

негізделген. Орталықтың экстерьерлік шешімін табиғи түстерден, экологиялық таза материалдардан жасау қамтамасыз етілген. Сонымен қоса ғимараттың іші түстердің ашық және жылы спектрін қолданып, барлық бөлмелерде (күн сәулесін қажет етпейтін бөлмелерден басқа) табиғи жарықтың түсуін қамтамасыз ету жөн.

#### Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Bland, M., 2005. The challenge of feeling «at home» in residential aged care in New Zealand. Nurs. Prax. N.Z. 21, 4–12.
2. Brawley, E.C., 2005. Creating caring environments. Alzheimer Care Quart. 6, 263–264.
3. Cohen, U., Weisman, G., 1991. Holding On to Home: Designing Environments for People with Dementia. Johns Hopkins University Press, Baltimore.
4. Cooney, A., 2012. «Finding home»: a grounded theory on how older people 'find home' in long-term care settings. Int. J. Older People Nurs. 7, 188–199.
5. Falk, H., Wijk, H., Persson, L.O., Falk, K., 2013. A sense of home in residential care. Scand. J. Caring Sci. 27, 999–1009.
6. Дома престарелых. Страницы истории: [Электронный ресурс]. URL: <https://sgc-opeca.ru/spb/news/doma-prestarelykh-stranitsy-istorii/>
7. История создания Домов престарелых: [Электронный ресурс]. URL: <https://pansionat-zabota.com/istoriya-sozdaniya-domov-prestarelykh/>
8. Эрвин Камар, 1992. Архитектура дневных центров для престарелых в малых населенных местах Венгрии
9. Design Standards for Nursing Homes, Version 3.0 2015
10. Дома престарелых. Страницы истории: [Электронный ресурс]. URL: <https://sgc-opeca.ru/spb/news/doma-prestarelykh-stranitsy-istorii/>

ӨОК 371.384.2

### СЫЗУДЫ ОҚЫТУ ПРОЦЕСІНІҢ ӘДІСТЕМЕЛІК ЖҮЙЕСІНДЕГІ ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫН

**Жамауова Ақбота**

[g.tuleuova@yandex.ru](mailto:g.tuleuova@yandex.ru)

Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті «Дизайн және инженерлік графика» кафедрасының 4 курс студенті, Нұр-Сұлтан, Қазақстан  
Ғылыми жетекшісі – т.ғ.д., профессор Байдабеков А.К.

Дидактикалық ойынды барлық оқу процесі бар жүйеде қарастырылу керек. Биология, физика, кибернетика зерттеулерінде пайда болған және дамыған жүйелік тәсіл педагогикаға көбірек енуде. Мұның себебі-бізді қоршаған жүйелік әлем және педагогикалық объектілер мен процестер де ерекшелік емес. Жүйелік тәсілдің де артықшылықтары бар, өйткені олардың арасындағы компоненттер мен байланыстарды анықтау белгілі бір жүйенің құрылысын ғана емес, барлық өзгерістерді, өзара әрекеттесуді, оның мінез-құлқы мен дамуын да анықтауға мүмкіндік береді.

Жүйе - бұл белгілі бір бірлікті білдіретін және осы жүйе құрылған мақсаттарға қызмет ететін элементтердің құрметті жиынтығы, сондай-ақ олардың арасындағы байланыстар мен тәуелділіктер. Біздің жағдайда, педагогикалық жүйенің элементтерінің бірінде біз дидактикалық ойынды қабылдаймыз, оның дамуы келесі тәсілдерге негізделген:

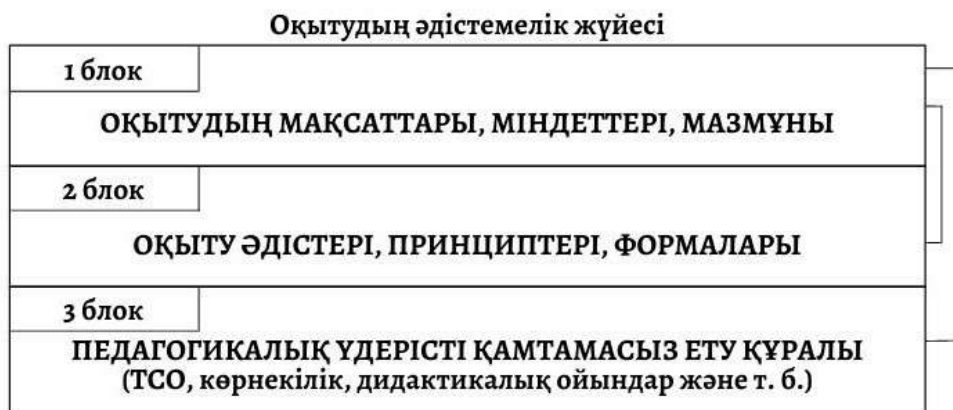
1. Жүйелік тәсіл, кез-келген дидактикалық ойын жүйеде оқытудың басқа әдістерімен бірге қарастырылады және жасалады.

2. Гуманистік көзқарас - мұғалім мен оқушылар арасындағы қарым-қатынас. Дидактикалық ойындарды қолдана отырып, сабақ барысында оқушыларды оқуға тартуға, мұғалім мен оқушылардың бірлескен жұмысына баса назар аударылады, бұл олардың жетістікке, алға жылжуға, дамуға деген қуанышты сезімін тудырады. 6017

3. Қызмет тәсілі. Ойын барысында міндетті түрде бәсекеге қабілеттілік, бәсекелестік рухы пайда болады. Оны қолдай отырып, оқушыларға мақсат қоюға, оның қиындығын көрсетіп, мақсаттың орындалатынына сенім ұялатуға болады. Бұл жағдайда оқушыларды мақсат қана емес, қиындықтарды жеңу мүмкіндігіне деген сенім біріктіреді. Жаттығу қиын, бірақ орындалуы мүмкін болуы керек.

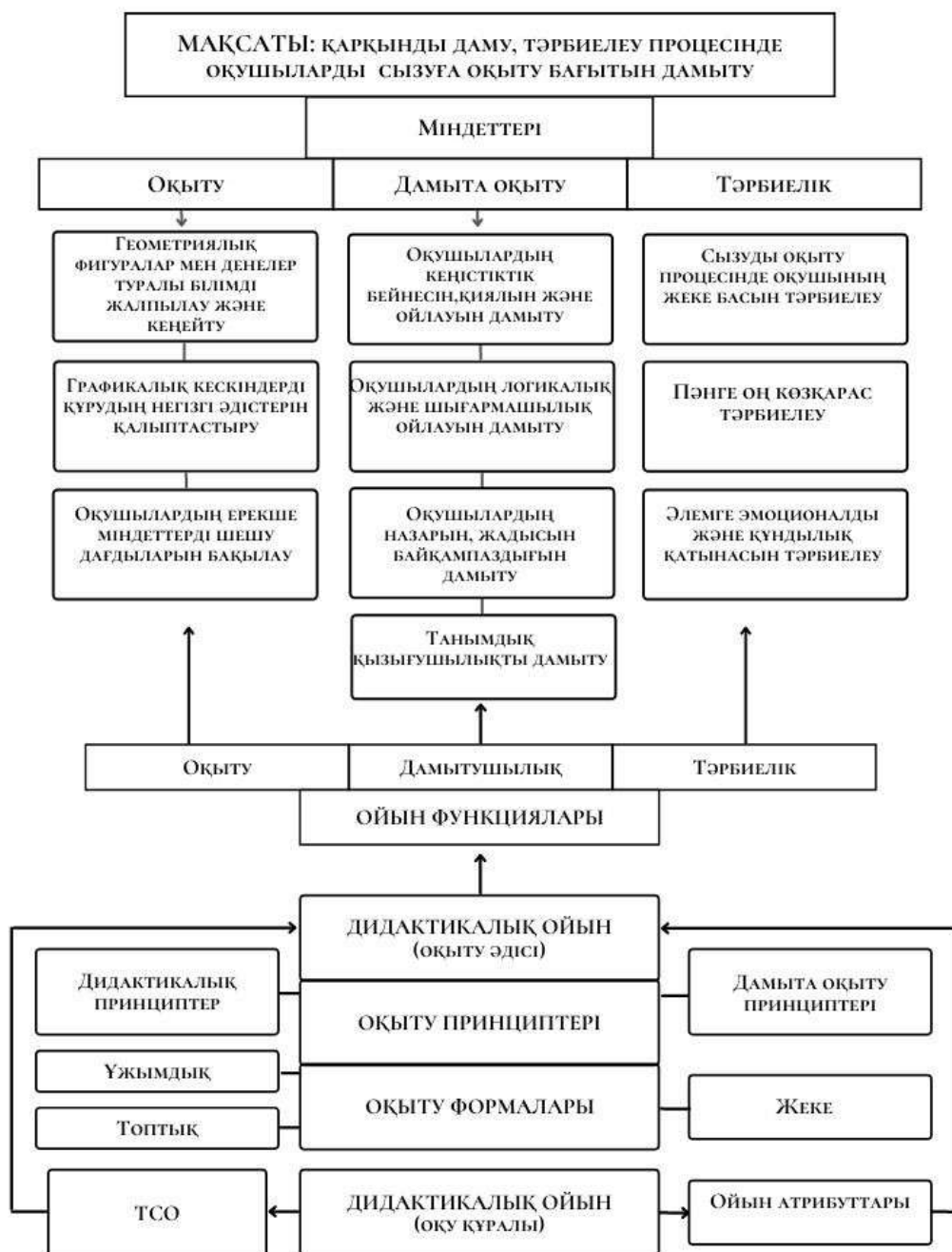
4. Тұлғалық тәсіл. Ойын барысында әрбір оқушы мұғалімнің өзіне деген ілтипатын жеке сезініп, жұмысына баға алуы, әр сабақта өзін тұлға ретінде сезінуі қажет. Оқыту мәжбүрлеусіз, қорқыныш сезімсіз болуы керек, ойын әрекеті оқушыларға өзін еркін және өзіне сенімді сезінуге көмектеседі. Психологиялық-педагогикалық әдебиеттерді талдауға және оқытудың әдістемелік жүйесі ретінде белгілі бір оқыту әдісінің мақсаттарының, мазмұнының, әдістерінің, принциптерінің, формалары мен құралдарының бірлігін түсіне отырып, біз педагогикалық процестің әдістемелік жүйесін өзара байланысты үш блок түрінде қарастыруды ұсынамыз (кесте 1).

Кесте 1



Білім берудің мақсаттары мен міндеттері оның мазмұнында – оқушылардың оқу процесінде меңгеруі қажет ғылыми білімдер, практикалық дағдылар, сонымен қатар дүниетанымдық және адамгершілік-эстетикалық идеялар жүйесі ашылады. Оқыту процесінің мақсаттары мен міндеттері оқытудың әдістерімен, принциптерімен және формаларымен қамтамасыз етіледі. Оқыту әдістері – бұл оқытылатын материалды, іс-әрекет әдістерін, оқушылардың дамуы мен тәрбиесін оңтайлы меңгеруге ықпал ететін мұғалім мен оқушылардың өзара байланысты және өзара тәуелді әрекеттері. Білімді меңгеру қайнар көзіне қарай оқытудың ауызша, көрнекі және практикалық әдістері болып бөлінеді, соңғысына осы жүйеде қосарлы рөл атқаратын дидактикалық ойын жатады: 1) оқытудың дидактикалық принциптеріне (ғылымилық, қолжетімділік, жүйелілік, теорияның практикамен байланысы, сана мен белсенділік, көрнекілік, күштілік), дамытатын оқыту принциптері (қиын мақсаттың болуы; оқу процесінің даму тенденциясы; мектеп оқушыларының оқу үдерісінен хабардар болуы; дербестік принципі; оқу процесіне кешенді тәсілді жүзеге асыру және т.б.) және оқытудың формалары (жеке, топтық, ұжымдық) ойын функцияларының көмегімен (оқыту, дамыту, тәрбиелеу) міндеттерді шешеді және сол арқылы оқу мақсатына жетеді; 2) ТШО (компьютерлік ойындарға арналған бағдарламалар) визуализациясымен қатар ойын процесін қамтамасыз ететін және ойынды оқыту әдісі ретінде пайдалануға мүмкіндік беретін оқу құралы болып табылады. (кесте 2).

Кесте 2 - Оқытудың әдістемелік жүйесіндегі дидактикалық ойын



Отандық педагогика мен психологияда ойын іс-әрекеті мәселесін қарастыру кезінде іс-әрекеттердің реттілігіне, мұғалімнің ойындарды таңдау, әзірлеу, дайындау, мектеп оқушыларын ойын іс-әрекетіне қосу, ойынның өзін жүзеге асыру, ойынның нәтижелеріне ерекше назар аударылады. Кез-келген ойын әрекеті белгілі бір іс-қимыл логикасын қамтитын біртұтас бөліктің бөлігі болып табылатын ойынды дайындауды, өткізуді және аяқтауды қамтиды (кесте 3).

Кесте 3- оқу процесінде дидактикалық ойынды дамыту мен ұйымдастырудың реттілігі.

Ойынға дайындық	Мұғалім үшін	Дидактикалық ойын жоспарланған сызу курсының тақырыбын немесе бөлімін таңдау
		Дидактикалық ойынның мақсатын анықтау
		Қойылған мақсатты шешуге мүмкіндік беретін міндеттерді анықтау (оқыту, дамыту, тәрбиелеу)
		<i>Зерттелетін тақырыптың мазмұнына байланысты</i>
		Дидактикалық ойынның сипатын анықтау. Оның мазмұнын, ережелерін және атауын анықтау
		<i>Мақсаттарға, міндеттерге, уақытқа, оқушылар санына байланысты</i>
		Ойын мазмұнын дамыту: сюжеттер, конкурстар, тапсырмалар, ойын дизайны және оның атрибуттары
	<i>Ойынның мазмұнына байланысты</i>	
	Оқушылар үшін	Оқушыларды ойынға дайындау
		<i>Ойынның мазмұнына байланысты</i>
Ойынды ұйымдастыру	Ойын өткізу	Команда капитандарын таңдау (егер мұғалім оны жүзеге асырмаса), ойынның музыкалық және көркем безендірілуі, команда эмблемасын әзірлеу, қарсылас командалардың тапсырмаларын дайындау (сұрақтар, сөзжұмбақтар, шарадалар және т. б.)
		<i>Ойынның мазмұнына байланысты</i>
	Ойын ережелерін, әр сайысты орындау уақытын және олар үшін бағалау критерийлерін хабарлау, ойынның әр қатысушысының ойын әрекеттерін қатаң түрде ережелер бойынша, белгілі бір уақыт ішінде, тәртіптік бұзушылықтарсыз (кеңестер, көшіру, ) жүйелі түрде орындау	
Ойынды аяқтау		Жеңімпазды анықтау; жалпы ойынды ұжымдық талдау; әр қатысушының және бүкіл команданың әрекеттерін бағалау; марапаттау
		<i>Ойын мазмұнына, оқушылардың жас ерекшеліктеріне, материалдық базасына байланысты</i>

Оқытудың ойын әдісін әдістемелік әдебиеттер мен практикалық зерттеулерді қорытындылай келе, біз сурет салуды оқытуда дидактикалық ойындарды әзірлеу мен өткізудің келесі әдістемелік шарттарын бөліп көрсетеміз.

1. Дидактикалық ойындар ойын үшін емес, оқушыларды оқыту, тәрбиелеу және дамыту процесінің тиімділігін арттыру үшін қолданылады. Оқушылар, ең алдымен, тақырыптық мазмұнды, психологиялық-педагогикалық аспектілерді, өткізу уақытын, ойын ережелерін ескере отырып, алдын-ала дайындалуы керек. Бұл балаларды ойынға бейімдеп қана қоймай, оған дайындалуға мүмкіндік береді.

2. Ойын оқушылардың қызығушылығы мен ләззат алуын ескере отырып, оларды оқытуға, дамытуға және тәрбиелеуге негізделген. Осы мақсатқа жету үшін мұғалім оқушылар үшін қызықты және өзекті ойын сюжеті мен оны өткізу формасын таңдауы керек.

3. Ойын формасына (жеке немесе командалық) қарамастан, ол міндетті түрде бәсекелестік рухын қамтуы керек. Бұл жағдайда ойын қызықты болады, оқушылар спорттық құмарлық сезімін және жеңіске жетуді қалайды, барлық күш-жігерді шоғырландырады және назар аударады, барлық зияткерлік әлеуетті жұмылдырады.

4. Ойынның атрибуттары әдемі, жарқын, түсінікті болуы керек. Егер оны өткізу кезінде музыка, слайдтар, сондай-ақ ойын тапсырмаларын әр түрлі берілуі қолданылса, ойын қызықты әрі нәтижелі болады: текшелер, пазлдар, лото, домино және т. б.

5. Ойын ережелері сабақтың басында жариялануы керек, ойынның барлық қатысушыларына түсінікті және оларды қатаң сақтау керек.

6. Дидактикалық ойындарды ұйымдастыру және өткізу кезінде оқушылардың жұмысын бағалаудағы мұғалімнің объективтілігі:

а) сыныпты командаларға бөлу кезінде күштердің теңдігін есепке алу;

ә) әр команда үшін күрделілігі мен саны бойынша тапсырмалар мен конкурстардың теңдігін есепке алу;

б) әрбір конкурстың немесе тапсырманың орындалу уақыты әрбір команда үшін бірдей болуы және алдын ала хабарлануы тиіс;

в) ойындағы көтермелеу мен жазалау шаралары барлық командалар үшін бірдей болуы керек:

- жауапты толықтыру, қателерді түзету, байқау тапсырмаларын орындаудың жылдамдығы мен ерекшелігі үшін команда толықтырулар санына қарамастан бір баллмен көтермеленеді;

- кеңестер, оқулыққа қарау, тәртіпті бұзу, шу үшін команда үш балл алып тастаумен жазаланады;

г) команда капитанын тағайындау, команда капитанын мұғалім немесе балалардың өздері таңдай алады.

д) ойын қорытындысын шығару және баға қою. Нәтижелерді қорытындылау өте маңызды, өйткені ол қатысушыларға моральдық қанағат береді. Мұғалім міндетті түрде ойынның, оның ішінде дидактиканың қорытындысын шығаруы керек, бүкіл сыныптың және белсенді оқушылардың жұмысын атап өтуі керек, проблемаларды шешудегі шығармашылық тәсілге назар аударуы керек;

7. Ойындар сайыстары. Кез - келген конкурс өткізілмес бұрын мұғалім бүкіл сыныпқа конкурс тапсырмасын, оны орындау уақыты мен бағалау критерийлерін жариялауы керек:

- команда қатысушысын оны орындау үшін шақырар алдында конкурс тапсырмасы міндетті түрде бүкіл сыныпқа жарияланады;

- көп конкурстарды пайдалану және ойын өткізу кезінде уақытты үнемдеу үшін бірнеше конкурстарды бір уақытта біріктірген жөн.

8. Ойын конкурстарына арналған тапсырмаларды әзірлеу:

- оларға арналған барлық ойындар мен тапсырмалар белгілі бір оқу-тәрбие міндеттеріне, білімге, дағдыларға қойылатын бағдарламалық талаптарға сәйкес келуі, зерттелетін материалға және жас ерекшеліктеріне сәйкес келуі, оқушылардың дайындығын, олардың кругозоры мен психологиялық ерекшеліктерін ескере отырып құрылуы керек;

9. Әр ойын сайысының қорытындысын ашық шығару және бағалау нәтижелерін көзбен көрсету: сайыстардың барлық нәтижелерін мұғалім командалардың алдында айтады және арнайы тақтаға жазады, онда әр команда үшін әр конкурс үшін, толықтыру және тәртіпті бұзғаны үшін балл қою үшін бағандар бөлінген.

10. Ойынды аяқтау: а) тәртіпті бұзғаны үшін алынған және қосымша балдарды есепке ала отырып балдарды есептеу, жеңімпазды анықтау; б) ойынды талдау нәтижелі, нақты, уақыты қысқа, эмоционалды болуы тиіс. Психологтар соңғы әрекеттер мен сөз тіркестерін ең айқын есте сақтайтындығын дәлелдеді. Сондықтан мұғалімге ойынды қорытындылай келе, оқушылар ол туралы ең жарқын, ұмытылмас әсер қалдыруы керек, олар келесі ойынды күтіп, дайындауы керек; в) бағаларды қою. Ойын үшін әр оқушы баға алуы керек. Ұтылған командада да оқушылардың жақсы бағалары болуы мүмкін, ал жеңген командада қанағаттанарлық: бәрі тапсырманың дұрыстығы мен сапасына байланысты; г) марапаттау. Әдістемелік әдебиеттерді талдауға және мектепте дидактикалық ойындарды өткізу тәжірибесіне сүйене отырып, жеңімпаздарды жүлделер санымен немесе сапасымен ерекшелеп, барлық командаларды марапаттауды ұсынамыз. Ойынның осындай аяқталуы ойынды оқушылардың жағымды эмоционалды көңіл-күйімен аяқтауға мүмкіндік береді.

Жоғарыда аталған барлық нәтижелерге сүйене отырып, эксперименттің қалыптасу кезеңі туралы келесі тұжырымдар жасалды:

- оқушылардың пәнге және оқу процесіне қызығушылығын арттыру, сурет салуды оқытудың тиімділік деңгейін арттыру үшін сабақта дидактикалық ойындарды қолдану қажет;
- уақыт бойынша сызу курсы бір жылға дейін қысқарып, мазмұны бірдей болғандықтан, көбінесе сабақта 5 минуттан аспайтын ең аз уақытты алатын ойындарды қолдануға болады;
- барлық тәрбиелік, дамытушылық және оқыту міндеттерін шешу үшін сабақтарда жеке ойын тапсырмалары мен үстел ойындарын, сондай-ақ бүкіл сынып қатысатын ойындарды пайдалану ұсынылады;
- ойындарға арналған тапсырмалар сараланған болуы керек, оқыту және дамыту міндеттеріне жауап беруі, сондай-ақ ойын-сауық, қызығушылық, танымдық элементі болуы керек.

### **Қолданылған әдебиеттер тізімі**

1. Педагогика. Под ред. д.п.н. Пидкасистого П.И., 3 изд. - М.: Педагогическое общество России, 1998- 638 с.
2. Харламов И.Ф. Педагогика. - М.: Высшая школа, 1990. - 634 с.
3. Преображенская Н.Г. Графические задачи и развитие творческих способностей обучающихся// Оптимизация преподавания чертёжнографических и художественно-изобразительных дисциплин: Материалы региональной научно-практической конференции. - Смоленск: СГПУ, 2001.-43-52 с.
4. Преображенская Н.Г. Развитие пространственных представлений у учащихся на занятиях по черчению// Вопросы художественнопедагогического образования. Вып. 1. Смоленск: СГПИ, 1973. - 172 с ; 147-160 с.

ӘӨЖ 712.04.02

## **ҚАЗАҚТЫҢ САЛТ-ДӘСТҮРЛЕРІНЕ НЕГІЗДЕЛІП ЖАСАЛҒАН КӘДЕСҢЙЛАР СИПАТЫ**

**Жанат Ерхулан**

[erkhulans@gmail.com](mailto:erkhulans@gmail.com)

Л.Н. Гумилев ат. ЕҰУ-нің «Дизайн және ИГ» кафедрасының студенті,  
Нұр-Сұлтан, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі – Бегімбай К.М.

Қазақ халқы салт-дәстүрге өте бай. Мысалы шілдеhana, баланы бесікке салу, үйлену тойы, көшіп келгендерге ерулік беру сияқты осындай жиын-тойда бір-біріне кәдесый жасап, келгендерді құр қол қайтару ұятқа саналады. Осындай көп қазыналы салт-дәстүріміздің бірнешеуін тізбектеп айта кетейік.

*Байғазы беру:* жасы үлкен кісі балаға беретін сыйы, жас жігіт не бойжеткен қызға, боз бала жаңадан киім кесе, жаңадан заттар алса ата-әжесі мен туыстарынан соған байғазы сұрайды. Олар байғазыға мал, мүлік, ақша, әйтеубір кәдесый беріп, құттықтайды. Байқағанымыздай кәдесый осындайда өте тиімді көрінеді.

*Босаға майлау:* Жас отбасылары отау тігіп жеке шыққанда, жаңада үй алғанда ет жақын туғандары келіп үйдің босағасын майлайды, осы үйдің іші берекеге, сырты малға толсын деген ниеттен туған, осылай босағаны майлаған адамға отау иелері кәдесый береті болған.

*Ерулік* – ауылға басқа ауылдан көшіп келген бейтаныс адам не туыс адам болсын көршілері, қоныстанған отауға «ерулік» деп тамақ пісіріп, табақ тартып, қонақас беретін болған. Бұл жаңа келген адамдар бөтенсімесін деп өздеріне тартып отырған.

*Қалау айту:* таныс, туыстарының үйіне қонаққа барғанда көзі түсіп, көңілі кеткен затты, немесе малды сол үйдің адамына бірінші өзі кәдесый жасап барып «мен осы бір затты қалап тұрмын» деп айтатын болған, кейде отау йесі мұндай кәдесыймен, жөн-жоралғымен келіп отырған қонақтың өзіне «осы отаудан қалағаның бар ма? Қалауыңызды ұялмай айта беріңіз» деп сұрағанын сыйға беретін болған.

*Сүйінші сұрау:* қуанышты хабар әкелуші <sup>6022</sup> «сүйінші-сүйінші» деп айқайлап келеді, сонда отау