**«Ойын технологиясы, ақпараттық технологиялар арқылы оқушылардың оқу сауаттылығын арттыру»**

 Камелканова Гульжан Камелканкызы

 kamelkanova@yandex.ru

Талдықорған қаласы « №27 мектеп-гимназиясы» КММ қазақ тілі пәнінің мұғалімі, педагог-зерттеуші.

Сәлеметсіздер ме, қымбатты әріптестер. Ағартушы Ы. Алтынсарин "Егер шәкірт бір нәрсені түсінбесе, оған баланы кінәламау керек. Бұл жерде ұстаз кінәлы, сондықтан да ұстаз берер білімін жеткізе білгені жөн" деген ойды айтқан.

Қазіргі өркениетке ұмтылған қоғам талабына сәйкес, Қазақстан Республикасының дамыған елдерімен иық тіресіп тұру үшін, еліміздің болашағы мен қазіргі кезеңі үшін білімді, зерделі, өз бетімен іс - әрекет ете алатын, қоғамнан өз орнын таба алатын шәкірттерді дайындау ұстаздың міндеті.

Қымбатты әріптестер! Сіздер мен біздер мемлекеттік тілді оқытатын болғандықтан, біздің алдымызда өте үлкен мәселе тұр. Сіздің қаншалықты сабақты тартымды, қызықты, әсерлі,сапалы бергеніңізге байланысты алдыңыздағы оқушының да қазақ тіліне деген қызығушылығын оятатыныңыз анық. (хақ)

Менің педагогикалық ұстанымым—алдымдағы әр балаға ерекше аналық көңілмен мейірімімді төге отырып, білім мен тәрбиені ұштастыра алға жетелеу. Бала ұстаздың пейілін, өзіне деген адал көңілін сезеді, соған байланысты жауап беруге тырысады. Пәнге деген қызығушылығын арттыру үшін ең бірінші баланың көңіл-күйі, сыныптағы аура жағымды болуға тиіс деп санаймын. Берілген 45 минутта оқушы тек білім алып қана қоймай шығармашылықпен зерттей білуге үйренуі керек. Білімді алуда іс - әрекетке үйренген баланың бойында алған білімі ұзақ уақыт сақталады және ол жұмыс істеуге, ізденуге, таңдауға, т. б. үйренеді. Сол үшін ескі дәстүрлі сабақтан қашып, ең озық, тәжірибеден өткен технологиялардың бірінің тиімділігін сәйкес таңдау қажеттілігі туады. Біркелкі сабақ оқушыны зерігу мен жайбарақаттылыққа алып келеді. Ал зерігу болған жерде шығармашылыққа жол жоқ.

Әрбір ұстаздың мақсаты - сабақ сапасын көтеру, түрлерін жетілдіру, сабаққа оқушының қызығушылығын арттыру. Сондай - ақ бүгінгі таңда елімізде оқыту мазмұны жаңартылып, сабақтарда озық технологияларды қолданудамыз. Сондай технологияның бір түрі - «Ойын арқылы оқыту».

А. С. Макаренко «Ойын - балалар өмірінде өте маңызы зор нәрсе, үлкендердің қайраткерлігі, жұмысы, қызметі қандай маңызды болса, балалардың ойыны да сондай маңызды. Ойында бала қандай болса, өскен кезде жұмыста да, көбінесе, сондай болады. Сондықтан болашақ қайраткер, ең алдымен, тәрбиені ойын арқылы алады»- деген. Ал тағы бір орыс педагогы В.А. Сухомлинский : «Ойын баланың алдынан өмір есігін ашып, оның шығармашылық қабілетін дамытады, ойынсыз ақыл-ойдың қалыптасуы мүмкін емес» деген сөздері менің жадымда.

Тиімді пайдаланған ойын түрлері мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың зор ынтамен тыңдап, оны берік меңгеруіне көмектеседі. Өйткені ойын оқушылардың әрекетін белсендіріп, оларды тәрбиелеп, дамытудың аса маңызды құралы болады. Оның өзіне тән ерекшеліктері бар. Бір жағынан—ойында ойындық әрекет негізге алынған, оның көмегімен жеке тұлғаның белгілі бір сапалары: зейін, байқағыштық, ес, ойлау, ізденімпаздық, белсенділік қалыптасады. Екінші жағынан-- ойын сабақта белгілі бір дидактикалық міндетті, жаңа материалды оқып-үйрену, өткенді қайталау,іскерлік пен дағдыны қалыптастыру, білімді іс жүзінде пайдалануды көздейді. Ойындарды ұйымдастырғанда, оның сабақтың мақсатына жетуге көмектесетін жағын ескеру өте маңызды. Сабақтың басында ойын баланың қызығушылығын оятады, оны ұйымдастырады, сабақтың ортасында ойын тақырыпты меңгертуге бағытталады, сабақтың аяғында ол ізденіс сипатына ие болады. Бірақ ойын сабақтың қандай кезеңінде ұйымдастырылса да, қызықты, түсінікті болуы, оқушыларды іс-әрекеттің әр түріне баули алуы тиіс.

Қазақ тілі орыс сыныптарында үнемі сөздікпен жұмыс жасау қажет. Оқушылар жаңа сөздерді сезініп, естерінде сақтап қалулары керек. Сол себепті ұйқасты сөздермен сөздікті тексеруге болады.

**«Ұйқасын тап»** ойыны. Мысалы:

 дедушка-- ата, бабушка-- ? (апа, әже). Клубника- құлпынай, малина-? (таңқурай). Новый-жаңа, чистый-? (таза). Куртка-күртеше, юбка-? (белдемше).. Кей кезде жақсы оқитын оқушылар өздері осындай ұйқас сөздіктер де құрап келеді. Ондай кезде оқушыны қолдап, мақтау сөздер айту - оқушының талпынысын жоғарылатады.

**«Артық сөзді тап»**-- (ата, әже, дәптер, әке), (жейде, шалбар, шаңғы, етік), не себепті артық екенін дәлелдейді.

**«Адасқан буындар»** - тақтаға екі қатарға буындар жазылады. Сызықтармен сәйкестендіре отырып, сөздерді табады. Немесе берілген буындардан сөз құрайды.

Фонетика саласы бойынша **«Кім шапшаң?**» ойынын ойнатуға болады.

1. Қ әрпінен басталатын сөздерді жаз. Мысалы: қағаз, қалам, қорап, құлпынай. Немесе осы ойынды ауызша доп лақтыру арқылы да ойнатуға болады.

2. Қазақ тіліне тән дыбысты атайды, оқушылар сол дыбыс кездесетін сөздерді артикуляциясы жағынан да дұрыс атайды. Кім көп жұлдызша жинаса, сол жеңімпаз болады.

3.Тек қана жіңішке дауысты дыбысы бар сөздерді ойлап жазыңдар. Немесе оқылған сөйлемнің ішінен теріп жазыңдар.Мысалы: ірімшік, бүгін, күн.т.б.

**«Кім жылдам?»**- берілген әріптерден кім тез сөз құрайды? (тақтада әріптер жазылып тұрады).

**«Адасқан әріптер»** ойыны дыбыстарды тиісінше тіркестіріп сөз жаса. 1. р, о, б.- бор 2. с, е, ж, і,м.- жеміс.

“**Төңкерілген сөздер”** ойыны- тепмек (мектеп), мұртал (алмұрт), т.б. Бұл ойын оқушының логикалық ойлау қабілетін дамытуға, ұшқыр ойлауға, тапқырлыққа тәрбиелейді.

Мұндай ойындар көп дайындықты қажет етпейді, сондықтан да әр тақырыпқа байланысты үнемі сабақтарда қолданса, сабақ қызықты өтетіні сөзсіз.

“**Сөздік баспалдақ”** оқыта үйрету ойыны. Бір оқушы қандай да бір көкөністі атайды, ал екінші оқушы қайталап, тағы да бір көкөністің атын атайды. Үшінші оқушы аталған көкөністерді қайталап, өзі көкөністі қосады. солай 6-7 оқушы жалғастырады. (әр тақырып бойынша осындай сөз баспалдағын құруға болады.). Бұл ойын оқушылардың шапшаң ойлауына ықпалын тигізеді. Кейбір оқушылар үйден ізденіп, тақырып бойынша басқа да жаңа сөздер жаттап келіп, басқалардың алдында ерекшеленгісі келеді. Ондай жағдайда оқушының тапқырлығын басқаларға үлгі ретінде көрсетіп, мақтауын асыруға тырысамын. Тіпті басқа сыныптарға үлгі етіп көрсетемін. Сөздік қорды байытудың бірден-бір жолы екенін қызықтыра айту қажет.

**“Ойлан тап”** оқыта үйрету ойыны. Мұғалім “кім?” деген сұрақ қойғанда, оқушылар “әке, әже, ағам, әпке” деп жауап беруге тиіс. Мұғалім “қайда?” деп сұрақ қойғанда “мектепте, үстелде, үйде, орманда” деп жауап беруге тиіс, (мақсаты: оқушылар қойылған сұрақты түсініп,оған дұрыс жауап таңдай білулері керек.Яғни “кім?” деген сұраққа “желім” деп жауап берілмейді).

**“Тақырыптық сөздер”** оқыта үйрету ойыны. Лексикалық тақырыптарды пысықтау кезінде қолдануға қолайлы ойын түрі. оқушылар шеңбер жасап, дөңгелене тұрады. Мұғалім басты тақырыпты айтады. Мысалы “көктем” тақырыбы. Оқушылар осы тақырып бойынша сөздерді бір-бірден айтады. Шеңбер аяқталғанша сөздерді жалғастыра береді.

**“Сөзілгек”** оқыта үйрету ойыны. Жаңа сөздерді еске сақтау мақсатында ойналады. Тақтадағы жаңа сөздерді бірнеше рет қайталап, сосын тақтаны жауып, есте қалған сөздерді жазу ұсынылады. Кім көп сөздерді жазса, сол жеңімпаз болады. Немесе ауызша да есте қалған жаңа сөздерді айту тапсырылады. Оқушылардың есте сақтау қабілеттерін жаттықтырады. Қазір балаларға берілетін ақпараттар легі өте көп. Ол мектептегі оқудан басқа гаджеттерден алған артық ақпараттар. Сол себепті қазіргі таңда оқушылардың есте сақтау қабілеттері төмендеп кетті десем, артық айтпаймын. Бүгінгі берілген тапсырманы келесі сабақта ұмытып қалады. Сондықтан әр сабақ сайын өткен сөздерді қайталап, еске түсіріп, олармен сөйлем құрып, жаттығып отыру қажет.

**“Өз жұбыңды тап”** оқыта үйрету ойыны. Мұғалім сөз тіркестерінің лексикалық мағынасын жаттықтыру мақсатында ойнатады. Оқушылар саны жұп болуы керек. Мұғалім әр оқушыға бір-бірден сөз үлестіреді. Барлық оқушылар өздеріне берілген сөздерді дауыстап оқиды. Осыдан кейін оқушылар сөз тіркесін жасау үшін өз жұбын іздейді. Мысалы, “жаңбыр жауады”, “көктем келді”, т.б сөздер таратылады.

**Септік жалғауларын** түсіндіргенде, оқушыларға қимылмен көрсеткен тиімдірек, сол кезде естерінде жақсы сақталады. Мысалы, барыс септігі “кімге? неге? қайда?” сұрақтарын айта отырып, “Мен тақтаға барамын.” немесе ” Мен мектепке барамын”- деген сөйлемдерді қимылмен көрсетуі тиіс. Шығыс септігін де осындай қимылмен көрсетсе, естерінде жақсы сақталады. Бұл қимылдарды үнемі әр сабақта қайталап отыру қажет. Тіпті, бала тақтаға шығып келе жатқанда да сұрақ қойып, (сен қайда барасың?) жаттыға берсе, оқушы дағдыланып алады. Өзге тілді оқушылар әсіресе жалғауларды дұрыс жалғағанда қиналады. Сол себепті қазақ тілінде сұрақтарда жауаптың жалғаулары жасырынып тұрғанын көрсетсем-ақ өздері іліп алып, сұрақтарға ойлана жауап беруге тырысып жатады. М: кімге?-- Аня-ға, Саша-ға, Әсел-ге; неге? -- үстел-ге, орындық-қа, т.б. Осының барлығын өздері қимылмен, сынып ішінде жүріп көрсетсе-- “бір оқпен бірнеше қоянды атып түсіреміз” деген сөз. Тақырыпты оқыта үйрете отырып, денсаулықтарына зақым келтірмеу жағын да қарастырамыз.(здоровьесберегающий компонент).

Ойын—балалардың жас ерекшеліктеріне, өтілетін сабақтың тақырыбына, мазмұнына сай етіп таңдалынып алынғаны жөн. Бала ойын іс-әрекеті үстінде білімді қалай игеріп жатқанын, ал оқу үрдісінің қалай ойынға ұласып кеткенін аңғармай қалуы тиіс. Сонда ғана ойын және іс-әрекеттері табиғи бірлікте болып, пәндік білім,білік және дағдыны игеруге толық ықпал жасайды.

Әр түрлі тақырыптарға байланысты «**Барлаушылар мектебі**» ойынын ойнатамын. 2 оқушыға «құпия парольдер» беріледі, оны ешкімге көрсетпеуі керек. Мысалы: Сөз таптары (зат есім, етістік) жазылған карточкалар генерал-барлаушыларға беріледі. Мақсаты: олар өздеріне барлау командасын және көп ақпараттар жинау керек. Басқаларына «кім?», «не?», «қандай?», «қайда?» т.б сұрақтары бар карточкалар, «оқыды», «аспан», «табиғат», «үйретті», «жасыл», т.б сөздер жазылған карточкалар беріледі. «Барлауға шық» деген мұғалімнің сөзінен кейін барлаушылар өз тақырыптары бойынша командасын жинайды. Мысалы, «зат есім» тақырыбын алған генерал зат есім мен сұрақтарын жинайды. Соңында топтың дұрыс құрылғанын дәлелдеу керек. Бастауыш сыныптарда генералдарға «дене мүшелері» не «жемістер», «аңдар» деген тақырыптарды да беріп қоюға болады.

Ойын арқылы оқушылардың оқу сауаттылығын арттыруға болатыны дәлелденді. Әсіресе, өзге ұлт өкілдеріне қазақ тілін үйрету кезінде олардың сабаққа деген қызығушылығын жоғалтып алмауымыз керек. Керісінше, тілге деген құрметтерін арттыруға жағдай жасауымыз қажет.

Сол мақсатта оқушылармен әр түрлі қойылымдар, оның ішінде ұлы бабамыз Төле биге арналған қойылымды ойнағанда, олардың тілге деген құрметі, тарихымызға деген қызығушылықтары, ұлы бабаларымыздың өмірлеріне деген құрметі еселеп артта түседі деуге болады. 4-сынып оқушыларының өз беттерімен Төле би туралы ізденістері осыған куә. (флешка көрініс).

Сонымен қатар оқушылар ақпараттық технологияларды қолданғанды қызық көреді. Онлайн кезінде БЖБ мен ТЖБны гугл-формамен жібердім. Оны да міндетті түрде суреттермен әрлендірдім.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYkh_k5ZDdKhc-aI-JcbhwkyxjS7bvkfba5uFTzLBCU8qVEQ/viewform?usp=sf_link>

Сабақты қызықты өткізу үшін презентацияларды түрлендіруге болады. **I Spring Suite программасымен** жасалған тест сұрақтары өте әсерлі шығады. Сұрақтарды түрлендіріп қоюға, бейне сұрақ қоюға мүмкіндік бар.

Жарысып өскен бала жетістікке жеткіш болады. Мотивацияға толы сабақтарда міндетті түрде ойынның бір түрі болса да қолданылады. Сабақты жандандырып, бәсекеге шақыратын электронды ойын түрлерін ұсынамын.

**Wordwall -**интерактивті жаттығулар арқылы грамматика, лексика, оқылым, тыңдалымды пысықтауға болады. Түрлі шаблондағы тапсырмаларды қағазға шығару, келесі түріне тез ауыстыру- осы сайттың басымдылығы. Мен оқушыларға үй тапсырмасын пысықтау үшін сілтемесін жіберемін. Оқушылардың жауабын, жауап беру жылдамдығын өз компютерімнен көріп отырамын. Осы программамен үй тапсырмасын пысықтап, тексеріп жүріп байқағаным, бұрындары сабақты нашар оқып, үй тапсырмасын құлықсыз орындап жүрген екі оқушымның зейіндері ашылып, тестерді бірінші орындап, сабақта белсенділік таныта бастағаны еді. Бұл программаны әсіресе жаңа сөздерді үйренгенде немесе 1,2 сабақ өткен соң пысықтауда қолданса, оқушылардың жадында сақталып қалатынын байқадым. Сол себепті онлайн да, офлайн да осы тестарды үнемі сабақтарда қолдануға тырысамын.

[https://wordwall.net/ru/resource/27969966/дене-мүшелері](https://wordwall.net/ru/resource/27969966/%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B5-%D0%BC%D2%AF%D1%88%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%80%D1%96)

Бұл 2 сынып оқушыларына арнап жасаған тапсырмалар. Жоғарғы сыныптарға да қызықты тестар жасауға болады.

<https://wordwall.net/ru/resource/28179714>

[**“Барабан**” әдісін тақырыпты таңдағанда, не сұрақты таңдағанда қоюға болады.](https://wordwall.net/ru/resource/28179714)

<https://choice-helper.com/wheelOfFortune/index?v=Дене%20мүшелері&v=қыс%20киімдері&v=қыс&v=жаз&v=көктем&v=күз&v=демалыста&v=мектепте>

**Каhoot** - интерактивті танымал сайттың бірі. Жеке, топпен жарыс өткізу, оқушы білімін бақылау мүмкіндігі- барлығы ерекше дизайнмен үйлеседі. Ашық сұрақтарға жауап жазу, клавиатурамен жұмыс әр оқушыны бейжай қалдырмайды. 3-сынып оқушылары үй тапсырмасын қызығып орындайды.

 <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=e8f17c9a-5656-4f2b-b8cf-d03d697dea38&single-player=true>

Онлайн болған кезде видео сабақтар да жасауға кірістік. Әр түрлі курстарға қатысып, ақпараттық сауаттылығымды арттыра түстім. Ютуб канал ашып, видео сабақтарымды қойдым.

 <https://www.youtube.com/watch?v=iJPtJoXKJL8&t=78s>

Тиімді қолданылған ойын мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың зор ынтамен тыңдап, берік меңгеруіне көмектеседі. Өйткені төменгі сыныптағы оқушылардың аңсары сабақтан гөрі ойынға ауыңқырап тұрады.

Шәкірттерінің ертеңін ойламаған ұстаз еліміздің болашағына жаны ауырмағаны.

Сондықтан, ұстаз алдында отырған әр оқушыға ертеңгі ел басқаратын болашақ ел ағаларын тәрбиелеп отырмын деген көзқараспен қарауы тиіс. Міне, сол кезде ғана берген білімі сапалы, тәрбиесі қонымды болады деген сенімдемін. Біздің қолымызда болашақ ел тағдыры деп айтсам, артық айтпағаным болар.

 Назарларыңызға рақмет.

 Әдебиеттер тізімі.

 1. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: Метод пособ для педагогов начальной и средней школы/ Т.П.Войтенко.- Калуга: Адель, 2008.-361 б.

 2. Кларин М.В. Педагогическая технология/ М.В. Кларин. -М,: Просвещение 2004-186 б.

 3. Журнал «Қазақ тілі мен әдебиеті»№2, 2005,№11, 2007,№1, 10 2008,№4, 9-2009ж