

Смадияр А.Б., Академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды университеті, педагогика факультеті, БОПЖӘ 33-21(к) тобы.
(Медиева С.Х. п.ғ.м., бастауышта оқыту педагогикасы мен әдістемесі кафедрасының аға оқытушысы)

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫ ПАЙДАЛАНУДАҒЫ ТАНЫМДЫҚ ІС-ӘРЕКЕТТІҢ РОЛІ

Бүгінгі таңда қоғамымыздың даму бағытында жан жақты дамыған сауатты, саналы азамат тәрбиелеу мәселесі жүктеліп отыр. Кез-келген бала да адамның мәдениеті де ойын арқылы дамиды. Ал бүгінде оқу процесінде ойын алдыңғы орында, яғни ойын арқылы баланың оқуға ынтасын, қызығушылығын арттыру жеңіл болмақ. Ойын арқылы оқушыны білім алуға, оқуға қызықтыра отырып, тұлғалы дамуын қалыптастыруға болады. Мазмұны бойынша барлық дидактикалық ойындар оқушылардың ақыл ой белсенділігін маңызды құралы бола отырып, олардың бағдарлама материалының негізгі тақырыптары бойынша алған білімдерін тереңдете түсуді, әрі пысықтауды көздейді. Бұл ойындар балалардың сабақ үстіндегі жұмысын түрлендіре түседі, олардың пәнге қызығушылығын оятып, ынта ықылас қоюына баулиды және оқушылардың зейінін, ойлау, зерде лерін дамытады. Міне, сондықтан да ойын оқу әрекетінде жетекші рөл атқарады. Дидактикалық ойындар оның аты айтып тұрғандай, баланың ақыл ойын дамытып, таным түсініктерді ажыратудағы әдістердің бірі. Дидактикалық ойындар дегеніміз оқыту мақсатын жүзеге асыруға арналған ойындар. Дидактикалық ойындар оқушының байқампаздық, елестету, есте сақтау, сөйлеу, ойлау қабілеттерін дамытады. Ойын барысында балалар да жаңа білім мен әдістерді үйрену керек екенін түсінеді.

Орыстың ұлы ұстазы К.Д. Ушинский баланы шығармашылыққа, іс-әрекетке, өмірге дайындайтын ойынның тәрбиелік мәні зор екенін бірнеше рет атап өткен. Ол ойын барысында бала тек рахаттануды ғана емес, сонымен бірге байыпты іс-әрекеттерді де іздейтіндігін атап өтті, ойын - бұл баланың физикалық қажеттіліктерін ғана емес, сонымен бірге рухани қажеттіліктерін де қанағаттандыратын практикалық іс-әрекет әлемі.

Танымдық іс-әрекет арнайы дағдылар жүйесімен жүзеге асады. Кез келген дағды қайталау арқылы дамиды және қайталау тоқтаған кезде жойылады.

А.В.Хуторскойдың айтуы бойынша оқушының танымдық белсенділігінің ең көп тараған көрсеткіштері:

- зерделенген пәнге, тақырыпқа зейінді шоғырландыру (егер сыныпты белгілі бір тақырып қызықтырса, мұғалім тәртіпті қалпына келтіруге уақытын жоғалтпайды);
- бала өз бастамасы бойынша белгілі бір білім саласына бет бұрады;
- көбірек білуге ұмтылады, пікірталасқа қатысады (мұғалім баладан сөзді жұлып алуға тырыспайды, ал бала өз бетінше сұрақ қояды немесе оларға жауап береді);
- белсенділіктегі қиындықтарды жеңу кезіндегі жағымды эмоционалды тәжірибелер (бала белгілі бір әрекеттегі сәтсіздікке немесе сәттілікке бірдей жауап береді);
- эмоционалдық көріністер (қызығушылықты білдіретін мимика, ым-ишара).

Әрине, танымдық белсенділікті арттыру процесі маңызды ғана емес, сонымен бірге қиын кезең. Я.А. Коменский – белсенді оқытуды алғашқы жақтаушылардың бірі, ол оқу процесін ұйымдастыру оқуға деген құштарлықты қалып тастыруға бағытталуы керек екенін дәлелдеді. Л.С. Выготский, Б.Г. Ананьева, П.Я. Гальперина және т.б авторлар танымдық белсенділікті арттыру мәселесіне көп көңіл бөлген.

Шетел және орыс педагогикалық ғылымдарының тарихында балаларды тәрбиелеуде ойынды қолданудың екі бағыты қалыптасты: жан-жақты үйлесімді даму үшін және тар дидактикалық мақсаттар үшін.

Бірінші бағыттың көрнекті өкілі ұлы чех мұғалімі Я.А. Коменский. Ол ойын баланың табиғаты мен бейімділігіне сәйкес келетін іс-әрекеттің қажетті формасы деп санады: ойын - бұл баланың барлық қабілеттері дамиды, байыпты ақыл-ой әрекеті;

- ойын барысында қоршаған әлем туралы идеялар шеңбері кеңейіп, байытылады, сөйлеу дамиды;
- бірлескен ойындарда бала құрдастарына жақындай түседі.

Педагогикада дидактикалық бағыт барынша жан-жақты берілген Ф. Фребель ойын арқылы бала, оның ойынша, қағиданы, ғаламның заңдылықтарын және өзін таниды. Ф.Фребель ойынға үлкен тәрбиелік мән береді:

- ойын баланың дене бітімін дамытады, сөйлеуін, ойлауын, қиялын байытады;
- ойын мектеп жасына дейінгі балалар үшін белсенді әрекет. Сондықтан ол ойын балабақшадағы балаларды тәрбиелеудің негізі деп санады.

Дидактикалық ойындардың ішінде сөз мағынасындағы ойындар мен ойын-сауық, ойын-жаттығу ойындары ажыратылады. Дидактикалық ойын ойын жоспарының немесе ойын тапсырмасының болуымен сипатталады. Дидактикалық ойынның маңызды элементі ережелер болып табылады. Ережелердің орындалуы ойын мазмұнының жүзеге асуын қамтамасыз етеді. Ережелердің болуы ойын әрекеттерін жүзеге асыруға және ойын мәселесін шешуге көмектеседі. Осылайша, бала ойында байқаусызда үйренеді.

Дидактикалық ойын - бұл оқу құралдарымен немесе оқу іс-әрекеті барысында қолданылатын әдіс емес. Дидактикалық ойын көп жоспарлы, қиын педагогикалық құбылыстар, ол балаларды ойын әдісі арқылы үйрету болып табылады, білім беру нысаны және өзіндік ойын ойнау, балаларды жан-жақты дамыту болып табылады. Дидактикалық ойын, ойын әдісі ретінде екі жақты қарастырады.

Ойын-оқу іс-әрекеті. Бұл ойында басты рөлді педагог басқарады, педагог әр түрлі әдіс-тәсілдерді қолданып, ойын жағдайын туғызады, жарыс элементтерін қолданады. Педагог ойын барысында тек қана ойнатып қоймайды балаларға белгілі бір білімді береді, ойнау дағдыларын қалыптастырады. Дидактикалық ойындар математикада, тіл дамыту да, қоршаған ортамен танысуда қолданылады. Педагог бұл жерде оқытушы да ойында ойнаушы ретінде болады. Ол ойнауды үйретеді, ал балалар ойнай жүріп үйренеді. Егер де оқу барысында қоршаған орта туралы білімдерін дамыту тереңдетілсе, дидактикалық ойында балаларға тапсырмалар жұмбақ ретінде, ұсыныстар, сұрақтар ретінде қолдануға болады. Дидактикалық ойын жеке ойын қызметі осы ойын әрекетін сезіну ретінде қарастырылады. Ойынның бала тәрбиесіне маңыздылығын бұрынғы және қазіргі педагогикалық әрекеттерде қарастырады.

Оқушылардың оқу- танымдық іс- әрекетін, белсенділігін қалыптастыруда олардың қабілеттерін дамытуға, танымдық жан қуаттарының оянуына ықпал етіп, ізденісіне, талабын ұштауға білім деңгейін жетілдірудің маңызы ерекше. Оқушылардың оқу – танымдық іс – әрекеті – күрделі процесс. Ол іс – әрекет мақсатын, мазмұны мен қорытындысын, түрлері мен әдістерін, мотивтерін, деңгейлерін қамтиды. Оқу – танымдық іс – әрекет – шәкірттің білімге деген өте белсенді ақыл-ой әрекеті. Ол танымдық қажеттіліктен, мақсаттан, таным қисындарынан және әрекетті орындаудың тәсіл- амалдарынан тұрады. Оқу үрдісі оқушылардың оқу- танымдық әрекеті негізінде жүзеге асады, ал оқу - танымдық әрекеті негізінде оқушылардың танымдық белсенділігі қалыптасады. Танымдық белсенділіктің орындалуы оқушылардың оқу материалын түсінуге, өткенді жаңамен байланыстыруға, негізгісі мен қосымшасын анықтауға, алған білімдерін тәжірибеде пайдалануға, өз пікірлерінде оларға сүйенуге ұмтылысынан көрінеді. Білімді саналы меңгеру өз бетімен жаңа білім алуға мүмкіндік беретін ақыл-ой еңбегінің өзіндік тәсілдерін игермейінше іске аспайды. Оқушылардың белсенді танымдық іс- әрекетінің көздейтін мүддесі - білімнің қоғамдық мәнін ұғыну, қоғамға қызмет ету қарқынын үдету негізінде дамыту. Белсенділіктің ең жоғарғы көрінісі оқушылардың алған білімдерін өмірде, тәжірибеде нәтижелі пайдалана білуі болып табылады. Оқушылардың танымдық белсенділігі мына үш белгіге тән:

- Оқу- танымдық әрекеттің қоғамдағы маңыздылық бағыты;
- Оқу- танымдық әрекеттің интеллектуалдық сипаты;
- Оқу- танымдық әрекеттің реттеушілік сипаты.

Сондай –ақ, танымдық белсенділігін дамыту тиімділігі мынадай жетекші фактормен анықталады:

- Оқушылардың жас ерекшеліктерін есепке алу;
- Оқу үрдісінде мәселелік оқытуды кеңінен енгізу;
- Материалдарды айтып түсіндіруде жүйелік ұстанымын қамтамасыз ету;
- Бірте-бірте күрделене түсетін тапсырмалар кешенін шешудегі қол жеткен табыстарды

«нығайтуды» қамтамасыз ету, т.б. [1]

Оқу үрдісі оқушылардың танымдық әрекеті нәтижесінде жүзеге асады, ал танымдық әрекеті негізінде оқушыларда танымдық белсенділік қалыптасады. Демек, оқушылардың

танымдық белсенділігін қалыптастыруды арнайы ұйымдастыру- оқу үрдісін ұйымдастыра білудің маңызы зор. Сабақ беруде оқушылардың танымдық белсенділігін арттыруға қойылатын негізгі талаптар:

- Оқушыларға қойылған оқу міндеттерінің мәні әрқашан түсінікті болуы керек, олар оқытудың мақсатын түсіну керек. Сабақ мәселе қоюмен басталу керек және оқушылардың алдыңғы тәжірибелеріне, олардың білім жүйесіне сүйене отырып жүргізілуі керек. Мұғалім оқушылардың оқытылатын материалға қызығушылығын арттыру үшін барлық тәсілдерді пайдалануы керек. Оқушылардың белсенділігінің маңызды шарты оқыту процесіндегі өзін-өзі бақылау мен өзін-өзі бағалау болып табылады. Сондықтан да оларды осындай қызметке қажеттілік пен дағды қалыптастыру мұғалімнің бірден бір міндеті болып табылады. Өзін-өзі бақылау мен өзін-өзі бағалау қазіргі оқыту технологиясының міндетті элементі болуы қажет.

Білімді саналы және белсенді меңгеруде басты рөл жарқын үлгілерді белгісіз оқушының қосымша оқу материалын пайдалануы арқасында көрініс табатын қызығушылыққа беріледі. Саналылық және белсенділік принциптерін жүзеге асыру үшін оқылатын материалдың тек мазмұнына ғана емес, сондай-ақ оқыту процесінің өзіне де қызығушылық қалыптастыру қажет. Оқушыларға тек жаңа ақпарат алу ғана емес, сонымен қатар оқу, оларға таным процесінің өзі де қызық болуы керек. Бұл ережелерді сақтау жалған білім жинақтауды емес, сенімді қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Оқыту үрдісінде оқушының танымдық белсенділігін қалыптастыру үшін білімдер мен әрекет тәсілдерін алуды қажеттендіруді қалыптастыратын шарттарды, өзін - өзі бейімдеу шарттарын, мәселелерді шешудің түрлі нысандарын ұйымдастыру дағдыларын дамытудың шарттарын қамтамасыз етуі тиіс. Оқушылардың танымдық белсенділігінің деңгейлеріне тоқталатын болсақ, оның ең жоғарғы деңгейі танымдық міндеттерді өз бетінше қоюмен, тапсырмалардың шешімін табуда неғұрлым тиімді жолдарын болжаумен және өз бетінше айқындаумен, өздігінен бағалаумен сипатталады. Ал орташа деңгей жоғары деңгейдің кейбір элементтерінің оқытушының көмегімен орындалатынымен сипатталады, мұнда мұғалім танымдық тапсырма беріп, оның шешуін бақылауы немесе оқушыға шешу тәсілдері көрсетуі тиіс. Төменгі деңгейде оқушыға белгілі бір әрекеттің үлгісі болғанда, оларды орындау тәсілдері туралы көмек болғанда ғана танымдық әрекетін ынталандыруға, белгілі тәсілдерге бағдарлануда көрініс табады.

Оқушылардың танымдық белсенділігін арттырудың негізгі факторлары:

- олардың өз мүмкіндігін сезінуі, оқушылардың өз таңдауымен жұмыс істеуі, оқу үрдісіне баланың өз әрекетінен қанағаттануы;

- оларға мұғалім тарапынан қойылатын талап пен қабілеттерінің сәйкес болуы;

- мұғалімнің өзіндік жұмысты ұйымдастыра алуы, т.б. жатады. Бұл факторлар оқу мотивтерінің өрісін кеңейтіп шығармашылық әрекетіне негіз қалайды. Қабілеттер оқушыға дайын түрде берілмейді, ол оқыту барысында жүзеге асатын дамудың нәтижесі. Оқу, білім алу қабілеттерінің деңгейі әр оқушыда әр түрлі болғандықтан, мұғалім танымдық тапсырманы беру кезінде оны ескеруі тиіс. Төменгі сынып оқушыларының танымдық белсенділігін арттыру үшін білімді меңгерудің мынадай мақсаттары болуы керек:

- Мақсат қоя алу (мақсатты түсіндіру);

- Мақсатты жүзеге асыра білу (орындалатын бөлігі). Нәтижені бағалай алу (бақылау, баға). Бүгінгі мектептерде тек қана екінші буын –орындалатын бөлім ғана жүзеге асады. Сондықтан да ол мектеп тәжірибесінде кең таралған, өйткені мұғалім оны оңай қолдана алады. Мақсатты қоя білуге тоқталсақ, онда ол мақсаттың тек қана жекеленген, бөлек, бір-бірімен бірікпеген оқу үрдісінің мұндай түрі оқушылардың өз қызметін бақылап, оған баға беріп, нәтиженің тиімділігін қалыптастырмайды. Басқаша айтқанда, оқушының танымдыққа емес, тіпті оқу үрдісіне деген қызығушының артуы екіталай. Осы көрсетілген үш элементтің жүзеге асырылуы үшін оқу пәні ішкі ой ерешеліктеріне, яғни, ол ойдың даму тарихы мен қалыптасуына, сонымен қатар әр оқу пәні – жалпы білім жүйесінің тек бір ғана бөлігі екенін түсінгенде ғана іске аспақ.

Танымдық белсенділік барысында логикалық ойлауы дами бастайды. Сонымен, оқушылардың

танымдық белсенділігінің көрсеткіштері ретінде мыналарды бөліп көрсетуге мүмкіндік береді:

- Білімді өз бетінше алуы және оны түрлі жағдайда қолдана білуі;

- Іргелі білімдерге қол жеткізу;

- Танымдық тапсырмаларды шешу біліктері;
- Өзбетімен оқу әрекетіне қызығушылығы, әрекет тәсілдерін білуі;
- Тұтас педагогикалық үрдісте мұғалімнің оқуы мен мақсатты өзара әрекеті;
- Әрекетке бейімделуі мен өзін - өзі бақылау.

Оқушылардың танымдық белсенділігін қалыптастыру үшін мұғалім тарапынан ұйымдастырушылық пен дұрыс басшылық және оған оқушылардың өздері белсенділік танытқаны дұрыс. Ал оқушылардың жеке басының дамуына белсенді болуы үшін оны қажетсінуі, ізденуі, бағдарлай білуі, зерттеу біліктері болуы қажет. Бұл жерде оқушылардың қабілеттерін дамытып қана қоймай, олардың танымдық жан қуаттарының оянуына ықпал етудің, сол жолда ізденісін, талабын ұштап, білім деңгейін жетілдірудің маңызы ерекше[2].

Дидактикалық ойын өзінің қызметі мен атына сай орындалуы үшін, оның арнайы құрылымы

болуы шарт. Оның құрылымы төмендегідей:

1. Міндеті.
2. Әрекет.
3. Ереже.
4. Нәтиже, ойынның аяқталуы.

Егер оның әрқайсысына жеке-жеке тоқталсақ:

1. Міндеті – әрбір дидактикалық ойынның белгілі міндеті болады, ол дидактикалық мақсаттан келіп туындайды. Ойынның (мақсаттан келіп) міндеті, оның оқу мазмұнын құрайды. Ойын мазмұны балалардың қызығушылығын оятады, олардың танымдық іс-әрекетін белсендіреді және жаңа білім, іскерлік, дағдымен байытады.

2. Әрекет – ойынның негізгі бөлігі. Әрекетсіз ойынның мақсатын жүзеге асыру мүмкін емес. Әрбір дидактикалық ойынның міндеті әрбір оқушының мінез-құлқын анықтап, ұйымдастырып, біртұтас ұжымға біріктіретін әрекет арқылы іске асады. Ол балалардың қызығушылығын тудырып, олардың ойынға деген эмоцияналдық қатынасын анықтайды. Дидактикалық ойында әрекет нақты анықталған және айқын түрде белгіленген. Ол әртүрлі болуы мүмкін, бұл жағдайда төмендегідей негізгі шарттарға сәйкес келуі тиіс:

- ойын міндетіне бағыну керек, сол арқылы ойын мақсаты жүзеге асырылуы шарт;
- ойынның аяғына дейін тартымды, әрі қызықты болуы шарт.

3. Ереже – дидактикалық ойынның қажетті бөлігі болып табылады және ерекше орын алады, сондықтан кейде дидактикалық ойындарды «ережеге құрылған ойындар» деп те айтады. Ереже ойын міндетіне бағынады. Олар іс – әрекетті ойынның міндетін жүзеге асыруға бағыттай ұйымдастыруды көздейді. Сондықтан дидактикалық ойында іс — әрекет ережемен тығыз байланысты. Ережесіз іс — әрекет жайбарақат дамып, дидактикалық міндеттің жүзеге асуына ықпал ете алмайды, сөйтіп өзінің негізгі сипатынан айырылады. Дидактикалық ойынның ережесі іс — әрекетті ұйымдастырып қана қоймайды, сонымен бірге оның тартымдылығын арттырады.

4. Ойын нәтижесі — бұл міндетті шешу мен ережені орындау. Нәтиже мен ойынның аяқталуын екі тұрғыдан бағалау қажет: баланың көзқарасы тұрғысынан және мұғалімнің немесе тәрбиешінің көзқарас тұрғысынан.

Дидактикалық ойындар арнайы мақсатты көздейді және нақты міндеттерді шешеді. Ойынның мақсаты бағдарламада анықталған білім, білік, дағдылар жайында түсінік беру, оларды қалыптастыру, тиянақтау және пысықтау немесе тексеру сипатында болып келеді.

Ойынның міндеті баланың қызығушылығын оятып, белсенділігін арттыру мақсатында іріктеліп алынған нақты мазмұнмен анықталады.

Дидактикалық ойындар – балалар үшін өзіне тән жүру барысы, мақсаты, маңызы бар әрекет. Мұндай ойындарды ұйымдастыру қашанда төмендегідей екі мақсатты көздейді:

- танымдық, яғни балада тану және іздену әрекетін дамыту;
- тәрбиелік, яғни үлкендермен немесе өз қатарластарымен қарым-қатынас жасағанда қажетті негізгі дағдыларды, адамгершілік қасиеттерді қалыптастыру.

Дидактикалық ойындарды құру мына негіздерге сүйенеді.

1. Балалардың іс-әрекетінде ойын түрлерімен оқуды байланыстыру және біртіндеп қызықты, жеңіл ойындардан ойын тапсырмалар арқылы оқу-тәрбие мәселесіне көшу.

2. Ойынның шарты мен оқу міндеттерінің біртіндеп күрделенуі

3. тапсырмаларды орындауда баланың ақыл-ой белсенділігінің күшеюі.

4. Оқу мен тәрбие мақсаттарының бірлігі.

Дидактикалық ойындар үш топқа бөлінеді:

1. Заттық дидактикалық ойындар – дидактикалық ойыншықтармен және түрлі ойын материалдарымен ұйымдастырылады.

2. Үстел үстінде ойналатын дидактикалық ойындар - «Лото», «Домино» және т.б.

3. Сөздік дидактикалық ойындар.

Дидактикалық ойынның маңызы мынада:

- Дидактикалық ойын баланың қоршаған дүние туралы түсінігін кеңейтеді, оны бекітіп, нақтылай түседі.

- Әрбір дидактикалық ойын баланы ойнай білуге, баулып сөздік қорын молайтады, ақыл-ой қызметін қалыптастырады.

- Дидактикалық ойын адамгершілікке тәрбиелеу құралы болып табылады. Дидактикалық ойын ережелері балалардан ұстамдылықты, тәртіптілікті талап етеді. Дидактикалық ойынға, кез келген форма сияқты, психологиялық талаптар қойылады:

- сабақтағы ойын әрекеті ынталандырылуы керек, ал оқушылар оған деген қажеттілікті сезінуі керек;

- дидактикалық ойынға қатысуға психологиялық және интеллектуалдық дайындығы маңызды рөл атқарады;

- қуанышты көңіл-күйді, өзара түсіністікті, достық қарым-қатынасты қалыптастыру үшін мұғалім ойынға қатысушылардың әрқайсысының мінезін, темпераментін, табандылығын, ұйымшылдығын, денсаулық жағдайын ескеруі қажет;

- ойынның мазмұны оның қатысушылары үшін қызықты және мазмұнды болуы керек;

- ойын олар үшін құнды нәтижелерге қол жеткізумен аяқталады.

Ойын әрекеттері сабақта алған біліміне, іскерлігіне және дағдыларына негізделеді, олар оқушыларға ұтымды, тиімді шешімдер қабылдауға, өзін және айналасындағыларды сыни тұрғыдан бағалауға мүмкіндік береді.

Ойынды оқыту формасы ретінде қолдана отырып, мұғалім оны қолданудың орындылығына сенімді болуы маңызды.

- тәрбиелік(оқушының жеке басына әсер етеді, ойлау қабілетін дамытады, ой-өрісін кеңейтеді);

- бағдарлы (стандартты емес білім беру мәселесін шешу үшін білімді қолдана отырып, белгілі

бір жағдайда бағдарлауға үйретеді);

- мотивациялық-ынталандырушы (оқушылардың танымдық іс-әрекетін ынталандырады және ынталандырады, танымдық қызығушылығын дамытуға ықпал етеді) [3].

Қазіргі уақытта дидактика оқушылардың оқу мазмұнына танымдық қызығушылығын арттыру және дамыту үшін оқытудың тиімді әдістерін табуға тырысуда. Осыған байланысты көптеген сұрақтар сабақта ойын-сауық материалдарын қолдануға байланысты. Олардың ішінде математика сабақтарындағы дидактикалық ойындарға ерекше мән беріледі.

Ойындарда әр балаға тән қиялдау қабілеті қолданылады. Балалар ойынға өз қиялдарымен тез және оңай енеді, тіпті кейде қандай күрделі тапсырмаларды орындайтынын білмей де қалады.

Қызықты ойын баланың ақыл-ой белсенділігін арттырады және ол сабаққа қарағанда қиынырақ тапсырманы шеше алады. Бірақ бұл сабақтар тек ойын түрінде өткізілуі керек дегенді білдірмейді. Ойын - бұл әдістердің бірі ғана және ол басқалармен үйлескенде ғана жақсы нәтиже береді: бақылау, әңгімелесу, оқу және т.б.

Ойын арқылы балалар өз білімдерін, дағдыларын іс жүзінде қолдануға, оларды әр түрлі жағдайда қолдануға үйренеді. Ойынның тәрбиелік мәні зор, ол сабақта оқумен, күнделікті өмірді бақылаумен тығыз байланысты. Олар ойын есептерін өз бетінше шешуге, жоспарларын жүзеге асырудың ең жақсы әдісін табуға, алған білімдерін пайдалануға, сөзбен жеткізуге үйренеді.

Ойын барысында балалар әдетте өте зейінді және тәртіпті болады. Сондай-ақ, ойын - балаларды ақыл-ой мен адамгершілікке тәрбиелеудің маңызды құралдарының бірі; бұл оқушының жеке басына жағымсыз немесе тыйым салынған тәжірибені жеңілдететін құрал.

Дидактикалық ойын - танымдық іс-әрекетті белсендіру құралы. Оқушылардың сабақтағы танымдық іс-әрекетін белсендіру - білім беру сапасын қамтамасыз етудегі ең маңызды талаптардың бірі. Оқуға деген қызығушылықты қалыптастыру - білім сапасын арттырудың маңызды құралы. Бұл әсіресе бастауыш сыныптарда белгілі бір пәнге деген тұрақты қызығушылықтар әлі қалыптасып, айқындалып жатқан кезде өте маңызды. Оқушылардың өз білімдерін өз бетінше толықтыру қабілетін қалыптастыру үшін олардың оқуға деген қызығушылығын, білімге деген қажеттілігін арттыру қажет.

Олардың оқуға деген қызығушылығын дамытудың маңызды факторларының бірі - балалардың зерттелетін материалдың қажеттілігін түсінуі. Оқытылатын материалға танымдық қызығушылықты дамыту үшін бұл материалды оқыту әдістемесінің маңызы зор.

Дидактикалық ойын - пәнге деген қызығушылықты дамытудың тиімді құралдарының бірі. Бұл балалардың таным үдерісіне деген қызығушылығын оятады, олардың танымдық іс-әрекетін белсендіреді және оқу материалын оңай меңгеруге көмектеседі.

Бастауыш мектеп тәжірибесінде дидактикалық ойындар дербес әрекет ете алады немесе бірін-бірі өзара толықтыра алады. Ойынның әр түрін қолдану мақсатына, оқу материалының мазмұнына, оқушылардың жас ерекшеліктеріне, осындай ойындарды өткізу дағдылары мен дағдыларына байланысты анықталады.

Дидактикалық ойын - зерттелетін жүйелерді, құбылыстарды, процестерді имитациялық модельдеу бойынша белсенді әрекет. Дидактикалық ойында іс-әрекеттің негізгі түрі ойын әрекетіне ұласатын және бірлескен ойын оқу іс-әрекетінің ерекшеліктеріне ие болатын тәрбиелік іс-әрекет болып табылады[4].

Оқушылардың танымдық іс-әрекетін белсендірудің көптеген әдістерінің ішінде ең тиімділерінің бірі дидактикалық ойындарды ұйымдастыру болып табылады.

Ойын, оқыту және еңбек адам қызметінің негізгі түрлері болып табылады. Бұл ретте ойын баланы оқуға да, еңбекке де өзі дайындайды, сонымен бірге оқу да, еңбек те болады.

Ойынды әлемнің сегізінші кереметі деп атауға болады, өйткені оның тәрбиелік және тәрбиелік мүмкіндіктері орасан зор. Ойын барысында балалар қоршаған дүниенің заты мен құбылыстары туралы алуан түрлі білім алады. Ойын балалардың бақылау қабілетін және заттардың жеке қасиеттерін ажырата білу, олардың маңызды белгілерін аша білу қабілетін дамытады. Осылайша, ойындар балалардың ойлау қабілетін, зейінін, шығармашылық қиялын жетілдіре отырып, олардың ақыл-ойының дамуына үлкен әсер етеді, оқушылардың танымдық іс-әрекетін белсендіреді.

Дидактикалық ойын белгілі бір нәтижеге ие, ол ойынның финалы болып табылады, ойынға толықтық береді. Ол ең алдымен білім беру мәселесін шешу түрінде әрекет етеді және оқушыларға моральдық және ақыл-ой қанағаттануын береді. Мұғалім үшін ойын нәтижесі әрқашан оқушылардың білімді меңгерудегі немесе оны қолданудағы жетістік деңгейінің көрсеткіші болып табылады. Дидактикалық ойынның барлық құрылымдық элементтері ойындар бір-бірімен байланысты және олардың ешқайсысының болмауы ойынды бұзады.

Дидактикалық ойында ережелерге бағыну қабілеті қалыптасады, өйткені ойынның сәттілігі ережелерді сақтаудың дәлдігіне байланысты. Нәтижесінде ойындар ерікті мінез-құлқы, ұйымшылдықты қалыптастыруға әсер етеді.

Дидактикалық ойынның құрылымы, оның міндеттері, ойын ережелері, ойын әрекеттері объективті түрде әлеуметтік белсенділіктің көптеген қасиеттерін дамытуға мүмкіндік береді.

Осылайша, дидактикалық ойында бала өзінің мінез-құлқы мен іс-әрекетін құрастыра алады. Дидактикалық ойын шартты түрде бірнеше кезеңге бөлінеді. Әрқайсысы балалар іс-әрекетінің белгілі бір көріністерімен сипатталады. Бұл кезеңдерді білу тәрбиешіге ойынның тиімділігін дұрыс бағалау үшін қажет. Бірінші кезең баланың ойнауға, белсенді әрекет етуге деген құштарлығының пайда болуымен сипатталады. Ойынға деген қызығушылықты ояту үшін әр түрлі тәсілдер қолдануға болады: әңгіме, жұмбақтар, санақ машиналары, ұнаған ойын туралы еске салу. Екінші кезеңде бала ойын тапсырмасын, ойын ережелері мен әрекеттерін орындауды үйренеді. Осы кезеңде адалдық, шешімділік, табандылық, сәтсіздікті жеңе білу, өз жетістігінен ғана емес, жолдастарының жетістігіне де қуана білу сияқты маңызды қасиеттердің негізі қаланады. Үшінші кезеңде ойын ережелерімен бұрыннан таныс бала өз бетінше іс-әрекет іздеумен айналысып, шығармашылықпен айналысады. Ол ойындағы мына әрекеттерді орындауы керек: болжау, табу, жасыру, бейнелеу, алу.

Олармен ойдағыдай күресу үшін тапқырлықты, жағдайды бағдарлай білуді көрсету қажет. Ойынды меңгерген адам оның ұйымдастырушысы да, белсенді қатысушысы да болуы керек. Ойынның әр кезеңі белгілі бір педагогикалық міндеттерге сәйкес келеді. Бірінші кезеңде мұғалім балаларды ойынға қызықтырады, жаңа қызықты ойынға қуанышты үміт туғызады, ойынға деген құштарлығын оятады. Екінші кезеңде тәрбиеші тек бақылаушы ретінде ғана емес, сонымен бірге уақытында көмекке келуді, балалардың ойын тәртібін әділ бағалауды білетін тең құқылы серіктес ретінде әрекет етеді [5].

Дидактикалық ойын арқылы танымдық іс-әрекетті белсендіру баланың жеке басының шындықты қоршаған заттар мен құбылыстарға таңдамалы бағыттылығы арқылы жүзеге асырылады. Бұл бағыт білімге, жаңа, жан-жақты және тереңірек білімге деген тұрақты ұмтылыспен сипатталады, яғни. танымдық қызығушылық туындайды. Танымдық қызығушылықты жүйелі түрде нығайту және дамыту арқылы оқуға деген оң көзқарастың, оқу үлгерімінің жоғарылауының негізіне айналады. Танымдық қызығушылық (ізденушілік сипатта). Оның ықпалымен бастауыш сынып оқушысында үнемі сұрақтар туындайды, оның жауабын өзі үнемі және белсенді түрде іздейді. Бұл жағдайда оқушының ізденіс әрекеті ынтамен жүзеге асады, ол эмоционалдық толқуды, сәттілік қуанышын сезінеді.

Әдебиеттер тізімі

1. Молдашева Р.Н. Оқу үрдісінде оқушының оқу-танымдық қабілетін қалыптастыруда білім сапасын арттырудың жолдары// Тайманов оқулары – 2010. - Орал, 2010. – 70 б.
2. Әлқожаева Н.С., Төлешова Ұ.Б. Білім берудегі педагогикалық технологиялар: Оқу-әдістемелік құрал.- Алматы : Қазақ университеті, 2016.
3. <https://moluch.ru/archive/88/17451/> (қаралған күні 31.01.2025).
4. Жүсіп З.Б. Оқушылардың тұлғалық танымдық дамуының психологиялық ерекшеліктері // Жансүгіров тағылымы: Республикалық ғылыми-практикалық конференция материалдары. - Талдықорған, 2010.
5. https://translated.turbopages.org/proxy_u/ru-kk.ru.19cf118e-679c2e8e-5e812ceb-74722d776562/https://infourok.ru/statya-didakticheskaya-1gra-na-urokah-v-nachalnoj-shkole-7038465.html

Тимошенко В.Л., Педагогический факультет, группа ДИЗ 22-4

(Научный руководитель: Жученко И.А., ст. пр., член Союза Дизайнеров Республики Казахстан)

МЕТАФОРА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ. ПРИМЕНЕНИЕ МЕТАФОР ПРИ СОЗДАНИИ ЛОГОТИПОВ

Смыслообразование в графическом дизайне является ключевым аспектом, определяющим восприятие и эффективность любого дизайнерского продукта. Этот термин описывает процесс создания и передачи смысла, значений и эмоций через дизайнерские элементы, такие как форма, цвет, текстура, композиция и контекст. Важность смыслообразования проявляется в различных областях дизайна, включая графический дизайн, промышленный дизайн, веб-дизайн, дизайн моды и архитектуру.

Первоначально смыслообразование начинается с понимания целей и намерений дизайнера. Дизайнер стремится выразить определенные идеи, концепции или эмоции через свой проект. Это может быть создание логотипа, разработка упаковки продукта, оформление книги или даже дизайн интерьера. Каждый элемент в дизайне должен служить определенной цели и вносить свой вклад в формирование общего впечатления.

Один из ключевых аспектов смыслообразования – это использование символов и метафор. Символы имеют способность вызывать определенные ассоциации и эмоции у зрителя или пользователя. Например, использование определенного цвета или формы в логотипе может вызывать ассоциации с определенными идеями или концепциями. Это позволяет дизайнеру создавать более глубокие и запоминающиеся визуальные образы.

Еще одним важным аспектом смыслообразования является адаптация дизайна под конкретную аудиторию или контекст. Дизайн должен быть адаптирован к целевой аудитории, учитывая их культурные, социальные и психологические особенности. Например, дизайн интерфейса мобильного приложения для детей должен отличаться от дизайна для взрослых,