Меню сайта
- www.adisker.kz
- Сабақтар-Уроки
- Мақалалар-Статьи
- Фотоальбом
- Гостевая книга
- Получить сертификат
- Разместить урок
- Оплата за сертификат

Категории раздела
- Редакция [2]
- Жаңа сабақтар - Новые уроки [36]
- Қазақ тілі мен әдебиеті [4]
- Музыка [2]

Сөздік-Словарь

Сабақтар-Уроки

Главная » Статьи » Қазақ тілі мен әдебиеті [Добавить статью]

Әдеби ойындар

С.Дәрібайұлы
Б.Керімбекова

Көркем шығармаларды әдеби ойындар арқылы оқыту жолдары

Уақыт әкелген өзгерістер, жаһандануымен келген жаңалықтар, әлеуметтік желілер мүмкіндігінің зор қарқынмен дамуы бүгінгі ұрпақты кешегі көркем шығарма беретін рухани жан азығынан алыстатып тастады. Кітап оқуға, көркем шығарма табиғатын тануға деген ынта-ықыластың азайып, көмескіленіп келе жатқаны ащы да болса ақиқат. Бұл әсіресе, ғасырлардан ғасырларға жеткен сөз өнерінің табиғатын, ақын-жыраулардан мирас болған терме-толғаулар мен қисса-дастандарды, қаламгерлердің шығармашылық лабораториясының қыр-сырын түсіндіретін қазақ әдебиеті сабақтарында айқын байқалады. Сондықтан, әдебиет әлемінің әсемдігіне баулитын пән мұғалімінің алдында теориялық тұрғыдан талдаулар мен сараптама жасау секілді мақсаттармен бірге көркем шығарма оқу дағдысын қалыптастыру, кітап оқуға қызықтыру секілді мәселелердің де алға шыға бастағаны анық. Осы орайда оқу үдерісінде оқушылардың өз мүмкіндіктерін толық көрсетуіне, ізденуіне дәстүрлі емес сабақтардың да мол мүмкіндіктер беретінін ескерген абзал. Әсіресе, топ ішінде өз пікірін айтуға қысылатын, көзқарасын білдіруге селқостық танытатын оқушылардың ашылуына, белсенділігінің артуына әдебиет сабағындағы ойындардың рөлі зор. Әдеби ойындар оқушының тек тақырып аясындағы мәліметтерді игерумен ғана шектелмей, топ мүддесі үшін жұмыс істеуіне, өз тұжырымын нақты дәйектер арқылы дәлелдеуіне де бағыт-бағдар береді. Көркем шығармалардағы кейіпкерлер әлемін, оқиға желісін танытуда ойын элементтерін пайдалану оқушылардың қызығушылығын арттыратыны анық. Ойындарды түрлендіру, оны оқушылардың жас ерекшеліктеріне және тақырыптарға сай әзірлеу пән мұғалімінен үлкен ізденістерді қажет етеді. Төменде еріліп отырған ойын түрлері шығармадағы кейіпкерлер әлемін зерделеуге бағытталған.

«ӨЗ АВТОРЫҢ МЕН ШЫҒАРМАҢДЫ ТАП»
Ойынның мақсаты: оқушылардың (студенттердің) көркем шығармаларға деген қызығушылығын арттыру, оқу дағдысын қалыптастыру, образдар жүйесінің жасалу жолдарына, қаламгер шеберлігіне үңілдіру.
Өткізу түрі: студенттерге тақырыптар бойынша оқытылған көркем шығарма кейіпкерлерінің аты жазылған үлестірме қағаздар таратылып беріледі. Мысалы: ЕСЕНЕЙ, САПАБЕК, АБЫЛ ҚАРТ, ӘЖІБЕК, ТОМА, МАЙҚАНОВА, БАЙДАЛЫ, ҚАНАТ, ТЫШҚАНБАЙ, АЛМА, ЫРЫСБЕК, ЖАНАР, СҰЛТАН, ЖАНТАС, т.б.
Ойын шарты бойынша үлестірме қағаздарды алған оқушылар аудиториядағы шығарма аттары жазылып алдын-ала дайындалып қойылған парталарға жиналуы тиіс. Мысалы: 1 парта – С.Мұратбеков. «Жабайы алма»; 2 парта – Б.Соқпақбаев. «Менің атым Қожа»; 3 парта – Т.Әбдіков. «Қонақтар»; Ғ.Мүсірепов. «Ұлпан»т.б. Оқушы шығарма аты жазылған партаға келу себебін, осы шығарманың кейіпкері екендігін шығармадағы «өзіне» қатысты нақты оқиғаларды айтумен дәлелдеуі тиіс.

«ҚАЙ КЕЙІПКЕР?»

Ойынның мақсаты: Оқушыларды (студенттерді) жазушының шығармашылық лабораториясымен, шығармадағы кейіпкерлер әлемімен, жазу стилінің ерекшеліктерімен таныстыру.
Ойынның шарты: Топ мүшелерін екі топқа бөлінеді. Мониторда көркем шығармалар бойынша дайындалған үзінділер көрсетіледі. Үзінділерде кейіпкердің іс-әрекеттері, монологы, өзге кейіпкермен диалогы, сыртқы бейнесі, түсі т.б. беріледі.
Мысалы:
1. «..... – сыныбындағы қыздардың ішіндегі ең көрік[...]май шашы жалбырап бетіне түскен. Аппақ беті сопақша келген. Қаны сыртына тепкен екі бетінің ұшында шұңқыры бар. Ерні қаймақтай жұқа. Жаңа [...]ген жіңішке қастың астынан мөлдіреген қарақат көздер төгілейін деп тұрған таңғы шық сияқты.

Сұрақ-Жауаптар үшін

Поиск
Найти

Ұстаздар-Учителя
- Әдіскер
- Бақаева
- RUSLAN
- Teacher
- kura
- казаккызы
- svetik1
- ZHanarTleubaeva
- erdos
- redaktor45minutkz
- aizhanankakova
- толғанай
- мира
- klara-omarova
- Areke
- ляззка
- bekkkks
- Қарайық
- Nur
- rozatleuova
- айка
- Make
- Дрон
- шш
- Раушан
- net
- ТК
- ЛарисаФ
- мұғалім
- Бахар
- olgakasyukevitch
- bakyt_71_13
- Ғалымқызы
- madina_muldiyaro

www.edu.gov

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите к параметрам компьютера.

Добавление материала | Әдеби ойындар - Қазақ

adisker.ucoz.com/publ/aza_tili_men_debieti/debi_ojyndar/3-1-0-71

сертификат

Категории раздела

- Редакция [2]
- Жаңа сабақтар - Новые уроки [36]
- Қазақ тілі мен әдебиеті [4]
- Музыка [2]

Сөздік-Словарь

ә:2 і:3 ң:4 ғ:5 ү:8 ұ:9 қ:0 ө:- һ:+

Перевод

sozdik.kz

Статистика

Онлайн всего: **2**
Гостей: **1**
Пользователей: **1**
zhanaidardaribay

Статистика

Visitors

KZ	129,440	NZ	7
RU	9,263	FI	7
US	3,787	ZA	6
CN	143	IN	4
NO	131	NL	4
UA	115	ZW	3
DE	80	AM	3

арттыратыны анық. Ойындарды түрлендіру, оны оқушылардың жас ерекшеліктеріне және тақырыптарға сай әзірлеу пән мұғалімінен үлкен ізденістерді қажет етеді. Төменде берілін отырған ойын түрлері шығармадағы кейіпкерлер әлемін зерделеуге бағытталған.

...ЫҢ МЕН ШЫҒАРМАҢДЫ ТАП»

Ойынның мақсаты: оқушылардың (студенттердің) көркем шығармаларға деген қызығушылығын арттыру, оқу дағдысын қалыптастыру, образдар жүйесінің жасалу жолдарына, қаламгер шеберлігіне үңілдіру.

Өткізу түрі: студенттерге тақырыптар бойынша оқытылған көркем шығарма кейіпкерлерінің аты жазылған үлестірме қағаздар таратылып беріледі. Мысалы: ЕСЕНЕЙ, САПАБЕК, АБЫЛ ҚАРТ, ӘЖІБЕК, ТОМА, МАЙҚАНОВА, БАЙДАЛЫ, ҚАНАТ, ТЫШҚАНБАЙ, АЛМА, ЫРЫСБЕК, ЖАНАР, СҰЛТАН, ЖАНТАС, т.б.

Ойын шарты бойынша үлестірме қағаздарды алған оқушылар аудиториядағы шығарма аттары жазылып алдын-ала дайындалып қойылған парталарға жиналуы тиіс. Мысалы: 1 парта – С.Мұратбеков. «Жабайы алма»; 2 парта – Б.Соқпақбаев. «Менің атым Қожа»; 3 парта – Т.Әбдіков. «Қонақтар»; Ғ.Мүсірепов. «Ұлпан»т.б. Оқушы шығарма аты жазылған партаға келу себебін, осы шығарманың кейіпкері екендігін шығармадағы «өзіне» қатысты нақты оқиғаларды айтумен дәлелдеуі тиіс.

«ҚАЙ КЕЙІПКЕР?»

Ойынның мақсаты: Оқушыларды (студенттерді) жазушының шығармашылық лабораториясымен, шығармадағы кейіпкерлер әлемімен, жазу стилінің ерекшеліктерімен таныстыру.

Ойынның шарты: Топ мүшелерін екі топқа бөлінеді. Мониторда көркем шығармалар бойынша дайындалған үзінділер көрсетіледі. Үзінділерде кейіпкердің іс-әрекеттері, монологы, өзге кейіпкермен диалогы, сыртқы бейнесі, түсі т.б. беріледі.

Мысалы:

1. «..... – сыныбындағы қыздардың ішіндегі ең көріктісі. Әрі тамаша әнші. Бір уыс самай шашы жалбырап бетіне түскен. Аппақ беті сопақша келген. Қаны сыртына тепкен екі бетінің ұшында шұңқыры бар. Ерні қаймақтай жұқа. Жаңа туған жарты айдай қиықша келген жіңішке қастың астынан мөлдіреген қарақат көздер төгілейін деп тұрған таңғы шық сияқты. Далдың-дұлдыңы жоқ, көп сөйлемейді, жұрт құсап орынсыз ыржақтап күле де бермейді. Әлде кербез, әлде сібер, мүмкін тәкаппарлығы да бар шығар, әйтеуір басқалардан пысы биік. ... Артында сенері жоқ болғандықтан ба, ол өте пысық, өткір. Мұнтаздай боп жүреді, әрі кесте, ою,киім тіккенде жандырып жібереді. Ешкімге шағынбайды, жалынбайды. Менің жайым осылай еді деп мұңын да
айтқан емес. .... мінезі тез қызып, тез суынатын болат секілді, бір сәтте бұлан-талан ашуланса, енді бірде жібектей биязы, бір сәтте қара күреңітіп, өңі сыз тартса, енді бірде жарқ-жұрқ етіп, күліп-ойнап шыға келетін».
(Қ. Ысқақ. "Қоңыр күз еді". Кейіпкер – Алтын)
2.
«Көзімді ашып алып, сағатқа қарасам, сегізге он бес-ақ минут қалған екен. Атып түрегеліп, тез киіндім де, беті-қолымды шайып жіберіп, бір кесе айранды тікемнен тік тұрған күйде қотара салдым. Кеше титықтап келіп, сабақ қарауға мұршам болмап еді. Бүгінгі болатын пәндерді сумкама салып алып алдым да, мектепке жүгірдім...» (Б.Соқпақбаев. «Менің атым Қожа». Кейіпкер – Қожа.)

Шығарма табиғатын терең түсінуге, ондағы әр сөздің, әр кейіпкердің жан-дүниесіне үңіліп сезінуге, ең бастысы қалмгердің жазу шеберлігін танып-білуге талпындыратын тиімді әдіс қана ұстазды алға қойған мақсатына жеткізеді. Әдеби ойындардың да шығарма тақырыбының толық ашылуына, мұғалімнің сабақ барысында алдына қойған мақсатына жетуіне ықпалы зор. Ойындар оқушылардың танымдық белсенділігін арттырып, кәсіби қасиеттерін қалыптастырады. Әсіресе, сабақ үлгерімі төмен және кітап оқу дағдысы қалыптаспаған оқушылардың танымдық іс-әрекетін жандандыруда әдеби ойындардың маңызы зор.

Жаттығулар мен ойындарды түрлендіре отырып, оны ғылыми-теориялық негіздемелермен тұжырымдау, ең бастысы оқушыны әдебиет әлемінің ғажайып туындыларымен сусындату болашақтағы үлкен мақсаттардың бірі болып қала берері анық.

Категория: Қазақ тілі мен әдебиеті | Добавил: zhanaidardaribay (Сегодня) | Автор: Самал Дәрібайұлы Е

Просмотров: **1** | Рейтинг: **0.0/0**

Всего комментариев: **0**

Сұрақ-Жауаптар үшін

- erdos
- redaktor45minutkz
- aizhanankakova
- толғанай
- мира
- klara-omarova
- Areke
- лязка
- bekkkks
- net
- TK
- Ларисаф
- мұғалім
- Бахар
- olgakasyukevitch
- bakyt_71_3
- Ғалымқызы
- madina_muldivaro

www.edu.gov

RSS feed has not correct syntax.

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите к параметрам компьютера.

КАЗ 20:03 09.05.2017