Мектеп жасына дейінгі ересек балаларға қазақ тілін оқыту практикасындағы геймификация элементтері

Балабақшада қазақ тілін оқытудың заманауи жүйесі оқытудың неғұрлым тиімді жолын іздеу, жаңашылдығымен және технологиялылығымен ерекшеленетін инновациялық бағдарламалар мен дидактикалық ресурстарды әзірлеу қажеттілігіне негізделген. Педагогтер қолданатын әртүрлі дәстүрлі емес әдістер мен тәсілдер бүгінде балаларды қазақ тіліне үйрету бойынша оқу-әдістемелік кешендердің негізін құрайды. 4-5 жастағы балаларды қазақ тіліне оқыту осы жастағы психологиялық физиологиялық ерекшеліктерді білуге негізделеді. Балалардың осы санатында жетекші іс-әрекет ойын болып табылады, сәйкесінше оқу процесі геймификация элементтерін белсенді қосуды талап етеді.

Қазақ тілі мұғалімдері Г.Ш. Койшыбаева мен Г. К. Шуакпаева мектеп жасына дейінгі балаларды ойын арқылы қазақ тілін оқытуға бағытталған "Туған өлкеге саяхат" электрондық білім беру ресурсын әзірледі. Электрондық ресурсты әзірлеу кезінде мұғалімдер осы жас санатындағы балаларда визуалды-бейнелі ойлау, еріксіз зейін басым болатынын, зейінді жиі ауыстырып отыру және кішігірім факторларға көбірек назар аудару қасиеті бар екенін ескертті.

Дәл осы факторлар 16 лексикалық тақырып бойынша флипчарттарды әзірлеу шешімін анықтады. Оқытылатын лексиканы біріктіру және құрылымдау үшін педагогтар барлық оқу құралының бағытын анықтады – 16 облыс орталығы –Отанымыздың өңірлері бойынша саяхат. Бұл тәсіл туған өлкенің мәдениеті мен дәстүрлеріне еніп қана қоймай, балаларды басқа жерлердің өмірімен таныстыруға және патриоттық көзқарастарды қалыптастыруға мүмкіндік берді. Флипчарттарды қолданатын сабақтар балалардың шаршауын болдырмайды, танымдық белсенділікті қолдайды, оқуға деген қызығушылықты, оның тиімділігін арттыруға ықпал етеді.

Флипчарттарды пайдалану ақпаратты сапалы деңгейде ойнатуға мүмкіндік береді. Электрондық білім беру ресурсы екі мектепке дейінгі ұйымның базасында сыналды және оны басқа педагогтар мектеп жасына дейінгі балаларды қазақ тілін оқытуда қолдана алады.