

№3 әдістемелік кеңес

*"Этномадениет пен заманауи
технологияны ұштасстыру:
балалардың ой-өрісін дамыту"*

Мақсаты: Халық қазынасын және
этнопедагогика элементтерін
заманауи цифрлық құралдармен
біріктіріп, балалардың
дүниетанымын кеңейту.

Этномәдени құндылықтарды заманауи цифрлық құралдар арқылы ментеру мақсатында оқу қызметінде және шеберлік сағат барысында интерактивті ойындар қолданылады. Бұл тәсіл балалардың танымдық белсенділігін арттырып, ұлттық мұраға деген қызығушылығын күшейтеді.



КҮН ТӨРТЛҮБҮНДӨГҮ МӘСЭЛЛЭЛЭР:

1. «Этномәдениет пен заманауи технологияны үштаастыру: багалардын ой-өрісін дамыту» тақырыбындағы тәжірибе туралы баяндама.

2. 2025–2026 оқу жылының I жартыжылдығында ағы негізгі құзыреттіліктердің қалыптасуына талдау (мониторинг).

3. Әртүрлі мәселелер.

Интерактивті ойындар: дәстүр мен технологияның үйлесімі



«Арқан тарту» (цифрлық нұсқа)

Ұлттық ойынның цифрлық бейнесі.
Екі топқа бөлініп, дұрыс жауап арқылы арқанды тарту.



«Абайдың мұрасын жинау»

Абай Құнанбайұлының рухани мұрасын цифрлық құралдар арқылы жинау.

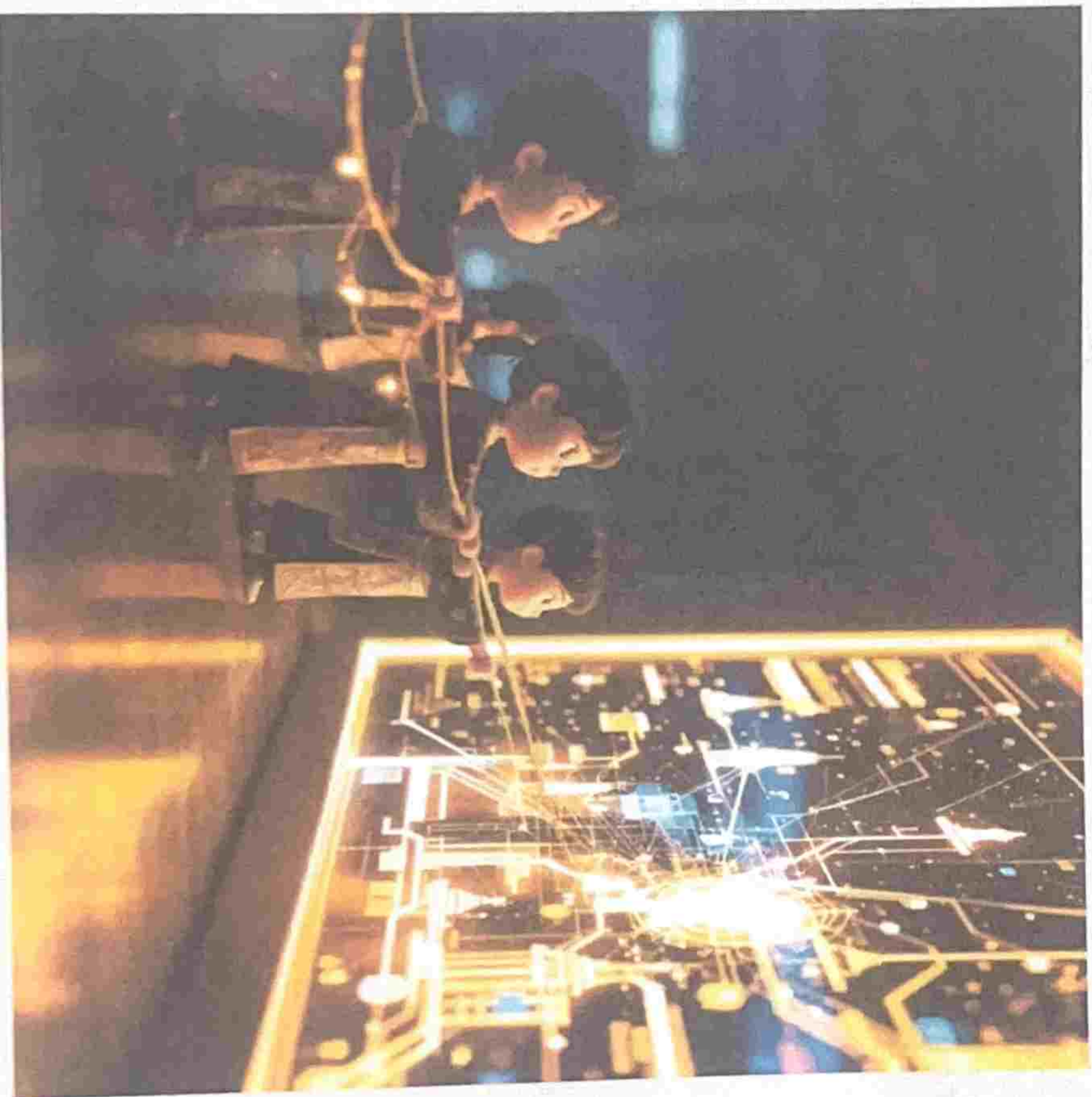


«Алтын сандық»

Презентация арқылы интерактивті сұрақ-жауап, халықтық танымды дамыту.

Бұл ойындар балалардың ойлау, зейін, топпен жұмыс істеу дағдыларын дамытып, ұлттық құндылықтарды тануға көмектеседі.

«Арқан тарту» ойыны: дағдыларды дамыту



Ойын барысы:

Бағалар екі топқа бөлінеді. Экранда арқан тартып тұрған ұлттық киімдегі кейіпкерлер бейнеленеді. Әр дұрыс жауап немесе тапсырманы орындау барысында бір топ алға жылжиды.

Тапсырма үлгілері:

- Мақал-метелдің жалғасын табу
- Ұлттық ұғымдарды ажырату
- Сурет бойынша сұраққа жауап беру

Дамытатын дағдылар:

- Ойлау
- Зейін
- Топпен жұмыс
- Ұлттық құндылықты тану

«Абайдың мұрасын жинана» ойыны: рухани байлықты игеру



Ойын мазмұны:

Экранда әртүрлі белгілер (кітап, домбыра, өлең, дәптер, т.б.) Шашыранқы орналасады. Баланың немесе қатысушының міндеті – абайға қатысты мұраларды ғана жинау.

Бағалау жүйесі:

- Дұрыс жауап – ұпай қосылады
- Қате таңдау – ұпай кемиді
- Бонус: «еңбек», «білім» ұғымдары

Нәтиже:

Балалардың талдау, салыстыру, таңдау қабілеті дамиды, абай мұрасы туралы түсінігі кеңейеді.

«АЛТЫН САНДЫҚ» ЖӘНЕ «АЛТЫН САКАА»: ХАЛЫҚТЫҚ ТАНЫМ МЕН ЛОГИКА

2

«Алтын сандық»

Экранда алтын сандық бейнеленеді.
Әр сандықтың ішінде сұрақ, тапсырма,
макал-мәтел немесе ұлттық ұғым бар.
Қатысушылар сандықты тандап,
ішіндегі тапсырманы орындайды.
Логикалық ойлауды, есте сақтауды
және ұлттық сөздік қорды дамытады.

19

«Алтын сакаа»

Сака тандау арқылы тапсырма
ашылады. Тапсырмалар этномәдени
мазмұнда беріледі (мысалы, ұлттық
бұйымды атау, дәстүрге байланысты
сұрақтар). Баланың қызығушылығын
арттырып, еркін жауап беруге
үйретеді.

18

«Асықтар шашки»

Асық ойыны мен логиканы біріктіреді.
Асықтар арқылы логикалық қадам
жасау, дұрыс бағытты тандау.
Стратегиялық ойлауды, зейінді және
шыдамдылықты дамытады.



«Қазақи квест»: этномәдениет пен цифрлық технологияны ұштастыру

Бұл квест ойыны балалардың ой-өрісін, логикалық ойлауын, ұлттық дүниетанымын дамытуға бағытталған. Ойын кезең-кезеңмен ұйымдастырылады, әр кезең – этномәдени мәні бар символдық тапсырма.

Қолданылған цифрлық құралдар:

- Интерактивті тақта
- Роверпоінт презентация
- Ноутбук, телефон
- Дыбыстық және анимациялық элементтер

Квест кезендері: Кийіндіктан даналыққа

01

«Тасыған су» – Кийіндік пен сынақ

Баланың алдынан «тасыған су» шығады – өмірдегі кийіндіктер символы. Таңдау жасау арқылы сураққа жауап беру қажет. Ойлану, таңдау жасау, себеп-салдарды түсіну дағдыларын дамытады.

02

Мақал-мәтелді аяқтау

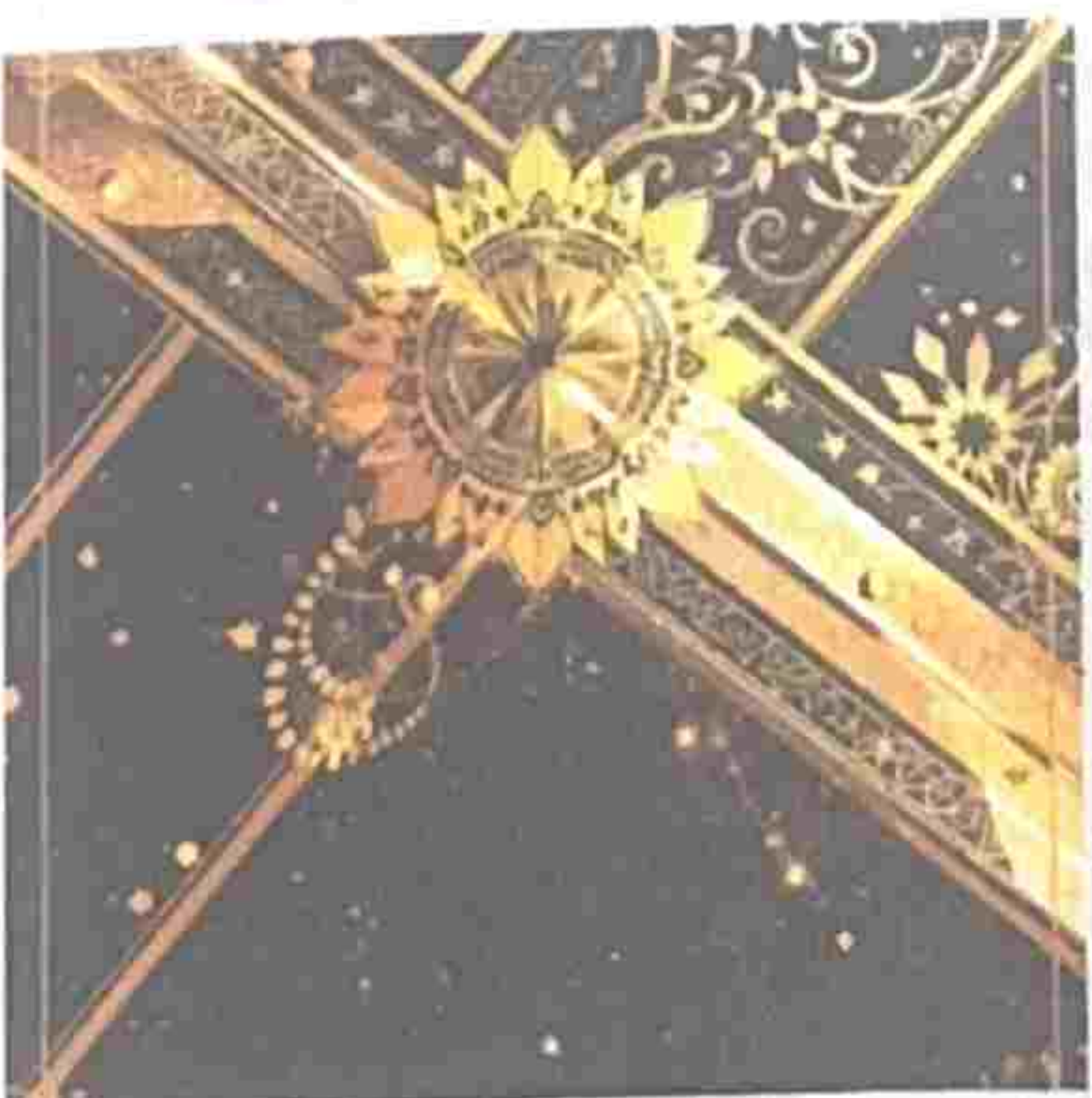
Экрандағы суреттер мен сөздерді сәйкестендіру арқылы мақал-мәтелдерді толықтыру. Халық даналығын, сөз мағынасын, ой қорыту қабілетін дамытады.

03

«Жақсы – жаман» ұғымын ажырату

Қарама-қарсы бейнелерді (енбеккер – еріншек, батыл – қорқақ) салыстыру арқылы жақсы мен жаманды анықтау. Адамгершілік, мінез-құлық мәдениеті, сыни ойлауды қалыптастырады.

Қолданьылған негізгі құраалдар



Бұл құралдар этномәдени құндылықтарды цифрлық форматта ұсынуға және бағалардың танымдық белсенділігін арттыруға мүмкіндік береді.

Квест кезендері: логика және сөздік қор

«Батыл жігіт жол бастар...»

Балалар сөз бен суретті байланыстырады (мысалы, «батыл жігіт – жол бастар»). Сөздік қорды байытып, образды ойлау қабілетін дамытады.

Салыстырмалы ойлау («бар – бар»)

Сурет пен сөзді байланыстыру арқылы ұғымдардың мағынасын терең түсіну (мысалы, «інісі бардың – тынысы бар»). Сөйлеу белсенділігін арттырады.

«Ырысы артық» – қорытынды тапсырма

Ерте тұрған, еңбек еткен адамның жетістігі бейнеленеді. «Нәліктен ерте тұрған адамның ырысы артық?» Деген сұрақ арқылы еңбекке баулу, жауапкершілік және ұлттық тәрбие беріледі.