

Я.Л.Коломинскийдің зерттеуі бойынша төрт және бес жаста бала достарымен қарым-қатынасы орната алса, онда ол ортамен әлеуметтік қатынасқа түсуге дайын деген байлам жасауға болады делінеді. Сол кезеңде бала достық, оның мәні жоғары екендігін, сезімі мен сенімін білдіру тұрғысынан ой-пікір қалыптастыра бастайды.

Осы жаста бала өз құрбыларымен достық қарым-қатынасын ұзақ уақытқа соза алады. Бұл шақта баланың эмоционалды қатынастары айқын көрінеді.

Осы кезеңде «өзіне-өзі сұрақ қою» рефлексиясы көрінеді. Танымдық белсенділігі, себеп-салдарлық байланыс пен тәуелділік орната бастайды. Бәрімізге анық заттың аты, ол қайдан пайда болады, құбылыстардың пайда болуы, оның себебі, қажеттігі туралы сансыз сұрақтары пайда болады. Баланың біліуге деген талпынысы мен логикалық ойлауының сан қырлы жақтары ашыла бастайды.

Балада ойлау нәтижесінде «не үшін?», «неге?», «не себепті?», «қалайша?», «неліктен?», т.б. сұрақтар пайда болады. Логикалық ойлауында қиялы басым болады, өзінің түсінігі мен пайымы бойынша ой қорыту, пікір білдіру орын алады, өз қиялындағыдай жағдаяттың себеп-салдарын, шешімін табады.

Бастауышта балада тың дүниені тануға, жаңа затты таныпбіліуге деген құлшынысы, қызығушылығы өте жоғары болады. Сондықтан логикалық тапсырмаларды ойын түрінде «жеңілден-ауырға» принципімен бастаған жөн.

Бастауыш сыныпта баланың логикалық ойлауын дамыту жұмыстарының мақсат, міндеттері үнемі күн тәртібінен түспек емес. Логикалық ойлау ақыл-ой дамуының тиімділігін анықтайды. Осыған орай баланың логикалық ойлауын дамыту және оның үйлесімді дамуы үшін баланың ақыл-ой белсенділігінің тапшылығы жағдайында осы мәселені шешу үшін заманауи әдістемелердің ықпалын анықтайтын зерттеулер қажет.

Әдебиеттер:

1. Мирза Н.В. Мектепке дейінгі балалардың карапайым математикалық түсініктерін қалыптастыру: оқу құралы. - Алматы: Отан, 2020. – 376 б.

2. Абашина, В. В. Теория и технология развития математических представлений у детей дошкольного возраста. Учебно-методическое. - Сургут: Сургутский государственный педагогический университет, 2016. -118 с

3. Диагностика уровня компетентностного развития детей дошкольного возраста с помощью системы индикаторов.-Шымкент:Шикунла и К, 2016. - 104с.

4. Пустовалова, Н.И.Теория и методика обучения элементарной математика детей дошкольного возраста.-Петропавловск:СКГУ им.М.Козыбаева,2012.-261 с.

Кенжебаева А.Т., Қашқынбаева З.Қ.

М.Х.Дулати атындағы Тараз өңірлік университеті, Тараз қ.

АСЫҚ ОЙЫН АРҚЫЛЫ БАЛАЛАРДЫҢ ҰЛТТЫҚ ҚҰНДЫЛЫҚТАР ТУРАЛЫ ТҮСІНІКТЕРІН ДАМУ

Аннотация. Мақалада асық ойыны баланың ойлау қабілеті мен сөйлеу тілін, қимылын дамытатын, денесін шынықтырып, ағза жұмысын, көз көруі, қан айналысы мен тыныс алу мүшелерінің жұмысын жақсартуға ықпал ететін ойын түрі қарастырылады.

Кілт сөздер: асық ойыны, салт-дәстүр, әдет-ғұрып, дене қимылы, шынықтыру.

Баланы тәрбиелеу бағытында ұлттық құндылықтарымызды қолданудың маңызы зор. Ұлттық құндылықтарымыздың қатарына ана тілі, дін, салт-дәстүр, әдет-ғұрып, өнер, ойындар, т.б. кіретін болса, оның ішінде ұлттық ойындардың алатын орны ерекше. Ұлттық ойындар ұлттық мінез-құлық, тәлім-тәрбие, өсиет-өнегеге толы болатыны анық. Демек, қай халықта болмасын бала ата-анасынан жастайынан ұлттық ойындармен сусындап өскендігі абзал.

Қазақ халқының мәдени құндылықтарына ұлттық салт-дәстүр, әдет-ғұрыптар, ойындар, т.б. жатады. Солардың бірі ұлттық ойындарымыздың құралы – асық. Асық халықтың ұғымындағы қасиетті, қастерлі жануардан алынатын сүйек. Қазақ халқы мал шаруашылығын жетік білген. Төрт түлік малды қорек, көлік және етін, жүнін шикізат ретінде тиімді пайдаланған. Ауыз әдебиеті мен наным-түсініктердің басым бөлігі малмен тығыз байланысты. Мақал-мәтелдер, өлеңдер, жылдар, ертегілер, т.б. малға байланысты айтылған.

Асық ойыны ежелден келе жатқан қазақ халқының ата-бабаларынан қалған ұлттық көне мұра ретіндегі адамдарды бауырмашылыққа, ептілікке, ұжымдыққа біріктіретін бренд ойындарының бірі болып табылады. Бұл ойын баланы жүйке жүйелерін шыңдап, оны шыдамдылық, дәлдік, мергендік, шымырлыққа тәрбиелеу құралы. Асық - жас баладан бастап ересек адамдар ойнайтын ойындарда қолданылған.

Қазақстан Республикасының Спорт және дене шынықтыру агенттігінің және Ұлттық спорт түрлері Қауымдастығымен бекітілген «Асық ойынының ережесі» бар.

Баланың ойлау қабілеті мен сөйлеу тілін, қимылын дамытатын, денесін шынықтырып, ағза жұмысын, көз көруі, қан айналысы мен тыныс алу мүшелерінің жұмысын жақсартуға ықпал ететін ойын түрі.

Асық жайында қазақ халқы қасиетті қадірлі ұғым ретінде ой қалыптастырған. Асықты жай малдың сүйегі деп қарамаған. Асық – малдың санының орта тұсында орналасқан асық жіліктен алынады.

Асық ойынына үй жануарларымен қатар тұз тағылары, арқар, еліктің де асығын қолданған. Түйе асығы – бунасын, жылқы асығы – қидасап, сиыр асығы – топай, қой-ешкінің асығы – кеней, киік асығы – кигат, арқар асығы – қоңқар, қасқыр асығы – бунақ деп аталады.

Асық ойындары: далалық немесе алаң ойындары және үй ішілік немесе тақта ойындары деп 2-ге бөлінеді. Далалық немесе алаң ойындарына: арқаласпақ, алты атар, омп, кетсін бір, шыр, бәйге, алшы, бес табан, көтеріспек (атбақыл), т.б. жатады. Үй ішілік немесе тақта ойындарына: хан немесе ханталапай, хан ату, құлжа ату, құмар, қақпақыл, қаржу, сасыр, төрт асық, бес тас, бес асық, иірмекіл, т.б. жатады.

Асықтың түрлері: сақа – үлкен, шымыр еркек қой, серке, қошқар, текеден алынатын сүйек; жабай – ірі асық; қолқар – арқардың асығы; ешкімер – ешкінің асығы; кеней – қарапайым асық; қорғашбай сақа, құлжа сақа, толай, шүкей, т.б. Асықтың алшы, тәйке, бүге, шіге, тұрық, омп, сомпы, табан, оңқай, солақай сияқты жерге түскенде қалпының аттары бар.

Асық ойынында қолданылатын құралдар: көн киіз, тақта.

Асық ойынында қолданылатын әдістер: иіру, шиыру, лақтыру, дәлдеу.

Асық ойыны – қаза халқында ерекше кең тараған көшпелі этномәдени орта тудырған төл тума өнер ретіндегі ұлттық ойын түрі болып табылады. Ойынның негізгі объектісі де құралы да асық болып саналады.

Асық қазақ халқында:

1. Қадірлі сүйек.
2. Балалардың ойыншығы болған.

Қазақ халқының бата-тілегінде асықты қолдану:

1. Асығың алшысынан түссін.
2. Алтын асықтай ұл берсін.

Мақалдарда қолдану:

1. Қой асығы деменіз, қолға жақса сақа тұт, жасы кіші деменіз, ақылы асса аға тұт.
2. Алты жыл аш болсаң да, асық мүжіме.

Ырым-тыйымдарда қолдану:

- келіннің аяғы ауырлап, босануға таяғанда, енесі не атасы ырымдап асық жинаған. Бұл атаның келінге сездірмей ұл болса екен және келін аман-есен босанып, тіл-көзден аман болсын деген тілеуі;

- ұл баланың бесігіне көкжалдың асығын тағудың мәні – бала айбат, қайсар болсын дегені;

- қыз баланың бесігіне еліктің асығын тағудың мәнісі – қыз сұлу, көрікті болсын дегені.

Асық ойыны барысында: дене қимылында жүгіру, жүру, иілу, секіру, көздеу, иіру, сияқты қол моторикасын дамытады. «Асық – үлкен халықтық тәрбие» деп баға берген Бауыржан Момышұлы.

Қазақстан Республикасының Тәуелсіздігінің 20 жылдығына бірнеше авторлар тобы (Нұрлан Әбішев, Нұрлан Әділхан, Қуаныш Мәтенов) 8500 асықтан тұратын «Еуразия» атты ақбозат мүсінін тарту еткен.

Ата-бабаларымыздан өткен ғасырлардан қалған мынайдай асық туралы өлең жолдары бар.

Шеки алып қолыма,
Асық ойнап ләй-ләй
Мұнша бала таңқалып,
Тұрсақ ойнап ләй-ләй.
Кешке дейін асықты
Ойнап едік ләй-ләй.

Қызығына ойынның,
Тоймап едік ләй-ләй.
Осы асықпен жетілген,
Батырларым ләй-ләй.
Бұл асықты ойнаған
Ақындарым ләй-ләй.

Қазіргі кезде балалардың арасында ұялы телефонға телміру, ойын автоматтарына құмар болу нәтижесінде көптеген қайғылы оқиғалардың орын алуы мен балалардың жүйке жүйесінің өзгеріске түсу қаупі жоғарылағандығын дәлелдеп дәрігерлер мен ғалымдар дабыл қағуда. Ақпараттар ағыны толассыз ағылған мына заманда ғаламтордың пайдалы жағымен қатар зиянды жағы да бар екендігін мойындаймыз. Ғаламтордағы атыс-шабысқа толы ойындар, әсіресе қаражат жұмсап ақша төлеп ойнайтын ойындар, баланың қызуқандылыққа (агрессивті болуға) салынуына, қылмыстық істерге итермелейтін бірден бір жол.

Демек, ата-бабамыздан мұра болып келе жатқан ұлттық ойындарды, оның ішіндегі асық ойынының пайдасы мол ұлттық бренд, ұлттық қазына, құндылық ретінде тануға дәлелдің сан қырлы екендігін мойындауымыз керек. Заманауи ойындармен салыстырғанда асық ойыны ешқандай қаражат жұмсамайтын, ғаламтор мен ойын автоматтарын қажет етпейтін, далада да, үй ішінде де ойнауға болатын қызықты ойын.

Қазақ халқының ұлттық құндылықтарын дәріптеу мақсатында асықты ойын құралына айналдырып, асық ойынын ұлттық брендке айналдыру бүгінгі күннің өзекті мәселесі болып табылады. Әр халық өз дәстүрі, тарихы, тілі мен өнері, мәдениеті арқылы тарихын қалыптастырады. Мысалы жапон елі балаларға жастайынан өз құндылықтары мен дәстүрлеріне қатысты сабақ жүргізеді. Бұл тәжірибені неге біз қолданбасқа.

Әдебиеттер:

1. Ұ.Ұ.Үмітқалиев. Асық баланың ойыны емес – бабаның мұрасы // Қазақстанның тарихи-мәдени мұраларының өзекті мәселелері: өткені, бүгінгі мен болашағы: тарих ғыл. докторы, профессоры Мадияр Елеуовтың 70 жылдық мерейтойына арналған халықар. ғыл.-тәж. конф. матер. (Алматы, 6 мамыр 2016 ж.). / Жауапты ред. А.Б. Қалыш. Алматы: Қазақ университеті, 2016. I-бөлім. 111–116-бб.
2. Т.Аскартегі. Асық – мергендікке тәрбиелейді//Азия тарнзит. – 2004. №6.
3. Г.Т.Ерғожина Ұлттық ойындардың білімділік, тәрбиелік рөлі мен мәні // Қазақстан-Заман. 2012. 22 наурыз. № 13. – 16 б.
4. Соқыртеке: Ауыз әдебиетіндегі балалар ойындарының үлгілері. Құрастырған Ш.Ыбыраев. - Алматы: Өнер, 1990. 176 б.
5. Е.Сағындықов Қазақтың ұлттық ойындары. Алматы: Рауан, 1991.-176 б.
6. http://almaty.ws/blog/tyvorenie_evrazija/2011-11-27-241
7. <http://collegu.ucoz.ru/publ/59-1-0-10315>
8. <https://adyrna.kz/post/25568>

Кленюшина А.Л.

КГУ «Общеобразовательная школа имени Жамбыла» Осакаровского района

Карагандинской области

Аубакирова К.Ф.

Карагандинский университет имени академика Е.А. Букетова

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация. В статье рассматриваются особенности применения интерактивных методов в начальной школе. Проанализированы определения понятий «интерактивные методы», «интерактивное обучение» в педагогической литературе. Представлены признаки интерактивного взаимодействия.

Ключевые слова: интерактивные методы, интерактивное обучение, начальная школа, интерактивное взаимодействие, младшие школьники.