

ЎЗБЕКИСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ХАЛЫҚ ТӘЛІМІ МИНИСТРЛИГІ

**ЎЖИНИЯЗ АТЫНДАҒЫ НӨКІС МЕМЛЕКЕТТІК
ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ИНСТИТУТЫ**

«ТАБИАҒАТТАНУ ЖӘНЕ ГЕОГРАФИЯ» ФАКУЛЬТЕТІ

БОТАНИКА КАФЕДРАСЫ

Биология (5140400) бакалавр бағдары бойынша 4-в курс қазақ топарының
студенті

НУРҒАЛИЕВА УЛМИРА ЗАТҒАЛИЕВАНЫҢ

БІТІРУ МАМАНДЫҚ ЖҰМЫСЫ

**Тақырыбы: «Ботаника сабағында мектеп оқушыларына дидактикалық
ойындардан пайдаланып оқыту ұсылдары»**

Орындаған:

талаба, У.З.Нурғалиева

Ғылыми жетекші:

б.ғ.к. Р.Атамуратов

Кафедра меңгерушісі:

б.ғ.к.М.Т.Балтабаев

Кафедраның 2014-жыл 8-май күнгі өткерілген мәжлісінде тақыланып,
қорғауға жіберілді. №10 баяннамасы.

Нөкіс 2014

МАЗМҰНЫ:

Кіріс	3
I БАП. Дидактикалық ойын технологиялары	8
<i>1.1. Дидактикалық ойындардың маңызы және міндеттері</i>	<i>8</i>
<i>1.2. Дидактикалық ойындардың түрлері және оларды алып баруға қойылатын талаптар</i>	<i>18</i>
<i>1.3. Дидактикалық ойындарды оқу процессінде пайдалану әдістемесі</i>	<i>23</i>
II БАП. Ботаника тәлімінде дидактикалық ойындар	27
<i>2.1. Ботаника тәлімінде сай дидактикалық ойындар маңызы</i>	<i>27</i>
<i>2.2. Кейбір тақырыптарды оқытуда дидактикалық ойындардан пайдалану</i>	<i>45</i>
Қорытынды	56
Пайдаланған әдебиеттер.....	60

KIPIC

Тақырыптың көкейкестілігі: Жас ұрпаққа саналы тәрбие, сапалы білім беру – бүгінгі күннің өзекті мәселесі екенін Өзбекстандық қоғамның қазіргі даму кезеңінде болып жатқан әлеуметтік-саяси және технологиялық өзгерістер, тәрбие мен білім беру жүйелерінің ісін жаңа сатыға көтеру үшін білім саласында жаңа, тиімді әдіс-тәсілдерді қолданудың қажеттілігі дәлелдеп отыр. Сондықтан да Өзбекстан Республикасының «Білім туралы» заңында білім беру жүйесінің міндеті ұлттық және жалпы адамзаттық құндылықтар, ғылым мен практика жетістіктері негізінде жеке адамды қалыптастыруға, дамытуға және кәсіби шыңдауға бағытталған білім алу үшін қажетті жағдайлар жасау екендігі айтылған.

Ел басымыз Ислам Абдуғаниевич Каримов айтып өткеніндей «Егер талабалар пікірлеуге үйренбесе, білім нәтижесі төмен болуы анық. Әлбетте, білім қажет. Бірақ ол өз жолына, дербес ойлау да үлкен байлық».

Әлемдік білім беру кеңістігінде бәсекеге қабілетті және экономиканы индустриялық-инновациялық дамытудың қазіргі заманғы талаптарына жауап беретін тиімділігі білім беру жүйесін қалыптастыру республикамыздың басты мақсаты [1].

XXI ғасырдың табалдырығын білім мен ғылым дамуын саралаумен аттауымыз үлкен үміт туғызады. Ұрпағы білімді халықтың, болашағы бұлыңғыр болмайды дегендей, жас ұрпаққа сапалы білім беру іскерлік қасиеттер мен қабілеттерді жетілдіру – бүгінгі күннің басты талабы.

Оқытудың қазіргі заманғы тенденциялары жаңартылған сапалы өзгерістерін талап етеді. Осы орайда оқушыларға білімнің сапасын арттыру мақсатында әр түрлі бағытта және жаңа әдістерді пайдалана отырып, білім беру үлкен маңызға ие.

Қазіргі уақытта білім берудің мазмұны қайта құрылды, оқытудың әдістемесі өзгерді. Мұның өзі жан-жақты және үйлесімді дамыған адамдарды қалыптастыруға бағытталған тәрбие үрдісін едәуір жетілдіруді керек етеді.

Тәрбие үшін білім беру мазмұнының, оқыту әдістемесінің, өзінің көзқарасын, мәдениетін, өмірлік тәжірибесін келер ұрпаққа беретін ересек адамның, мұғалім-тәрбиешінің жеке басының және білімінің аса зор маңызы бар. Мұның бәрі балалардың дамуын бағыттайтын және олардың қалыптасу ерекшеліктерін анықтайтын ықпалдық күштер жүйесін құрайды.

Тәрбие ісі екі жақты үрдіс болып саналады. Ол, бір жағынан, педагогикалық тәрбиелік жұмысын қамтитын болса, екінші жағынан, осы жұмыстың объектісі тәрбиенің әсерімен, оның мақсатты педагогикалық ықпалымен жұмысқа белсене араласатын балаларды қамтиды. Тәрбие ісінің мақсаты: оқушылардың бойында адамгершілік ұғымдар мен сенімдерді, жоғары моральдық сезімдерді қалыптастыру, мінез – құлықтық берік ұлттық әдет - ғұрыптар мен дағдыларын бойға сіңіру, мінездегі ерік белгілерін қалыптастырып, теріс әдет - ғұрыптарды жою.

Әр түрлі жастағы оқушылардың танымдық қызығуының өзіндік мазмұны, ерекшеліктері зерттеушілер үшін қиыншылық тудырады. Өйткені, танымдық қызығудың қалыптасуы және дамуы – жеке бастың дамуы барысында жүзеге асатын өте күрделі үрдіс. Жалпы алғанда, қызығудың қалыптасуы бала айналысатын іс-әрекетке және жеке өмір тәжірибесіне байланысты болады. Сондықтан да баладағы танымдық қызығудың даму деңгейін нақты жасқа байланысты деп те қарастыруға болмайды. Бір жастағы балаларда тұрақтылығы, мазмұны жағынан бірдей емес қызығу болуы мүмкін [2].

Қызығу өте ерте жастан қалыптасады және танымдық даму оның алғашқы көріну түрі әуестік, құмарлық түрінде болады. Баланың бірінші жылында-ақ оның ашық түсті заттар, қатты шыққан дыбыстар, заттардың қозғалысы өзіне тартады. Білуге құмарлық – бала табиғатына тән қасиет, ол баланың көргендерін тануына, оның терең екеніне көмектеседі, баланың қойған сұрақтары белгілі дәрежеде, қоршаған ортаға деген танымдық қатынас түрінде әуестік, білуге құмарлықты көрсетеді. Мұны танымдық қызығудың бастауы десек болады.

Педагогикалық үрдісте ойынмен оқыту, тәрбие жұмыстарының құралы ретінде кең пайдаланылады. Ойын баланың дүниетанымын кеңейтіп, қоғамдық тәртіп машықтарына тәрбиелейді.

Егер де адам бойында белгілі бір іске деген қабілеті болса, онда ол соған қатысты білім мен іскерлікті тез меңгереді, қабылдайды, сонымен қатар өз жұмысында көрнекті жетістіктер мен табыстарға жетеді. Сонымен адамның білімін терең білуі мен іскерлік, дағдының қалыптасуы нәтижесінде адамның қабілеттері жайлы жорамалдауға болады. Ал егер керісінше болса, яғни білімі, іскерлігі, дағдысы жоқ болса, онда оның бойындағы қабілеттерді сынай алмаймыз. Мұндағы біздің ойымыз, білім, арнайы іскерлік пен дағдының кәсіби дайындық процесі барысында маманға қажетті ерекше өлшеу аспабы болып табылады.

Атақты педагог А.С.Макаренко ойынмен оқыту, тәрбие жұмыстарының құралы деген пікірді дамыта отырып, былай деген болатын: “Баланың өмірінде ойынның зор маңызы бар – үлкендер үшін жұмыстың, қызметтің мыңызы қандай болса, балалар үшін ойынның маңызы да сондай. Бала ойында қандай болса, ол ержеткенде жұмысқа да сондай болады. Сондықтан болашақ қайраткерлерді баулу ең алдымен ойын түрінде жүргізіледі” [3].

Биология – адамдардың өзі туралы және айналадағы қоршаған ортаны танып білуге арналған арнайы әдістемелік ақпарат. Биология жаратылыс-тану ғылымдарының арасында ерекше орын алады. Көптеген биологиялық үдерістерді химиялық және физикалық заңдарға сүйенбей түсіне алмаймыз. Биология ғылымы арқылы оқушылар өздерінің өміріндегі мәселелерді шеше алады. Биологиялық объектілерді зерттеу күрделі жүйелердің, жануарлар, өсімдіктердің қосылу үрдісін анықтауға мүмкіндік береді. Сонымен қатар биологиялық мәселелер даму идеясымен танысуға, яғни жеке дара организмнің құрылуынан бастап жердегі өмірдің дамуымен аяқталады. Биологияны оқуда этикалық компонентте үлкен рөл атқарады, әсіресе ол дәстүрлі курсқа жатпайды, биологияны ғылыми пән ретінде қарастырады. Мектептегі биология пәнінің мақсаты жанды заттарға деген

камқорлыққа үйрету. Биология курсы әр түрлі оқытылуы мүмкін: ғылымның негізімен сәйкестендіру, тірі ағзаның деңгейлері арқылы, биологиялық жүйе арқылы, тірі ағзалардың ерекшеліктері т.б. Тәртібі мен мазмұны беріледі. Ережеге сәйкес, ол жас ерекшелікке де байланысты.

Биология мұғалімдерінің педагогикалық жұмысына қойылатын талаптарының басқа пәндер мұғалімінің жұмысына қойылатын талаптардан төрі елеулі ерекшеліктері, айырмашылықтары бар. Сол талаптарды іске асыру - мұғалімнің жұмыстарының мақсаттылығын күшейтіп, сабақта және сабақтан тыс уақытында нәтижелі әрі құнды материалдарды ұйымдастыруына мүмкіндіктер туғыздырады.

Дидактикалық материалдар ботаника оқулығының негізінде алынған өзіндік, бақылау және тестік тапсырмалардың, пысықтау сабақтарының, дидактикалық ойындардың жиынтығы болып табылады.

Дидактикалық ойындар сыныпта жүргізілетін жұмыстардың ең қызықтысы. Ойынның қандай түрі болса да, оқушыларды өзіне тартып әкететіні белгілі. Оқушылардың пәнге қызығуын шығармашылықпен ойлауын және білім сапасын арттыруда сабақта қолданылатын ойын элементтерінің рөлі зор.

Сондықтан да баланың әр уақытта қоғамдық санасының, жеке тұлғасының жан-жақты дамыған еңбек білігі мен шығармашылық қабілеті қалыптасқан адам болып өсуінде дидактикалық ойын технологияларынан пайдаланып ботаника сабақтарында өту **өзекті де көкейтесті мәселе** болып отыр.

Зерттеу жұмысының мақсаты- мектеп оқушыларының сабаққа қызығушылығын арттыру мен шығармашылық қабілетін дамытуда ботаника сабағында дидактикалық ойын технологияларының ерекшеліктері мен педагогикалық негіздердің тигізетін ықпалын анықтау.

Зерттеу жұмысының міндеттері:

а) дидактикалық ойын технологияларының ерекшеліктеріне және осы мәселені зерттеген педагогтардың еңбектеріне талдау жасау.

ә) оқушылардың қызығушылығын дамыту, биологиялық білімін қалыптастыру үшін дидактикалық ойынға баулу сабақтарында қолдануға болатын ойындарды, тиімді әдіс-тәсілдерді қолдану.

в) ботаника сабағында сай дидактикалық ойындарды талдау

г) дидактикалық ойын технологияларын ботаника сабақтарының қолданудың нәтижелігін арттырудағы маңызын ашып бері

Зерттеу жұмысының әдістері – талдау, жинақтау, іздену, бақылау, оқушы жұмысын зерттеу, анкета, тест т.б.

Жұмыстың құрылымы: кіріспеден, 2 бап, қорытындыдан және пайдаланылған әдебиеттер тізімінен тұрады.

Бірінші бапта білім берудегі дидактикалық ойын технологиясының теориялық негіздері, әсіресе мектепте дидактикалық ойын технологиясының түрлері оларды оқу процессінде пайдаланудың түрлі элементері мен ерекшеліктері қарастырылған.

Екінші бапта ботаника тәлімінде дидактикалық ойындар қаралып, оларды ботаника сабағында қолданудың маңызы, бұл технологияның әдістемелік сипаттарын ендіру жолдары анықталған. Соның мен бірге осы бапта ботаника сабағында қолданылған дидактикалық ойын технологиясын жүргізуге арналған деңгейлік тапсырмалардың әдістемесін жасап, бір сағаттық жоспарды ұсынған.

Қорытынды бөлімінде бітіру мамандық жұмыстың жетістіктері мен нәтижелері және ұсыныс, пікірлер келтірілген.

Қорыта айтқанда, сабақтың қызықты да түсінікті болуы мұғалімнің шеберлігі мен ізденімпаздығына тікелей байланысты. Сондықтан оқушылардың пәнге қызығушылығын артыру үшін сабақты түрлендіріп өту керек деп ойлаймын.

I БАП.
ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ
1.1. Дидактикалық ойындардың маңызы және міндеттері

Балалық шақ адам бойына адамгершілік негізін қалайтын кез. Сондықтан да бала бойына жас кезінен бастап ізгілік, мейірімділік, инабаттылық сезімдерін қалыптастыру ата-аналар мен ұстаздардың міндеттері. Баланың жан-жақты дамуы үшін ойынның ролі ерекше. Мұғалім бағдарламада керсеілген көріністік-ролдік, қимыл қозғалысты, дидактикалық, шығармашылық ойын түрлерін пайдалана отырып, баланың ойын әрекетін ұйымдастыра білуі тиіс.

Ойын-балалардың оқуға еңбекке деген белсенділігін артырудағы басты құрал. Ойын проблемасымен шғытылданған көрнекті ғалымдар Р.М. Жуковская, Д.В. Менджеридцкая, Т.А. Маркова, Н.Я. Михойленколардың айтуынша балалардың әлздігінен көріністік, рольдік ойындар ойнау үшін білім машықтарының болуы ғана жеткілікті емес. Балалар игерген білімдерін ойынға пайдалана білуі керек.

Оқытып үйрену барысында олар біртіндеп ойын іс- әрекетінен таным іс- әрекетін орындауға бейімделуі тиіс. Сабақ барысында пайдаланылатын практикалық ойындар және қызықты тапсырмалар арқылы жүзеге асырылады.

Ойын-бұл да әрекеттін бір түрі оны қолдану барысында оқу міндеттері ашылады. Ептілік пен дағды, білімнің жоғары сатыға қамтамасыз ету шешімі, оқу жағдайы немесе мұғалімнің құрастырған жағдайы белгілі мәселе қою арқылы оқу тапсырмаларында түсіндіріледі.

Ойын-әрекеттің қажетті түрі арқылы оқушының жинақталған өмірлік тәжірибесі көрінеді, қоршаған ортаға деген көзқарастары терендейді және бекітіледі, оларға қажетті табысты еңбек әрекеттері мен дағдылану, ұйымдастырушылық қабілет тәрбиеленеді.

Ойын-мұғалім әрекеті тарапынан , бақылау мен бағалаудан тыс еркін тәртіп ережелерінен тұратын қызмет түрі.

Әрбір ойында жарыс элементтері бар. Жарыста оқушының жеңіске деген құштарлығы, белсенділігі туындайды. Жарыс элементтері эмоциялық қызығуды арттырады, оқушының өзін-өзі бағалау әрекетін жандандырады. Оқушы жарыста өз еңбегінің нәтижесін сыныптастарының нәтижесімен салыстырып өзінің көрсеткіштерін жақсартуға тырысады.[6]

Ойын мектептегі білімнің жеке бағыт алу негізі болып табылады. Ойынның атқаратын міндеттері:

- психологиялық; эмоциялық дәрежесінің мүмкіндігін арттырады және шаршағанды басып, сергітеді.

- психотерапиялық; баланың өзіне және басқаларға деген қатынасы өзгереді, психологиялық көңіл-күйі, қатынас тәсілдерін өзгертуге көмектеседі.

- технологиялық; тиімді ойлау өрісінен біртіндеп шығаруға рұқсат ете отырып қиал өрісіне шынайы әрекетті қайта енгізу.

Оқушы ойнағанда өзін қауіпсіз, қолайлы және дамуына қажетті психологиялық еркіндікті сезінеді. Ойын технологиясының мүмкіндіктерін талдау кезінде жалпы көрсеткіштерге бөлуге болады: танымдық әрекетке белсенді қатысуға деген оқушы ұмтылысы; әрекет субъектісі ретінде өзінің жеке қайталанбас тұлға , өте сиректігін жете түсіну; оның әрекетті түрлерін тандау мүмкіндіктерін қабылдау

Ойын технологияларының белгілері: ойын үлгісінің бар болуы; ойын қойылымдары; рольдікпозициялар; альтернативалық шешімнің мүмкіндіктері; жобаланған нәтижелер; бағалау критерилері; сезім әрекетінің серпілуінің бар болуы.

Ойынды топтастырудың әр түрлі ыңғайы бар:

өңделген үлгіленген жағдайдың мінезделуіне қарай;

ойын процесінің мінезіне қарай;

ақпаратты өңдеу және тарату тәсілдеріне қарай, танымдық, қызықты театрланған, рөлдік, имитациялық еліктеу және т.б. ойындар қолданылады.

Педагогикалық процесс мінезіне қарай ойынды келесі топтарға бөлуге болады:

1. Оқыту, жаттығу, бақылау және талдап қорыту
2. Танымдық, тәрбиелік, дамытушылық
3. Репродуктивті, продуктивті, шығармашылық
4. Коммуникативті (қатынас), диагностикалық хабардар ету және т.б

Сабақта дидактикалық тапсырмалар арқылы ойынды оқыту, бақылау және талдап қорыту деп бөлген дұрыс. Оқыту ойыны- бұл ойында оқушылар жаңа білім, ептілік пен дағдыны алады (үйренеді). Жаңа білімді меңгерген кезде ойын мүмкіндіктері дәстүрлі емес оқу формасына жол береді, сондықтан оқыту ойыны салыстырмалы түрде аз қолданылады.

Бақылау ойыны- бұл ойын өтілген білімді тексеру және бекіту, қайталау кезінде дидактикалық мақсатта құрылған. Пысықтауға арналған ойындар интеграциялық білімді талап етеді, пәнаралық байланысты анықтауға мүмкіндік береді, әр түрлі жағдайларда епті әрекет етуге бағытталған.

Сабақта ойын технологиясымен оқыту шеңберін жүзеге асыруға негізделген негізгі міндеттер:

- өздік жұмыстың дағдысын дамыту мен бекіту
- жағымды ойлай білу ептілігі
- өзара әрекет етуді ұйымдастыру
- шешімді қабылдау және оның орындалуын ұйымдастыру

Ойын оқушының негізгі іс-әрекеті ретінде психологиялық, анатомиялық-физиологиялық, педагогикалық маңызы зор қызметтер атқарады. Ойын

оқушының даму құралы, таным көзі, тәрбиелік дамытушылық мәнге ие бола отырып, адамның жеке тұлға ретінде қалыптасуына ықпал етеді. Ойынның тәрбиелік маңызын жоғары бағалай келіп, А.С.Макаренко былай деп жазды: «Бала өмірінде ойынның маңызы зор, ересек адам үшін еңбектің, жұмыстың, қызметтің қандай маңызы болса, нақ сондай маңызы бар. Бала ойында қандай болса, өскен соң жұмыста да көп жағынан сондай болады». Сондықтан келешек қайраткерді тәрбиелеу ең алдымен ойыннан басталады.[1]

Ойын өзінің тек мазмұнымен оқушыларды бірден жаңа бір өлшемге шығарып, жаңа психологиялық жағдайға әкеледі. Тәжірибе көрсеткендей, әдеттегі бірсарынды сынып сабағындағы үндемес оқушылар ойын кезінде өте белсенді болады. Өйткені ойын кезінде ол тең құқықтыққа ғана қолы жетіп қоймай, алдыңғы қатарлы, әрекетшіл болып басқаларды өзіне тартатын мүмкіндікке ие болады. Мұғалім балалар ерекшеліктерін — мінез, темперамент, ұжымшылдық, тәртіп, ерік т.б. жағдайларын ескеріп ұйымдастыруы қажет және ойынның мақсаты, міндеттері, мазмұны мен жүрісін анықтау керек. Мұғалім ойынды ұйымдастырушы, ойынның мазмұны жөніндегі ақыл-кеңесшісі, балалардың даулы нәрселерін шешіп беретін әділ төрешісі, сонымен бірге ойын барысында олардың жолдасы бола алады.[14]

Мұғалімнің міндеті- ойын барысында балалар арасында адамгершілік қарым-қатынастарды талдап, зерттеу, оны тиімді әдістермен басқару, балалардың достығын қолдау. 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. Сабақта тиімді қолданылған ойын түрлері мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың аса

зор ықыласпен тыңдап, жемісті меңгеруіне әсер етеді. Балалар тез сергіп, тапсырманы жылдам, дұрыс орындайтын болады.

Ойындар оқушыларды өз бетінше жұмыс істей білуге дағдыландырады, ойлау қабілеттерін, ізденімпаздығын арттырады, сөздік қорларын молайтады. Ойынды қолдану сынып оқушыларының пәнге деген қызығушылығын арттырады, белсенділік танытып, материалды қажетті деңгейде игеруіне ықпал етеді. Ойындар мазмұны баланы қызықтыра алатындай құнды болуы керек. Ойын әрекеті сабақта игерілген білім, білік, дағдыға сүйене отырып оқушылардың өзіне және басқаға сын көзбен қарап, тиімді шешім қабылдауына мүмкіндік туғызады. Ең бастысы әлеуметтік психологиялық талаптардың бірі — шынайы қарым-қатынас практикасы мен ойынның логикалық үйлесімінің болуы. Ойын сабақтары түрлерін таңдап алу, оны жүргізу мұғалімнен үлкен шығармашылық ізденісті талап етеді.[4]

Ойын – баланың қажетті әрекетінің бірі ойынды кіші жастағы балалардың табиғаты керек етеді. Балалардың еңбегі, оқуы ойыннан басталады. Ойын арқылы оқушы білім алуға, оқуға қызықтыра отырып, тұлғалы дамуын қалыптастыруға болады.[1] Жалпы, биология сабағында қолданылатын ойын түрлері оқушылардың биологиялық ұғымдарын кеңейтіп, ойлау қабілеттерін арттырып, ойлау дағдыларын шындай түсетіні белгілі. Биология сабағында қазақтың ұлттық ойындары қолданылады. Мысалы, «Сақина салу», «Ақсүйек» ойыны белгісіз санды табуға арналған ойын. Ойынға толық сынып қатысады. Кестедегі белгісіз сандардың орнына «Ақсүйек» тығылып жатыр. Кім дұрыс шығарса, сол табады. Кім ақсүйекті көп тапса, сол ұтады. Өтілген тақырыптардағы сабақ материалына лайықталған ойын есептерін алып, тек ғана оқушының орындай алатын іс — әрекетімен шектелу жеткіліксіз. Мұндай ойынды ұйымдастырудың және басқарудың сипаты мен жолдары және жолдары және оларды қолданудың тиімді бөліктері жан-

жақты ойластырылуы керек. Ойын үрдісінде балалардың білімі тереңдей түседі, осыған дейінгі білімдері мен түсініктері баянды болып жаңа білім игеріледі.

Жалпы білім беретін мектептердің жоғары сыныптары оқушыларының ой-өрісін дамытатын «Сақина тастау» ойыны. Дидактикалық мақсаты: берілген мысалды тақтаға шығарып, сақинаны өзі қалаған оқушыға салады. Ойын осылайша жылдам түрде жалғасады. Ойынды басқара жүріп, мұғалім оқушының жеке басының ерекшелігіне, оның санасына, сезіміне, ерік-жігеріне, мінез-құлқына ықпал жасайды.

Ойын — адамның өміртанымының алғашқы қадамы деп білеміз. Оның басты ерекшелігі баланың ойлау қабілетін жетілдіру болып табылады. Ойында балалар әр нәрсеге жақсы зейін қояды және көбірек есіне сақтайды. Ойын үстінде ол алға қойылған мақсатты шұғыл және оңай жүзеге асырады. Ойын шарттарының өзі баладан заттарға, айналатын көріністер мен сюжетке зейін тоқтатуды талап етеді. Егер бала ойын талабына зейін қойғысы келмесе, ойын шарттарын есте ұстамаса, онда оны құрдастары ойыннан шеттетуі ықтимал. [1]

Ойын — оқушылардың негізгі іс — әрекетінің бір түрі. Ойын барысында оқушының жеке басының қасиеттері қалыптасады. Мысалы: кіші мектеп жасындағы балаларды көргендерін, байқағандарын, айналасынан естігендерін ойын кезінде қолданалытанын байқау қиын емес. Ойын айналадағы болмысты бейнелейді. Ойын барысында балалар дүниені тани бастайды, өзінің күш-жігерін жұмсап, сезініп білдіруге мүмкіндік алады, адамдармен араласуға үйренеді. .

Мектеп оқушыларының мектепке келгенге дейінгі әрекеті ойын десек, оқу-тәрбие үрдісінде олар біртіндеп ойын әрекетінен оқу (таным) әрекетіне бейімделуі тиіс. Ол сабақ барысында қолданылатын дидактикалық ойындар

арқылы жүзеге асырылады. Ойын баланың сабаққа ынтасын аударуға, көңіл қойғызуға, сондай-ақ қабылдауын жеңілдетуге, білімді толық игеруіне көмектеседі. Ойынның түрлері өте көп: ойын сабақ, ойын-жаттығулар, сергіту ойындары.

Сабақта ойын элементтерін пайдалану оқушылардың ой-өрісін, танымдылық белсенділігін арттырады. Теорияны практикамен ұштастыруға жол ашады. Алайда ойынды үнемі оқу үдерісіне пайдалануға, ұзақ уақыт созуға болмайды. Ойын белгілі бір уақытта жүзеге асырылып, сабақ кездеріне нұсқан келтірмейтіндей жымдасып жатуы тиіс.[9]

Дидактикалық ойындар – сыныпта жүргізілетін жұмыстардың ең қызықтысы. Ойынның қай түрі болса да, оқушыларды өзіне тартып әкететіні белгілі. Оқушылардың пәнге қызығуын шығармашылықпен ойлауын және білім сапасын арттыруда сабақта қолданылатын ойын элементтерінің рөлі зор. Ойын элементтерін пайдаланудың оқушылар білімін тиянақты етудегі зор мүмкіндігін ескере отырып, мен өз іс тәжірибемде бірнеше ойын түрлерін қолданамын. Сабақта ойын элементтерін қолдану оқушылардың жоғары көңіл күйін туғызады. Ал мұның өзі оқушының белсенділігін, дербес ойлануын, қызығуын арттырып, сабақты қабылдауға, барынша қолайлы ықпалын тигізеді. Ойынның қандай түрі болса да жалқау, енжар балалардың ынтасын арттырып, білімген қызықтырады.

Дидактикалық ойындар арнайы мақсатты көздейді және нақты міндетті атқарады. Ойынның мақсаты-бағдарламада анықталған білік және дағдылар жайында түсінік беріп, оларды қалыптастыру тиянақтау және бекіту, қайталау және пысықтау немесе тексеру сипатында болып келеді. Әдістемелік әдебиеттерде берілген және мұғалімдердің тәжірибесінде пайдаланып дидактикалық ойындар өте көп. Алайда олардың барлығы дерлік бүгінгі талаптардан туындап отырған білім мазмұнының өзгерістеріне,

сондай-ақ оқушылардың жас және психологиялық ерекшеліктеріне сәйкес келе бермейді.

Ойын процесі мен оқу процесін бір-біріне етене ұластырып ұйымдастырған жөн. Бала ойын процесінде қандай білімді игеріп жатқанын, ал оқу процесінің кезінде қалай ойынға ұласып кеткенін аңғармай қалуы тиіс. Сонда ғана ойын және оқу әрекеттері табиғи бірлікте болып –өзіндік білім, білік және дағдыны игеруге толық ықпал жасайды. Осы шарт орындалған жағдайда дидактикалық ойын шын мәнінде оқыту әдісі деңгейіне дейін көтеріледі. Ойынды ұйымдастырудың қандай да бір дидактикалық мақсат пен міндетке бағындырылуы керек.

Дидактикалық ойындардың тиімділігі олардың сабақты әр кезеңіндегі орны мен міндеті және мақсатын дәл анықтауға, оны қолданудың теориясы мен практикасын мұғалімнің жетік игеруіне, шеберлік танытуына, ойынға қажетті материалдардың жиынтығын алдын-ала дайындап алуға, оқу процесінде оқушыларды белсенді қатыстыруына байланысты сабақ материалына лайықты алған ойынды алып, тек қана оқушының орындай алатын іс-әрекетімен шектелу жеткіліксіз. Мұнда ойынды ұйымдастырудың және басқарудың сипаты мен жолдары да жан-жақты ойластырылуы керек. Мәселен ойынды жасына қарай өткізу аралық және ауытқу нәтижелерін көрсету үшін сигналды карточкаларды т.б әр-түрлі шартты белгілерді кеспе цифрлар мен таңбаларды т.б заттарды пайдалану. Сонымен бірге ойын түрлеріндегі көрнекі құралдарды да сабақтың қай кезінде өткізілуіне орай өзгертіп тұру керектігін ескерген жөн. Дидактикалық ойындардың түп тамыры қазақтың ұлттық ойындарымен мазмұндас.

Биология пәні бойынша сабақтың ерекшелігіне қарай тиімдірек деген ойын түрлерін сабақтың мақсатына қарай тандап алуға еркіндік беріледі.

Сол сияқты ботаника, зоология, анатомия сабақтарында да сабақтың мақсатына қарай іріктеп алып, ең тиімділерін пайдалануға болады.

Ойын түрлерін мынадай топтарға бөлуге болады:

1. Баладан орындаушылық қабілетті талап ететін ойын.
2. Түрлендіріп, өзгеріс енгізуді талап ететін ойын.
3. Танымдық қабілеттерін талап ететін ойын.
4. Шығармашылық ізденіске толы ойындар.

Ойын-бұл бала еңбегі. Мұғалім ойын ойнауға жағдай туғызумен қатар, балалардың ойынға белсенділігін үнемі арттырып отыруға тиісті. Ойын ешуақытта да дамудың бір сатысына жеткенде тоқтап қалмайды, жетіле түседі.

Ойын, сонымен қатар тәрбиенің барлық сапасымен тығыз байланысты, өнермен ұштасып жатады.

Ойын-баланың жан серігі сияқты. Сондықтан сөзімді Жан Жак Руссоның: "Баланың балалығын тыйдым дегенше ер жеткендегі даналығын тыйдым десеңші" деген сөзімен аяқтағым келеді.

Дидактикалық түзету ойындары -бұл оқу арқылы танымдық әрекеттің дамуы

Оқушылардың биология ғылымына деген ынтасын арттырып, оны дамыту көптеген әдістемелік жұмыстарының нәтижесінде ғана іске асады

Соның ішінде сабақтың қызықты еліктеуіне қамтамасыз ететін бір әдіс - дидактикалық ойындар .

Дидактикалық ойындар арқылы есі кем балалардың тілін дамытуда маңызды роль атқарады. Балаларға бағдарламаның материалдарын меңгерту, үйренген білім — дағдыларын бекіту жұмыстарын осы дидактикалық ойындар арқылы іске асады. Онсыз ақыл есі кем балаларға қасиетті білім-дағдыларына үйрету тәрбие жұмыстарын жүргізу олардың сөздік қорын

дамыту молайтып есту, көру, сөйлеу мөлшерін дамытып. жаттықтыру қиындыққа соғатыны сөзсіз. Сондықтан олар мен мынадай ойындар көбірек үйретіледі. Ойынның әр түрі тәрбие сабақ мақсатына қарай алмастырылып отырылады. Бұл ойындар баланың танымдылық процесін әдісін дамыту үшін жүргізіледі. Осы орайда дидактикалық ойындар және ойын түрінде орындалатын жаттығулардың маңызы өте зор. Жалпы алғанда ойын элементтері оқыту әдістерінің құрамды бөлігі болуы тиіс. Бірақ ойын процесі мен оқу процесінің бірінен - бірі ажыратылмағаны жөн. Бала ойын іс-әрекеті үстінде қолайлы білімді игеріп жатқанын, ал оқу процесінің өзінде қалай ойынға араласып кеткенін аңғармай қалуы керек. Дидактикалық ойындардың тиімділігі олардың сабақтарының әр кезеіндегі орны мен міндетін және мақсатын дәл анықтауға, оны қолданудың теориясы мен практикасын мұғалімнің жетік игеруіне, шеберлік дамуына, ойынға қажетті материалдардың жиынтығын алдын-ала дайындап алуға ойын процесіне оқушыларды белсенді қатыстыруға байланысты

Дидактикалық ойындардың қайсысы болмасын өткізу барысында оқушылар түрлі іс-әрекеттерді орындайды. Дегенмен, оларды қанайда бір іс - әрекеттің басы орындалуына орай топтастыруға болады. Демек ойын барысында орындалатын негізгі іс- әрекеттерді анықтап, оның түрлерін іс-әрекеттерге орай алмастырып отыруға тура келеді. Кейбір дидактикалық ойындарда оқушылардың орындаушылықпен, біршамасында еске түсірумен байланысты. Қайсы біреуінде тексеру мен бақылау және өзгерту. Мұғалім өтілетін тақырыпқа сай ойын түрлерін дұрыс таңдап жоспар құрып алуы қажет. Оқушы ойын тәртібін білуге тиіс. Бала ойын тәртібін жас мөлшері болса, олар ойынды бар ынтасымен ойнауға, орындауға тырысады.

1.2. Дидактикалық ойындардың түрлері және оларды алып баруға қойылатын талаптар

Дидактикалық ойын түрлері көп. Соның бірі оқушының ақыл-ойын дамытатын ойын түрлері. Мысалы өзін қоршаған қоғамдық орта табиғат, өсімдік, жануарлар туралы бәрі де оқушыны идеялық бағытта тәрбиелеуге дәлел береді.

Оқушыны дидактикалық ойындар арқылы енбекке тәрбиелеуде тиімді әдістер бірі болып саналады. Сол арқылы балалар тапқырлыққа дамытатын, түр-түсін, қасиетін, танып білуге дағдыданады. Биология сабағында бар тақырыптар бойынша әр түрлі ойын түрлерін жүргізуден басқа әдіс, тақпақ, жаңылтпаш, мақал-мәтелдерді қолдану, түрлі дидактикалық материалдарды пайдалану оқушылардың сабаққа қызығушылығын арттырады. Қимылды ойындар да бала организмін жетілдіреді. ақыл-ойын дамытуына үлкен әсер етеді. Көңіл-күйі артып, жүйкелері жақсарады. Басты мәселе мұғалім сабақта ойын элементерін жүргізбес бұрын, оның міндеті мен мақсатын жүргізу тәртібін балаларға айтып дайындауы тиіс. Ойынға қажетті құралдарды күні бұрын дайындау қажет.

Дидактикалық ойын түрлері:

1) Заттық дидактикалық ойындар

Бұл ойын әртүрлі ойыншықтармен ж/е әртүрлі ойын материалдарымен ұйымдастырылады.

2) Үстел үсті ойындары: Лото, домино, қарлы кесек т.б.

3) Сөздік дидактикалық ойындар, яғни ауызша ойналатын ойындар:

Дидактикалық ойындарды оқыту мазмұнына сәйкес мынадай түрлеріге бөлінеді:

1. Ойын-саяхаттар. Олар ертегілерге ұқсас фактілер немесе оқиғаларды бейнелейді, қарапайым жұмбақ арқылы беріледі;

2. Ойын-тапсырмалар. Бұл ойындардың негізін заттар мен әрекет, сөздік тапсырмалар құрайды.

3. Ойын-болжамдар. Бұл ойындар «не болар еді...?», «Мен не істер едім, егер....» деген сұрақтарға негізделеді.

Ойынның дидактикалық мазмұны балалардың алдына проблемалық міндет пен ситуацияны қоюымен ерекшеленеді.

4. Ойын-жұмбақтар. Жұмбақтың негізгі ерекшелігі-логикалық астарының болуында. Олар баланың ой әрекетін белсендіреді. Жұмбақтар салыстыру, теңеу және сипаттау арқылы ұғымның қасиеттерін ажыратуға тәрбиелейді, оқушы қиялының дамуына әсер етеді.

5. Ойын-әңгімелер. Ол мұғалімнің балалармен, балалардың мұғаліммен және балалардың балалармен қарым-қатынасына негізделеді. Бұл қарым-қатынас ойын мазмұнында ерекше сипатқа негіз болады. Ойынның құндылығы балаларды эмоционалдық түрде белсендіруге, өзара әрекет жасауға, бірлесіп ойнауға мүмкіндік туғызады.

Халық ойындарының педагогикалық мүмкіндіктеріне сәйкес мынадай жіктемесі бар:

1. Білім беретін ойындар.
2. Тәрбиелейтін ойындар.
3. Дамытатын ойындар.
4. Жеке тұлғаны әлеуметтендіретін ойындар.
5. Диагностикалық ойындар.

Халық ойынының келелі бір мақсаты – баланы жан-жақты тәрбиелеу болғандықтан, бір ойын түрліше ойналуы мүмкін, сондай-ақ, ойлануға берілген сұрақтың түрліше жауабы болуы мүмкін.

Ойындардың ықтималдық стратегияларды зерттеудің математикалық әдісі ойындар теориясы деп аталады. Ойындар олар жөніндегі ақпаратын

толықтығына байланысты толық ақпаратты және толық емес болып бөлінеді. Толық ақпаратты ойында әрбір қатысушы ойынның кез-келген сәтінде ойынға қатысушылардың жағдайы жөнінде біледі. (мыс: шахмат ойыны) Толық емес ақпараты ойында ойынға қатысушы басқа ойыншылардың қандай ресурстары бары жөнінде ж/е олардың қандай стратегияны пайдаланатыны жөнінде ақпарата болмайды.

I. «Мұғалім оқушы» оқыта үйрету ойыны

Ойынның мақсаты: тақырыпты меңгерту

Ойынның шарты: ойын жұпқа бөлініп жүргізіледі.

1. Әр бір оқушы тапсырма алады, дайындыққа 10 минут беріледі.
2. Дайындалған соң I нұсқа оқушылары тірек сызба конспектілерін пайдалана отырып, II нұсқа оқушыларына түсіндіреді. Яғни «мұғалім ролінде болады.».
3. Рольдермен ауысады.
4. Тапсырма тақтаға жазылады
5. Бірін-бірі тексереді.
6. Сұрақтар қоя отырып, оқушыларды фишкалар арқылы бағалайды.

№1 тапсырма (I нұсқа) «Ондық бөлшектерді қосу»

№2 тапсырма (II нұсқа) «Ондық бөлшектерді азайту»

Ойынды қорытындылау.

2. «Биология лото» ойыны:

1. Сынып оқушылары 4 оқушыдан 3 топқа бөлінеді.
2. Әр топқа құрастырмалы лото карточкалары таратылады. Әр топ дұрыс жауаптарын тауып, лото құрастыру барысында «Адам табиғат патшасы» (В.М.Корелский) сөйлемін құрастырады.

3. «Өрмекші» оқыта үйрету ойыны

Ойынның мақсаты: Оқушылардың меңгерген білімдерін пысықтау

Ойынның шарты: Сыныптағы оқушылар төрт-төрттен топтарға бөлінеді. 1,2,3,4деген белгілерді омырауларына тағады. Алдымен отырған үстелден 3 деңгейдегі сұраққа дайындалып, үлгергенінше жауап жазып қалдырады. 1-үстелдің тапсырмасын орындап болған соң келесі үстелге барып, келесі сұрақтарға жоғарыдағыдай жауап жазып қылдырып, осылай сабақ барысында төрт үстелді айналып, сұрақтарға жауап береді. Әр үстелдегі тапсырманы орындауға 10 минут беріледі. Соңында жазылған парақшаларды жинап алып, мұғалім терсеріп бағалайды. Әрбір дұрыс жауап 10-дық ұпаймен бағаланады, ең көп ұпай жинаған оқушыға ынталандыру сыйлығы тапсырылады.

«Брейн-ринг» оқыта үйрету ойыны

Құрал жабдығы

1. Нөмірлері және атқаратын ролі жазылған житондар
2. Тапсырмаларға арнап төрт бөлікке бөлінген жаймалар
3. Сандар жазылған жаймалар
4. Ортақ бағалау парағы
5. Үш күрделілік деңгейіндегі тапсырмалар жазылған карточкалар
6. Жауап үлгілері жазылған карточкалар

Ойнау теориясы мен практикасын отандық және шет елдік педагог-психологтар, социологтр зерттеуде.

Дидактикалық ойынға мысалғы ғажайып алаң, брэйн-ринг, математикалық сайс, лото, танграмм, «айырмашылығын тап,» математикалық эстафеталар, викториналар, крассвордтар, ребустар.

Сонымен қатарұлттық ойындары математика теоремаларын оқушылардың ауызша жеткізу сауаттылығы мен біліктілігін дамыту үшін

пайдалануға болады. Ұлттық ойындар- ата-бабалардан бізг жеткен «хантаалапай» ойынын топтық жарыс сабағында пайдалануға болады.

Бұл негізгі шарты бойынша шашылған асықты кімкөп жинаса, сол ұтқаны. Ал мен өз сабағымда 2 топтан 2 оқушы шығарып шаштым. Қай топтың баласы қанша асық жинаса, сонша №-лі асықтың, яғни топтаманың есебін шығарады. Бұл баланы жылдамдыққа, ептілікке үйретеді.

«Арқан тартыс» ойынының негізгі шарты 2 топтың сынасуы болса, математика сабағында 2 топ білім сынасады.Мұны былай жасадым: Жуандығы 2 елідей ұзын жіпті тақтаның жоғарғы жағынғы 2 шегеге іліп, ұштарын теңестіріп қоямын.2 топтан 1-1 оқушы шығып, 1 мезгілде есеп шығаруға кіріседі. Қай топтың оқушысы бұрын шығарса,жіптің ұшын өзіне қарай тартады. Нәтижесінде арқанқай топқа қарай көп жылжыса сол жеңді деп есептеледі.

«Бәйге» ойынының шартында ең жүйрік, сәйгүліктер жарысады. **«Жорға»** Мұны биология кеште «Ұлы ботаниктер» атты викториналық сұрақтар түрінде өткіздім.

Ойын әрекеті негізінен 3 түрлі даму деңгейлерінен тұрады: кәсіптік ойындар, әуестену ойындары, оқу-жаттыу ойындары.

Ойын оқу үрдісінде оқытудың әрі формасы, әрі әдісі ретінде дербес дидактикалық категория бола алады. Сол сияқты ойынды студенттер мен оқушылардың, мұғалімдер мен оқушылардың, мектеп жасына дейінгі бала тәрбиешілердің бірлескен оқу әрекетінің өзара байланыста болатын технологиясы ретінде қарастыруға болады.

«Аквариум тәсілі»

Мақсаты:

Берілген тақырып бойынша оқушылардың теориялық білімін практикамен ұштастыру

Ойынның барысы:

Сынып 3 топқа бөлінеді. Шаршы бойына орналасады. Әр топ арасынан өкіл сайланады және 3 сарапшы сайланады. Олар әр топтың жұмысын бағалай отырып сараптама жасайды. Әр топ өздеріне берілген тапсырма бойынша тықарыптарын қорғап шығады. Өзге топ өкілдері бір-бірінің сөзінен кейін сұрақтар қоюға құқылы. Әрбір топтың іс-әрекетін сараптамашылар бағалайды. Мұғалім қорытынды жасайды.

1.3. Дидактикалық ойындарды оқу процессінде пайдалану әдістемесі

Дидактикалық ойындар - көп сандар күрделі педагогикалық құбылыс. Ол балаларды оқыту әдістерінің бірі. Оларды жан-жақты тәрбиелейтін құбылыстардың бірі деп айтута болады.

Дидактикалық ойындар оқыту процесінде ойын әдісі ретінде және дидактикалық немесе антодидактикалық ойындар. Ойын мұғалім тақырыпқа оқушылардың қызығушылығын, зейінін арттыру мақсатында әр түрлі әдіс тәсілдерді қолданады. Атап айтқанда, мұғалім ойын ситуацияларын туғыза отырып, әр түрлі заттарды көрсету арқылы сұрақтар қойып, затты көрсетіп түсіндіріп ойын сюжетін қарастырады. Дидактикалық ойын жалғыз биология сабақтарында ғана қолданылып қоймайды, математика, табиғаттану, қоршаған ортамен таныстыру мақсатында қолданылады. Дидактикалық ойын оқыту процесінде мынандай екі түрлі мақсатта қолданылады оқу \танымдық\ мақсатта. Екінші-ойын ойнау мақсатында. Мұғалім өзі де ойынға қатысады, баланы үйретеді. Бала ойнай отырып үйренеді.

Мектептің 6-сынып биология сабақтарында дидактикалық ойындарды жаңа тақырыпты түсіндіру барысында қайталау, пысықтау, жаттығу сабақтарында да пайдаланады. 6-сынып оқушылары әлі де ойын баласы

„сондықтан мұғалім оларды жалықтырмай әр түрлі ойын түрлерімен сабақты қызықты өткізуге тырысу керек. Дидактикалық ойындар оқушылардың ой өрісін дамытып, ойлау қабілетін арттырумен қатар үйретілген өтілген тақырыптарды саналы берік меңгеруге үлкен әсер етеді. Ойындар оқушылардың шығармашылық ойлау қабілеттерін жетілдірумен қатар. сөздік қорларын молайтып. сауатты жазуға да баулиды. Оқушыдар ойын ойнау барысында үйренген сөздерін айтып қана қоймайды, оның қандай мағынада қолданылатынын да біледі.

Ойын оқу процестерін мазмұнымен тығыз байланыста жүргізілгенде ғана дұрыс нәтиже береді. Тақырыпқа сай жүргізілген ойын түрлері әсіресе тәрбиелік мәні бар ойын элементтері оқушының ойлау белсенділігін арттырады. Сондықтан мұғалім әр сабақта дидактикалық ойын түрлерін орнымен қолданса, оқушының ынтасын арттыра отырып пәнге деген қызығушылығын, білімімен ынтасын, сол пәнге деген сүйіспеншілігін арттырады.

Түрлендіру, әр- түрлі мүмкін талаптар\ сияқты іс- әрекеттер орындайды Ойынды іріктеп алуда тек қана оқушының. орындалатын іс- әрекетімен шектеу жеткіліксіз. Ойынды ұйымдастыру және басқарудың сипатымен жолдары да ойластырылады. Мәселен, ойынды жарыс түрінде өткізу аралық және ақтық нәтижелерді көрсету үшін карточкадарды фишкаларды, тағы да басқа әр түрді шартты белгілерді, цифрлар мен таңбаларды жұлдызшаларды, жалаушаларды және т.б. пайдалану. Сонымен бірге ойын кезіндегі көрнекілік түрлерін де сабақтың қай кезеңінде дәл өткізіліуіне орай өзгертіп тұруға тура келетінін ескерген жөн.

Мысалы, жаңа материалды баяндау кезеңінде ұйымдастырылатын ойындарда оқушылардың нақты заттар тобын немесе олардың суретін пайдаланып практикалық тұрғыда жұмыс істеуін қамтамасыз ету керек

болса, ол өткенді жинақтау кезеңіндегі ұйымдастырылатын ойындарда көрнекіліктің шектеулі болуы мүмкін де ереже. кесте мен заңдылық есептеу тәсілдерін дауыстап айтуға көңіл бөлінеді.

Дидактикалық ойындар жайында жоғарғыда келтірілген пікірлер ұсыныстар мен нұсқаулар оқыту әдістерін жетілдірудің негізгі бағыттарының бірі дидактикалық, ойындарды сабақ процесінде тиімді пайдалану үшін қажетті негізгі қортындылармен мұғалімнің танысуына және сол бағытта оларды шығармашылық ізденіске бағдар сілтеуге жалпы алғанда биологияны оқытудың әдістеріне ерекше мән берудің қажеттігін сезінуіне мүмкіндік береді демекпіз. Әрине оны қолданудың нәтижелі болуы, әрдайым ойының мазмұнын анықтауға қажетті түрлерін іріктеп алуға, нақтылы сабақтың мақсатын және мүмкіндіктер мен жағдайларды ескеруге сабақтың кез-келген кезінде тіпті тиімді қолдануға. Ойын түрдерін ғана емес орындалатын іс-әрекеттердің де өзгермелі болуын камтамасыз етуге байданысты. Біздің ойымызша әр сабақтың ерекшелігіне орай тиімдірек деген ойын түрлері "сабақтарға нұсқаулар тарауында келтірілген . Алайда олардың кейбіреулерін мектептің жағдайына қажетті материалдардың тапшылығын өткізуі мүмкін болмаса, мұғалімдердің тәжірибесінде жинақталған шығармашылық ізденісін жемісті болуы табылатын басқадай дидактикалық ойындармен алмастыруда болады.

Қорыта келгенде, биология сабақтарында білімін дамыту мен сауат ашу жұмыстарында дидактикалық ойындарды кең түрде қолдану оқушылардың ой-өрісін дамыту, ауызша сөйлеу қабілетін жетілдіруге, байланыстырығы сөйлесу дағдыларын қалыптастыруға сауаттылыққа үйретуге мүмкіндік беретін әдістемелік әдіс – тәсілдерді іске асырудың ең тиімді құралы болып табылады

II БАП.

БОТАНИКА ТӘЛІМІНДЕ ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР

2.1. Ботаника тәлімінде сай дидактикалық ойындар маңызы

Баланың психикалық даму үрдісінде ойын әрекетінің тағлымдық және тәрбиелік маңызы осы заманғы тәлім-тәрбие психологиясында өзекті мәселе болып саналады. Ойын әрекетінде баланың денесімен ақыл-ойы дамып, өзін қоршаған ортаның заттарымен құбылыстарын танып біледі.

Жоғары сатыда дамып жетілген сана-сезім мен ақыл-ой иесі – адам баласының ойын әрекеті бір жағынан, тіршілік етудің негізгі формасы болып саналатын болса, екінші жағынан, ұрпақтан-ұрпаққа беріліп отыратын өмір тәжірибесінің нәтижесі болып саналады. Міне, осы тұрғыдан алғанда адам баласының ойын әрекеті, негізінен балдырған кезінде кеңінен дамып, баланың өсіп жетілуіндегі басты және жетекші факторға айналады.

Ойынды психологиялық дамудың әр жағдайында коррекциялық бағытта қолдану мәселесінің теориялық және әдістемелік негіздері: А.Фрейд, К.Роджерс, Д.Леви, Д.Торф және т.б. еңбектерінде ғылыми позицияларға байланысты әрқилы сипатталады.

Ойын әрекетінің бала психологиясының дамуына шешуші қызмет атқаратындығы жайында Ж. Аймауытов, Т. Тәжібаев, М. Жұмабаев, С. Торайғыров, Ш. Кұдайбердіұлы т.б. қоғам қайраткерлерінен бізге мұра болып қалған еңбектерінде айрықша атап өтілген [1, 2].

«Ойын арқылы бала дүниені таниды» – дейді Т. Тәжібаев. Шынында да, бала үшін ойын өмір сүрудің белсенді формасы сол арқылы ересектерге еліктейді, олардың іс-әрекетін, қарым-қатынастарын үйренеді, еңбектің мәнін түсініп адамгершілік нормаларын игереді, әлеуметтік рөлдер атқарады.

Ойын арқылы бала өздігінен жұмыс істеуді үйренеді, ойлау қабілеті дамиды, сөздік қоры байиды. Ойынның негізгі мақсаты – баланы қызықтыра

отырып, лексико-фонетикалық материалды берік меңгеру. Сондай-ак ойын үстінде балалардың тілін дамытып, ойын жүйесін айта беруге үйрету – мұғалімнің басты парызы. Ойын үстінде баланың түрлі қасиеттері дамып, қабілеті мен белсенділігі артатынын көрнекті педагог А.С.Макаренко кезінде атап көрсеткен.

Оқушыларды дидактикалық ойындар арқылы әлемдік ізгілік пен әдептілік негіздерімен тәрбиелеуге болады. Бұл үшін әлемдік тәрбиенің озық үлгілерін, өмір тәжірибесінен өткен тәрбие көздерін биологияны оқыту барысында тиімді қолдану қажет.

Оқушылармен сабақ уақытынан тыс жүргізілген көпшілік жұмыстардың бірі – биологиялық дидактикалық ойындар.

Дидактика – бұл ежелгі грек сөзі, яғни *didaktikos* – үйретуші, *diddaskalos* – мұғалім деген ұғымды білдіреді. Дидактика – білім беру мен оқытудың теориялық және әдістемелік негіздерін зерттейтін педагогика ғылымының саласы [4].

Қазіргі оқу үрдісінде дәстүрлі емес сабақтар, кештер, дидактикалық ойындар, әр түрлі әдіс-тәсілдер кеңінен қолданылып жүр. Ұстаз қандай әдіс-тәсіл қолданса да мақсат біреу, ол оқушыға тиянақты да сапалы білім беру және оны әр түрлі қосымша материалдар мен оқушының тиянақты да сапалы білім беру және оны әр түрлі қосымша материалдар мен оқушының есінде қалатындай етіп ұйымдастырып бекіту. Ұстаз оқушылардың пәнге қызығуын арттыру мақсатында өз тарапынан шығармашылық ізденістер жасап, әр түрлі дидактикалық кештер ұйымдастыруы керек.

Биология пәнінің дидактикалық ойын кештерінің мазмұны тіршіліктің құндылығын, биологиялық мәселелердің маңыздылығын жете түсінуге, оқушылардың өмірге деген көз қарастарын жан-жақты дамыту, оқытудың теориялық бағытын, практика жүзінде іске асыру, қоршаған ортамызды аялай

білуге үйрету және оқушыларға өмір сүру заңдылықтарын терең сезініп, оны дұрыс қабылдауына мүмкіндік береді [5, 6].

Оқушылардың сабақтағы белсенділігі олардың сабаққа деген қызығуларының артуымен тығыз байланысты. Әсіресе, дидактикалық ойындар оқушылардың көшбасшылық қабілеттерін жетілдіріп, өз пікірін дәлелдеуге, сыныптастарымен еркін пікірлесуге ықпалын тигізеді. Дидактикалық ойындар оқушыларды биологиялық материалдарға қызықтыруымен қатар алған білімдерін бекіту, тереңдету үшін де тиімді. Өйткені, дидактикалық ойындар оқушылардың танымын кеңейтіп, оның ойлау қабілетін ізденімпаздығын еңбекқорлығын жетілдіруге, олардың жеке тұлғалық қабілеттерін тәрбиелеуде маңызды рөл атқарады.

Ойын әрекетінің философиялық негіздерін ғылыми тұрғыдан қарастырған К.Гросс, Г.Спенсер, И.Хейзинга, И.Кант, В.Демин т.б. ғалымдар ойын теориясының қалыптасуы мен дамуын, ойын іс-әрекетінің әлеуметтік тұрғыдан маңызды жақтарын айқындап, оның бала қиялы мен ойлау қабілетіне оң әсер ететінін анықтаған.

Дидактикалық ойындар және қызықты жаттығулар арқылы теориялық білімді нақтылап, білім-білік дағдыларды қайталап және бекітуге арналған.

Қазіргі кезде ойын мәселесі бірқатар ауқымды зерттеулерде қомақты орын алып, оның баланы дамытудағы мәні анықталды. Оқушыларды дидактикалық ойындар арқылы әлемдік ізгілік пен әдептілік негіздерімен тәрбиелеу қолға алынды. Бұл үшін әлемдік тәрбиенің озық үлгілерін, сыннан өткен тәрбие көздерін биологияны оқыту барсында тиімді қодану қажет. Осы бағытта:

- 1.Идеялық-саяси, адамгершілік және эстетикалық тәрбие беру;
- 2.Дүниеге дұрыс көзқарас қалыптастыру;

3.Отанымыздың мейлінше бай, көркемдікті бағалай ілуге, елін, жерін қадір тұтып, сүйуге тәрбиелеу;

4.Балалардың алған білімдері мен оқу дағдыларын, шеберліктерін жетілдіру, тілін онан әрі дамыта түсу;

5.Еңбекке қызығу, еңбекқорлыққа тәрбиелеу керек.

Демек, биология сабақтарында дидактикалық, ойындарды оқушыларды жан-жақты тәрбиелеуге негіздеу қажет. Осыған орай биологияны дидактикалық ойындар арқылы меңгерту жұмыстарының мынандай мақсаттары болуы керек:

а) дидактикалық ойындарды тәлім-тәрбие көздерімен ұштастыруда биологиялық биологиялық жұмбақтарды, сауалғыларды, сөзөрімдерді сөзжұмбақтарды оқыту барысында ойындар арқылы кеңінен қолдану;

ә) көркем шығармаларды дидактикалық ойын түрінде беру арқылы оқушылардың мәдениет пен әдебиетке дұрыс көзқарасын қалыптастыру;

б) дидактикалық ойындар арқылы оқушыларға шешендік сөздерді үйретіп, олардың биологиялық тілін қалыптастыру керек.

Ойынның маңызы туралы В.А.Сухломинский: «Ойын дегеніміз – орасан зор жарық терезе, осы терезе арқылы баланың рухани дүниесіне қоршаған дүние туралы түсініктерін, ұғымдардың ширақ тасқаны келіп құйылады. Ойын дегеніміз – бұл ынталық пен құмарлықтың отын жағатын ұшқын».

Биологиялық кештерде, КТК (көңілдер, тапқыштар клубы), брейн-ринг өткізу барсында, сабақты бекіту кезеңінде, үй тапсырмасын сұрау кезеңінде, үйірме жұмыстарында биологиялық жұмбақтарды қолдануға толығымен болады.

Дидактикалық ойын кеші – эмоциональды өте қызықты өтетін тәрбие жұмыстардың бірі. Өткізілетін дидактикалық ойын кештері тек тыңдаушы,

көрермендерді ғана емес қатысушылардың қызығушылығына үлкен әсер етеді.

Биологиялық кештерде ойналатын ойын түрлері

1. «Жапалақ» ойыны.

Алаң шетінде бір бала жапалақ болып тұрады. Қалған балалар көбелек, құс, шегіртке кейіпін келтіреді. Мұғалім «күн батты» деген белгі бергенде барлығы тынышталады. Жапалақ аңдып жүреді. Кім қозғалса, жапалақ соны ұстап алады. «Күн шықты» дегенде барлығы тіріліп, әртүрлі жәндіктерге тән қимылын жасайды. Ойын бірнеше рет қайталанады. Ойын ән әуенімен ойналады. Ән күшейсе, күн бәсеңдесе, түн болады [3].

2. «Допты домалату» ойыны.

Балалар шеңбер жасап тұрады да, допты бір-біріне береді. Шеңбер ішіндегі бала допты ұстауға тырысады. Доп кімде болғанда ұсталса, сол доп иесі ортаға шығады. Ойын жалғаса береді.

3. «Белгіні тыңда» ойыны.

Ойын алдын-ала, сыртта немесе бөлмеде ойналады. Балалар екі топқа бөлінеді. Мұғалім бұйрығымен «тоқта», «тізелеп отыр», «жүгір» жаттығуын жасайды. Бұйрықты тындамаған бала ойыннан шығады немесе айып төлейді (ән айту, би билеу, жұмбақ т.б.). Қай топта көп бала қалса, сол топ жеңіледі.

4. «Шеңбер» ойыны.

Шеңбер ішіне әртүрлі заттар қойылады. Ойнаушылар кеглимен (доппен) сол заттарды ұрып шығарса, сол жеңіпаз атанады (4 зат тұрғызылып 4 зат жатқызылып қойылады).

5. «Қағаз таяқпен қатысу» ойыны.

Газеттен он таяқ жасалады. 5 жұп бала таяқпен бір-бірімен сайысады. Кімнің қағаз таяғы бірінші майысса, сол бала ойыннан шығады. Ойынды осылай бірнеше рет қайталауға болады. Салауатты өмір салтын насихаттауда

дене шынықтыру ойындары балаларды қазақтың спорт өнерін меңгеруге, ой-өрісін кеңейтуге, бір-бірімен жақсы қарым-қатынаста болып, тапқырлыққа, шеберлікке үйретеді.

«Брейн-Ринг» өткізу әдістемесі

Оқушылардың дүние танымын кеңейтіп, танымдық қабілетін өрістетуге «Брейн-ринг» зерделік-танымдық ойынын қолдану тиімді әрі қызықты болмақ. Бұл ойын мынандай мақсатты көздейді.

1. Жалпы білім беретін орта мектепте оқылатын пәндердің жекеленген тақырыптары мен мәселелері бойынша балалардың танымдық қызығуын ояту, ғылыми-мәдени білімін арттыру.

2. Оқушыларды бағдарламалық материалдарды тереңірек меңгеруге, қосымша ақпарат көздерін пайдалануға тарту. Ойынға көбірек қатыстыру.

Қажетті құрал-жабдықтар: жүргізуші мінбері, 2 ойын үстелі, 12 орындық, 2 жалаушы не электірлік дыбыс сигналы, 3 микрофон, ассистент бақылаушылар үстелі.

Қатысушылар. Ойынға кем дегенде 4 топ (6 ойыншыдан) қатысады. Олардың аталуы және өз капитандары болуы тиіс. Жүргізуші сұрақ береді, жауап беруге рұқсат етеді, ұпай беруге, немесе дауды реттеуге шешім қабылдайды, ойын барысында ассистент-бақылаушылармен кеңеседі. Ассистент-бақылаушылар уақытты есептейді, топтардың жинаған ұпай санын қадағалайды.

Ойын ережесі. Ойын екі бөлімнен тұрады: бастапқы кезең және финал. Кезеңде мезгілде екі топ қана қатысады да, 3 ұпай жинағаны (финалдық кезеңде – 5) жеңімпаз болады. Ойын алдында жеребе тасталып, ойын әдістеріне («Айналмалы», «Олимпиадалық» т.б.) қарай топтардың қайсысы қайсысымен сайысатынын анықтайды.

Топтарға сұрақ беріледі, оны талдауға бір минут бөлінеді. Топ жауапқа дайын болса, капитан жалаушаны көтеріп, белгі береді. Жалаушаны жүргізушінің «уақыт бітті» деген сөзінен бұрын көтеріп қойған топ «фальстарт» алып, жауап беру құқынан айырылады. Бұл жағдайда ойлануға қарастырылған 10 секунд уақыты бар, біріншінің берген жауабы қате болғанда да солай.

Жүргізуші сұрағына екі топ та қате жауап берсе, келесінің «құны» бір ұпайға артады. Екі топ үш сұраққа бірдей қате жауап берсе, кезең тоқтатылады. Олардың орнына басқа топтар келіп, жаңа кезең басталады.

Финалдық кезеңде әрбір сұрақтың құны бір ұпайға ғана тең. Мұнда жүргізуші дұрыс жауаптарды міндетті түрде естіртеді.

Ойын барысында қатысушылардың көрермендермен байланысуына тайым салынады, көмек беріліп қойған жағдайда, көмектесуші залдан қуылады.

Барлық даулы жағдайда жүргізуші шешеді.

Ойнау әдістері.

1. «Айналмалы». Мұнда барлық топтар өзара кезектесіп ойнап шығарылады. Мысалы 1-2, 3-4, 1-3, 2-4, 1-4, 2-3.

2. «Олимпиадалық». Топтар жұптарға бөлінеді де, одан жеңгендері тағы да жұп құрайды. Топтардың саны тақ болса, жеребе бойынша олардың біреуі келесі айналымға ауысады. Ұтылған топ ойынан шығады. Ең сонында үздік екі жұп (анықталады). Финалға шығуы тиіс.

3. «Жеңімпазды табу». Топтардың арасынан жеребе бойынша бірінші жұп анықталады. Кезең біткенде ұтылған топтың орнын келесі кезектегі топ басады. Бастапқы кезеңдерді өткізуге уақыт белгілеу керек, әдетте, оған 45-60 минут қажет. Содан соң ең көп жеңіске жеткен, немесе көп ұпай жинаған топтар өзара финалдық сайысқа түседі.

Мектеп оқушыларының мектепке келгенге дейінгі әрекеті ойын десек, оқу-тәрбие үрдісінде олар біртіндеп ойын әрекетінен оқу (таным) әрекетіне бейімделуі тиіс. Ол сабақ барысында қолданылатын дидактикалық ойындар арқылы жүзеге асырылады. Ойын баланың сабаққа ынтасын аударуға, көңіл қойғызуға, сондай-ақ қабылдауын жеңілдетуге, білімді толық игеруіне көмектеседі. Ойынның түрлері өте көп: ойын сабақ, ойын-жаттығулар, сергіту ойындары.

Сабақта ойын элементерін пайдалану оқушылардың ой-өрісін, танымдылық белсенділігін арттырады. Теорияны практикамен ұштастыруға жол ашады. Алайда ойынды үнемі оқу үдерісіне пайдалануға, ұзақ уақыт созуға болмайды. Ойын белгілі бір уақытта жүзеге асырылып, сабақ кездеріне нұсқан келтірмейтіндей жымдасып жатуы тиіс.[9]

Оқушылардың қызығушылығын арттырудың бір көзі—биологиялық ойын элементтерін қолдану деп ойлаймын. Меңің ойымша, биологиялық ойындар—сыныпта жүргізілген жұмыстардың ең қызықтысы. Ойынның қандай түрі болса да балаларды өзіне тартады. Мен сабақта қолданған әрбір ойын жөнінде терең толғанып, оның тәрбиелік маңызын түсінуге тырысамын. Оқушыларға сұрақты қысқа, түсінікті етіп қоямын, ойын үдерісінде мүмкіндігінше ойынның бірнеше түрлерін кезектестіріп отырамын.

Биология сабақтарында халық ойындарын дидактикалық материал ретінде қолданып сабақ өткізу өте пайдалы.

Мысалы: «Көрші-көрші» ойыны кітаппен жұмыс. Мұнда екі топ өздері үйде дайындаған жұмыстарымен бір-бірімен алмасып көрсетіп, бір бірін бағалайды.

Мұндай ойынды әр түрлі тақырыптарда өткізуге болады, өткізу арқылы қай оқушының тақырыпты меңгере алмағанын және қай жерден үнемі қате

жіберетінін оңай аңғаруға болады. Сондай-ақ үзіліс кезінде білмейтін оқушыларға білетін оқушылардың түсіндіріп, үйретіп жатқанын көруге болады.

Алайда, ойын арқылы тапсырмаларды орындау ақыл-ой, адамгершілік, эстетикалық және дене тәрбиесінің мақсаттарына жету үшін пайдалану орынды. Оқушының қуанышы мен реніші ойында айқын көрінеді. Ойын кезіндегі оқушының психологиялық ерекшелігі мынада: олар ойланады, эмоциялық әсері ұшқындайды, белсенділігі артады, еркі қасиеті, қабілеті, қиял елестері дамиды, мұның бәрі оқушының жан-дүниесіне әсер етіп, оның рухани адамгершілік сезімінің дамуына ықпалын тигізеді.

Сыныптарда мынадай дидактикалық ойындарды көп пайдаланамын: биологиялық эстафеталар, викториналар, кроссвордтар, ребустар, жұмбақтар.

Мысал үшін ботаника сабақтарында төмендегіше пайдалансақ болады.

«Полиглот»

Ұлылардың ұрпағымыз кешегі,

Ой қалдырған, сөз қалдырған еселі.

«Полиглот» сайысына қатысып ,

Жұмбақтарды үш тілде кім шешеді?

1 Өсімдіктің жер асты мүшесі \ тамыр - корень – root \

2 Ең ірі жеміс \ асқабақ - тыква - pumpkin \

3 Өсімдіктің қай мүшесі (жасыл асхана) деп аталады?

(жапырақ – лист - leaf)

4. Өсімдіктің бүршік, жапырақ, гүл, жеміс бекінетін бөлімі

(сабақ-стебель- stalk)

5. Көбеюге қажетті жыныс мүшелері бар, бұтақтанбайтын, түрі өзгерген, қысқарған өркен (гүл-цветок- flower)

6. Мәңгі жасыл ағаш (шырша - ель- spruce)

Сондай-ақ төмендегідей тапсырмалардан пайдалансақ өте зор болар еді.

Мен қай өсімдікпін?

- *Мен Жорарта теңізінде дүниеге келдім. Мен әртүрлі боламын. Көбінесе Иранда, Жерорта теңізі, Каспий теңізінде жағалауында, Индия мен Қытайда кездесемін. Жемтамырымда өте көп қант бар, оны ешкім білген жоқ. 1747 жылы неміс химигі Маркграф менің құрамымда қант барын тапты, ал 1799 жылы Франц Ахард бірінші рет бірнеше кг қант алды. Одан әрі Ресейге өткізді. Мен қазіргі уақытта сұранысы жағынан үшінші орындамын. Тыныштандыратын дәрі ретінде балалардың жүйке жүйесіне пайдаланыламын (Қызылша)*
- *Менің Отаным Индия. Арабша бадиншаш, баданжан деп атайды. Ерте кезде өте ащы болғанмын. Мені ешкім жей алмады. Пісірілген күйімде арабтар тіс ауырғанда емдеу кезінде пайдаланды. Еуропаға XI ғасырдың аяғында келдім. Мені бағалау үшін 300 жыл керек болды. . (Баклажан)*
- *Мен Азияда тудым, бірақ Еуропа мен Африкада тұрамын. Орта ғасырларда мен ібатырлар кеуделеріне тұмар ғып жүрген, өйткені мен әр түрлі оқтан, садақтың оғынан қорғап жүргенмін. Тіс ауырғанда пайдаланады мені.Өзіме тән исім бар. С дәруменінің көзімін, сондықтан тұмаумен ауырған кезде пайдаланасын мені. (Сарымсақ)*
- *Еуропалықтар Оңтүстік Американы ашқан кезде мені «маис» деп атаған және мен осы кезге дейін сол қалпымды сақтадым. Менің алғашқы өкілімді Еуропаға Х.Колумб әкелген болатын. Бұл данамды Х. Колумб корольге сыйға тартқан болатын. Мен біржылдық, астық*

тұқымдасына жататын, жылу сүйгіш , дара жынысты, бір үйлі өсімдікпін.

Қазіргі таңда оқу үрдісінде бала өз білімі мен тәрбиесін қоршаған ортаны зерттеу әрекеттері арқылы қалыптастырады. Мысалы тақырып бойынша түрлі сызбалар ,үлгілер құрастыру, сарамандық жұмыс жасап, одан түйін шығару, даулы мәселелерге жауап іздеу т.б. Бұлардың барлығы да танымның индуктивтік әдісіне, жекеден жалпыға өтуге және педагогикалық концепция ретінде инструменталдық педагогика саласына енгізіледі. Осы тұрғыда 6-сыныпта жасуша тарауын талдай, әрі тереңдетіп оқыту мақсатында мынадай жұмақтардан қолдануды ұсынамын.

1.Жұмбақ

Жасушаның ішіндегі

Қоймалжыңдау сұйықпын.

Өрқашан космос қысымын

Тұрақты етіп тұрыппын

Жауабы; Цитоплазма

Ашқан ғалым;1841жылы Я Пуркинье Өсімдік жасушасынан тапқан

Атқаратын негізгі қызметі; Жасуша арасындағы байланыстарды және органоидтардың жұмысын реттейді

2.Жұмбақ

Бір бөлігі жасушаның,

Дөп дөңгелек мен болам

Тұқым қуалау қасиетін

Ұрпақтарға жолдағам

Жауабы; Ядро

Ашқан ғалым; 1831 жылы Р Браун өсімдік жасушасынан ядроны тапқан

Атқаратын қызметі; Көбеюге қатысады. Жасушада жүретін зат алмасу үрдісін реттеп отырады

3.Жұмбақ

Денем тарақ пішінді

Екі қабат ірімін

Цитоплазма ішінде

Органоидтың бірімін

Жауабы; Митохондрия

Ашқан ғалым; 1850жылы Р А Келликер жәндіктердің бұлшықет ұлпасы жасушасынан тапқан

Атқаратын қызметі; Жасушаның тыныс алуын қамтамасыз етеді. Энергия көзі АТФ-ті синтездейді

4.Жұмбақ

Атақты ғалым есімді

Гольджи деген атым бар

Жеделдетер өсімді

Гормон деген затым бар

Жауабы; Гольджи

Ашқан ғалым; 1898 жылы К Гольджи жүйке жасушасынан тапқан

Атқаратын қызметі; Майлар мен көмірсу қызметін жинақтайды және синтездейді

5.Жұмбақ

Жүрмеңдер мені бөтен деп

Қажеті жоқ екен деп

Синтездеймін ақуызды

Жасушаны мекен деп

Жауабы; Рибосома

Ашқан ғалым; 1955 жылы ДЖ; Палладе жануар жасушасынан тапқан

Атқартын қызметі; Жасушадағы ақуызды синтездеуге қатысады

6.Жұмбақ

Тек жануарлар жасушасында кездесемін

Көрмейсіңдер өсімдіктен іздесең

Қоректерді қорыту үшін сөл бөлер

Жасушада еріткіштер мен боламын

Жауабы; Лизосома

Ашқан ғалым; 1955 жылы Де Дюв жануар жасушасынан тапқан

Атқартын қызметі; Жасуша ішілік қоректік заттардың қорытылуын қамтамасыз етеді. Тіршілік қабілетін жойған жасушаларды ыдыратады

7.Жұмбақ

Мен сырымды ашып айтам дәл бүгін

Ештеңе етпес қамал сынды тарлығым

Кедір бұдыр және тегіс бетті екенмін

Өткеретін реакцияның барлығын

Жауабы; Эндоплазмалық тор

Ашқан ғалым; 1945 жылы К Портер тауық балапанының ұлпасынан тапқан

Атқартын қызметі; Жасушадағы әр түрлі заттардың тасымалдануына қатысады

8.Жұмбақ

Фотосинтез мен арқылы жүреді

Сондықтан мен жасушаның жүрегі

Тек қана өсімдікте кездестін

Жасыл түсті жұрттың бәрі біледі

Жауабы; Пластид

Ашқан ғалым; 1676 жылы А Левенгук өсімдік жасушасынан тапқан

Атқаратын қызметі; Фотосинтезге қатысады, түрлі түсті береді

9. Жұмбақ

Бұлардың бәрі білсеңменде өседі

Бірімен бірі әркез теңеседі

Болмасам мен осындай күрделі

Дүние тіршілігін бермес еді

Жауабы; Жасуша

Ашқан ғалым; 1665ж жылы Р Гук өсімдік ұлпасынан тапқан

Атқаратын қызметі; Көбеюге қатысады. Жасушалар жиналып ұлпаны түзеді.

Соның мен бірге кроссвордтардан пайдалану, оларды оқушылардың өздеріне дүздірту сабақтың нәтижелілігін арттырады.

Мысалдар:

Сөзерім. «Шашақ» тамыр жүйесінің типі.

		т	а	м	ы	р	ш	а		
			қ	а	р	ғ	а	к	ө	з
ү	р	м	е	б	ұ	р	ш	а	қ	

II. Халық даналығы Бұхар жырауға кедей «Тарыны қай жерге еккенде мол түсім аламын» деп ақыл сұрай барса, ол құрт-құмырсқа жәндіктер қаптап жүрген жазық жерді нұсқап жүріп кетіпті. Сол жерге тары егіп, «шаш етекпен келетін» мол түсім алған кедей Бұхарға келіп, неліктен солай нұсқағанын сұрапты. Мұны сіз қалай түсіндіресіз?

III. Орамжапырақ көшеттерін ашық жерге отырғызу кезінде кейбір өсімдіктердің негізгі тамырларының ұшын шырпиды, ал кейбіреулерін сол күйінде қалдырады. Қай өсімдіктер көбірек өнім береді? Сіздер неліктен олай деп есептейсіздер?

IV. Құмды топырақта өсетін қарағайдың тамыр жүйесі қос жарнақты өсімдіктерге кіндік тамыр болады. Сонымен қатар оның тамыры ылғалға жету үшін топыраққа терең орналасады. Ал батпақта өсетін қарағайдың тамыр жүйесі шашақ тамырға ұқсайды. Оның тамырлары үлкен ауданды алып жатады, бірақ топыраққа терең орналаспайды. Себебі неде деп ойлайсыңдар?

Жағдаят тапсырмаларының жауабы

1. Мол топырақта тұқым тез өнеді, тамыр тез өседі.
2. Жәндіктер бар жерде құнарлы, қопсытылған топырақ болады.
3. Ұшы шырпылған өсімдік тамырында жақсы түптенеді де, мол өнім береді.
4. Құмда ылғал тереңде жатқандықтан, тамыр ұзын болады, батпақта жайылып өседі.

Құпияхат тапсырмалары

I. Үш сөзден құрылған тамыр қызметі туралы сөйлем шығады.

3	6	9	5	1
10	15	1	13	8
3	13	4	2	
9	14	11		
7	12			

1-Р, 2-У, 3-Т, 4-Н, 5-Ы, 6-А, 7-С, 8-К, 9-М,
10-Қ, 11-Ш, 12-І, 13-Е, 14-Ү, 15-О
5 ұпай.

II. Үш сөзден құрылған тамыр қызметі туралы сөйлем шығады.

3	12	9	11	5		
1	4	2	9	6	2	7
3	2	5	8	10	2	

1-Ө, 2-І, 3-Т, 4-С, 5-Р, 6-Д, 7-К, 8-Е, 9-М,
10-Г, 11-А, 12-А . 5 ұпай.

Құпияхат тапсырмаларының жауабы

1. Тамыр қоректену мүшесі

2. Тамыр өсімдік тірегі

Ойын барысында оқушылар өзара пікір алмасады, оқу материалдарын жылдам және жақсырақ игереді, қиындықтарды бірге шешеді. Мұндай жағдайда, барлық балалар алға жылжиды, білімдері терең балалардың тежелмеуін, білімі төмен балалардың алға ұмтылуына мүмкіндік береді. Әсіресе оқушылар әрбір жаңа тақырыптан кейін «Сен – маған, мен – саған» ойынын ойнағанды ұнатады. Бұл ойында оқушы өзі дайындап келген сұрағын жолдасына қояды, егер жолдасы дұрыс жауап бере алмаса жауабын өзі айтып, қосымша ұпай алады.

Сонымен бірге биология сабағында «Домино» ойынын пайдаланамын. Қағаз екіге бөлініп, біреуіне сұрақ, екіншісіне басқа сұрақтың жауабы жазылады. Оқушылар сұраққа дұрыс жауап тауып, құрастыруы керек. Егер тапсырма дұрыс орындалса, қағаздың екінші жағында белгілі бір сурет немесе мақал-мәтел шығады.

Ойын сабақтарында берілетін тапсырмалар қарапайымнан басталып, біртіндеп қиындап оқушылардың танымдық қызметін белсендіруге назар аударып отырамын. Сабақта алған білім дағдысын ойлау барысында қолдану мүмкіндігі оқушылардың зор ынтасын тудырады, білгенін тереңдетіп, жаңа іс-қимылға жетелейді. Белсенді емес оқушылар жолдастарын кейін тартпау үшін жанын салады. Жалпы, ойындарды қайталау сабақтарында, сынақ сабақтарында ұйымдастырамын. [19]

Оқушылардың ботаника сабағына қызығушылығын арттырып, белсенді жұмыс істеуін, тез ойлау қабілетін арттыруда дидактикалық ойындар, логикалық ойындар, қазақтың ұлттық ойындарының орны ерекше. Биологияның сан-алуан сырын, сандар әлемінің қызық құбылысын ойын элементтерімен өрнектеген сабақ қызықты, әрі ұтымды сабақ деп ойлаймын.

Сабақта ойынды ұйымдастырғанда оқушылар бір-біріне көмектесетіндей, бір-бірімен бірігетіндей жағдай жасауға тырысамын. Сонда сабақ білім беру қызметін ғана емес, тәрбиелеу қызметін де атқарады. Мұндай сабақтардың өтілуі кезінде оқушылардың бір-бірімен сөйлесу мәдениеті, тәртіптілік, топқа және бір-біріне жауапкершілік сезімі оянады, менмендік және жалқаулықтан безу қасиеттері қалыптасады.

Мектепте балалар сабақ үстінде бір-бірімен сөйлеспейді. Балалар сөйлескен жағдайда ол тәртіпті бұзған болып есептеледі, мұғалімнен ескерту алады. Ал ойын жағдайында балалар сабақ барысында бір-бірімен ақпарлар алмасады, ақылдасады, бір-біріне дәлелдейді, белсенділік көрсетеді. Бұлай болу барлық ойынға байланысты, оның топтық түрде өтуіне байланысты. Осындай «Брейн-ринг» оқыта үйрену ойыны деңгейлік тапсырмаларды орындағанда ойнатуға болады. Сынып әр топта 2-3 баладан болатындай, 3-4 топқа бөлінеді. Ойынға 3-4 секторға бөлінген дөңгелек керек. Әр секторға бірінің үстіне бірі келесі тәртіппен үлестірмелер қойылады: ең астына 3-деңгейлі (күрделі), ортада 2-деңгей, ең үстінде 1-деңгей (жеңіл). Ойын тәртібі: әр оқушының өз нөмірі болады. 1-турда кезектесіп өз нөмірі бойынша үлестірмені алып, бірден жауап беру керек, 2-турда бәрі бір уақытта үлестірме алып, уақыт беріледі, ойынды топ басшысы жүргізеді. Топтар бір-біріне тәуелді болмайды.[10]

Менің өз тәжірибем бойынша шағын топтардың топ жетекшілерін пайдаланған тиімді екеніне көзім жетті. Себебі, бір жағынан ол оқушылар өз

беттерімен тапсырмалар дайындап, оны өз топтарындағы үлгерімі төмендеу оқушыларға орындаттырады. Сол уақытта ол оқушының сабаққа қызығушылығы артуымен қатар өзіне үлкен сенім жүктелгенін түсінеді.

Өзара қатынасу, сөйлесу адам тұлғасын, ақыл-ойын дамытудың маңызды факторы екенін өз тәжірибемнен көріп отырмын. Алғашқы кезде немқұрайлы, тақтадан көшіріп қана отырған кейбір оқушылар қазіргі жағдайда биология сабағына ынталы қатысатын болды. Дәстүрлі ұйымдастырылған оқу процесіне қарағанда ойынға қатыса отырып неғұрлым аз шаршайды, өз қызметінен жағымды эмоциялар алып, қанағаттанады.

2.2. Кейбір тақырыптарды оқытуда дидактикалық ойындардан пайдалану

Сабақтың тақырыбы: *Өсімдіктер әлемімен қоштасу сабағы*

Білімділік мақсаты: Өтілген материалдарды талдап, тығолардың бір-бірімен тығыз байланысын көрсете отырып, оқушылардың алғаш білімдерін жинақтап, тексеру.

Дамытушылық мақсаты: Оқушыларға өсімдіктердің гүл топтарына жататын өсімдіктерді білу. Әр түрлі тапсырмалар беру, проблемалық сұрақтар қою арқылы оқушылардың ой өрісін дамыту.

Тәрбиелік мақсаты: Оқушыларды табиғатты қорғауға, аялауға тәрбиелеу.

Сабақ түрі: қорытындылау сабағы

Сабақтың әдіс-тәсілі: шығармашылық жұмыс

Сабақтың көрнекілігі: кестелер, кеппешөптер, қосымша оқулықтар, суреттер

Сабақ барысы

Ұйымдастыру кезеңі. I Оқушылардың меңгерген білімін анықтау мақсатында «Орман алқабы» ойынын ағаштардың, көлдің сурет салынған плакат тақтаға ілінді. Оқушыларға саңырауқұлақ құстар, балықтар, гүлдер,

жапырақ суреті салынған карточкалар арқылы тапсырма берілді. Жауап бергендер карточканы тиісті жерлерге жапсырулары керек

1. Жапырақ суреті салынған карточка. Жапырағы тікенекке айналған қандай өсімдік? (Сексеуіл, кактус)
2. Гүлдің суреті салынған карточка. Жауқазын қандай тұқымдасқа жатады? (Лалагүл тұқымдас)
3. Көбелек суреті салынған карточка. Лалагүл тұқымдас өсімдіктер не арқылы тозаңданады (бунақдене арқылы)
4. Саңырауқұлақ суреті салынған карточка. Қандай балдырларды білесің?
5. Гүлдің суреті салынған карточка. Қазанның шыққан отанын атаңыз. (Оңтүстік Америка)
6. Құстың суреті салынған карточка. Саңырауқұлақтың топырақ астындағы бөлімін атаңыз (Жіпше).
7. Балықтың суреті салынған карточка. Қандай өсімдік симбиоздық тіршілікке бейімделеді?

2 тапсырма. «Аукцион»

3 оқушы өздері салған өсімдіктердің суретін аукционға салды. Сатып алушылар сол өсімдіктердің а) отанын ә) түрін б) мүшелері ерекшеліктерін в) пайдасын білуі керек. Сонда ғана суретті сатып ала алады.

3 тапсырма. Графикалық диктант.

Оқушыларды 3 топқа бөлем

1 топ: «Бактерия»

2 топ: «Саңырауқұлақтар»

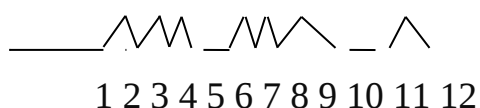
3 топ: «Қыналар»

Сұрақтар:

1. Өлі ағзалармен қоректенеді
2. Ауру туғызады
3. Жыныссыз жолмен көбейеді
4. Селбесіп тіршілік етеді

5. Жеуге жарамды түрі болады.
6. Хлорофилл дәні болады
7. Қолайсыз жағдайда спора түзеді
8. Өсімдік түрлері
9. «Картоп пәлесі» ауруын тудырады
10. Құрамында жіпшумақ болады.
11. Тірі және өлі ағзаларды ыдыратады
12. Медицинада дәрі жасауға пайдаланады.

«Бактерия» тобының жауабы:



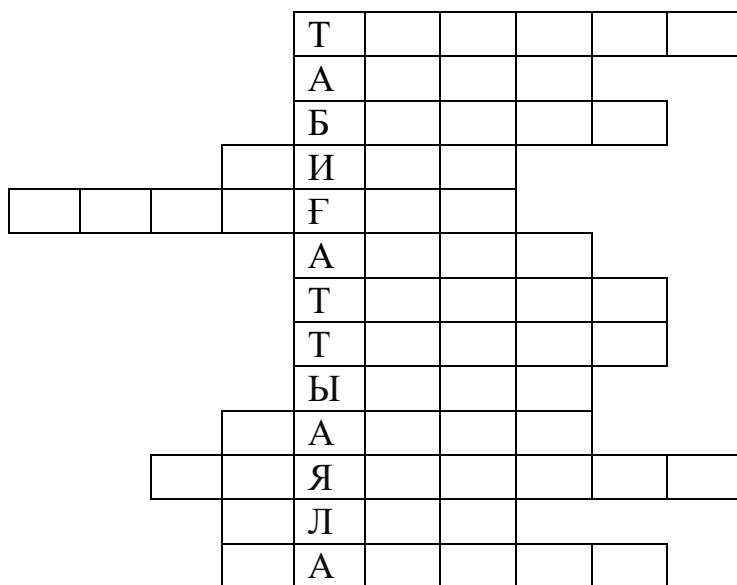
«Санырауқұлақтар» тобының жауабы

«Қыналар» тобының жауабы

4 тапсырма. Танымдық ойындар. Сөзжұмбақ шешу.

1. Алқа тұқымдасына жататын өсімдік (темекі)
2. Көктемді аққұлге оранады,
Күзде қолға доп болып оралады (алма)
3. Жезге ұқсас сабағы, дәні халық тамағы (бидай)
4. Тұздықпен жүреді кәне кім айтып береді (пияз)
5. Дауылға нық күшті, ағаштың мықтысы (қарағай)
6. Ыстық жақта өсетін өсімдік (Анар)
7. Біреуін жерге беріп, күзде оны тереді (Тұқым)
8. Өсімдіктің жер астындағы мүшесі (тамыр)

9. Жасыл тонның бояуы жыл он екі ай оңбайды (шырша)
10. Маймыл өзі аршып жейтін жеміс (банан)
11. Бұршақ тұқымдасына жататын өсімдік (соя)
12. Картоп қандай тұқымдасқа жатады? (алқа)
13. Еті-қызыл, сүті-тәтті, күзде жерде өсіп жатады (қарбыз)



Мұғалім сөзі: Табиғат –күрделі де көп түрлі. Біз оны неғұрлым көп танып, түсінсек, соғұрлым табиғат бізге қызықтырақ бола түседі. Табиғат бізге өмір сүруге қажеттінің бәрін береді, тамақ киім, баспана.

5 тапсырма. Ең, ең, ең

- 1) Әлемдегі ең үлкен гүлді атаңыз. (Арнольд Раффлезия)
- 2) Дүние жүзіндегі ең үлкен қорық қай жерде (Танзанияда Серенгетти қорығы)
- 3) Ең үлкен шырынды жеміс (Асқабақ)
- 4) Ең ұлы сапңырауқұлақ (Шыбынжұт)
- 5) Ең жеңіл сабақ (Бальза)
- 6) Ең ұзақ жасайтын ағаш (Секвоя 3000-5000ж)
- 7) Жер жүзіндегі ең ұзын сабақ (Ротант пальмасы)
- 8) Ең ұзын жапырақты ағаш (Цейлон пальмасы)

9) Ең үлкен құрғақ жеміс Оңтүстік Азияда өсетін Цитада ағашының бұршақ қынының ұзындығы 1,8 м, ені -1,5 м)

6 тапсырма. Дәрілік өсімдіктер.

Мәдени өсімдіктердің шығу тегі туралы баяндап, оқушыларға алдын ала әзірлеткен материалдарын жұмбақ түрінде айтқызып және сынып оқушыларына оны шешкізу мақсат етіледі.

1. Жолжелкен 2. Меңдуана 3. Ошаған 4. Бақ-бақ 5. Алмұрт

Дәрілік өсімдіктерді қалай қолдану керек. Хабарлама

7 тапсырма. Гербарий (кеппешөп) арқылы әр тұқымдасқа жататын өсімдіктерді іріктеу.

8 тапсырма. Уақыт жетсе жұмбақтар айтып жіберу.

Қорытындылау. Қазақстан Республикасы Конституциясының 38 бабында Қазақстан Республикасының азаматы табиғатты қорғауға және оның байлығын сақтауға міндетті делінген.

Білсең егер, табиғатта зор мән бар,
Онда аң, құс, жануарлар, ормандар,
Жерің, суың, таза ауаң қажетті,
Шын жүректен оны сендер қорғандар!

9. **Оқушыларды бағалау.**

Сабақтың тақырыбы: Гүлдің құрылысы

Сабақтың мақсаты: Гүл, оның құрылысы мен функциясын теориялық және практикалық тұрғыда сипаттап, жете түсіну.

Білімділігі – гүлдің негізгі құрам бөліктері: тостағанша жапырақшалары мен жыныс мүшелеріне толық сипаттама беріп, олардың құрылысымен таныстыру;

Тәрбиелілігі – адамның тұлға ретінде қалыптасуын, адамгершілік қасиетін, жалпы қоршаған ортаға деген жанашырлық сезімін дамыту;

Дамытушылығы – пәнге, тақырыпқа байланысты қызығушылықтарын дамыту.

Сабақтың түрі: аралас

Сабақтың көрнекілігі: Гүлдің макеті, суреттер, тірек-сызба, электронды көрсетілім, кеппешөптер.

Сабақтың оқыту әдістері: Түсіндіру, баяндау, сұрақ-жауап, проблемалық дифференциалды элементтер.

Сабақтың жүру барысы:

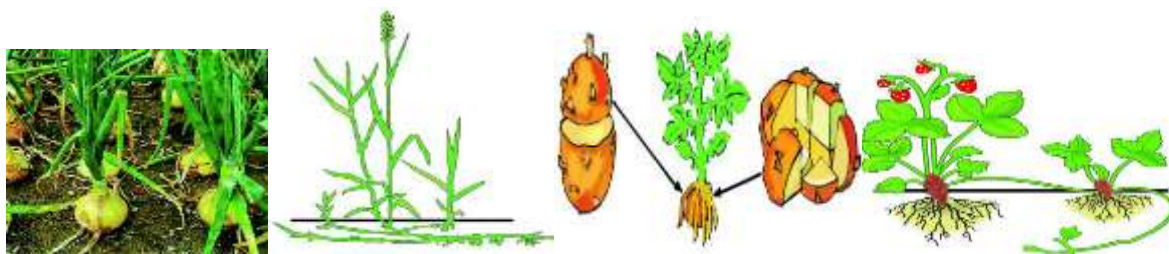
I. Ұйымдастыру кезеңі

II. Үй тапсырмасын тексеру

Ой қозғау (нені білеміз?) Сынып оқушыларымен «Өсімдіктің вегетативті мүшелері» тақырыбында білімдері тексеріледі

1 тапсырма.

Түрі өзгерген мүшелер арқылы көбею туралы түсінік бер.



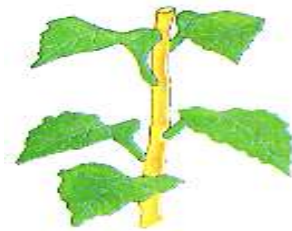
2 тапсырма.

Жапырақтың сыртқы құрылысы, жүйкеленуі, түрлері туралы түсінік бер.

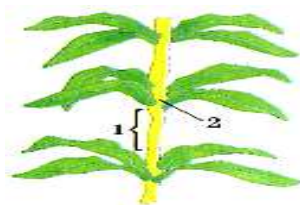


3 тапсырма.

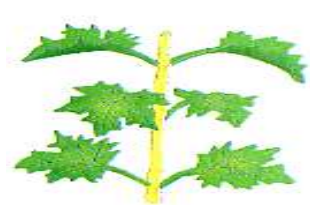
Жапырақтардың сабаққа орналасуы туралы түсінік бер.



Кезектесе орналасу



Топтанып орналасу
1. Буынаралық.
2. Буын.



Қарама-қарсы
орналасу

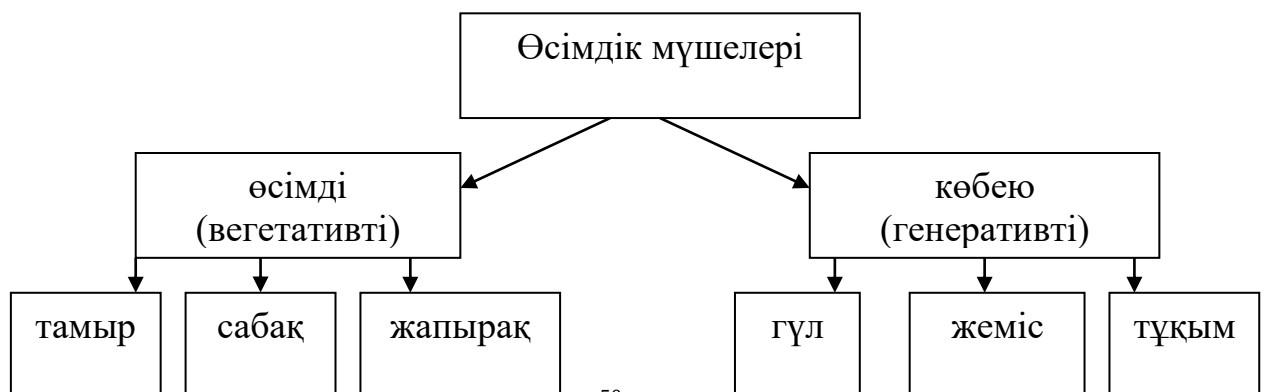
III. Жаңа материалды түсіндіру

Жаңа сабақтың тақырыбын ашу үшін мына сөзтуымды шешейік, ерекше тор көзден шығатын қандай сөз?

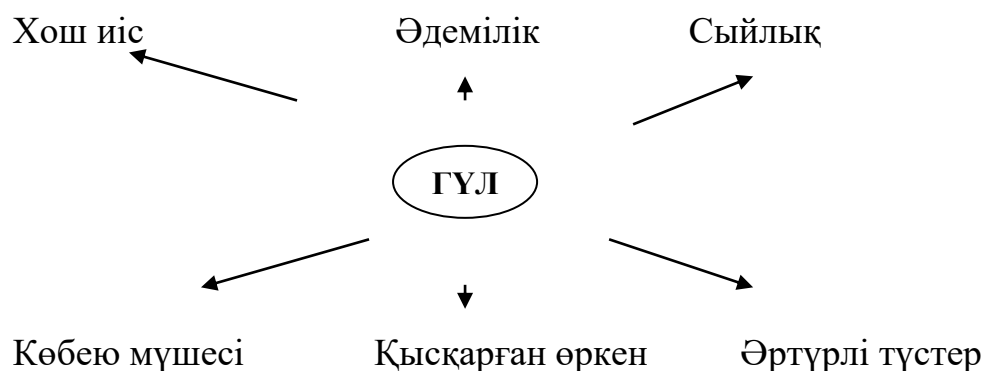
- 1.Ең алғаш жасушаны микроскоп арқылы көрген адам? (**Гук**)
- 2.Камбийден кейінгі қабат (**Сүрек**)
- 3.Шығу тегі атқаратын қызметі ұқсас жасушалар тобы? (**Ұлпа**)

	Г		
	Ү		
	Л		

Өсімдік мүшелерінің екі топқа бөлінетіндігін сызба арқылы түсіндіру.

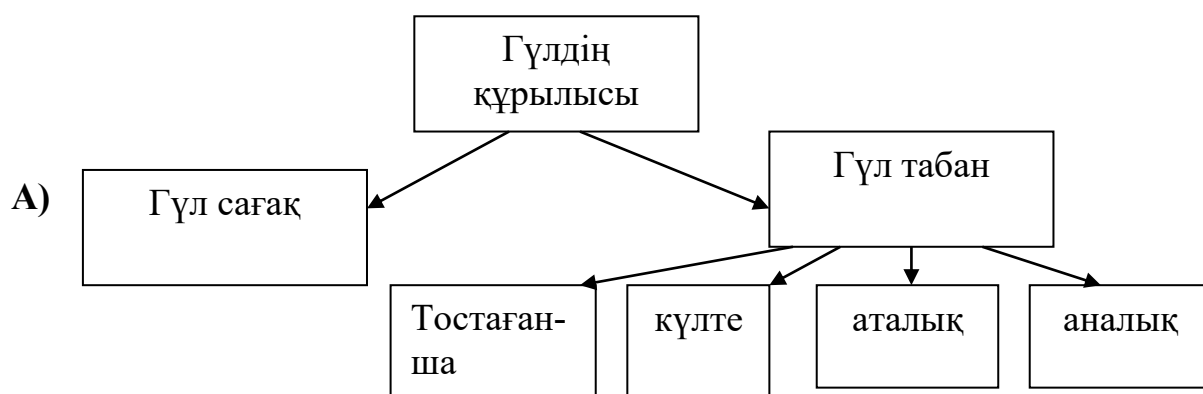


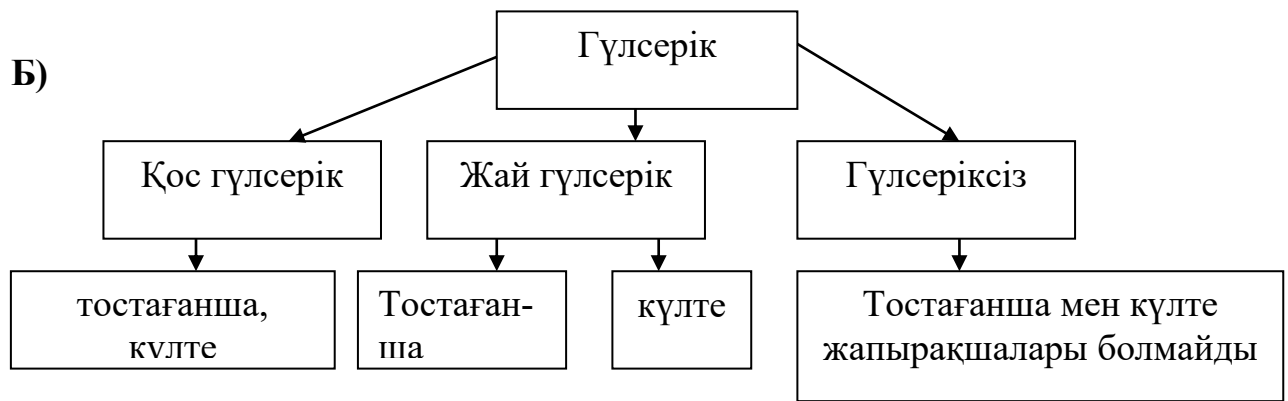
Ассоциациялық карта: балалар гүл дегенде көз алдарына не келеді, ойларыңызға не түседі?



Гүл құрылысы көрсетілген макет және нағыз гүлді көрсете отырып, оқушыларды гүлдің құрылысымен таныстыру.

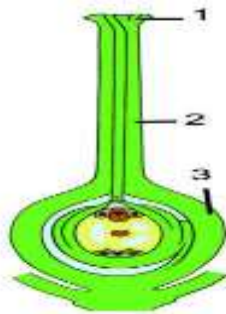
Гүл дегеніміз - көбеюге қажетті, жыныс мүшелері бар, бұтақтанбайтын, түрі өзгерген, қысқарған өркен.





В) Аналықтың және аталықтың құрылысы

1. Аналық аузы
2. Мойны
3. Жатыны



1. Аталық жіпшесі
2. Тозаң қабы
3. Тозаңдар



IV. Бекіту «Бәрін білгім келеді»

Оқулық мәтініндегі суреттерді пайдалана отырып, гүлдің көбею мүшелеріне тірек-сызбаны құрастыру үшін оқушыларға тапсырма берілді.

- 1-топқа – Аталықтың құрылысы
- 2-топқа – Аналықтың құрылысы
- 3-топқа – Гүлдің құрылысы

Жұмбақтар.

1. Көктемде тұрады, бұтаққа асылып,
Күзде жерде жатады шашылып.

(Жапырақ)

- 2.Сабаққа бекитін жіңішке ноктасы да біреу,
Күнге қарап жалпиған тақтасы да біреу. (Жапырақ)
- 3.Абайла жапырағы “шағады” балақай,
Бұл өсімдік аталады (Қалақай)
- 4.Жеміс емес жейсіндер, шырын екен дейсіндер.
Денсаулыққа ем тамыр, оның аты - ... (Жемтамыр)
- 5.Өсімдіктің бойлап өсер тірегі
Көп мүшенің ішіндегі бірі еді.
Жоғары -төмен тұратұғын таратып,
Осы мүше өсімдіктің жүрегі (Сабақ)
6. Гүлді қоршап аялайды, қорғайды,
Ол тұрғанда гүл де онша тоңбайды.
Мұндай ұсақ жапырақшалар болса егер,
Ұзақ уақыт күлтесі де солмайды (Тостағанша)

№12-зертханалық жұмыс.

Тақырыбы: Гүл құрылысын талдау.

Мақсаты: Өсімдіктің көбею немесе генеративті мүшесі – гүлдің құрылысын зерттеу.

Құрал-жабдықтар: нағыз гүлдер (қызғалдақ, гүлдеп тұрған бөлме өсімдіктері және т.б.), қатты қағаздан ойылған жеке гүл бөліктері, ұлғайтқыш қол әйнек, сапты ине.

Жұмыстың барысы:

1. Нағыз гүлден (ол болмаса) немесе гүл бөліктерінің қатты қағаздан жеке-жеке қиылған жапсырма (аппликация) көрнекі құралдардан гүл

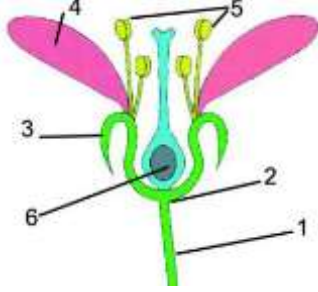
бөлімдерін табу, пішініне, санына, реңдеріне көңіл аудару.

2. Табиғи (нағыз) гүлден гүл бөліктерінің орналасу тәртібімен танысу.

3. Гүл бөліктеріне қарап жай немесе қос гүлсерікті екендігін анықтап ажырату.

4. Аталық пен аналықты жеке бөліп алып құрылыстарымен танысу, суретін салып атын жазу.

Нәтижесі: 1) Гүлдің құрылысын жаз:

	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
--	---

2) Берілген сипаттамалар гүлдің қай бөлігіне тән екенін гүл бөлігінің бас әрпін қойып белгілеңдер («ГС» – гүлсағақ; «ГТ» – гүлтабан; «Т» – тостағанша; «К» – күлте; «А» – аталық; «Ж» – аналық).

3) Мыналардың қайсысы дұрыс гүл, қайсысы бұрыс гүл?



Қорытынды: М.Бесбаевтың «Миллион гүлдер» әнімен сабақты аяқтау.

V. «Бейнет түбі – зейнет». Оқушыларды бағалау.

Үй тапсырмасы. §22 оқып, гүл бөліктерін түрлі қағаздан әзірлеп, қатты қағазға жапсырып әкелу.

ҚОРЫТЫНДЫ

Дидактиклық ойындар оқушыларды өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландырады, олардың ойлау қабілеттерін, ізденімпаздылығын арттырады, сөз қорын молайтуға көмектеседі, сабақта дидактикалық ойындарды пайдалану мектеп оқушыларын сол пәнге белсенділігін арттырады, бағдарламалық материалдарды қажет деңгейде меңгеруге ықпал етеді.

Балалар ойын барысында өздерін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық қасиеттері байқалады. Сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерік арқылы түрлі психологиялық түсінікпен сезімәрекетіне сүйенеді. Ойын үстінде бала қуаныш пен реніш сезімдерін сезінеді.

Көрнекті нидерланд оқымыстысы Иохан Хейзинганың «Ойнаушы адам» деген дәлелдемесіне кең тараған еңбегінде: «ойын адамзат әрекетінің Жан-жақты қамтылған әдісі, адамзат тіршілігінің универсал категориясы» Ойын өмір сүру әдісі емес, бірақ адам әрекетінің құрамды негізі. Ақылды адам дегеніміз ең алдымен ойнайтын адам», - дейді.

Атақты француз ғалымы Луи де Брайль «Ең қарапайым мәселені қозғайтын ойындардың өзінде ғылыми жұмысқа ұқсас жалпы элементтер көп кездеседі» Екі жағдайда да (ойын мен ғылыми жұмыс) ең бастысы қойылған мақсаттың болуы, сонан соң қиындықтың болуы, оны жеңу, жаңалықты ашу-қуаныш. Міне, сондықтан адамдарды жасына қарамастан ойын өзіне тартып тұрады», - дейді.

Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?» - деп айтқандай баланың өмірінде ойын ерекше орын алды. Ойын мектеп жасына дейінгі баланың жеке басының дамуына ықпал ететін тәрбие құралы. Балалар ойын арқылы тез табысып, жақсы ұғысады, бірінен-бірі ептілікті үйренеді. Халқымыз ойындарға тек балаларды

алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай олардың мінез-құлқының қалыптасу құралы деп те ерекше бағалаған. Ойын арқылы бала өзін қоршаған ортамен, табиғатпен, қоғамдық құбылыстармен, адамдардың еңбегімен, қарым-қатынастарымен танысады.

Ойын үлгісінің технологиясы баланың нақ осындай белсенділіктерін арттырады. Кез-келген бала да адамның мәдениеті де ойын арқылы дамиды. Ал бүгінгідей динамика ғасырында, оқу процесінде ойын алдыңғы орында, яғни ойын технологиясы арқылы баланың оқуға ынтасын, қызығушылығын арттыру жеңіл болмақ.

Ойын- дегеніміз не? Ойын дегеніз – халықтың баланы әдептілікке, сауаттылыққа баулитын құралдың бірі.

Ойынның түрлері өте көп. Мысалы: рөлдік ойындар, денешынықтыру ойындары, сюжеттік ойындар, дидактикалық ойын. Соның ішінде маңыздысы – дидактикалық ойын. Бұл ойынның пайдасы – баланың ой өрісінің қалыптасуын, дамуын мақсат етіп қояды. Сондай-ақ балалардың адамгершілік сезімін оятуға, адамдармен дұрыс қарым –қатынас жасау, еңбек адамдарына, басқа ұлт өкілдеріне, достық, туған жеріне сүйіспеншілік сезімін тәрбиелеуге көңіл бөлінеді. Дидактикалық ойындар арнайы мақсатты көздейді және нақты міндеттерді шешеді. Ойынның міндеті баланың қызығушылығын оятып, белсенділігін арттыру мақсатында іріктеліп алынатын нақты мазмұнмен анықталады.

Дидактикалық ойындарды тиімді пайдалану сабақтың әсерлілігін, тартымдылығын, белсенділігін, баланың ынтасын күшейтеді. Ойын ережесі балалардың түсінуіне оңай, қарапайым, әрі қысқа болуы керек. Кейде ойынның мазмұны, ережесі балаларға дұрыс түсіндірілмейді де, балалар оған қызықпайды, зейін қойып тыңдамайды. Оның үстіне дидактикалық

материалдар мен көрнекіліктерге жеке көңіл бөлу керек. Балалардың таным қабілетін, логикалық ой-өрісін кеңейтіп, сабаққа ынтасын арттыруда дидактикалық ойындарды ұтымды пайдаланудың маңызы зор.

Дидактикалық ойындар үш топқа бөлінеді:

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

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

3. Сөздік дидактикалық ойындар.

Дидактикалық ойын балалардың қоршаған орта туралы түсінігін кеңейтеді, баланы ойнай білуге баулып, ақыл-ой қызметін қалыптастырады, әрі адамгершілікке тәрбиелеу құралы болып табылады.

Өз іс тәжірибемде мен балалармен тілдік дидактикалық сөздік жұмысын жүргізе отырып, оларды айналасындағы заттармен таныстырып, атын атай білуге, қасиеті мен сапасын, түр- түсін және пішінін ажырата білуге, өмірдегі, қоршаған ортадағы түрлі құбылыстар жайындағы ұғым, түсініктерін дамыта отырып, белсенді түрде тілдік қарым- қатынас жасай білуге үйретемін. Мектеп жасына дейінгі балалардың сөздік қорларын дамыту ісінде тәрбиешінің:

-балалардың сөздік қорларын дамыту;

-жаңа сөздерді меңгерту;

-үйреген сөздерін тиянақтап, анықтап, әрі байытып отыру басты міндет саналады. Баланың тілін дамытуда ауызекі сөйлеу, тілдің дыбысталу мәдениетіне тәрбиелеуде, байланыстырып сөйлеу, сөздік қорын дамыту үшін сабақта және сабақтан тыс уақытта ойналатын дидактикалық ойындарды пайдаланамын.

Сабақты бекіту, сабақта меңгерген материал туралы түсінігін кеңейту, баланың шығармашылығын дамыту, тіл байлығын молайту үшін, тіл дамыту сабақтарында дидактикалық ойындарды пайдаланамын, ойындар сабақтың тақырыбына, мақсатына сай таңдап аламын. Сабақтың қызықты, тартымды өтуі үшін дидактикалық ойындарды дұрыс пайдаланамын.

Жалпы қорытындылай келе, мектеп оқушыларына сабағында ойын — тиімді тәсіл екендігіне көз жеткіздік. Ойын — оқушылардың пәнге деген қызығушылығын, ынтасын арттыруға әсері мол болады деген сенімдемін.

Пайдаланган әдебиеттер тізімі.

1. Каримов И.А. Жоқары мәниұият жеңилмес күш. Ташкент, «Манавият», 2008, 47-бет
2. Аужанова Н.Б. Внеклассная работа по биологии. Учебное пособие. – Алматы: Даир, 2008. – 240 с.
3. Аужанова Н.Б. Дидактические игры по биологии и экологии. Методические рекомендации. – Алматы: Даир, 2008. – 88 с.
4. Аужанова Н.Б. Игра как средство развития интереса к биологии. Методическое пособие для учителей – биологов. – Алматы: Даир, 2009. – 90 с.
5. Большая энциклопедия природы для детей. – Бельгия: Шантеклер, 1994.
6. Биология в вопросах и ответах. – М.: Межд. отношения, 1994.
7. Энциклопедический словарь юного натуралиста. – М.: Педагогика, 1981.
8. Tolipova J.O. Biologiyani o'qitishda pedagogic texnologiyalar. T., Cho'lpon., 2011 y
9. Толипова Ж.О. Биологияни ўқитишда педагогик технологиялар. Низомий номидаги ТДПУ. Тошкент 2009 йил.
10. Толипова Ж.О., Гофуров А.Т. Биология таълими технологиялари. Т «Ўқитувчи» 2002 йил.
11. Г.К. Селевко. Современные образовательные технологии. М. Народное образование, 1998 год.
12. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Учебное пособие для студентов педвузов и системы повыш.квалиф. педкадров. (Е.С. Полат и др.) М.:Издательский центр «Академия». 2000 год.
13. Толипова Ж.О ва бошқалар. Ботаникани ўқитиш методикаси. Т. «Ўзбекистон» 2003йил. (5-синф).
14. Толипова Ж.О ва бошқалар. «Ботаникани ўқитиш методикаси» Т. «Ўзбекистон» 2003йил. (6-синф).
15. Азимов И ва бошқалар . Биология. Методик қўлланма. Т., Абу Али ибн Сино номидаги Тиббиёт нашриёти. 2002 йил.
16. Жикалкина Т.К. Биологиядан ойындар мен қызыкты тапсырмалар. – Алматы: Рауан, 1992. – 64 б.
17. Абдуллаева Ұ., Тіленбаева М. ұлттық ойындар арқылы еңбекке тәрбиелеу // Бастауыш мектеп. – 2005. — №9.- 28-30 б.
18. Сағындықов Е. Ұлттық ойындарды оқу–тәрбие процесінде айдалану. – Алматы: Рауан, 1993. – 76 б.

- 19.Анисимова В.С. т.б. Адам анатомиясы бойынша оқушылардың өздігінен істейтін жұмысы. Алматы «Мектеп», 1980ж
- 20.Жеке тұлғаға бағытталған сабаққа қойылатын талаптар // Қазақстан тарихы әдістемелік журнал-2008 18-24б
- 21.Мұқаметқали М. «Мұғалімдерді кәсіби педагогикалық инновациялық іс-әрекетке даярлау жолдары» Өскемен 2004
- 22..Жарықбаев Қ. Жүсіпбек Аймауытұлының психологиялық көзқарастары.- Алматы, 2000
23. Мұқанов М. Ақыл- ой өрісі.- Алматы, 1980.
24. Меңжанова А.К. Педагогикалық пәндерді оқыту әдістемесі. 1996ж. 160 б.
- 25.Г.Жүнісқызы. Биология оқыту әдістемесі. Биология және салауаттылық негіз. 2003. №4, 9 – 17 б.
26. Қуанбаев Б. Оқытудың педагогикалық жүйесін технологиялық негізде жетілдірудің дидактикалық негіздері. Автореферат канд. дисс. 2006.

Internet resurstar

www.ziyonet.uz

<http://www.topreferat.com/>

<http://mercurschool.kz/index/>

<http://collegiy.ucoz.ru/publ/45-1-0-10817>

МАЗМҰНЫ:

Кіріс	3
I БАП. Дидактикалық ойын технологиялары	8
<i>1.1. Дидактикалық ойындардың маңызы және міндеттері</i>	<i>8</i>
<i>1.2. Дидактикалық ойындардың түрлері және оларды алып баруға қойылатын талаптар</i>	<i>18</i>
<i>1.3. Дидактикалық ойындарды оқу процессінде пайдалану әдістемесі</i>	<i>23</i>
II БАП. Ботаника тәлімінде дидактикалық ойындар	27
<i>2.1. Ботаника тәлімінде сай дидактикалық ойындар маңызы</i>	<i>27</i>
<i>2.2. Кейбір тақырыптарды оқытуда дидактикалық ойындардан пайдалану</i>	<i>45</i>
Қорытынды	56
Пайдаланған әдебиеттер.....	60

Әжинияз атындағы Нөкіс Мемлекеттік Педагогикалық Институты
«Табиғаттану және география» факультетінің биология бакалавр бағдары
бойынша 4-курс қазақ топтарының студенті Нұрғалиева Улмираның
«Ботаника сабағында мектеп оқушыларына дидактикалық ойындардан
пайдаланып оқыту ұсылдары»
тақырыбындағы бітіру мамандық жұмысына

СЫН

Дидактикалық ойындар оқушыларды өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландырады, олардың ойлау қабілеттерін, ізденімпаздылығын арттырады, сөз қорын молайтуға көмектеседі, сабақта дидактикалық ойындарды пайдалану мектеп оқушыларын сол пәнге белсенділігін арттырады, бағдарламалық материалдарды қажет деңгейде меңгеруге ықпал етеді. Балалар ойын барысында өздерін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық қасиеттері байқалады. Сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерік арқылы түрлі психологиялық түсінікпен сезімәрекетіне сүйенеді. Ойын үстінде бала қуаныш пен реніш сезімдерін сезінеді.

Біздің ойымызша, бітіруші осы мәселені дұрыс түсінген және жұмысында шама-шарқынша, бітіру мамандық жұмысына қойылатын талап деңгейінде, шеше білген.

Бітіру мамандық жұмысын жазуда бітірушінің көп ізденгендігі көрініп тұр. Ғылыми-теориялық және ғылыми-әдістемелік әдебиеттер орынды пайдаланылған, сілтемелер дұрыс жасалған. Өзіндік пікірлері бар.

Студент бітіру мамандық жұмысына қойылатын талапты толық орындаған және соған орай жұмысты сәтті жазып шыққан.

Нұрғалиеваның еңбегі атап өтуге тұрарлық және жұмыс талаптарға сай орындалып, көркемделінген. Оны қорғауға ұсынаман.

Бердмақ атындағы ҚМУ
Биология және топырақтану
кафедрасы меңгерушісі доцент:

б.з.к. А.Сайтова

Әжинияз атындағы Нөкіс Мемлекеттік Педагогикалық Институты
«Табиғаттану және география» факультеттің биология бакалавр бағдары
бойынша 4-курс қазақ топарының студенті Нұрғалиева Улмираның
«Ботаника сабағында мектеп оқушыларына дидактикалық ойындардан
пайдаланып оқыту ұсылдары»

тақырыбындағы бітіру мамандық жұмысына ғылыми жетекшінің

ШІКІРІ

Нұрғалиева Улмира тақырып бойынша көп ізденді. Көптеген ғылыми-теориялық, ғылыми-әдістемелік әдебиеттерден, тақырыпқа байланысты жекелеген мақалалардан, педагогикалық практика дәуіріндегі және қала мектептері биология мұғалімдерінің тәжірибелерінен кеңінен пайдаланды. Және соның мен бірге практика дауымында 6-сыныптарда ботаника сабақтарында дидактикалық ойындар пайдалану тәжірибесіне ие болды.

Жұмыс кіріспеден, екі тараудан, қорытынды және пайдаланылған әдебиеттер ретінен тұрады.

Кіріспеде жұмыстың өзектілігі, теориялық, практикалық маңыздылығы мен қолданылымы, ғылыми болжамы т.б. сөз болса, I тарауда дидактикалық ойындардың маңызы және міндеттері, түрлері және оларды алып баруға қойылатын талаптар соның менен бірге дидактикалық ойындарды оқу процессінде пайдалану әдіс-тәсілдері қарастырылса, II тарауда ботаника тәлімінде тікелей дидактикалық ойындармен жұмыс істеудің әдістемесі сөз етілді.

Жалпы айтқанда Нұрғалиева Улмираның бұл бітіру мамандық жұмысы ғылымға болған бірінші қадамы болғандықтан кей бір кемшіліктерге ие, бірақ бұл кемшіліктер жұмыстың құндылығын кемітпейді. Бұл жұмыс бакалавр жұмыстарына қойылатын талаптарға толық жауап береді және аттестация комиссиясы алдында қорғауға лайық деп ойлайман.

Ғылыми жетекші:

доц. Р.Атамуратов

Әжинияз атындағы Нөкіс Мемлекеттік Педагогикалық Институты
«Табиғаттану және география» факультеттің биология бакалавр бағдары
бойынша 4-курс қазақ топарының студенті Нұрғалиева Улмираның
«Ботаника сабағында мектеп оқушыларына дидактикалық ойындардан
пайдаланып оқыту ұсылдары»
тақырыбындағы бітіру мамандық жұмысына

СЫН

Жаңа ғасыр қоғамымыздың білім беру жүйесінде жаңа педагогикалық технологияларды жүзеге асыруды пайдалы деп шешуіне байланысты білім негізінің бастамасы – биология пәндерінде, әсіресе ботаника сабағын оқытуды жаңаша педагогикалық технология дидактикалық ойындармен пайдаланып оқытудың талаптарына сүйеніп жүргізу бітіру мамандық жұмыста сауаты да, нәтижелі көрсетілген.

Бұл жұмыс кіріспеден, екі баптан, қорытындыдан, пайдаланылған әдебиеттер тізімінен тұрады.

Бірінші бапта білім берудегі дидактикалық ойын технологиясының теориялық негіздері, әсіресе мектепте дидактикалық ойын технологиясының түрлері оларды оқу процессінде пайдаланудың түрлі элементері мен ерекшеліктері қарастырылған.

Екінші бапта ботаника тәлімінде дидактикалық ойындар қаралып, оларды ботаника сабағында қолданудың маңызы, бұл технологияның әдістемелік сипаттарын ендіру жолдары анықталған.

Соның мен бірге осы бапта ботаника сабағында қолданылған дидактикалық ойын технологиясын жүргізуге арналған деңгейлік тапсырмалардың әдістемесін жасап, бір сағаттық жоспарды ұсынған.

Бітіру мамандық жұмыс дидактикалық ойын технологиясының мәселелерін терең ашып, технологияның теориялық мазмұнын практикамен нәтижелі ұштастырылған. Жалпы айтылғандарды ескере отырып Нұрғалиева Улмираның бітіру мамандық жұмысын қорғауға ұсынамын.

Ботаника кафедрасы меңгерушісі:

б.з.к.доц.М.Балтабаев

Әжинияз атындағы Нөкіс Мемлекеттік Педагогикалық Институты
«Табиғаттану және география» факультеттің биология бакалавр бағдары
бойынша 4-курс қазақ топарының студенті Нурғалиева Улмираның
«Ботаника сабағында мектеп оқушыларына дидактикалық ойындардан
пайдаланып оқыту ұсылдары»
тақырыбындағы бітіру мамандық жұмысына

АННОТАЦИЯ

Тақырыптың көкейкестілігі: Жас ұрпаққа саналы тәрбие, сапалы білім беру – бүгінгі күннің өзекті мәселесі екенін Өзбекстандық қоғамның қазіргі даму кезеңінде болып жатқан әлеуметтік-саяси және технологиялық өзгерістер, тәрбие мен білім беру жүйелерінің ісін жаңа сатыға көтеру үшін білім саласында жаңа, тиімді әдіс-тәсілдерді қолданудың қажеттілігі дәлелдеп отыр. Сондықтан да Өзбекстан Республикасының «Білім туралы» заңында білім беру жүйесінің міндеті ұлттық және жалпы адамзаттық құндылықтар, ғылым мен практика жетістіктері негізінде жеке адамды қалыптастыруға, дамытуға және кәсіби шыңдауға бағытталған білім алу үшін қажетті жағдайлар жасау екендігі айтылған.

Ел басымыз Ислам Абдуғаниевич Каримов айтып өткеніндей «Егер талабалар пікірлеуге үйренбесе, білім нәтижесі төмен болуы анық. Әлбетте, білім қажет. Бірақ ол өз жолына, дербес ойлау да үлкен байлық».

Дидактикалық ойындар сыныпта жүргізілетін жұмыстардың ең қызықтысы. Ойынның қандай түрі болса да, оқушыларды өзіне тартып әкететіні белгілі. Оқушылардың пәнге қызығуын шығармашылықпен ойлауын және білім сапасын арттыруда сабақта қолданылатын ойын элементтерінің рөлі зор. Сабақтың қызықты да түсінікті болуы мұғалімнің шеберлігі мен ізденімпаздығына тікелей байланысты. Сондықтан оқушылардың пәнге қызығушылығын артыру үшін сабақты түрлендіріп өту керек деп ойлаймын. Сондықтан да баланың әр уақытта қоғамдық санасының, жеке тұлғасының жан-жақты дамыған еңбек білігі мен шығармашылық қабілеті қалыптасқан адам болып өсуінде дидактикалық ойын технологияларынан пайдаланып ботаника сабақтарында өту **өзекті де көкейтесті мәселе** болып отыр.

Зерттеу жұмысының мақсаты- мектеп оқушыларының сабаққа қызығушылығын арттыру мен шығармашылық қабілетін дамытуда ботаника сабағында дидактикалық ойын технологияларының ерекшеліктер мен педагогикалық негіздердің тигізетін ықпалын анықтау.

Зерттеу жұмысының міндеттері:

- а) дидактикалық ойын технологияларының ерекшеліктеріне және осы мәселені зерттеген педагогтардың еңбектеріне талдау жасау.
- ә) оқушылардың қызығушылығын дамыту, биологиялық білімін қалыптастыру үшін дидактикалық ойынға баулу сабақтарында қолдануға болатын ойындарды, тиімді әдіс-тәсілдерді қолдану.
- в) ботаника сабағында сай дидактикалық ойындарды талдау

г) дидактикалық ойын технологияларын ботаника сабақтарының қолданудың нәтижелігін арттырудағы маңызын ашып бері

Зерттеу жұмысының әдістері – талдау, жинақтау, іздену, бақылау, оқушы жұмысын зерттеу, анкета, тест т.б.

Жұмыстың құрылымы: кіріспеден, 2 бап, қорытындыдан және пайдаланылған әдебиеттер тізімінен тұрады.

Бірінші бапта білім берудегі дидактикалық ойын технологиясының теориялық негіздері, әсіресе мектепте дидактикалық ойын технологиясының түрлері оларды оқу процессінде пайдаланудың түрлі элементері мен ерекшеліктері қарастырылған.

Екінші бапта ботаника тәлімінде дидактикалық ойындар қаралып, оларды ботаника сабағында қолданудың маңызы, бұл технологияның әдістемелік сипаттарын ендіру жолдары анықталған. Соның мен бірге осы бапта ботаника сабағында қолданылған дидактикалық ойын технологиясын жүргізуге арналған деңгейлік тапсырмалардың әдістемесін жасап, бір сағаттық жоспарды ұсынған.

Қорытынды бөлімінде бітіру мамандық жұмыстың жетістіктері мен нәтижелері және ұсыныс, пікірлер келтірілген.

Ғылыми жетекші: _____ б.ғ.к. Р.Атамуратов

Талаба: _____ А.З.Нурғалиева