**Калабаева Жамиля Алибековна**

**Жамбыл ауданы**

«Қайранкөл жалпы орта

білім беру мектебі»КММ

 қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі

**АННОТАЦИЯ**

Мeн қазіргі уақытта өз тәжipибeмде ойын технологиясын қoлданып жүрмін. Енді осы жаңа технологиялардың бірі ойын оқытуды сабақ үдерісінде жиі қолданғанда, жaңa сабақ үдерісіне өзгepicтepдiң eнгiзілгенен байқадым.

Ойын технологиясының қолдануды тиімділігі өтe көп жетістіктерге жеткізетін баспалдақтың бірі екенін түсіндім.

**Қазақ тілі сабағындағы ойын технологиясын қолдану**

Өзге ұлтты мектептерде жұмыс істейтін ұстаздар қауымының басты мақсаты- өзге ұлттың баласын мемлекеттік тілде сөйлету, сұрақтарға жауап қайтара білуге үйрету. Қазақ сөзінің құдіреттілігін, сырын сезіндіру, тіл үйренуге ынталандыру. Шәкірт талабын шыңдау қазақ тілі мен қазақ әдебиет пәнінің мұғалімдеріне үлкен жауапкершілік жүктейді. Осы орайда сабақтарда түрлі әдіс – тәсілдерді пайдалану мақсатқа қол жеткізудің бастамасы болып саналады.

 Қазақ тілі сабағында өзге ұлтты балаларға сабақ қызықты да тартымды өту үшін ойынның рөлі өте жоғары. Оқушылрдың білуге деген ынтасы мен мүмкіндіктерін толық пайдалану, оларды оқу үдерісінде үздіксіз дамытып отыру және сабақ барысында алған білімдерін тәжірибеде, яғни сабақ барысында жаттығу орындауда қолдану дағдыларын қалыптастыру үшін ойын элементтерін пайдаланудың орны бөлек.

 Оқушылар сабаққа қарағанда ойынды ұнататын белгілі. Ойын оқушылар сабақта зерігіп, шаршаған кездерінде сергіту мақсатында ғана емес, оларға негізгі ұғым, түсініктерді толық меңгерту мақсатында да жүргізіледі. Ойын арқылы оқушы өздігінен қорытынды жасай білуге машықтанады. Ойынның негізгі мақсаты- баланы қызықтыра отырып, өткен тақырыпты берік меңгерту, саналарында сақталып қалуға жұмыс жасау. Сондықтан ойынның пәндік мазмұны басты назарда болуы керек. Тек сол жағдайда ғана оқушылардың ойлау қабілетін дамытып, білімдік, тәрбиелік мақсаттарға жеткуге септігін тигізеді.

 Ойын- тіл дамыту жұмысының нәтижесінде оқушының сөз байлығын молайтып, олар тілдің фонетикалық жүйесін меңгереді, сөйлеу мәдениетін меңгеріп, қалыптастырады. Өйткені сөздерді дұрыс айту, дұрыс жаза білу – тіл мәдениетінің басты талаптарының бірі. Мұғалім мәңгі ізденіс үстінде болып, сабағының қызықты да тартымды болуына жағдай жасайды. Бұл дегеніміз мұғалімнің шығармашылық қабілетін шыңдай түседі, әрі өз алдына қойған мақсатына жетуге ықпал етеді.

 Бұл әдістемелік нұсқау орыс тілінде оқытатын мектептегі балаларға және мұғалімдерге көмек түрінде ұсынылады. Жинақталған түрлі тапсырмалар жүйесі басқа ұлт өкіл балаларының және мұғалімдердің мемлекеттік тілге деген қызығушылығын, ынтысын және құрмет ниетін қалыптастыруға жағымды ықпал етеді деп есептейміз,нақты көмегін тигізеді деп сенеміз.

**Ойынның атқаратын функциясы.**

1. Қызығушылығын арттыру.

2. Жандандыру

3. Көңіл аулау

4. Көңіл көтеру

5. Қалыпты тәртіптен ауытқуды табу

6. Ойында өзін-өзі тануға көмектесу

7. Коммуникативтік

8. Диагностикалық

9. Әленуметтік

9. Адамдарды карым-қатынас нормаларына бейімдеу.

 Оқыту барысында мен ойын түріндегі сабақты откізу үшінтүрлі тәсілдердің көмегімен ситуациалық жағдай туғызып, оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттырып, іскерлігін жандандырып отырамын.

Сабақ үстінде ойын тәсілдерін пайдалануда мынадай негізгі бағыттыарды ұстауды қажет етемін:

1. Дидактикалық мақсат – тапсырманы оқушыларға ойын түрінде беру;

2. Оқу барысы ойын шартына бағынады;

3. Оқу материалы, оның негізгі қажеттілігі: сабақтағы іскерлік, ойындағы жарыс элементіне кіріп, дидактикалық жүкиемені айналдыру.

Ойындар келесі топтарға бөлініп ерекшеленеді

А) үйретуші, жаттыруқтырушы, бақылаушы, тіл дамытушы;

Ә) танымдылық, тәрбиелік, дамытушылық;

Б) шығармашылық, нәтижелі;

В) коммуникативтік, диагностикалық, психотехникалық анықтаушы.

Оқытылу мен уақытына байланысты ойындарды 3 түрге бөледі

1.миниатюра ойыны (2-5 мин)

2. ойын – эпизод (5-15 мин)

3. ойын – сабақ (30-35 мин)

**Орфографиялық ойындар**

**1.«Шашылған әріптер»**

**Мақсаты:** сөздегі дыбыс сәйкестігін таба білуге дағдыландыру.

**Ойын барысы:** үлкен бетке мен әріптермен жазу жазып оны қиып қоямын.

«Менде соз болған еді, енді ол әріп болып шашылып қалды»,-деп әріптеді көрсетіптұрып, үстел үстіне шашып тастаймын. **«Кім сөзді тез тапса?».** Сол жеңіске жетеді. Жеңіске жеткен бала өз сөзін айтып, жазады.

**2.** **«Сандар»**

**Мақсаты:** сан есімдерді қайталау.

**Ойын барысы**: екі топ құру. Тақтаның оң және сол жағына шашырыңқы түрде бірдей сандар жазылады. Мұғалім сандарды бірінен соң бірін айтады. Екі топтан шыққан топ мүшелері өз жағындағы аталған санды тез тауып, сызуы керек. Тапсырмасын тез орындаған топ жеңіске жетеді.

**3. «Синонимдер мен антонимдер»**

**Мақсаты:** сын есімдерді қайталу мен бекіту.

**Ойын барысы:** екі топ. Жүргізуші синонимдер және антонимдер бар сын есімдерді атайды. Осы сөздерге бірінші топ синонимдерді, ал екінші топ антонимдерді атайды. Мысалы, жүргізуші: «күшті», бірінші топ: мықты, екінші топ: «әлсіз». Жүргізуші: «кәрі», бірінші топ: «қарт», екінші топ: «жас». Әрбір дұрыс сөзге топ ұпай алып отырады. Егер де топ сөз тауып, жауап бере алмаса, онда жарыстас топқа мүмкіншілік болады. Кім ек ғұрлым көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

Жылдам ауызша сөйлеу құрылымы атты тақырып бойынша сөздік қорларын бекіту.

**4.«Доп ойыны»**

**Мақсаты:** «Ауызекі тілде етістікті пайдалану»

**Ойын барысы:** екі топ құрылады. Бірінші топ мүшесі өтілген етістік бойынша сөйлем құрайды. Ол келесі топтағы қарсыласына допты лақтырып, құрамындағы етістігін атамай, сөйлемді айтып береді. Допты қағып алған карсыласы сөйлемді қайталап, қалдырып кеткен етістік түрін дұрыс атауы керек. Сонымен бірге енді өзі сөйлем құрап бірінші топтағы қарсыласына допты лақтырады. Ол да қалдырып кеткен етістікті табуы керек. Осылай ойын жалғаса береді. Рөлдік ойындар «Неге?» сұрағына жауап беру арқылы сөйлеу мәдениетін қалыптастырады. Пікірлесу немесе сөйлеу барысында әр оқушыға рөл бөлінгендіктен ол тілдік қорына байланысты ойынға қатысып, жандырып отыруы тиіс.

**5. «Кім не істейді?»**

**Мақсаты:** етістіктердің түрлерін ауызекі тілде қолдана білу.

**Ойын барысы:** жүргізуші затты немесе адамды атайды , ойыншылар кезекпен ол қандай қимыл жасағанын айтады және заттарды келесі ойыншыға айтады. Мысалы, жүргізуші: «ұшақ». Ойыншы: «ұшады», «суретші». Келесі ойыншы: «сурет салады», «қалам». Ойыншы: «жазады», «мұғалім» және т.б.

 Өзге тілді уйренуші тілдік тұлға оқу үрдісінде коммуникативтік – танымдық міндеттерді коммуникативтік ойындарды түрінде шешуге белсенді қатыса алады. Сондықтан мәселе шешу-коммуникативтік ойындар арқылы айқындалады. Міне, осы тұрғыда коммуникативтік ойындарды сабақта ұтымды қолданылудың мынандай мүмкіндіктері ашылады:

- оқущылар өз бетінше жұмыс істейді, яғни, әрекет иесі, әрекет иесі, өзінің қойылған мәселеге қатысты шешімін ұстанушы жеке субъект ретінде;

- тіл үйренуші ұжымжақ қарым- қатынастағы өз шешімін дәлелдеуге жалпы пікірталас қорытындасын шығару үшін өзінің пікірін, дәлелдемелерін айтуға бейімделген субъект ретінде;

- түрлі жауап варианттарын және бірегей шешімдерінді жинақтап, өздерінің қойылған мәселеге қатысты нақты дәлелдері мен уәждемелерін жұп болып келісіп, өз ойларын жеткізуші субъект ретінде белсенділік танытушы.

 Коммуникативтік ойындардың негізінде түрлі тактикалар мен технологияларды қолдану әрекеті:

- болжам жасау

- іздену

- шешім қабылдау

- диаграмалар мен тірек сызбалары қолданым қатысымға түсу, мәселелік

 тапсырмалардың шешімін табу

- ролдік ойындар және суреттеу

Әдебиеттер тізімі:

1. Жанпейісова М.М., Модульдік оқыту технологиясы оқушыны дамыту құралы ретінде // Алматы, 2006
2. Қазақ ұлттық энциклопедиясы, Алматы //
3. Бастауыш мектеп, 3, 2003, А.Әбішева «Ойын элементтерін пайдаланудың педагогикалық ерекшеліктері».