Орыс мектебінде бастауыш

сынып оқушыларына қазақ тілі сабағында оқыту мен дамыту бағытындағы ойын технологиясын қолданудың тиімділігі.

Құрастырған : Бектурганова Л.А.

Мазмұны:

1. Кіріспе
2. Ойынның атқаратын функциясы
3. Ойын элементтерін сабақтың әр кезеңінде тиімді қолданылуы.

1. үй тапсырмасын тексеру кезеңі

2. жан – жақты білімін тексеру

3. жаңа материалды саналы және белсенді меңгеруге дайындау кезеңі

4. жаңа білімді меңгеру кезеңі

5.оқушылардың жаңа материалды түсінгенін тексеру кезеңі

6. жаңа материалды бекіту кезеңі

7. рефлексия кезеңі

4. Орфографиялық ойындар.

5. Коммуникатифтік ойындар.

6. Ойын-эпизод.

7. Ойын – сабақ.

8. Сабақ түрлері.

Түсінік хат

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.

Әріптестерімізге шығармашылықта сәттілік тілейміз!

Еліміздің ертеңі – бүгінгі ұрпақтың қолында, ал жас ұрпақтың тағдыры ұстаздардың қолында.

Қазіргі кезде білім, біліктілік, дағдыны қалыптастыратын дәстүрлі білім беру нәтижесінде тұлғаны дамыту мен әлеуметтендіруге бағытталған білім беру жүйесіне көшу – негізгі заман талабы және біздің алдымыздағы үлкен міндет.

Белгіленген мақсатқа оқытушы мен оқушы бірлесіп жұмыс істей отырып, шығармашылықпен жұмыс істегенде ғана жете алады. Сондықтан, қайткенде, баланың ойына, сезіміне серпіліс ендіруді мақсат етіп, әр түрлі әрект арқылы ақыл-ойды ұштау, жетілдіру, жеке тұлғаның өзіндік идеясын, көзқарасын, пікірін, сенімін, жауапкершілігін, белсенділігін дамыту жолдарын іздестіру – бүгінгі күннің талабы.

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)

Ойын элементерін сабақтың әр кезеңінде тиімді қолданамын.

**1.Үй тапсырмасын тексеру кезеңі**.

Дидактикалық міндеті: үй тапсырмасын дұрыс орындауын тексеру барысында, білімдеріндегі қиыншылықтарын жойып, сонымен қатар білімін, шеберлігін және дағдыларын жетілдіру.

Қорытынды: аз уақыт арасында (5-7 мин) көпшілік оқушылрдың білім деңгейін анықтап және кемістіктерін белгілеу.

«Бәйге» ойыны

Мақсаты: оқушылардың қызығушылығын арттырып үй тпсырмасын тексеру.

**2.Жан-жақты білімін тексеру.**

Міндеті: 1-4 оқушының терең білімін тексеру, жауап берген және бүкіл сынып оқушылырдың білімінде, шеберлігінде кездесетін түсінішпеушілік себебін анықтау.

Қорытынды: оқушылардың білім көлемінен басқа, оның терендігін, ақыл- ойын, жылдамдығын, оны істе қолдана алатындығын тексеру.

«Керекті сөзді тауып айт» ойынын өткізу

Ойынның мақсаты – ойлау қабілетін дамыту, қажетті сөздерді тауып айтуға жаттықтыру.

**3. Жаңа материалды саналы және белсенді меңгеруге дайындау кезеңі**.

Міндеті: жаңа материалды ұғыну және тиімділігін қабылдау.

**4. Жаңа білімді меңгеру кезеңі**

Міндеті: өзіндік жұмыстың қорытындысын жасауына катысқан оқушылардың белсенділігі, сонымен қатар кейінгі кезеңдердегі білім сапасы

«Әңгімені қалпына келтіру» ойыны

Мақсаты: монолог немесе диалог мәтіндерін құрау соған сәйкес істеу білу дағдыларын қалыптастыру, жандандыру.

**5. Оқушылардың жаңа материалды түсінгенін тексеру кезеңі**

Міндеті: жаңа материалда кездескен қиыншылықтарын жою, орташа және нашар оқушылардың жаңа тақырыпты ұғынған деңгейін бақылау.

«Сиқырлы қоржын» ойыны

Мақсаты: жаңа тақырыпты ұғынғанын тексеру. Сиқырлы қоржыннан сұрақтар алып, толық жауап беру.

«Сын есім» ойыны

Мақсаты: Сөз құрамынан жасалған талдау оқушылардың есінде саналы сақталып, қорытылмай жатқан сөздік қорының игілікке асуына мүмкіндік жасайды.

Мысалы, заттардың түрлі сапалы мен қасиеттерін білдіетін синониум сөздер тізбегін алайықшы үстел – зат есім, оған қоса анықтауыш болатын сөздерді яғни, сын есімдерді тіркестіріп оның қасиетін сегіз қырынан танытуға болады:

- темір үстел, емен үстел – қандай материалдардан жасалғандығы;

- жазу үстелі, ас үйлік үстел, шаруашылық үстелі – нендей мақсатқа пайдаланатындығы;

- үлкен үстел, кішкене үстел, биік үстел, аласа үстел – көлемі;

- жаңа үстел, ескі үстел, ұсталған үстел, сынық үстел, жөндеген үстел,

жаңартылған үстел – күйі, қалпы;

* әдемі үстел, ыңғайлы үстел лайықты үстел, жеңіс үстел, ауыр үстел, берік үстел, мықты үстел, ауыр үстел, берік үстел, мықты үстел, үстел- сапасы;
* менің үстелім, сенің үстелің, біздің үстеліміз , сендердің үстеліңдеріңіз, мектептің үстелі – кімнің меншігі:
* Мәскеу үстелі, Алматы үстелі, Белорусия үстелі- жасалған орны;
* Сүйкімді үстел, нашар үстел – бағалау;
* Жылжымалы үстел, жиналмалы үстел – типі.

**6. Жаңа материалды бекіту кезеңі.**

Міндеті: оқушылардың ұғымдарының, ережелерінің тжәне идеялардың бір-бірімен байланысын табу іскерлігі.

«Айтыс» ойыны

Мақсаты: екі оқушы шығып белгілі бір тақырып бойынша білімдерін ортаға салады.

**Орфографиялық ойындар**

«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 созді тез тапса?». Сол жеңіске жетеді. Жеңіске жеткен бала өз сөзін айтып, жазады.

1. «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.

2. «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.

1.«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.

2. «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

**Ойын – эпизод**

Құрама қиыстыру ойыны. Топ топшаға бөлінеді де, бірдей тапсырма алады, түрлі-түсті қаңазға жазылған. Бұл қағазға «жартылай сөз», сөз тіркестердің бір сыңары, диалог репликасы және сөйлемнің жартысы жазылады. Мұғалімнің бұйрығымен топ мүшелері сөз, сөз тіркестері және сөйлемнің жартысын жинап, диалог құрып бір-біремен қарым- қатынасқа түседі.

Мысалы «Мемлекеттік тіл» тақырыбы бойынша мәтінмен жұмыс жасағанда мынандай карточкалар ұсынамын.

Қазақ тілі … (қазақ халқының ана тілі)

1989 жылы қазақ тілі … (мемлекеттік мәртебе алды)

Түркі тілдкрдің ішінде … (қазақ тіліне ең жақындары)

Қазақ тілі- өркендеген … (мәдениеттің тілі, ғылыми тіл, ресми іс қағаздардың тілі)

**Ойын сабақ**

Іздену ойыны. Ойынға қатысушылар мәселелік ақпаратты жартылай түсінеді, ол мәселенітолық шешу үшін әрекет жасайды. Олардың мақсаты- ақпаратты толық түсіну үшін бірігіп жұмыс істеу.  
Мысалы, Қазақстандағы қоршаған орта, экололгия туралы мәліметтері бар, бірақ топ болып дәлелді ұсыныстар айтуы керек.

Қорытынды сабақ ретінде оқушылармен «Алғырлар мен тапқырлар»,

«КВН», « XXI ғасыр көшбасшысы», түрлі сайыс ойындары өткізіп отырамын.

«Алғырлар мен тапқырлар» ойыны

Ойынның мақсаты: қазақ ұлттық дәстүрлері тақырыбы бойынша алған білімдерін қадағалау, ойлау дағдыларын қалыптастыру, сөйлеу мәдениетін өрістеу, дамыту. Ойынның шарты: үш ойыншы қатысады. Әр ойыншы асық таңдайды, асықтың түсіне байланысты жолға барып тұрады. Тақырып таңдайды.

Сары жолға ойыншыға жеңіл сұрақ, жасыл жолдағы ойыншыға орташа сұрақтар, қызыл жолдағы ойыншыға орташа сұрақтар, қызыл жолдағы ойыншыға бес сұрақ, жасыл жолдағы ойыншыға үш сұрақ, қызыл жолдағы ойыншыға екі сұрақ қойылады.

Сабақта орынды қолданылған ойын элементтері оқушылардың ынтасын арттырып, білім дағдыларын игеріп, іскерліктерін шыңдауға өз септігін тигізеді. Ойын барысында қолданылатын дидактикалық материалдар оқушыларға ыңғайлы, түсінікті болса, ойын жақсы нәтиже береді.   
Оқыту мақсатына қарай тілдік ойындар: лексикалы-фонетикалық, грамматикалық болып бөлінеді. Тілдік ойындардың бұлай бөлінуі шартты түрде ғана, себебі фонетикасыз, фонетиканы лексикасыз, лексиканы грамматикасыз қарастыру, меңгерту мүмкін емес.   
Лексикалы-фонетикалық жаттығулардың негізгі мақсаты – оқушының сөзді дұрыс айтуын, дұрыс сөйлеуін қадағалау, интонацияны дұрыс қалыптастыру. Бұл ойын сабақтың алдыңғы сатысында көп қолданылады. Сабақтың кейінгі сатысында оқушыларды меңгерген лексикалық материалын практикалық тұрғыда қолдану, сөздерді бір-бірімен байланыстырып сөйлем құрау, оқушыға өз ойын жүйелі түрде жеткізуге машықтандыру үшін грамматикалық ойындар қолданылады.   
Қазақ тілінің ерекше дыбыстарының анық айтылуын оқушыларға меңгерту үшін, мұғалім ойын үстінде тілдің орфоэпиялық, орфографиялық ережелерін де есепке алуы керек. Мысалы, орфографиялық лотоны қолдану арқылы ілгерінді, кейінді ықпал заңын, ерекше дыбыстардың айтылуын оқушылардың берік меңгеруіне ықпал жасайды, оларды шығармашылық ізденіспен жұмыс істеуге үйретеді. Орфографиялық лото үлгісі: бүг..н, жұм..с, кіта..ы, тара..ы.   
«Бұл қалай өзгерген» ойыны қазақ тілінің ерекше дыбыстарының айтылуын және әріп түрінде жазылуын оқушыларға меңгерту үшін жүргізіледі. Ойын барысында сөз ішіндегі әріптердің дұрыс жазылуына, бір әріптің өзгеруінен сөздің басқа мағынаға ауысып кететіндігіне оқушылардың назарын аударуға болады.   
Қазақ тіліне тән дыбыстарды айтуға тілі келмейтін оқушылармен жұмыс жасағанда, халық ойындары жаңылтпаш, санамақтарды ұтымды пайдалануға болады. Алдымен олардың жеңіл түрін, кейін біртіндеп күрделендіріп берген өте тиімді.   
«Топтай біл» ойынын алатын болсақ, бұл оқушылардың ой-өрісін кеңейтіп, заттарды белгілі бір тақырып бойынша топтастыруға дағдыландырады.   
Ойынға қатысушы оқушылар үшін қандай заттарды топтай білу керектігін көрсететін таблица және оған қажетті заттардың аттары жазылған жеке сөздік карточкалары жасалады. Мысалы: «Үй жануарлары мен жабайы аңдар» тақырыбы бойынша   
1-қалта: Үй жануарларын сатып аламыз   
(жылқы сиыр, түйе, қой, ешкі)   
2-қалта: Жабайы аңдарды сатып аламыз   
(жолбарыс, арыстан, барыс, қасқыр, түлкі, аю, қоян)   
Екі кесте тақтаға ілінеді, ал оқушылар қолдарындағы жауап карточкаларын қажетті қалтаға орналастырады.   
Үнсіз қимыл   
1 оқушы әр түрлі қимылдар көрсетіп, қалған сөздерді басқа оқушылар атап отырады.   
Мысалы: отырды, тұрды, жүрді, тақтаны сүртті, қолын көтерді.   
«Ұшты-ұшты» -ойыны   
Ұшты, ұшты, үкі ұшты (қол көтеріледі)   
Ұшты, ұшты, түлкі ұшты (көтерілмейді)   
Әр түрлі зерттеулердің нәтижелеріне сүйене отырып, балалардың тілінің дамуында сөйлеу қабілетін жетілдіріп, дүниетанымын кеңейтуде сөздік ойындардың атқарар рөлі ерекше екені дәлелденді. Сондықтан барлық сабақтарда сөздік ойындарын қолдануға болады. Сондай ойынның бірі – «Керекті сөзді тауып айт». Басқарушы көкөніс, жеміс, оқу құралдары, ойыншықтар т.б. сөздерді атаса, оқушылар сол топқа жататын заттарды атауы керек.   
Сөздік ойын   
1.оценка – баға степь – ...... туча – бұлт смех - күлкі   
берег – ...... город - ...... нация - ..... лиса - .......   
**2. Белгілі бір сөзден бірнеше сөз құрастыру.** Мысалы: «қамсыздандырылмағандықтан» - тамақ, нан, қант, сан,тас, мақта,сағат, қас,қаз,лақ,ырыс...т.б.   
Қазақ тілі сабағында қоладнуға болатын ойындардың атаулары мен шарттары:

**«Түймедақ» ойыны**. Септік жалғауды қайталап бекіту мақсатында жүргізіледі. Таблицаның басына «Түймедақ» деп жазылады да , оның астына дөңгелек сызылады. Дөңгелектің шетінен гүл тостағаншалары орналасатын тілік жасалады, оның гүл тостағаншалары тәрізді қағазға гүл, гүлдің, гүлге, гүлді, гүлде, гүлден, гүлмен деп жазылған сөздер жазылған қағаз жолақтар жасалады. **Ойнау шарты:** атау септігінде тұрған «гүл» сөзі бар бала оны дөңгелек тіліне іледі.

**«Еске сақта»** бұл ойынды сөздерді меңгеру барысында қолданған тиімді. Оқушылар үнтаспадан жазылған сөздерді тыңдайды, қайталайды. Есте сақтаулары арқылы дәптерлеріне жазады. Бұл ойынның тағы бір тиімділігі оқушылардың есте сақтау қабілеттерін дамытуға септігін тигізеді. Көп сөз жазған оқушы жеңімпаз атанады.

**«Суретті билет»** **ойыны.** Сан есімді өткенде оқушыларға суреті бар кәртішкелер беріледі. Сөйлем құрап, сан есімді табады. Мысалы: оқушыларға гүл, торғай, қоян суреттері беріліп, солар бойынша заттың түрі мен түсі туралы сөйлем құрау тапсырылады. Сөйлемді тез, дұрыс құрап, ондағы заттың түсін білдіріп, қандай? деген сұраққа жауап беріп, сын есім болып тұрғанын айтып айтып берсе, сол бала жеңеді. Мысалы: Әдемі гүл өсіп тұр. Бір торғайға ұя жасадық.

**«Үндемес» ойыны.** Сөйлем мен сөйлемдегі сөздердің байланысын өткенде, қайталағанда жүргізуге болады. 5 оқушыға орны ауысқан сөздері бар сөйлемдер жазылған қима қағаздар беріп, оларды дұрыстап жазу тапсырылады, немесе интерактивті тақтадан көрсетіледі. **Анам,** **әкелді, қызыл, алма, ұшады, жылы, құстар,** **жаққа.** Оқушылар сөйлем дұрыс құрып болған соң үндемей қол көтереді де тақтаға жазады. Дұрыс жазса оқушылар алақандарын соғып қуаттайды. Егер дұрыс жазылмаса, басқа бір бала дұрысын жазып береді.

**«Білім мен дәстүр сыны» ойыны.**

**Мақсаты:** Қазақ халқының дәстүрін біліп, өздігінен іздену үстінде болады.

**Ойынның шарты:** 1- сұрағы сабақ мазмұнына байланысты, 2- сұрағы ұлттық дәстүрлеріміздің сол сабақпен байланысты тұстарын алу.

Қазіргі уақытта қазақ тілін үйренуде оқытудың иннавациялық әдісін қолданып оқыту болғандықтан, сабақта түрлі жағдаяттарды тудыра оқыту өз жемісін береді. Ауызекі сөйлеуде сұрақтар тудыру тіл үйренушілерді әрі қызықтырады, әрі жағдаяттар тудырып, сол жағдайларға қарам-қарсы пікір айту үшін сөйлеу интенциясын сабақта беріп отыру керек.

**«Қонақ» ойыны**.

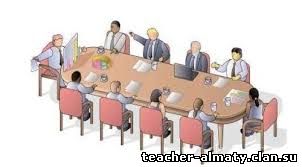
Қонаққа келген адамның өзін таныстыруы. Үй иелерін, яғни, шаңырақ мүшелерін қонақпен таныстыру. Бұл ойынға 4-5 оқушы қатысуына болады. Бұл ойынды отбасы мүшелерін, туыстық атауларды өткен кезде пайдаланған дұрыс. Себебі оқушылар жаңа сөздерді меңгерумен қатар сөйлеу дағдыларын қалыптастырады.

**«Қай буынды жоғалттым ?» ойыны.**

5 сыныпта буындарды өтіп, сөздерді дұрыс бөлуге жаттықтыру үшін алғашқы ойын тсілін пайдалануға болады. Мысалы: қалам, мектеп, досым сөздеріндегі қа... , ... теп, дос... жазылмаған буындарды дұрыс, шапшаң, әрі көп тапқан оқушылар ұтады. Бұл ойынды интерактивті тақтада өткізген әсерлі, әрі тиімді болып табылады.

Суреттерді сөйлет» ойыны  
Интерактивті тақтадан мазмұнды 2-3 суреттер көрсетіледі.Оқушылар суреттер бойынша топ-топпен 8-10 сөйлем көлемінде мәтін құрастырады.Берілген тақырып бойынша хат,эссе,ой-толғау құрастырып жазуға болады.  
«Буын» тақырыбына мынадай ойын түрін қолдануға болады: «Ойлан,тап»  
1.Бір буынды ,тұйық буынға мысал келтір.(ет,жап,шөп,хат)  
2. «ла» буынына аяқталатын екі буынды сөз ойла.(айла,ойла)  
3. «А» әрпінен басталып, «А» әрпінен аяқталатын бір буынды сөз ойла.(ала,ана)  
4. «Т» әрпінен басталып, «Т» әрпінен аяқталатын бір буынды бітеу буынға мысал келтір.(торт,тат,төрт)  
«Жадыңа сақта» ойыны  
Тақтаға немесе плакатқа жазылған 10-12 сөз оқушылар назарына көрсетіледі.  
2-3 минут өткеннен кейін тақтадағы сөздер өшіріледі.  
Оқушылар есінде қалған сөздерді дәптерлеріне жазу керек.Сөздерді дұрыс,нақты(10 сөз) жазған оқушы жеңеді  
«Мені түсін» ойыны  
Оқушылар мәтіннің бір бөлігін оқиды,түйінді сөздерін дәптерлеріне жазып алады.Мұғалім оқушылардың кітаптарын жабуын,қолдарына парақ пен қарындаш алып,осы мәтіннен 5-7 сөз жазуларын талап етеміз.  
Соңынан мұғалім парақтарды жинап алып тексереді.Кім көп сөз жазса,сол жеңімпаз атанады.  
«Көкпар» ойыны  
Ойыншылар екі топқа бөлінеді.Ойынды көкпар алуға тырысатындай етіп, жарыс түрінде өткізуі керек.Әр топтан бір-бір ойыншыдан шығып, «сандықшадан» асық алып,нөмірі оқылып, сол нөмірдегі конверт ашылып,ішіндегі жұмбақ оқылады.  
Білім сайысы:  
1.Ең терең көл (Байкал)  
2.Ең ірі планета (Юпитер)  
3.Жылқы қанша жасайды№ (30 жас)  
4.Ұшпайтын ең үлкен құс (Страус).  
Жұмбақтар:  
Болсын мейлі қай жақтан-  
Алыс-жақын аймақтан  
Сағыныш алып ұшамын  
Достарды барып құшамын.  
(хат)  
Синонимдер:  
Әр жолдан бір-біріне мағынасы жақын сөздерді тауып, астын сызыңдар.  
1.Күн,сәуле,нұр,ай.  
2.Шұғылдану,орналасу,ұсыну,айналысу.  
3.Той,мереке,мейрам,жиналыс.  
Артық сөзді тап:Мағынасы жағынан сәйкес келмейтін артық сөзді тап.  
1.Жылқы,сиыр,аю,қой.  
2.Түлкі, қасқыр,түйе,жолбарыс.  
«Сөз жарысы» ойыны  
Ойынның мақсаты – сөздік жұмысын қайталау.Бұл ойында 3 оқушы тақтаға шығады.Сыныптағы оқушылар сөздерді орыс тілінде айтады.Үш оқушы қазақ тіліне аударады.Үш оқушының қайсысы көп айтса ,сол жеңеді.Ойынды тақтаға сауатты жазу қабілетін молайту мақсатында жазбаша түрде де өткізуге болады.  
Сабақта грамматикалық ойын түрлерін,әсіресе тіл сабағын меңгерту мақсатында жиі қолдануға болады.Грамматикалық ойындар арқылы сабақтарда оқушылар әр түрлі жағдайды түсінеді,оны шешу жолдарын қарастырады.Жақсы ойынға бала бар ынтасымен беріліп,оны білуге ,меңгеруге талпынып,алуан түрлі мәліметтерді алып,шеберліктерін шыңдайды.  
Қазақ тілінің фонетика саласын оқытқанда тақырыпқа орай әр түрлі әдіс – тәсілдермен шеберлікпен грамматикалық ойындарды енгізуге болады.  
Фонетика саласы бойынша.  
«Адасқан әріптер» ойыны  
1.р,ш,а (шар)  
2.е,т,е,р,к (терек)  
3.м,қ,а,л,а (қалам)  
4.ө,з,к (көз)  
5.м,і,л,і,б (білім)  
6.о,қ,л (қол)  
7.қ,с,а,б,а (сабақ)  
Сонымен қатар,әрбір жаңа тақырыпты өткізу барысында тақырыпқы сай   
«Адасқан әріптер»ойынын ойнатуға болады.  
Мысалы,жабайы аңдарды өткен кезде былай ойнату тиімді.  
сқақыр – қасқыр  
Іркіп – кірпі  
нояқ - қоян  
«Кім шапшаң?» ойыны  
1.А әрпінен басталатын қала аттарын ойла.  
Мысалы:Ақтау,Астана т.б  
2.Б әрпінен басталатын тағам атаулары.  
Мысалы:бауырсақ,бөлке,балмұздақ т.б.  
Лексика саласы бойынша.  
«Кім тапқыр?» ойыны  
Ішінде антоним сөздері бар мақал-мәтелдер тауып жазу.  
1.Үйдің ......- ..... қыс түскенде білерсің.(ыстық-суығын)  
Кімнің ..... - ...... іс түскенде білерсің. (дос-қасын)  
2.Ашу - ......, ақыл - .... .(дұшпан,дос)  
«Жұбыңды тап» ойыны  
(мақал-мәтел тақырыбында қолданылады)  
Әр түрлі қағаздарда мақалдар беріледі.Мақалдың сыңарлары екі қағазда болады.Ойыншы сол мақалдарды белгілі уақыт ішінде жұптастыру керек немесе аралас сөздерден мақал құрастыру керек.Дәл сол сияқты тұрақты тіркес пен оның мағынасын жұптастыруға болады.Дәл,нақты, дұрыс жауап берген ойыншы жеңімпаз атанады.  
Сонымен қатар,сабақта түрлі кестелерді пайдалануға да болады.Кестелер арқылы «Кім жүйрік?» ойынын жүргізуге болады.Оқушылар септіктермен танысқан кезде,сұрақтарын,жалғауларын еске сақтап ,мысалдар келтіріп қалай меңгергендігін көрсете алады.  
  
Тілді үйренудегі ойынның мақсаты:  
Ойын арқылы оқушылардың білім-білік дағдылары қалыптасады.  
  
Оқытудағы ойынның міндеті:  
-Білім деңгейі мен дағдыларын жетілдіре отырып,ойын арқылы оқу мен тәрбие ұштасады.  
-Мұғалім ойната отырып,жаңа білімді меңгертеді.  
-Оқушының танымдық қызметі мен ой-өрісі кеңейеді.  
-Оқушының өзіне деген сенімі артады,оқуға деген қызығушылығы ,белсенділігі дамиды.  
-Оқушыларды адамгершілікке ,бір-бірін сыйлай біліп,қол ұшын беріп,көмектесуге үйретеді.

Тізбек ойыны   
Берілген сын есімнің соңғы дыбысынан басталатын басқа сын есімді тауып айту тапсырылады: таза – ақылды - .....   
Сын есім мен зат есім   
Берілген сын есімге лайықты зат есім тіркеп айту керек. Бірінші бала тек сын есімдерді атайды: өнімді, атақты, сымбатты,т.б. Екінші бала оған лайықты зат есім тіркестіріп, тез-тез айтуы керек. Келесі екі бала берілген зат есім алдына сын есім тіркеп, кезектесіп айтып шығады. Мысалы: тамақ – дәмді тамақ, анам - мейірімді анам.   
Қазақ тілінде ойын элементтерін кіргізудің маңызы ерекше. Ол оқушының шығармашылық қабілетін, сабақта белсенділігін арттырады, қазақ тіліне деген қызығушылығын дамытады, білімін молайтуға әсер етеді. Мүмкіндігінше бастауыш сыныптарда ойын, сөзжұмбақ түрлерін қолданып, салт-дәстүр элементтерін кіргізуге тырысу керек. Ойын түрлерін қолдану – сабақты түрлендіру деген сөз.   
Сабақ барысында алған білімдерін оқушылар практикада қолдану дағдыларын қалыптастыру үшін грамматикалық ойындардың орны ерекше. Сабақта тиімді қолданылған ойын оқушылардың грамматиканы толық меңгеріп, жазу тілін дамытуларына мол мүмкіндік береді. Оқушыларды өз беттерімен жұмыс істей білуге дағдыландырады.   
Сабақты «Сөйлеу минуты» ойынымен бастауға болады. Ойын мақсаты – балаларға үйде не істегенін ауызша диалог түрінде айтқызып, әңгімелеп беруге үйрету. Ойын сұрақ-жауап түрінде өтеді.   
-Кеше қайда болдың?   
-Теледидардан қандай кино көрдің?   
-Кино не туралы?   
5-сынып бағдарламасында мамандықтарға арналған модуль бар. Осыған байлынысты «Сиқырлы қалта» ойынын өткізуге болады. «Сиқырлы қалтаның» ішіне мамандық иелері бейнеленген кесте-суреттер салынады. Тақтаға шыққан оқушы өзі жақсы көретін мамандығы бейнеленген суретті таңдап алады. Ойынға қатысушы оқушылар «Бұл кім? Не істейді?» – деген сұраққа жауап береді. Бұл ойын «Мамандық» тақырыбын өткеннен кейін, меңгерген материалды бекіту, қайталау, тексеру сабағында өткізіледі

Сабақ үстінде оқушы ойынды ойнай отырып, тілдік материалды меңгеру мақсатында сөздерді (аудармаларымен) жаттайды. Сюжетті суреттер арқылы сөйлемдер құрастыру, сергіту ойындары, жұмбақ, алфавиттік жұмбақтар, метаграмма, анаграмма, кроссворд құраумен байланысты ойындар ұйымдастырылады. Мәселен, “Түлектер жәрменкесі” ойынының мақсаты: ”Мамандық” тақырыбын пысықтау, ойыншыларды өз бетімен еңбектенуге дағдылдандыру.   
“Кім жылдам ойнайды?” ойыны. Ойынның мақсаты: оқушыларды құжаттардың қазақша атауларын дұрыс айта білуге және есте сақтауға үйрету. Ойынға керекті заттар: құжаттардың атауы жазылған плакаттар.   
Сөз құрамы тақырыбын жүргізгенде «Сақина салу» қазақтың ұлттық ойынын ойнатуға болады. Бұл ойынның шарты: жүргізуші бір деректемені дауыстап айтады да, сақина салады, сақина кімге түсті сол оқушы «анықтамасын береді» - дейді. Ойыншы жауапты уақытында айта алмай қалса, онда ортаға шығып, дауыстап айтылған сөздерді тақтаға жазады. «Ғажайып алаң» ойынының элементтері сабақты жандандыра түседі. Сондай-ақ суреттермен жұмыс жақсы нәтиже береді, мысалы: суретке қарап, қандай жағдай, іс-шара бейнеленгенін әңгімелеу тапсырылуы мүмкін (мысалы, жиналыс, отырыс т.б.).   
  
Мысалы: суретке қарап не бейнеленгенін айт.   
   
   
  
Мысалы, бұл суретте жиналыс бейнеленген.   
Бұл суреттен кешіккен қызметкерді көруімізге болады.   
  
   
Ал бұл суретте қызметтік өсу бейнеленген.   
«Оқытушы қай жерде қателесті?» ойынын жүргізуге болады. Бұл ойынның шарты: оқытушы тақтаға шектеу белгісіне мысал жазады, ал оқушылардың мақсаты шектеу белгісі болмай тұрған сөзді, сөз тіркесін табу.   
Рөлдік ойындар-тіл дамыту құралы. Бұл - тілді үйрену процесіндегі ең белсенді әдістемелік тәсілдерінің бірі. Оны тиімді қолдана білген ұстаз оқушыларға білім мен тәрбие беруде табысқа жетеді, сол арқылы шәкірттерінің бойында ойын өзгеге өз бетінше жеткізу қабілеті мен дағдысын қалыптастыруға, монолог түріндегі ойын дамытуға, диалогтық қарым-қатынас негізінде сөйлеу тілін бағыттауға ықпал етеді.   
Рөлдік ойын оқыту мақсатында қолданылатын, сөзге араласу жағдайын ұйымдастыратын құрал десек те болады. Оған өзара рөлдерді және ойындық көріністерді бөліп алып, соған сәйкес оқушылардың бір-бірімен қарым-қатынас жасаудағы ұйымдастырылған әңгімесі жатады. Мысалы: «Бағдарламашының бір жұмыс күні ойыны» тақырыбындағы рөлдік ойын. Бұл ойын өмір жағдаяттарын үлгілеу және оның шешуін іздестіруге негізделген.   
Оқу үдерісі негізінде оқушының коммуникативтік қабілетін дамытуда ойын элементтерін пайдалану топпен және жеке немесе жұппен жұмыс істеу арқылы оқушының жеке тұлға ретінде ерекшеліктерін анықтау, зейінділігін қадағалау, өз білім деңгейіне өзі баға беруіне көмектеседі.   
**3. Ойындық жарысқа негізделген сабақтардың нәтижелілігін зерттеу.**Қазақ тілін оқытуды жетілдірудің жаңа технологиясын іздестіру жолында ғалымдар, жаңашыл педагогтар еңбек етуде. Олардың ғылыми еңбектерін, зерттеу жұмыстарын саралағанда берік білім берудің, оқу белсенділігін арттырудың маңызды жолдарының бірі - ойын элементтерін тиімді пайдалану екендігі байқалады. «Баланың ынтасын тарту үшін оқылатын нәрседе бір жаңалық болу керек»,-деп жазады Ж.Аймауытов.   
Соңғы жылдардағы зерттеулер адамдар естіген ақпараттың 20%-ын, көзбен көрген ақпараттың 30%-ын және бір сәтте көрген және естіген ақпарттың 50%-ын меңгеретінін көрсетті.   
Сол себепті мемлекеттік тілде іс қағаздарын жүргізу сабақтарына ойын элементтерін енгізе отырып, көрнекіліктерді қолдану арқылы нәтижеге жетуге болады. Мемлекеттік тілде іс қағаздарын жүргізу сабағына ойын элементтерін енгізу не береді, қорытындылап көрейікші:   
Оқушылар үшін Оқытушы үшін   
1. Қызығушылық және уәждеме артады. 1. Оқу материалы жүйеленеді.   
2. Әр оқушы жұмысқа тартылады. 2. Саралап оқыту жетілдіріледі.   
3. Ақпараттар ағымымен жұмыс істеу дағдылары пайда болады. 3. Тақырып бойынша қосымша материалды игерту мүмкіндігі пайда болады.   
4. Көру арқылы есте сақтау және эмоциялық қабылдаудың белсенділігі артады. 4. Психикалық және эмоциялық тұрғыдан түсетін күш кемиді.   
5. Өздігінен шешім қабылдау дағдылары пайда болады. 5. Материалды игертуге уақыт үнемделеді.   
Қорыта келгенде, ойын – оқыту әдістерінің бір түрі. Адам баласы ойын арқылы өсіп өркендеген. Ойын технологиясының оқытушыға берері мол. Сондықтан да мемлекеттік тілде іс қағаздарын жүргізу сабағында ой белсенділігін арттыру үшін ойын элементтерін пайдалану керек. 

Атап айтатын болсақ, жан-жақты, интелектуалдық қабілеті дамыған, коммуникативтік дағдылары қалыптасқан, алған білімдерін практикады пайдалана білетін, бәсекеге қабілетті жеке тұлға қалыптастыру бұл біздің нәтижеміз.

**Сабақтың тақырыбы**: «Кең - байтақ Қазақстаным» нәтиже сабақ

**Сабақтың мақсаты**:

1. Қазақстан туралы өз ойларын тиянақты жеткізе білуге дағдыланндыру.

2. тіл мәдениетін дамыту, көркем сөйлеуге дамыту.

3. оқушылардың патриоттық сезімдерін тәрбиелеу, өз еліне деген сүйіспеншілігін арттыру.

Сабақтың түрі: сайыс сабақ, қорытындылау сабағы.

Сабақтың әдіс-тәсілдері: сұрақ-жауап, ойын, топпен жұмыс.

Сабақтың көрнекілігі: интерактивті тақта

Сабақтың барысы:

1. Ұйымдастыру кезеңі.

Сәлеметсіздереме құрметті оқушылар, сабаққа келген мұғалімдер. Бүгінгі біздің сабағымыз ерекше болмақ.

«Бақытым бар үшінші – Отан деген,

Құдай деген кім десе, Отан дер ем!

... оты сөнген жалғанда жан барсың ба?

Ойланбай – ақ кел-дағы от ал менен.»

М. Мақатаев

Бүгін біз «Кең байтақ - Қазақстаным» модулін қорытындылаймыз. Сабаққа жұмыла белсенді қатысуларыңды сұраймын.

Ол үшін біз қазір үш тпоқа бөлініп жұмыс істейміз.

1-ші топ «Алғырлар»

2-ші топ «Тапқырлар»

Білімдіден шыған алғыр шешен,

Салт-дәстүрді білген ғой барлық көсем.

Сайра, шәкірт, суырыл, шарықташы.

Қалмасын бұл жарыста сенің есің – деп жарысты бастайық

**1-ші кезең.** Дыбыстық жаттығу өткізу үшін «Бәйге» ойынын ойнаймыз. Үстелде модуль блйынша танысқан жаңа сөздер жатыр, әр топтан бір-бір оқушыдан шығып сөзді оқып аударады, сөзді дұрыс аударса, топқа бір ұпай әкеледі, аудармаса ұпай болмайды.

**2-ші кезең.** «Арқан тарту» ойыны.

Әр топ өздерінің жинаған сөздерімен сөзтіркестерін құрайды, қай топ көп сөзтіркесетірін құрайды сол топ жеңеді.

**3-ші кезең**. «Сиқырлы сандар» ойыны.

Интерактивті тақтада сандар кезек-кезегімен шығады, әр топ дұрыс және толық жауап беруге тиіс.

1700 – өңтүстіктен солтүстікке қарай 1700 километр жерді алып жатыр.

3000 – батыстан шығысқа қарай 3000 км.

7,5 мыңдай – ұсақ, ірі өзендер.

90-нан астам – пайдалы қазбалары.

9 – мемлекеттік қорық бар.

2700 жалпы жер көлемі.

1937 – Ақмола қаланың негізі құрылған.

**4-ші кезең**. «Айтыс» ойыны

Әр топтан бір баладан шығып бір-бірімен айтысады. Сұрақ-жауап.

**5 кезең**. «Шешендік өнері»

Әр топтан бір балалдан шығып «Менің отаным Қазақстан» тақырыбына шағын әңгіме құрастырып айтады.

**6 кезең.** «Білгірлер ойыны»

Сұрақтарға иә немесе жоқ деген сұрақ қою. Иә десеңдер көлденеден сызықша сызасыңдар, жоқ дегенде тігіннен.

1. 1998 жылдан бастап Ақмолланың облыс орталығы Республикамыздың астанасы болды. (иә)

2. ең биік шыңы –Алатау. (жоқ)

3. еліміздің көмір ошағы – Қарағынды (иә)

4. Өнтүстік аймағы бидайға бай. (жоқ)

5. Астана қаласы сарыарқа даласының Есіл өзенінің бойында орналасқан (иә)

6. 1993 жылы 30 тамызда Конституция қабылданды. (жоқ)

Ал енді балалар сіздерде қандай сурет шықты, тақтаға қараңыздар қандай сурет шығуға тиісті, сонымен балалар сабақта кім қандай деңгейде жұмыс істеті сол сатыға белгі қойыңыздар.

Сабақта жақсы жұмыс істегендеріне үлкен рахмет. Сау болыңыздар.

ӘДЕБИЕТТЕР   
Назарбаев Н.Ә. «Қазақстан – 2030» Жолдауы   
1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» 2007 жылғы 27 шілдедегі N 319 Заңы   
2. Жанпейісова М.М., Модульдік оқыту технологиясы оқушыны дамыту құралы ретінде // Алматы, 2006, -4,5 бет   
3. Қазақ ұлттық энциклопедиясы, Алматы // -241б   
4. Әрекеттегі RWCT философиясы мен әдістері. // Алматы,2005. -233 б.   
5. Кәсіби даму мектебі // Алматы, Верена 2007, 93-97 б.   
6. Құдайбергенева К.С. Құзырлылық табиғаты – тұлғаның өздік дамуында. Алматы // 2006. -86б.   
7. Құдайбергенева К.С. Инновациялық тәжірибе орталығы- педагогикалық технология көзі. Алматы // 2001. -75б.   
8. Білімдегі жаңалықтар // 2007. №4 26-28 б.

9. Бастауыш мектеп, 3, 2003, А.Әбішева «Ойын элементтерін пайдаланудың педагогикалық ерекшеліктері», 17 бет.   
10. Оралбаева Н., Жақсылықова Қ., Орыс тіліндегі мектептерде қазақ тілін оқыту әдістемесі, Алматы, 1996, «Қазақ тілі сабағында қолданылатын ойындар және оларды ұйымдастыру жолдары», 186-202бет.   
11.Рақмет З, Тайсюганова Г.Ж., Қазақ тілі, Алматы, 2005, Сөздік ойын, 124 бет.   
12. Тізбек ойыны., Қазақ тілі мен әдебиеті орыс мектебінде. – 2006. №2. – Б.124. 