

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ФИЛОЛОГИЯ ФАКУЛЬТЕТІ
ПРАКТИКАЛЫҚ ҚАЗАҚ ТІЛІ КАФЕДРАСЫ



ҚАЗАҚ ТІЛІН ОҚЫТУ МӘСЕЛЕЛЕРІ ЖӘНЕ ЗАМАНАУИ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР

Педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор
АСАНОВА Ұлмекен Отарқызының
60 жасқа толған мерейтойына арналған

РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ СЕМИНАР
МАТЕРИАЛДАРЫ

АСТАНА, 2022

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ**

**Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ФИЛОЛОГИЯ ФАКУЛЬТЕТІ
ПРАКТИКАЛЫҚ ҚАЗАҚ ТІЛІ КАФЕДРАСЫ**

**ҚАЗАҚ ТІЛІН ОҚЫТУ МӘСЕЛЕЛЕРІ ЖӘНЕ ЗАМАНАУИ
ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР**

*РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ СЕМИНАР
МАТЕРИАЛДАРЫ*

АСТАНА
2022

ӘОЖ 37:80/81
ББК (КБЖ) 74:81.2
Қ 16

Жалпы редакциясын басқарған:
Құлманов Қуандық Сәндібекұлы
Филология ғылымының кандидаты, профессор

Жауапты шығарушылар:
Абдуова Б.С., Әділбек А.М., Мағзұмбекова Ә.Қ.

Педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор Асанова Ұлмекен Отарқызының 60 жасқа толған мерейтойына арналған **«Қазақ тілін оқыту мәселелері және заманауи педагогикалық технологиялар»** атты Республикалық ғылыми-практикалық семинар материалдары. 25 қараша 2022 ж., Астана, ЕҰУ. – 356 б.

ISBN 978-601-337-778-0

«Қазақ тілін оқыту мәселелері және заманауи педагогикалық технологиялар» атты Республикалық ғылыми-практикалық семинар материалдары жинағына қазақ тілін оқытудың өзекті мәселелері, тілдерді заманауи оқыту және инновациялық технологиялар, мәдениетаралық коммуникациядағы түркі тілдері секілді қазіргі көкейкесті зерттеулер, ғылыми материалдар енгізілген. Педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор Асанова Ұлмекен Отарқызының еңбектері, ұстаздық болмысы, ғалымдығы жайлы мақалалар қамтылған.

ӘОЖ 37:80/81
ББК (КБЖ) 74:81.2
Қ 16

ISBN 978-601-337-778-0

ҚАЗАҚ ТІЛІ САБАҒЫНДА ОЙЫН ЭЛЕМЕНТТЕРІН ҚОЛДАНУ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Найманбай А.Р.

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті

Ainura-1978@mail.ru

Ахаева С.А.

Дарынды ер балаларға арналған

«Білім-инновация» лицей-интернаты

saltanat.ahaeva.76@mail.ru

Аннотация. Мақалада қазақ тілін оқытуда білім алушыларға ойын құрылымдарын қолданудың тиімділігі мен әсері туралы қарастырылып, жеке тәжірибе негізінде талданады.

Кілт сөздер: құзыреттілік, грамматика, дамыту, әдіс-тәсілдер.

Аннотация. В статье рассматривается об эффективности и влиянии использования игровых структур на учащихся при обучении казахскому языку и анализируется на основе личного опыта.

Ключевые слова: компетенция, грамматика, развитие, методы.

XXI ғасырда қоғам мен мемлекет дамуының ең басты тетігі – білім алу және оны жаңарту болып саналады. Үшінші мыңжылдық – құзыреттілік білім беру жағдайында студент пен оқытушының инновациялық даярлығын қажет ететін, жаңа қалыптағы инновациялық іс-әрекет кезеңі.

Білім беру жағдайындағы инновациялық үрдіс – педагогикалық идеяның, деректер мен тұжырымдамалардың, теорияның, әдіс-тәсілдердің жаңа сапалық өзгерістерін қамтамасыз ететін үрдіс, яғни білім алушының қандайда бір іс-әрекетке құзіреттілін дамыту. Білім алушының құзіреттілігін дамытуда педагогикалық технологиялардың алатын рөлі зор [1].

Ойын элементі – оқу үдерісіндегі оқытудың әрі формасы мен әдісі ретінде дербес дидактикалық категория. Сонымен бірге ойынды оқытушы мен білім алушының бірлескен оқу әрекетінің өзара байланысты технологиясы ретінде қолдануға болады. Қазақ тілі сабағында ойын әдісін енгізу барысында интерактивті тақта мен мульти-медиалық құралдарды қолданудың да маңызы ерекше.

Сабақ барысында жүргізілетін жұмыс түрлері, тақырыпқа сай алынған тәрбиелік мәні бар ойын элементтері студенттердің ойлау белсенділігін қажет етеді. Сондықтан оқытушыәр сабағында ойын түрлерін орнымен қолданып, оны қызықты ету арқылы олардың білімге ынта-ықыласын, пәнге деген сүйіспеншілігін қалыптастыруды мақсат етеді. Демек, оқытушы сабағын білім алушының қабілет-қарымы мен деңгейіне, психологиялық әлеуетіне сай жоспарлауы керек. Сонда ғана сабақ нәтижелі, жеңіл өтеді.

Ойын – бала әрекетінің негізгі бір түрі. Бала үшін ойын – өмір сүрудің белсенді формасы, сол арқылы ересектерге еліктейді, олардың іс-әрекеттерін, қарым-қатынастарын үйренеді, еңбектің мәнін түсіне біледі, адамгершілік нормаларын игереді, әлеуметтік рөлдер атқарады.

Оқушылардың ойын кезіндегі белсенділігі көбінесе жарыс нәтижесін дұрыс есепке алуға байланысты. Оқушылар ойындағы өз жетістіктері мен кемшіліктерін біліп отыруы тиіс. Ойын нәтижелерін есепке алу түрліше: әрбір дұрыс орындалған грамматикалық ойын үшін ұпай есептеу, әрбір ұтылыс үшін кем ұпай беріледі, оқушылар тақтаға жазылған тиісті команда бағанындағы сөз немесе сөз тіркестерін жазып отыру; ол сөздерді есепке ала отыру; қол көтеріп немесе тиісті орфограммалар жазылған карточкаларды көтеру арқылы білімдерін анықтау; жаттығуға жіберілген уақытты есепке алу.

Педагогикалық ғылым тарихына қарасақ, балалар ойынына қатысты мәселелер жүйелі қарастырылған. Тұлғалы, кезіндегі прогрессивті педагогтар Я.А.Коменский, Ж.Ж. Руссо, И.Г.Песталоцций халықтық ойынға назар аударып, қолданып, халықтық ойындардың теориялық негізін жасауға талпынған. Ойынның балалардың денін сауықтыратынын, ақыл-ойын белсенді ететін және барлық ағзаларын икемді қозғалуға баулитын мәнін Я.А.Коменский дәріптеген. Ж.Ж.Руссо пікірінше білім алу ойынның ойынның балалар өмірінде кезектесіп, алмасып отыруы бір-бірімен сабақтаса байланысуы бала дамуындағы қажетті шарт болады.

Қазіргі Қазақстан мектебіндегі жаңа өзгерістер әлемдік білім беру тәжірибелерін пайдалана отырып, баланың жеке-дара күшінің дамуын қамтамасыз ететін жаңа технологияларды іздестіру және оларды қолдануға бағытталған.

Ойын техникасын сабақ барысында қолдануға арналған отандық ғалымдардың бірнеше зерттеу еңбектері бар. Мысалы, зерттеушілер Ж.С.Сардарова, Б.А.Нарқұлованың кандидаттық диссертацияларында оқу үдерісінде пайдаланылатын дамытушы компьютерлік ойындар жүйесін теориялық тұрғыдан негіздеуге және оларды пайдаланудың әдістемесін түсіндіреді [2].

Инновациялық оқу оқудың түсіндірмелі-иллюстрациялық түрінен әрекетшілдікке ауысу арқылы жүзеге аса отырып, оқушының оқу әрекетінің белсенді субъектісі болуына мүмкіндік береді. Оның өзі сабақты әртүрлі технологиялар бойынша жобалауды қажет етеді. Ойын арқылы оқушының білімі мен бейімін, жеке тұлғалық қасиет-қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері зерттелген. Ойындардың қажеттілігін іріктеп ала білу-ұстаз шеберлігіне байланысты. Оқушының тілін дамытуда сөздік ойындарын қолдану тиімдірек. Сондай ойындардың бірі – «Керекті сөзді тауып айт». Ойынның мақсаты – қажетті сөздерді дұрыс тауып айтуға жаттықтыру, оқушы зейінін қалыптастыру. Мұғалім сол сабаққа қатысты жалпылама сөзді атайды, оқушылар қажетті сөздерді атайды немесе жазады. Бұл ойын оқушыларды талдау жасауға да үйретеді.

Әдетте, сабақ барысында ұлттық құндылығымыз бен салт-дәстүрлерге қатысты мәтіндер көптеп талқыланып, сөз болады. Сол кезеңде мәтін мақмұнына сай «Сәйкестендіру» ойыны жүргізіледі. Мақсаты – ойындардың атауын біліп, ережелерін де есте сақтау. Шарты – берілген уақыт ішінде ойындардың атауларын ойын ережелерімен сәйкестендіру қажет.

1. Тоқым қағар	Қазақ жастарының дәстүрлі сауықтарының бірі. Үйдің үлкендері жолаушылап кеткенде ауылдың қыз-келіншектері сол үйге жиналып,ойнайды..
2. Бастанғы	Ойын-сауық, салт ойыны, көбінесе жас баланың алғаш рет үйден жырақ, алыс сапар шеккен кезінде немесе қызы ұзатылған үйге жиылып ойнаған. Әдетте ауыл адамдары ән, күй, айтыс секілді өнер түрлерін айта отырып, көбінесе, үй иесіне жолаушының оң сапарда болуын, қыздың бақытқа жетуін тілейтін жақсы тілектер айтысқан.
3. Бұғынбақ	Ойыншылар екі алақанын беттестіріп, қусырыңқырап, қолдарын алға соза отырады. Шеңбердің ортасына шыққан адам екі алақанын беттестіріп ойыншылардың алақандарының арасына сұғады. Ол бір шеттен бастап, басқаларға білдірместен отырған ойыншылардың біреуінің қолына сақина немесе сақина орнына алынған затты салып кетеді. Тегіс айналып өткен соң ортаға шығып, «Сақинам кімде?» деп дауыстап сұрайды. Сол уақытта қолында сақина қалған ойыншы жан-жағында отырғандарға білдірместен орнынан атып тұруы керек. Ал оның оң жағындағы адамның міндеті қасынан атып тұрған ойыншыны орнында ұстап қалу болып табылады.
4. Сақина тастау	Ойнауда жиналған жастар екі топқа бөлінеді. Бір топ – жасырынушы, екіншісі – іздеуші. Бұл ойында тығылушылар мен іздеушілерді өзара таластырмай, әділетті түрде шешу үшін ортаға екі жақтан төреші шығады.

Сабақта жалпы ойын элементі арқылы мынадай басымдықтар байқалады:

- білім алушылар нақты қызмет тәжірибесін меңгереді;
- олар тек бақылаушы ғана емес, өздері қатыса отырып қиын мәселелерді өз бетінше шешуге машықтанады;
- пікір білдіру әрекеті арқылы сөздік қоры дамиды;
- оқу үдерісінде алған білімді нақты істе қолдана білуге мүмкіндік береді;
- командалық ойын түрінде көшбасшылық қабілеттері шындалады;
- уақытты үнемдеп үйренеді;

- психологиялық тұрғыдан шапшаңдықтары артып, сенім күшейеді [3].

Келесі қызықты ойын – «Суретті фразеологизмдер» деп аталады. Мақсаты – білім алушыларды тапқырлыққа, фразеологизмдерді жеңіл меңгеруге баулу. Ал ойынның шарты – белгілі бір уақыт ішінде берілген суретке қарап, фразеологизм құрастырып, оның беретін мағынасын айқындау керек.



Жауаптары: тақырға (мұзға) отырғызу – алдау; асығы алшасынан түсу – жолы болу; жіпсіз байлану – амалсыздан тосылу, тоқтау; тілімнің ұшында тұр – керекті сөзді еске түсіре алмау, ұмыту т.б. Сонымен бірге табылған фразеологизмдер арқылы сөйлем құрауға да болады.

Бұдан бөлек отбасы, әулет дәстүрлеріне сай «Шаңырақ», «Бәйтерек», жалғау түрлерін меңгертуге арналған «Мәуелі ағаш», «қызықты грамматика», мақал-мәтелдерге байланысты «суретті мақал-мәтелдер», «қоржын» ойындары мен геймификация әдістерін (топтық ойындар, Kahoot, зияткерлік сайыстар) де жүргізуге болады. Мұның барлығы да баланы ізденушілік пен есте сақтау, сөйлеу әрекеттеріне жетелейді.

Қазіргі таңда мамандық атаулының барлығы да бейімділік пен ептілікті, шапшаңдықты, ерекше ой қызметін, мол шығармашылық мүмкіндікті, өзін-өзі қоршаған түрлі жағдайларда сыни ойлау тұрғысынан сараптау қабілеттін қажет

етеді. Осы орайда шығармашылыққа баулудың, өзіндік іс-әрекетін ұйымдастыруда мынадай түрлерін алуға болады:

- тақырыпты мазмұнына сай жинақтау;
- белгілі бір тақырыпта пікір талас тудыру;
- сөзжұмбақ құрау, шешу;
- шығарма, шағын әңгіме, мәтін құрау;
- әңгіменің ұқсастығы мен айырмашылығын салыстыру, бөліктерге бөлгізу, тақырып қойғызу;
- мазмұндама түрлерін жазу, т.б.

Ойымызды қорытындылай келе, көрнекті педагог Мағжан Жұмабаев: «Бала ешуақытта іссіз отыра алмайтын болғандықтан, балаға ылғи пайдалы іс беріп отыру керек», – деген екен. Сондықты өтілген материалдарды пысықтау және сергіту кезеңдерінде әр түрлі тиімді ойын элементтерін қолданудың пайдасы ерекше. Бұл оқытушы мен білім алушы арасындағы кері байланысты нығайтып, мол нәтиже береді.

Пайдаланған әдебиеттер:

1. Қазақстан Республикасының Білім Заңы // [https:// adilet.zan.kz](https://adilet.zan.kz)
2. Наркұлова Б.А. Қазақ тілі сабағында дидактикалық ойындарды қолдану әдістемесі // пед. ғыл. канд. ...дисс. – Алматы, 2006. – 172 б.
3. Керімбаева Р.Қ., Жиеналиева Р.Д. Сыныпта ұлттық-дидактикалық ойындарды пайдалану // Қазақстан мектебі. – 2006. – №10. – 24-25 бб.
4. Құдайбергенова К.С. Құзырлылық табиғаты – тұлғаның өздік дамуында. Алматы, 2006. – 86 б.

ҚАЗАҚ ТІЛІН МЕНГЕРТУДЕ «DOODLING» ӘДІСІН ҚОЛДАНУДЫҢ ТИІМДІЛІГІ. ЭСКИЗ АРҚЫЛЫ ТҮСІНДІРУ («Тесік құмыра» аңызы негізінде)

*Рахимбаева Г.К., ф.ғ.к., доцент
«Астана» халықаралық университеті
grk@mail.ru*

Аннотация. Мақалада «Doodling» әдісі туралы сөз қозғалып, қазақ тілін меңгерту кезінде аталмыш әдісті қолданудың тиімділігі кеңінен талданып, көркем шығармалар негізінде дәлелденеді.

Кілт сөздер: аңыз, көркем шығарма, «Doodling» әдісі, тиімділік, эскиз, меңгеру, түсіну.