

Ахтаева Н.С., Төлеген С.

**Ұлттық ойындардың
жасөспірімдердің
психологиялық денсаулығына
әсері**

Мақалада ойын теориялары мен технологиялары К. Гросс, Штерн, И. Кант, К. Бюллер, Бойтендаик, З. Фрейд сияқты белгілі және т.б. ғалымдардың философиялық-психологиялық көзқарастарына сәйкес қарастырылады. Ойынның психологиялық мазмұны мен маңызы А. Фрейд, М. Клейн және К. Левиннің түсінуіндегі негізгі ұстанымдық айырмашылықтар тұрғысынан айқындалған. Ойынның құрылымы көрсетілген. Жұмыстың негізгі бөлімі дидактикалық және ұлттық ойындардың маңыздылығына және олардың жасөспірімдерге тигізетін жағымды әсерін ашуға арналады. Олардың нақты сипаттамасы, соның ішінде оқу мазмұнындағы түрлі жіктелері көрсетіледі. Дидактикалық ойындардың сапасы талданады және оларды құрастыру қағидалары ұсынылады. Жұмыста ұлттық ойындардың физикалық, интеллектуалдық және эмоционалдық дамудың көзі ретіндегі орнына ерекше мән беріледі. Ұлттық ойындарға сипаттама бере отырып, авторлар «Ақсүйек», «Ханталапай», «Арқан тартыс», «Тоғыз құмалақ», «Асық ойыны» және «Алтыбақан» сияқты ойындарды баланың интеллектуалдық тұлғалық дамуына да әсер ететін ойындар деп белгілейді. Кестеде «Асық» ойыны мен компьютер ойындарының салыстырмасы түрінде ұлттық ойындардың басымдылығы, олардың қазіргі жасөспірімдердің психологиялық денсаулығына тигізетін жағымды әсерлері көрсетіледі. Авторлар бұларды тарихи қалыптасқан және жасөспірімдердің өзіндік санасына оң әсер ететін ойындар ретінде қайта жаңғыртуды ұсынады.

Түйін сөздер: ойын, дидактикалық ойындар, компьютерлік ойындар, ұлттық ойындар, ұлттық ойындардың түрлері.

Ahtayeva N.S., Tolegen S.

**The influence of national games
on the psychological health of
adolescents**

The article discusses the history of the origin of the game and its role in the development of the adolescent psyche. Discusses game theory foreign researchers K. Gross, Shern, I. Kant, K. Bullerf, Beitendeik, Z. Freud and other of philosophical-psychological approach. Approved fundamental difference in understanding the meaning and psychological content of the game A. Freud, M. Klein and K. Levin. Discusses the structure of the game. Of great importance is betrayed didactic games. They are given detailed characteristics are different classifications, including educational content. Offers guidelines on the compilation of didactic games and analyze their quality. A special place in the national games as a source of physical, intellectual, and emotional development. Describing national games, the authors are influencing the intellectual development of the child's personality: «Aksuek», «Hantalapai», «Arkan Tartys», «Nine kumalak», «Asyk game», «Altybakan». In the table provided the comparison game «Asuk» with computer games and shows the advantage of the national games, their positive effects on the psychological health of modern teenagers.

Key words: game, educational games, computer games, national games, the views of the national games.

Ахтаева Н.С., Төлеген С.

**Влияние национальных игр
на психологическое здоровье
подростков**

В статье рассматривается технология и теории игр известных зарубежных исследователей, как К. Гросс, Штерн, И. Кант, К. Бюллер, Бойтендаик, З. Фрейд, и других с философско-психологических позиций. Утверждается принципиальное различие в понимании значения и психологического содержания игры А.Фрейдом, М.Клейном и К. Левиным. Представлена структура игры. Основная часть работы посвящена важности дидактических и национальных игр и их позитивного влияния на подростка. Им дается подробная характеристика, приводятся различные классификации, в том числе по учебному содержанию. Предлагаются принципы составления дидактической игры и анализируется их качество. Особое место в работе занимают национальные игры как источник физического, интеллектуального, эмоционального развития. Характеризуя национальные игры, авторы приводят такие из них, которые влияют и на интеллектуальное развитие личности ребенка: «Ақсүйек», «Ханталапай», «Арқан тартыс», «Тоғыз құмалақ», «Асық ойыны», «Алтыбақан». В таблице представлено сравнение игры в «Асыки» с компьютерными играми и показано преимущество национальных игр, их позитивное воздействие на психологическое здоровье современных подростков.

Ключевые слова: игра, дидактические игры, компьютерные игры, национальные игры, виды национальных игр.

**ҰЛТТЫҚ
ОЙЫНДАРДЫҢ
ЖАСӨСПІРІМДЕРДІҢ
ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ
ДЕНСАУЛЫҒЫНА
ӘСЕРІ**

Кіріспе

Тәуелсіз елімізді әлемдік бәсекеге қабілетті 50 елдің қатарына қосу біздің негізгі мақсатымыз және Отан алдындағы борышымыз. Осы мақсатты жүзеге асыруда жасөспірімдердің орны ерекше, өйткені еліміздің туын биіктен желбіретіп, бәсекеге қабілеттілігін таныту үшін білім нәрімен сусындаған, денсаулығы мықты ұрпақ тәрбиелеуіміз қажет. Қазақстан Республикасының денсаулық сақтау саласын дамытудың 2011-2015 жылдарға арналған «Саламатты Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасында «Саламатты өмір салты мен адамның өз денсаулығы үшін ынтымақты жауапкершілігі қағидаты – міне, осылар денсаулық сақтау саласындағы және халықтың күнделікті тұрмысындағы мемлекеттік саясаттың ең басты мәселесі болуы тиіс» екендігі атап көрсетілді. [1]. Біздің елімізде дене тәрбиесі мен спорт бұқаралық сипат алған. Әрбір адамның дене тәрбиесімен шұғылданыуы оның жеке басының міндеті деп айтуға болады. Ал баланы жігерлікке, қайраттылыққа, батылдыққа тәрбиелейтін ұлттық ойындардағы қимыл – қозғалыс әрекеті – бұл бала денесінің барлық мүшелерінің дамуы және денсаулықты сақтау факторларының бірі [2].

Елбасы Н.Ә. Назарбаев «Қазақстан – 2030» стратегиялық бағдарламасында «Салауатты әрі гүлденген экономика құрмайынша, біз қуатты мемлекет пен қарулы күштер құра алмаймыз, демографиялық, экономикалық және әлеуметтік міндеттерді шеше алмаймыз, әрбір адамның жеке басының қадір-қасиеті мен әл-ауқатын арттыра алмаймыз», – деген болатын [3]. Осыған орай қазіргі уақытта жас ұрпақты тәрбиелеуде олардың шене тәрбиесі мен денсаулығына мемлекеттік тұрғыда баса назар аударылып отыр. Дене тәрбиесі үдерісінде ойынның алатын орны ерекше.

Адамның жан дүниесінің дамып жетілуі, әлеуметтік өмірге бейімделіп тіршілік етуі әр түрлі іс-әрекеттермен шынығу барысында қалыптасады. Сондай іс-әрекеттің бір саласы – ойын әрекеті. 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 берілген 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.

Ойын іс-әрекеттің айрықша түрлерінің бірі болып табылады. Ойын өмірде өте ерте жастан басталып, адамның кәсіпті толық меңгергенінше жалғасады. Адамның ойын әрекеттерінің формалары мен әдістері және мазмұны қарапайым сылдырмақтар мен қозғалыстар жасаудан, бірте-бірте фантастикалық шындық деңгейіндегі видеокомпьютерлік ойынға дейін ауысады. Ойын оқу әрекетіне тән бірқатар қасиеттерге ие екендігі белгілі. Мұны мектеп оқушыларының білімі мен білік дағдыларын қалыптастыруға бағыттаған оқыту мақсатын айқын көрсетеді. Сонымен қатар ойын оқушыларға қозғау салуға, оларға түрткі болуға да бағытталған. Ол төмендегідей бірқатар қайталанбас қасиеттерге ие: балалар мен жасөспірім жеткіншектер үшін оның оңайлығы мен игерімділігі, демократиялылығы («ойын барлығын да қабылдайды»), игерілуі тиіс шынайы ақиқаттың барынша әр алуан қырларын модельдеуге мүмкіндік беретін ойындық құралдардың бейімділігі, ең бастысы—балалар үшін ойынның тартымдылығы. Өйткені, баланың өмірі, қоршаған ортаны танып, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері ойын үстінде қалыптасады.

Орыс ғалымы, дәрігер, педагог К.А. Покровский «ойын-күнделікті бала еңбегі, болашақ өмірінің бастамасы». Ойын үстінде баланың ертеңгі өмірге деген қабілеті байқалады» Ц деген. Олар ойын ойнау барысында өздерін еркін сезінеді. Издепаздық, тапқырлық әрекеті (сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерік арқылы) байқалады. Ойындардың әдіс-тәсілдеріне қарап жылдамдық дамытатын ойындарды ерекше атап өтуге болады. Себебі, ойынға қатысушылар белсенділікпен қимыл-қозғалыс әрекеттеріне қатысады.

Ойын теориялары

Ойын әрекетінің философиялық негіздерін ғылыми тұрғыдан қарастырған К. Гросс, Штерн, И. Кант, К. Бюллер, Бейтендейк, Клапаред, Дж. Селли, З. Фрейд, А. Адлер, Р. Хартли, К. Левин, А. Фрейд т. б. ғалымдар ойын теориясының қалыптасуы мен дамуын, ойын әрекетінің әлеуметтік жақтарын айқындап, оның бала қиялы мен ойлау қабілетіне оң әсер ететінін анықтаған [4]. Мәселен, Гроос жаттығуларының мынадай қағидалары бар:

- Әрбір тірі жан иесі өзінің тәртібіне жалақылық беретін мұрагерлік жорамалдауға ие;

- Тума реакциялар өмірдің қиын міндеттерін орындауға жеткіліксіз;

- Өмірде әрбір тіршілік иесінің ата-анасының қамқорлығын талап ететін, өсіп жетілу, даму кезеңі – балалық шағы болады;

- Балалықтың мақсаты – тума реакциялар арқылы жетілу емес, өмірге қажетті қабілеттерді өндіру, жетілдіру;

- Ойынның алғашқы көріністері туралы айтылғанда индивид ішкі түрткінің және сыртқы елеулі мақсатты айқындап, өзінің бейімдерін дамытады және бекітеді.

Бұл қағидаларға сүйенетін болсақ, «адам бала болғаны үшін ойнамайды, керісінше, бізге балалық ойнау үшін берілетінін байқаймыз» деп, Гросс ойын қызметінің биологиялық маңызды функцияға ие екендігін көрсеткен. Ойынның қызметі туралы айтылған Гроостың көзқарастарын Штерн келесі жағдайларға бөліп, толықтырады: кейбір зейіндер немесе қабілеттер уақытынан бұрын жетіледі; ойын ерекше инстинкт; ойын сыртқы әлемнің әсерлерімен дамып келе жатқан зейіндерді дайындау үшін қажет. Сөйтіп, Штерн ойынның шығу себебін бала өмір сүретін өмірдің тарлығынан, басқалардың кері ықпал етуінен туындайды деген ұсыныс айтты. Оның ойынша, фантазия – ойынның іске асу механизмі болып саналады.

К. Бюллер ойынды түсіндіру үшін функционалды қанағаттану туралы түсінік енгізді. Бұл түсінік қуану, қанағаттану, көңіл жайлану әрекеттерімен шектелді. Бюллер іс-әрекеттің бай болуы және дене қимылының бостандығы мінез-құлық түрлерін таңдап алу үшін керек деп санады. Ол Гроостың ережелеріне іс-әрекеттің инстинкті түрлері, оның негізінде жатқан нерв механизмдері жаттығуға қарамастан қалыптасады; жастық шақтың мағынасын ойын түсіндірмейді деген қарама-қарсылықты ұсынды. Ал, Бейтендейк болса балалық шақтағы мінез-құлықтың негізгі жақтары: іс-қимылдың бағытталмағандығы; индивид әрдайым қозғалыста болады; қоршаған ортамен байланыс жаңашылдыққа деген реакция; қорқыныш, ұяндылықтың қорқу емес екендігін, оның затқа деген қозғалыс кезінде туындайтын амбивалентті құбылыстарда байқалатынын дәйектеген. Ол балаларды ойынға алып келетін негізгі қызығушылықтар ретінде:

- Ортада болатын кедергілер мен бостандығын шектейтін әрекеттерден босауға ұмтылыс;

- Ортаға сіңіп кету;

- Қайталану тенденциясы;
- Ойын кеңістігі – мүмкіндік пен қиял кеңістігін атап көрсетті.

Клапаред Байтендайткің концепциясын сынап, жас ағзаның динамикалық ерекшеліктері ойынның негізі бола алмайтынын айқындады. Оның пікірінше, динамика тек ойындарда ғана емес, басқа да жүру, тұру формаларында көрінеді. Ойындарда үлкендер де бар, әсіресе бұл ерекшеліктер ештеңе істемеу және өте кішкентайлардың ойындарында анық көрінеді дей отырып, Байтендайткі бұларды ойын деп санамайды. Байтендайткі ойын түсінігіне шектеулер қояды. Мысалы: қол ұстасып айналу, жерге басын тіреп айналу ойынға жатпайды. Ал Клаперадтың пікірі бойынша осы ойындарға балалар динамикасы да жатады. Дж. Селли болса, балалардың рөлдік ойындарының баланың өзін және қоршаған заттарды өзгертуі және қиял-ғажайып әлеміне өту сияқты екі негізгі ерекшелігін атап көрсеткен.

Өмірдегі ойындарды ойдан құрауда Фрейд теория жазған жоқ, бірақ балалардың кейбір ойындарына байланысты теориялық ойлар айтты. Фрейд бойынша ойын:

- қоғамды өзіне қаратудың кедергілерінен құтылудың формасы;
- ұйқының негізінде, үлкендердің неврозының негізінің механизмінде пайда болады;
- үлкен болуға, үлкендердің істегенін істеуге қайталауға құмар болады.

Ойынның бала өміріндегі рөлін А.Адлер әлсіздікпен өзімен өзі бола алмағанда, аффект болған жағдайда әлеуметтік жағдайды анықтау үшін, рөлдік ойындар мағыналық орталық негізінде үлкендердің арасында және үлкендер мен балалар арасында әлеуметтік қатынастар орнататын іс-әрекет тұрғысынан қарастырған. Р.Хартлидің көзқарасы бойынша: баланың рөлдік ойындары үлкендердің іс-әрекеттері мен қарым-қатынастары баланың үлкендерді қалай түсінетінін, олардың іс-әрекеттерін, басқа адамдармен, балалармен қарым-қатынастарын түсінуге көмектеседі. Бірақ ол баланың жеке сана-сын және уайымдарын көрсете алмайды.

Рөлдік ойындарда бала шын ықыласпен, барынша өзге адамдармен тығыз қарым-қатынасқа түседі. Дәл осындай қарым-қатынаста ол өзінің кемшілік тұстарын және әртүрлі толқитын сәттерін байқайды. А. Фрейд *ойындық терапияның техникалық тұстарын қалаушылардың бірі* (бөлім бойынша ауысып, психо-аналитикалық техниканың вербальді тұстарын қарастырған) бостандық ассоциациясының эквиваленті болып табылмайды. Психосараптамалардың түрлері

бойынша, зерттеу жүргізіліп жатқан баланың, қиындықтарды түсінуі үшін пайдалануы керек. М.Клейн ойын терапиясына үлкендерге қорытынды шығаруға пайдалану үшін бостандық ассоциациясының техникасын араластырады. Клейн теорияларының ойын терапиясы бойынша маңызды бөлімдері:

- терең символдық мағына ретінде баланың ойындық ситуацияда пайдаланған ойыншықтары және әрбір мінез-құлығы маңызды орын алады;
- ойындық терапияда ессіз тенденциялар терапевтің көмегімен есті тенденцияға айналады;
- балалардың барлық ойындары қиялға негізделген;
- баланың өзіне деген кінәлі сезімдерін азайтуға бағытталған интерпретация.

К. Левин психологиялық ойындарды төмендегідей түсіндіреді:

- бір жоспардың екінші жоспардың ауысуына байланысты – әртүрлі шындық кезеңдердің арқасында, үлкен адамдардың психологиялық ортасы дифференциаланады;
- балаларды шыншылдықтың әртүрлі кезеңдерінің дифференциясы үлкендердікі секілді емес, яғни олар шындықтан өзгеге жылдам ауыса алады;
- осы сәттегі негізгі ауысудың механизмі – кемшіліктерді ескертіп отыру болып табылады.

Ойынның маңызы және құрылымы

Ойында баланың шығармашылық қасиеттері, мүмкіндіктері, эмоционалдық көңіл-күйі және ерік-жігері бүршік атып білінеді. Бұл сана-сезім, ойлау процесімен тығыз байланысты болады. А.М.Горький ойын арқылы баланың дүниені танитынын айтса, А.С.Сухомлинский «Ойынсыз ақыл-ойдың қалыпты дамуы да жоқ және болуы да мүмкін емес. Ойын дүниеге ашылған үлкен жарық терезе іспетті, ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, өзі қоршаған дүние туралы түсінік алады. Ойын дегеніміз – білімге құмарлық пен еліктеудің маздап жанар оты», – дейді. [4].

Дүниеге келген сәбидің ертеңі үлкен азаматтыққа жалғасатын жеке басына қатысты белгі бедері оның бүгінгі ойын әрекеті үстінде қалыптаса бастайды. Ойын дүниеге сарай ашылған үлкен терезе іспетті, ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, қоршаған дүние туралы түсінік алады. 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. Халық даналығында «ойлы бала ойынан белгілі» деп те айтылады.

Балалардың оқу іс-әрекетін арттыру үшін ойын элементтерін тиімді пайдалану керек. Ойын арқылы бала қоғамдық тәжірибені меңгереді, сондықтан әр сабақ барысында қандай ойын түрлерін қолдануға болатынын сабақтың мазмұнына, мақсатына, жас ерекшелігіне сәйкес таңдалуы керек екендігі назарға алынғаны дұрыс. Яғни, бала тілін дамыту барысында ойын элементтерін қолдана отырып, құзіреттілік тапсырмалар арқылы балалардың өздігінен дамуға, жетілуге қабілетті тұлғаны қалыптастыруға арналған бірден-бір таптырмас технология.

Ойын арқылы оқыту технологиясының мәні – дидактикалық, тәрбиелік, дамытушылық, әлеуметтендірушілік мақсатқа жету. Ойындық іс-әрекеттің психологиялық механизмі жеке бастың өзіндік талап-талғамдарына сүйенеді. Баланың бойындағы білімдік, танымдық, шығармашылық қасиеттерін аша түсуді көздейді. Ұлы педагог А.С. Макаренко ойынға үлкен мән бере отырып, өзі басқарған мекемелерінде ойынды тәрбиеленушілер өміріне міндетті түрде енгізіп отырады. Ойын баланың өмірін қызыққа, қуанышқа бөлеуін қамтамасыз ету үшін ол балалардың ойынға деген сүйіспеншілігі мен қызығушылығын тәрбиелейді – деп қарастырды. Ойынның технологиялық негізгі ерекшелігі – балалар үн-түнсіз ойнамайды. Тіпті жалғыз болғанның өзінде де сөйлесіп жүреді. Ойын барысында сөйлесу қарым-қатынасы үлкен рөл атқарады. Сөйлесе жүріп, балалар пікірлесіп, әсер алысып, ойынның түпкі ниеті мен мазмұнын анықтайды. Ойынның негізгі құрылымдық элементтері мыналар: ойынның өзінен туатын және балалар жасайтын немесе тәрбиешілер ұсынатын ойын ережесі.

Психологиялық тұрғыдан алып қарағанда мектепке дейінгі балалар белсенді және өте қозғалмалы болып келеді. Бұл жастағы балалар өздерін еркін ұстап, ойынға аса қызығумен қатысады, өзінің айналасындағы нәрселерді көріп, соны бейнелеуді ұнатады. Рөлдік ойындарды табысты және қарқынды жүргізе біледі. Сөйлеу әрекетінде қозғаушы күш – ырғақ. Сөйлеу ырғағын құру – тәрбиешілердің рөлдік ойындарды ұйымдастырудағы ең қиын іс-әрекеті. Балалардың қызығушылығын арттыру мақсатында тәрбиеші ойынға қатысушының өзіндік сөз ырғағын бейнелеп көрсетіп, тапсырманы дұрыс құра білуі керек.

Көрнекті Нидерланд оқымыстысы Иохан Хейзинганың «Ойнаушы адам» деген дәлелдемесіне кең тараған еңбегінде: «ойын – адамзат

әрекетінің жан-жақты қамтылған әдісі, адамзат тіршілігінің универсал категориясы» [6]. Ойын – өмір сүру әдісі емес, бірақ адам әрекетінің құрамды негізі. Ақылды адам дегеніміз – ең алдымен ойнайтын адам», - дейді.

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 [6].

Дидактикалық ойындарды құру мына негіздерге сүйенеді:

1) Балалардың іс-әрекетіне ойын түрлерімен оқуды байланыстыру, біртіндеп қызықты жеңіл ойындардан ойын-тапсырмалар арқылы берілген оқу-тәрбие мәселелеріне көшу;

2) Шарты мен міндеттерінің біртіндеп күрделенуі;

3) Берілген тапсырмаларды шешуде баланың ақыл-ой белсенділігінің күшеюі;

4) Оқу-тәрбие мақсаттарының бірлігі.

Дидактикалық ойын – мектеп оқушыларының белсенділігін арттырып, қиын оқу материалдарын меңгеруді жеңілдетуі және көлемі бойынша үлкен оқу материалдарды есте сақтауға мүмкіндік беруі тиіс.

Дидактикалық ойындардың сапалылығы: олардың сабақтың әр кезеңіндегі орны мен міндетін, мақсатын дәл анықтауға, оны қолданудың теориясы мен практикасын мұғалімнің жетік меңгеруіне, шеберлік танытуына, ойынға қажетті материалдарды алдын-ала дайындап алуына, ойын үрдісіне оқушыларды белсенді қатыстыруына байланысты болады.

Дидактикалық ойынның түрлері:

1) Заттық дидактикалық ойындар. Бұл ойын әртүрлі ойыншықтармен және әртүрлі ойын материалдарымен ұйымдастырылады;

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

3) Сөздік дидактикалық ойындар, яғни ауызша ойналатын ойындар;

Дидактикалық ойындар оқыту мазмұнына сәйкес мынадай түрлерге 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 қоюмен 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.

Ұлттық ойындардың балаға әсері

Баланың ой өрісін, танымын дамыту барысында ұлттық ойындардың маңызының зор екендігін ұмытпауымыз қажет. Себебі, ұлттық ойындар баланы өз елін сүйуге, құрметтеуге, өз және өзге ұлтты сыйлауға, патриоттық сезімді нығайтуға, салт-дәстүрлерін сақтай білуге, ұлттық идеологияны құрметтеп, өз ұлттық діліне, тіліне беріктігі мен ұлттық салт-дәстүрді сақтауға және физикалық, биологиялық тұрғыда мықты болуға үлкен септігін тигізеді. Баланың ой-өрісін дамытытан ұлттық ойын түрлеріне «Ақсүйек», «Ханталалай», «Арқан тартыс», «Тогыз құмалақ», «Асық ойыны», «Алтыбақан», т.б. Ұлттық ойынның басқа ойындардан ерекшелігі таза ауада, яғни далада ойналатындығы.

Ұлттық ойындардың бірі – ата-бабалардан бізге жеткен «Ханталалай» ойыны. Бұл негізгі шарты бойынша бақылаушы асықты топыраққа лақтырып 2 топқа бөлінген балалар шашылған асықты тез жинап алуы керек, қай топ көп жинаса, сол ұтқаны. «Ақсүйек» ойынын айлы түнде көңіл көтерген жастар сүйекті лақтырып, оны іздеу арқылы ойнаған.

«Асық ойыны» – қазақ халқының дәстүрлі ойыны. Асық ойыны күндіз де, түнде де ойналады. Күндізгісі – мергендікке, түнгісі – ептілікке баулиды. Иіргенде түскен қалпына қарай асық – алшы, тәйке, бүк, шік деп, ал атуға арнап арнайы қорғасын құйылып жасалғаны – сақа, жақсылары – оңқай аталады. Асық ойынының мынадай түрлері бар: құмар, тәйке, омпы, алшы, хан (хан ату), қақпақыл, т.б. Мысалы, құмар ойынға 2-4 адам қатысады. Олардың жақсы жонылып, табаны қайралған төрт асығы болуы керек. Ойыншылар өзара келісіп жеңімпазға жүлде тағайындап алады да кезек-кезек төрт асықты иіреді. Егер иіруші: төрт бүк, не төрт шік, не төрт алшы, не төрт тәйке түсірсе, жүлденің жартысын алады, төрт асық төрт түрлі түссе, онда тігілген жүлдені түгелдей алады. Осылайша ойын жалғаса береді. Асықты мұртынан не жамбасынан тұрғызуды омпы дейді. Омпы ойыны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті үлкен бөлме ішінде де ойнала береді. Ойыншы саны неғұрлым көп болса, ойын соғұрлым қызықты өтеді. Мақсат – көп асық ұтып алу. Асық ойынының орнын керек десеңіз компьютер ойыны да алмастыра алмайды. Оны төмендегі біздің зерттеп, құрастырған кестеден көруге болады (1 сурет).

Компьютерлік ойындар	Асық ойыны
Баланың жүйке-жүйесін тоздырады	Баланың ойлау қабілетін дамытады
Бойына тұйық мінезді қалыптастырады	Адамдармен тез тіл табыса білуге үйретеді
Қан айналымын бұзады	Денені шынықтырады
Жүрек-қан тамырларының жұмысын баяулатады	Қан айналымы мен тыныс алу мүшелерінің жұмысын жақсартады
Көздің көруін нашарлатады	Көз қашықтан көруге қалыптасады
Бойдың өсуіне теріс әсер етеді	Бойдың жылдам өсуіне көмектеседі
Тері тітіркеніп, бөртпелер пайда болады т.б.	Keң ауада тері жасушалары ашылып, ағза тынығады т.б.

1-сурет – Салыстырмалы кесте: компьютер ойыны және асық ойыны [5].

Кеңес өкіметі кезеңінде ұлттық ойындар, соның ішінде асық ойыны еріккеннің ермегі, ойын балаларға тәрбие бермейді деп есептелді. «Асық ойнаған, азар, доп ойнаған тозар» – деп мақалдап та жүрдік. Осы кестеден асық ойынының еріккеннің ермегі еместігін көруге болады. Қазақ халқы негізінен ұрпақ қамын басты мақсат етіп қойып, балалардың нағыз азамат болып қалыптасуына аса зор мән берген. Нәтижесінде дәстүрлі бала тәрбиесінің басты құралы ретінде ұлттық ойынды орайластырып, дамытып отырған.

Қазақ халқы – ұлт ойындары ерлікті, өжеттілікті, батылдықты, шапшандықты тағы басқа қуаты молдылығын, білек күшін дененің сомданып шынығуын қажет етеді [5]. Сонымен бірге, бұл ойындар әділдік пен адамгершіліктің жоғары принциптеріне негізделген.

Қорытынды

Тұтас педагогикалық процесте қолданылатын дидактикалық ойындар оқушыларды өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландырады, олардың ойлау қабілеттерін, ізденімпаздылығын арттырады, сөз қорын молайтуға көмектеседі, сабақта дидактикалық ойындарды пайдалану мектеп оқушыларының сол пәнге белсенділігін арттырады, бағдарламалық материалдарды қажетті деңгейде меңгеруге ықпал етеді. Балалар ойын барысында өздерін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық қасиеттері байқалады. Сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерік арқылы түр-

лі психологиялық түсінікпен сезім әрекетіне сүйенеді. Ойын үстінде бала қуаныш пен реніш сезімдерін сезінеді.

Ұлттық ойын түрлерін қазіргі уақытта әр сабақта көрсетіп ұлттық тіл өрнектерін пайдалана білсе, қазіргі жеткіншек біле бермейтін ұғым – түсінігін өмірге жанастыра көңіл аударта сол арқылы танымдық мақсат қойылады. Сонымен, ұлттық салт-дәстүрді қадірлей білуге, адамгершілікке, ізгілікке, ұлттық тәлім – тәрбие беруге назар аударылады. Кейінгі кездері жастар мен жасөспірімдер ойын автоматтары, интернет-кафе сынды зиян ойындарға әуес болып барады. Біріншіден, бұл ойындардың адам денсаулығына тигізер зияны көп, екіншіден баланың ойлау қабілеті, ойлау шеңбері, белгілі бір жүйеде шектеліп қалады. Ал, ата-бабамыздан ұзақ ғасырлық көш-керуен арқылы жалғасып келе жатқан ұлттық ойындар мысалы: асық пен ләңгі ойыны – күш-жігерді жетілдіріп, дәлдік, мергендікке үйретеді. Оның үстіне бұл ойындарды кез-келген жерде, қалаған уақытында ақша төлемей-ақ ойнай бересің. Санамызды улап жатқан құмар ойынның көптігінен асық, ләңгі ойындарына мән берілмейді. Негізінен бұл ойындарды жастармен бірге ересектер де ойнаса болар еді.

Ендеше, қазіргі жасөспірімдер мен жастардың ұлттық ойындарға қызығушылықтарын ескере отырып, жалпы білім беретін мектептер мен колледждерде дене тәрбиесіне және сыныптан тыс қосымша сабақ кезінде тек бағдарламадағы жаттығуларды ғана емес, ұлттық спорт түрлері мен ойындарын оқу жоспарына енгізуге болады.

Әдебиеттер

- 1 Назарбаев Н.Ә. Қазақстан Республикасының денсаулық сақтау саласын дамытудың 2011-2015 жылдарға арналған «Саламатты Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасын бекіту туралы: Қазақстан Республикасы Президентінің Жарлығы [Электрондық ресурс] // «Параграф» ақпараттық жүйесі / «ИнфоТех&Сервис» компаниясы. – Алматы, 2013.
- 2 Аканов А.А. Политика охраны здоровья населения в Казахстане: Опыт разработки, реализации национальных программ здравоохранения и перспективы на 2010-2015 годы. – Астана: 2006. -243 с.
- 3 Астаев Е. Келешекке кемел кадам [Мәтін] / Е. Астаев // Егемен Қазақстан. – Астана, 2013. – 29 қаңтар (№ 55). – 2 б.
- 4 Казанская К.О. Детская и возрастная психология. – Москва 2010. С- 128-132.
- 5 Дөнбаев Ә.Б. Қазақтың ұлттық жарыстары мен ойындары дене тәрбиесі мен спортты танымал етудің құралы ретінде // Дене тәрбиесі және еліміздің бәсекелестік мүмкіндігі: халық ғылыми практик. конф. матер. (14-16 қазан 2010 ж.). – Алматы, 2010. – 204-206 бб.
- 6 Рудик Г. А. Игры и их педагогическое значение. Изд-во «Значение», 1949. –С. 90.

References

- 1 Nazarbayev N. A. The presidential decree On approval of the state program «Salamatty Kazakhstan» for health development for 2011-2015 years. [Electronic resource] // «Paragraph» information systems / company «InfoTeh&Service» – Almaty, 2013
- 2 Akanov A.A. Policy on the protection of the health of the population in Kazakhstan: Experience of development, implementation of national health programmers and prospects for 2010-2015. -Astana: 2006. -243 p.
- 3 Astayev E. Bold-Step into the future // Egemen Kazakhstan, Astana, 2013. – January 29 (№55). – 2 p.
- 4 Kazanskaia K. O. Children and developmental psychology. – Moscow 2010. P. 128-132.
- 5 Donbaev A. B. Kazakh folk games and competitions as a means of popularizing physical culture// Physical education and opportunities the competitiveness of countries: materials of scientific-practical Conf. (14-16 October 2010). – Almaty, 2010. – P. 204-206.
- 6 Rudik G. A. Games and their pedagogical value. Publisher «Value», 1949. -P. 90.