

«І.ЖАНСҮГІРОВ АТЫНДАҒЫ ЖЕТІСУ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕ АҚ

ӘОЖ 811.512.122'1

Қолжазба құқығында

АКАЖАНОВА АЛМАГУЛЬ АМАНЖОЛОНА

**Қазақ ұлттық ойындары арқылы мектеп оқушыларының
дүниетанымын қалыптастырудың лингвистикалық және әдістемелік
негіздері**

6D011700 – Қазақ тілі мен әдебиеті

Философия докторы (PhD)
дәрежесін алу үшін дайындалған диссертация

Ғылыми кеңесші:
Филология ғылымдарының
докторы, профессор
Смагулова К.Н

Философия докторы (PhD)
Абызова А.М.

Шетелдік ғылыми кеңесші:
Жаң Диң Жиң
ҚХР, профессор

Қазақстан Республикасы
Талдықорған, 2026

МАЗМҰНЫ

НОРМАТИВТІК СІЛТЕМЕЛЕР.....	3
АНЫҚТАМАЛАР.....	4
КІРІСПЕ.....	5
1 ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРЫНЫҢ ТЫЛТАНЫМДЫҚ НЕГІЗДЕРІ.....	
1.1 Ұлттық ойындардың қалыптасуы	12
1.2 Ұлттық ойындардың зерттелуі.....	22
1.3 Ұлттық ойын атауларының лингвистикалық сипаты.....	31
1.4 Қазақ ұлттық ойындарының лингвомәдени және дүниетанымдық сипаты.....	54
Бірінші бөлім бойынша тұжырым.....	62
2 ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ДҮНИЕТАНЫМЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУДЫҢ ӘДІСНАМАЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ.....	
2.1 Оқушылардың дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастырудың философиялық мәні.....	65
2.2 Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастырудың психологиялық аспектілері.....	76
2.3 Оқушылардың дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастырудағы педагогикалық ұстанымдар.....	89
Екінші бөлім бойынша тұжырым.....	103
3 ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ ДҮНИЕТАНЫМЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ ӘДІСТЕМЕСІ.....	
3.1 Қазақ тілі сабағында ұлттық ойындарды пайдалануда қолданылатын инновациялық технологиялар.....	105
3.2 Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастыруға арналған жаттығулар жүйесі.....	119
3.3 Ұлттық ойындар арқылы оқушының дүниетанымын қалыптастыру бойынша эксперимент нәтижелері.....	133
Үшінші бөлім бойынша тұжырым.....	146
ҚОРЫТЫНДЫ.....	149
ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР.....	153

НОРМАТИВТІК СІЛТЕМЕЛЕР

Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 27 шілдедегі № 319 «Білім туралы» Заңы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/Z070000319>

Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2013 жылғы 03 сәуірдегі «Жалпы білім беру ұйымдарына арналған жалпы білім беретін пәндердің, таңдау курстарының және факультативтердің үлгілік оқу бағдарламаларын бекіту туралы» №115 бұйрығы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V1300008424/history>

«Педагог мәртебесі туралы» Заңы (2017 жылғы 8 маусым, № 133), Педагогтың кәсіби стандарты (2017 жылғы «Атамекен» ҰКП Басқарма Төрағасының № 133 бұйрығына қосымша),

Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің м.а. 2017 жылғы 25 қазандағы «Жалпы білім беру ұйымдарына арналған жалпы білім беретін пәндердің, таңдау курстарының және факультативтердің үлгілік оқу бағдарламаларын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2013 жылғы 03 сәуірдегі № 115 бұйрығына өзгерістер мен толықтырулар енгізу туралы № 545 бұйрығы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V1700015982>

Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2019 жылғы 31 желтоқсандағы №1045 қаулысымен бекітілген Қазақстан Республикасындағы тіл саясатын іске асырудың 2020-2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасы <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1900001045>

Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2021 жылғы 12 қазандағы №726 қаулысымен бекітілген ««Білімді ұлт» сапалы білім беру ұлттық жобасы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P2100000726>

Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2022 жылғы 24 қарашадағы №941 қаулысымен бекітілген Қазақстан Республикасында білім беруді дамытудың 2022-2026 жылдарға арналған тұжырымдамасы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P2200000941>

Қазақстан Республикасында жоғары білім мен ғылымды дамытудың 2023–2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P2300000248>

Мемлекет басшысының 2023 жылғы Қазақстан халқына Жолдауы – «Әділетті Қазақстанның экономикалық бағдары» <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/U2300000353>

АНЫҚТАМАЛАР

Диссертациялық жұмыста келесі терминдерге сәйкес анықтамалар қолданылды:

Ономасиология – номинация (лат. номинатио атау) туралы ғылым.

Лингвомәдениет – ұлттық болмыстың тілдегі рухани - танымдық көрінісі.

Дидактика – оқыту және білім беру теориясы.

Ұлттық ойын – ерте заманнан қалыптасқан дәстүрлі ойын-сауықтардың бір түрі. (www.egemen.kz)

Ойын – ойын теориясында – тайталасушы екі жақтың мінез-құлық моделі.

Гиперактивті оқушы – қозғалыс белсенділігінің жоғарылығы және импульсивті реакциялық болмыс иесі

Денотат – белгілі бір сөзді айтқанда ойымызға келетін зат не оның белгілері

Сигнификат – тілдік таңбаның ұғымдық мазмұны.

Дүниетаным – қоршаған ортаны қабылдау және бейімделу тәжірибесінен түзілген халықтың ұлттық ерекшеліктеріне тән ережелер үрдісі.

Дүниетаным – адамда өмір бойы қалыптасатын білім, сенім, мұрат, өмірлік құндылықтар жүйесі. Дүниетаным тұлғаның өмірлік мақсатын, өмірлік ұстанымын анықтайды (Харламов И.Ф.).

Дүниетанымдық білім – дүниеге көзқарастың тұтастығы (Бейсенбаева А.А.).

Дүниетанымдық мәдениет – тұлғаның жеке кәсіби сапасы ретінде өзекті де табысты және қазіргі заманғы ерекше үздік белгілерінің бірі. Ол тұлғаның құрылымының элементі ғана емес, оның кәсіби құрылымын байытудың және қалыптастырудың ең қажет факторы (Бейсенбаева А.А., Абросимова Л.Ф.).

Дүниеге көзқарас – дүниедегі ұсақ-түйек мән-жайларға қатысты емес, біртұтас дүниеге қатысты бағдарлар кешені (Қазақ энциклопедиясы).

Дүниетанымдық сана – объективтік болмыс жайында қажетті білімдерді меңгертетін, адамның өзін-өзі танып білуінде де жетекші рөл атқаратын психиканың жоғары сапалы сатысы (Быстрицкий Е.К.).

Ұлттық құндылық – белгілі бір ұлттың өзіне тән даралығын эстетикалық жоғары дәрежеде танытып тұратын жалпыадамдық құндылықтардың түрлері.

Ұлттық дәстүр – тарих барысында қалыптасып, ұрпақтан ұрпаққа жалғасып отыратын әдет-ғұрыптар, салт-сана, заң, қоғамдық тәртіп, мінез-құлық.

Ұлттық мәдени мұралар – салт-дәстүрлер, әдет-ғұрыптар, халық ауыз әдебиеті үлгілері, бейнелеу, сәулет, музыка, қолөнер және т.б. өнер.

Педагогикалық эксперимент – педагогикалық үрдісті түрлендіруге арналған танымдық әдіс.

КІРІСПЕ

Зерттеудің өзектілігі. Қазіргі жаһандану дәуірінде ұлттық бірегейлікті сақтау, жас ұрпақтың бойында ұлттық құндылықтарға негізделген дүниетанымды қалыптастыру – мемлекеттік маңызы бар стратегиялық міндеттердің бірі. Қоғамдағы әлеуметтік-мәдени өзгерістер, ақпараттық кеңістіктің кеңеюі, цифрлық технологиялардың қарқынды дамуы оқушылардың ойлау жүйесіне, құндылықтық бағдарларына тікелей әсер етуде. Осындай жағдайда мектеп қабырғасында ұлттық мазмұнды күшейту, оны оқыту мен тәрбиенің тұтас жүйесіне енгізу қажеттілігі артып отыр. Бұл тұрғыдан алғанда, қазақ ұлттық ойындары арқылы мектеп оқушыларының дүниетанымын қалыптастырудың лингвистикалық және әдістемелік негіздерін айқындау – ғылыми және практикалық тұрғыдан аса өзекті мәселе.

Қазақ халқының ұлттық ойындары – халықтың ғасырлар бойы жинақтаған өмірлік тәжірибесінің, дүниені тану тәсілдерінің, рухани және материалдық мәдениетінің көрінісі. Мысалы, Тоғызқұмалақ ойыны логикалық ойлауды, стратегиялық жоспарлауды дамытса, Асық ату дәлдік пен ептілікті, Көкпар батылдық пен ұйымшылдықты, ал Алтыбақан жастар арасындағы қарым-қатынас мәдениетін қалыптастыруға ықпал етеді. Бұл ойындардың әрқайсысы тек дене қимылына негізделген әрекет емес, ол – белгілі бір әлеуметтік модель, өмірлік жағдайдың шағын көрінісі. Сондықтан ұлттық ойындар оқушының дүниетанымын қалыптастыруда табиғи әрі әсерлі құрал болып табылады.

Зерттеу тақырыбының лингвистикалық өзектілігі ұлттық ойындардың тілдік табиғатын, ондағы этномәдени мазмұнды, ұлттық дүниетанымды бейнелейтін лексикалық және семантикалық бірліктерді талдаумен байланысты. Ұлттық ойын атаулары мен оған қатысты терминдер халықтың тұрмыс-тіршілігімен, шаруашылығымен, наным-сенімімен тығыз байланысты. Мысалы, «құмалақ», «асық», «серке», «алшы», «тәйке» сияқты сөздердің әрқайсысы нақты заттық мағынамен қатар, мәдени-танымдық ақпаратты да қамтиды. Бұл атауларды меңгеру арқылы оқушы тек жаңа сөз үйреніп қана қоймай, сол сөздің артындағы тарихи-мәдени мазмұнды таниды. Демек, ұлттық ойындар – тілдік тұлғаны қалыптастырудың, оқушының сөздік қорын этномәдени бірліктермен байытудың тиімді құралы.

Сонымен қатар ұлттық ойындар – когнитивтік лингвистика тұрғысынан да маңызды зерттеу нысаны. Олар арқылы халықтың кеңістік пен уақытты қабылдауы, сандық ұғымдарды меңгеруі, әлеуметтік қатынастарды түсінуі айқындалады. Мәселен, Тоғызқұмалақ ойынындағы сандық жүйе, ұя, қазан, жүріс тәртібі – математикалық әрі логикалық ойлаудың ұлттық үлгісін көрсетеді. Ал Ақсерек-көксерек ойынында диалогтік құрылым, шақыру формулалары, ұжымдық әрекетке шақыратын тілдік модельдер көрініс табады. Мұның бәрі ұлттық ойындардың тіл мен танымның бірлігін көрсететінін дәлелдейді.

Әдістемелік тұрғыдан алғанда, ұлттық ойындарды оқу үдерісіне жүйелі түрде енгізу – оқытудың тиімділігін арттырудың инновациялық жолдарының бірі. Ойын технологиялары оқушының табиғи қызығушылығын оятып, белсенді танымдық әрекетке жетелейді. Бастауыш сыныптарда ұлттық ойын элементтерін тіл дамыту, сөздік жұмыс, мәтін құрастыру барысында қолдану оқушылардың коммуникативтік құзыреттілігін арттырады. Орта буында әдебиет, тарих, география пәндерімен кіріктіре отырып, ұлттық ойындардың мазмұнын талдау арқылы пәнаралық байланыс жүзеге асады. Дене шынықтыру сабақтарында ұлттық ойындарды қолдану арқылы дене тәрбиесі мен ұлттық тәрбиені ұштастыруға мүмкіндік туады.

Қазіргі білім беру жүйесінде құзыреттілікке негізделген тәсіл басымдыққа ие. Бұл тәсіл бойынша оқушы тек білімді меңгеруші емес, оны өмірде қолдана алатын тұлға болуы тиіс. Ұлттық ойындар – өмірлік жағдаяттарды модельдейтін, шешім қабылдауға, жауапкершілікке, ынтымақтастыққа үйрететін табиғи орта. Сондықтан олар оқушылардың әлеуметтік, коммуникативтік, мәдени құзыреттерін дамытуға ықпал етеді. Сонымен бірге ұлттық ойындар арқылы оқушылардың эмоционалдық интеллектісі, көшбасшылық қабілеті, топта жұмыс істеу дағдылары қалыптасады.

Тақырыптың өзектілігі сонымен қатар ұлттық тәрбиені жаңғырту қажеттілігімен де айқындалады. Бүгінгі мектеп оқушысы жаһандық ақпарат ағынында өмір сүреді, шетелдік мәдени өнімдерді жиі тұтынады. Мұндай жағдайда ұлттық ойындарды оқу-тәрбие үдерісіне енгізу – ұлттық мәдени кодты сақтаудың, жас ұрпақтың бойында отансүйгіштік пен ұлттық мақтаныш сезімін қалыптастырудың тиімді жолы. Ұлттық ойындар арқылы бала өз халқының тарихын, тұрмысын, дүниетанымын тәжірибе жүзінде сезінеді.

Қазақ ұлттық ойындары арқылы мектеп оқушыларының дүниетанымын қалыптастырудың лингвистикалық және әдістемелік негіздерін ғылыми тұрғыдан зерттеу – қазіргі педагогика, лингвистика және әдістеме ғылымдарының өзекті бағыттарының бірі. Бұл бағыттағы зерттеулер ұлттық тәрбие мазмұнын жаңғыртуға, тілдік және танымдық дамуды ұштастыруға, білім беру үдерісінің тиімділігін арттыруға нақты үлес қоса алады.

Зерттеудің мақсаты: Қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындарды қолдану арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудың ғылыми-әдістемелік жүйесін әзірлеу және оның тиімділігін педагогикалық эксперимент арқылы дәлелдеу.

Зерттеудің нысаны: Жалпы білім беретін мектептерде қазақтың ұлттық ойындары арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастыру үдерісі.

Зерттеу пәні. Қазақтың ұлттық ойындары арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастыру әдістемесі.

Зерттеудің міндеттері:

- қазақтың ұлттық ойындарының қалыптасуы мен зерттелуін зерделеу және дүниетанымдық, тілтанымдық астарын ашу;

- мектеп оқушыларының дүниетанымын қалыптастыруда ұлттық ойындарды пайдаланудың философиялық, психологиялық аспектілерін зерделеу, педагогикалық ұстанымдарды айқындау;

- ұлттық ойындарды пайдалану арқылы білім алушылардың зияткерлік шығармашылық әлеуеттерін арттыру және дамыту әдістерін ұсыну;

- ұлттық ойындарды оқу бағдарламасы барысында орынды пайдалана білу білім берудің қазіргі парадигмаларына, оқыту стратегияларына сәйкес оқушылардың танымдық белсенділіктерін дамытатындығына зерттеу жасау;

- ұлттық ойындарды пайдалануда оңтайлы әдіс-тәсілдер, технологиялар арқылы оқушылардың дүниетанымдық көзқарасын қалыптастыруға болатындығын эксперимент арқылы дәйектеп, ғылыми-әдістемелік тұрғыдан тұжырымдау.

Зерттеудің ғылыми болжамы: егер білім беру үдерісінде ұлттық ойындарды пайдаланудың негізгі теориялық моделі мен әдістемесі жасалып, тәжірибеге ендірілсе, онда білім алушының дүниетанымдық мәдениеті, көзқарасы жоғары деңгейде қалыптасады, **өйткені** ұсынылған жүйе дидактиканың теориялық заңдылықтарына негізделеді. Ұлттық ойын атаулары лингвистикалық қордың кеңеюіне әсер етіп, сөз қолданысы аясында пайдалану деңгейі артады. Бұл дегеніміз, «қазақша ойлау» кодының көкжиегі ашылуына себебі тиетіндігін ескеру.

Зерттеудің жетекші идеясы: ұлттық ойындар арқылы қазақ тілі сабақтарында оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудың әдістемелік жүйесін ұсыну арқылы бәсекеге қабілетті тұлғаның рухани жетілу динамикасын дамыту.

Зерттеудің әдіснамалық негіздеріне жалпы тіл біліміндегі, түркітанудағы, қазақ тіл біліміндегі этномәдени, танымдық және этнографиялық және әдістемелік зерттеулердегі теориялық тұжырымдар алынды.

Зерттеу әдістері: Зерттеу жұмысын жүргізуде теориялық тұрғыда: философия, әлеуметтану, психология, педагогика ғылымы бойынша тақырыпқа байланысты әдебиеттерге талдау жасау, тұжырымдау әдісі, салыстыру және жобалау әдісі, модельдеу, индуктивті-дедуктивті талдау әдістері пайдаланылды. Сонымен қатар, тәжірибелік зерттеу жүргізу барысында: сауалнама жүргізу, әңгімелесу, бақылау, материалдарды саралау әдісі мен тәжірибелік-эксперименттік әдістер іске асырылды; статистикалық зерттеуді қорытындылауда нәтижелерді математикалық-статистикалық өңдеу әдісі қолданылды.

Эксперименттік база Астана қаласы әкімдігінің "№83 мектеп-гимназия" шаруашылық жүргізу құқығындағы мемлекеттік коммуналдық кәсіпорны, Назарбаев Зияткерлік мектебі, Ж.Жабаев атындағы №4 мектеп-гимназия базасында құрылды.

Зерттеудің негізгі кезеңдері.

Бірінші кезеңде (2018-2019) мектеп білім алушыларының арасында қазақ ұлттық ойындары арқылы дүниетаным қалыптастырудың лингвистикалық негізін анықтау мақсатында оқушылар мен мұғалімдерге сауалнама жүргізілді,

ұлттық ойындардың лингвистикалық мәні мен мазмұны, атауы жайлы білім алушылардың білім деңгейлері анықталды; қазақ тілі сабақтарында мектеп мұғалімдерінің ұлттық құндылықтарды танытудың тәрбие көзі ретінде ұлттық ойындарды қолдану деңгейі зерттелді. Қазақ ұлттық ойындары арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудың лингвистикалық және әдістемелік негіздерін зерттеу үшін отандық және шетелдік ғалымдардың тақырып аясындағы еңбектері қарастырылды, нәтижесінде теориялық материалдар сарапталды, теориялық болжам жасалып, зерттеу жұмысының бағыттары айқындалды.

Екінші кезеңде (2019-2020) орта мектепте білім беру жағдайында тұлғаның дүниетанымын қалыптастыруда негізге алынатын ұстанымдар мен әдістер нақтыланып, тапсырма түрлері айқындалып, кешенді жұмыс жүйесі жасалды.

Үшінші кезеңде (2021-2024) эксперименттік жұмыс барысында алынған мәліметтердің қорытындысы шығарылып, зерттеу нәтижелері талқыланып, қорытындылау жұмыстары жүргізілді.

Зерттеудің ғылыми жаңалығы:

- ұлттық ойын атауларының қалыптасу үрдістері, зерттелу кезеңдері айқындалды;

- дәстүрлі ойын атауларының лингвомәдени негіздері зерделеніп, тілтанымдық сипаты ашылды;

- тұлғаның ұлттық ойындар негізінде дүниетанымдық мәдениетін қалыптастырудың теориялық-әдіснамалық негіздері дәйектелді;

- қазақ тілі сабағында ұлттық ойындарды пайдалану арқылы оқушылардың дүниетанымдық көзқарасын қалыптастыруға болатындығы дәлелденді;

- қазақ тілі сабағында ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастырудың ұтымдылығы эксперимент арқылы тексеріліп, тұжырымдалды;

- жалпы білім беретін мектептерде қазақтың ұлттық ойындары арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудың әдістемесі жасалды.

Жұмыстың теориялық маңызы. Зерттеу қорытындылары жалпы тілді оқыту әдістемесін теориялық тұрғыдан толықтыруға үлес қосады. Қазақ халқының ғасырлар бойы қалыптасқан этномәдени ерекшеліктерін, салт-санасындағы өзіндік менталитетін, рухани-моральдық құндылықтарын тереңірек түсінуге, сонымен бірге, қазақ тіл біліміндегі этнолингвистика, лингвомәдениеттану және когнитивті тіл білімі салаларын кеңейте зерттеуге мүмкіндік болады.

Жұмыстың практикалық маңызы. Ғылыми зерттеу жұмысынан алынған нәтижелерді жалпы білім беретін орта мектепте қазақ тілі пәнін оқытуды жетілдіруде кеңінен қолдануға болады. Орта мектепте білім алушылардың дүниетанымына сай келетін ұлттық ойындарды іріктеу, қолдану тұрғысындағы шығармашылық ізденіс нәтижелерін оқу құралдары мен әдістемелік нұсқаулықтарды әзірлеуде үлгі ретінде пайдалануға болады.

Қорғауға ұсынылатын тұжырымдар:

- ұлттық ойын-сауық атаулары – жалпыхалықтық аталымдық лексикалардың өздеріне тән қолданымдық аясы бар тобы. Ұлттық ойын атаулары салт-дәстүрлермен байланысты этномәдени, менталдық сипатта болады. Сондықтан ұлттық ойын атауларының қалыптасуын, әлеуметтік мәнін түсіну орта мектеп білім алушысының ұлттық мәдени құндылықтарды ажырата білуіне мүмкіндік береді;

- ұлттық ойындар арқылы мектеп білім алушыларының дүниетанымын қалыптастыруға бағытталған әдістемелік жүйе дидактикалық ұстанымдарды басшылыққа ала отырып жүргізілсе, нәтиже сапалы болады;

- ұлттық ойын атауларының этника-тілдік модельдері (лексикалық бірліктер, фразеологизмдер, мақал-мәтелдер, жаңылтпаштар т.б.) өз ішінде лексика-семантикалық топтарға жіктеліп, қазақ лексикасының тарихи көне қабатын құрайды. Сондықтан қазақ халқының өзіндік мәдени ерекшелігін, рухани-моральдық құндылықтарын байқататын ұлттық ойын атауларының ұлт жадында сақталуы үшін, оқушылардың зердесіне салып отыру олардың дүниетанымының қалыптасуына да ықпал етеді;

- тіл-ұлт-мәдениет үштігі аясында халықтың қоғамдық танымы, менталитеті, ұлттық мінезі, өмір салты, әдет-ғұрыптары, дәстүрлері, моральдық құндылықтар жүйесі, дүниетанымы рухани мәдениеттің символдары түрінде көрінеді. Бұл белгілер қазақтың ұлттық ойын мәдениетінің мәнінен айқын байқалады, сондықтан жеткіншек кезеңіндегі мектеп білім алушыларына қазақ мәдениетіндегі ойын түрлерінің ерекшеліктері мен атауларын меңгерту олардың сөздік қорларын байытады, танымдық қабілеттерін дамытады;

- негізі қазақтың этникалық мәдениетінен бастау алған, бабаларымыздан қалған халықтық мұраны – ұлттық ойын түрлерінің ерекшеліктерін біле отырып, сабақ үдерісінде пайдаланудың заманымызға сай ұрпақ тәрбиелеуде үлкен пайдасы тиеді. Ойын әр баланың алдынан өмірдің жарқын сәттерін ашып, жеке қасиеттерімен біте қайнасып, әрі қарай дамуымен ұштасса, жақсы нәтиже береді;

- білім алушының дүниені қабылдау кезіндегі әсерленуі балалық шақта жақсы жүреді, сондықтан ұлттық ойындарды сабақ тақырыбына сәйкестендіре пайдалану баланың дүниетанымдық ой-өрісін кеңейтіп, көзқарастары мен сенімін жетілдіруге көмектеседі;

- ұлттық ойындар арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудағы кешенді жұмыстар олардың ұлттық құндылықтар мен қазақ халқының салт-дәстүрін, әдет-ғұрпын меңгерулеріне игі ықпал етеді, қазақ тілі пәнін сапалы оқытудың жаңа арналарын ашады.

Зерттеу нәтижелерінің дәлдігі мен негізділігі: диссертациялық жұмыстың зерттеу негізі етіп алынған теориялық тұжырымдардың әдіснамалық тұрғыдан сараланып талдануымен бекітіледі. Жұмыстың мақсатына, міндеттеріне сәйкес шешімін тапқан зерттеу әдістері мен көрсетілген нәтижелердің жалпы білім беретін мектептің 6-сыныпта жүргізілген сабақтарда дәйектелуі зерттеудің сенімділігіне кепілдік етеді.

Ғылымның даму бағыттарына немесе мемлекеттік бағдарламаларға сәйкестігі:

Зерттеудің жетекші идеясы Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы (1999 жылғы 27 шілде, № 319), «Педагог мәртебесі туралы» Заңы (2017 жылғы 8 маусым, № 133), Педагогтың кәсіби стандарты (2017 жылғы «Атамекен» ҰКП Басқарма Төрағасының № 133 бұйрығына қосымша), Қазақстан Республикасында жоғары білім мен ғылымды дамытудың 2023–2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы, сондай-ақ Мемлекет басшысының 2023 жылғы Қазақстан халқына Жолдауы — «Әділетті Қазақстанның экономикалық бағдары» Жолдауларын жүзеге асыруға бағытталып, Қазақ тілі пәнін оқыту үрдісінде қолданысқа түсуіне ықпал етеді.

Зерттеу жұмысының негізгі мазмұны, тұжырымдамалары мен нәтижелерінің жариялануы мен мақұлданыуы. Зерттеу жұмысының негізгі мазмұны мен тұжырымдары 9 мақалада жарияланды. Оның ішінде:

– Scopus базасындағы 1 квинтильге жататын импакт-факторы жоғары журналда – 1 мақала:

1. A.Akazhanova, S.Nurgali, M.Alibayeva, N.Shadiyeva, R.Yelubayeva. *Orpción*. – 2019. Año 35, No.89 - P. 640-659 ISSN 1012-1587/ISSNe: 2477-9385 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8171941> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 80%, қосалқы авторлар: S.Nurgali – 5%, M.Alibayeva – 5%, N.Shadiyeva. – 5%, R.Yelubayeva 5%).

ҚР ҒЖБМ Ғылым және жоғары білім саласында сапаны қамтамасыз ету комитеті ұсынатын ғылыми басылымдар тізбесіне енетін журналдарда 3 мақала жарияланды:

1. А.А.Акажанова. С.Торайғыров атындағы ПМУ Хабаршысы. – 2018. № 3, – 9-17 бб. <https://vestnik-humanitar.tou.edu.kz/storage/journals/65.pdf> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 100%)

2. А.А.Акажанова. С.Торайғыров атындағы ПМУ Хабаршысы. – 2018. № 3, – 18-27 бб. <https://vestnik-humanitar.tou.edu.kz/storage/journals/65.pdf> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 100%)

3. А.А.Акажанова, Г.Н.Смағұлова. Қазақ білім академиясы-ның баяндамалары –2019. – №1. – 192-200 бб. <https://egi.kz/wp-content/uploads/2019/06/КАО-12019.pdf> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы автор: Г.Н.Смағұлова – 10%).

4. А.А.Акажанова, А.М. Рахимова. Еуразия гуманитарлық институтының Хабаршысы – 2019. № 2. – 111-116 бб. <https://egi.kz/wp-content/uploads/2019/06/Vestnik-EAGI-2-2019.pdf> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы автор: А.М.Рахимова - 10%).

5. А.А.Акажанова, А.М.Рахимова. Қазақстанның ғылымы мен өмірі: халықаралық ғылыми журнал. – 2020. № 6. – 200-204 бб. <https://is.ku.edu.kz/publishings/%7B59070A53-8597-47AA-B083-1230B95BBC14%7D.pdf> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы автор: А.М.Рахимова - 10%).

6. А.А.Акажанова, А.М.Рахимова. Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университетінің Хабаршысы. «Филология ғылымдары»

сериясы, №4(74), 2020, 345-349 бб. <https://rmebrk.kz/journals/6401/54474.pdf> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы автор: А.М.Рахимова - 10%).

Отандық және шетелдік халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференцияларда – 3 мақала жарияланды:

1. А.Аказханова, А.Рахимова, К.Смағұлова. Сборник материалов международной научной конференции «Вызовы современной гуманистики: транскультуральность и транслингвальность». Лингвистическо-технический университет, 25 мая 2019. – С. 202-217 <https://share.google/2fHk4ekCXz6E0bvkD> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы авторлар: А.Рахимова - 5%, К.Смағұлова - 5%)

2. А.А.Акажанова, Г.Н. Смағұлова, А.М. Рахимова. Ойын арқылы балалардың сөздік қорларын дамыту жолы. Материалы VI Международной научной-практической конференции «Наука и образование в современном мире: вызовы XXI века» Нур-султан, Казахстан, апрель 2020. – С. 6-10 стр. <https://drive.google.com/file/d/1xEI6ObkNxUbJp7FcZn7BR8ZJzwNGT5zE/view?usp=drivesdk> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы автор: А.М.Рахимова - 5%, Г.Н.Смағұлова –5 %).

3. А.А.Акажанова, Г.Н. Смағұлова. Білім беру үрдісінде дүниетанымдық ұғымдарды ұлттық ойындар арқылы қалыптастыру. «XXI ғасырдың білім беру парадигмасы: жаңа үрдістер, тәсілдер мен технологиялар» атты халықаралық ғылыми-практикалық онлайн конференция. Атырау-Орал, 2021. 76-79 бб. <https://drive.google.com/file/d/1iqA3SHcX-f0X-ZeJyn3zPlzdX7N9Jw47/view?usp=drivesdk> (Мақаланы жазудағы докторанттың үлесі – 90%, қосалқы автор: Г.Н.Смағұлова – 10%).

Scopus халықаралық деректер базасына енгізілген басылымдарда 1 мақала, ҚР Білім және ғылым саласындағы сапаны қамтамасыз ету комитеті бекіткен басылымдарда 6 мақала, Халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдарында 3 мақала жарияланды. Барлық жарияланымдар жүргізілген зерттеу барысында дайындалған.

Диссертацияның құрылымы: Диссертация кіріспеден, үш тараудан, қорытындыдан, пайдаланған әдебиеттер тізімінен тұрады.

1 ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРЫНЫҢ ТІЛТАНЫМДЫҚ НЕГІЗДЕРІ

1.1 Ұлттық ойындардың қалыптасуы

Ұлттық ойындардың қалыптасу тарихы мен оның педагогикалық рөлі халықтың қоғамдық-әлеуметтік өмірімен тығыз астасып жатыр. Археологиялық және тарихи мәліметтер ұлттық ойындардың бастауын Қазақстан аумағындағы алғашқы қауымдық дәуірден іздеу керек екенін растайды. Мәселен, асық ату, тоғызқұмалақ, садақ тарту және бестас секілді ойын түрлерінің бес мыңжылдық тарихы бар деген ғылыми болжамдар айтылып жүр. Ағылшын зерттеушісі Э. Маккей бұл ойын түрлерінің негізі ерте кездегі Азия халықтары мен тайпалық одақтардың арасында кеңінен таралғанын өз еңбектерінде атап өткен[1].

Б.Төтенаевтың «Қазақтың ұлттық ойындары» атты кітабында: Адам баласының жануарлар әлемінен ажырап, дербес тіршілікке көшу кезеңі табиғаттың қатал жағдайларымен бетпе-бет келумен сипатталады. Алғашқы қауымдық құрылыстағы адамдардың өмір сүру үшін күресі олардың дене болмысының ерекше дамуына тікелей әсер етті. Түрлі жыртқыштардан қорғану және табиғи қиындықтарға төтеп беру мақсатында адамдарға шымыр да мықты дене құрылымы қажет болды. Дегенмен, антропологиялық тұрғыдан дене бітімінің жетілуі барлық адамда біркелкі жүрген жоқ. Табиғаттың қатал сынақтарында дене мүсіні ірі әрі қуатты жандардың нәзік тұлғалыларға қарағанда аңшылықта сәтті болып, өміршеңдік танытқаны байқалады [2, б.56]. Дене бітімі мықты тұлғаның қоршаған ортадағы қауіп-қатерге қарсы тұрудағы маңызын ежелгі адамдар ерте заманда-ақ түсінген [3, б.3]. Уақыт өте келе бұл түсінік саналы түрде дене мүсінін жетілдіруге және ағзаны шынықтырудың арнайы әдіс-тәсілдерін жасауға алып келді. Осындай жүйелі жаттығулардың негізінде түрлі ұлттық ойындар мен дене шынықтыру амалдары пайда болып, оларға тән атаулар қалыптасты. Мысалы, Қазақстан аумағындағы көшпенділердің негізгі күнкөрісі – аңшылық кәсібі жеке тұлғаның қауымдағы мәртебесін айқындайтын факторға айналды. Осының нәтижесінде аңға шығу алдындағы дайындық ретінде «Қарагие» ойыны дүниеге келді. Ойын барысында қатысушылардың бас киімдері ортаға жиналып, жетекші белгіленген қашықтықтағы (25-30 қадам) сызық бойына баскиім санына сәйкес арнайы белгілер немесе қазықтар орнатады [2, б.57]. Лақтырылатын құралдың ауырлығы мен ұзын болуы оның инерциясын арттырып, жерге ұшымен қадалуын қамтамасыз етеді. Бұл ойын едәуір күшті талап ететіндіктен, оған тек денесі піскен, қарулы жастар қатысқан. Ойыншылар өз құралдарын (ұзындығы 3-4 аршын) дербес дайындап, таяқтың бір ұшын үшкірлеген соң, беріктігін арттыру мақсатында отқа қыздырып алған. Мұндай өңдеуден өткен сырық жерге қадалғанда өткірлігін жоғалтпайтын болған. Кейінірек бұл жабдықтардың ұшы темірмен немесе жезбен нығайтылып, ойынның мақсатты нысаналары да түрлене түсті [2, б.4]. Осындай ойындардың жас кезден бастап жүйелі түрде ойналуы көшпелі тайпалар өкілдерінің әскери дайындығын жоғары деңгейге көтерді. Нәтижесінде олардың әскерлері соғыс жағдайына

бейімделген, физикалық тұрғыдан төзімді әрі қару қолдануда, әсіресе найза лақтыруда, жоғары мергендік қабілетке ие болды. Көшпелі жауынгерлердің дене бітімі мығым, батырлық қасиеттері айқын қалыптасты. Жекпе-жек барысында олар қарсыласқа оңайлықпен берілмей, табандылық танытты. Осы факторлардың жиынтығы сақтардың (грек деректерінде – көшпелі тайпалар) өзге халықтардың жаулап алу мақсатындағы әскери жорықтарына табысты түрде қарсы тұруына мүмкіндік берді.

Көне дәуірдегі аңшылық кәсібінің негізгі құралы болған садақ тарту өнері қазіргі таңда да өзінің этномәдени және тарихи құндылығын сақтап отыр. Ерте кезеңдегі көшпелі қазақ қоғамындағы өнер түрлерінің толық ауқымы әлі де болса ғылыми тұрғыдан жан-жақты зерттеуді қажет етеді. Қоғамдық-экономикалық формацияның өзгеруіне және мал шаруашылығының басым бағытқа айналуына байланысты, аңшылықтың функционалдық мазмұны трансформацияға ұшырады. Яғни, ол күнделікті тіршілік көзінен демалыс пен сауық-сайранның бір түріне ауысты. Осы эволюциялық процесс нәтижесінде спорттық-сауықтыру және тәлімдік сипаты басым «бүркіт салу», «жамбы ату», «ит жүгірту мен құс салу» секілді ұлттық ойын түрлері мен олардың терминологиялық жүйесі қалыптасты [2, б.58-59].

Ұлттық ойындардың эволюциялық дамуы, қай дәуірде болмасын, қоғамдағы өндірістік қарым-қатынастардың сипатымен детерминацияланады. Алғашқы қауымдық құрылыс кезеңіндегі материалдық игіліктерді өндіру құралдары (тас, ағаш, сүйек және т.б. табиғи ресурстар) сол кезеңдегі ойын мәдениетінің де басты құрамдас бөлігіне айналды. Мәселен, генезисі көне дәуірлерден басталатын «асық» ойынында тек белгілі бір фауна өкілдерінің буын сүйектері пайдаланылса, «бестас» ойынына эргономикалық тұрғыдан қолайлы, табиғи өңделген жұмыр тастар іріктелген. Сол сияқты, «қарагие» ойынының жабдықтары ретінде физикалық қасиеттері төзімді қайың, ырғай немесе тал ағаштарының таңдалуы кездейсоқ емес. Демек, табиғи материалдардың өндірістік процестердегі рөлі қандай болса, ұлттық ойындар мен олардың номинациялық (атаулық) жүйесінің қалыптасуындағы маңызы да сондайлықты фундаменталды сипатқа ие. Жоғарыда айтылғандай, ұлттық ойындар, олардың атаулары Қазақстан жерінде алғашқы қауымдық, рулық қоғамда пайда болып, орта ғасырларда тайпалық одақтар кезінде жетіліп отырған. Ал олардың ұлттық сипат алып дами бастауы XV-XVI ғасырлардан басталады. Әсіресе, XV-XVI ғасырлардан, қазақтың өз алдына халық болып қалыптаса бастаған хандық дәуірінен бастап, хандық жойылған XIX ғасырдың басына дейінгі аралық ойындарын, олардың атауларының ұлттық сипат алып дамуында алатын орны ерекше болды. Осы күні белгілі қазақтың ұлттық ойындар атауларының қалыптасып дамыған кезі осы тұсқа сәйкес келеді. Осы кезеңде пайда болған «Хан жақсы ма?» деп аталатын ойын халық ойындарының кейінгі даму сатысына жатқызуға болады. Аталған кезеңдегі ойын атауларының қалыптасуы көбіне қоғамдық құрылыстың ерекшеліктерімен тығыз байланысты болып, жеке тұлғаның әлеуметтік рөлі алдыңғы қатарға шықты. Сонымен қатар ойын мазмұнында таптық мүдделер айқын көрініс тапты.

Мәселен, ұлттық ойындар арқылы үстем тап өз мүддесі мен идеологиясын насихаттауға ұмтылса, қарапайым халық бұл ойындар арқылы әлеуметтік өмірге қатысты өз көзқарасын, арман-мұратын білдіруге талпынды.

Қазақстан Ресей мемлекетіне қосыла бастаған XVIII ғасырдың алғашқы жартысынан бергі кезең ұлттық ойындар, олардың атаулары дамидындай жаңа кезең бола қойған жоқ. Бұл кезде бұрыннан белгілі халықтық ойын түрлері үйрену – жаттығу түрінде қайталанып отырды. Қазақстан аумағында алғашқы қауымдық дәуірден бастау алатын аңшылық дағдылар, таяқ жүгірту, садақ ату, қақпатас және қарагие тәрізді ойын түрлері кейінгі тарихи кезеңдерде эволюциялық трансформацияға ұшырады. Жүйелі жаттығулар мен тәжірибелік қайталаулардың нәтижесінде бұл іс-әрекеттердің атаулары өзгеріске түскенімен, олардың мазмұндық-генетикалық негізі сақталды. Атап айтқанда, аңшылық кәсібі саятшылықтың (бүркіт салу, ит жүгірту) дамыған түрлеріне, садақ ату жамбы ату өнеріне, қақпатас бестас ойынына, ал қарагие найза лақтыру өнеріне ұласты.

Егер қаласаң, мәтінді одан әрі академиялық деңгейде күрделендіруге немесе диссертациялық стильге жақындатуға да болады. Ұлттық ойындардың ономастикалық кеңістігін зерттеу олардың аймақтық және деректік ерекшеліктерін айқындайды. Атап айтқанда, «ақсүйек» ойынының номинациялық қатары ғылыми әдебиеттерде әртүрлі берілген: Ә.Диваевтың еңбегінде «орда», Е. Покровскийде «тоқтышак», ал А.Алектеровте «ақсүйек» ретінде тіркелген. Осыған ұқсас құбылыс «лек жалау» ойынына да тән; оның зерттеулерде «шүлік», «қарыс ағаш», «шөлдік» секілді бес түрлі атауы кездеседі. Аймақтық лексикада бұл ойын «атабаш», «шүлдік» (Шығыс және Солтүстік Қазақстан) деп аталса, «көрші» ойыны Оңтүстік өңірлерде «ақшамшық», ал Сарыарқада «татумысың – аразбысың» деген атпен белгілі. Сонымен қатар, тарихнамада ұлттық ойындардың қалыптасуына қатысты пікірлер қайшылығы байқалады. Мәселен, М.Тәнекеев ұлттық ойындарды мәдениеттің дербес саласы ретінде қарастыра отырып, олардың жүйелі дамуын Қазақстанның Ресей империясына қосылуынан кейінгі орыс мәдениетінің әсерімен байланыстырады. Алайда, ойындардың мазмұндық бірегейлігі олардың автохтонды (жергілікті) негізі басым екенін дәлелдейді.

Біздің зерттеуіміздегі ұлт ойындарының, олардың атауларының дамуы, қалыптасуы туралы мәліметтер бұл пікірге қарама-қарсы. Орыс мәдениетінің үлгісімен қазақ жерінде XIX ғасырда жәрмеңкелер ашылып, соларда цирк өнерінің немесе акробатика элементтерінің дамуына ықпал жасағаны шындық. Қазақ спортында футбол, волейбол, теннис, городки т.б. деп аталатын ойындар Кеңес дәуірінде пайда болғаны белгілі. Демек, қазақтың ұлттық төл ойындары, олардың атаулары қазақтың өз топырағында өзінің тұрмыс-салтына, дүниетанымына сай қалыптасқан, оған орыс мәдениеті әсер етті деу ұшқары айтылған, шындыққа келмейтін пікір [4].

Қазақ халқының малды соншалықты қадірлейтін себебі халықтың қоғамдық-әлеуметтік және экономикалық жағдайының даму процесінде осы төрт түлік малдың арқасында адам өмірден мұқтаждық көрмеді. Сондықтан да

төрт түлік – қазақ халқының ауыз әдебиеті, өнерінің, мәдениеті мен ұлт ойындарының негізгі кейіпкері. «Ақбақай», «Көксиыр», «Түйе-түйе», «Соқыртеке» деп аталатын ойындардың шығуы бұған дәлел бола алады. Бұл ойындардың барлығы дерлік қазақ халқының төрт түлікті аса бір сүйіспеншілікпен дәріптеп, қадір тұтып, «жануарлардың бойында да адам баласының қасиеттері бар, сондықтан жан-жауарлардың бәрі бірдей» деген ұғымнан барып шыққан ойындар болды [3, б.68].

Ұлттық ойындардың дамуына халықтың бірте-бірте отырықшылыққа айналуы да ықпалын тигізді. Келе-келе көптеген ойындар тұрғын үйдің үлкен бөлмелерінде ойналатын болған. Ойын – баланың денелік жетілуіне, когнитивті дамуына және әлеуметтену процесіне тікелей әсер ететін іргелі фактор. Ұлттық ойын түрлері тұлға бойында төзімділік, стратегиялық ойлау және экстремалды жағдайларда шешім қабылдау дағдыларын қалыптастырады.

Ғылыми парадигмада ойынның қызметіне қатысты Г.В.Плеханов пен Е.А.Покровскийдің еңбектері ерекше маңызға ие. Г.В.Плеханов «Письмо без адреса» атты зерттеуінде материалистік тұрғыдан қоғамдық дамуда еңбек бірінші кезекте тұрғанымен, адамның онтогенездік дамуында ойын әрекеті алдыңғы орында болатынын негіздеді [5]. Осы концепцияны дамытқан Е.А.Покровский ойынды «баланың күнделікті еңбегі әрі болашақ тіршілігінің бастамасы» деп қарастырды. Өзінің «Физическое воспитание детей у разных народов преимущественно России» атты еңбегінде ол Азия халықтарының, соның ішінде қазақ этносының дене тәрбиесі жүйесін жан-жақты сараптап, ұлттық ойындардың генезисі мен даму кезеңдерін айқындады [6, б.23].

Халықтық педагогика өкілі Б.Байтоғайұлы да балалық шақтағы ойынды ересектердің кәсіби іс-әрекетімен пара-пар құбылыс ретінде бағалайды [7, б.15]. Ұлттық ойындардың эволюциясы тек балалардың қажеттілігімен шектелмей, ересектердің де рекреациялық (демалыс) және әлеуметтік коммуникациялық қажеттіліктерін өтеу мақсатында дамыған. Мысалы, динамикалық және асық ойындары бастапқыда тайпалық одақтарда ересектер арасында қалыптасып, кейіннен жасөспірімдер ортасына трансформацияланған. Балалардың тұрмыстық элементтерді (құмалақ жинау, «көшу») имитациялауы – олардың болашақ еңбек процестеріне әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан бейімделуінің айқын көрінісі болып табылады. «Адамзаттың дүниеге келген күннен бастап-ақ ақыл-ой қабілетінің ортаға, өмірге деген көзқарасының дұрыс қалыптасуын реттейтін, белгілі бір жүйеге келтіретін баланың уақытымен ғана санасады» [8]. Бірақ ойын біз ойлағандай балалардың ермегі, қарапайым ғана нәрсе емес. Әр ойынның шығу түп-төркіні, мақсаты болған. Ежелгі заманнан қалыптасқан ұлттық ойындар қоғам өмірінің әлеуметтік және мәдени ерекшеліктерін жан-жақты көрсетеді. Бұл ойындар халықтың әлеуметтік сана-сезімімен тығыз байланысты дамып, тарихи кезеңдер бойы жетіліп, өзінің функционалды мәнін сақтап отырған. Сол арқылы ұлттық ойындар тек ойын-сауық құралы емес, сонымен бірге қоғамның моральдық, эстетикалық және тәрбиелік құндылықтарын ұрпақтан-ұрпаққа жеткізетін мәдени феномен ретінде қызмет атқарған. Халық ойынға мән бергенде оның бала тәрбиесінің

үлкен табиғи мектебі екенін білген. Балалардың өзді-өзімен сөйлесіп, айналасынан көргенін қайталап ойнағанын үлкендер байқаған. Ойын әрекеті өзіндік театрландырылған қойылым сипатына ие, бұл баланың ересектер әлеміне еліктеуі мен әлеуметтік-тәжірибелік дайындығының айқын көрінісі болып табылады. Ойынның функционалдық әсері екі түрлі хронологиялық бағытта жүзеге асады: рекреациялық (қазіргі сәттегі эмоционалдық қанағаттану) және перспективалық (болашаққа бағытталған даму). Бір жағынан, бала ойын процесінде позитивті эмоцияларға бөленіп, психологиялық жеңілдік алса, екінші жағынан, бойында стратегиялық маңызға ие сапалық қасиеттерді (динамикалық шапшаңдық, когнитивті ойлау жүйесі, психофизикалық төзімділік) қалыптастырады.

Сәбилік кезеңнен бастап адамгершілік құндылықтар мен этикалық нормаларды меңгертуде ойын басты педагогикалық құрал ретінде қарастырылады. Ол тұлғаның интеллектуалдық және танымдық өрісін кеңейтіп қана қоймай, ұлттық менталитет, этностық мінез-құлық және мәдени-тұрмыстық дәстүрлер туралы терең ақпараттық база қалыптастырады [9, 194-б.].

Орта мектеп білім алушыларының дүниетанымдық концепциясының негізін «адам – табиғат – қоғам» жүйесі құрайды. Бұл үштік элементтің біртұтастығы мен өзара байланысын түсіну шәкірттердің кешенді әлем бейнесін қабылдауына тірек болады. Осы ретте адамдарды, әсіресе, жастарды өмір, тіршілік үшін күресе білетін азамат болуға, ауыр сәттерде төзімділікке, шыдамдылыққа, тапқырлыққа, елін, жерін шексіз сүйіп дұшпаннан қорғауға, салауатты өмір салтын ұстанып, оны уағыздауға баулитын ұлттық ойындардың дүниетанымдық рөлі ерекше. Ғылыми зерттеулерде көрсетілгендей, дүниетаным – бұл жеке тұлғаның адамдарға, табиғатқа, жалпы құндылықтарға және моральдық ережелерге қатысты жалпы қатынасын білдіретін негізгі сенім, қалып, таным немесе қоғам мүшелерімен ортақ көзқарас қалыптастыруға және қоршаған ортамен өзара әрекеттесуін ұйымдастырудағы негізгі өлшем. Ол адамның дүниені ақиқатпен, теориялық және тәжірибелік тұрғыдан бірлікте тану мақсатындағы рухани-тәжірибелік әдісі болып табылады. Дүниетанымда сондай-ақ адамзат әлемінің тұтас үлгісі ретінде мәдениет категорияларының жүйесі айқын көрініс табады. [10]. Олай болса, ұлттық ойындар да баланы адами құндылықтарға баулитын, ойлауын, қиялын жетілдіретін, дүниетанымын қалыптастыратын өлшемнің бірі деуге болады. Әсіресе, сөз ойындарын үйретудің маңызы зор болған. Олар баланың армандау, өнерді түсіну қабілетін қалыптастыру үшін, ауыз әдебиетінің ертегі, салт өлеңдері, жаңылтпаш, жұмбақ сияқты түрлерінен туған ойындардан басталған. Мәселен, ертегі балалардың ықыласын өзіне тартып, жандарына әсер етіп, көңілін шаттық сезіміне бөлеп қуантады. Оның мазмұны балалардың ойына қозғау салып, сезім, ақыл-ой қызметінің ерте оянып, ерте қалыптасуын реттейді. Ертегі жанры өзінің экспозициялық құрылымымен білім алушының танымдық қызығушылығын бірден оятады. Ол қоршаған орта мен табиғат құбылыстарының антропоморфтық сипаттарын бейнелей отырып, этностың тарихи-әлеуметтік болмысын тануға мүмкіндік беретін құнды материал ретінде

қарастырылады. Ертегілердің реципиент (тыңдаушы немесе оқырман) үшін тартымдылығы – оның ғасырлар бойы сұрыпталып, халықтық даналық пен стратегиялық ой-тұжырымдарды көркемдік деңгейде жинақтауында. Сонымен қатар, мазмұнның қолжетімді тілдік формада берілуі оның дидактикалық тиімділігін арттырады. Балалар фольклорында ерекше сұранысқа ие бағыттардың бірі – қиял-ғажайып ертегілері («Керкұла атты Кендебай», «Ер Төстік», «Ұшқыш кілем», «Айыртөс батыр»). Бұл туындыларда мифологиялық таным мен ерлік концепциясы ұштасады. Екінші бір маңызды сала – хайуанаттар туралы ертегілер («Ақ тиін мен қасқыр», «Аю мен түлкі», «Қу түлкі» және т.б.). Мұнда жан-жануарлардың мінез-құлқы арқылы адамдар арасындағы әлеуметтік қатынастар мен моральдық құндылықтар аллегориялық тұрғыда сипатталады.

Халық ауыз әдебиетіндегі тәрбиелік маңызы зор жанрдың бірі – жаңылтпаш. Халық жаңылтпашты тікелей балаға ғана арнаған, көбінде баланың тілі келмейтін, айта алмайтын әртүрлі дыбыстарды үйрету үшін шығарған. Мұнда міндетті түрде оқыту арқылы ғана емес, баланы талғамы күшті қызық та көркем сөздерге әуестендіру арқылы жаттығу жұмысын жүргізу бар. Жаңылтпаш – айтуға қиын тиетін сөздерден, сөз тіркестерінен құралған ауыз әдебиетіндегі шағын жанр атауы [11, 655]. Жаңылтпаш – балалардың тіл сындырып, тіл үйренуіне себепші болатын қазақ ұлттық ойындарының ерекше түрі, қызықтысы, күлдіргісі. Жаңылтпаштың сөздері, сөз тіркестері адамды жаңылдырарлықтай қиын, көбінесе, ұяң және қатаң дауыссыз дыбыстардан құралады, қарасөз немесе өлең түрінде айтылады. Мысалы, *Суда сең келеді, сең үстінде сегіз серке тең келеді. Сақалын суға мала, сілке.* Осы жаңылтпаштағы с дыбысынан басталатын *суда, сең, сегіз, серке, сақалын, сілке* сөздерін екі реттен қайталап айту да қиындық тудырып, тіл сындырады. Мәтіндегі аллитерациялық (с-с) дыбыстық қайталаулар, осындағы *келеді* сөзінің қайталануы жаңылтпаштың тартымдылығын әрі стильдік әрін күшейтіп тұр. *Көгеріп көк өрік, көп өрік, Ағашта тұр көк өрік көгеріп* деген жаңылтпаштағы *көгеріп, көк өрік, көп өрік* сөздері мен тіркестерінің қайталануы, бір-біріне тіркесіп келуі бұл сөздердегі аллитерациялық (к-к) және ассонанстық (ө-ө) дыбыстық үйлесімдер жаңылтпаштың стильдік тұрғыда тартымдылығын арттырумен бірге, айтуға қиындығын да тудырып тұрған сияқты.

Жұмбақтар балалардың ұшқыр ойын шынықтырады, іске, әрекетке қарай баулиды, ой-санасының қызмет істеуіне серпін береді, сөйтіп жұмбақтың шешімін айтқызады. Ертеде ердің даналығын, жүйріктігін жұмбақпен сынау машық болған. Қазіргі кезде де жұмбақ өз бағасын жойған жоқ. М.Әуезов: «Жұмбақ – халық шығармашылығының ішіндегі ең ескі түрлерінің бірі. Жұмбақ - өткір, ұшқыр ой түйінін топшылаған, поэтикалық қасиеті күшті тәрбиенің тамаша құралы. Ол бүгінгі біздің дәуірімізде де өзінің керектілік қасиетін жойған жоқ», - деген [12, 4].

Жаңылтпаш, жұмбақтар сияқты мақал-мәтелдер де бір ғасырдың ғана жемісі емес, халық тілінде ерте заманнан келе жатқан, балалар үшін де, ересектер үшін де өзіндік тәрбиелік ерекшеліктерімен танылған халықтың асыл

ойының көркем жиынтығы. Қазақтың мақал-мәтелдерінде адамның өмір тіршілігіне байланысты қамтылмаған, айтылмаған еш сала жоқ. Мысалы, тәлім-тәрбие, жанұя, денсаулық, тазалық, аңшылық, адам бойындағы барлық (жақсы, жаман) қасиеттер, өнер-ғылым, әдет-ғұрып, әкім-ағзамдардың іс-әрекеттері, даналық адам өмірі, туысқандық, достық-ынтымақ, қоғамдық-таптық ахуалдар, еңбек-кәсіп, ерлік-батырлық, Отан, төрт түлік мал, табиғаттың барлық құбылыс-қасиеттері және халық туралы айтылады. Мақал-мәтелдерді үйретуді баланың шама-шарқына қарай, олардың жасына қарай психологиялық даму өзгешеліктерімен санаса отырып, табиғаты тілеп отыратын ойын-сауықтармен байланыстарға жүргізсе, тиімді болары сөзсіз.

Тіл мәдениеттен тыс өмір сүре алмайтыны анық. Әр ұлттың дүниетанымы тіл арқылы, соның ішінде көркем шығармалар арқылы көрініс табады. Сонымен қатар тілдегі лексикалық байлық өз қызмет ететін мәдениеттің ерекшеліктерін толық және тұтас көрсетуге мүмкіндік береді. Осы тұрғыдан қарағанда, ұлттық ойындардың кез келген түрінде халықтың танымдық ерекшелігі мен мәдени өзіндік бейнесін байқауға болады. Соның негізінде әр ұлттың дүниені тануы мен ойлауын молынан жеткізетін мүмкіндігі бар ауыз әдебиеті үлгілерінің жас ұрпақ үшін пайдалы тәрбиелік жағына назар аударып, ұлттық ойындарды қазақ тілі сабақтарында тақырыптарға сай үйлестіріп, материал ретінде, әдіс ретінде қолдана білу пән мұғалімінен үлкен шеберлікті талап етеді. Ойынның қалыптасып дамуында көшпелі өмір салтына байланысты өткізілетін Наурыз, Құрбан айт, ораза айт, қыз ұзату, келін түсіру, шілдехана, баланы сүндетке отырғызу сияқты жиын-тойлар мен атақты адамдарға берілетін астардың мәні зор болған. Қазақтың атжарыс, жамбы ату, күміс ілу, бәйге, күрес сияқты ат ойындары, ән салу, өлең айту, айтыс сияқты өнерлері – бәрі де үлкен мерекелер мен жиын-тойларда туып, дамып отырған. Орта ғасырлар мен ренессанс заманындағы халық мәдениетін зерттеген М.М.Бахтиннің пікіріне сүйене отырып А.С.Мұрғабаяева: «Әртүрлі қасиетті іс-әрекет пен мерекелік сайыстарда ойын мәдениеті сипатында көрініс береді. Ойын деген актінің салтанатқа жетуі, үстем болуы әлеуметтік-көркемдік құбылыс ретінде мерекеде, той-думандарда орын алады. Бұл құбылыстарда ойын өзін толықтай жүзеге асырады», - дейді [13, б.29]. Бұдан әрі автор мереке жағдайында адам бақылаушы да, көрермен де емес, ол оған белсенді түрде қатысатынын, мереке күнделікті күйбең тіршіліктің ауырлығын жеңілдететінін, оның күнделікті өмірден биік, асқақ тұрғанын адамның шығармашылық күшінің дамуына кең жол ашатынын, мереке ойындық бейнемен көркемделген өмірдің өзі екенін айта келіп: «Мерекеде жай күндері рұқсат етіле бермейтін еркіндік беріледі. Соның салдарынан кейде мерекеде этникалық аномалиялар орын алады. Этникалық ауытқулар төбелеске, әртүрлі тыйымдар мен табуларды бұзуға әкеліп соғады», - дейді. Қазақ мәдениеті тарихында мұндай этикалық ауытқулар аз болмаған. Сағынайдың асында Ақан серінің Құлагеріне жасалған қастандық бұған толық дәлел болады. Ойын теориясы бойынша, адамдардың жыныстық өзгешелігі ойынның қалыптасуына елеулі дәрежеде ықпал етті. Қазақтың ұлттық ойындарының бірқатарындағы әрекет қыз бен жігіттің айналасында өтуі тегін

емес. Ондағы басты кейіпкерлер – қыз бен жігіт... Мысалы: «Ақтерек-көктерек», «Көкпар», «Қыз қуу», «Сарықұлақ», «Қызбөрі», «Қынаменде», «Алтыбақан» т.б. ойындардың бәрі де қыз бен жігіттің бір-біріне деген махаббат сезімінің құмарлығы мен ынтықтығының ойын түріндегі бейнелерін көруге болады. Бұл жағдай М.Әуезовтің «Абай жолы» романында суреттелген «Серекқұлақ» ойынынан айқын көрінеді. *«Алтыбақан қасындағы ән мен ойын тағы біразға созылып барған соң, Ербол тың ойын бастады. Онысы «Ақсүйек», содан кейін «Серекқұлақ» еді. Жастар тегіс қатты даурығып, шулап жүріп, үлкен желікпен ойнады. Серекқұлақ ойынында қасқыр болған - Ерболдың өзі. Ол «қой» алып қашатын. Абай қыз-келіншектердің ортасында қалжыңдасып тұрып:*

-Мен қой болам! – деген.

-Ерболдың көп есебі бар екен. Ебі шебер қасқыр болды. Біресе келіншекті, қыздарды алып қашып далаға тастап, содан кейін Абайды алып қашты. Жүгіртіп әкетіп бара жатқан жолда:

-Сен анау шоқ талдың түбіне барып, мені аңды! Аздан соң Тоғжанды алып қашам! – деді де, қайта салды.

Абай тал арасында тұрып, Тоғжанның «қолды» болуын тосты. Көп күткен жоқ, Ербол алып қашты... Абай бұл кезде Тоғжанның қасына қалай жеткенін білген жоқ. Екеуі қалың ағаштың арасында, ай сәулесі үзіліп түсіп тұрған бір алаңқайда кездесті» [14, б.285-286].

Ойын мәдениетінің дамып қалыптасуына ХХ ғасырда ашылған ғылыми, мәдени ірі жаңалықтардың ықпалы күшті болды. Адамдардың шығармашылығы осы жаңалықтардың арқасында ойлау мен қиялдың жаңа деңгейіне көтерілді. Бұл ғасырда мәдениет ойын сияқты алдын болжауға болмайтындай жағдайға түсті. ХІХ ғасырдың аяғы мен ХХ ғасырдың басында қалалардың қоғамдық рөлінің дамуына байланысты ойын сауыққа, көңіл көтеруге негізделген қалалық «Бұқаралық мәдениет» феномені пайда болды. Бұқаралық мәдениеттің жедел қарқынмен дамып, тез тарауына кино, радио, теледидар, әлеуметтік желілер сияқты байланыс құралдары мүмкіндік туғызды. Бұқаралық мәдениет (кино, теледидар) адамды өмірдің сүреңсіз жайттарынан, сәтсіздіктен, уайым-қайғыдан бір сәт демалуға, оны ұмытуға мүмкіндік береді, адамды шындық өмірде жоқ шаттық пен бақытқа, арман мен қиялға жетелейді [15, б.82-89]. Б.Ұ.Нұржановтың пікірінше, кино туындыларынан адам ылғи да ләззат алып, қуаныш табады. Көрермендер, әсіресе жастар байыбына бармай, ондағы кейіпкерлердің рөліне еліктейді. Коммуникативтік құралдар адам өмірінде ойындық факторды күшейтті. Бұқаралық мәдениет халықтың байырғы төл мәдениетімен салыстырғанда әлдеқайда басымдық етті. Байырғы мәдениеттің бір саласы ұлттық ойындардың бұрынғы дәрежесінен айырылып, шеттетілуінің бір себебі осында жатыр. Мысалға: үлкен жиын, той, мейрам кездерінде ойналатын атжарыс, көкпар, қызқуу, алтыбақан т.б. немесе арнайы ұйымдастырылатын күрес, тоғызқұмалақ, дойбы сияқты спорттық ойындар болмаса, қазіргі кезде қазақтың басқа ойындары ауылдық жердің өзінде ойналмайтын жағдайға жетті. Ал ойын түрлерін жіктеу мәселесіне келсек,

ғалымдардың ойынның түрлерін, атқаратын функцияларын кең түрде қарастырғаны байқалады. Ойын мәдениетін қарастырған А.С.Мұрғабәева ойын функциялары туралы көзқарастарды жинақтап, олардың позициялық жіктемелерін көрсеткен [13, б.43-44]. Г.Н.Симаков қырғыз ойын мәдениетін талдау нәтижесінде ойынның тәрбиелік, әскери-спорттық, рәсімдік және әлеуметтік функцияларын атап өтеді [16,б.65]. Қазақ ойын мәдениетін зерттеген Б.Төтенәй ойынның тәрбиелік, кәсіптік және әлеуметтік жаттығу, белсенділік, рәсімдік, әдет-ғұрыптық, дене шынықтыру функцияларына көңіл аударады [3, б.65]. Автор өз зерттеуінде ойынның мәдени, коммуникациялық, психологиялық, релакциялық (босансу), баулушылық, дамытушылық, тәрбиелік, көңіл көтерушілік функцияларын ашып көрсетеді. Бұдан әрі автор ойын функцияларының кең тараған басқа да жіктемелері бар екенін айтқан. Й.Хейзинга ойын функцияларының эротикалық, жарыстық, театрлық, поэзиялық, дипломатиялық, қақтығыстық түрлерін көрсетеді [17, б.5]. К.Гросс – әскери, махаббаттық, еліктеушілік, әлеуметтік деп төрт топқа жіктейді [18, б.10]. Э.Берн – рөлдік, сексуалдық, сәбилік, жануарлық, имитациялық, виртуалдық, шығармашылық деп бөледі [19, б.10]. А.С.Мұрғабәева өзінің зерттеу мақсатына сай ойынның мынадай типтерін атаған:

1.Мазмұны бойынша жаттығулар, рәсімдер, еліктеулер, көңіл көтеруші, спорттық өнер, әзіл, мейрам, конкурстар т.б.

2.Субъектілері бойынша – сәбилік, ересектік, топтық, ұлттық, әмбебап т.б.

3.Бағыты бойынша – интеллектуалдық, тәндік, бәсекелестік, шығармашылық, қозғалмалылық, виртуалдық, дидактикалық т.б.

4.Ойында оған ұқсас жасанды теріс формалар: бәс тігушілік, қозымпаздық, нәпсіқұмарлық, азарт, жеңілтектік, қатыгездік т.б. [13, б.43].

Біздің зерттеу нысанымыз қазақ халқының тұрмыс-салт дәстүрінде қалыптасқан ойын атауларының дүниетанымдық, этнолингвистикалық сипаты және сол арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыру болғандықтан, жоғарыда айтылған жіктемелерден ұлттық ойындарды зерттеген Б.Төтенәй ұсынған позицияға сүйенеміз. Ойынның нақты түрлерінің ерекшеліктеріне қарап басқа кейбір жіктемелердегі позициялар да (Г.Симаков психологиялық, А.Мұрғабәева жіктемелеріндегі) ескеріледі. Қазақтың халықтық ойын мәдениетінің қалыптасуы туралы айтылғандарды қорыта келгенде, оның төмендегідей ұлттық ерекшеліктерін көрсетуге болады:

Бірінші ерекшелігі – қазақтың ұлттық ойындары көшпелі өмірде, яғни номадтық өмір салтында қалыптасқандығында. Бұл салт қазақтың этникалық мәдениетінің негізінде жатыр. Көшпелі өмірдің, көшіп-қонудың сипатын анықтайтын ең басты фактор – мал, малдың жай-күйі. Жылдың төрт мезгіліндегі малдың жайы, оны табиғат апатынан, жыртқыш аңдардан аман сақтау көшпелілердің қашан да табиғат аясында өмір сүріп, табиғатпен үйлесімділікте болуына мәжбүр еткен. Мал және соған байланысты табиғатпен үйлесімділік факторы этникалық мәдениеттің өзіндік ерекшелігінің тууына себеп болды. Қазақ ұлттық ойындарының басым көпшілігінің атаулары мал

атауларына сәйкес келіп отыруы тегін емес. Мысалы, зерттеулер бойынша, күні бүгінге дейін ойналатын көкпар ойынының негізінде үй жануарларын жыртқыш аңдардан қорғау магиясы бар. Бұл ежелгі түрік заманынан белгілі көкбөрі тотемдік ұғымымен де байланысты [20, б.35]. Ашық далада кешке қарай немесе түнде ойналатын: «Айқұлақ», «Серекқұлақ», «Атқума», «Бурақотан», «Бұқа тартыс», «Көк сиыр», «Қарабие», «Қарақұлақ», «Тоқтышақ», «Үлек пен тайлақ» т.б. – бәрі де малға байланысты символдық мағынада туған ойындар.

Екінші ерекшелігі – театры жоқ қоғамда театрлық функцияны көшпелі өмір салтынан туындаған іс-шаралар атқарған: қыз ұзату, келін түсіру, баланы сүндетке отырғызу, өліге ас беру сияқты мереке және жиын-тойлар ұлттық ойындардың қалыптасуына негіз болған. Сонымен бірге бұл фактор ұлттық ойындардың үнемі жетіліп отыруына себеп болған. Мысалы, *атжарыстың тайжарыс, құнанжарыс, жорғажарыс, қаражарыс, аламан жарыс сияқты түрлерінің, серекқұлақ ойынының қыз бөрі, қосқұлақ* сияқты түрлері атжарыс, серекқұлақ ойындарының дамуына себеп болған.

Үшінші ерекшелігі – ойынның ежелгі замандардағы салт-дәстүр, наным-сенім, рәсімдік негіздерде, соған сай қалыптасқандығында. Көне замандағы наным-сенімге байланысты Наурыз жырлары, «Бұлт шақыру», «Күн жайлату», жылан, бүйі, қарақұртты арбау сияқты өлең жырлар, шамандық бақсы ойындары, аруақ шақыру т.б. табиғаттағы әртүрлі жақсылық-жамандық «иелеріне» әсер ету ниетінен туған. Сондай өлең жырлардың бір түрі ауруды «көшіру» мақсатында қыз бен жігіт боп айтысатын бәдік айтысы. Бәдік кейін ол мағынасын өзгертіп, жастардың көңіл көтеру ойына айналған [21, б.44-53. 132]. Саха тілінде шаман ойуун деп аталады. Шамандар – діни түсінік арқылы адамның табиғаттан тыс күштерге тәуелділігін ойын арқылы жеңілдетуге бағытталған дүние танымды уағыздаушылар. М.С.Орынбековтың айтуынша, бақсы адам мен әлем арасындағы ажыраған байланысты ойын арқылы қалпына келтіреді. Мистикалық желігу, зікір салу, практикасы арқылы адам мен әлемді біріктіріп, сананың тұтасуына ықпал етеді [21, б.33]. А.С.Мұрғабаяеваның пікірінше, салт-дәстүр, рәсімдердің ойынға ауысуында, ойындағы мәдени-эстетикалық құндылықтардың нығаюында ислам діні, оның әдептік-мәдени функциясы маңызды орын алған [13, б.46]. Мысалы, ежелгі жаугершілік замандағы жекпе-жек сайыстар қарсыластарының бірінің құрбан болуымен аяқталып отырса, кейінгі заманда солардың негізінде туған ойындардың спорттық, тәрбиелік мәні бірінші орынға шыққан. Әсіресе қазақтың дәстүрлі ойын мәдениетіндегі эротикалық элементтер ислам ықпалымен шектелген [22, б.90].

Төртінші өзгешелігі – ұлттық ойындар, олардың атаулары, түрлері, орындалу, таралу рәсімдері оларға қатысты жора-жобалары жанрлық тұрғыдан алғанда ауыз әдебиетіне жататындығында. Тұрмыс-салттық ойындардағы жырлар, айтыс, жаңылтпаш, жұмбақ т.б. ой ойындарының және ойынның басқа түрлерінің рәсімдік мәдени функциялары мен үрдістерінің динамикасы ауыз әдебиеті үлгісінде жүзеге асады.

Бесінші өзгешелігі – бұрынғы заманда ұлттық ойындардың рулық – тайпалық ұстаным бойынша ұйымдастырылғандығында. Ол – ойынның материалдық жағын бүкіл қауым (ру) өз мойнына алғандығынан, ойынның жүргізу рәсіміндегі ережелер мен төрешілдік ру-тайпалық үрдістермен атқарылғандығынан, ұтып алған нәрселер олжа деп қабылданып, бүкіл руластарымен бөлініске түскендігінен көрінеді [15, б.59]. Бұл өзгешелік, негізінен, үлкен мереке, жиын-тойлардағы атжарыс, күрес, сайыс сияқты ойын түрлеріне қатысты деуге болады. Осындай ерекшеліктері бар ұлттық ойындардың үлкеннің де, кішінің де дүниетанымын, ұлттық танымын қалыптастыруда орны ерекше. Ал дүниетанымының қалыптасуы ұзақ және күрделі үрдіс екендігі де белгілі. Сондықтан да мектеп қабырғасында оқытылатын жеке пәндер бойынша, біздің жағдайымызда қазақ тілі пәні бойынша ұлттық ойын түрлерінің мағынасын, мазмұнын білім алушыларға түсіндіре отырып, сабақ тақырыбының ыңғайына қарай әдіс-тәсіл ретінде пайдаланса, ұлттық ойындардың білім алушылардың дүниетанымын қалыптастырудағы тәрбиелік мәні ашыла түседі, нәтижесінде шәкірттердің жеке көзқарастары және сенім жүйесі дамиды, қалыптасады. Дүниетанымдық сана білім алушының сезіміне, ерік-жігеріне әсер етеді. Ал баланың дүниетанымы оның сөзі мен ісінен, дүниемен қарым-қатынасынан көрінетіндігі де белгілі жайт. Осы ретте ұлттық ойындардың аса құнды мәдени игілік екендігіне мән беруіміз қажет. Өйткені ойын ойды кеңейтеді, тілді ұстартады, сөздік қорды байытады. Сөйтіп ұлттық ойындар арқылы баланың санасы, көзқарасы, сенімі қалыптасады.

Қорыта айтқанда, қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындарды пайдалана оқыту оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудағы рухани-тәжірибелік мәні үлкен, тиімді әдіс деп есептейміз.

1.2 Ұлттық ойындардың зерттелуі

Қазақтың ұлттық ойындарының тарихы жөніндегі зерттеулер мен пікірлерді шартты түрде үш топқа бөлуге болады.

Бірінші топқа ХІІІ ғасырдағы батыс еуропалық саяхатшылар – П. Карпини, Марко Поло, В.Рубрук, Э.Маккей және ХІХ ғасырдағы А.Гумбольдт, А.Вамбери, П.Новокамский, А.Дюма сынды зерттеушілер, сондай-ақ ХІХ ғасырдағы Қазақстанға жер аударылған революционерлер – С.Гросс, А.Янушкевич, В.Залесский сияқты тұлғалардың еңбектері жатады. Олар қазақ жерін аралаған кезде куә болған той-жиындардағы спорттық ойындар мен ойын-сауық көріністері туралы күнделіктері мен хаттарында жазып қалдырған. Бұл еңбектерде қазақтың спорттық және ойын-сауық дәстүрлері туралы алғашқы деректер берілгенімен, спорт және ойын түрлеріне қатысты нақты талдаулар азшылық етеді.

Екінші топқа орыс ғалымдары П.И.Рычков, П.С.Паллас (ХVІІІ ғ.), сондай-ақ ХІХ ғасыр мен ХХ ғасырдың басындағы Е.А.Покровский, А.Е.Алекторов, А.А.Горячкин, И.Г.Андреев, Ф.С.Ефремов, С.Матвеев, Н.Пантусов, Я.Гавердовский, Е.Букин, Ә.Диваев сияқты зерттеушілердің

еңбектері жатады. Бұл зерттеулерде қазақтың ұлттық ойындарының бірнеше түрі жөнінде нақты және жүйелі мәліметтер берілген, олардың құрылымы мен мазмұнына қатысты алғашқы сипаттамалар ұсынылған.

Үшінші топқа қазақ ғалымдары М.Тәнекеев, Б.Төтенаев, Е.Сағындықов, Ө.Жолымбетов, Ө.Бүркітбаев, Ө.Ақшораев, Б.Кәмәләшұлы және басқаларының (XX ғасыр – XXI ғасырдың басы) зерттеулері жатады. Негізінен, Кеңес дәуірінде жүргізілген бұл зерттеулерде қазақтың ұлттық ойындары жан-жақты талданған [23, 111–117 бб.]. Алғашқы екі топтағы пікірлер мен зерттеулерді сипаттауда қазақтың ұлттық спорттық және ойын-сауық дәстүрлерін зерттеген Б.Төтенаев пен Е.Сағындықов еңбектеріндегі деректер негізге алынған.

Ертедегі Қазақстан жеріндегі рулардың қалыптасу кезеңдері, этнографиясы, ойын-сауық дәстүрлері, мәдениеті және басқа да аспектілері жөніндегі деректер XIII–XIX ғасырлардағы Орта Азия мен Қазақстанға сапар жасаған еуропалық саяхатшылардың еңбектерінде жинақталған. Әсіресе Қазақстанның елі мен жері жайында маңызды ғылыми ақпарат қалдырған алғашқы еуропалық саяхатшылардың қатарына Платано Карпини, Вильгельм Рубрук және Марко Поло жатады. Бұл саяхатшы-ғалымдардың қалдырған зерттеулері қазіргі кезеңде көптеген елдердің тарихи өмірін зерттеуде негізгі дереккөздердің бірі болып отыр.

XIII ғасырдың бірінші жартысында италиялық саяхатшы Платано Карпини Рим папасы Иннокентийдің тапсырмасы бойынша 1243 жылы Ватиканнан шығып, Хорезм, Жетісу және Тарбағатай арқылы 1245 жылы Моңғолияға, Қарақорымдағы Күйік қағанға барған. Одан кейін еліне қайтқан сапарында жинаған материалдарынан «Моңғолия тарихы» атты еңбегін жазған [24]. Бұл еңбек тек қазіргі дәуір тарихшылары үшін ғана емес, қазақ халқының тарихын зерттеген Шоқан Уәлиханов үшін де маңызды дерек болып табылды. Еңбек Д.Языковтың басқаруымен 1925 жылы орыс тілінде екінші рет (бірінші рет 1795 жылы) басылып шыққан. Онда Моңғолияның көршісі болған Орта жүздің бір руы – Тарбағатай наймандарының өмірі, әдет-ғұрыптары, демалыс уақытында өткізген ойын-сауықтары, сондай-ақ жауынгерлік ерліктері жан-жақты сипатталған. Карпини қазақ жерінде түстене, жата-жастана отырып, бір жылдан астам уақыт сапар шекті. Осы сапардағы жолжазбаларында ол көшпелілердің тұрмыс-салтын жақсы жазған. «Жігіттері шетінен мерген, көздегендерін қалт жібермейтін», - дей келе, Карпини: «Балалары екі-үш жасында атқа отырады, қыздары мен әйелдері де атқа жақсы шабады. Олардың жылқыға деген көзқарастары да ерекше, жануарларды жақсы күтеді, ер-тұрман мен әбзелдерді әшекейлеуге ерекше назар аударады, әйелдері садақты жігіттерден кем тартпайды. Еркектерінің қару-жарақ әзірлеу мен малға қараудан басқа ермектері жоқ. Кейде аң аулайды. Бір қызығы, олар еңбектеген баласынан бастап, еңкейген шалдарына дейін шетінен мерген», - деп жазады [24, б.9].

Қазақ халқының ұлттық ойындары жөніндегі деректерді жазып қалдырған алғашқы тұлғалардың бірі – венециялық саяхатшы Марко Поло болды. Ол Қытайға жасаған сапары барысында Жетісу бойындағы қазақ

ауларының мерекелік тойларына қатысып, ойын-сауық көріністерін тамашалады. Марко Поло көптеген ұлттық ойындарға талдау жасап, олардың шығу тарихы мен қалыптасу дәуіріне қатысты болжамдар айтқан [25, б.9].

1829 жылы неміс ғалымы А.Гумбольдт орыс үкіметінен арнайы рұқсат алып, Каспий теңізінің бойы, Орал мен Алтай өңірлері, сондай-ақ Орынбор, Семей және Өскемен қалаларына саяхат жасады. А.Гумбольдт өзінің сапары барысында қазақ ауылдарының күнделікті өмірімен танысып, олардың қонаққа көрсететін сый-құрметін, табиғат құбылыстарына бейімделуін, әдет-ғұрпын, яғни тарихы мен этнографиясын зерттеді. Бұл зерттеулері негізінде ол «Central Asia: исследования оцелях гори по сравнительной климатологии» атты еңбегін жазған [26].

А.Гумбольдт қазақ жерінде жүрген кезіндегі көшпелі халықтың өміріне қатысты ой-пікірлерін Канкрин мен Шиллерге жазған хатында былайша сипаттайды: «Мен қазақ аулында болған кезімді өмірімнің аса құдіретті кезеңі деп есептеймін. Себебі көшпелі халықтың біздерге көрсеткен қонақ сыйы мен ойын-сауықтары естен кетпейтін оқиға болды. Мен өмірімде осындай қысқа уақыт ішінде мұндай көлемді тарихи материал жинап көрген емеспін, бірақ бұл – кең дүниенің ортасында болғандықтан солай болуы тиіс» [2, б.61].

Француз жазушысы А.Дюма өз еңбегі «Из Парижа в Астрахань» және ұлына жазған хатында былай деп баяндайды: «Қымбатты ұлым, сенің хатың мені Астраханда қуып жетті. Егер менің саяхатымнан ақпарат алғың келсе, алдымен Россияның картасын алып, Астрахан қаласын тап. Біз келгеннен кейін Каспий теңізінің жағасында аң ауладық, құс салдық. Сол күндері мен үлкен той мен ойын-сауыққа куә болдым. Келген қонаққа сый көрсету мен мұндай ойындарды ұйымдастыруды мен бұрын көрген елдерде кездестірмедім. Бұл ойын-сауықтың ұйымдастырылуына себепші болғаны үшін маған қаракөлден тігілген тон кигізілді» [27, б.11–12].

Қазақ этнографиясын зерттеп, оны Еуропа елдеріне таратуға поляк революционерлері А.Янушкевич, С.Гросс және Б.Залесскийлер ат салысқан. Революцияға қатысқандары үшін олар Сібірге және Қазақстанға жер аударылып, осында болған уақыттарында қазақ елінің өмірімен, жерімен толық танысқан. А.Янушкевич «Дневники и письма из путешествия по Казакстанским степям» атты еңбегінде [3] қазақ халқының қысқы жайлаудан көктемгі қыстауға көшіп-қонған күнгі өмірін «бұл күн бұлар үшін бақыт күні, қуаныш күні» деп сипаттап, сол күнгі ойын-сауықтар, әсіресе «қыз қуу» ойынының ерекше құдіретін баяндаған. С.Гросс та А.Янушкевич сияқты ХІХ ғасырдың 80-жылдары революцияға қатысып, жастар ұйымын құрғаны үшін Шығыс Сібірге жер аударылған. Ол осы сапарында Семейде сегіз жылдай тұрып, «Материалы для изучения юридических обычаев киргизов» атты еңбегін [28] жазған. Айта кету керек, поляк халқының алдыңғы қатарлы идеяларын таратушылардың бірі А.Янушкевич ХІХ ғасырдың 40-жылдарында Абайдың әкесі Құнанбаймен кездесе, С.Гросс 80-жылдары Абаймен танысып, онымен достасқан. Америка жазушысы Дж. Кеннан өзінің «Сибирь и ссылка» атты еңбегінде [29, б.13] Семейде болған кезінде С.Гроссты, оның жолдасы А.Блекті және Абайды

кездестіріп, олардың қазақ халқының тарихын, этнографиясын және географиясын зерттеуде қандай еңбектер жазғанын, қандай зерттеулер жүргізгенін баяндаған.

Қазақтың күнделікті тұрмысындағы көңіл ашар, демалыс уақытын ойын-сауықтар толықтырғаны жөнінде Қазақстанда болған ағылшын саяхатшысы Т. Аткинсон өз еңбегі «Средняя Азия и Западная Сибирь» [30] атты еңбегінде баяндайды. Ол былай деп жазады: «Халықтың ойын-сауықтары ең алдымен ақындар айтысынан басталады. Бұл ақындар айтысы келесі ойналатын ойындарға қатысушылар арасындағы тартысты күшейтетіндігін байқатады. Қазақтың ақындар айтысын тыңдағанындай, ертедегі гректер Гомерді бұлай тыңдамаған болар». Сонымен қатар, автор 1740 жылы қазақ даласында болған ағылшын көпестері Томпсон мен Гоганның міндеті тек сауда-саттықпен шектелмей, басқа да көптеген мәліметтер жинауға арналғанын, сол сапар барысында көшпелі халықтардың мерекелік дәстүрлерін, ойын-сауықтарын көріп тұрып, оны жазбай кете алмағанын атап өтеді. Гоган: «Қазақтардың тойлары бірнеше күнге созылады, өлең айтады, билейді, бірақ ең қызығы – ат ойындары. Сәйгүліктерін бәйгеге қосады, көкпар тартысады, нысана көздейді, садақты алысқа атысады. Жеңгендерге жүлделер тігіледі. Киім, мал үлестіріледі, тағы да басқа сый-сыяпаттардан ешкім құр қалмайды», - деп жазған.

Қазақтың ұлттық ойындары жайында зерттеулер тек Қазақстанда болған еуропалық және орыс саяхатшыларының еңбектерінде ғана емес, тіпті елге келгені болмаған шетел ғалымдарының еңбектерінде де кездеседі. Мысалы, Австрияның атақты дипломаты С.Герберштейн 1516–1517 және 1526–1527 жылдары Мәскеуде болып, Қазақстанда болған орыс адамдарынан жинаған ауызша деректерге сүйене отырып, 1549 жылы жарық көрген «Записки о московских делах» атты еңбегінде қазақ жерінің ерекшеліктері, әдет-ғұрыптары, орыс халқымен қарым-қатынасы және ойын-сауық дәстүрлері туралы жазған [31, б.9–11]. Сонымен қатар, Италия ғалымы П.И.Новокамский 1525 жылы Римде орыс елшісі Д.Герасимовпен кездесіп, оның айтуымен «Книга о Московском посольстве» атты еңбегін жариялаған. Бұл еңбекте П.И.Новокамский қазіргі Қазақстан аумағындағы көшпелі рулардың этнографиясын, өмір салтын, орыс халқымен аралас сауда-саттық байланыстарын, сондай-ақ ойын-сауық дәстүрлерін сипаттаған [32].

Орыс саяхатшыларының ішінде П.И.Рычков бірінші болып қазақ халқының өмірі, мәдениеті, әдет-ғұрпы және ойын-сауық дәстүрлерін жан-жақты сипаттап, 1759 жылы «История Оренбургская по учреждению Оренбургской губернии» атты еңбегін жазған [33]. Ұлттық ойындар Рычковтың басқа да көптеген еңбектерінде кеңінен қарастырылған [33, б.13–14]. XVII ғасырдың екінші жартысында қазақ халқының өмірі туралы материалдар жинаған орыс ғалымдарының бірі Н.С.Паллас болды. Ол 1767 жылы Батыс Сібір мен Орал өңірлеріне бағытталған орыс экспедициясын басқарды. Осы сапар барысында жинаған деректер негізінде 1773 жылы «Путешествие по разным провинциям Российской империи» атты еңбектер жинағын жариялады

[34]. Еңбектің «Известия о киргизах» атты бөлімі түгелдей қазақ халқының этнографиясына арналған. Бұл бөлімде халықтың ойын-сауық дәстүрлері, демалыс уақыттарын өткізу ерекшеліктері, аңшылық тәжірибесі жан-жақты сипатталып, нақты мысалдар келтірілген [34, б.14].

Қазақ халқының этнографиялық материалдарын жинауда тек Ресей үкіметінің Қазақстанға жіберген арнайы экспедициялары ғана емес, сонымен қатар көрші елдер арасындағы кейбір қақтығыстар кезінде қазақтардың қолына түскен орыс тұтқындарының да қосқан үлестері айтарлықтай. Осындай тұтқындардың бірі – орыс офицері Ф.С.Ефремов, ол көшпелі халықтың өмірі туралы көптеген материалдар жинаған. Ресейге оралғаннан кейін ол тұтқында жүріп жинаған деректерін пайдаланып еңбек жазған, оның ішінде «Чем Киргизская земля изобильна, каков воздух и жители» атты тарауы қазақ халқының аңшылық және ойын-сауық дәстүрлерін сипаттап, өз басынан өткерген тәжірибесін баяндайды [35, б.14]. Орыс тұтқындарының ішінде бұдан басқа да зерттеуші ғалымдар бар: олардың кейбір еңбектері жарық көрмей, қазіргі таңда мұрағат қазынасы ретінде сақталған. Мысалы, С.Матвеев және Я.Гавердовский қазақ халқының тұрмыс-салтын зерттеуге өз үлестерін қосқан [36]. Қазақ халқының нақты этнографиясын сипаттағандардың бірі – орыс әскерінің капитаны И.Г.Андреев. Оның «Описание средней орды киргиз-кайсаков, с касающимися до сего народа, также и прилегающих к Российской границе по части Калыванской и Тобольской губерний, крепостной, дополнениями» атты еңбегі негізгі алты тараудан тұрады. Осының бесінші тарауы «Обряды» деп аталып, он алты бөлімнен құралады [3, б.63]. Он үшінші бөлімде шілдехана тойында өткізілетін ойындар мен нәрестені тәрбиелеу мәселесі қаралса, бесінші бөлімде үйлену тойының ойын-сауық дәстүрлері сипатталған [37, б.15].

Қазақтың ұлттық ойындарына қатысты мәліметтер ХІХ ғасырдың басынан күнделікті шығып тұрған газеттер мен журналдарда кеңінен жарияланған. Мысалы, 1864 жылы шыққан «Воскресный досуг» журналының 72–73 сандарында «Қырғыздар» атты ұзақ мақала басылып, онда негізінен қазақ халқының тұрмысы, әдет-ғұрпы, ойын-сауық дәстүрлері жан-жақты сипатталған [38, б.13]. Сонымен қатар, басқа да көптеген газеттер мен журналдарда белгісіз авторлардың басқаруымен жарияланған әртүрлі ұлт ойындары мен аңшылыққа арналған материалдар кездеседі. ХІХ ғасырда Қазақстан аумағында болған орыс саяхатшылары мен саяси себептермен жер аударылған тұлғалардың еңбектерінде қазақ халқының ойын-сауық дәстүрлері, аңшылық тәжірибесі, жылқыларды әртүрлі ат ойындарына баптау, сондай-ақ олардың жүйрік тұқымдарын өсіру мәселелері жан-жақты зерттеліп, жинақталған.

ХІХ ғасырда қазақ халқының әдет-ғұрпы, ойын-сауық дәстүрлері мен ұлттық ойындарын зерттеуде тек шетелдік зерттеушілер ғана емес, сонымен қатар түркітанушы ғалымдар мен қазақ қоғамының өзіндегі сауаттылар да белсенділік танытқан. Солардың бірі – Ешмұхамед Букин, ол қазақ қоғамында дене тәрбиесінің алғашқы ұстазы ретінде танымал. Е.Букин «Физическое и

умственное воспитание у киргизов» атты еңбегінде жергілікті мамандардың ішінде бірінші болып «гимнастика» терминіне ғылыми сипаттама береді. Онда ол адам үшін дене шынықтырудың маңызын, оның тек жасөспірімдер үшін ғана емес, ересектердің өмірінде де атқаратын рөлін жан-жақты баяндайды [39, б.16].

Ғылыми демократиялық бағытта көпшілік қауымның этнографиялық ерекшеліктерін зерттеген прогрессивті ағымның өкілдері В.Радлов, Г.Потанин, Ш.Уәлиханов, Ы.Алтынсарин т.б. болды.

Ы.Алтынсарин еңбектерінде ұлттық ойындар туралы мәлімет берілмегенмен, ағартушының оқу құралдарында оқуға білім алушыларды қызықтыруда түрлі жаңылтпаштарды, жұмбақтарды кеңінен пайдаланған. А.Қыдыршаев «Ахмет Байтұрсынұлының әдістемелік мұрасы» деген кандидаттық диссертациясында «Ы.Алтынсариннің «Қазақ хрестоматиясы», «Мактубаты» - қазіргі бастауыш сыныптың «Ана тілі» оқулығының атасы, А.Байтұрсынұлының «Әліп-би», «Тіл – құралдары» – осы күнгі «Әліппе», «Қазақ тілі» оқулықтарының атасы» [40,127-б.], - деген баға бере келіп, А.Байтұрсынұлы әліппе, тіл құралдарында ауыз әдебиетінің ерекше бір түрлері мақал-мәтел, жұмбақ, жаңылтпаштарды шоғырымен жолықтырамыз... жұмбақ баланың ақыл-ойын дамытады, қиялын шарықтатады, тапқырлыққа баулиды... А.Байтұрсынұлы жаңылтпаштарды шәкірт тілін дамытудың таптырмас, баға жетпес құралы деп есептеді» [40,13-б.], - деген тұжырым жасаған.

Ұлттық тілді оқыту әдістемесінің негізін қалаған ағартушы ғалымдар Ы.Алтынсарин мен А.Байтұрсынұлы оқулықтарында ұлттық ойындар түрлері көрсетілмесе де, тұрмыс-салттық ойындардағы ауыз әдебиеті үлгісіндегі мақал-мәтелдер, жаңылтпаш, жұмбақ т.б. ой ойындарының мысалдары ескерілгендігі анық байқалды. К.Ісләмжановтың «Рухани уыз» атты кітабында балалар ойыны өзінің педагогикалық маңызымен ғана бағалы емес, ол ойындарда әр халықтың көне тарихының ізі, тұрмыс тіршілігінің, еңбек кәсібінің, әдет-ғұрпының нәрі сақталған делінген [41,б.91]. Салыстыра қарасақ, әлем халықтары балаларының ойындарынан толып жатқан ұқсастықтар мен ортақ желілер табуға болады. Мұның себебі «жалпы адамзат перзентіне тән табиғи ортақ қасиеттер болғандығы» деп пайымдайды ғалымдар. Сондай-ақ, әрбір халықтың өзіндік ұлттық ерекшеліктерін ғана танытатын сипаттар да балалар ойындарында өте мол. Бұл балалар ойындарының бастау-бұлағының қайнар көзі – сол халық өмірінде жатқандығының белгісі.

Халық тұрмысының ішкі иірімдері мен дәл осылай көктей байланысып жатқан қазақ балалар ойындарына ғалымдар бағзы заманнан назар аударған. Ежелгі түркі әдебиетін зерттеген ғалым А.Егеубаев «түркі тектес халықтарға ортақ ең көне үлгісін біз М.Қашқари еңбегінен кездестіреміз», - дей келе, М.Қашқаридың әйгілі сөздігінде ат үстінен доп қуып ойнайтын «Шөген» деген спорттық ойын түрін әңгімелейді. Ал ондай ойын Еуропаның Англия жұртында қазір де бар. Махмут Қашқари әңгімелеп отырған «Шөген» бері қойғанда ІХ-Х ғасырларда тұрмыста кеңінен қолданылғаны күмәнсіз», - дейді [42, б.252].

Еуропа саяхатшыларымен бірге орыстың мұратанушы ғалымдарының жазбаларында да халық ойындары мол көрініс тауып отырған. Ал А.А.Горячкин, Ә.А.Диваев, А.Е.Алекторов, Е.Букин, Е.А.Покровский сияқты ғалымдар қазақ балалар ойындарына назар аударған. Осы ғалымдардың ішінде қазақ этнографиясын жан-жақты зерттеуде Ә.А.Диваевтың орны ерекше. ХІХ ғасырдың аяғы мен ХХ ғасырдың басындағы ғалымдар терең талдай алмаған халықтық балалар ойындарына Ә.А.Диваев ерекше мән беріп зерттеген. А.Егеубаев Ә.Диваевтың этнографиялық еңбектеріне байланысты былай дейді: «Этнограф Ә.Диваев жинақтап зерттеген тарихи-мәдени мұралар мазмұн байлығы, тарихи құндылығы жағынан барынша кең тынысты. Оларды шартты түрде былай атар едік: қазақ халқының тарихына қатысты еңбектер, тұрмыс-салт жырлары, шешендік сөздер, қазақ жұртының күнтізбесі, жыл қайыру шарттары. Жалпы этнография мен археологиялық қазынасына қатысты алуан түрлі мол туындыларды хатқа түсірген. Ғалымның халық мұрасының әр сөзіне деген ықыласы, ғылыми дәйектілігі көрініп-ақ тұрады». Бұдан әрі автор Ә.Диваев зерттеулеріне тоқтаған [42, б.250-253]. Ә.А.Диваев 1906 ж. «Туркестанские ведомости» газетінде (№24) қазақ балаларының ойындары туралы көлемді зерттеуін жариялаған. А.Егеубаевтың пікірінше, бұл ойындарды Ә.Диваев Сырдария облысынан, Әулиеата уезінен жазып алса керек. Қазақ балаларының ойындары туралы зерттеуінде Ә.Диваев қазақ балаларының ойындары жайында пікір айтады. Кішкене қыздар мен ұлдар өздері жасаған қуыршақтар немесе саз балшықтан жасалған жылқы, түйелер болмаса, қазақта балаларға арналған ойыншықтар жоқтың қасы. Бұл ойыншықтардың көріктілігі төмен, бірақ антропологиялық тұрғыдан бағалы. Қазақ балаларының ойыншықтарын Еуропа балаларының ойыншықтарымен салыстыра отырып, Ә.Диваев «...Тогда вы рассматриваете коллекции европейских игрушек, то в нашем уме не возникает никакой мысли, кроме разве мысли об их стоимости ...Игрушки эти ничего вам не скажут о той сфере, для которой они предназначаются, они не ведут вас в мирок детских мыслей и желаний – понятно почему. Эти игрушки выделяются фабричным путем; в детскую среду они приносятся извне; и потому характеризуют скорее вкусы их производителей, чем вкусы и наклонности детей, для которых они вошли путем покупки. Совсем не таковы игрушки у детей степняков», – деп түйеді [43]. Қазақтың қара домалақ баласы ойыншықты өзі жасап алады. Оның саздан құйған түйелері мен жылқылары бір-біріне ұқсамайды. Әрқайсысы жеке-дара. Өйткені ол қаршадай баланың өз еңбегінің, қиялының жемісі деп пікірін жалғастырады. Осы мақаласында Ә.Диваев күні бүгінге дейін ойналатын «Соқыртеке», «Түйе, түйе, түйелер», «Үйшік-үйшік», сондай-ақ басқа этнографиялық жазбаларда кездесе бермейтін «Орда» (ақсүйек), «Бөрік жасырмақ», «Тақия жасырмақ», «Домалақ ағаш», «Шелек» т.б. ойындарды сипаттап, ойнау шарттарын түсіндірген.

Ә.Диваев ойынды екі топқа, екі кезеңге бөледі. Бірі – кәмелетке толмаған балдырғандар ойнайтын ойын түрлері, екіншісі – есейген қыздар, бозбалалар ойнайтын ойындар. Бұларды ол «балалар ойыны» және «жас бозбалалардың

көңіл көтеруі» деп ажыратады. Ә.Диваев араға бір жыл салып, 1907 ж. «Туркестанские ведомости» газетінде (№ 54) «Қырғыз (қазақ) жастарының ежелгі заманғы ойындары» («Древние игры киргизской молодежи») атты мақаласын жариялайды. Ташкент уезі, Ақжар облысының көзі ашық қазағы Тоқболатов Көбей молданың қолжазбасынан алып, автор «Қызойнақ», «Қызқашар» сияқты ежелгі ойындарды суреттеген [43].

Ұлттық ойындардың неғұрлым, жан-жақты зерттелуі Кеңестік дәуір тұсына сәйкес келеді. Қазақтың ұлттық ойындары бұл кезде идеологиялық қысымшылыққа ұшырағанына қарамастан, дәстүрлі ұлттық ойындарды зерттеуде М.Тәнекеев, Б.Төтенаев, Е.Сағындықов, Ә.Бүркітбаев, Қ.Адамбеков, Ә.Ақшораев, Ә.Жолымбетов, С.Қасиманов, Б.Кәмәләшұлы т.б. аз еңбек еткен жоқ. М.Тәнекеевтің негізгі еңбектері ұлттық спорт және дәстүрлі ойындарды зерттеуге, олардың дене тәрбиесіндегі мәніне арналған. Оның «Казахские национальные виды спорта и игры» деп аталатын (Алматы, 1957) алғашқы еңбегі [44] мен Қ.Адамбековпен бірігіп жазған «Қазақтың ұлттық спорт ойындары» (Алматы, 1994) атты еңбегінде [45] қазақтың бірқатар қозғалмалы, спорттық ойын түрлері, тоғызқұмалақ ойынының ережелері мен ойналу тәртібі түсіндірілген. Олардың әрқайсысына анықтама беріп, жіктеп, ғылыми пікірлер айтылған.

М.Тәнекеев 1998 жылы педагогика ғылымдары бойынша қорғаған докторлық диссертациясында Қазақстан Республикасындағы дене тәрбиесі мен спорттың ұлттық және интернационалдық сипаттарын, олардың өзара әсері мен байланысын, сондай-ақ дене тәрбиесін дамытудағы рөлін жан-жақты зерттеген. Автор дене тәрбиесі мен спорттың дамуындағы интернационалдық және ұлттық сипаттың қалыптасу заңдылықтары мен принциптерін, сондай-ақ тәрбиелік үрдістегі жаңа реформаларды анықтауды басты мақсат еткен. Еңбекте сонымен бірге, Кеңес заманында ұлттық спорт ойындары қысымшылыққа ұшырағанын, ресми спорттық ұйымдар жете бермегендіктен, олардың біркелкі дамымағанын атап көрсеткен [4, б.137]. Ат спорты, қазақша күрес, көкпар, тоғызқұмалақ сияқты ұлт ойындарының тәрбиелік мәні жайында нақты зерттеулер жүргізіліп, олардың аты, заты қазақы болмағанымен, мазмұны жағынан Қазақстаннан тыс жерлерге (Орта Азия) тарағанын көрсетеді.

Кеңестік дәуірде қазақтың ұлттық ойындарын түбегейлі зерттеген ғалымдардың бірі – тарих ғылымдарының докторы Б.Төтенаев. Ол «Қазақтың ұлттық ойындары» (Алматы, 1994) атты еңбегінде және докторлық диссертациясында қазақ жерін мекендеген тайпалардың ойын-сауықтары жайында көне замандарда пікір айтқан Рашид-ад-дин, Низами әл-Мосуди, М.Қашқаридан бастап, Батыс Еуропа саяхатшылары В.Рубрук, Э.Маккей, Марко Поло, П.Карпини т.б. және XVIII - XIX ғ. Еуропа және орыс ғалымдары мен шенеуніктерінің пікірлерін жинап, оларды бірнеше топқа жіктеп, ойын мазмұнын, ойнау шарттарын, тәрбиелік мәнін түсіндірген [46]. қазақтың ұлттық ойындарының ең толық жинақталған нұсқасын Е.Сағындықов ұсынған. Ол «Қазақтың ұлттық ойындары» атты еңбегінде ұлттық ойындарды

тақырыбы мен мақсатына қарай төрт негізгі салаға бөліп қарастырған: ойын-сауық, тұрмыс-салт ойындары, денешынықтыруға арналған ойындар және ойға негізделген ойындар. Сонымен қатар, Е.Сағындықов ұлттық ойындардың ерекшеліктерін айқын көрсеткен. Ол ұлттық ойындарды ауыз әдебиетінің бір саласы ретінде қарастырып, ұлан-байтақ қазақ даласында ойындар ауызша таралып, түрлі формаларға түрленіп отырғанын атап көрсетеді. Екінші бір ерекшелігі ретінде ұлттық ойындарда (өлең, тақпақ, мақал-мәтелдер, жұмбақтар, жаңылтпаштар, ән салу) араласып отыратынына көңіл аударған. Кейбір ойындарға, мысалы, асық ойынына соңғы кезде мүлде мән берілмейтінін, соның нәтижесінде оның ұмыт бола бастағанын айтады [47,б.13]. Ә.Бүркітбаевтың «Қазақтың ат спорты» т.б. еңбектерінде ұлт спорт ойындарының, әсіресе, ат спортының балалардың күнделікті тіршілігінде алатын орны, тәрбиелік маңызы талданған [48].

М.Болғамбаев «Қазақтың ұлттық спорт түрлері» атты еңбегінде қазақтың ұлттық спортының бәйге, көкпар, қызқуу, аударыспақ, тоғызқұмалақ сияқты кең тараған түрлерін, әсіресе, қазақша күрес техникасын, жіктемесін, терминологиясын кең баяндаған [49]. Б.Кәмәләшұлы қазақтың құсбегілігі, атбегілігі туралы талдау жасаған «Қазақтың дәстүрлі құсбегілігі және атбегілігі» деген 120 беттен тұратын еңбегі 2006 жылы «Өнер» баспасынан жарық көрді [50].

Т.Сұлтанбеков, М.Рахымқұлов, Ә.Ақшораев шахмат, дойбы, тоғызқұмалақ ойындарына байланысты еңбектер жариялады. Бұлардан басқа халықтық спорт, ойындар туралы мәселен, С.Қасимановтың «Спорт» газетінің 1962 жылы 14 желтоқсанда «Жетісу ойындары», Ө.Сұлтановтың «Физкультура менің бұзылмас намазым» («Спорт» газеті, 1997), А.Нысаналиннің «Тектұр» («Спорт» газеті, 1999, 6 сәуір) сынды мақалаларын атап өтуге болады.

Республика тәуелсіздік алғаннан бері халықтық сипаттағы ұлттық ойындарының тәлім-тәрбиелік мәніне ерекше мән беріп, педагогика ғылымы бойынша бірнеше кандидаттық диссертация қорғалды. 1997 ж. А.К.Айтбаева «Қазақтың Ұлттық ойындары төменгі сынып білім алушыларын тәрбиелеу құралы» деген тақырыпта [51], 2002 ж. Ұ.Т.Төлєнова «Балабақшадағы аралас топтардың балаларын адамгершілікке тәрбиелеуде ұлттық ойындарды пайдалану үрдісі» жайында [52], 2006 ж. Б.Нарқұлова «Қазақ тілі сабағында дидактикалық ойындарды қолдану әдістемесі» деген тақырыпта [53] диссертациялық еңбектер жазды. Бұл еңбектерде ұлттық ойындардың бала тәрбиесінде алатын орны педагогикалық тұрғыда баяндалған. 2006 жылы А.С.Мұрғабаева «Қазақ мәдениетіндегі ұлттық ойындардың ерекшелігі мен рәсімдік негіздері» тақырыбына философия ғылымы бойынша кандидаттық диссертация қорғады. Автор бұл еңбегінде қазақтың ұлттық ойындарын философиялық, мәдениеттану тұрғысынан талдап, табиғи және әлеуметтік ортада қалыптасқан ойындық мәдениеттің табиғатын, ойын феноменінің өзіндік сипаты мен ерекшелігін ашуды мақсат еткен [13].

Жоғарыда айтылған зерттеулер жайында мынандай жалпы қорытынды жасауға болады: бұл еңбектердің қай-қайсысы болсын ұлттық ойын-

сауықтарды халықтың материалдық және рухани тіршілігімен, дүниетанымымен байланысты этнографиялық тұрғыда зерттеген еңбектер болып табылады, бірақ бұл зерттеулерде ойын-сауық атауларының лингвистикалық тұрғыда тілдік сипаты, шығу тегі, тілдік құрылымы мен жасалу жолдары ашылмаған.

1.3 Ұлттық ойын атауларының лингвистикалық сипаты

Көрнекті тілші-ғалым М.Балақаевтың тұжырымдамасына сәйкес, тіл – адамзаттың ұжымдық еңбек қызметі мен әлеуметтік коммуникациялық тәжірибесінің нәтижесінде мыңдаған жылдар бойы қалыптасқан күрделі жүйе. Тілдік қордың байлығы – сол тілді тасымалдаушы этностың тарихи даму жолындағы интеллектуалдық-когнитивті әрекетінің жиынтық көрінісі. Ғалым тілдің статикалық емес, керісінше, эволюциялық даму үстіндегі тірі организм екендігін алға тартады. Сондықтан тілдік құбылыстарды зерттеу мен меңгеру процесінде оның сірескен формаларын емес, үнемі трансформацияланып, жетіліп отыратын динамикалық табиғатын негізге алу – лингвистикалық дидактиканың басты ұстанымы болып табылады[54].

Ономасиология – номинация теориясы туралы ғылым, гректің онума-ат, есім және логос-сөз, ілім сөздерінен құралған [55]. Атау теориясы атақты грек ойшылдары Платон, Сократ, Аристотельдің ғылыми трактаттарынан бастау алып, орта ғасырларда Әл-Фараби, Ж.Баласағұн, М.Қашқари еңбектерінде дамытылып отырған. Жаңа замандағы жалпы тіл білімінде В.Гумбольдт, Ф. Де Соссюр, Н.Д.Арутюнова, Е.С.Кубрякова, Г.В.Колшанский, И.С.Улуханов, В.Г.Гак, В.Н.Телия, О.И.Блинова, Д.Н.Шмелев, О.Д.Мешков, М.Я.Яценецкая, Л.Жаналина т.б. еңбектерінде жетілдірілді.

Қазақ тіл білімінде атау теориясына қатысты мәселелер А.Байтұрсынұлы, А.Ысқақов, «Қазақ грамматикасында», А.Салқынбай, Б.Қасым т.б. еңбектерінде зерделенген. Ономасиологияның зерттеу нысаны тілдегі барлық аталымдық тіл бірліктері болып табылады. Атап айтқанда, тіл бірліктерінің қызметі: әртүрлі деңгейдегі, құрылымдағы номинациялық бірліктердің қалыптасу жолдары мен тәсілдері.

Е.С.Кубрякова: «Есімдер туралы ғылым, атаудың табиғаты, белгілеу құралдары мен олардың түрлері ономасиология деп аталады», – дейді [56, 222]. Қазіргі тіл білімінде ономасиология екі түрлі бағытта қолданылады: тар мағынада - сөздің аталымдық процестерін, лексикалық ұғымдардың пайда болуын қарастыратын ілім ретінде, кең мағынада – шындық болмыстың танымдық сипатынан туатын тілдің бүкіл номинативтік әрекетін зерттейтін сала ретінде қабылданады [57, б.345]. Мысалы, қазақтың ұлттық ойын атауларындағы әйкел, бұғынай (балалар ойындары), мара (көкпардың бір түрі), сейіс (ат баптаушы), жедеш (тобық жасыру ойыны), ешмек (ешкі асығы), қоймек (қой асығы), хан (асық ойыны), мыршым (жастар ойыны) т.б. жай лексикалық бірліктер; айгөлек, айқұлақ, (кешкі балалар ойындары), қызбөрі (кешкі жастар ойыны), балтамтап (жастар ойыны) т.б. күрделі аталымдық бірліктер ономасиологияның тар мағынадағы нысандарына жатса, ал бұларға

қоса ойын атауларының қолданылу ерекшеліктерінен, шыққан тегінен ақпарат беретін: қалмақ жүріс (тоғыз-құмалақ ойынының атауы), додаға түсу (көкпар ойынының атауы), тұлпардың оттауы бір, жасауы бөлек, ит иесі үшін жүгіреді, атқанның құсын жатқан байланар сияқты мақал-мәтелдер, жұмбақтар, жаңылтпаштар – кең мағынадағы ономазиологияның нысандары.

Номинация термині қазақ тіл білімінде осы номинация қалпында және атау, аталым түрінде қолданылып жүр. Мысалы, А.Салқынбай еңбектерінде атау делінсе [58], Б.Қасым еңбектерінде бірде атау, бірде қатысым, айтылым үлгісімен аталым деп берілген [59]. Номинация термині бірнеше мағынада қолданылады: бірінші, сөз немесе сөз тіркестері, фразеологизмдер түрінде шындық болмыс көріністерін білдіретін тіл бірліктері мағынасын және тіл бірліктері арқылы процесс нәтижесін білдіреді. Кейбір ғалымдар номинация терминін аталым әрекеттерін зерттейтін тіл білімінің саласы ретінде қолданады. Бұл мағынада номинация семасиологияға қарама-қарсы қойылып, ономазиологиямен пара-пар ұғымды білдіреді. Екінші, сөйлем түрінде, не оның құрамын жасаушы бөліктер ретінде процестің динамикасын қарастырады. Үшінші, атаумен байланысты лингвистикалық проблемалардың, сондай-ақ аталымдық тұрғыда сөзжасамдық, көпмағыналылық, фразеологизмдік мәселелердің жиынтығын білдіреді. Арнайы тіл пәні ретінде номинация теориясы тіл бірліктері жасалуының жалпы заңдылықтарын, тіл мен ойлаудың өзара қарым-қатынасын, номинациялық белгілерді таңдауда адам факторының рөлін, номинацияның тілдік құралдарын, типологиялық құрамын, қатысымдық функционалдық механизмдерін зерттеп, сипатын ашады [59, б.336].

Тіл білімінде номинация процесін үш мүшелі қатынастан: болмыс (ақиқат шындық) – ұғым – атаудан тұратын құрылым («семантикалық үшбұрыш») деп тану қабылданған. Номинация процесінің жоғарыда көрсетілген әрбір компоненті нақты тілдік көрініс жағдайында сол тілге тән белгілерге ие болып отырады. Болмыс – атаудың нақты денотаты ретінде номинация әрекеттерінде айқындалған қасиеттерінің жиынтығы; ұғым – атаудың сигнификаты (мағынасы) ретінде категориалды-тілдік белгілердің жиынтығы; атау – дыбыстар арқылы көрінетін тілдің құрылымдық жүйесіне сай таңбаланған мағыналық коды (кілті) [60, б.336]. Бұдан атаудың табиғаты мен құрылымын, қалыптасу процесін талдауда атаудың болмысы (денотаты) мен оның мағынасының (сигнификатының) арақатынасын анықтаудың маңыздылығы байқалады. Атаудың жасалуында денотаттың алатын орны жайында А.Салқынбай былай атап көрсетеді: «Атаудың негізін денотаттың маңызды және ерекше белгісінің бейнесі құрайды. Болмыстың қасиеті мен ерекшеліктерін тану адам баласының танымдық дүниесін қалыптастырады. Бұл процесс ұзаққа созылып, уақыт өте келе тереңдей және кеңейе түсетін күрделі әрі кешенді сипатқа ие. Дүниетаным көкжиегі кеңейген сайын сөздік құрамдағы сөздер жүйесі де ұлғая түседі, семантикалық өрістегі атаулар саны артады. Болмыстағы ерекше белгілердің танылуы жаңа атаулардың туындауының негізін құрайды. Танылған белгіге сәйкес жасалған атау кейінгі тіл дамуы барысында екінші бір белгісі арқылы ерекшеленіп, жаңа семантикалық топқа

бөлінуі мүмкін. Екіншілік мағынаға ие болған жаңа атау екіншілік атау (номинация) ретінде қарастырылады» [58, б.330].

Ұғым мен аталымның арақатынасы жайында В.Г.Колшанский әр тілде лексиканың сигнативті (белгі) аспектісі номинациямен (аталым) тікелей байланысты екендігіне назар аудартады. [60, б.116]. Ежелгі замандардан белгілі түбір-негіздердің тура не ауыс мағыналары туынды сөздердің екіншілік мағынасының тууына арқау болады және ол әртүрлі жағдайда көрінеді. Солардың бір түрін Б.Қасым эндоцентрлі қасиеті бар туындылар деп қарайды. Мысал ретінде қара сөзінің архисемасының көне түркі тілінде, моңғол тілінде (хор) және басқа түркі тілдерінде жалаң, күрделі түрде кездесетініне талдау жасайды [59, б.25-26]. Мысалы, қазақ тіліндегі бірқатар ойын-сауық атауларында да қара сөзінің архисемалық көріністері сақталған. Оны мысалы, қарақұлақ, қарагие, қарабие, қара сиыр (ойын атаулары), қаражарыс (үлкен атжарыс алдында бәйге атының терін алу үшін болатын жарыс), қараүйек (қаралтым түсті түлкі), т.б. атаулардан көруге болады. Мысалы: *Айтысқысы келетін суырып салма ақындардың әуелі аяқ алысын байқау ниетімен, ұлы бәйге алдында болатын қаражарыс өткіздік («Қаз. әдебиеті»), Қарабие, тоқтышақ, қаралақ ойындарының қазіргі балалар мен жастарға ерсі болып көрінуі мүмкін (Ө.Жолымбетов). Қыздар «қойға», жігіттер «қарақұлаққа» (қасқырға), бір топ жастар мен келіншектер «күзетшілікке» бөлініп, ойын бастаушы сайланады (ҚСЭ).* Демек, түркі (қазақ) тілдеріндегі қара сөзін көптеген туынды сөздердің жасалуына негіз болған архисемалық сипаттағы біріншілік номинация деп қарауға болады. Академик Ә.Қайдардың «Қазақ тіліндегі бір туынды түбір-негіздер» сөздігіндегі бірқатар атаулардың негізіне жатқан қан архисемасы көне заманда бірнеше мағынада қолданылған. Мысалы, бір мағынасы «үлкен, кең, жайылған» дегенді білдіреді, одан қансонар (алғашқы жауған қалың қар), қан базар (халық көп жиналған үлкен базар), қан жайлау (кең, мол жайлау) атаулары туған, енді бір мағынасы қанат (қан-ат, атауының архисемасы, құстың қанаты, балықтың жүзбе қанаты, киіз үйдің керегелері (төрт қанат, алты қанат үй), тағы бір архисемалық мағынасы мысық, ит тұқымдас хайуанаттардың ұрғашысы дегенді білдіреді, одан қаншық (иттің, қасқырдың ұрғашысы), қаншыр (арыстанның ұрғашысы) сияқты атаулар туған [61, б.183,313,238]. Сөйтіп, қан атауы да бірқатар екіншілік туындыларға негіз болған архисема деп қарауға болады. Ал қара, қан архисемалардан туған жоғарыдағыдай жалаң, күрделі сөздер (қарабие, қарақұлақ, қансонар, қаншық, қаншыр, қанат т.б.) екіншілік қатардағы туындылар екендігін аңғаруға болады.

А.Салқынбайдың түсіндіруінше, «Біріншілік номинация тек тарихи тұрғыдан сөздердің этимологиялық шығу тегін зерттеу барысында анықталатын атаулардың ең көне мағыналық сипаты ретінде қарастырылады. Қазіргі қазақ тілінде атаудың біріншілік номинациясы бір буынды түбірлердің мағыналық құрылымында ғана сирек кездеседі» [58, б.331]. Бұл тұрғыда қазақ тіліндегі ойын-сауық атауларының көпшілігінің негізі осы бір буынды түбірлерден жасалған: дөңгелек мағынасындағы ай бір туынды түбір сөзінен айгөлек, айқұлақ ойын атаулары; түс мағынасындағы ақ сөзінен аққала,

ақсүйек, ақтерек, ақсерек-көксерек сияқты ойын атаулары, ақырын, баяу мағынасындағы жай сөзінен жаяу жарыс, жаяу көкпар, жаяу аударыспақ т.б. ойын атаулары; дене мүшесі қол сөзінен қолтұзақ, қолұзбек, қолшана атаулары, қатты затқа соғылыс мағынасындағы шық сөзінен шықетер деген асық ойынының атауы; ірі, қомақты мағынасындағы дой сөзінен дойыр (қамшы) атауы т.б. пайда болған. Мысалы: *Бірінші жүлде кімде кім жаяу жарыста он фарсат жерден озып келсе, соған беріледі деді (І.Есенберлин). Бүгін жиі бораннан әбден үйкүшік боп қалған ауыл балалары қолшаналарын сүйретіп, сыртқа шығыпты (Қ.Сәрсекеев). Қолтұзақ – қол байлау ойынының бір түрі (С.Қасиманов).* Халықтың ойын-сауық атауларының ішінде бірен-сараны ғана бастапқы жалаң түбір (мүмкін ауыс мағынада біріншілік) қалпын сақтаған. Мысалы: күн-түн балалар ойыны, дей (жерг.) асық, пұш тәйке асық т.б. Мұндай атаулардың кейбірі бастапқы жалаң түбірлердің кейін ауыс мағынасынан пайда болған. Мысалы, шыр сөзінің бастапқы архисемалық мағынасы бір нәрсенің маңында айналу, дөңгелену, ауыс мағынада көп балалар қатысып ойнайтын асық ойыны атауын білдірген; таз сөзінің бастапқы мағынасы жалтыр (бас), тақыр, ауыс мағынасында асықтың алшыға қарсы тақырланған жағын білдіріп, тәйке сөзімен синонимдес болып шыққан. Хан сөзінің бастапқы мағынасы «билеуші, әмірші», ауыс мағынада бір асықты хан сайлап ойнайтын асық ойынының атауын білдірген. Мысалы: (Қ.Салғарин). Сенің асығың таз тұрды (диал. сөздік). Хан жақсы – белгілі шартпен ән айтып, би билеп қалаған адамын қасына отырғызып алатын ойын түрі.

Шын мәнінде ұлттық ойын-сауық атауларының басым көпшілігі жалаң я күрделі құрылымда бастапқы жалаң түбірлердің негізінде (кейін әртүрлі сөзжасамдық тәсілдер арқылы) кейін пайда болған екіншілік мағынадағы туынды атаулар болып табылады. Ойын-сауық екіншілік атауларының бірқатары түбір (негіз) мен қосымшадан тұратын қос құрамды атаулар болып келеді. Бұл жағдайда атаулардың түбір-негіздері мен қосымшаларының бастапқы мағыналары белгілі мөлшерде сақталады. Мысалы, «шалма» (жіпті саусаққа іліп, әртүрлі зат бейнелерін жасап ойнайтын ойын) сөзі «ілу» мағынасындағы шал түбіріне -ма қосымшасының жалғануы арқылы қалыптасқан. Мұндағы шал – сөз тудырушы етістік түбір болса, -ма қосымшасы түбірдің негізгі мағынасына сәйкес жаңа атау қалыптастырып тұр. Тағы бір мысал, «сайыс» немесе «сейіс» (ат баптаушы) сөзі: түбірі сай – 1) үйлесімді, лайық, дәл; 2) дайын, әзір мағынасындағы сын есім болып табылады, ал -ыс жұрнағы түбірдің екіншілік мағынасына сәйкес атбегілік қызметті білдіретін атауды тудырады. Мысалдар: Олар: «Шалма», «Бөрік тастамақ», «Түйілген шыт», «Тақия теппек», т.б. ойындар («Қазақстан мектебі»). Мәшине шыққалы бері сайыс деген сөз ұмтылуға жақын (диал. сөздік), өзбекше, сайс атшы мағынасында (Узбрсл). Жалаң туынды атауларда түбір (негіз) мен қосымшаның негізгі мағыналары сақталып, біртұтас ұғымның лексикасын білдірсе, күрделі атаулардың құрамындағы сыңарлары (түбір-негіздері) мағына жағынан үнемі біртұтастықта жұмсалатын және қызметі жағына бөлшектенбейтін күрделі туынды лексеманы білдіреді. А.Салқынбай бұл мәселе жөнінде былай дейді:

«Сөзжасамдық аспектіден «туынды сөз» – барлық сөзжасамдық тәсілдер негізінде жасалған екіншілік мағыналы жаңа атауларды білдіреді. Яғни, туынды сөзге тек жұрнақ жалғанған сөздер ғана емес, сөздердің бірігуі, қосарлануы, тіркесуі, дыбыстардың өзгерісі арқылы жасалған екіншілік мағыналы таңбалар да жатады. Демек, туынды сөз – сөзжасамдық тәсілдер арқылы қалыптасқан екіншілік мағыналы жаңа атау. Мысалы: әнші, Құрманғазы, Ақан сері, Сарыарқа, таң сәрі, наркескен, құлақ салды» [58, б.344].

Түркітануда күрделі сөздер туралы зерттеулер Н.А.Баскаковтың (қарақалпақ тіліндегі құранды (составные) және күрделі (сложные) сөздерді зерттеген), А.Н.Кононовтың (түрік тіліндегі зат есім сөзқосымдарды синтаксистік-морфологиялық тұрғыда зерттеген), А.Ю.Юлдашевтың (түркі тілдеріндегі күрделі сөздерді лексика-грамматикалық, аналитикалық тұрғыда зерттеген), Ф.Ганиевтің (татар тіліндегі күрделі сөздерді арнайы зерттеп, әсіресе компоненттердің салаластық, сабақтастық қатынастарына ерекше мән берген), Ә.Қайдардың (ұйғыр тіліндегі қос сөздерді арнайы зерттеген) т.б. еңбектерінде орын алған. Жалпы алғанда, ХХ ғасырдың 2-жартысындағы түркітануда күрделі сөздердің лексика-грамматикалық сипатына, түрлеріне көбірек назар аударылып, күрделі сөздердің сөз тіркестері негізінде қалыптасқанын, аналитикалық тәсілмен жасалған сөз тіркестері лексикалана келе, біртұтас ұғымды білдіріп, күрделі сөздердің біріккен (сөзқосым) және қосарланған түрлері пайда болғаны сөз болған.

Қазақ тіл білімінде күрделі сөздер әуелден-ақ морфологияның нысаны ретінде қарастырылды. Мәселен, А.Байтұрсынұлы, Қ.Жұбанов, А.Ысқақов морфологиялық тұрғыдан күрделі сөздердің түрлері, жасалу жолдары, мағынасы, қызметі жайында теориялық тұжырымдар жасады. Қазақ тіл білімінде күрделі сөздер теориясы, негізінен, күрделі етістік пен күрделі зат есімдердің айналасында жасалды. Мысалы, күрделі етістіктердің өзіндік ерекшелігі, қалыптасу заңдылықтары, оларға ұқсас аналитикалық формалардан айырмасы Н.Оралбаеваның еңбектерінде [62], [63] зерттелді. Заттың күрделі атауларын Б.Қасым кешенді түрде зерттеп, олардың табиғатын, белгілерін, жасалу жолдары мен типтерін анықтады. Атау теориясын зерттеушілердің қазіргі кезде көңіл бөліп жүрген күрделі мәселесінің бірі – туынды атаулардың ішкі мағыналық құрылымы. Оны Б.Қасым туынды сөздердің жасалуына, қалыптасуына ықпал ететін сыңарлардың уәжділігі, құрылымдық тұрақты орын тәртібі сияқты негізгі факторлардың бірі ретінде атап көрсетеді [59, б.115].

Сөздің (атаудың) ішкі мағыналық құрылымы теориясы тіл білімінде ХІХ ғасырда В.Фон Гумбольдт, Х.Штейнталь, А.А.Потебня т.б. еңбектерінде «тілдің ішкі формасы» түрінде көтерілгені белгілі. Атаулардың ішкі мағыналық құрылымы деген теориялық ұғымның негізі тіл классиктері анықтаған тілдің ішкі формасы деген теориядан алыс емес екені байқалады. Мысалы, кейбір ғалымдар тілдің ішкі формасын бейне, белгі (таңба) ұғымдарымен байланыстырып қарайды. Е.Г. Полонникова «ішкі форма – бұл атаудың негізін құрайтын сурет», - десе [64, б.27], В.А.Маслова «сөздің ішкі астары туынды сөз

мағынасының элементі ретінде анықталуы мүмкін, ол атрибут туралы ойды жеткізеді және осылайша объектінің атауын толықтырады», – дейді [65, б.4].

Сөздің ішкі мағыналық құрылымы оның құрамындағы символдардың бастапқы мағынасынан дамиды. М.Н.Янценецкая туынды сөздің қалыптасуында сөз мағынасының шешуші рөл атқаратынын былай түсіндіреді: «Сөзжасам механизмінің көптеген компоненттерінің бірі – әртүрлі тәуелділіктер мен қатынастарға негізделген құрылым, яғни сөздің мотивациялық семантикасы». Ол лексикалық мағынаны талдау барысында туынды аспектілердің «сөзжасамдық мағынасы» және «сөзжасамдық типтің мағынасы» сияқты семантикалық бірліктердің тікелей бөлігі болып табылады» [66,б.4]. Мысалы, алтыбақан ұлттық ойын атауы материалдық тұрғыдан алғанда алты деген есептік сан есім мен бақан деген тұрмыстық зат атауының бірігуінен жасалған туынды күрделі атау. Оның жасалуында алты, бақан сөздерінің бастапқы мағыналары сақталған. Кейін осы сөздердің бірігуінен туған алтыбақан атауының мағынасы кеңейіп, «жастардың кешке қарай жиналып, екі жақ болып бөлініп өткізетін кешкі сауығын» білдіретін дәрежеге жеткен. Енді алтыбақан ойын атауы ретінде алты санын және бақан деген затты білдіріп тұрған жоқ, ұлттық сипаты бар этномәдени, рухани менталдық ұғымды білдіріп тұр. Ойын атауы сыңарларының ішкі мағыналық бірлікте болуына олардың бастапқы мағыналары себеп болып тұр. Ұлттық ойын атауы *ақсүйек* те осы сияқты материалдық құрылымы жағынан түсті білдіретін сын есім *ақ* пен зат атауы *сүйек* сөздерінің бірігуінен жасалған күрделі атау, оның жасалуында *ақ*, *сүйек* сөздерінің бастапқы лексикалық нақты мағыналары сезіліп тұрады. Бірақ одан *ақ сүйек* деген затты түсінбейміз, кейін *ақсүйек* атауының мағынасы кеңейіп, «түнде ашық алаңда жастардың екі топқа бөлініп ойнайтын этномәдени ұлттық ойынын» білдіретін ұғымға ие болған. *Күрес*, *жарыс*, *алтыбақан*, *ақсүйек*, *соқыртеке*, *қарақұлақ*, *әйгөлек*. *Айт* пен *тойда қыз қуатын қызығы* (Ж.Аймауытов). *Доп* түрлеріне байланысты *қызмайдоп*, *қазандоп*, *қақпадоп*, *тоспадоп*, *іздеу тауып ойнауға байланысты инемтап*, *балтамтап*, *қамшыгерлікке байланысты күдері қамшы*, *жортуыл қамшы*, *дырау қамшы*, *білеу қамшы*, *атқамшы*, *бала қамшы*, *дойыр қамшы*, *дүре қамшы* т.б. *қамшы* атаулары алаңда ойналатын *серекқұлақ*, *қызбөрі*, *саққұлақ*, *теңге ілу*, *үлек пен тайлақ* т.б. ойын атауларының бәрі де сыңарларының бастапқы мағыналарының негізінде келе-келе ішкі мағыналық бірлікке ие болған күрделі атаулар. Бастапқы мағыналары негізінде ішкі мағыналық құрылым үйлестігі түбір (негіз) мен қосымша арқылы жасалған екі құрамды жалаң атауларға да тән. Мысалы, *асық ойынының атаулары қоймек*, *ешмек* сөздерінің түбір қой мен ешкі сөзінен ықшамдалған *еш* зат есімдер, ал *-мек* түбірдегі мағынаға үйлес зат есімдерді, яғни *асық атауларын тудырып тұрған жұрнақ*. Сол сияқты *асық ойыны атаулары иірмекіл*, *иірмәнқұл*, *жемекіл*, *көтермекіл*, *атпақыл*, *қақпақыл* сөздерінің түбірлері *иір*, *же*, *көтер*, *ат*, *қақ* етістік сөздер, ал *-мақыл-мекіл* түбірлердің мағынасына үйлес *асық ойыны атауларын тудырушы құранды жұрнақтар* (мүмкін *ма-қыл*, *ме-кіл* немесе *мақ-ыл*, *мек-іл*). Мысал: *Жүргенде атпақылды атып ойнап, Кетінті бір кемпірдің жібін үзіп («Қозы көрпеш»)*.

Отырып «Құжстекке», «Жемекіл» ойнады, дауы, зорлығы көп (Ғ.Мұстафин). Иіркекілді түрегеп тұрып та, отырып та ойнайды (ҚСЭ). Ботагөз Асқарға асық ойнайық деп өтінді. – Не ойнаймыз? – Қақпақыл (С.Мұқанов). Бұл сияқты қалыптасу уәждері, мағынасы айқын атауларды Б.Қасым уәждемесі айқын атаулар деп атайды. Атаулардың бәрінің бірдей уәждемесі, айқын бола бермейді. Бірқатар күрделі атаулардағы сыңарлардың лексикалық мағыналары мен тұтас атау ретіндегі мағынасының арасындағы байланысты, уәжділікті қазір дәл басып айту қиын. Біріншіден, ондай атаулардың құрамындағы сыңарлардың бастапқы лексикалық мағыналары көмескіленіп, белгісіз болып кеткен. Екіншіден, сыңарлардың бастапқы мағыналары белгілі дәрежеде елес бергеннің өзінде олардың күрделі атаудың ішкі мағыналық құрылымына үйлесу уәжділігі айқын емес. Мысалы, бұқатана (бүркіт атауы), бұзаулатпа, көкмойын (тоғызқұмалақ ойынның атаулары), бұғынай (балалар ойыны), қынаменде (күйеу жігіттің қалыңдығына алғаш келгендегі жастардың ойын-сауық атауы), марламқаш (түнде ойнайтын жастар ойыны), мыршым (жастардың алқақотан отырып ойнайтын ойыны) т.б. ойын атауларының уәжділігін тек этимологиялық ізденістер арқылы ғана айқындауға болады. Бұл сияқты атауларды Б.Қасым уәждемесі жасырын атаулар деп қарастырады. Мысалы, Маңғыстауда таза тұқымды жүйрік ат, арғымақты суын деп атайды. Әкешесі бірдей арғымақ болса, одан туған жылқыны суын дейміз (Маңғ., диал. сөздік). Көне түркі жазбаларында (Күлтегінде, М.Қашқарида) сү әскер, сүлә соғысу мағынасында берілген [67, б.516-517]. Осыған қарап суын осы сү сөзімен түбірлес емес пе екен деп жорамалдауға болады. Ә.Нұрмағамбетов суын сөзін Орхон-Енисей жазбаларында сары ұйғыр, тува, түрікмен тілдерінде айтылатын сүүүн, суғун, соғун (бұғы) сөзімен түбірлес болуы мүмкін деген пікір айтады [68, б.108].

Халықтық ойын-сауық атауларын, негізінен, осы күнгі қалпында синхрониялық деректер ретінде қарастыруға тура келеді. Олардың қандай тарихи жағдайда, қашан пайда болғаны, қандай өзгерістерге түсіп, қазіргі кезге жеткені, даму динамикасы, яғни диахрониялық жағдайы белгісіз. Диахрониялық зерттеулер қашан да жүйелі сипаты жоқ, әр кезден қалған деректерге негізделген және үзілді-кесілді сипаты бар (императивті) деректерге сүйенеді. Ф.де Соссюр осы тұрғыдан тіл деректерін зерттеуде синхрониялық факторға басымдық бергені белгілі [69, б.348]. Қазіргі тіл білімінде синхрония мен диахронияны шектеу, олардың арақатынасы жайында көзқарас басқаша. Л.Қ.Жаналина сөзжасам теориясындағы осы күнгі орыс ғалымдарының пікірлеріне сүйене отырып былай дейді: «Синтездеу» сөзжасамы тілді оның статикасы мен динамикасының бірлігінде қарастыруға мүмкіндік беретін тәсілдермен ұсынылған, бұл олардың тарихи түрде де, синхронды процестер түрінде де жүретінін ескереді. Бұл тәсілдерге тарихи фактілер мен тілдің қазіргі жағдайын көрсететін синхронды-диахроникалық сипаттама кіреді» [70, б.4]. И.С.Улұханов сөздің жасалуы мен қолданылуын «непрерывный деривационно-мотивационный процесс» деп түсіндіреді [71, б.5]. Бұл айтылғаннан тіл деректерін диахрониялық тұрғыдан зерттеудің қажеттілігін байқаймыз. Мәселе,

диахрониялық зерттеудің тіл дамуының өткен замандардағы біртұтас қалпын толық ашуға әлсіздігінде.

Ономасиологиялық үдеріс тұрғысынан қарағанда әрбір аталымның қалыптасуында екі кезең (сипат) бар екенін байқауға болады. Бірінші кезең аталымдардың қалыптасуына себеп болған уәждемелерден тұрады, ал екінші кезеңде тілдің даму заңдылықтарына (белгілердің абстракциялануы, трансформациялануы т.б.) сәйкес атау, атаулық қызмет қалыптасады. Бұл процестің алғашқысын Б.Қасым ономасиологиялық негіз, кейінгісін – ономасиологиялық белгі деп атайды. Мысалы, атқа мініп – ономасиологиялық негіз, атқамінер – атау, бес рет атылатын оғы бар қару – ономасиологиялық негіз, ал бесатар – атау, алты бақан ономасиологиялық негіз, алтыбақан (ойын) – атау [59, б.130]. Басқаша айтқанда, әрбір лексемалық аталымның жасалуы тілдің даму заңдылықтарына сай қалыптасқан процестердің нәтижесі болып табылады. Мұндай процестер аталымдардың жеке өздеріне тән, қайталанбайтын болуы да немесе ұқсату заңына сәйкес ортақ заңдылықтар (қырықаяқ, қосқұлақ (ойын атаулары), бақабас, жыланбас (бүркіт атаулары), эндоцентрлік сипат көксиыр (ойын атауы), көкмойын (тоғызқұмалақ ойын атауы), қарамырза, қарасиыр (ойын атаулары) арқылы да іске асуы мүмкін.

Орыс ғалымы В.Г.Гак екінші аталымды «атаулардың атаулану процесінің барысында тілде бар аталымдық тәсілдердің жаңа қызметте қолданылуы», – деп түсіндіреді [72, б.243]. Терминологиялық аталым мен лексикалық аталымның арақатынасын зерттеген ғалым К.Ж.Айдарбек: «Қазіргі қазақ терминологиялық аталым процесі негізінен, екінші аталым түрінде жүріп жатқаны белгілі. Ал алғашқы терминологиялық аталым қазақ терминологиясының стихиялық, ғылымға дейінгі (донаучная) кезеңдеріне тән деп болған деп түсінеміз», – дейді [73, б.42]. Қазақ тіліндегі ойын-сауық терминологиялық аталымдары да бірден қалыптаспай, бірте-бірте екшеліп, осындай кезеңдерден өткен деп пайымдауға болады.

Қорыта келгенде, ұлттық ойын-сауық атаулары халықтың дүниетанымына, этномәдени, менталдық түсінігіне сай ғасырлар бойы бірте-бірте дамыған күрделі сөзжасамдық процестің нәтижесі болып табылады. Халықтық ойын-сауық атауларының сыңарлары тіл біліміндегі ономасиологиялық, номинативтік теорияға сай құрылымы, мағынасы, қолданылуы жағынан біртұтас ұғымдарды білдіріп, дайын лексемалар ретінде қызмет атқарады. Олардың сыңарлары түбір (негіз) мен қосымшадан тұратын екі құрамды жалаң аталымдар түрінде (қуырмаш, көрші, жаңылма ойын атаулары т.б.), көбінесе біріккен, қосарланған, тіркескен екі не үш құрамды күрделі аталымдар түрінде кездеседі. Мысалы: ақбайпақ, ақтерек, алакүшік, белбеусоқ, қарақұлақ, серекқұлақ т.б. ойын атаулары сыңарларының сөзқосым арқылы бірігуінен жасалған атаулар; ақсандық-көксандық, етек-етек, жылдырт-жылдырт, қарт-құрт, мырыш-мырыш, жұм-жұм т.б. ойын атаулары сыңарларының қосарлануы арқылы туған атаулар; кім шертті? Қаһарлы Бану, жалау тартыс, бөрік теппек, үзіп кет, алақан соқпақ, әуе таяқ, айдап сал т.б. ойын атаулары сыңарларының тіркесуі арқылы туған атаулар. Жоғарыдағыдай

жалаң, күрделі атаулардың қай-қайсысы болсын түбір мен қосымшаның немесе құрамындағы жеке сөздердің (түбір-негіздердің) жай қосындысы емес, кезінде екіншілік соңғы мағынаға ие болған, демек, олар құрылымы жағынан да, мағынасы жағынан да біртұтас тұлғаланған жаңа сипаттағы атаулар болып қалыптасқан. Екіншілік мағынадағы аталымдардың құрамындағы тіл бірліктерінің бастапқы мағыналары көп жағдайда сезіліп тұрады. Бірақ тілдің әртүрлі даму заңдылықтарына (дерексіздендіру, трансформацияланып ауысу, дыбыстық өзгерістерге ұшырау т.б.) сай өзгерістерге түсіп, бастапқы мағыналары көмескіленіп, жоғалып кетуі мүмкін (мыршым, монданақ, бұзаулатпа т.б.). Мұндай атаулардың бастапқы мағынасын этимологиялық ізденістер арқылы ғана білуге болады [74, б.217].

Қазақтың ұлттық ойындары және олардың атаулары өз ішінде бірыңғай сипатта болмағандықтан, оларды топтастырып жіктемелеп зерттеу мәселесіне ғалымдар үлкен мән берген. Қазақтың ойын мәдениеті тарихында алғашқы жіктемені Ә.Диваев жасаған. Ол ұлттық ойындарды балалардың жас ерекшелігіне қарай төрт топқа бөліп: бірінші топқа – бір жасқа дейін нәрестелерді жатқызып, бұл кезде «бесік жыры» айтылып ойналатынын; екінші топқа – бірден жеті жасқа дейінгі сәбилерді жатқызып, бұл кезде «Саусақ санау», «Тұсау кесу» ойындары ойналатынын; үшінші топқа – жетіден он бес жасқа дейінгі бозбалаларды жатқызып, бұл кезде «Шалма», «Бөрік тастамақ», «Түйілген шыт», т.б. ойындар ойналатынын; төртінші топқа – он бес пен жиырма бес-отыз арасындағы жастарды жатқызып, олардың ойнайтын ойын түрлері жігіт деп аталатынын көрсеткен. Ә.Диваев жігіт ойынының өзін үш топқа бөледі. Бірінші – қоғамның әлеуметтік даму ерекшеліктерін көрсететін ойындар (мысалы, «Хан жақсы ма?»), екінші – қозғалмалы ойындар («Ақсүйек», «Алтыбақан», «Белбеу тастау», т.б.), үшінші – спорттық ойындар («Аударыспақ», «Бәйге», «Жамбы ату», «Көкпар», «Қазақша күрес», «Қызқуу», «Сайыс», т.б.) [35]. XX ғасыр басында этнограф М.Гуннер қазақ ұлттық ойындарын келесі негізгі топтарға жіктеген: 1. Жалпы ойындар; 2. Қарсыласу немесе күресу сипатындағы ойындар; 3. Ашық алаңқайдағы ойындар; 4. Қыс мезгіліндегі ойындар; 5. Демалыс ойындары; 6. Ат үстіндегі ойындар; 7. Аттракциялық көрініс ойындары [75, б.5–12]. Қазақтың ұлттық ойындарын жан-жақты зерттеген ғалым Б.Төтенай ойын түрлерін топтастыруда Ә.Диваев жіктемесін негізге алған. Б.Төтенай жалпы ойын атаулыны әдет-ғұрып негізінде туған ойындар және қозғалмалы спорт ойындары деп екіге бөледі. Әдет-ғұрып ойындарына халықтың еңбек процестеріне байланысты мереке-тойларда (Наурыз мерекесі, т.б.) және қыз ұзату, үйлену, шілдехана, тұсау кесу т.б. тойларда болатын ойын-сауықтарды жатқызады. Қозғалмалы ойындар әртүрлі мүмкіндіктерді (табиғи заттарды, мүліктік бұйымдарды) пайдалана отырып, әрі денешынықтыру, әрі көңіл көтеру мақсатында ойналатын ойындар деп есептеген. Сонымен қатар, жігіттердің ойын-сауық түрлері Б.Төтенай бойынша үш негізгі топқа бөлінеді: 1. Қозғалмалы ойындар: ақсүйек, ақшамшық, алтыбақан, инемді тап, белбеу тастау және т.б.; 2. Спорттық дара ойындар: аударыспақ, арқан тарту, ат омырауластыру, жорға жарыс, түйе

жарыс және басқа да ойындар. 3. Қоғамның даму ерекшелігін көрсететін ойындар: хан жақсы ма, ұжмақ-тозақ, мырш-мырш, тобық ойнау, т.б. [2, б.34-35]. Сөйтіп, «Бесік жырынан» бастап барлық ұлт ойындарын қамтыған жоғарыдағы ойын жіктемелерінде ойын адам болмысының ерекше бір көрінісі екендігі, әр адам өз өмірінде ойындық жағдайлармен ұшырасатындығы, ойын адамның рухани және тәндік жағынан жетілуіне әсер ететіндігі, осыған орай ойын үрдісінің қыры мен сыры жан-жақты көрсетілген. Жіктемелер бірін-бірі толықтырып отырған. Олардың құндылығы осында.

Біз қазақтың ұлттық ойын атауларын ойындардың кеңістікте ойналу сипатымен байланыстырып, үш топқа бөліп қарастырамыз: 1. Жиын-тойларда ойналатын спорттық және тұрмыс-салттық ойын атаулары; 2. Ашық алаңдарда, үй ішінде ойналатын қозғалмалы ойын атаулары; 3. Ой ойындарының атаулары.

1. Жиын-тойларда ойналатын спорттық және тұрмыс-салттық ойын атаулары.

а) Ат спорты ойындарының атаулары. Жылқының, әсіресе, көшпелі тайпалар өмірінде атқаратын қызметі ерекше. Ертеде адамдар жылқыны аса жоғары бағалаған және оны қоғамның тіршілігімен тығыз байланыстырып көрген: «Тұтас бір елдің аман өмір сүруі бір шегеге байланысты, өйткені шегеде таға тұр, тағада ат тұр, атта адам, ал адам – қорған, қорғанда мемлекет тұр». Жылқы қазақ үшін бір кезде тіршіліктің тірегі ғана емес, сән-салтанаттың, сұлулық пен көркемдіктің символы болған. С.Мұқанов қазақ халқының жылқыға деген көзқарасын былай бағалаған: «Гректер жылқыны суреттей алған жоқ, ал қазақтың жылқыны суреттеуі – шын мәніндегі поэзия». Жылқы эпостабатырлармен қатар орын алады» [76]. Қазақ эпостарына аударушы, академик М.Тарловский де бұл пікірді қолдап: «Қазақтардың жылқы малы жөніндегі білімі ұшан-теңіз. Сондықтан қазақ тілінде жылқының барлық жасына дерлік байланысты ерекше атаулар бар. Оның түрі мен түсін, өзгешеліктерін, өте нәзік сезімталдығын білдіретін атаулар қанша ма десеңізші...» – деген болатын [77]. Қазақтардың көптеген ұлттық спорттық ойындары атқа байланысты қалыптасқан. Бұл ойын түрлері адамды ат үстінде шебер өнер көрсетуге, епті, шыдамды, төзімді болуға үйреткен. Мұндай қасиеттер жаугершілік заманда ерекше мәнге ие болған. Атқа қатысты дағдылар мен оның күтімі мен баптауы – жүздеген жылдық тәжірибеге негізделген өзіндік бір ғылымға айналған. Қазақтың ат спорты ойындарының негізгі түрлері мыналар: аламан бәйге, бәйге, аударыспақ, көкпар, сайыс, қыз қуу, жамбы ату және т.б. Олардың ішінде ең күрделі деп есептелетіні – көкпар, қыз қуу, теңге алу, салма ілу сияқты ойындар.

Ат жарыс және бәйге – қазақ қоғамында кең тараған дәстүрлі ойындардың бірі болды. Бұл жарыстар той-жиындарда, әсіресе аламан бәйге алдында немесе жеке ат жарыстар ретінде ұйымдастырылып отырған. Қысқа және орта қашықтыққа арналған аттарды жарысқа дайындау – олардың жылдамдығы мен төзімділігін арттырудың ең тиімді әдісі ретінде саналған. Бәйге жайында алғашқы деректер ХІХ ғасырда М.Я.Киттари, А.Коллер, И.Бларамберг, И.Ибрагимов еңбектерінде берілген. Ат жарыс және бәйге – Орта Азия

халықтарына, соның ішінде қазақ, өзбек, қырғыз сияқты туысқан елдерге ортақ дәстүрлі спорт түрі болып табылады. Бұл жарыс түрінің атауы әр халықта әртүрлі: қазақтарда – «атжарыс» немесе «бәйге», өзбектерде – «пайға», ал қырғыздарда – «чабыс» деп аталады. Бәйге сөзі қазақ тілінде шыққан тегі бір омонимдес екі мағына береді. 1) этн. Қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан ат жарыстыратын дәстүрлі спорт ойындарының бір түрі. Бәйге сөзінің осы мағынасына байланысты аламан бәйге, бәйге ат, бәйге бала, бәйгеге қосты, бәйге төбе, жорға бәйге, құнан бәйге сияқты тұрақты сөз тіркестері қалыптасқан. 2) этн. Жарыстан озып шыққандарға берілетін жүлде, сыйлық. Мінгенім астымдағы шым кара кер, Маңдайдан ашуланса шығады тер. Серттесіп топ ішінде сөйлесейік, Жеңілсең тоғыз қылып бәйгемді бер (Ә.Диваев). Бұл мағынада бәйге сөзінен бас бәйге, басын бәйгеге тікті, бәйге алды, бәйге мүше (тиісті сыбаға), бәйге тікті сияқты тұрақты тіркестері пайда болған [78, б.158-159]. Бәйге термині В.Радлов еңбегінде «байгә» деп келтіріліп, оны «ас беру кезінде ұйымдастырылатын жарыс, жүгіріс» деп түсіндіреді [79, б.1424]. Е.Жанпейісовтің пікірінше, бәйге сөзінің түбірі бәйбіше, (бірінші әйел, үлкен әйел), бәйтерек (үлкен, биік терек), бәйжігіт (үлкен жігіт), бәйсерке (үлкен серке) т.б. сөздердің құрамындағы бәй «үлкен, бірінші» сөзімен байланысты [80, б.38-40]. Ә.Қайдардың пікірі де осыған саяды: байтерек, байтөбет, байқұтан және бәйшешек (алғашқы көктем гүлі) сөздері құрамындағы бай/бәй түбірі үлкен, зор, бірінші, басты ұғымын береді дейді [81, б.190-192]. Ал -ге түркі тілдерінде есімдерден есім тудыратын қосымша ретінде белгілі. Сонда бәйге сөзінің бастапқы мағынасы «басты, үлкен, атжарыс, сыйлық» болып шығады. Жүйрік аттардың алысқа шабатын, майталман түрі еңіреу деп аталған. Еңіреу сөзі жылау сөзімен мағыналас. Себебі қас жүйрік алыстан қыза шауып, екі көзін тер басып, тері тамшылап жылағандай күйге түседі, ср. еңіреген ер – қатты күйзелген нағыз ер. Бәйге аттарды ұстайтын, қарақшы қадалған жерді көмбе деп, жүйріктердің бәйгеге қосылатын жерін бәйге шығар, шықпа деп атаған. Бәйге шығардан шыға сала, алдына ат салмай, бірқалыпты шабысымен көмбеге келетін жүйрікті желқабыз деп атаған. Бұдан басқа қазақтың атбегілік дәстүрінде тұлпар, дүлдүл, өрен жүйрік, төнерек, мұзбүйрек, қызбел, т.б. атаулар кездеседі. Бәйге аттарын баптауға байланысты арнайы атаулар да қалыптасқан: құр жіберу – жүйрікті бәйгеге қосуды тоқтатып, бір-екі жыл жылқыға еркін жіберіп, құрландыру тәсілі. Оны кейде ақжіліктендіру, ақсүйектендіру деп те атайды. Жүйрік атты бәйгеге дайындауда оның терін алуға үлкен мән берілген. Тер алудың басты мақсаты – жүйріктің денесіндегі артық заттардан (май, су, т.б.) арылту, тазалау. Жүйріктің терін алу атауларының кейбір түрлері қазір жаппай айтыла бермейді, ол негізінен Алтай, Моңғол қазақтарының тілінде сақталып қалған [82, б.109-110]. Бәйгенің 100 шақырымға дейін ұзаққа шабатын түрін аламан бәйге деп атайды. Аламан көп мағыналы сөз: 1) көпшілік, бұқара; 2) әскер, жасақ; 3) көне. қазақ руларының байырғы ұраны; 4) ұлы, үлкен, зор; 5) бүркіттің ақиығы [78, б.359-361]. В.Радлов аламан сөзінің мағынасын тобыр; салт аттылар жасағы, қарақшы деп түсіндіреді [79, б.368]. Аламан сөзінің түбірі ала «ала-құла» болуы

мүмкін, ал - ман қосымшасы М.Қашқаридың пікірінше, ман (парсыша манд) тектес, тәрізді, сияқты мағынасын білдіреді [82, б.29]. Сөйтіп, аламан бәйге көп халық қатысқан ұлы тойдағы атжарыс дегенді білдіреді деуге болады. Г.Симаков аламан бәйгедегі сый «олжа» деп аталғанына қарап, бұл ойынның негізінде әскери магия болуға тиіс, ал «аламан» сөзі ретсіз шабуылды білдіреді дейді [16, б.84]. Махамбеттің «Аламанға жел берген, Аса жұртты меңгерген, Қара қазақ баласын Хан ұлына теңгерген» деп жырлауында «аламан» халық, бұқара, көпшілік мәнінде айтылған. Ереуілдеген аламандықтың бейнесі ретінде атты спорт жарысы – аламан бәйге туған. Жорға жарыс – бұл негізінен жорға аттар қатысатын жарыстың атауы. Жорғамен жарысу – ат шабыстарының ерекше түрі. Қазақстанның ежелгі тұрғындарын тек жүйрік аттар ғана емес, сондай-ақ аттың жүрісі мен шабысының шабандозға ыңғайлылығы да қызықтырған. Жорға жарысы қазіргі уақытта да танымал әрі тартымды болып келеді, бұл оны басқа ат шабыстарынан ерекшелендіреді. Жорға атының жүрісі майда, бірқалыпты және тыныш болғандықтан, ұзақ қашықтыққа жүруге қолайлы, адамды шаршатпайды. Жарыста аттың ер-тұрманы әдемі әшекейленіп, спортшылардың киімі үйлесімді болуы тиіс. Жорға жарыс тіркесіндегі «жорға» сөзінің түбірі – жор(ы), ол «жүру, қозғалу» мағынасын береді және «жорту», «жортуыл», «жорғалау» сияқты сөздермен түбірлес болып келеді. Көне түркі тілінде (М.Қашқарида, «Құтадғу білікте», «Алтын жарықта») йоры «жүру, қозғалу», йорыға «жорға», йорымақсыз «қозғалмайтын» тұлғалар кездеседі. Жарыс сөзі М.Қашқарида йарыч «жарыс, атшабыс» мағынасында [82, б.274]. Ә.Қайдар жарыс сөзінің құрамын жарһыс деп түсіндіреді [83, б.212]. Ат ойындарының ішіндегі ең көп тараған және танымал түрінің бірі – көкпар ойыны. Көкпар – бауыздап, ішек-қарнын алған малды (көбіне ешкі, лақ, серкешік) ат үстінде тартысып күш сынасатын ұлттық ойын, сайыс түрінің атауы. Көкпар өзінің бастауын ежелгі дәуірлерден алады. Ертеде қасқырдан малды қорғау үшін, асау да төзімді аттарға мінген ержүрек жігіттер қасқырлардың ізіне түсіп, қашан оларды өлтіргенше қуғындап отырған, қуып жетіп ұстаған соң, қасқырды өзімен бірге ала қашып, әбден жұлмалайтын болған. Осындай қуғындау келе-келе ойынға айналып кетеді. Кейінірек «Көк бөрінің» орнына ешкі алынатын болған. Қазақтар әрқашанда ержүректік, батылдык, ептілік, шапшаңдық және төзімділік, ат құлағында ойнай білу қасиеттерін дамытуға бағытталған ойындарды қоштап отырған. Көкпар сөзінің шығу тегін зерттеушілер көк және бөрі сөздерінен шыққан көкбөрі сөзімен байланыстырады. Көне түркі тілінде М.Қашқаридің «Құтадғу білігінде» – көк «көк, аспан», бөрі «қасқыр» мағынасын береді [82, б.312]. Қырғыз тілінде көкбору /көкпөру «серке тарту, көкпар тарту» [84, б.418], шағатай тілінде көк бүрі «үйлену тойындағы ойын» мағынасында қолданылған. Келтірілген мәліметтерге қарағанда көкбөрі сөзінің көкпар болып өзгеруі былай деп пайымдалып жүр: көкбөрі> көкпөрі> көкпары > көкпар. Көкпар сөзінен көкпаршы, көкпаршыл, көкпаршы, көкпарла т.б. сөздер, көкпарға түсті, көкпар тартты сөз тіркестері туған [85]. Г.Симаковтың пікірінше, көкпардың түбінде үй жануарларын жыртқыш аңдардан қорғау магиясы жатыр және бұл ойын

ежелгі түркілік тотемизмге қатысты [16, б.35]. Осы пікірді А.Мұрғабаетова: «Жалпы түркі халықтарына ортақ көк бөрі культі қазақ халқының дәстүрлі ойындарында ғана емес, фольклорлық жырлары мен аңыз, ертегілерінде ерекше бейнеленеді», – деп дамытады [13]. Екі жаққа бөлініп, тартысатын көкпар ойынын дода деп те атайды [78, б.695]. Доданың қырқысы салқын қанды қызу қанды етеді, жасқаншақты батыл етеді (Т.Әлімқұлов). Доданы алып кеткен жаққа қалғандары бермеу үшін қуады. Жеткендері және тартысады. Зілдей дода жерге түсіп кетсе, екінші біреу қаңбақтай қағып алады. Басқалары тағы жармасады. Мұндайда (көкпаршылар) тұтас жүргенімен іштерінде жік-жікке, ауыл-ауылға, жер-жерге бөлініп жатады. Доданы алғандар тұс-тұстағы үйлерге апарып, ол үйден ырым алады. Бір емес, бірнеше үйге апарады. Егер лақтың дода-додасы шықса, барған үйлері жаңа лақ бауыздап оны ауыстырады. Қазақ көкпардың еті ауруға ем болады деп ырымдап асып жейді. Дода парсының тудә сөзінің дыбыстық өзгеріске түскен түрі. Дода сөзінен дода-дода, додалау, додалану, додашыл, додалас, додагер сөздері [78, б.696] және додаға түсті, додасы шықты, додаға салды, додаға түспеген т.б. тұрақты тіркестер [85] туған. Бәйге атына мініп шабатын машықты адамды, көкпар тартушыны шабандоз деп атайды [78, 76.6]. Шабандоз парсы сөзі – чауандоз, мағынасы ат жүргізудің шебері, ат ойнатушы, көкпарға шабудың шебері [86, б.103]. Жамбы ату – спорттың қызықты әрі тартымды түрі болып есептеледі. Оның спорттық және сауықтыру маңызы өте жоғары. Басқа спорт түрлерінен басты ерекшелігі – жамбы ату өнерімен адам қартайғанша айналыса алады, яғни бұл спорт түрі ұзақ мерзімді дене шынықтыру мен шеберлікті дамытудың тиімді құралы болып табылады. Жамбы және оның атауы қазақ ортасында моңғолдар арқылы немесе ертерек саудамен шұғылданған ұйғыр, өзбектер арқылы тараған болу керек. Жамбы қытайдың юань және бао деген сөздерінен құрылған, құнды, бағалы ақша мағынасын білдіреді. Қытайдың юаньбао сөзі моңғолда юамбүү/юмбүү (50 лан бағасындағы күміс кесегі), ұйғырда – ямбұ/ямбү (қытайдың 52 сәрі бағасындағы күміс кесегі), ал қазақта жамбы (әртүрлі формадағы жарқыраған қымбат бағалы металл, күміс) [87, б.124]. Қазіргі кезде республиканың тәуелсіздік алуына байланысты денешынықтыру ойындарына ерекше мән беріліп, жыл сайын көңіл көтеретін ұлттық ойын - сауықтар өткізілуде. 2009 жылы мамыр айына дейін телеканалдарда «Ұлы дала ойындары» деген атпен ұлттық ойыннан тұратын отандық жаңа телешоу ұйымдастырылды. Оған «Түйе балуан», «Бәйге», «Жамбы ату», «Қызқуу», «Аударыспақ», «Теңге ілу», «Көкпар», «Ақындар айтысы», «Жыршы-термешілер», «Күй тартыс», «Дәстүрлі ән» кіреді [88].

2. Ашық алаңда, үй ішінде ойналатын қозғалмалы ойын атаулары.

Қозғалмалы ойындар негізінен жеті жастан он бес жасқа дейінгі балаларға арналған. Ұлттық ойындардың балаларға тән ойындық сипаты осы қозғалмалы ойындардан көрінеді. Қазақ халқының тіршілік, күнкөрісі төрт түлік малға байланысты болғандықтан, қозғалмалы ойындарда олардың бейнесі жиі кездеседі. Сонымен бірге бұл ойындарда балалардың жас күнінен өздеріне таныс табиғи және тұрмыстағы мүліктік заттарды қолдануы, көшпелі өмір

жағдайына бейімделуден туған әрекеттері айқын көрінеді. Қозғалмалы ойындардың осы ерекшеліктері жайында айтылған пікірлерді жинақтай келе, қазақтың ұлттық ойындарын зерттеген Б.Төтенай қазақ ұлттық ойындарын төрт топқа бөліп қарастырады: 1. Табиғи заттарды пайдаланып ойнайтын ойындар – мысалы, асық, бестас, лек жалау, сиқырлы таяқ, бақай пісті, жылмаң. 2. Жануарлар бейнесін елестетіп ойнайтын ойындар – соқыртеке, түйе-түйе, ақбайпақ, көксиыр және т.б. 3. Мүліктік бұйымдарды пайдаланып ойнайтын ойындар – шалма, бөрік жасырмақ, түйілген шыт, тақия теппек, белбеу тастау, орамал тастау және т.б. 4. Құрал-жабдықсыз ойнайтын ойындар – айгөлек, ақсерек, көксерек, шымбике, мөлке, тотай, тоқтышақ, шертпек және басқалары [2, б.34].

3. Табиғи заттарды қолданып ойнайтын ойын атаулары.

Қазақтың ұлттық ойындарының бірқатары табиғи заттармен ойнауға негізделген. Сондай ойындардың бірі – Бестас. Бестас – ұсақ бес таспен, қақпақылдап ойнайтын балалардың ұлттық ойынының атауы. Бестас ойыны бірлік, екілік, үштік, төрттік, жолақ, алақан, төрт бұрыш, арттан тастау, үнемдес, сарт-сұрт, қаршу нәби деп аталатын кезеңдерден тұрады (ҚҰЭ). Бестас ойынын далада да, үй ішінде де ойнай береді. Бестас – өте көне дәуірден келе жатқан, қазақ халқының ұлттық ойын атауы. Ол еңбек құралдары ағаш, тас, сүйек болып келетін ғасырларда пайда болған. Жасөспірімдерден бастап, ересек адамдарға дейін ойнайтын ойын. Ойынға керекті зат бес асық немесе кішірек бес домалақ тас. Ойынды кімнің бірінші болып бастайтынын шешу үшін ойынға қатысушылар кезектесіп, бес тасты алақандарына салады да, жоғары серпіп жіберіп, алақандарының сыртымен тосып алады да, серпе қаршып ұстайды. Ең көп қаршып ұстаған ойыншы бірінші кезек алады да, қалғандары да сол ретпен кезекке тұрады. Бұл ойынның он шақты тәсілі бар. Ойынға қатысушылар дөңгелене отырады. Зерттеушілер барлық тәсілдерді мүлтіксіз өткізген ойыншы өзіне жазылған ұпайды екі жолмен белгілейтіндігін айта келіп, екі жолдың ерекшеліктерін де көрсеткен. Бірінші жол: бес тасты уысына алады. Сонан соң оны екінші рет лақтырып, қолының сыртымен қағып алуы керек. Әр тас он ұпайдан есептеледі. Бестас елу ұпай болады. Екінші жол: бес тасты жоғары лақтырады да, жоғарыдан төмен қарай қақшып, қағып алады. Мұнда да бір тас он ұпай деп есептеледі. Бес тасты түгел қағып алса, елу ұпай алады. Әр тәсілді орындаған кезде қойылатын шартты бұзған ойыншы кезегін келесі ойыншыға береді де, өзіне қайта кезек келгенше көруші болып отырады. Қайта кезек алған кезде, қай тәсілден қателік жіберсе, сол тәсілден бастап ойнайды [89,2018, 11-б.].

4. Қазақ балаларының ежелгі заманнан сүйіп ойнайтын, кең тараған этномәдени менталды сипаты бар ойындарының бірі – асық ойыны.

Асық ойының атаулары. Ежелден тіршілігі мал шаруашылығымен байланысты болған халқымызда асыққа байланысты атаулар мен сөз тіркестері жиі кездеседі. Асықпен ойналатын ойын түрі де көп. Асық ойыны әсіресе балалардың, жастардың бойында көпшіл мінез, ептілік қалыптастыруда, денсаулығын шыңдауда өз қасиетін күні бүгінге дейін жойған жоқ.

Республиканың көптеген мектептерінде үзіліс кезінде, демалыс уақытында балаларға асық ойынын ойнататын тәжірибені кеңінен қолдануға әбден болады. Алайда, балалардың бәрі бірдей асық ойыны атауларын біле бермейді. Осы олқылықтың орнын толтыру үшін, этнограф Ж.Бабалықов ұсынған асыққа байланысты сөзтізбені беріп отырмыз. Асық ойыны қазақ халқының дәстүрлі ойындарының бірі болып табылады. Ойын барысында асықтың түсуіне байланысты әртүрлі атаулар мен дәрежелер белгіленеді. Алшы – асық үйірілгенде табаны жерге тиіп тұруы. Бұл мән ойын барысында бірінші дәрежелі есептеледі. Тәйке (тәуке) – асық үйірілгенде табаны үстіне қарап тұруы; екінші дәрежелі мәнге ие. Бүге (бүк) – асық дөңес жағы үстіне қарап, етпетінен жатық түсуі; үшінші дәрежелі мән алады. Шіге (шік) – асық шұңқыр жағы үстіне қарап, жатық түсуі; төртінші дәрежелі мәнге ие. Тұрық – асықтың алшы немесе тәйке түсуін білдіреді. Омпы – асық тұмсығымен жерге тіреліп, тік шаншылып түсуі. Сомпы – асық тұмсығы көкке қарап, тік шаншылып шоңқая түсуі. Табан – асықтың тәйке жағы. Оңқай – асықтың бүгесі алақанға қарап, тәйкесі оң қол бас бармағына тигізіп ыңғайлы ұсталуы. Солақай – асықтың шігесі сыртқа қарап, алшысы оң қол бас бармағына тигізіп ұсталуы. Сақа – қолдағы асықтардың ең үлкені, ірісі немесе салмақтысы, сондай-ақ оңқайы ретінде белгіленеді. Осы терминдер арқылы ойын барысындағы асықтардың әртүрлі түсу түрлері, оларға берілетін мәндер және ұстау әдістері жүйеленеді, бұл асық ойынының техникалық және спорттық аспектілерін нақты сипаттауға мүмкіндік береді. Солақайлар сақаны солақай асықтан ұстайды. Қорғашбай сақа – табан жағын молырақ ойып, қорғасын құйылған сақа. Құлжа сақа – арқардың асығы. Топай (томпай) – бұзау, тайынша асығы. Мұз үстінде, әдейі асық ойнауға жасалған алаңда ойналғанда, алыстан ататын ойындарға топай сақа ретінде қатыстырылады. Жабайт – қой асығының сақадан кейінгі қорғасын құйылмаған түрі. Табандалады. Жабай – қой асығының әдеттегі түрі. Айырбасқа жүреді. Шүкей (шүкейт) – қой асығының кішкенесі, қозы, ешкі асығы. Ол да айырбасқа жүреді. Шүкімейт – жас қозы, жас лақтың асығы, ең кішкене асық. Кеней – шүкейдің көп пайдаланылып, мүжілген түрі [90, б.36]. Бұлардан басқа қосымша атаулар бар: қоныс – асық тігетін сызық, жатсын – жатқан асықты қозғамау, кетсін – асықты әрірек итеру, иіру – кезекті анықтау үшін жеребе тастау. Шығу тегі жағынан асық ойындарының негізі көне түркілік бір түбірлі сөздер екені байқалады. Мысалы, асық М.Қашқарида ашуқ түрінде берілген [83, б.64], ноғай тілінде ас деп аталады. Ә.Қайдардың пікірінше, түбірі ас (ас+ық). Тәйке атауының түбірі – тәй («тегіс» мәнінде), ср. тайпақ, тайқы. Бүге атауының түбірі – бүк («бүктеу, ию» мәнінде), ср. бүкір, бүкте. Алшы атауының түбірі – ал «көтеріңкі, алдыңғы» мағынасында [83, б.186,188,197, 566]. Қазақтың ауыз әдебиетінде асық ойыны жиі айтылады. Ал «Алтын сақа» ертегісі балалар әдебиетінің алтын қорына қосылған. Халық арасында асық ойнауға байланысты «Алшы түсіп ақырып, сақа болып жапырып...», «Қолыңа жақса қой асығын сақа қой, ыңғайы келсе, ебін тауып ала ғой», қызыл асық, асық-топай (ойын), алтын асықтай, асықтай үйірді, еліктің асығындай т.б. тіл бірліктері туған [78, б.56-58]. Асықпен балгерлер бал ашатын болған. Бала

ауырмасын деп, боялған асықты бесігіне тағып қоятын ырым болған. Асық ойындары – «Хан атпақ», «Ханды қара басты», «Хан – уәзір», «Үйірмекіл», «Сасыр», «Атпақыл», «Қақпақыл», «Үштабан», «Омпы», «Алты атар», «Шық етер» және т.б. түрлері байтақ қазақ даласына кең тараған. Асық тігіп ойнау – қазақтың дәстүрлі ойындарының бірі болып, балалар мен жасөспірімдердің назарын, дәлдігін, моторлық қабілетін дамытуға бағытталған. Ойын алаңы тегіс жерге орналастырылады және орталықтан төртбұрыш сызылады. Бұл төртбұрыш «көн» деп аталады. Көннің мөлшері ойынға қатысушылардың жас ерекшеліктеріне байланысты 1–1,5 метрге дейін болуы мүмкін. Көннен 4–5 метр немесе одан да алыс аралықта асық атылатын орын белгіленеді. Ойыншының бірінші болып ату кезегін анықтау үшін «сақа иіру» әдісі қолданылады. Сақасы «алшы» түскен ойыншы бірінші болып атуды бастайды.

Ойын барысы келесі ережелерге сүйенеді: Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көннен шығара алса, асықты алады және сақасы түскен орыннан қайта атуға құқығы бар. Егер асыққа тиіп, бірақ көннен шығара алмаса, кезегі келесі ойыншыға беріледі. Асықтарды көннен шығарудың үлгермеген жағдайында қалған ойыншылар асықтарды сол қалпында атып, шығарып алуға міндетті. Ойын көндегі барлық асықтар алынғанша жалғасады. Көндегі асықтар біткен соң ойыншылар жаңа асықтарды тігеді де, ойын қайтадан басталады. Бұл процесс асықтар толық аяқталғанша қайталанып отырады. Омпы/омпа – үйірген асықтың аша жағы төмен қарап тік тұру қалпының атауы. Омпыны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті үлкен бөлме ішінде де ойнай береді. Екі баладан он балаға дейін қатысса, ойын қызықты өтіп, ешкімді жалықтырмайды. Негізгі мақсат – неғұрлым көп асық ұтып алу. Ойын ережесі: «Омпы» ойыны үшін диаметрі 2,5-3 метрлік шеңбер сызылады. Ойынға қатысушылардың әрқайсысы өзінің үлесін осы шеңбердің дәл ортасындағы сызыққа тігеді. Оның әр ойыны бір немесе бірнеше асықтан болуы мүмкін. Сол асықтардың арасынан ең үлкені (басқа түске, көбінесе қызылға боялады) омпысынан тұрғызылып, бір шетке қойылады. Әр ойыншының қолындағы негізгі асық сақа деп аталады. Бұған көлемді, шымыр, үлкен асық таңдалады. Кейде сақа үшін тайынша, құлынның да асығын пайдалануға болады. Бұл «топай» деп аталады. Кей жерде арқардың құлжа асығы пайдаланылады [48, б.40-41]. Ханталапай. Қызыл (сақа) асық алшысынан түссе болды, ортада жатқан асықтарды жапа-тармағай талап алатын ұлттық ойын [78, б.57]. Әр ойыншыдан бір-бір асықтан алып, оны бір ойыншы иіреді. Алшы немесе тәйке тұрған асық қалады да, бүге не шіге тұрған асықтарды иелері алады. Ең соңында кімнің асығы алшы немесе тәйке тұрса, соның ойынды бірінші бастауға құқы бар. Ол ойыншы барлық асықты жинап алады да, бір қызыл сақаны «Хан» деп жариялайды. Содан соң, барлық асықты иіреді. Егер хан алшы түссе талапайға түседі, яғни кім бірінші «ханды» жұлып алса, қалған асықтар сонікі. Халық тіліндегі «талауға түсірді» мағынасындағы ханталапайға салды тұрақты тіркесі осыдан қалған. Ханталапай лексикалық құрамы жағынан халық тілінде, көне түркі ескерткіштерінде белгілі сөздер: хан көне түркі ескерткіштеріне қан [67, б.417,528], талапайдың түбірі тала «талау, кирату» түрінде берілген. Ханталапай ауыспалы, бейнелеу мәнінде

қалыптасқан атау. Кетсін бір – көбірек асық ұтып алу мақсатында ойналатын ойын. Ойында балалар екі топқа бөлініп ойнайды. Ойын ережесі: ойнауға тілек білдірген барлық бала екі-екіден бөлініп, сақаларын қосып жіберіп, кезектерін анықтау үшін иіре бастайды. Бірінші кезек алған ойыншы қарсыласына өзінің шартын айтып қояды. Ондағы мақсаты – қарсыласының сақасын атқан кезде, шамасы келгенше алысқа ұшырып түсіру. Содан кейін сақаның алғашқы жатқан орнынан ұшып түскен жеріне дейінгі ара қашықтықты табан ұзындығымен өлшейді, сөйтіп қанша табанға ұшырса, яғни атушы өзінің қойған шарты бойынша сақаны ұшырған қашықтығына байланысты ұтқан асығын алады. Ондағы шарт әр үш табанға бір асық, болмаса табан басына бір асық. Осылайша өзара келісулеріне байланысты, бір-бірінен ұтқан асықтарын алып отырады. Сонда бірінші атушы бірге, екіге, үшке, төртке, тағы кеттім деп шарт қояды, яғни алғашқы бойынша әр бірлік – айталық үш табан, егер кетсе, онда алты табан, беске кетсе он бес табан қарсыласының сақасын ұшыруы керек. Кетсін бір халық тіліндегі кетсін «бұйрық райдың үшінші жақ тұлғасы» мен бір «есептік сан есім» сөздері тіркесінің ауыс мағынада қолданылуынан шыққан. Келесі ойын шеңбер – асық ойынының атауы. Диаметрі үш адымдай шеңбер сызылады. Шеңберді қақ жара «сөре сызығы» түседі. Шеңбердің сыртынан ататын сызық белгіленеді. Бірінші ату кезегі тиген ойыншы тігулі кенейлерді шеңбер сыртына шығара алмаса, келесі ойыншы шеңбер сызығын үзеңгілігімен басып тұрып, бірінші ойыншының құлатқан асығын сыртына шығарса, сақасы түскен жерден атуына болады. Шеңберден шығарған асықты алып отырады. Шеңбер Н.Оңдасыновтың сөздігінде парсы сөзі «чәмбер»-ден шыққан [86, б.106]. Ойын атауы сол сөздің ауыс мағынасынан туған.

Көтермекіл – асық ойынының атауы. Екі ойыншы бір-бір сақадан алады да, асық иіріп, қайсысының асығы бірінші алшы тұрса, сол ойыншы асығын лақтырады. Екінші ойыншы өз сақасымен қарсыласының сақасына тигізсе, онда екінші ойыншы оны сақасы жатқан жерге дейін көтеріп барады. Асықтар орнында жатады. Содан соң бірінші лақтырған ойыншы сақасын алып, екінші ойыншының асығын атады. Дәл тигізсе екінші ойыншы оны көтереді [78]. Көтермекіл асық ойынында жиі қолданылатын қақпақыл, атпақыл сияқты атаулардың үлгісімен (модель) жасалған, -пақыл/мекіл асық ойынына тән атауларды жасауда кездесетін жұрнақ.

Құмар ойыны – қазақ халық ойындарының бірі болып табылады [78, б.469]. Бұл ойынды үлкені мен кішісі шектеусіз ойнай алады, алайда ойынға қатысушылар саны әдетте 5–6 адамнан аспауы керек. Ойын тегіс жерде өткізіледі және оған 4 асық қажет. Ойынды бастау ретін асық иіру арқылы анықтайды. Ойын барысында асықтар төрт түрге бөлінеді: алшы – жылқы, тәйке – түйе, бүк – қой, шіге – ешкі. Ойынның негізгі мақсаты – «құмар» деп аталатын осы төрт түрдің біреуін жинау болып табылады. Мысалы, егер төрт асықтың бәрі де алшы түскен жағдайда, ойыншы төрт ұпай алады және «құмар болады». Егер тәйке шықса – үш ұпай, бүк шықса – екі ұпай, ал шіге шықса – бір ұпай есептеледі. Құмар – араб сөзі, араб тілінде «қимар» «құмар ойыны, ұтыс ойыны» дегенді білдіреді [86, б.137]. Сөре ойыны – асық ойынының атауы.

Ортаға бір сызық сызылады. Оны сөре деп атайды. Әр ойыншы келісім бойынша бірден немесе екіден кеней асықтарын сызық бойына тігеді. Ортаңғы асық сөре сызығына тура келуі керек. Ойыншылардың өзара келісімі бойынша қабілеттеріне қарай сөреден 10-15 қадамдай екі жағына тең қашықтықта екінші сызық түседі. Ереже бойынша, кенейлерін тіккен ойыншылар өзара келісіп алып, кезек-кезек біреуі алшы, келесісі тәйке қалпында тігуі шарт. Егер ойыншылар жаңылып екеуі бірдей алшы немесе тәйке тігіп қойса, оны бақылап тұрған басқа ойыншылар «қамсыр» деп, тігілген асықтарды сыпырып алуға қақысы бар. Кенейлерді сөреге тіккен соң, ату кезегін алу үшін барлық ойыншылардың сақаларын жинап алып, бір ойыншы алақанына салып иіреді. Кімнің сақасы алшы түссе, бірінші ату кезегі соған тиеді. Тіліміздегі «асығы алшысынан түсті» деген тұрақты сөз тіркесі осылай қалыптасқан. Әдетте бұл сөз біреудің жолы болып олжалы болғанда, бәйге, сыйлық алғанда, ұтыс шыққанда т.с.с жағдайларда айтылады. Ойын атауы «сөре» сөзі әдеби тілдегі «бәйгеден, жарыстан озып, бұрын келген жерді белгілейтін көмбе, мәре» мағынасындағы [78, б.367] сөре сөзінің ауыс мағынада қолданылуынан шыққан.

Өлді – асық ойынының атауы. Бұл ойынның шарты ортаңғы сызыққа – сөреге асықтарды санына қарай, бір-біріне қалап, бірнеше қатар етіп, үйіп тігеді. Содан соң екі жағынан шеткі сызықты мәре ғып белгілейді. Тіліміздегі «Мәре-сәре болу» деген тіркес осыдан шыққан. Бірінші ату кезегі «үштабандағыдай». Кезегі келген ойыншы үйілген кенейлерді атып құлатқанда, сақасы бүк түссе, шашылған асықтардың бүгесін, шік түссе шігесін алуға хақысы бар. Мұндай құбылысты «сақасына сай келу» деп атайды. Тіліміздегі «сақадай сай» деген тіркес осыдан туындаған. Егер шашылған асықтар түгел бүге түсіп, сақасы шіге түсіп қалса, онда ол ойыншының асық алуына болмайды. Әрі қарай шеткі сызықтан екінші ойыншы атады. Алғашқы ойыншы шашылған асықтарды тігіп беруі шарт. Келесі ойыншы алдыңғы ойыншының сақасы түскен жерге қалған асықтарды жинап тігіп ойынды жалғай береді. Үшінші ойыншы атып, бірнеше асық сақасына сай келіп, біразы қалып қойса, онда төртінші ойыншы алдыңғы ойыншының сақасын жатқан жерінде ортаңғы сызықтан атады. Егер сақаға дәл тигізсе, онда өлді деп, үшінші ойыншының ұтқан асықтарын сыпырып алады. Оны құстыру деп атайды [78, б.368]. Ойын атауы өлді халық тіліндегі өлді «етістіктің жедел өткен шағының III жақ тұлғасы» сөзінің ауыс мағынада бейнелеп қолданылуынан шыққан. Тас қала ойыны – қазақ халық ойындарының бірі. Ойынға қатысушылар санына шектеу қойылмайды. Алдымен тегіс жер таңдалып, шеңбер сызылады, оның ортасына асықтар бірінің үстіне бірі қойылып, пирамида тәрізді жинақталады. Ойын басталғаннан кейін асықтар орналасқан жерден қатысушылардың жас ерекшелігіне сәйкес көң (бастапқы белгі) белгіленеді. Ойын ережесі сақтала отырып жүргізіледі. Қатысушылар тас қаланы бұзып, оның бөлшектерін жинайды. Көнде қалған асықтар түгел жиналғаннан кейін ойын қайта басталады [16, б.37]. Ойын атауы тас және қала сөздерінің тіркесіп, ауыс мағынада қолданылуынан шыққан екінші аталым болып табылады.

Асық ойындарына байланысты жергілікті сөйленістерде мынадай атаулар кездеседі. Мысалы, тәйке сөзі Жамбыл облысында тана, Семей облысында таз, Ақтөбе жерінде тауа, Оралда тауқа делінеді. Түрікменстан қазақтарында омпә сөзі тауқа омпә деп айтылады. Орынбор қазақтарында қой асығы – қоймек; Жамбылда асық деп; Маңғыстауда ешкі асығы аңсық; Орынборда – ешмек деп айтылады. Көкшетауда тігулі асықты ататын сақа – жабай деп; Қостанайда қорғасын құйылған сақа – қорғай сақа деп айтылады. Бұдан басқа асық ойынының әртүрлі атаулары кездеседі. Мысалы: алтынтабан, үштабан (Жамбылда), төртасық – төрт асықты шашып жібергенде төрт түрлі я бір түрлі түссе ұтқаны (Ақтөбеде), сасыр (Жамбылда), атпақыл, көйт (Атырауда), айдап сал (Қарағанды). Қызылордада йірмекіл сөзі йірмәңкүл түрінде айтылады. Көкшетау жерінде «бас» – тігулі тұрған асықты ататын жерде сызылған сызық атауы. Бастың бір жағында тұрып аттың қайта атылуы, «Қайтыс» – сақаны қайта иіру атауы [91, 18–27 бб.].

5. *Жануарлар бейнесін елестетіп ойнайтын ойын атаулары.* Қазақ халық ойындарының кейбірі балалардың ой-санасында төрт түлік мал және басқа жан-жануарлар туралы қалыптасқан танымдық бейнелерге негізделген. Ойын барысында осы бейнелер елестетіледі. Серекқұлақ ойыны – жаздың жайлы түндерінде қыз-бозбалалар ойнайтын ойын. Атауы қасқыр бейнесімен байланысты және кейде қызбөрі деп те аталады [78, б.276]. Ойында бір епті жігіт қасқыр (бөрі) болып, ал қыз-келіншектер қой болып ойнайды. Бұл ойынның сипаттамасы А.Құнанбаевтың «Абай жолы» романында берілген [14, б.39]. В.Радлов серекқұлақ сөзін «тік құлақ» (стоячие уши) мәнінде түсіндіреді [79, б.459]. Қазақ жастары ойнаған Көкбөрі ойыны да (көкпардан бөлек) осы серекқұлақ ойынына ұқсас. Қырықаяқ ойыны – көгалда немесе спорт залдарында ойналатын ойын. Ойыншылар теңдей екі топқа бөлініп, басқарушы сайлап алады. Екі топтағы ойыншылар бір-бірінің белінен құшақтап қатар тұрады. Топтан 25–30 метр қашықтықта көмбе белгіленеді. Басқарушының белгісі бойынша екі топ ойыншылары аяқтарын тең ұстап, құламай көмбеге бірінші жетуге тырысады. Көмбеге бірінші жеткен топ жеңіске жетеді. Басқарушы ойын тәртібінің сақталуын қадағалайды [16, б.72]. Ойын атауы қырықаяқ жәндік атауына ұқсастырылып, метафоралық түрде пайда болған. Бұл сөздің құрамындағы қырық сөзі Күлтегін ескерткішінде және «Кұтадғұ білікте» кездеседі: «Күлтегін қырқ йачайур ерті» – «Күлтегін отыз бір жасқа толды» [67, б.446]. Айақ/аяқ сөзін Ә.Қайдар «ай+ай» деп жіктеп, ай чуваш тілінде бір нәрсенің төменгі жағы дегенді білдіретінін көрсетеді [93, б.186].

6. *Мүліктік бұйымдарды қолданып ойнайтын ойын атаулары.*

Бұл топтағы ойындарға тұрмыста қолданылатын әртүрлі мүлік, бұйымдардың қатысуымен ойналатын ойындар жатады. Белбеу тастау – қыз-бозбалалардың белбеуді жасырып ойнайтын ойын атауы [78, б.241]. Белбеу тастау ойыны атауының лексикалық құрамы халық тілінде белгілі сөздер. Белбеу және тастау сөздерінің тіркесі бастапқыда шектестік немесе қатыстық мағынада қолданылып, кейін ойын атауына айналған. Яғни, бұл тіркес бастапқы семантикалық функциясынан ауысу арқылы заттану сипатын иеленіп,

номинативтік атау ретінде тұрақтаған. Белбеу сөзі Оғұз қаған туралы аңызда (XIII ғ.) белбағ, «алтунлуғ белбағы» – «алтынданған белбеу» түрінде берілген [67, б.93]. Соған қарағанда белбеу – бел+бау сөздерінің тіркесінен шықты деуге болады. Мыршым – алқа-қотан отырған қыз-бозбаланың жүзікті не тиынды аузына салып, жасырып ойнайтын ұлттық ойын атауы [79, б.287]. Сол гректердің «мим» (сөзсіз ойнайтын) театры қазақтың «үндемес» я «мыршым» ойнауына ұқсайды (С.Мұқанов). Мыршым кей жерлерде «мырыш-мырыш» деп аталатын, өте ертеден келе жатқан ойын. Шымкент облысында көзді байлап ойнайтын ойын [93, б.516]. Ойын жүргізуші бір ойыншыны ортаға отырғызып, көзін байлап аузына жүзік не тиын тістетеді де, сұқ қолымен кез келген ойыншыны көрсетіп «мырыш» дейді. Осы кезде көзі байлаулы ойыншы аузындағыны бергісі келсе «мияу» дейді, бергісі келмесе, «мырыш» дейді. Көзі байланған ойыншы «мияу» дегенде, жүргізуші көрсеткен ойыншы орнынан тұрып, білдірмей, көзі байлаулы ойыншының аузындағыны алып, білдірмей қайта орнына отырады. Осы кезде жүргізуші ортадағы ойыншының көзін шешіп, аузынан жүзікті не тиынды кім алғанын тап дейді. Егер тапса, онда орындарын ауыстырады, таба алмаса, ортада тұрып ойын көрсетеді, сонан соң көзін қайта байлайды. Мыршым сөзінің түбірі мыр болуы мүмкін. В.Радлов Осман түріктерінде мыр мысықтың «мияуы», мырылда «мияулау», мырла «мияула» мәнінде қолданылатынын көрсетеді [79, б.2141-2142]. Үндемеу мәніндегі мыршым сөзі ауыс мағынада соған шектес, қатысты мағынада туған, оның атауын білдіріп, номинативті сипат алған деуге болады.

Тымақ ұру – жазық, кең далада ойналатын ойын атауы. Ойынға қатынасушылар 2,5 метрдей таяқты жерге қадайды да, оның басына тымақ не малақай іліп қояды. Ортаға ойыншы шығады. Оған таяқтың басында ілулі тұрған тымақты не малақайды көрсетеді де, орамалмен көзін көрмейтіндей етіп мықтап байлайды. Сонан соң оны «атқа» мінгізіп, қолына қамшы ұстады да, бірер айналдырып, басына тымақ ілінген таяққа қаратып қоя береді. Көзі байланған «салт атты» қолындағы қамшымен тымақты ұрып, жерге түсіруі тиіс [4, б.105]. Тымақ ұру атауы халық тілінде белгілі сөздерден жасалған. «Тымақ» және «ұру» сөздерінің тіркесі ауыс мағынада қолданылып, оған шектес, қатыстық ұғымда ойын атауына айналған. Ә.Қайдар «тымақ» сөзін «тым+ақ» құрамынан шығарады [83, б.291]. В.Радловта «тумақ» – «қысқы баскиім, малақай», одан «тумақлан» – «суықтан құлақты жабу» сөздері келтіріледі [79, б.1517-1518]. Тарихи «тымақ», «томаға», «тұмылдырық» сөздерінің көне түбірі бір деуге болады. М.Қашқарида «томлұғ» «суық» мағынасында. «Ұр» етістік түбірі көне түркі ескерткіштерінде осы күнгі мағынасында берілген [67, б.574.].

Қашпа доп ойыны – ашық аулада немесе спорт залдарында ойналатын қазақ халық ойыны. Ойыншылар тең екі топқа бөлінеді, және бірінші кезекте ортаға кім шығатынын алдын ала келіседі. Сөйтіп, бірінші ортаға түсетіндер ортаға түсіп, екінші топтағылар екіге бөлініп, ортадағы ойыншыларды алма-кезек доппен ұрады. Кімге доп тимей, ойын соңына дейін қалса, сол ойыншыға ұпай беріліп, 10 санаққа дейін тағы ойнайды, егер доп тигізбесе, сол топ қайта ортаға түседі. Доп тиген ойыншылар ойыннан шығады. Қашпа доп атауы

лексикалық құрамы жағынан халық тілінде белгілі сөздерден жасалған. Қашпа және доп сөздерінің тіркесі ауыс мағынада қолданыла келе, оған шектес, қатысты ұғымда ойын атауына айналған. Қашпа сөзінің құрамын қаш+па деп бөлуге болады. В.Радловта «қач» – «қаш», одан «қачамақ» – «қашу», «қачқын» – «қашқын» т.б. туған сөздер көрсетілген [79, б.332,337,341]. Доп – резинадан, жүннен не басқа серішпелі нәрседен жұмыр етіп жасалған зат. Доп, домалақ сөздері бір көне түбірден шығуы мүмкін. В.Радловта домалақ «дөңгелек шар» деп берілген [79, б, 172].

7. *Құрал-жабдықсыз ойнайтын ойын атаулары.* Бұған құралдық заттардың көмегінсіз ойналатын қозғалмалы ойындар жатады.

Білектесу – жастардың бірінің білегінен бірі жалғаса ұстап, күш сынасып ойнайтын ойын атауы. Осы сөздің шектестік, қатыстық мағынада ауыс қолданылуынан ойын атауы пайда болған. Білектесу тек қимыл атауын ғана білдірмейді, оның негізінде шыққан заттық сипаттағы ойын атауын білдіретін номинативтік сөз болып табылады. «Білек» сөзі М.Қашқарида «білек», «білекті» (білек, білекті) түрінде берілген [67, б.99].

Жасырынбақ – бір топ баланың ішінен біреуі көз жұмып, қалғандары тығылып, соларды іздеп ойнайтын балалар ойынының атауы [78,б.729]. Жасырынбақты көбінесе бір мүшелден төменгі балалар ойнайды. Ойын атауы жасырынбақ бұйрық райлы етістіктен негізгі қимыл атауын тудыратын -бақ қосымшасы қосылу арқылы жасалған. Ә. Қайдар «жасырынбақ» сөзінің түбірі «жасыр» сөзінен «жас + ыр» арқылы шыққан деп түсіндіреді. [83, б.212], көне түркі ескерткіші М.Қашқари сөздігінде «йачур» («йасур») – сөзі «йач» («йас») түбірінен шыққаны көрсетілген [82, б.247].

8. *Ой ойындарының атаулары.* Бұл топқа ересектер ойнайтын «Тоғызқұмалақ», «Дойбы» және балалардың ой-өрісін, дүниетанымын кеңейтетін ойын атаулары жатады. Тоғызқұмалақ – ертеден келе жатқан тоғыз ұялы ұлт ойынының атауы [78, б.156]. Ол – әлемдегі көне үстел ойындарының бірі. Адамдарды тәрбиелеу, олардың ой-санасын шынықтыру, жетілдіру құралдарының қатарына жататын қиын да қызық ой спорты түрлерінің бірі – қазақтың математикалық тоғызқұмалақ ойыны. Бауырлас қырғыз, қазақ, қарақалпақ, алтай халықтарының арасына кең тараған, ерте заманнан бері ұмытылмай келе жатқан бұл ойынның қашан шыққанын, қайдан шыққанын және кімнің ойлап тапқанын дәл айта қою қиын. Қазіргі кезде тоғызқұмалақ ойынының пайда болуы шамамен б.д.д. 2500 жыл бұрын (яғни 4500 жыл бұрын) болған деген тұжырым бар. Бұл пікірлер қазба жұмыстарының қорытындыларына негізделген. Тоғызқұмалақ – арифметикалық есептеулерге негізделген есеп ойыны болып табылады. Ойынға тек арифметиканың төрт амалын жақсы меңгерген және есте сақтау қабілеті жоғары адамдар ғана жеңіске жете алады. Математика ғалымдарының пікірінше, тоғыз саны көптеген арифметикалық есептер мен жұмбақтарды шығару үшін ерекше қасиетке ие сан болып табылады. Сондықтан да, ойынды «тоғызқұмалақ» деп атауда да белгілі бір символдық мән немесе «сыр» бар деген тұжырым жасалады. 1967 жылы «Қазақстан» баспасынан жарық көрген Т.Сұлтанбековтің

«Шахмат. Дойбы. Тоғызқұмалақ» деген кітабынан осы ойынның ауызекі тараған тарихын ғана оқып білуге болады [94]. 1975 жылы «Қазақстан» баспасынан шыққан Ә.Ақшораевтың «Тоғызқұмалақ» атты кітабы – шын мәнінде бұл өнерді тереңдете зерттеген тұңғыш еңбек. Кітапта тоғызқұмалақтың тарихы, мән-мазмұны, ойнау ережесі ғана емес, ойынның бүгінгі талабына орай жаңаруын да кеңінен қамтып, ол өзгеріске ғылыми түсінік береді, тоғызқұмалақтың қыр-сырын терең әңгімелейді [95]. 1957 жылы баспадан шыққан М.Тәнекеевтің «Қазақтың ұлттық ойындарында», М.Рақымқұловтың «Тоғызқұмалақ» деген кітапшасында, газет-журналдардағы бірен-саран жарияланған материалдарда «Тоғызқұмалақ ойынын тұңғыш рет қойшылар ойлап шығарыпты» делінген. Тоғызқұмалақ «Қойшылар алгебрасы» деп те аталады. Тоғызқұмалақ ерте заманда қойдың құмалағымен ойналып келген. Бұл ойынға күрделі жабдықтардың да керегі болмаған. Тоғызқұмалақ ойынының осы уақытқа дейін өзіндік нотациясы болған жоқ. Бұл тұрмақ, Қазан революциясына дейін тоғызқұмалақ ойнайтын тақта да некен-саяқ кездесуші еді. Осының салдарынан өткен замандағы ел ішіндегі үздік ойыншылардың бай, мол тәжірибесі, әдіс-айлалы ойындары, шығармашылық еңбектері олардың іштерінде кетті, жарық көре алмады. Тоғызқұмалақ ойынының бірнеше түрі бар. Балаларға арналған қарапайым түрлері көбінесе «Қоздату» немесе «Бестемше» деп аталады. Бұл нұсқалардың болуы тоғызқұмалақтың адамның ой-санасының даму деңгейіне қарай күрделене түсетін, шытырман әрі қызықты ойын екенін көрсетеді. Сонымен қатар, тоғызқұмалақ ойынының ойнау жолдары мен стратегиялары көп болып келеді, бұл ойынның танымдық және логикалық қабілеттерді жетілдіруде тиімділігін арттырады. Бұл ойынның ерекше бір қасиеті терминдерінде. Терминдеріне қарасақ, «бұл нақты мал шаруашылығының тудырған ойыны екен» деуге болады. Тоғызқұмалақ атаулары халық тілінде бұрыннан белгілі тіл бірліктерінің негізінде туып, ауыс мағынада екінші аталымдық сипатта кездеседі. Мәселен, Тоғызқұмалақ ойынының тоғыз отауы былай аталады: Солдан оңға қарай бірінші отауды «құйрық» я «арт» дейді. Себебі, ондағы құмалақтар көпке дейін өзгермей, түгел қалып отырады. Екінші отауды «Тектұрмас» дейді. Себебі, жүріс көбінесе осыдан басталады. Үшінші отауды «Атөтпес» дейді. Оның себебі, қарсы жақтың аты бұған түспей кете алмайды. Төртінші отауды «жаманүй» дейді. Себебі, қарсы жақтың адамы бұл жерден үнемі жеп отырады. Бесінші отауды «Бел» дейді. Бұл екі орталық, аса қауіпті емес. Алтыншы отауды «Сары дала» дейді. Себебі бұл жүріске де, «тұзди» алуға да ыңғайлы жер. Жетінші отауды «Қосан жылаған» дейді. Оның себебі – бұрынғы заманда Қосан деген ойыншыны тағы бір ойыншы дәл осы 7-ші отауда бірнеше рет «тұздида» отырғызыпты; содан ыза болып жылаған. Сегізінші отауды «Көкмойын» дейді, себебі, мұнда да көптен-көп «тұзди» алынатын көрінеді және бұл жерге көп құмалақ жиналып қала береді. Тоғызыншы отауды «Аққасқа» дейді. Себебі, бұл шұңқырда құмалақ көп жатады. Ойыншы бұл отаудан өз құмалағын шығарсақ, қарсы жақтың отауына түседі, бірден оған аттап түсу ойыншыға пайдалы болмайды. Өзін жауып кетіп барып жүрсе, әрине, тиімді болады. Соңғы

жылдары тоғызқұмалақ ойынының бірнеше түрінің ішінен тек бір түрі кеңірек таралған, сондықтан жарыстар да негізінен осы түр бойынша өткізіледі. Тоғызқұмалақ атауларын беруде зерттеушілердің пікірінде әртүрлілік байқалады. М.Тәнекеев пен М.Рақымқұлов ойыншылардың ұтқан құмалақтарын жинайтын үлкен орталықтағы ұяны қазан десе, қарт ойыншылар оны орда дейді. Құмалақты салатын шұңқырларды М.Тәнекеев пен М.Райымқұлов тау, отау десе, қарт ойыншылар «ұя» деп атайды. Ұя аттары да әртүрлі айтылып жүр. Біресе «Алды», «Көкмойын», «Жамантай», «Құспек», «Орта», «Қарашелек», «Атаспас», енді бірде «Маңдай», «Көкмойын», «Қандықақпан», «Белбасар», «Бел», «Атсыратар», «Атөтпес», «Көшпелі», «Таңдық» делінеді. Сонымен бірге, ұтқан адамдарды қалай білеміз? 1-ші тұздық алған әрі құмалағы көп адамды ұтқан деп есептеу керек сияқты. Қазіргі өткізіліп жүрген ұлт ойындарының бірі «Тоғызқұмалақ» деп аталғанымен, шын мәнінде тоғызқұмалақ емес, бұзаулатпа деп аталатын ойын сияқты. Бұзаулатпаның тоғызқұмалаққа ұқсастығы да бар. Дегенмен, бұзаулатпаның ойын тәртібі тоғызқұмалақтан өзгеше. Бұрын бұзаулатпаны далада мал бағып жүрген малшылар, бала-шағалар өрісте бір-бірімен кездесе қалғанда, аз-кем уақытты қызықты өткізу үшін ойнайтын. Себебі бұзаулатпаны ойнауға көп уақыт кетпейді. Жоғарыда айтылған М.Тәнекеевтің кітапшасында «Тоғызқұмалақ» ойынын жетілдіруге ерекше назар аудару керек» деген дұрыс пікір айтылған. Тоғызқұмалақ ойынын жетілдіру үшін, керекті деректерді ел арасынан жинау керек. Қазақ халқының төл өнері – тоғызқұмалақ бүгінде бір ғана ұлттың спорты емес, үлкен бұқаралық спорт түрлері сияқты жұртшылық қолдауын тауып, қазір дәуір талабына сәйкес дамып, кең өріс алып келеді. Тоғызқұмалақ бүкіл түркі халықтарының даналығының туындысы ретінде Орта Азиялық, дүниежүзілік спорт ойындарының төрінен орын алуға лайықты алтын қазына. Тоғызқұмалақ ойыны әсіресе Отан соғысынан кейінгі жылдары кеңінен тарай бастады. 1984 жылы Алматыда Қазақ КСР чемпионаты өткізілген. Ойынның ережелері алғаш рет 1949 жылы жарияланған. 1960 жылдан бастап аудандық және облыстық деңгейде тұрақты жарыстар ұйымдастырылып, оларға Қырғызстан мен Алтай өлкесінен де ойыншылар қатысқан [46, б.125, 126, 142].

Тоғызқұмалақ қағидалары басқа тақтай (үстел) ойындарына да қолданылады. Яғни бұл ойынды басқа халықтардың тәжірибесінде де пайдалануға болады. Осындай бірегей, ережелері бір ойындарды кеңінен тарату арқылы тек ұлтаралық емес, сонымен бірге халықаралық деңгейде ойындар ұйымдастыруға мүмкіндік туады. Тілдік тұрғыдан алғанда, «тоғызқұмалақ» атауы халық арасында ежелден белгілі сөздерден құралған; құрамындағы сөздердің лексикалық құрамы мен мағыналары айқын. «Тоғыз» және «құмалақ» сөздерінің тіркесі ауыс мағынада қолданылып, соған шектес, қатысты ұғымды білдіруіне байланысты келе-келе бірінші аталымдық ойын атауына айналып кеткен. «Тоғыз» сөзі, оның мағынасы, көптеген шығыс халықтарында ерекше мәнге ие. Мысалы, моңғолдар 9 санын қасиетті деп есептеп, ханға жіберілетін сыйлық 9 заттан тұратын болған. Сол салт татарларда сақталған: қалыңдыққа берілетін сыйлық та 9 заттан тұрады [95, б. 78]. «Құмалақ» сөзі де ежелден

белгілі; М. Қашқарида «қомук» – «жылқының құмалағы», «қомукла» – «жылқы құмалақтады» [67, б. 455] түрінде берілген.

1.4 Қазақ ұлттық ойындарының лингвомәдени және дүниетанымдық сипаты

Ұлттық ойын атауларының қай түрін алсақ та, олар халықтың тілдік дәстүріне және дүниетаным-түсінігіне сәйкес қалыптасқан. Ұлттық ойын атауларының негізі этнолингвистика мен этномәдениет саласында жатыр және оларды бір-бірінен бөліп қарауға болмайды. Этнолингвистика терминінің ең көп тараған анықтамасын О.С. Ахманова былай береді: «Этнолингвистика – макролингвистиканың тіл мен халық арасындағы қатынасты, сондай-ақ тілдің қызметі мен дамуын зерттейтін саласы» [96, б.529].

XVIII ғасырдың екінші жартысы мен XIX ғасырдың бірінші жартысында өмір сүрген В. Гумбольдт этнос тіліне байланысты лингвистикалық теорияның негізін салды. Оның пайымдауынша, әрбір жеке тіл – ұлттың тілдік санасында қалыптасқан нәтижесі болып табылады. Сондықтан тілдің қызметін, ішкі өмірін, ұлттық рухани күшін және ерекшелігін түсінбейінше оның мәнін толық түсіну мүмкін емес [97, б.15]. В. Гумбольдт тілдің ішкі формасы арқылы тілдің семантикалық ерекшелігін сипаттады. Ол тілде халықтың рухани қасиеттерін білдіретін дүниетанымдық түсініктер белгіленіп сақталатынын көрсетті. Тіл мен рухани күштер бір-бірінен бөлек, бір-біріне жалғассыз дамымайды; олар бірлесіп адамның зияткерлік қабілеттерін қалыптастырады. Тіл адам мен сыртқы дүниені байланыстырып, оның ішінде тілде белгіленген дүниетанымдық көзқарастарға сәйкес сыртқы әлемнің көрінісін бейнелейді. Осы тұрғыдан, тілде сөздер шындықтағы заттар мен құбылыстардың тікелей таңбалары емес, адамның санасындағы шығармашылық үдеріс арқылы пайда болған бейнелері болып саналады [98, б.77-86]. М.М. Копыленко В. Гумбольдт іліміне сүйене отырып, әлем тілдерін зерттеу олардың дыбыстық көрінісін емес, этнолингвистикалық аспектісін зерттеу екенін атап көрсетеді [99, б.9]. Гумбольдттің ілімі кейін Бодуэн де Куртенэ, А.А. Потебня, Ф. де Соссюр, Э. Сепир, Б. Уорф, А. Вежбицкая, И.Л. Вайсгербер және т.б. зерттеулерінде әрі қарай дамытылды.

Қазақ тіл білімінде этнолингвистика мәселелері М.М.Копыленко, Ә.Қайдар, Е. Жанпейісов еңбектерінен басталып, кейін М.Манкеева, Ә.Ахметов, С.Сәтенова, А.Жылқыбаева, Р. Шойбеков сияқты ғалымдардың зерттеулерінде кеңейтілді. Академик Ә.Қайдар этносты, оның болмысын тек тілі арқылы толық түсінуге болатынын, тілдің этнос өміріндегі мол деректер мен мағлұматтарды сақтап, ұрпақтан-ұрпаққа жеткізетінін айтады. Сол себепті ол тіл феноменін «тіл әлемі» деп қарастыруды ұсынады. Ә.Қайдар этнолингвистикаға мынадай анықтама береді: «Этнолингвистика – этнос болмысын оның тілі арқылы танып білу мақсатынан туындаған лингвистиканың (тіл білімінің) жаңа да дербес саласы» [63, б.8]. Ә.Қайдар этнолингвистикада алты негізгі арнаны белгілейді: баламалар, тұрақты теңеулер, фразеологизмдер, мақал-мәтелдер, жұмбақтар, ауыз әдебиеті үлгілері. Ұлттық ойын атауларын білдіретін тіл бірліктері осы арналардың

бәрімен тығыз байланысты, яғни ұлттық ойын атауларының семантикасы мен мәдени мәні осы этнолингвистикалық арналар арқылы жеткізіледі. Сондай-ақ осы тіл бірліктерінің барлығы да жас ұрпақтың дүниетанымын қалыптастырудың қайнар көзі. Өйткені халық ауыз әдебиетінің қай жанрын алсақ та, оның педагогикалық тұрғыдан білімдік, дүниетанымдық, тәрбиелік мүмкіндіктерінің мол екендігі белгілі. Зерттеушілердің тұжырымдауынша, жұмбақ, мақал-мәтелдер, жаңылтпаштар, ертегілер баланың ойлау қабілетін дамытып, ой-өрісін, танымын кеңейтеді. А. Байтұрсынов былай деп айтқан болатын: «Ертегінің керек орындары: 1. Халықтың ұмытылған сөздері ертегіден табылмақ. Олай болса, ертегі тіл жағынан керек нәрсе. 2. Бала әдебиеті жоқ жерде баланың рухын, қиялын тәрбиелеуге зор керегі бар нәрсе. Баланы қиялдауға, сөйлеуге үйретеді. 3. Бұрынғылардың сана-саңлау, қалпы-салты жағынан дерек берумен керегі бар нәрсе». [100].

Этностың шынайы бейнесі мен болмысы туралы тілдік деректер мен мағлұматтар оның тіл әлемінде сақталып, сол арқылы болашақ ұрпаққа жеткізіліп отырады. Бұл жағдай тілдің кумулятивтік қызметі мәселесін туындатады. Ә.Қайдар тілдің кумулятивтік қызметін оның коммуникативтік және эстетикалық қызметтерімен бірге үшінші негізгі қызмет ретінде қарастырады [63, б.18, 21]. Ғылыми философияның әдістемелік орнын, сондай-ақ білімнің дамуы мен шынайы білімнің жинақталған көлеміне біртіндеп жаңа ережелерді қосу үрдісін ескерсек, халықтық спорт, ойын-сауыққа қатысты атаулар, сөз тіркестері, мақал-мәтелдер, жаңылтпаштар және басқа да фольклорлық элементтердің осы салаға тікелей қатысы бар екенін айқын көруге болады. Олар ғасырлар бойы қалыптасқан сөздік қордың ауқымды бөлігін құрайды. Көптеген атаулар шығу төркіні жағынан көне түркі дәуірімен ұштасса да, негізінен қазақ халқының қалыптасу дәуірінде тарихи түрде орныққан сөздер болып саналады [73, б.125, 127].

Ұлттық ойын-сауық атауларынан халықтың салт-санасы мен дүниетанымындағы түсінігін, өзіндік ерекшелігін көруге болады. Қазақ халқында ежелгі салт бойынша, сегіз қырлы, бір сырлы жігіттің бағы жанып, арманы орындалуы үшін, «жеті қазына» қажет деген түсінік қалыптасқан. Этнографиялық деректерде олар былайша таралады: 1) жүйрік ат, 2) қыран бүркіт, 3) құмай тазы, 4) берен мылтық, 5) өткір кездік, 6) ау – жылым, 7) қандыауыз қақпан. Қазақта жеті қазынаның бұдан басқа да нұсқалары бар. Солардың ішінде жүйрік ат, қыран бүркіт, құмай тазы міндетті түрде қайталанып отырады, қалғандары садақ (мылтық орнына), сұлу әйел, ілім-біліммен ауыстырылып, түрлі нұсқада өзгеріп отырады. «Жеті қазынаның бірі – ит» деп, қазақта итті басқалардан бөліп айтады [51, б.47, 48]. Жоғарыдағыдай тіл бірліктерінің қай-қайсысы болсын дүниені, болмысты, заттар мен құбылыстардың қыр-сырын жан-жақты танып білудің нәтижесінде қалыптасады. Таным арқылы шындық болмыс санада бейнеленеді, объект пен субъектінің әрекеттестік байланысын білуге болады. Сол себепті таным шындық болмысты танып білудің негізі және басты шарты болып табылады. Адамдардың болмыс туралы білігі мен түсінігі танымның қоғамдық өмір

тәжірибесінде дамып, іске асуынан пайда болады. Таным теориясы (гносеология гр. гносис таным және логос ілім) танымның заңдылықтары мен мүмкіндіктерін, шындық болмысқа сезім, түсінік, ұғым сияқты категориялардың қарым-қатынасын зерттейді. Танымның, таным теориясының қалыптасуында XX ғасырдың алғашқы ширегінде этнолингвистикамен байланысты Америка ғалымы Ф.Боас және оның шәкірттері негізін салған антрополингвистикалық бағыттың зор мәні болды. Антрополингвистикалық бағыттың дамуы көне грек заманынан бастау алып XVI-XVII ғасырларда негізі салынған антропоцентризм жайындағы көзқараспен байланысты. Антропоцентризмнің (гр. antropos адам және centrum орталық) мәні – адамды әлемдегі ең басты тұлға, әлемнің кіндігі деп тану, оның жоғарғы мақсаты адам деп түсіну. Кеңес дәуірінде антропоцентризм идеалистік теория ретінде қабылданып дамымады [97, б.15-16]. Антропоцентризм негізінде таным теориясы дамыды. Антропоцентризм идеясының дамуына Гумбольдтың тіл философиясының ықпалы күшті болды. Антрополингвистика содан бері Батыс Еуропа, Америка сияқты өркениетті елдерде тіл мен мәдениетті, тіл мен этносты, тіл мен танымды адаммен байланыстырып зерттеуде интеграциялық жаңа үрдістегі ғылым салаларының тууына ықпал етті.

Антрополингвистиканың негіздері В.Гумбольдт, Ф.Боас, Э.Сепир, Б.Л.Уорф, Ф.де Соссюр, Ф.И.Буслаев, А.А.Потебня және басқа да ғалымдардың еңбектерінен бастау алады. Кейінгі зерттеулер В.Г.Колшанский, В.Н.Телия, Ю.С. Степанов, Л.Вайсгербер және тағы басқа зерттеушілердің еңбектерінде әрі қарай дамытылды. В.Гумбольдт тілді тек қарым-қатынас құралы ретінде емес, ойлаудың негізгі шарты деп қарастырды. Оның пайымдауынша, ақыл-ой – тек рухани әрекеттің жемісі, ол сезімдік қабылдау арқылы түсінілетін құбылыс. Адамдағы ішкі ойлау процесі тілдің көмегімен жүзеге асады; тіл ойлауды ұйымдастыратын негізгі құрал болып табылады. Тіл адамның танымдық әрекетінің бағыты мен мазмұнын анықтайды. Тілде қолданылатын сөздер мен тұжырымдар заттың немесе құбылыстың тікелей бейнесі емес, адамның субъективті жан дүниесінің, сезім мен түйсіктің қабылдауынан өткен, қалыптасқан бейнелер болып табылады [97, б.19]. XX ғасырда Америка ғалымдары Э.Сепир және Б.Уорф «Сепир–Уорф болжамы» деп аталатын теориялық тұжырымды ұсынды. Оған сәйкес, сыртқы әлемді тану тәсілдері мен ойлау жүйесі тіл арқылы анықталады; болмыстың танылу сипаты оны танитын субъектінің тілін қолдануына байланысты. Адамдар дүниені саралап, бөліктерге бөліп танып, сол арқылы ұғым тудырып, мағынасын түрлендіреді [100, б.17-22].

Қазіргі кезде таным теориясына сүйене отырып, тілдік таным ұғымы қалыптасты. Тілдік таным проблемасы адамның танымдық әрекетімен тығыз байланысты және оны когнитивтік тіл білімі зерттейді. Тілдің коммуникативтік, когнитивтік, эмоционалдық, метатілдік қызметтерде қолданылуы тілдік танымның негізін құрайды. Бұл қызметтердің іске асуы адамның дүниені, болмысты танып-білу әрекетінен туындайды. Осы тұрғыдан когнитивтік тіл білімі тілдік таным туралы білім ретінде қарастырылады. Адамзаттың өмір

сүруі, әрекеті мен қызмет ету процесінде дүниені, қоршаған ортаны және әлемді танып білуі, оны қабылдауы когнитивизм ғылымының зерттеу нысаны болып табылады. Когнитивизм адамның ақыл-ой, сана және оған байланысты менталдық процестерін зерттейді. Танып-білу және оған қатысты ақиқаттық процестер когнитивтік немесе когниция деп аталады. Е.С.Кубрякованың пікірінше, когнитивтік тіл білімі – тілді жалпы когнитивтік механизм ретінде, ал ақпараттық мәліметтер беретін таңбалар жүйесін когнитивтік құрал ретінде қарастыратын лингвистикалық бағыт [101, б.53]. Когнитивтік тіл білімі ақпараттық пікір алмасулардың негізі болып табылады және тілдік қарым-қатынастардың моделін жасауға ерекше мән береді. Сонымен қатар, бұл бағытта тілдің танымдық қасиеттері концептуалды жүйеде түсіндіріледі.

Этнолингвистика этнос мәдениетімен тікелей байланысты. Ә.Қайдардың пікірінше, «этнос мәдениеті әрбір этносқа тән, табиғи және әлеуметтік ортаға сәйкес қалыптасқан құбылыс болып табылады. Өмір тіршілік салты, ортақ тіл, ортақ дүниетаным, ортақ психология және басқа да ерекшеліктерді біз этнос мәдениетінде көре аламыз. Ал осының бәрін танып білудің ең басты құралы – тіл, және мәдениеттанушы ғалымдардың бәрі бұл пікірді мойындайды» [63, б.13]. Қазақтың ойын-сауық атаулары қазақ халқының этностық мәдениетіне кіретін маңызды салалардың бірі болып табылады. Бұл саладағы материалдық және рухани құндылықтарды, сондай-ақ ондағы атаулар мен тілдік құралдарды зерттегенде ғана қазақ этносын тереңінен танып-білуге болады.

Кейінгі жылдардағы зерттеу тәжірибесінде тілдегі атаулар лексика-семантикалық жағынан «Адам», «Қоғам», «Табиғат» деп топтастырылып жүр. Ұлттық ойын атаулары негізінен салт-дәстүрлермен байланысты этномәдени, менталдық сипатта болғандықтан, адамға қатысты топтастыруға жатады. Дегенмен, ұлттық ойын атаулары белгілі мөлшерде қоғам, табиғатпен де байланысты. Себебі ұлттық ойын-сауық, олардың атауларының қалыптасуы нақты қоғамдық-әлеуметтік өмір жағдайында жүзеге асады. Сауық ойындарымен шұғылданушылар, оларды ұйымдастырушылар адамдардың өздері және олар табиғи кеңістікте (дала, алаң) ойналады. Ұлттық ойын-сауықтың бір түрі – аңшылықтың негізгі нысаны табиғи тағы аңдар мен құстар екені белгілі. Мысалы: келеші, кереші (атжарыс кезіндегі көмекші адамдар) т.б. Мысалдар: *Бір кезде ат алдынан келеші баратын болды. Келешіге мен өзім кеттім (С.Бегалин). Керешілер қалың қауымды кері қайырып, аттарды бәйге жолына айдап салды (Қ.Мұқаметжанов).* Көптеген ойын-сауық атауларының табиғатқа қатыстылығын төрт түлікпен және басқа хайуанаттармен байланысынан көруге болады (серке тартыс, жорға жарыс, атжарыс, атанжарыс, көксиыр, қарасиыр, қоймек, ешмек, алакүшік, асаумәстек, қан көбелек, қаракұлақ, серекқұлақ, қосқұлақ, қызбөрі, т.б.).

Ұлттық ойын-сауық атаулары өз ішінен бірыңғай емес, олар мазмұнына, қалыптасу жағдайына, қолданылу қызметіне қарай спорттық-саятшылық атаулары (құс салып, аң аулап, сауық құру атаулары), ат спортын тамашалау ойындары, далада, ашық алаңда немесе үй ішінде ойналатын ұлттық ойындар болып бөлінеді. Олардың пайда болуында аталатын нысанның өзіне тән

белгісін айқындаудың, яғни белгі таңдаудың зор мәні бар екеніне көңіл аударған. Зерттеушілер пікірінше, белгілі ұлттық ойын атауларының қай-қайсысы болсын - пайда болуы жағынан тарихи лексиканың қабатына жататын танымдық мәні бар атаулар. Жаңа заманда ұлттық негізде туған ойын-сауық атаулары сирек кездеседі. Шүлдік, ләңгі, батбырауық сияқты балалар арасында кең тараған ойындардың кірме сипаты бар. Кеңес заманынан бері пайда болған шетелдік (футбол, волейбол, у-шу, дзюдо, бокс, шахмат т.б.) спорт ойындары бір халыққа тән емес, халықаралық сипатта. Олар жайында зерттеу еңбектері аз емес. Сол себепті біз оларға тоқтамаймыз.

Қазақ тіл білімінде, негізінен, лексикалық аталымдардың қатарына кіретін ұлттық ойын-сауық атауларының ішінде қазіргі кезде аңшылық, саятшылық кәсібіне, халықтық этномәдениетпен, педагогикамен байланысты балалар тәрбиесіне қатысты аталымдар баршылық. Мысалы, спорттық ойын әдебиеттерінде кеңінен қолданылатын ат спортына қатысты терминдер мыналар: аламан бәйге, атжарыс, ат омырауластыру, жорға жарыс, жай шабыс, дабыл, сайыс. күрес терминдері: қазақша күрес, адым айқастыру, тізеден қағу, іштен шалу, белдесу, білектесу, еңкейіп лақтырып, шалқайып лақтыру, көпір, көтере қағу т.б.; ойын терминдері: аққала, арқан тарту, алтыбақан, әткеншек, әуе таяқ, дойбы, доп ойыны, қашпадоп, тоспадоп, қақпадоп, асық, ұпай, табан, қақпақыл т.б.; тоғызқұмалақ ойынының терминдері: тұздық алу, бұзаулатпа, қалмақ жүріс, жабық жүріс, керіжүріс, көкмойын т.б. Бұлардың қай-қайсысы болсын - ұлттық спорт ойын атауларынан екінші аталымдық сипатта пайда болып, жалпы тілдік аталымның бір саласына айналған атаулар.

Қазақ халқының этностық мәдениетін көрсететін ұлттық ойындар атаулары этникалық дүние бейнесін танытады. Мысалы, «асық» ойыны – қазақы ортада ерекше кең тараған ұлттық ойынның түрі және ойынның негізгі нысаны да, құралы да асық болып есептеледі. Тілімізде асық және асық ойынына байланысты ғұрыптар мен ырымдар бар. Асық –қойдың айырықша мықты дене мүшесі. Оны халқымыз алғырлықтың, үйлесімділік пен төзімділіктің, ақжолтайлықтың да символына айналдырған. Соған байланысты тілімізде ежелден орныққан "қой асығы деменіз, қолайыңа жақса сақа ғой" немесе «бүге-шүгесін шығару», «бүге-шүгесіне дейін білу», «асығы алшысынан түсу», «алтын асықтай», «киіктің асығындай» деп келетін бірнеше тұрақты сөз тіркестері қалыптасқан. Жалпы халқымыз өзі құрмет тұтқан құнды затты ғұрыппен ырымға айналдыра білгендігі айқын. Сан ғасырлық қолданысы бар асыққа қатысты ырым-тыйымдар бар. Мәселен, мал төлдеп жатқанда, балалардың асық ойнауына тыйым салған. Өйткені осындай сәтте асық ойнау малдың киесін мазақтау деп, яғни мал иесін шамдандырады деп сенген. Салдары төл шығынына ұшыратады деп болжау жасаған. «Алты жыл аш болсаң да, асық етін мүжіме, тоқ болсаң да, тобық мүжі» деген сөз бар халқымызда. Халық танымынша, асықты мүжу жат қылық болып есептеліп, яғни елді молшылықтан айырады деп топшылаған. Асық мүжіген жұрттың даласы жазда қуаң, қыста жұт болады, қырсық шақырады деген де түсінік бар. Немесе, асық арқылы бал ашу мақсатымен жолаушының жолынан, жоқ іздеген жоқшының соңынан,

аңшының олжасынан, құрған қақпанның қанынан хабары деп тілек сөз айтып, асық үйіріп болжаған. Әрине, асық алшысынан жатса, ол жолаушыға ақ жол, аңшыға қан болған қанжыға, ойға алған ісінің оңға басатынын шамалап отырған. Сондықтан да алшысынан түскен асық жоғары бағаланып келген. Осындай асыққа байланысты ұлтымыздың наным- сенімдері этникалық ақпарат көзі болып табылады.

Ойын-сауық атауларының танымдық сипаты этнографиямен тығыз байланысты. Этнос тілі этнолингвистика мен этнографияға ортақ нысан болса да, олардың зерттеу тәсілі әртүрлі. Мысалы, қазақтың аңшылық, саятшылық, күрес ойындарын этнографтар этнос мәдениетінің көрінісі ретінде қарастырса, этнолингвистер осы нысандар мен оларға қатысты ұғымдарды психикалық, этникалық тұрғыдан, тілде қалай аталатынын және қалай көрініс табатынын зерттейді. Ә.Қайдардың пікірі бойынша, «этнос болмысына қатысты тіл фактілері этнографияға қарағанда этнолингвистикада әлдеқайда ауқымды қолданылады, олар тілдегі мән-мағынаны жан-жақты және терең түсіндіруге тырысады» [102, б.15]. Сөйтіп, этнос тілі этномәдениет, этнография және этнолингвистика үшін ортақ нысан болып табылады. Әрбір ғылым тілді өз мақсатына сәйкес қарастырып, оның танымдық өрісі мен сипатын түсінуге мүмкіндік береді. Тіл мен мәдениеттің, тіл мен этностың арақатынасы лингвомәдениеттану ғылымының негізгі нысаны болып саналады. Тілде бейнеленетін объективті болмыс шындығы – танымның нәтижесі, ал тілде көрініс тапқан танымдық білім жиынтығы «ғаламның тілдік бейнесі» ретінде сипатталады. Адам әлемді және өзін-өзі тіл арқылы таниды, тіл арқылы ұлттық және жалпыадамзаттық құндылықтар өз көрінісін табады. Белгілі тілде сөйлейтін адамдар сол мәдениеттің тұтынушысы болып, тілдік таңбалар мәдени болмыс таңбасы ретінде қызмет етеді. Осы тұрғыдан тіл қолданушылардың мәдени-ұлттық менталитетін бейнелей алады, ал тіл мен мәдениетті сабақтастықта зерттеу оның көпқырлы қызметін ашуға мүмкіндік береді. Ұлттық дүниетанымның тілдік бейнеленуінің ерекшелігін анықтауда қазақ тілінің бай сөздік қоры – ұлттық болмыс-бітімді көрсететін этнодеректер маңызды рөл атқарады. Этностың ұлттық болмысы тіл арқылы ғасырлар бойы сақталып, рухани және мәдени мұра ретінде ұрпаққа беріледі, бұл сөздік қор ұлттық дүниетанымды бейнелеуде ерекше орын алады. «Мәдениет – семиотикалық табиғатқа ие дүниетаным мен дүниеге көзқарас; мәдениет пен тіл адамның дүниетанымын білдіретін сананың түрлері ретінде қарастырылады» [103, б.21].

Тіл – мәдениет айнасы, онда адамды қоршаған ортадағы нақты жағдайлармен қатар халықтың қоғамдық танымы, менталитеті, ұлттық мінезі, өмір салты, дәстүрлері мен құндылықтары көрініс табады. Қазақтың ұлттық ойын мәдениетінде бұл ерекшеліктер айқын байқалады. Мысалы, алтыбақан, ақсүйек, соқыртеке, тоғызқұмалақ сияқты ойын атаулары таңбалық мағынаның шегінен шығып, символдық мәнге ие болады. Сонымен қатар, сан атауларының әмбебаптық ұғымынан тыс, әрбір ұлттың дүниетанымына сәйкес кодталған мәдени фондық мағыналары бар. Мысалы, қазақтың дәстүрлі танымында тоғыз

саны этнографиялық категория ретінде қызмет етеді, яғни тоғыз ұғымы ақиқат дүниенің бейнесін жасайтын лингвомәдени концепт ретінде көрініс табады [104]. Көне заманнан бері келе жатқан «қоржынға тоғыз салыпты», «тоғыз беру» сияқты қолданыстар құдаласу салтында немесе той-томалақта берілетін кәделі сыйлықтардың өлшемі болып табылады. Бүгінгі күнге дейін үйлену тойында, қыз ұзату дәстүрінде құдалардың өзара тоғыз беру салты сақталған. Тоғызға қатысты наным-сенімдер мен ырым-тыйымдардың өзі тоғыздың киелі сан екенін аңғартады [104, б. 114-115].

Ойын атауларын терең түсіну үшін олардың этномәдени негізін, ойын табиғатының қалыптасу жолын, мәдениетпен байланысын және өзіндік ерекшеліктерін білу қажет. Ойын атауы – ойынның дамуы мен тәжірибе барысында қалыптасқан тілдік белгі. Сондықтан ойын атауын ойынның өзінен бөліп зерттеу негізсіз деп қарастырылады. Ойын феноменін және оның атауларын толық түсіну үшін ойынның туып, дамуы процесін зерттеу қажет. Ойын атауында көбінесе ойынның бір белгісі арқылы оның мағыналық тұтастығы мен мазмұны жинақталып беріледі. Яғни, атау ойынның құрылымдық элементтерін, ойын қатысушыларының әрекеті мен ережелерін, сондай-ақ мәдени-когнитивтік мәнін бейнелейді. Осы тұрғыдан алғанда, ойын атауларын зерттеу тек тілдік құбылыс ретінде емес, этномәдени, танымдық және когнитивтік сипаттағы құбылыс ретінде қарастырған жөн. Келесі бөлімде ойын феномені жөніндегі теориялық көзқарастарға қысқаша тоқталамыз. Келесі бөлімде ойын феномені жөніндегі теориялық көзқарастарға қысқаша тоқталамыз. Ойынды мәдени феномен ретінде зерттеу батыс өркениетінен басталады. ХХ ғ. танымал психологтар Дейл Карнеги мен Эрик Берн өз ғұмырларын қарым-қатынастың ең әсерлі тұстарын зерттеуге арнаған-ды. Адамзаттың ішкі жан дүниесінің қалыптасу табиғатын зерттей отырып, Д.Карнеги «ойын» тақырыбына аса көп көңіл бөлген. Ол тек балалар ойынын, немесе үйреншікті ойын атаулары мен кәдімгі ойын түсінігін тереңдете философиялық талдау жасап отырған. Ерекшелігі, әр адамның өмір сүру қағидасы түрлі өзіндік ойындардан тұратынын және ол «ойындардың» мінез-құлық шаблондарын (үлгі) қалыптастыра отырып, не жеңіске жеткізіп немесе қиыншылыққа тап қылатындығын жіктеп берген. Мысалы, ол әр адамға (индивидке) мынадай сауалдарға жауап іздеуді ұсынады:

- 1.Өзіңіздің қалаған ойыныңызды анықтауға;
- 2.Адамдар сізді қандай ойындарға тартады?
- 3.Өзіңіз көбінесе қандай қателікке ұрынасыз немесе өзгеге жем боласыз? [105, б.67]

Д.Карнегидің еңбектеріндегі адами құндылықтар модельдері білім алушылардың ойын ойнау кезіндегі қарым-қатынастарын әділ бағамдауға игі әсерін тигізеді деп санаймыз. ХХ ғасырдың бірінші жартысында голландиялық ғалым Й.Хейзинга мәдениетті түсіндіруде ойын концепциясын ұсынды. 1938 жылы шыққан «Homo ludens» («Ойын адамы») еңбегінде ол ойынның мәні мен мәдениетпен байланысын жан-жақты зерттеді. Й.Хейзинганың ойынша, мәдениет ойын арқылы басталады, ал ойын ерте кезеңдерде мәдениеттің

алғашқы формасы ретінде көрінген. Ол өз концепциясына «ойыншы жан» және «ойын ойнайтын адам» ұғымдарын енгізді [17, б.38]. Австриялық философ Л.Виттенштейн те тілде ойын элементінің бар екенін көрсетті. Оның пікірінше, бала ең алдымен сөйлеу үшін тіл ойынын үйренеді, ал заттарды атау – оларға белгі таңу болып табылады [106, б.31]. Осылайша, ойын элементі тек мәдениет аясында ғана емес, тілде де көрініс табады.

Ойын мәдениеті – тәндік мәдениеттің өнерлік, спорттық, жарыстық және басқа да функционалдық түрлерін қамтитын әмбебап форма. Себебі, шын мәніндегі ойын тек адамға тән құбылыс болып, адамның өмір сүруінің бір тәсілі іспеттес.

Й.Хейзинга өзінің еңбектерінде ойынға тән бірнеше ерекшелікті атап көрсетеді. Оның пікірінше, ойын – мағынаға толы құбылыс, ол өмірге өзіндік рең, сипат береді. Ойын элементін мәдениеттен іздесек, мәдениеттің көптеген құбылыстарының ойындық сипатқа ие екенін байқаймыз. Ойын мәдениеттен бұрын қалыптасқан және мәдениет даму кезеңдерінің барлығында кездесіп, оларға рухани негіз береді. Адам күнделікті тіршілігінде ойынмен үнемі кездеседі. Ойын нақты өмірден дараланып, онымен салыстырғанда асқақ, биік сипатқа ие болады. Й.Хейзинганың концепциясына сәйкес, ойынның табиғи ерекшеліктері мыналар: Еркіндік және бостандық – ойын шын мәніндегі еркіндік болып табылады; ол еркін әрекеттен тұрады және онда күштеу жоқ. Шектілік – ойын белгілі бір кеңістікте және алдын ала нақтыланған уақыт аясында жүзеге асады. Басты сипаты – ойналатындық: ойын келісілген уақытта басталып, аяқталып отырады. Рухани құндылық – ойын дәстүрге айналып, есте сақталады және кез келген уақытта қайталанатын. Тәртіп – ойынның ішкі табиғаты тәртіпке байланысты; оның ережелері қасиетті саналады. Тәртіпті бұзу ойын құндылығына нұқсан келтіреді. Функциясы – ойын екі аспектіден тұрады: бір нәрсе үшін күрес және осы күресті басқаларға көрсету. Нәтиже және мақсат – ойынның нәтижесі ұту немесе жеңіске жету болып, жеңіс адамға ләззат, қанағат сезімі, атақ, даңқ және құрмет әкеледі. Қосымша элементтері – ойынға сәттілік, құштарлық, бәсекелестік және тәуекел тән. Сол себепті ойында кейде бәс тігу, қызымпаздық, қатыгездік сияқты жағымсыз қылықтар туындауы мүмкін [17, б.35,37,64,173,283].

Ойынның эстетикалық жағы айқын көрінеді: оған ырғақ, үйлесім тән. Адам тәнінің қозғалысының сұлулығы мен көріктілігі ойында толық жүзеге асады. Бұл ойынның мазмұндық сапасын арттырып, көрініс мәнін күшейтеді. Батыс мәдениетіндегі ойын феноменін зерттеу нәтижелері көрсеткендей, ойындық қасиеттер мен ерекшеліктер қазақтың көшпелі мәдениетінде қалыптасқан ұлттық ойындарына да тән. Ойынның бұл ерекшеліктері жалпы адамзат мәдениетіндегі ойын феноменінің сипатын айқындайды. Олар мыналардан көрінеді: Ойын мәдениет шеңберінде ру-тайпалық, кейін халықтық формада дамып, қалыптасқан. Ойын интеллектуалдық, моральдық, рухани құндылықтарға ие және әлеуметтік сипатта болады. Ойын еркіндікке негізделген іс-әрекет ретінде көрінеді. Функциясына қарай ойын әмбебап болып, қазақ ойын-сауықтарының жиын-тойларда, ашық алаңдарда, үй ішінде

де ойналатыны байқалады. Ойындағы тіл факторы маңызды рөл атқарады, ойын ежелгі наным-сенімдермен байланысты. Ойын әрқашан белгіленіп, орныққан тәртіп пен ережелерге сәйкес жүргізіліп, қайталанып отырады. Ойын шынайы өмірдің модельдік көрінісі іспеттес. Ойын тек балалар үшін ғана емес, ересектерге де қажет (мысалы, аңшылық-саятшылық, атжарыстар, күрес, көкпар т.б.). Психологиялық тұрғыдан ойын көңіл көтеруге, артық қуатты тарқатуға қызмет етеді. Педагогикалық тұрғыдан ойын тәрбиелік функция атқарады. Ойындағы жағымсыз қылықтар (бәс тігу, қызымпаздық, жеңілтектік, қатыгездік) кездесуі мүмкін. Ойынның рәсімдік әдет-ғұрыптық жоралғылары бар. Сондықтан кез келген тілдік құбылыстың табиғатын тек тілдік заңдылықтармен шектеліп қарастыру жеткіліксіз. Оны халықтың ұлттық дүниетанымы, салт-дәстүрі және мәдениеті контекстінде қарастыру қажет. Өйткені тіл арқылы халықтың тағылымдық мұраты этностың әр дәуірдегі ұрпақтарына мәдени және тілдік мұра ретінде сақталып қана қоймай, жастардың дүниетанымын қалыптастыруда да маңызды рөл атқарады.

Қорыта келгенде, ойын атауларының теориялық тұрғыда лингвомәдени және этномәдени дүниетанымдық негіздері бар екендігі анықталды. Этнолингвистикалық тұрғыда ойын атаулары этностық болмыстың менталитетін танытатын «тіл әлемінің» қоғам саласындағы маңызды бір саласы болып табылады. Ойын атаулары, оған қатысты басқа да тіл бірліктері халықтық ойын түрлерін ғасырлар бойы ұрпақтан-ұрпаққа жеткізіліп отыратын тіл құралдары қызметін атқарады. Тілдік құралдардың мұндай қызмет атқаруының негізінде адамның дүниені, болмысты танып білу әрекетінен, дүниетанымдық көзқарасынан туған тілдік танымы жатыр. Ойын атаулары әрі қазақ халқының этностық мәдениетінің бір саласын білдіреді, әрі ұлттық дүниетанымды қалыптастырудың тиімді жолы болып табылады. Осы саладағы рухани құндылықтарды тілдік құралдарды зерттегенде ғана білуге болады.

Бірінші бөлім бойынша тұжырым.

Жұмыстың «Ұлттық ойындардың қалыптасуы» және «Ұлттық ойындардың зерттелуі» деп аталатын тармақтарда қазақ халқының ұлттық ойындарының мазмұны мен атаулары халқымыздың көшпелі өмірімен, мал шаруашылығымен байланысты алғашқы ру-тайпалық құрылым кезінде пайда болып, орта ғасырларда тайпалық одақтар кезінде жетіліп отырғандығы, дами бастауы қазақтың өз алдына халық болып қалыптаса бастаған хандық дәуірінен бастап, хандық жойылған XIX ғасырдың басына дейінгі аралықтың ойындардың, олардың атауларының ұлттық сипат алып дамуында алатын орны ерекше болғандығы сөз болады. Сондай-ақ осы тармақта қазақтың халықтық ойын мәдениетінің ұлттық ерекшеліктері анықталды.

Зерттеу барысында А.Құнанбаев, Ы.Алтынсарин, А.Байтұрсынұлы, М.Тәнекеев, Б.Төтенаев, Е.Сағындықов, Ө.Жолымбетов, Ө.Бүркітбаев, Ө.Ақшораев, Б.Кәмәләшұлы және басқа да қазақ ғалымдарының еңбектері талданып, олардың ұлттық ойындардың ерекшеліктеріне қатысты пікірлері негізге алынды. Сонымен қатар, П.Лано Карпини, Марко Поло, В.Рубрук,

Э.Маккей, А.Гумбольдт, А.Вамбери, П.Новокамский, А.Дюма, С.Гросс, А.Янушкевич, В.Залесский сияқты шетел ғалымдарының тұжырымдары мен пайымдауларына сүйене отырып, ойын түрлері жан-жақты талданды. Сондай-ақ орыс ғалымдары П.И.Рычков, П.С.Паллас, Е.А.Покровский, А.Е.Алехторов, А.А.Горячкин, И.Г.Андреев, Ф.С.Ефремов, С.Матвеев, Н.Пантусов, Я.Гавердовский, Е.Букин, Ә.Диваев т.б. зерттеулеріндегі ұлттық ойын түрлеріне қатысты деректер басшылыққа алына отырып, талданды.

Ұлттық ойын атауларының этнолингвистикалық, этномәдени танымдық негіздерін қарастыра келіп, жұмыстың осы бөлімінде қазақ халқының дәстүрлі ойындарының қалыптасуындағы негізгі факторлары ашылды. Ойынның түрлеріне, атқаратын функцияларына қарай жасалған ғылыми жіктемелер қазақтың ұлттық ойындарының ұлттық ерекшеліктерін анықтауға негіз болды.

Қазақтың ұлттық ойын-сауық атаулары халықтың дүниетанымына, этномәдени, менталдық түсінігіне сай ғасырлар бойы бірте-бірте дамыған күрделі сөзжасамдық үдерістің нәтижесі екендігі анықталды. Соған байланысты халықтық ойын-сауық атауларының сыңарлары тіл біліміндегі ономазиологиялық, номинативтік теорияға сай құрылымы, мағынасы, қолданылуы жағынан біртұтас ұғымдарды білдіріп, дайын лексемалар ретінде қызмет атқаратындығы ойын атауларын талдау арқылы дәлелденді. Ойын атауларының сыңарлары түбір (негіз) мен қосымшадан тұратын екі құрамды жалаң аталымдар түрінде (қуырмаш, көрші, жаңылма ойын атаулары т.б.), көбінесе біріккен, қосарланған, тіркескен екі не үш құрамды күрделі аталымдар түрінде кездесетіндігі мысалдар арқылы дәйектелді.

Зерттеу барысында ұлтымыздың дәстүрлі ойындары: 1) табиғи заттарды қолданып ойнайтын; 2) жан-жануарлардың бейнесін елестетіп ойнайтын; 3) тұрмыстық мүлік, бұйымдарды қолданып ойнайтын; 4) құрал-жабдықсыз ойналатын ойын атаулары деп жіктеліп талданды. Жұмыс барысында халық арасында ежелден белгілі және кең тараған ұлттық ойын атаулары талданып, олардың мазмұны, этнографиялық және тілдік сипаты, шығу тегі, сондай-ақ жасалу жолдары жан-жақты түсіндірілді. Халықтық ойын атауларының басым көпшілігі нақты лексикалық мағынасы бар жеке сөздер мен сөз тіркестерінің негізінде пайда болғаны анықталды. Осындай лексикалық тіл бірліктерінің көпшілігі ауыс мағынада шектестікті, қатыстылықты (метонимиялық тәсіл) немесе бір белгісі бойынша ұқсастықты (метафоралық тәсіл) білдіруіне байланысты екінші номинативтік (атауыштық) сипат алып, ойын атауларына айналған деген тұжырым жасалды. Ойын атауларының қай-қайсысы болсын қазақтың менталдық этномәдени таным-түсінігіне сай қалыптасып, түгелдей дерлік ұрпақтан-ұрпаққа беріліп келеді.

Бірінші бөлімнің «Ұлттық ойын атауларының лингвомәдени және дүниетанымдық негіздері» тармағында әлемдік тіл білімінде В.Гумбольдт, Бодуэн де Куртенэ, А.А.Потебня, Ф. де Соссюр, Э. Сепир, Б. Уорф, А.Вежбицкая, И.Л.Вайсгербер, М.М.Копыленко, Ә.Қайдар, Е.Жанпейісов зерттеулерінен басталып, М.Манкеева, Ә.Ахметов, С.Сәтенова, А.Жылқыбаева, Р.Шойбеков және т.б.ғалымдардың еңбектерінде жалғасын тапқан

тұжырымдарға сүйене отырып, ұлттық ойын атауларының этнолингвистикалық тұрғыда этностық болмыстың менталитетін танытатын тіл құралдары қызметін атқаратындығы дәлелденді. Тілдік құралдардың мұндай қызмет атқаруының негізінде адамның дүниені, болмысты танып білу әрекеті мен дүниетанымдық көзқарасынан туған тілдік танымы жатқаны анықталды. Осы тұрғыдан алғанда, ойын атаулары тек қазақ халқының этностық мәдениетінің бір саласын бейнелеп қана қоймай, сонымен қатар ұлттық дүниетанымды қалыптастырудың тиімді және негізгі жолдарының бірі екендігі дәлелденді.

2 ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ДҮНИЕТАНЫМЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУДЫҢ ӘДІСНАМАЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ

2.1 Оқушылардың дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастырудың философиялық мәні

Зерттеу тақырыбымен байланысты ұлттық ойындар арқылы білім алушы дүниетанымын қалыптастыруды пайымдау, ең алдымен, философиялық тұжырымдарға негізделеді. Өйткені философия тарихында дүниетаным мен таным мәселелері жан-жақты және терең зерттелген күрделі тақырып болып табылады. Қоғам өзгерген сайын адамның таным дүниесі де дамып, жаңа сатыға көтеріледі. Яғни, танымның қоғам дамуына сәйкес жаңарып, ілгерілеуі – заңды, тарихи қалыптасқан құбылыс болып саналады. Дүниетаным адам санасының, қоғам, табиғат құбылыстарының ғылыми түсінігін қамтиды. Дүниетанымның негізін көне грек философтары Демокрит Платон, Аристотель салды. Одан кейін Ф.Бэкон, Р.Декарт, ДжЛокк, И.Кант, Г.Гегель сияқты ғұлама ғалымдар одан әрі дамытты. Грек философиясы «ақылды» дүниетанымның негізгі тірегі ретінде пайдаланды. Демокрит дүниені тану туралы келелі проблемалар көтерді. Оның ойынша, дүниетаным алдымен сезімділіктен басталады деп, көрсетеді М.Коган [107, б.17]. Сезім мүшелеріміз арқылы көру, сезіну, түйсіну нәтижесінде біз қоршаған дүние заттарын танып білеміз, сезім мүшелеріміз арқылы танып, дүниені ғылым жетістігімен байланыстырғанда ғана білім қалыптасып дамиды. Философия мәні – «дүние-адам» мәселесі туралы ойлар. Философия екі құбылысқа негізделеді: бүтін дүние және адамның осы дүниеге қатынасы; таным принциптерінің кешені – таным әрекетінің жалпы әдісі. Осыған орай, философияның дүниетанымдық және әдіснамалық басты екі қызметі анықталады. Адам мәселесінің маңыздылығына байланысты бірінші орында философияның гуманистік (адамгершілік) қызметі тұр. Оның мақсаты адамға тән құндылық, оның қабілеттілігі, сезімі мен парасатының үйлесімді дамуы, мәдениеттілікке қатысты мінез-құлықтың жоғары деңгейдегі көрінісі. Адамгершілік – адамдармен қарым-қатынаста пайда болатын ізгілік, тілектес-ниеттестік сезімі, наным-сенімдері, қажымас ерік-жігерлері, адамдармен іштей және жалпы түрде қарым-қатынас жасау ерекшелігі. Сенім – терең, тиянақты ойланып айтылатын идеялардың жиынтығы. Сенім жеке адамның өмірлік позициясының беріктігін анықтайды, мінез-құлқын сипаттайды. Қайсар ерік-жігер дүниетанымның маңызды құрамдас бөлігі болып табылады. Сенім адамды әрекетке жетелеп, мақсатқа ұмтылдырады. Ғылыми дүниетаным тек теориялық сана аясында ғана қалып қоймай, сананы, ерік-жігерді және іс-әрекетті тәжірибе арқылы өзара ұштастырады. Дүниетанымның маңызды элементі саналатын теориялық ойлау – адамның жинақтаған білімін терең пайымдап, болмыс құбылыстарын шығармашылық тұрғыда түсінуіне мүмкіндік береді, сондай-ақ сенім мен ерік-жігерді іске асыруға бағыттайды. Ал биік мұрат, яғни идея, адамның өмірлік мақсат ретінде дүниетанымдағы шешуші рөл атқарады. Ол санада берік сенімге

айналған жағдайда ғана толыққанды дүниетаным ретінде қалыптасады. Дүниетаным процесінде әртүрлі факторлар, мәселен, әлеуметтік және микроорта мен тәрбие, жаппай ақпарат құралдары т.б. әсер етеді. Олардың әрқайсысы іс-әрекеттеріне әртүрлі ықпал жасайды. Жеке тұлғаның құндылық бағыттары – жеке тұлғаға қатысты және сыртқы арақатынастың деңгейлері мен формалары. Жеке адамның өмірге және табиғатқа көзқарасының қалыптасу үдерісі дүниетанымдық идея элементтерін меңгеруден басталады. Бұл ең алдымен білім мен ғылымның негіздерін игеру, сондай-ақ мінез-құлықтың белгілі нормаларын түсініп, оларды күнделікті өмірде сақтай білу арқылы жүзеге асады. Зерттеушілердің пайымдауынша, адамның дүниемен байланысы, оны тануы белгілі ұлттық жағдайда қалыптасатындықтан, дүниетанымның ұлттық белгілері болады. Сол ұлттық дүниетанымның басты көрсеткіші – ұлттық тіл екендігі сөзсіз [108, 181 б.].

Дүниетаным – адам санасында дүниенің, қоғамның бейнеленуі, оны жалпы түсінуі, адамгершілік, эстетикалық, ғылыми-теориялық, құндылықтарды меңгеру. Құндылықтардың бірі ретінде ұлттық ойындар баланың сезімін оятады, дүниетанымының қалыптасуына үлкен әсер етеді. Зерттеу тақырыбымен байланысты ұлттық ойындардың мән-мағынасын, ерекшеліктерін пайымдау, ең алдымен, философиялық тұрғыдағы тұжырымдарға негізделмек. Яғни білім алушылар сабақ үдерісінде ойын ережесімен танысып, ойын элементі арқылы сабақ мақсатына сай тапсырмаларды орындап үйренеді, дағдыланады. Мысалы, 6-сыныпта термин, кәсіби сөздерді өткенде «Орамал тастау» ойынын пайдалануға болады. Алдымен білім алушыларға ойынның ерекшелігі түсіндіріледі. Сыныптағы білім алушылар екі топқа бөлінеді. Жүргізуші ойын барысында қолындағы орамалды бірінші топтың өз жағындағы шеткі ойыншыға ұсынады. Бұл әрекет ойын ережесі бойынша топ мүшелерінің өзара байланысын және ойын барысындағы реттілікті қамтамасыз етеді. Ал ол өз кезегінде қарсылас топтағы ойыншылардың біріне лақтырып жібереді де: бір термин сөзді айтады, екінші жақ ол терминнің мағынасын айтады. Осылай ойын жалғасады.

Білім алушының дүниені қабылдау кезіндегі әсерленуі балалық шақта жақсы жүреді, сондықтан ұлттық ойындарды сабақ тақырыбына сәйкестендіре пайдалану баланың дүние туралы ой-өрісін кеңейтіп, көзқарастары мен сенімін тексеруге көмектеседі. Білім алушы дүниетанымының қалыптасқандығын оның ғылыми білімдерінің тереңдігінен, жүйелілігінен, ойлауынан байқауға болады.

Қай уақытта болмасын, дүниенің жаралуы, табиғаттың түрлі құбылыстары туралы адамның өзіндік көзқарасы, түсінігі болды. Кейбір табиғат құбылыстары тылсым жұмбақ болып көрінеді де, адам санасына елеулі әсер етеді. Түрлі салт-дәстүр, әдет-ғұрып, ойындар т.б. халықтың рухани сезімін, адамгершілік қасиетін, мінез-құлқын ғана қалыптастырып қоймай, дүниетанымын кеңейтіп, түрлі білімдер негізінен мағлұмат береді. Ойын адамзат тарихының барлық кезеңінде халық мәдениетін зерттеген ойшылдардың ерекше назарында болған. Ойын туралы алғашқы философиялық пайымдаулар Ежелгі Грекияда қалыптасқан. Сол кезеңде ойын адамның

материалдық тұрғыда пайда табу әрекетіне жатпайтыны, оның басты мақсаты көңіл көтеру екені атап көрсетілген. Платон ойынның көңіл көтерушілік сипатын екі бағытта қарастырған: біріншісі – «гимнастикалық шеберлік», оның басты мақсаты адам денесін шынықтыру және физикалық жетілдіру болса, екіншісі – «мусикалық шеберлік» (грекше *musike* – жалпы білім мен рухани мәдениет), ол адамның жан дүниесінің рухани дамуына ықпал етеді деп есептелген. Антикалық философтар ойынды адам мен ғарыш арасындағы үйлесімді байланыстың көрінісі ретінде бағалаған. Платон ойынды, би билеуді құдайдың берген сыйы деп таныса, ал Аристотель үшін ойын адамның рухани және физиологиялық күшін қалыптастырушы құрал болған [109, б.25]. Ал ойын іс-әрекетіне қатысты алғашқы философиялық және теориялық тұжырымдар кейіннен И.Кант пен Ф.Шиллер еңбектерінде дамытылды. Белгілі неміс философы И.Кант ойынды еркіндіктің ең толық көрінісі ретінде қарастырған. Ол өнер мен ойын арасындағы терең байланысты атап өтіп, поэзияны идеядан туындайтын шығармашылық ойын деп сипаттаған. Кантқа сәйкес, ойын адамның ішкі еркіндігін білдіреді, ол тек қажеттіліктен туындамайды, керісінше, адамның эстетикалық, рухани дамуына қызмет етеді. Ал ағылшын философы Г.Спенсер мен неміс ақыны Ф.Шиллер ойынның пайда болуын адамның бойындағы артық күш-қуатпен байланыстырады. Өз кезегінде австриялық ғалым К. Гросс ойынды тек күш-қуаттың молдығынан туындайтын құбылыс ретінде ғана емес, сонымен бірге жас организмді өмірге бейімдеудің, оны тәрбиелеу мен дағдыландырудың маңызды құралы ретінде түсіндіреді. Бұл болжамды ағылшынның позитивті философы Г.Спенсер де айтқан, ол ойын түсінігіне эволюциялық көзқарасты енгізді. Г.Спенсер ойынды белгілі бір мақсатты көздемейтін, бірақ жағымды жасанды күш жаттығуы деп санайды. Бұл тәсілді одан әрі дамытқан неміс философы, әрі психологы К.Гросс болды. Ол ойынды адамның өздігінен білім алуына және өзін-өзі жетілдіруіне ықпал ететін функционалды жаттығулар жиынтығы ретінде көрді.

Ойын феномені деген не деген мәселе ғалымдар арасында әртүрлі көзқарастар туғызған. Бұл сұраққа қатысты бір жақты пікір қалыптаспаған. Э.Берннің философиялық тұжырымынша, ойын – тек көңіл көтеру, ләззат алу да, ересек өмірге дайындық, тәуекелге бару немесе шабыт көзі ғана емес. Ол ойынды адам болмысының стратегиясы, яғни әмбебап құбылыс ретінде қарастырып, оның адамаралық қарым-қатынастардың дамуына ықпал ететінін атап көрсетті. Бұл ойды 1982 жылы шыққан «Советский энциклопедический словарь» еңбегінде де қуаттайды. Сөздікте ойынның мынадай анықтамасы беріледі: «Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [110, б.480]. Бұл анықтамада ойынның адамзат тарихында магиямен, ұлттық салт-дәстүрлермен, әскери дайындықтармен және өнердің, оның орындаушылық түрлерімен тығыз байланыста болғаны да атап көрсетіледі. Сонымен қатар ойынның балаларды тәрбиелеу мен оқытуда, оларды психологиялық тұрғыдан өмірде кездесетін түрлі жағдайларға дайындап, дамытудың маңызды құрал екені айтылады. Сондай-ақ, ойын құбылысының жануарлардың жоғары дамыған түрлеріне де

тән екендігі көрсетілген. Ойын ұғымына ұқсас анықтама «Мәдени-философиялық сөздікте» де берілген: «Ойын – нәтиже үшін емес, үрдістің өзінде жүзеге асатын іс-әрекет түрі» [104, б.196]. Сонымен қатар бұл еңбекте ойын теориясы ХХ ғасырда Х.Ортега-и-Гассет, Й.Хейзинга, Е.Финк, Г.Гадамер сынды мәдениеттанушы ғалымдардың тұжырымдамалары негізінде қалыптасқаны атап өтіледі. Мәселен, Х.Ортега-и-Гассет шығармашылықтағы еркін рухты, қиял шексіздігін және сырттай бақылаушылықты шынайы өмірдің ойындық өлшемдеріне тән қасиеттер ретінде қарастырады. Ал Е.Финк пен Й.Хейзинга мәдениеттің бастауын ойынмен байланыстырады, мәдени шығармашылықты ойын деп түсіндіреді. Осы тұрғыдан алғанда, ойын, адамды табиғи болмыстан жоғары деңгейге көтеріп, мәдениет феноменінің қалыптасуына негіз болады деп пайымдайды.

Адамзат өміріндегі ойынның мәні мен маңызын терең түсінуде мәдениеттану ғылымының орны айырықша. Қазақ мәдениетіндегі ұлттық ойындарды философиялық қырынан зерттеген А.С.Мұрғабәева былай деп атап көрсетеді: «Қазіргі кездегі мәдениеттанудағы алуан түрлі концепциялар мен теориялардың қатарына ойын концепциясы да кіреді. Бұл концепцияға көпшілік тарапынан қызығушылық артуда. Оның себебін ХХ ғасырда адамзат өмірінде орын алған үлкен сапалық өзгерістермен түсіндіруге болады. Қазіргі заманда ойын элементі зерттеушілердің пайымдауы бойынша, саясатта, ойында, спортта, халықаралық істерде, сот процесінде, педагогикада т.б. көрініс табады. Сондықтан да мәдениеттің ойын элементін жан-жақты зерттеу мәдениеттің тізгініне, тереңіне үңілу болып табылады» [13, б.5].

Ойынның пайда болу мәселесі ғылым салаларында әртүрлі теориялармен түсіндірілген. А.С.Мұрғабәева өзінің зерттеулерінде ойынның тууына қатысты бірнеше теорияны қарастырады. Маркстік ілім сәйкес, ойын балаларды өнімді еңбекке үйрету, жануарлардың ойыншыл әрекеттеріне еліктеу, ересек өмірге дайындау және қоғамдық функцияларды меңгеру тұрғысынан маңызды болып есептеледі. Дегенмен, ойынның пайда болуын тек еңбек процесімен түсіндіру жеткіліксіз дейді зерттеуші. Себебі еңбек процесінде негізгі рөл мұқтаждық қа берілсе, ойын тілек пен қызығушылыққа негізделеді. Еңбекте мотивация нәтижеге бағытталса, ойында мотивацияның өзі әрекет барысында іске асады. Еңбек нақты шындықта іске асады. Сонымен қатар, еңбек нақты өмірде жүзеге асса, ойын шартты немесе бейнелі шындықта өтеді.

Көптеген ғалымдардың еңбектерінде «дүниетаным», «қазақ халқының дүниетанымы» жөнінде құнды ойлар шешімін тауып, (Ә.Нысанбаев, М.Орынбеков, М.Мұқанов, Т.Әбжанов, Ж.Алтаев, Ғ.Ақпанбек т.б.) дәлелденді. Соңғы кездері қазақ дүниетанымының қалыптасып даму кезеңдері жайында ғылыми еңбектер жарық көрді. Олардың қатарында: Ж.Алтаев, Д.Кішібеков, Ж.Әбділдин, А.Қасабеков, М.Орынбеков, С.Сегізбаев, Ж.Молдабеков және т.б. атауға болады. Қазақ философтары өз еңбектерінде «дүниетаным», «таным» туралы төмендегідей талдаулар жасайды. Ж.М.Әбділдин «Таным логикасы мен диалектикасының принципті мәселелерін» талдап түсіндірсе, Ә.Нысанбаев «...танымды дамытудағы шығыс және батыс дәстүрлерінің өзара байланысына,

қазақ философиялық ойы мен мәдениетіне, қазақтың әлемдік өркениетке табиғи жалғасуы контекстіндегі дүниетанымның өзгешеліктеріне» ерекше мән береді. Т.Әбжанов «...Ізгіліктерді қабылдап алу екі негізгі процеске байланысты, бірі – оқып білім алу, ал екіншісі – тәлім-тәрбиеге байланысты», – деп қорытындылайды. Дүниетанымды қалыптастыру үшін ғылым саласын байланыстырып, сабақтастыра отырып, өз ұлтымыздың мәдениетін өзге ұлттардың әдебиеті, мәдениетімен байланыстыра білім, тәрбие беруді қолға алған жөн», - дейді [111, б.13].

Қазақтың даналық ой-пікірлерінің, ұлттық дүниетанымның тарихы екі кезеңнен тұратынын аңғарамыз. Бірінші кезеңде Қорқыт ата, Жүсіп Баласағұн, Қожа Ахмет Ясауи, Әбу Насыр Әл-Фараби, Махмұт Қашқари т.б. даналық дәстүрін қалыптастырды, олар табиғи түрде қазақ этносының дүниетанымдық ойлау мәдениетінің бастау арналарына айналған. Екінші кезеңде қазақ халқының төл дүниетанымы мен философиясы қалыптасып, дамыды. Қазақ философиясының төл тарихы Асан қайғы мен Мұхаммед Хайдар Дулатидан басталады. Асан Қайғы – түркі жұртының әйгілі ойшылы Қорқыттың дүниетанымын жалғастырушы. Қазақ философиясы бастау алатын екінші ойшыл, қоғам қайраткері – М.Х.Дулаттың «Тарих-и-Рашиди» еңбегінде түркі дүниесінің рухани тұтастығы және оның дүние жүзі халықтары өркениетімен тығыз байланысы нақтылы мысалдармен баяндалған.

Білім саласының қай-қайсысы да білім алушының дүниетанымын қалыптастыруға үлесін қосады. Бұл кезеңде дүниетанымдық деңгей адамдардың өз тәжірибесінен, күнделікті өмірден, олардың арасындағы қарым-қатынастан туындаған дүниетаныммен сабақтаса байып отырады. Мәселен, А.Құнанбайұлы адам мен қоғам арасын еңбекпен, біліммен, ақыл-ой санамен, халықтың бірлігімен өркениетке жету жолындағы мақсаткерлігімен тікелей байланыстыра қарастыратындығын философ М.С.Орынбеков дәлелдеген [21, б.112]. А.Құнанбайұлы – қазақ ағартушылығында, қазақ халқының бүкіл ұлағатты мәдениеті тарихында үлкен орын алған ақын, ойшыл. Оның шығармашылығы өлеңдер, дастандар, философиялық прозалық еңбектер, аудармалар мен әндерден тұрады. Абайдың дүниетанымы ойлы, терең әрі көпқырлы болып, оның әлемге көзқарасы шығармаларында айқын көрініс табады. Ол сыртқы дүниенің санадан тыс өмір сүретінін атап көрсетеді.. Мысалы, қырық үшінші қара сөзінде адам «...көзбен көріп, құлақпен естіп, қолмен ұстап, тілмен татып, мұрынмен иіскеп, тыстағы дүниеден хабар алады», - дейді. Сонымен қатар, Абай «Мен» және «менікі» деген философиялық мәселені зерттеп, өзіндік қорытынға келеді. Ол дүниетанымға қатысты құнды ойлар қалдырған: түйсіктеріміз арқылы әлемнен хабар аламыз, ал пайда мен залалды ажырататын күш – ақыл дейді. Көптеген өлеңдері мен қара сөздерінен диалектикалық ой тұжырымдарының көрінісін байқауға болады [112, б.101-199]. Қазақтың ұлы ақыны және ойшылы А.Құнанбайұлы жан-жақты мәдени дамуды қолдады, ал оның ішінде ұлттық логикалық ойындарды дамытуға көңіл бөлді. Ақын ойын толықтыруда, философиялық қиялын ұштауда, психологиялық және педагогикалық көзқарастарын ашуда тоғызқұмалақ

ойынының әсері болған деп топшылаймыз. Ол оймен келетін ойындарды шетқақпай қалдырмай бір мезгіл тынығатын серігі екендігін, әкемді тоғызқұмалақтан жеңдім деген адамды көргенім жоқ дегенді баласы Тұрағұлдың «Әкем Абай туралы» [113] атты естелігінен де оқуға болады.

А.Құнанбайұлы «Жеті жұрттың тілін біл, жеті түрлі білім біл» деген оймен балаларды өз халқының өнерін меңгерумен бірге, басқа халықтардың да өнерін, білімін, ғылымын, тілін меңгеруге шақырады. Әрбір халықтың тілін меңгеру, өнерін білген кісі онымен бірдейлік пікірталастыра алады, оған жалынышты болмайды, өзінің тұрақты көзқарасы, ой-пікірі болады, әрбір халықтың өнеріндегі, мәдениетіндегі өзіндік ерекшеліктерді ажырата біледі деп өз пікірін «25-ші сөзінде» жалғастыра түседі. Ондағы ойы ғылым мен өнердің мазмұнын, қажеттілігін талдап, түсіндіре отырып, оған балаларды тарту, қызықтыру, олардың ата-аналарына барыңды салсаң да ...балаң бала болсын десең – оқыт, көкірек көзі ашылады деп ғылым мен өнердің бала болашағы үшін дүниетанымын қалыптастыруға қажет екендігіне көзін жеткізуге ұмтылады [114, б.121]. Абай жайлы: «...Абайдың рухани әлемі – ерекше бір тылсым дүние, ал оның негізгі зерттеу объектісі – адам. Сол адамның эстетикалық, этикалық бет пернесі, арман-мақсаты, өмірінің мәні, сезімі мен түйсігі, болмысы мен ұлттық ойлау ерекшелігі ұлы ойшылды терең тебіреністерге түсірген. Олардың негізінде адам және кісілік философиясы жатыр», – дейді М.С.Орынбеков [21, б.181].

Ш.Уәлиханов «Қазақтардағы шамандықтың қалдығы», «Сахарадағы мұсылмандық жөнінде», «Тәңір (құдай)» атты еңбектерінде адам тұлғасының дүниетанымы туралы маңызды ойлар айтады. Ол қазақ даласында шамандықтың пайда болу себептерін түсіндіре отырып, күн, ай, жұлдыздар мен жерді алғашқы киелі күштер ретінде қабылдау кең тарағанын атап өтеді. Қазіргі заман философиясындағы өзекті мәселелердің бірі – адам және оның қоршаған ортамен байланысы болса, бұл мәселенің маңызын Ш.Уәлиханов ХІХ ғасырдың ортасында-ақ көрсеткен. «Қазақтардағы шамандықтың қалдығы» еңбегінде табиғат пен адам, өмір мен өлім ұдайы адамды таңдандыратын, тылсым құбылыс ретінде қарастырылатынын жазады [115].

Ы. Алтынсариннің дүниетанымының қалыптасуына халық ауыз әдебиеті, орыс классикалық әдебиеті және Еуропа ойшылдарының еңбектері зор ықпал етті. Ш.Уәлиханов сияқты, Ы.Алтынсарин де халықтың мешеулігінен құтылудың негізгі жолы білім мен ағартуда деп білді және Қазақстандағы оқу - ағарту ісінің дамуына белсенді түрде атсалысты. Ағарту мен қоғам мәселелеріне арналған шығармаларында ол өзіндік философиялық көзқарастар қалыптастырды. Ыбырайдың өлеңдері мен әңгімелерінде қоршаған әлемнің адам санасынан тәуелсіз, объективті түрде өмір сүретінін мойындау айқын көрінеді. «Жаз», «Өзен» секілді өлеңдерінде табиғатты бейнелеу арқылы оның адамнан тыс, дербес болмысы сезіледі. Бұл ағартушының дүниеге көзқарасының маңызды қырын көрсетеді [116, б.21].

Білім алушылардың сабақ үдерісі арқылы дүниетанымын қалыптастыруда ұлттық ойындарды пайдаланудың тиімді екендігі тәжірибе

кезінде анық болды. Әрине ол үшін ұлттық ойындардың мазмұны, жүргізілу тәртібімен білім алушыларды таныстыру қажет. Өйткені мазмұны белгісіз оқытудың, әдіс-тәсілдерін түрлендірудің түпкі нәтижесі осал болатындығы ақиқат. Сондықтан алдыңғы тарауда ұлттық ойындардың түрлері талданып берілді. Сонымен қатар ұлттық ойындардың мазмұнынан бөлек, оларды оқу мәтіні ретінде де, әдіс ретінде де пайдаланудың әдістемесін жасау аса қажеттілік тудырып отыр. Осы ретте бұл мақсатты шешу жолдары да осы диссертациялық жұмыста ұсынылып отыр. Өйткені «Бесік жырынан» бастап барлық ұлт ойындарының түрлері адам болмысының ерекше бір көрінісі екендігі, ойын баланың рухани және тәндік жағынан жетілуіне әсер етумен қатар, дүниетанымдық та, тәрбиелік те мәні үлкен.

Философияның дүниетанымдық ғылыми жүйе екендігі ғылымда дәлелденген жайт. Оның үстіне, философияның негізгі мәселесі адамның сыртқы дүниеге қатынасы болғандықтан, ойынның да адам өмірінде мәні терең. Өйткені ойынды жай ермек ретінде емес, халықтың ғасырлар бойы жинақтаған рухани мұрасы әрі тәрбиелік маңызы зор құрал деп қарастырған жөн. Баланың дүниеге келген алғашқы күндерінен бастап-ақ бойына қажет адамгершілік қасиеттерді сіңіруде ойынның атқаратын рөлі ерекше. Ойын баланың көңіл-күйін көтеріп, бойын сергітумен қатар, оның ой-өрісін, дүниетанымын кеңейтеді. Ойынға белсене қатысқан бала өз халқының болмысын, дүниетанымын, мінез-құлқын және тұрмыс-тіршілігін тереңірек тани бастайды. Сондықтан ойындар да адам дүниетанымын айқындайтын ұлттың рухани құндылығы ретінде бағалануы тиіс. Өйткені қазақ мәдениеті мереке, мейрамдарға, оған қатысушылардың қабілетін жетілдіретін ойын-сауықтарға бай екендігі белгілі. Ойын мәдениеті – тән мәдениетінің өнерлік, спорттық-бәсекелестік және басқа да қызметтік түрлерін біріктіретін жан-жақты құбылыс. Өйткені нағыз ойын тек адам болмысына тән болғандықтан, ол адамның өмір сүру тәсілдерінің бірі ретінде қарастырылады [117, ,202-б.].

Ойынның танымдық құрылымы философиялық заңдылықтарға сүйенеді. Егер қоршаған орта, құбылыстар адамның дүниені тану әрекетінің нысаны болса, ойындардың қалыптасуында қоршаған орта әсері болғандығы айқын. Қазақ халқы да көшпелі өмір сүру салтында қоршаған ортаны өзінше таныды. Ойын түрлерінің қалыптасуына сол қоршаған ортаның әсері болды. Қазақ халқының күнкөрісі төрт түлік малға байланысты болғандықтан, қозғалмалы ойындарда олардың бейнесі жиі кездеседі. Мысалы, соқыртеке, түйе-түйе, ақбайпақ, көксыыр т.б. Сондай-ақ бұл ойындарда балалардың жас күнінен өздеріне таныс табиғи және тұрмыстағы мүліктік заттарды қолдануы, көшпелі өмір жағдайына бейімделуден туған әрекеттері анық байқалады. Уақыт өте келе мал шаруашылығының өркендеуіне байланысты аңшылық бұрынғыдай халықтың күнделікті кәсібі болудан қалып, бос уақытты қызықты өткізудің ойын-сауық түріне айналды. Соның нәтижесінде спорттық және тәрбиелік мәнін сақтай отырып, қазақтың ұлттық ойындары, мысалы, «бүркіт салу», «жамбы ату», «ит жүгірту, құс салу» сияқты ойындар қалыптасты. Бұл ойындар тек халықтың рухани және мәдени құндылықтарын бейнелеп қана қоймай,

сонымен бірге олардың атаулары да ұзақ уақыт бойы сақталып, ұрпақтан ұрпаққа жетті [117, б.58-59].

Көріп отырғанымыздай, ұлттық ойындар атаулары, мазмұны халықтың күнделікті тәжірибесінен, іс-әрекетінен қалыптасқандығын байқауға болады. Осылайша қалыптасқан ұлттық ойындардың атаулары мен мазмұнының мектеп білім алушыларының тілдік білімдерін ғана емес, өмір, қоршаған орта туралы таным-түсініктерін, дүниетанымын кеңейте түсетіні анық.

Еліміз тәуелсіздік алғаннан бері халықтық сипаттағы ұлттық ойындардың тәлім-тәрбиелік мәніне ерекше мән беріліп келеді. Осы ретте ұлттық ойындар жайында баспасөз беттерінде де материалдар жиі жарияланып жүргендігін атап айтқымыз келеді.

2018-2021 ЖЫЛДАРЫ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР ТАҚЫРЫБЫНА БАЙЛАНЫСТЫ ЖАРЫҚҚА ШЫҚҚАН МАҚАЛАЛАР

«ЕГЕМЕН ҚАЗАҚСТАН»	«АНА ТІЛІ»
<p>Ұлттық ойындары – бабаларымыздан қалған асыл қазына. 25 Сәуір, 2018 https://egemen.kz/author/7-egemen-redaktor</p>	<p>Жүйрік тазы. 18 Қаңтар, 2018 Айгүл Әмірбекова https://anatili.kazgazeta.kz/news/46626</p>
<p>Асық ату ептілікке баулиды 26 Наурыз, 2018 https://egemen.kz/author/7-egemen-redaktor</p>	<p>«Салбурын мереке ғой саятшыға...» 22 Ақпан, 2018 Мырзабай Омаров https://anatili.kazgazeta.kz/news/47041</p>
<p>Көшпенділер ойындарының көші түзеліп келеді 30 Тамыз, 2018 https://egemen.kz/author/7-egemen-redaktor</p>	<p>Сәйгүлік жаршысы 7 Мамыр, 2018 Өмірзақ Озғанбаев https://anatili.kazgazeta.kz/news/48060</p>
<p>Қазақтардың атқа міну мәдениеті 23 Қазан, 2019 https://egemen.kz/article/211692-qazaqtardynh-atqa-minu-madenieti</p>	<p>Ойынның тәрбиелік мәні 25 Қазан, 2018 Маржан Абдикадилова https://anatili.kazgazeta.k/news/50105</p>
<p>Ұрпақты ұлттық негізде тәрбиелесе... 28 Қараша, 2019 Рауан Қайдар https://egemen.kz/article/214477-urpaqty-ulttyq-negizde-tarbielese</p>	<p>Ит жүгіртіп, құс салған... 12 Мамыр, 2021 Есет Досалы https://anatili.kazgazeta.kz/news/59185</p>
<p>Ұлттық ойындар – ұлт тәрбиесінің өзегі Байқал Байәділ</p>	<p>Ойнап өспеген ойлап өспейді. 30 Мамыр, 2019 Зәуре Сүлейменова педагогика және психология магистрі</p>

<p>https://egemen.kz/article/215979-ulttyq-oyyndar-%E2%80%93-ult-tarbiesinin-ozegi 18 Желтоқсан, 2019</p>	<p>https://anatili.kazgazeta.kz/news/52813</p>
<p>Көкөзекте ұлттық құндылықтар ұлықталды 10 Қаңтар, 2020 Азамат Қасым https://egemen.kz/article/217440-kokozekte-ulttyq-qundylyqtar-ulyqtaldu</p>	<p>Қазақ күресі туралы ой 17 Шілде, 2019 Дәнеш Ахметұлы, жазушы https://anatili.kazgazeta.kz/news/53569</p>
<p>Зерделі ұлттың ойыны 25 Наурыз, 2021 Әли Битөре https://egemen.kz/article/269506-zerdeli-ulttynh-oyunu</p>	<p>Ұлттық спорттың насихатшысы 02 Тамыз, 2018 Айтуған ДӘУЛЕТ https://anatili.kazgazeta.kz/news/48968</p>
<p>«Жігіттер бар нарқасқа...» 13 Мамыр, 2021 Қазбек Құттымұратұлы https://egemen.kz/article/274492-zhigitter-bar-narqasqa</p>	<p>«Көкбастаудағы» аламан 04 Қыркүйек, 2019 Нұрлан ҚҰМАР https://anatili.kazgazeta.kz/news/54248</p>
<p>0 Ұлттық спорт ұлтты біріктіреді 08 Қазан, 2021 Мұхтар Күмісбек https://egemen.kz/article/292204-ulttyq-sport-ultty-biriktiredi</p>	<p>Құсбегілік қайта түледі 06 Желтоқсан, 2018 Айтуған Дәулет https://anatili.kazgazeta.kz/news/50709</p>

Енді осы мақалалардың кейбіреулеріне тоқталайық. Мысалы, «Егемен Қазақстан» газетіндегі Г.Жалғасованың «Ұлттық ойындары – бабаларымыздан қалған асыл қазына» мақаласында «Ұлттық ойындар – ерте заманнан қалыптасқан дәстүрлі ойын-сауықтардың бір түрі. Оның бастауы тым тереңде, ғасырлар қойнауында жатыр. Қазақтың ұлттық ойындары – бабаларымыздан қалған асыл қазына. Сол себепті халықтық мұраны меңгеріп, оны күнделікті өмірде қолдану қазіргі заман талабына сай ұрпақ тәрбиелеуде аса маңызды рөл атқарады. Ойын әрбір баланың өмірге деген қызығушылығын арттырып, жарқын әсерлерге толы сәттерді танытады, жеке қасиеттерімен біте қайнасып, әрі қарай дамуымен ұштасады. Бұл дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспетті. Осы арқылы балалық балдәурен шақта өзін қоршаған орта туралы түсінігі мен дүниетанымын қалыптастырады. Ойын дегеніміз – білуге, білімге құштарлықты ұшқындататын құрал. Осының барлығы баланың көңіл-күйін көтеріп, ой-өрісін дамытатын, қиялын шарықтатып, ақыл-ойын жетелейтін, денсаулықты нығайтатын әрі өмірге серпін беретін құнды құрал болып табылады, - деп ой түйіндеген. «Білімді ел» газетінің 15.01.2021 жылғы санында

Д.Шахзадаева «Қазақтың ұлттық ойындары» атты мақаласында қазақтың ұлттық ойындарының қоғамдық және әлеуметтік маңызын атап өтеді. Автор ұлттық ойындардың атадан балаға, үлкеннен кішіге мұра ретінде жалғасып, ұрпақтың күш-жігерлі, әрі мықты болып өсуіне ықпал еткенін айтады. Сонымен қатар, ұлттық ойындардың қазақ халқының береке-бірлігін және ынтымағын қалыптастырудағы рөлін ерекше атап өтеді. Мақалада қазақтың ұлттық ойындарын бес түрге бөле отырып, оларды: аңға байланысты, малға байланысты, түрлі заттармен ойналатын, зеректікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін, сондай-ақ соңғы кезде қалыптасқан ойындар ретінде сипаттайды. Мақалада ойынның бала танымын кеңейтіп, тілін ұстартудағы рөліне басымдық беріледі. Ойын әдістері білім алушының ой-санасын жетілдіріп қана қоймай, ұлттық құндылықтарды жаңғыртушы құрал ретінде бағаланады. Мақала авторы «Ұлтымыздың асыл қазынасы болған ұлттық ойындарымызды жоғалтып алмай, ұрпақтан-ұрпаққа жетуін насихаттау - халқымыздың, баршамыздың міндетіміз», - деген қорытынды жасаған. Бұдан ұлттық ойындар атаулары, олардың сөзжасамдық құрылымы, тілдің лексикалық жүйесі қоршаған ортамен, адамдардың күнделікті іс-әрекеті, күнкөрісі, танымдық үдеріспен сабақтас екендігін байқатады, яғни тілдік бірліктер этнос өмірімен, ұлттық мәдениетпен тығыз байланысы анық көрінеді. Өйткені академик Ә.Қайдар айтқандай, «этностың дүниеге келуіне ұйытқы болған да тіл» [63, 11-б.].

Қазақ мәдениеті – көшпенділер мәдениетінің айқын үлгісі ретінде, дүниені түсінудің, философиялық қабылдаудың, ойлаудың ерекше формасы. Өзінің тереңдігі, дәйектілігі және нақтылығы жағынан керісінше, отырықшы мәдениетке қарағанда көш озық тұр. Сан ғасырлар бойына қалыптасқан қазақ мәдениеті өзіне ғана тән заңдылықпен дамып отырды және басқа халықтарға қарағанда қалыптасқан дәстүрді өзгертуге ынталы болмады. Олай болса, білім алушылардың дүниетану үдерісін философия ілімінің заңдылықтарына негіздеп тануға болатындығы, осы реттегі лексикалық бірлік ретінде ұлттық ойын атауларының білім алушыларға ұлттық мәдениетті тануға мүмкіндік беретіндігі анық көрінеді. Философтардың пікірі бойынша, танымдық үдеріс жеке тұлғаның дамуына ықпал етіп, оның ақыл-ойын, шығармашылық әлеуетін арттыруға, өмірге деген көзқарасын тереңдетуге ықпал етеді. Танымның осындай күрделілігі мен маңыздылығы оны жан-жақты зерттеудің қажеттілігін туындатады, әсіресе білім мен мәдениеттің ұрпақтан-ұрпаққа берілуінде [118, 296 б.]. Сонымен қатар адамның мінезі мен әрекетін айқындайтын басты өлшем оның білімі емес, дүниеге деген көзқарасы екені көрсетіледі. Дүниетанымның қалыптасуы уақытша құбылыс емес, ол адам өмірінің барлық кезеңін қамтитын ұзақ процесс. Тұлғаның жалпы дамуы барысында бұл үдеріс үнемі жалғасып, үздіксіз өзгеріп отырады [119]. Өйткені жас жеткіншектердің дүниетанымын қалыптастыру таныммен байланысты. Танымның философиялық ұғым екені ақиқат. Қазақ халқының бай ауыз әдебиетінен бастап, бүгінгі дейінгі шығармалар яғни әдебиет білім алушының ой-өрісінің, дүниетанымның артуына көмектеседі. Солардың қатарында ұлттық ойындардың мәні ерекше.

Халықтық сипаты бар ұлттық ойынның бірі түрі – ой ойындары десек, олардың ішіндегі ең бастысы – жұмбақ айту. Қазақ халқының сан ғасырлар бойы тәлім-тәрбиесін күнделікті сабақ үрдісінде пайдаланудың мәні үлкен екендігі тәжірибе барысында байқалды. Олай болса, мектеп оқушыларының дүниетанымын қалыптастыруда тіл мен ойлаудың байланысы басты тірек болады. Ал зерттеушілер көрсетіп жүрген ойлаудың негізгі формалары: ұғым, пайымдау, саралау, түйсіну, тұжырымдау секілді категориялар да ерекше рөл атқарады. Бұл идеяның маңызы зор. Ұлттық ойындар тек мәдени құндылықтарды сақтап қана қоймай, оларды білім беру үдерісінде тиімді пайдалану оқушылардың шығармашылық ойлауын дамытуға, дүниетанымын кеңейтуге және әлеуметтік-мәдени дағдыларын қалыптастыруға үлкен мүмкіндік береді. Мектепте қазақ тілін оқыту барысында ұлттық ойындарды қолдану арқылы оқушылар тек тілдік дағдыларын меңгеріп қоймай, өздерінің рухани әлемін, мәдениетіне деген сүйіспеншілігін арттыра алады. Бұл процесс сабақтың нәтижелілігін арттыруда маңызды рөл атқарады. Әсіресе, ойын арқылы шығармашылықпен жұмыс істеу, коммуникативтік қабілеттерді жетілдіру және ойлау дағдыларын қалыптастыру үшін ерекше мүмкіндіктер туындайды.

Ұлттық ойындар балаға тек көңіл көтеру емес, сонымен қатар күрделі ойлау, стратегия жасау, топпен жұмыс істеу сияқты дағдыларды да үйретеді. Бұның барлығы балалардың ақыл-ойының дамуына, олардың білімін тереңдетуге және әлеуметтік құндылықтарды меңгеруіне ықпал етеді. Сондықтан да ұлттық ойындарды қазақ тілін оқытуда тиімді пайдалану білім беру жүйесінің сапасын арттырады. Мысалы, 6-сыныпта бірге жазылатын сөздер туралы мәлімет беруде алтыбақан, ақсүйек, соқыртеке, қарақұлақ т.б. ойын атауларын келтіруге болады. Бірақ сабақта бұл сөздердің біріккен сөздер екендігін айтумен шектелмей, балаларды аталған ұлттық ойындардың мазмұнымен, жүріс тәртібімен таныстыруға болады. Сонда сабақта берілетін «ақпараттың қажеті қанша, ол адам өмірін түрлендіретін, жақсартатын нәтижеге алып келе ме?» [120, 7 б.], соған назар аударылуы керек.

Қорыта айтқанда, қазақ халқының қоршаған орта, тұрмыс-тіршілік туралы талғамдарында терең философиялық ой жатыр. Халқымыздың мағынасы терең философиялық тұжырымдарына ұлттық ойындар атаулары мен мазмұны да дәлел болады. Ойын әр баланың алдынан өмірдің жарқын сәттерін ашып, жеке қасиеттерімен біте қайнасып, әрі қарай дамуымен ұштасады. Олай болса, орта сынып оқушыларының дүниетанымын қалыптастыруда халықтың салт-дәстүрі, тұрмыс-тіршілігі, әлеуметтік өмірге көзқарасы мен арман-тілегін білдіруге бағытталған ойын түрлерін сабақ үдерісінде әдіс ретінде пайдалануға арналған тапсырмалардың мүмкіндігі мол. Сондықтан ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын жетілдіруде философиялық әрі танымдық зерттеулердегі тұжырымдар, пайымдаулар олардың тілдік білімдерін ғана емес, қоршаған орта, қоғамдық құбылыстар туралы таным-түсініктерін кеңейте түседі деп есептейміз.

2.2 Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастырудың психологиялық аспектілері

Баланы ерте жастан дамыту мәселесі ежелгі грек философиясынан бастау алып, бүгінгі күнге дейін шетелдік және отандық психология мен педагогика ғылымдарында, әсіресе мектепке дейінгі оқыту мен тәрбиелеу саласында өзекті зерттеу тақырыбына айналып отыр [121, б.17]. Айталық, Платон мен Аристотель балалық шақтың бастапқы кезеңіне ерекше мән бермегенімен, олар қоғам жағдайында осы уақыттың дұрыс пайдаланылмауын елеулі мәселе деп санаған. Мұны ерте жастағы балаларды қоғамдық тұрғыда тәрбиелеудің жүйесінің болмауымен түсіндірген. Бұл пікірді Аристотельдің: «...7 жасқа дейін баланың дене дамуына, шынығуына, дұрыс тамақтануына және тазалығына отбасы жауапты болуы тиіс. Балалар жас ерекшеліктеріне сай ойындар ойнап, әңгіме мен ертегілер тыңдауы, сөйлеу дағдыларын меңгеруі қажет...» деген тұжырымдары дәлелдейді. Ол сондай-ақ «5 пен 7 жас аралығында балалар болашақта меңгеретін білімдеріне алдын ала қатысуы тиіс екенін атап өтіп, отбасылық тәрбиенің мемлекеттік билік органдарының қадағалауында болуы қажет екенін және ата-аналардың бала тәрбиесіне тікелей жауапты болуын талап етті» [122]. Я.А.Коменский бала туғаннан бастап 6 жасқа дейін (балалық шақ) ана мектебінен өтуі тиіс екенін негіздеді. Ол балалардың қоршаған табиғат пен қоғамдық өмір туралы алғашқы түсініктерін қалыптастыруға, олардан алған әсерлерін дамытуға, ұстамдылыққа, ұқыптылыққа, еңбексүйгіштікке, тыңдай білуге, әділдікке, шынайылыққа, адамдарды жақсы көре білуге тәрбиелеу, сондай-ақ дінге баулу қажеттілігіне ерекше мән берді [123].»

«Жан-Жак Руссо баланың туғаннан бастап 2 жасқа дейін дене тәрбиесімен айналысу қажеттігін (омырау сүтімен қоректендіру, баланың еркін қозғалуы, шынықтыру) атап өтті. Ал 2-12 жас аралығында (әлі қисынды ойлай алмайтын кезең) сезім мүшелерін дамыту қажет деп санады, себебі сенсорлық тәрбие ақыл-ойдан бұрын жүреді. Осыған байланысты ол баланың жеке ойын дамытуға, оқуына және денсаулығын нығайтуға ерекше көңіл бөлу қажеттігін айтты [124].»

Баланы ерте жастан дамыту қажеттігі туралы пікірлер классик педагогтардың еңбектерінде де кеңінен айтылған. Соның ішінде А.С.Макаренконың «баланы дүниеге келген сәттен бастап тәрбиелеу қажет» деген тұжырымы адамның барлық қабілеттері оның физиологиялық әрі психологиялық даму кезеңдерінде қалыптасып, жетілетініне негізделген [125]. Л.И.Божовичтің пайымдауынша, жеке тұлғаның дүниетанымды – біршама кешігіңкіреп келетін құбылыс, ол адамның жеткіншек шағында ол қалыптасады, оның негізі – жалпы тәрбиелік бағыт, дүниетаным және қоршаған әлемді қабылдау жүйесі болып табылады [126]. Б.Г.Ананьевтің пікірінше, қалыптасып келе жатқан жеке тұлғаның өз-өзіне деген қатынасының қалыптасуы жеке тұлғаның басқа қасиеттерімен салыстырғанда ең соңғысы болып келеді. Психологиялық әдебиеттерде ойынның көңіл көтеру,

компенсаторлық, өмірлік артық қуатты тарқату, байыпты әрекетке жаттығу, жеке даралық мүмкіндікті жүзеге асыру, еліктеу т.б. қызметтері аталады [127].

«Адам өркениетке бейім болуы үшін балалық шақты бастан кешуі міндетті, егер ойын мен қызыққа толы балалық шақ болмаса, ол мәңгілік жабайы болып қалған болар еді» - деп К.Чуковский бала денесінің дамуы мен ой-дүниесінің өркен жаюы ойынға тікелей тәуелді екендігін атап көрсеткен [128]. Ойын – баланың жеке тұлға ретінде қалыптасуы барысында ой-өрісін, ақыл-парасатын, адамгершілігін, эстетикалық сезімін жетілдіру міндеттерін жүзеге асырудың ең басты құралы. Қазақ ауыз әдебиетіндегі, әсіресе, балалар фольклорын дамытушы негізгі бір сала – балалар ойыны. Ойын – баланың өмірлік қуаты, яғни оның рухани дамуы мен табиғи өсуінің негізгі шарты болып табылады және халықтың салт-дәстүрін үйренуге де жол ашады, зейінділік пен тапқырлықтарын дамытады.

Ойын дегеніміз – жаттығу, ол арқылы бала өмірге әзірленеді. Сонымен қатар, қозғалмалы ойындар баланың көңілді, өмірге шаттық қуанышпен қарауын және ақыл-ойының дамуына (тапқырлық, тез, дұрыс шешім қабылдау т.б.) әсер ететін дұрыс фактордың бірі ретінде қарастырылады. Негізінен, балалардың өсуіне жақсы әсерін тигізетін қозғалмалы ойындар – бұл далада ойналатын ойындар. Осы ойындардың арқасында балалардың көңіл-күйі, эмоциясы жоғарылап, оның нерв жүйесін бекітеді.

Жеткіншектің басты әрекеті – оқу. Оқу, білім алу кез-келген әрекетті игерудің негізін құрайды. Әрбір әрекеттің нысаны (предметі), мазмұны, оны игерудің құрал-жабдықтары және нәтижесі болады. Оқу әрекетінің предметі – білім алушылардың тәжірибесі, оны жаңа білім, іскерлікпен байыту, толықтыру. Оқу әрекетінің мазмұнына жаңа білім алу үдерісі және әрекеттің тәсілі жатады. Оқу әрекетінің амалына: интеллектуалды әрекет (анализ, синтез, жинақтау, жалпылау, жіктеу), тілдік, вербалдық амалдар: индивидтің игерген білімі, қоғамдық тәжірибе жатады. Ал оқу әрекетінің нәтижесі – игерілген білім, дағды, іскерліктер жүйесі, шығармашылық тәжірибе, әлемге мәдени-құнды қарым-қатынас. Білім алушылардың оқу әрекетін қалыптастыру – психология-педагогикалық теорияның маңызды мәселесі. Білім – кез-келген адамның қарапайым істі шешуіне қажетті тәжірибе мен икемділіктерді және дағдыны қалыптастырудың негізі. Кейбір зерттеулерде адамның психологиялық құрылымы іс-әрекетпен байланыстырылады. Себебі білім іс-әрекетті ойлаудың жоғары нәтижесі болып табылатын ақиқатқа жеткізсе, икемділік адамды іске машықтандырады, оның дұрыстығына сенімін туғызады. Білім мен икемділік: қабылдау, ұғыну, түсіну, қорыту, бекіту, қолдану негізінде қалыптасады. Білім алушының оқу әрекетін ұйымдастыру – әрекет субъектісінің жеке басының дамуы, қалыптасуы. Оқытудың психологиялық заңдылығын айқындау білім алушының жасына қарай ерекшелігін білумен тығыз байланысты.

Жеткіншек – ерекше бір әлеуметтік топтың өкілі. Ол белгілі бір жастағы адам және жеке тұлға ретінде: психологиялық, әлеуметтік және биологиялық жақтан ерекшеленеді. Жеткіншектік кезең өтпелі, сыни, қиын, өзгеру деп

сипатталады. Өтпелі кезеңде эмоция өзгермелі, толқымалы, қызба болады. Көңіл-күйі жиі алмасады. Жеткіншектік кезеңде жасөспірім ұялшақ, жасқаншақ, өздерінің дене бітіміне аса назар аударып, кемшіліктерін жиі көреді де, соның нәтижесінде адамдармен қарым-қатынаста қайшылықта болуы мүмкін. Яғни жеткіншек кезең – білім алушының танымдық қызығушылығы мен өз бетінше әрекетінің көріну, сыни ойлау қабілетінің қалыптасу, саналы қабылдау, есте сақтау мүмкіндігінің кеңейе түсу, мәдени құндылықтарға мән беру қабілеттерінің қалыптасу кезеңі. Бұл кезеңдегі оқу әрекеті – белгілі бір мақсатты көздей арнайы ұйымдастырылған, мазмұнын теориялық білім, оның негізінде білім алушының теориялық ойлау, шығармашылық қабілетін дамытуға құрылған оқыту үдерісі. Оның нәтижесінде субъектіде даму, рухани өзгеру, өсу құбылыстары байқалады. Оқыту – білім алушыны білім, дағды, іскерлікпен қаруландыру мақсатында оның психикасына әсер ету, яғни оның жан дүниесін дамыту. Даму білім алушының ақыл-ой әрекеті: түйсінуді, қабылдауды, зерделеуді, есіне сақтауды т.б. психикалық үдерістер арқылы іске асатыны белгілі. Білім берудің мақсаты адамзаттың даму заңдылығымен сәйкес келуі керек десек, ондай заңдылық – таным әдісі. Демек, жеткіншектерге білім, тәрбие беруді олардың танымдық ерекшеліктерін, психикалық үдерістерін қалыптастыру, дамытуға негіздей құру маңызды екені аян. Жеткіншектік шаққа аяқ басқан баланың қалыптасуындағы түбегейлі өзгерістер сана-сезімнің дамуындағы сапалық өзгеріспен анықталады. Ол өзін ересекпін деп сезіне бастайды, ересек болуға және өзіне жұрттың осылай деп қарауына ұмтылады. Жеткіншектік кезең баланың жеке басының, сана сезімінің жетілу кезеңі болғандықтан, танымдық әрекеттер де байқала бастайды. Яғни жеткіншектің бойында құбылыс пен затқа аналитикалық-синтетикалық тұрғыдан талдау жасауға, интеллектуалдық міндеттерді шешуге шығармашылықпен қарауға, өз бетінше қорытындылар жасау дағдылары қалыптаса бастайды. Міне, осы кезеңде жеткіншектің танымдық белсенділігін дамыту өте маңызды саналады. Белсенділік баланың таным іс-әрекетіне деген қатынасын сипаттайды. Педагогика ғылымы белсенділікті: ақыл-ой белсенділігі; интеллектуалдық белсенділік; танымдық белсенділік деп жіктейді. Танымдық белсенділік танымдық әрекеттің негізінде қалыптасатыны белгілі. Танымдық белсенділіктің Т.И.Шамова үш деңгейін бөліп көрсетеді: жаңғырту, түсіндіруші белсенділік және шығармашылық деңгей. Жаңғырту деңгейінде мұғалім әр сабақта өтілген материалды еске түсіріп, жаңғыртып, жаңа материалмен байланыстырып отырады. Түсіндіруші деңгейде жаңа материалды әртүрлі әдіс-тәсілмен игертуді, шығармашылық деңгейге білім алушының өз бетімен шығармашылық тапсырмаларды орындауын жатқызады. Танымдық белсенділікті дамыту, біріншіден, білім алушының өзіне, өз әрекетін тиімді ұйымдастыра білуіне байланысты болса, екіншіден, мұғалім білім алушының танымдық әрекетінің дамуына қолайлы жағдай жасауымен байланысты екені белгілі.

Танымдық белсенділікті жетілдіруде алдымен білім алушылардың ой-өрісін дамыту маңызды. Ғалымдардың (М.Мұқанов) дәлелдеуінше, ой-өрістің

екі түрі бар: біріншіден, тапқырлық пен ұғымталдық, яғни мәселені ойланып шешудің амалы. Екіншіден, ойдың өрістеуі, яғни ой операцияларының тәсілдерінің (анализ, синтез, нақтылау т.т.) орындалуы. білім алушыларды ой амал-тәсілдеріне үйретудің жолдары қандай дегенде, біріншіден, сол жалпы амалдардың тәсілін білуге, екіншіден, сол тәсілдерді нақты әрекетте (білім алу үдерісінде) пайдалана алуға, үшіншіден, өзге жағдайларда пайдалана алу дағдыларын қалыптастыру деп түсінеміз. Ондай ой амал-тәсілдеріне: анализ (талдау), яғни элементтерді бөлшектеу арқылы ішкі заңдылықтарын ашу; синтез, яғни бөлшектелген элементтерді біртұтас құрылымға біріктіру; салыстыру, яғни элементтердің ұқсастығы мен айырмашылықтарын анықтау, жалпылау, яғни маңызды қасиеттеріне, ұқсастықтарына негізделген ортақ ерекшелігін айқындау, нақтылау, яғни жеке ерекшеліктеріне назар аудару, жүйелеу, яғни топтарға бөлу жатады. Мысалы, үстеуге қатысты айтсақ, мынадай ой әрекеттерін орындау маңызды. Алдымен үстеуді мағыналық топтарға бөлшектейміз, әр топтың ерекшеліктерін салыстырамыз, әрқайсысының жеке ерекшеліктеріне тоқталамыз, бәріне ортақ заңдылықты айқындаймыз, ереже құрастырамыз. Нәтижесінде білім алушыда үстеу сөз табы туралы толық пікір қалыптасады. Осы орайда Ж.Асанов білім беру үдерісінде жиі қолданылатын - «даму», «қалыптасу», «жетілу» қолданыстарын саралап қолдануды ұсынады: адамның ақыл-ойында болатын өзгерістерді даму, іс-әрекетте түрлі әдіс-тәсілдерді, құралдарды, білім мазмұнын пайдалану арқылы істі меңгеруі – қалыптасу, ал орын алған істі өмірдің сұранысына байланысты ұйымдастырып, жаңа нәтижені көрсету – жетілу деп саралай келе, мұғалімнің іс-ірекетінде «даму» деген сөзден гөрі «қалыптасу» деген лексеманы пайдалануды орынды санайды. Әрине, даму тұлғаның табиғи өзгерісін байқатады, ал қалыптасу мақсатқа сәйкес тұлғаның іс-әрекетінде болатын өзгерістерді қамтитыны айқын. Демек, қалыптасу үшін жетілу, даму қажет. Ал даму үшін саналы оқу әрекеті, мақсат, мотив, ынтаның болуы маңызды. Яғни, алдымен оқу әрекеті, әрекеттің негізінде білім мен икемділік (іске машықтану), одан мақсаттың айқындылығы, одан танымдық мотив, яғни білім алушының танымдық қызығушылығын туғызу қажет. Мотив – адамның алдына қойған мақсатына жету үшін іштей қызығушылығын білдіретін ұғым. Мотив, яғни оқуға талпындыратын: сыртқы түрткі және ішкі түрткі (М.Мұқановтың қолданысы) болады. Сыртқы түрткі мадақтау мен жазалауға байланысты туындап жатса, ішкі түрткі – баланың өзіндік ықыласы, ынтасы, яғни сан алуан құбылыстардың өзіне тән сырларын білуге ұмтылысы. Танымдық қызығушылықты туғызудың, қалыптастырудың тиімді бір жолы оқытатын пәнге деген қызығушылық туғызу десек, білім алушы сабаққа (пәнге) үнемі қызыға бермеуі де мүмкін. Бұл орайда мұғалім мен оқушының бірлескен оқу әрекеті маңызды. Оқу әрекеті кез келген іс-әрекетті меңгерудің негізі болып табылады. Оқу әрекеті болуы үшін: 1) әрекет іштей мазмұнды болуы; 2) әрекет иесінің іштей қызығушылығы болуы міндетті. Ынта, ықылас, қызығушылық – адамды саналы әрекетке итермелейтін қозғаушы күш. Ынтасыз әрекет нәтиже бермейтіні белгілі. Әрбір әрекеттің нысаны (білім алушылардың тәжірибесі,

оны жаңа білім, іскерлікпен толықтыру), мазмұны (жаңа білім алу үдерісі және әрекеттің тәсілі), оны игертудің құрал-жабдықтары және нәтижесі болады. Қызығу – білім алушының нысанға (пәнге) көңіл-күйіне байланысты қарым-қатынасы. Демек, қызығатын нәрселер адамға жағымды көңіл-күй сезімін туғызуы керек. Қызығу мазмұнына, бағыттылығына қарай: материалдық, қоғамдық және рухани болып бөлінетіні белгілі. Білім алушы үшін танымдық, яғни рухани қызығу маңызды. Оқыту үдерісінде білім алушылардың танымдық қызығушылығын ұйымдастыру, қалыптастыру үшін мұғалім тарапынан мынадай оқу әрекеттері болуы тиіс: 1) ең алдымен білім алушылардың білім алуға деген танымдық қажеттілігін, өз талабын, ынтасын, қызығушылығын туғызу. Қызығу әрекетке талпындырады. Адамның жеке басының психологиялық қасиеттерінің қалыптасуы мен дамуына әсер ететін құбылыс – оның танымдық қызығушылығына негізделген білім. Білім – ақыл-парасат, ой-өріс. Бұл мақсатта білімнің адам өміріндегі маңызының қандай екендігін мысалдар арқылы білім алушының санасына жеткізу маңызды. Айталық, білім-жанып тұрған шырақ, кез келген жағдаяттан адаспай жол табасың, білім – байлық, білім – қазына, білім – теңіз, «білсе білім – күнде бақыт кісіге, үлкен атақ содан келер кішіге» (Ж.Баласағұни) т.б. білімнің маңызы туралы жазылған мәтіндер тыңдату да өте маңызды. Педагогтік техника, үндесім, үйлесім заңдылығы, сөйлеу техникасы, сөз ағымы тыңдаушының жүрегіне жетіп, ойына ой, шабытына шабыт қосатындай жазбалар тыңдату да білім алушылардың тыңдау мәдениетін қалыптастыруда маңызды. 2) жазуға, сауаттылыққа қызықтыру. Мұғалім жазу – адамзаттың ұлы мәдени құндылықтарының қатарына жататынын, адамзат санасы ұрпақтан-ұрпаққа жазу арқылы жететінін, жазу арқылы сол дәуірдің бейнесін елестете алатынымызды, жазу тілді жаңғыртудың, бекітудің, тілдің жүйелі құрылымға айналуының, адам ойының жарыққа шығуының, тіл тарихын сақтаушы, тілді нормалаушы, сауаттылықты қалыптастырушы құрал екендігін жете түсіндіруі керек. Сонда ғана білім алушылардың жазылымға деген қызығушылығы арта түседі. 3) материалдың мазмұнына қызықтыру, яғни мазмұнды құрғақ ережемен, мәтінмен түсіндіре салмай, арасына қызықты деректер, мақал-мәтелдер, көзқарастар, проблемалы сұрақтар, көрнекіліктер т.б. араластыру арқылы білім алушыларды қызықтыруға болады. Сонымен қатар пәнаралық байланыс та маңызды. Мысалы, қазақ тілі сабағында ұлттық ойын элементтерін пайдаланған кезде оны философия, тарих, дүниетану пәндерінің тұжырымдарымен байланыстыру арқылы білім алушының таңдану сезімдерін туғызуға, дүниетанымдық белсенділігін дамыта, кеңейте түсуге болады. Өйткені таңдану арқылы білім алушы білуге, ізденуге ынталана түсетіні белгілі. 4) Техникалық құралдарды пайдалану, инновациялық әдіс-тәсілдерді қолдану т.б. да білім алушының танымдық белсенділігін туғызатыны сөзсіз. 5) Дәстүрден тыс сабақ формалары, диалогтық, проблемалық амалдар мен шығармашылық тапсырмалар, бақылаудың түрлері т.б. әрекеттер де білім алушылардың белсенділігін арттыратыны, белгілі бір нәтиже берері сөзсіз. Демек, әрекет арқылы танымдық ой-өрісті, оның негізінде танымдық белсенділікті дамытуды

білім алушының өзіндік белсенділігіне айналдыру арқылы оларды психологиялық жағынан дамытуға болатыны аян.

Психолог ғалымдардың еңбектерінде адамның дүниетануының алғашқы баспалдағы түйсік болып табылады және нақты пайымдау, шындықты бейнелеу жайындағы мәліметтердің бәрі адамға осы баспалдақ арқылы жетеді екен. Е.И.Тихеева түйсіну мен қабылдау туралы былай дейді: «Сезімдер мен қабылдау – әлемді танудың алғашқы қадамы болып табылады, ал дамып келе жатқан сөйлеу осы сенсорлық түсініктерге сүйенеді. Сыртқы сезім мүшелері – танудың құралдары және баланың сөйлеуінің дамуына негізгі әсерін тигізеді. Сезімдік және сөйлеу дамуы тығыз бірлікте жүзеге асады, сондықтан сезім мүшелерін дамыту жұмысы сөйлеуді дамыту жұмысынан бөлек жүргізілмеуі керек» [129, 5-б.]. Демек, түйсіну мен қабылдау адамның сезім мүшелеріне тікелей байланысты. «Түйсіктің көмегімен адам заттар мен құбылыстардың жеке қасиеттері мен ерекшеліктерін таныса, ал қабылдау арқылы сол зат немесе құбылыстың толық бейнесін көреді. Сондықтан, түйсікпен салыстырғанда, қабылдау шындықты бейнелеудің жоғарырақ формасы болып табылады» [129, 152-б.]. Қабылдауда заттар мен құбылыстардың түсі, дыбысы, дәмі, иісі, формасы т.б. қасиеттері тұтас күйінде бейнеленеді. Қабылдау адамның ой, сөз, сезім, ерік, түйсік т.б. психикалық үдерістермен тығыз байланысты. Қабылдауда адамның игерген білімі мен тәжірибесі маңызды рөл атқарады.

Адамның жеке басының психологиялық қасиеттерінің дамуы мен қалыптасуына әсер ететін құбылыс, оның танымдық қызығушылығына негізделген – білім. Білімнің қалыптасуында бір-бірімен байланысты компоненттер болады. Атап айтқанда, біріншіден, оқу материалын қабылдау. Қабылдау тиімді болуы үшін: мақсаттылық, саналылық, игерілетін білім тірек білімге негізделуі, жаңғыртылуы, білім алушының көзбен көріп, құлақпен естіп, көңіліне тоқуына жағдай жасалуы тиіс. Екіншіден, оқу материалын ойша өңдеу (талдау, салыстыру, тұжырымдар жасау), жүйелеу. Үшіншіден, игерілген білімді іс жүзінде қолдана білу. Төртіншіден, білімді бекіту, яғни практикада қолдану. Қабылдаудың нәтижелілігі адамның эмоциялық қалпы мен әсеріне, жеке басының психологиялық қасиеттерінің қалыптасуы мен дамуына да байланысты болады. Сондықтан оқу үдерісінде қабылдауды ұйымдастыру және оны бағыттай білу маңызды. Қабылдаудың белсенділігі арқылы адам дүниені тереңірек тануға дағдыланады. Сабақта оқушылардың белсенді қабылдауын дамыту үшін ойын-жаттығуларын тиімді ұйымдастыру қажет. Өйткені: «Ойын арқылы бала дүниені таниды». Ұлттық ойын арқылы оқушылардың дүниетанымы кеңейіп, логикалық ойлауына ықпалы болады. Сөйтіп білім алушының дүниетанымының молаюы, ойлау жүйесінің дамуы субъектінің өзін-өзі тануына жол ашады. «Танымдық белсенділікті дамытуда ойын элементтерін қолданудың маңызды екендігін В.А.Сухомлинский былай деп тұжырымдайды: «Ойын – бұл өзінше мектеп. Осы ойын түрлері арқылы балалардың мінез-құлқы, олардың өмірге, қоршаған ортаны танып білуге деген, бір-біріне деген танымдық көзқарасы қалыптасады» [130]. Одан әрі атақты педагог: «Ойынсыз баланың ақыл-ойы қалыпты дамымайды және дамуы мүмкін емес. Ойын –

әлемге ашылатын кең терезе іспетті, оның арқасында баланың рухани сезімі шығармашылық өмірмен байланысып, қоршаған әлемді түсіну қабілеті қалыптасады» деп атап өткен.

Ойын – баланың өмірлік қуаты, яғни оның рухани дамуы мен табиғи өсуінің маңызды негізі болып табылады. «шақ болмаса, ол мәңгілік жабайы болып қалған болар еді», – деп К.Чуковский бала денесінің дамуы мен ой-дүниесінің өркен жаюы ойынға тікелей тәуелді екендігін атап көрсеткен [130]. Ойын дегеніміз – жаттығу, ол арқылы бала өмірге әзірленеді. Сонымен қатар, қозғалмалы ойындар баланың көңілді, өмірге шаттық қуанышпен қарауын және ақыл-ойының дамуына (тапқырлық, тез, дұрыс шешім қабылдау т.б.) әсер ететін дұрыс фактордың бірі ретінде қарастырылады. Ойын – әлеуметтік қызмет, ол баланың жасына қарай, өзін қоршаған ортаны танып білуге, оны өзгертуге құштарлығын арттыратын құрал. Онда танымдық және бағдарлық қызмет бар. «Ойын – баланың ой-өрісін оятатын, білімге ынтасын арттыратын және қиялын ұштайтын ішкі от сияқты», – дей келіп, Н.К.Крупская ойынның байқағыштыққа, ептілікке және басқа мінездерге тәрбиелейтінін атап айтқан. Ойын адамның дербестігін, ұйымдастырушылық дағдыларын дамытады. Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин сияқты белгілі психолог ғалымдар: «Ойын – баланың өзіндік өмірі», – деген ортақ тұжырым жасайды. Ал халық даналығы: «Ойлы бала ойыннан өседі», – дейді. Л.И.Божовичтің пайымдауынша, жеке тұлғаның дүниетанымы – біршама кешігіңкіреп келетін құбылыс, ол адамның жеткіншек шағында ол қалыптасады, оның негізі – жалпы тәрбиелік бағыт, дүниетаным және қоршаған әлемді қабылдау қабілеті болып саналады [131]. Жеткіншек ойын үстінде ақыл-ой міндеттерін шеше отырып, өз еркімен есте сақтауға және қайталап айтып шығуға, жалпы белгілері бойынша заттарды немесе құбылыстарды жіктеуге, заттардың қасиеттері мен сапаларын бөліп көрсетуге, жекелеген белгілеріне қарай оларды анықтауға жаттығады, ойлау қызметін де арттырады.

Әбу-Насыр әл Фараби ойлау дүниені әр қырынан тануға, мәселені тереңірек түсінуге мүмкіндік береді деп тұжырымдаған. Ойлау – ақыл әрекетінің ең жоғарғы сатысы. Ойлау арқылы адам өзі қабылдаған, байқаған елестің, құбылыстың шындыққа қатысын анықтайды. Адам еңбекте де, оқуда да, тіпті сөйлеуде де ойлайды. Ойлаусыз адамның іс-әрекеті нәтиже бермейді. «Белгілі ғалым А.Ысқақовтың: «Қазақта ойлай білмеген адам, сөйлей де білмейді деген нақыл сөз бар. Бұл ой мен тілдің бір-бірімен тығыз байланысты екенін айқын көрсетеді. Шындығында, ой тілге негіз болса, тіл де ойды жеткізуге көмектеседі. Баланың тілін дамыту – оның ойлау қабілетін жетілдіру болса, ойын дамыту – тілін жетілдірумен тең. Егер баланың ойлау қабілеті дұрыс дамымаса, әлсіз болса, оның түсіну және ұғыну мүмкіндігі де төмен болады; мұндай бала өз ойын басқаларға ауызша немесе жазбаша түрде толық жеткізе алмайды. Себебі адамның ойы тілдегі сөздер мен грамматикалық құрылым арқылы көрініс табады» [131, 16-б.] деген ұтымды пікірі бар. Осы орайда С.Рахметованың: «... ойлау не арқылы іске асады? – десек, әрине, алдымен тіл арқылы» [132, 181-б.] деген пікірі мұны дәлелдей түседі. Демек,

ойлау белсенділігінсіз танымдық белсенділіктің дамуы мүмкін емес, сондықтан ең маңызды психикалық процесс ойлау процесі екені белгілі. Ал жеткіншектің ойлау қабілетін сабақта қалай дамытуға болады? Бұл мақсатта ойлау әрекеттеріне сүйенеміз. Ойлау әрекеттері: салыстыру, анализ және синтез, дерексіздену (абстрагирование), жалпылау, нақтылау (конкретизация), топтастыру (классификация) және жүйелеу. Сонымен қатар білім алушыны белгіліден белгісізге, жекеден жалпыға, жалпыдан жекеге қарай тұжырымдар жасауға қалыптастыру да белсенді ойлауға негіз бола алады.

Жеткіншектер әр нәрсе туралы өз пікірін, көзқарасын айтуға құлшынып тұратыны белгілі. Демек, жеткіншектің өз пікірін білдіре алу қабілетін жетілдіру де мұғалімнің басты әрекеті болуы тиіс. Қабілеттілік – адамның белгілі бір істі орындай алу мүмкіндігін көрсететін жеке басының дара қасиеті. Оның ойдағыдай дамуы үшін білім алушыда тиісті білім, іскерлік, дағдының белгілі бір жүйесі болуы маңызды. Ғылыми зерттеулерде қабілеттің: репродуктивтік және шығармашылық деңгейлері аталады. Репродуктивтік деңгейде білім алушылар тапсырманы белгілі бір үлгі бойынша орындайды. Ал шығармашылық деңгейде тапсырманы білім алушы өз бетімен орындайды, әрекеттің бағытын басқаша құрады, яғни шығармашылық әрекет іске қосылады. Білім алушыны мұндай әрекетке бағыттауда мұғалімнің өз ізденісі маңызды. «Мұғалім әрдайым ізденісте болса ғана, шәкірт жанына нұр ұялата алатыны» (А.Байтұрсынов) сөзсіз. Білім алушының ой-өрісінің кеңдігі оның игеретін білім түрлерімен тығыз байланысты екені аян. Ғылыми әдістемелік еңбектерде білімнің: әдіснамалық, философиялық, логикалық, дүниетанымдық түрлері аталады. Әдіснамалық білім - әр пәннен жаңа білім алудың әдіс-тәсілдері мен ұстанымдары, яғни жүйелі білім алу жолы. Жүйелі білім жүйелі ойлай білу мәдениетін қалыптастыруға негіз болады. Әдіснамалық білім білім мазмұнын толық игертуде философиялық, логикалық, дүниетанымдық біліммен тығыз байланысты. Логика – ойлаудың жолдары мен оның формалары туралы ғылым болғандықтан, логикалық білім шығармашылық ойлаудың бір бөлігі болып табылады. Білім алушы бұл орайда пәннің негізгі ұғымдарын тұжырымдап айту тәртібін, пайда болу әдістерін (анализ, синтез, салыстыру т.т.) логикалық заңдылықтарды, тұжырым жасау тәртібін, ғылыми ойлау әдісін (жіктеу, жүйелеу, дәлелдеу, болжамдар жасау) білуі тиіс. Кез келген оқыту жүйелі дүниетанымдық бағыт көздейді. Білім алушының шығармашылық ойлауы диалектика-материалистік дүниетанымда қалыптасады. Демек, пәннен берілетін арнайы білімнің мазмұны әлемнің ғылыми картинасын тұтастай қабылдауға, ғылыми танымның жүйелілігіне негізделуі, іскерлік пен дағды қалыптастыруға бағытталуы тиіс. Мұғалім бұл мақсатқа жетуде пән мазмұнын жүйелі түрде аталған білім түрлеріне негіздеуі және білім алушыны да сол бағытқа бағыттап отыруы маңызды. Білім алушы оқу әрекетіне қарай әрекет етудің амалын, тәсілін игереді. Ал амал мен тәсіл оның іскерлігіне айналады. Белгілі ғалым К.К.Платонов өз зерттеулерінде іскерлікті адамның ең жоғарғы қасиеттерінің біріне жатқызып, оқыту үдерісінің түп мақсаты – іскерлікті қалыптастыру деп тұжырымдайды. Ойлау проблемалық жағдаяттан

басталатыны белгілі. Проблемалы жағдаят – білім алушының проблеманы шешуде жаңа білім, жаңа тәсіл, әрекетті қажет ететін қиындықты сезе білуі. Проблемалы жағдаят өнімді ойлау әрекетін туғызады. Проблемалы жағдаят ойлаудың көзі болуы үшін білім алушының құбылыс (зат) туралы бастапқы түсінігі болуы керек, соның негізінде іздендіру арқылы нысанның басқа заңдылықтары ашылады. Проблема сұрақ қоюдан басталады. Сұрақтардың негізінде проблемалы жағдаяттар жасалады. Негізгі тәсіл диалог болуы мүмкін. Диалогтік қарым-қатынас олардың ойлау әрекетін қалыптастырады. Мысалы, ұлттық ойындардың көбі (көкпар, аударыспақ т.т.) қимыл-қозғалысқа негізделген. Бірақ әрқайсының өзіндік (ептілігі) қимылдау тәсілдері бар. Бұл әрекетте салыстыру ой операциясының маңызы зор. Салыстыру бір нәрсенің өзге нәрседен айырмашылығы немесе екеуінің де ұқсас жақтарын айыру болғандықтан, ой процестерінің ерекше түрі болып саналады. Қазақтардың ұлттық спорт ойындарының көпшілігі атқа байланысты дамыған. Мысалы, аламан бәйге, бәйге, *аударыспақ, көкпар, сайыс, қызқуу, жамбы ату т.б.* Білім алушы салыстырмалы түрде осы ойындардың әрқайсысының ішкі ерекшелігіне, өткізу әдіс-тәсілдеріне жеке-жеке талдау жасайды да, олардың бәріне ортақ белгіні анықтайды. Ондай ортақ белгі: адамды ат үстінде шебер өнер көрсетуге, епті, шыдамды, төзімді болуға баулитынын жинақтап көрсетеді. Әр құбылысқа тән басты қасиетті салыстыруда ой әрекетінің абстракциялау тәсілінің де қызметі байқалады. Айталық, «аударыспақ», «көкпар, «қыз қуу» т.б. ұлттық ойындардың жеке сипаттарын талдау арқылы олардың бәріне тән «қимыл» деген ұғым жасауға болады. Абстракциялау тәсіліне қарама-қарсы ой операциясы нақтылау деп аталатыны белгілі [133, б.149]. Нақтылауда осы абстрактік жинақты нақты заттардың өзіне ойша әкеліп, бөлшектеп түсіндіре алуға болады. Ойынның әр түрінің ішкі, сыртқы, басты ерекшеліктерін атап көрсетуге мүмкіндік береді. Ой операциясында жалпылау, жүйелеу әрекеттері де тиімді. Жалпылауда ат спортының ортақ қасиеттерін (ат спорты) оймен біріктіру. Жүйелеуде әр ойынның сипатын ашу. Мысалы, көкпарға байланысты: көкпар тартушылардың жасы, атының жасы, тартылатын ортасы т.б. жіктеледі, жүйеленеді. Нәтижесінде ойынның жалпы және жеке қасиет-ерекшеліктері туралы білім алушыда жалпы ұғым, түсінік қалыптасады.

Ойдан қорытынды жасауда индукция (жеке пікірлерден жалпы қорытынды жасау) және дедукция (жалпы пікірден жеке қорытынды жасау) тәсілдері де маңызды. Бұл әдістердің маңызы туралы М.Мұқанов былай деп тұжырымдайды: «Сабақта дедукция жолымен білім алушыларды жалпы абстракциядан жеке фактілерге көшіру қиын болса да, мұнсыз бағдарламалық материалды меңгеру мүмкін емес. Егер білім алушы есейген сайын дедукция әдісімен түсіндіруге мән бермесек, оның ой-өрісінің ілгері қарай өсуіне және алда кездесетін міндеттерді жеңуге төселдіре алмайтын болар едік. Сондықтан бұл екі түрлі түсіндіру әдісі кезекпен алмастырылып жүргізілсе, жемісті нәтижелер береді» [133, 150-б.]. Сонымен қатар қорытынды тұжырым жасауда себеп-салдар әрекеті де маңызды. «...себепсіз мәніс болмайды және бір нәрсенің себебі екінші нәрседен нәтиже шығармай қоймайды. Оқу процесінде әртүрлі

нәрсенің себептерін және осыдан шығатын нәтижелердің бірімен-бірін ұштастырып дәлелдеу білім алушының жас ерекшелігіне, жеке пәндердің оқу мазмұнына байланысты әртүрлі болып келеді», – дейді психолог М.Мұқанов [133, б.152]. Демек, айналадағы заттар мен құбылыстардың бір-бірімен байланысын, бір-біріне тәуелділігін, шығу тегі мен даму жолдарын, яғни себеп-салдарын бағамдай аламыз.

Ғалым З.Бейсенбаеваның: «Құбылысты саналы түрде түсіну үшін оны қоршаған ортамен себеп-салдарлық байланыста қарастыру қажет. Егер бұл байланыс кең әрі жан-жақты болса, түсінік те соғұрлым терең әрі толық болады» [134, 65-б.] деген пікірінің де ойымызды бекіте түсетіні даусыз. Мысалы, білім алушыларға ұлттық ойындардың пайда болу себебі және оның қазіргі нәтижесі туралы өз ойларын құрастыруға, немесе, ауызша айтуға тапсырма беруге болады. Құрастырылған мәтіннен, не білім алушылардың жауаптарынан білім алушылардың сөз байлығы, ойлау әрекеті: талдау, жинақтау т.б. жасау қабілеті, ойын жеткізу амалы байқалады. Білім алушылардың ойын жеткізудегі кемшіліктерін байқай отырып, тілдің маңызы туралы тоқтала кету де артық емес. Өйткені тіл дамыту мен ой дамыту байланысты, сөйлеуде білім алушы салыстыру, синтез, анализ жасау, деректі, дерексіз ойлау, жалқылау, жалпылау, жүйелеу әрекеттері арқылы сөйлейді, соның нәтижесінде ұғым, талдау, ой қорыту сияқты ой әрекеттерін жасай алады. Ал, ойлау салыстыру, талдау (анализ), біріктіру (синтез), жүйелеу әрекеттерімен тікелей байланысты екені белгілі. Бұдан психикалық функциялардың дамуы тілдің дамуына қатысты екені анық байқалады. Оны Л.С. Выготскийдің пікірінше, басқа жоғары психикалық функциялардың дамуы баланың сөйлеуімен және қоршаған ортамен қарым-қатынас жасау тәсіліне, яғни баланың санасындағы ұжымдық әлеуметтік әрекет формасына байланысты қалыптасады [135, 23-б.]. Ж.Аймауытов ой жүйесінің мұғалімді ойлау өнеріне үйрететіндігін, шәкіртті ой дағдысына үйретіп, жаттықтыратындығына ерекше назар аударған [136]. Ал ой жүйесі сөйлеу әрекетімен тығыз байланысты. Мысалы, «тіл өнері – дертпен тең,» «тіл тас жарады, тас жармаса бас жарады», «тіл қылыштан өткір» т.б. мақалдар келтіріп, тілдің дертке, қылышқа қандай қатысы бар деген білім алушыларға ой салуға болады. Білім алушының сөз байлығын, сөйлеу, ойлау мәдениетін қалыптастыру, дамыту әр сабақтың басты мақсаты болғанда ғана «тіл – адамның барлық саналы өмірінің құралы: өнер-білімді, мәдениеттілікті, қоғамның белсенді азаматы болуды ол тіл арқылы үйренетінін»; «Ана тілі – халық болып жасалғаннан бергі жан-дүниесінің айнасы, өсіп-өніп түрлене беретін мәңгі құламайтын бәйтерегі, жүректің терең сырларын, бастан кешкен дәуірлерін, қысқасы, жанның барлық толқындарын тұқымнан-тұқымға сақтап отырған қазынамыз – сол халықтың тілі» (А.Байтұрсынов). Бұл ойды білім алушы бағамдар еді, санасына жеткізер еді, тілдің қадірін білер еді. Ойлау белсенділігін дамытуда проблемалы сұрақтар қоюға болады: 1. Ұлттық ойындардың өміршеңдігінің себебі неде деп ойлайсындар? 2. Жақсы азамат болып қалыптасу үшін ең алдымен не керек?

Ойлау белсенділігі адамды шығармашылық әрекетке жетелейді. Ал ондай әрекет қиялдың өте күшті дамуын қажет етеді. Қиял дегеніміз – сыртқы дүние заттары мен құбылыстарының субъективтік образдарын қайтадан жаңартып, өңдеп, бейнелеуде көрінетін, тек адамға ғана тән психикалық процесс [137, 201-б]. Қиялдың мазмұны мен формасы адамның жас және дара ерекшеліктеріне, білім тәжірибесіне байланысты. Жеткіншектің өзбеттілік қасиетке ұмтылып, үлкендердің қамқорлығынан босануға ұмтылуы, фантастикалық әдебиеттерді оқып, олардың кейіпкерлеріне еліктеуге талпынуы жиі кездеседі. Ғылыми зерттеулерде қиял: пассивті, белсенді, шығармашылық болып бөлінетіні белгілі. Бір оқиғаға қатысып, не көрермен болса, онда ол білім алушының пассив қиялын туғызады. Белсенді қиял адамның өз қалауы бойынша, ерік күшімен өз бойында тиісті бейнелер туғызумен сипатталады. Белсенді қиял – жаңа нәтижеге жетелейтін, жеке тұлғаны жаңа ізденістерге бағыттайтын әрекет. Бұл орайда жеткіншек жасындағы білім алушылардың шығармашылық қиялын дамытудың маңызы зор. Өйткені шығармашылық қиял арқылы жеткіншек өзіндік жаңа образдар, бейнелер жасауға талпынады. Ондай нәтижеге жету үшін білім алушы әрекетінің амал-тәсілдерін білуі, яғни әртүрлі бөлшектерді бір-бірімен қабыстыру, бөлшектеу, ауыстыру, ұқсату арқылы жаңа бейнені жасайды. Өз ойынан жасап алған келешек кейіпкерлерінің мінез-құлқы, іс-әрекет-қарым-қатынасын көзіне елестетеді, ойша іштей сөйлеседі. Қиялсыз ой жоқ (А.Эйнштейн). Белсенді, шығармашылық қиял белгісізді ашу, оның болашағына үңілу арқылы білім алушының болжамдау қиялын туғызады. Қиял-идеяны бейнеде бейнелеу. Бейне – бұл адамның жан дүниесінде көрінетін сурет. Білім алушы сол сурет бейнеге қарап әңгіме құрастыра алады. Шығармашылық қиял білім алушыны арманға жетелейді. Өйткені арман дегеніміз – өз қалауымызша жаңа бейнелер жасау, шындықты өзгертуге бағытталған адамның шығармашылығын жүзеге асырудың қажетті шарты. Арман – пассив қиял түрі. Мысалы, көкпар, аударыспақ т.б. ойындарды білім алушы көзіне елестете отырып, өзін сол жарыстың ішінде жүргеніндей қиялға батады. Іштей: мен былай әрекет етер едім, мен көкпарды тартып әкетер едім, мен жеткізбей кетер едім сияқты арман-қиялдарға берілуі әбден мүмкін. Мұндай қиялға берілу үшін мұғалім білім алушыға қиял туғызатындай түрткі жағдай жасауы тиіс.

Оқушының қиялы әрекет үстінде дамитындықтан, ұлттық ойындарды бейнелейтін суреттер салдыру тиімді. Оқушыға: «Егер сен көкпар тартушы болсаң, өзіңді қалай ұстар едің, қандай сезімде болар едің» деген сияқты түрткі сұрақтар қою арқылы да баланы қиялға шомылдыруға болады. Сезімін мәтін түрінде құрастыру да маңызды. Қиял адамның ең жоғарғы және ең қажетті қабілеті саналатындықтан, білім алушының белсенді және шығармашылық қиялын дамытудың маңызы зор.

Ойын әрекеті психологиялық процестер ырықтылығының қалыптасуына да әсер етеді. Сондықтан балаларда ырықты зейін мен ырықты ес дами бастайды. Бала үшін саналы мақсат (зейін тоқтату, есте сақтау, еске түсіру) ойын арқылы ерте және оңай бөлінеді. Ал ұлттық ойындарды әдіс ретінде сабақ үдерісінде пайдалану арқылы білім алушылар зейінін сабаққа тартудың жолын

іздеу мұғалімнің міндеті екендігі сөзсіз. Бұл негізінен сабақтың ұйымдастырылу әдісіне байланысты және оқушыларды сабаққа қызықтыра білу қабілетіне де тікелей қатысты. Психолог ғалым Қ.Жарықбаев: «Адамға тән әрекеттің кез келген түрінде зейін орын алмаса, оның нәтижелі болуы мүмкін емес. Зейін – адамның өз психикасын ұйымдастыра алу қабілеті. Дәлірек айтқанда, зейін дегеніміз – айналадағы объектілердің ішінен керектісін бөліп алып, соған психикалық әрекетімізді тұрақтата алу» [138, 61-б.] деп атап өтеді. Демек, сабақ үдерісінде ең бірінші кезекте адамның психикалық әрекетін тұрақтандыру қажет. Сонда білім алушылардың зейінін барынша шоғырландырып, жаңа білімді тиянақты қабылдауға, өз әрекетінде тиімді жұмсауға дағдыланады. Зейінді психологтар адам еркінің ығына қарай ырықты, ырықсыз деп екіге бөледі. Қ.Жарықбаев: «Сыртқы дүниенің кез-келген объектілері кейде ырықсыз-ақ біздің назарымызды тартады. Мысалы, көшемен кетіп бара жатып, бояулы жарнамаға көзіңіз түссе, оған мойын бұрасыз. Не жақын жерден шыққан милиционерлердің ысқырығына жалт бұрылып қарайсыз, т.б. Осылардың бәрі еріксіз зейінге жатады» – [138, 63-64 б] дей келе, ырықты зейіннің керісінше, адамның мақсатқа қарай, мәселеге арнайы зер салуын айтады. Және ырықты зейіннің болмысын былайша түсіндіреді: «ырықты зейін - әрекетті жоспарлы түрде ұйымдастыру» [139, 65]. Олай болса, берілетін білімнің жүйелі дайындықпен, мақсатқа сай ұйымдастырылуы және сабақ үдерісінде қолданылатын әдістерді түрлендіріп отыру – басты мәселе. Осы ретте қазақ тілі сабақтарында білім алушының зейінін тұрақтандыру, оны қажетті бағытқа аудару мақсатында мынадай ойын-жаттығуларын орындатуға болады.

Жаттығулар. 1. Оқушыға таныс емес суретті қаратып (3-4-секунд), одан кейін есінде не қалғанын айтқызу да маңызды .

2. Ұлттық ойын мәтінін оқып, мазмұнын айту.

3. Ұлттық ойынға қатысты мақалдар айтылады, оқушы мақалдарды қайталап айтуы тиіс.

4. Мұғалім ойындарға қатысты өлеңнің екі жолын айтады, оқушылар жалғастырады.

Ойдың көрінісі – тіл. Бұл жаттығулар оқушының зейінін тұрақтандыра отырып, олардың есте сақтау қабілетінің дамуына, сөздік қорының жетілуіне әсер етері сөзсіз. Ғалым Б.Г.Ананьев те қабылдауды, есті, ойды, адамгершілік, эстетикалық сезімді, мінез-құлықты, ерікті өзгертеді деп, тіл дамытудың әсерін өте жоғары бағалайды [137, 15-б.]. Е.А.Баринаова бұл пікірді былайша қорытады: «Вопрос о природе речи становится в непосредственную связь не только с мышлением, но и со всем строем сознания и деятельности ученика, а развитие культуры речи превращается в одно из наиболее общих средств воспитания сознания, развития культуры личности, и задачи культуры речи учащихся, по справедливому утверждению Б.Г.Ананьева, приобретают «общеобразовательное значение» [137, 15-б.].

С.Рахметова: «тіл дамыту жұмысының күрделі де шығармашылық үдеріс екендігін, ал бала тілін дамытуда олардың орындаған жаттығуларының

мазмұндылығы, жүйелілігі, анықтығы, мәнерлілігі, тазалығы, өрнектей, түрлендіре алушылығы және грамматикалық, орфографиялық, пунктуациялық, орфоэпиялық қатесіздігіне басты назар аударылуы қажеттігін және бұл күшті эмоцияны, сезімталдықты талап ететіндігін атап көрсетеді [132, 189-б.]

Жеткіншектік кезеңде баланың еске сақтауы механикалық түрден ойлылық түрге көшеді. Еске сақтаудың формасымен бірге, есте сақтаудың мазмұны да өзгереді. Жеткіншек құбылысты, оқығандарының мазмұнын мағынасына қарай есінде қалдыруға тырысады. Әсіресе, естігендерін көп уақытқа дейін есінде сақтайды. Алайда, есте сақтаудың тәсілдерін біле бермейтіндіктен, көп нәрсені есінде сақтай алмайды. Бұл орайда мұғалім баланың есте қалдыру мен қайта жаңғыртудың заңдылықтарына қарай әрекет етуі тиіс. Есте қалдыру қайта жаңғырту, тану, ұмыту сияқты процестерден құралатындықтан, мұғалім осы құбылыстарға үлкен мән беруі қажет. Яғни мұғалім өтілетін материалды іріктеп, оны олардың бұрынғы игерген тақырыптарымен байланыстыра отырып, ең маңызды дегендерін білім алушылардың естерінде қалатындай әдіс-тәсілдерге негіздеп түсіндіруі, білім алушылардың түсінген-түсінбегендерін сұрақ қою арқылы тексеріп отыруы маңызды. Мысалы, үстеу тақырыбын өтерде мұғалім оны етістікпен байланыстырады, мысалдар келтіру арқылы етістіктің ерекшелігін естеріне түсіреді де, екеуінің ұқсастығын және айырмашылығын салыстыра отырып, сызбалар арқылы дәлелдейді. «Алғашқы образдардың есте берік және барлық жағынан сақталып қалуының ерекше мәні бар, – дейді К.Д.Ушинский, - өйткені балалардың есінде оқыту арқылы жеткізілетін алғашқы образдар неғұрлым берік орын алатын болса, соғұрлым келешектегі образдар баланың есінде оңай және берік сақталады» [139, 31-б].

Есте сақтаудың оқушының материалды түсіну, қабылдау, оны ой елегінен өткізу, қиялдау сияқты психикалық процестерімен тығыз байланысты екендігін байқатады. Ғылыми зерттеулерде естің: қозғалыс, образдық, сөз-логикалық және эмоциялық түрлері ажыратылады. Қозғалыс есі қимылдық әрекеттерді есте қалдыру мен жаңғырту болса, ұлттық ойындардың көбі қимыл-қозғалысқа негізделгендіктен, олардың түрлерін, әрекеттерін білім алушы тез есінде сақтай алады. Ол үшін ондай ойындар туралы фильмдер көру, жарыстарға көрермен ретінде қатысу тиімді. Образдық есте заттар мен құбылыстардың бейнесін ойда қалдыру маңызды болса, мұндай жағдайда, білім алушыға галереяларға бару, кітаптар оқу, сурет салу әрекеттері тиімді. Ал сөз-логикалық есте сақтауда пәннен алған ұғым, ол туралы пікірлерге үлкен мән беру маңызды. білім алушылардың есту арқылы, көру арқылы есте сақтау қабілеттерін дамытуда сабақтың әр кезеңінде мынадай жаттығуларды орындатып тұру да тиімді. Мысалы, мұғалім қысқа мәтінді оқып, оның ішінен үстеудің мағыналық топтарына қатысты сөздерді есте қалдыруын, немесе, бірнеше сөзді айтып, соларды әліпби тәртібімен есте сақтап айтуды, немесе, картина, суреттерге қарап басты бөлшектерін есте сақтауды талап етуге болады. Мұндай әрекеттер, бір жағынан оқушыларды сергітеді, екінші жағынан есте сақтау қабілеттерін дамытады. Сонымен қатар өлең жаттау, мәтіндерді оқып, негізгі мәселені есінде

сақтау, сөздік ойын, сөзжұмбақтар шешу, т.б. жұмыстар арқылы білім алушыларды есте сақтауға қалыптастыра алады. «Естің аса күшті болатын кезі 7-15 жас арасы. Сыртқы дүниемен, адамзат тұрмысымен жаңа таныс болып келе жатқанда адам бір нәрсені білуге, білгенін есте ұстауға ұмтылады. Естің қатысуын керек қылатын осы нағыз қолайлы кез. Демек, бұл жастағы баланың міндеті ой жүргізіп білімді іске асыру емес, білімді молайта беру, бар нәрсені еске ала беру», – дейді М.Жұмабаев [140, 88-б]. Демек, жеткіншек жаста оқушының есте сақтау қабілетін дамыту өте маңызды.

Қорыта келгенде, ұлттық ойындар – халқымызбен қоса жасасып келе жатқан асыл қазынамыз, мәдени, рухани құндылығымыз. Оның басты бағыты – адамды (балаларды) шыдамдылыққа, төзімділікке, ептілікке, бірлесіп әрекет етуге үйрету, дағдыландыру. Ал баланың бойында ондай қасиет-қабілеттердің қалыптасуында олардың психикалық дамуының алғы шарты және нәтижесі болып табылатын дүниетанымдық белсенділігін дамытудың маңызы зор.

2.3 Оқушылардың дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастырудағы педагогикалық ұстанымдар.

Еліміздің болашағы, басты тірегі – білімді де білікті жастар екендігі ақиқат. Ал білім - қоғамды әлеуметтік, мәдени-ғылыми үдемелі жетістікпен қамтамасыз ететін негізгі құндылық. Қазақстан Республикасының Білім беру Заңында: «Білім беру – бұл қоғам мүшелерінің адамгершілік, интеллектуалдық, мәдени дамуының жоғары деңгейі және кәсіби біліктілігін қамтамасыз етуге бағытталған тәрбие беру мен оқытудың үздіксіз процесі», - деп көрсетілген. Осыған орай елімізде білім беру жүйесінің міндеті мен мазмұны айқындалып, «ұлттық білім үлгісінің негізгі бағыты – адамды қоғамның ең негізгі құндылығы ретінде тану, оның қоғамдағы орны мен рөліне, әлеуметтік жағдайына, психикалық даму ерекшелігіне мән беру, сол арқылы оның рухани жан-дүниесінің баюына, шығармашылық еркіндігі мен белсенділігінің қалыптасуына жағдай жасау, мүмкіндік беру» екені де белгілі. Осы ретте орта білім беретін мектептерде білімгерлерге қазақтың ұлттық құндылықтарын меңгерту, соның ішінде халықтық сипаттағы ұлттық ойындардың мазмұны мен тәрбиелік мәнін түсіндіре отырып, олардың дүниетанымдық қабілетін дамыту – өзекті мәселе. Өйткені тіл мен тарихтың, тіл мен мәдениеттің, әдет-ғұрып, салт-дәстүрдің байланысы жалпы орта білім беретін мектепте оқытылатын «Қазақ тілі» пәнінің басты міндеттерінің бірі болуы тиіс, себебі жаңартылған білім бағдарламасында көрсетілгендей, «Қазақ тілі» пәнін оқытудың мақсаты – ана тілін қадірлейтін, қоғамдық мәнін түсінетін тұлға қалыптастыру.

Мектепте оқушыларды оқыту мен тәрбие ісі ғылым ретінде ерте қалыптасты. Педагогика ғылымы XII ғасырдың басында философиядан бөлектеніп шыққан. Ал Ян Амос Коменскийдің «Ұлы дидактикасы» XVII ғасырда жарық көрді. «Ұлы дидактиканың» авторы осы еңбегі арқылы бүкіл дүниежүзіне әйгілі болды. Ол бұл еңбегінде «Алғашқы таным әр уақытта сезімнен шығып жатады, сондықтан да ғалымдар зат туралы танымды сөзбен талқылағаннан гөрі оны тікелей бақылау қажет деп тапты... білім алушыларда

ең алдымен сыртқы сезім дамиды (бұл жеңіл), сосын ес, одан кейін – түсінік, ең соңында талқылау. Осындай кезекпен бірінің соңынан кейін бірі келіп отырады. Білім сезімдік қабылдаудан басталады. Қиялдаудың көмегімен есте қалады. Содан кейін түсінік қалыптасады, ең соңында зат туралы білімін анықтауда талқылау қолданылады [122, 95 б.]», - деген тұжырым жасаған. Оның жалпы дидактикалық нұсқаулары, көптеген нақты әдістемелік ережелері мен тәсілдері дидактикада қазірдің өзінде өзектілігін жоймай отырғандығы белгілі.

Я.А.Коменскийдің кейін Батыс Европа педагогикасының тарихында өздерінің ғылыми-педагогикалық еңбектерімен танымал тұлғалар пайда болды. Англияда – Джон Локк, Францияда – Жан-Жак Руссо, Швейцарияда – Иоганн Генрих Песталоцци, Германияда – Иоганн Герbart пен Адольф Дистербег, Ресейде – К.Д.Ушинский шықты. Ж.Ж.Руссо баланы жаратылыс және жас ерекшелік сәйкестігімен тәрбиелеу қажет деп есептеп, балаларды қоршаған барлық нәрсе туралы олардың білуге деген қызығушылықтарын оятудың жолдарын көрсетеді. Ғалымның пікірінше, шын берілген оқыту баланың өз өмірінен шығып жатуы қажет, нағыз ұстаз – бұл жеке тәжірибе және сезіне білу қабілеттілігі. [124, 40-б.]. Осы ретте баланың дүниетанымын қалыптастыруда ұлттық ойындарды сабақ үдерісінде пайдаланудың мәні үлкен, өйткені әр ұлттық ойын мазмұнының тәрбиелік мәні бар.

Қазақ тілін оқыту дидактикасына қатысты пікірлер Ы.Алтынсарин, А.Байтұрсынұлы, М.Жұмабаев, Ж.Аймауытов, М.Дулатов еңбектерінен басталады. Мәселен, алғаш қазақ мектебін ашқан ұлы педагог Ы. Алтынсарин өзінің «Хрестоматиясында» адамгершілікке, ізгілікке, еңбекқорлыққа, инабаттылыққа және білімге тәрбиелейтін шығармаларды арнайы таңдаған. «Ы.Алтынсариннің оқу құралы сол заманда білім алушыларға тек теориялық білім беріп қана қоймай, олардың ой-өрісін кеңейтіп, дүниетанымын қалыптастыруға және тілін дамытуға да зор әсерін тигізгені анық. Оның басты себебі – ағартушы оқу құралының мазмұны мен онда ұсынылған материалдардың сапасына ерекше мән бергенінде. Себебі «Хрестоматиядағы» шығармалар мен үзінділер оқырманға – үлкенге де, кішіге де қызықты әрі тартымды болып, тілін дамытуға және тәрбиелік мәнге мол әсер ететіндей жасалған» [138, 12-б.]. Ағартушы оқулығының әлі күнге дейінгі құндылығы жайында кейінгі зерттеушілер ұлы педагогтің хрестоматиясына енген даналық хикаялар мен аңыздар, ауыз әдебиетінің үздік үлгілері мен өзінің тамаша туындылары қазіргі оқулықтар мен оқу құралдарында (оқулық-хрестоматиялар, оқу кітаптары, мазмұндамалар мен диктанттар, жаттығулар жинақтары т.б.) жиі пайдаланылатындығын, ал оның сыры – автордың дарын-даналығына қоса, «желкілдеп өскен көк шөптей» жас ұрпаққа деген әкелік ұлы сүйіспеншілігінде, оларға ұсынатын дүниелерді іріктеудегі асқан жауапкершілігі мен өз мәнін ешқашан жоймайтын адамгершілік құлық нормалары мен құндылықтарын негізгі өлшем етіп алуында болса керек деп бағалаған [141, 14-б.]. Ұлы ағартушының бұл өрелі ісін одан әрі жалғастырған Ахмет Байтұрсынұлы қазақ тілін пән ретінде оқытатын тұңғыш оқулықтар – «Тіл – құралында» әрбір жаңа тақырыпты оқушыларға тиянақты меңгерту үшін дағдыландыру, сынау

мақсатында жаттығулар берген. Ғалым бұл жаттығуларда мақал-мәтелдерді кеңінен пайдаланған.

М.Жұмабаев өзінің «Педагогика» оқулығында ұлттық тәрбиені аса жоғары бағалап, әрбір тәрбиешінің бұл мәселеге ерекше назар аударуы керектігін атап көрсетеді. Ол «ұлт үшін ең қымбат нәрсе – тіл» деген пікірді ұстана отырып, тілде ұлттың жыры, тарихы, көшпелі тұрмысы, сабырлы мінезі сияқты қасиеттердің көрініс табатынын айтады [140].

Ұлттық тәрбие мәселесі кез келген кезеңде маңызды болып келген. Академик Ө.Айтбайұлы бұл мәселеде ең алдымен тіл тәрбиесіне ерекше көңіл бөлу қажеттігін атап өтіп, адамдар бір-бірімен тілдік қарым-қатынасқа түскенде: «қазақ сөзінің мағынасы әртүрлі сарапқа түсетінін, ал сөздерді сараптау арқылы адам өз ойын да, сөзін де тәрбиелей алатынын» [142, 320-б.] атап өткен.

Қазақ халқының ұзақ тарихынан өтіп, мұқият сұрыпталған бала тәрбиесінің ең бағалы қазынасы – ана тілі, халық ауыз әдебиеті үлгілері және ұлттық дәстүрлер, ұлттық ойындар. Бұлар – балабақшадан бастап жалпы білім беретін мектептің қай сатысында да оқу мен тәрбие үшін түп қазық. Осы ретте К.Д.Ушинскийдің «Родной язык – это не только лучший народный наставник, народ еще тогда, когда не было ни книг, ни родной язык, ребенок воспринимает не одни только звуки, их сочетания и видоизменения, но и бесконечная множество понятий, воззрений, чувств, художественных образов» [139, 283-б], - деген пікірі өте орынды айтылған. Дүниетанымдық білім туралы атақты педагог: «...ең кіші сыныптан бастап білім алушылардың жасына қарай өзінің жинақтаған көзқарасы болуы керек. Әрбір жыл сайын бұл көзқарастың тереңдетілуі, кеңеюі, толықтырылуы қажеттігіне назар аударылуы тиіс», - деп тұжырымының да қазіргі кезде мәні үлкен [136, 59-б.].

Қазақ тілі сабақтарында оқушылардың дүниетанымын, дүниеге, қоғамдық өмірге қарым-қатынасын қалыптастыру халықтың әдет-ғұрпы мен салт-дәстүрін жас ұрпаққа ұлттық ойындар арқылы жеткізіп, бойына сіңіруде ерекше рөл атқарады. Өйткені ойын – баланың «ішкі әлеуметтану» кеңістігі, әлеуметтік нормаларды меңгеру құралы (Л.С.Выготский); жеке тұлға дүниетанымының қалыптасуының бірден-бір факторы – тәрбие (А.Г.Ковалев), ал жүйелі жүргізілген ұлттық ойын – тәрбие көзі.

Педагогикалық зерттеулерде оқушылардың дүниетанымының қалыптасуына байланысты мынадай талаптар: дүниетанымды қалыптастырудағы білімнің рөлі; білімнің сенімге айналуы; дүниетанымдық міндеттерді шешу үшін білім алушылар позициясының мәні; оқушылардың жас ерекшелігінің әсері секілді білім алушыларда дүниетанымды қалыптастыру үшін қажетті жалпы және ерекше жағдайлар көрсетіліп жүр [142, 52- б.].

Тілші-ғалым Б.Қалиев: «Дүниетаным дегеніміз – белгілі бір тілде көрініс тапқан, сол ұлт өкілдеріне ортақ, ұжымдық тәжірибе негізінде жасалған білімдер жүйесі» [143, 41-б], –деп тұжырымдаған.

«Қазақ тілі» пәні Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2012 жылғы 23 тамыздағы №1080 қаулысымен бекітілген Орта білім берудің (бастауыш, негізгі

орта, жалпы орта білім беру) мемлекеттік жалпыға міндетті стандартына сәйкес әзірленген «Негізгі орта білім беру деңгейінің 5-9 сыныптарына арналған «Қазақ тілі» пәнінен жаңартылған мазмұндағы үлгілік оқу бағдарламасы» негізінде (Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрі міндетін атқарушысының 2017 жылғы «25» қазандағы №545 бұйрығына қосымша) оқытылып келеді. Аталған бағдарламада «Қазақ тілі» пәнінен жаңартылған мазмұндағы үлгілік оқу бағдарламасының басты міндеттері ретінде «білім алушылар тіл бірліктерінің қарым-қатынас құралы болу, ойды білдіру, таным құралы болу, ақпаратты сақтау құралы болу қасиеттерін функционалдық-коммуникативтік бағдарда танып біледі, соған лайықты машықтар мен дағдыларды қалыптастырады; оқушының тіл сауаттылығы мен сөйлеу сауаттылығын, сөз байлығын, басқалармен еркін қарым-қатынасқа түсу қабілетін дамытуды және ойлау қабілеті мен танымдық дағдыларын жетілдіруді көздейді» [144,2-б.], – деп көрсетілген. Сондықтан бағдарлама талабына сай орта мектепте қазақ тілі пәнін оқытуда оқушылардың дүниетанымдық дағдыларын қалыптастыруға да ерекше назар аударылуы қажет.

Мектеп білім алушысының дүниетанымдық дағдысын қалыптастыру ұлт мәдениетіне, халықтың әдет-ғұрпына, салт-дәстүріне байланыстырыла жүргізілсе, яғни ұлт пен мәдениеттің, тіл мен мәдениеттің тұтастығынан туындаса, оқушының дүниетанымдық қызығушылығының, білуге деген құлшынысының артуына септігін тигізеді. Осы ретте ұлт мәдениетінің этнографиялық сипатын көрсететін ұлттық ойындардың мазмұны мен атаулары білім алушы дүниетанымын қалыптастыруда ерекше рөл атқарады. Қазіргі түрлі ақпараттар легі қарқындаған заманда жас ұрпақ өз мәдениетінен алыстап бара жатқаны жасырын емес. Сондықтан қазақ халқының материалдық, рухани мәдениетінің бір көрінісі болып табылатын ұлттық ойындардың этнолингвистикалық, этномәдениетанымдық негіздері, олардың мазмұны, этнографиялық және тілдік сипаты, шығу тегі жайында түсінік берудің білім алушылардың дүниетанымдық көзқарастарын кеңейтуде мәні үлкен. Бұл мәселе алдыңғы тарауда айтылды.

Біздің зерттеуімізде қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыру мақсат етілді. Бұл міндетті жүзеге асыру – ұлттық ойындарды таңдау мен қолдану барысында дидактикалық ұстанымдарды таңдай білуді талап етеді. Қазақ тілін оқытуда ғалымдар ұсынып жүрген ұстанымдар аз емес. Сондай-ақ дидактикада жиі қолданылып келген теория мен практиканың байланысы; білім алушылардың белсенділігі, ғылымға сүйену, теория мен тәжірибенің үндестігі, сабақтағы бірзділік пен жүйелілік, сапалы білім, белсенділік және оқудағы жеке бастамашылық т.б. секілді ұстанымдар да бар екендігі белгілі. Кейінгі зерттеулерде ғалымдар – оқытуды ынталандыру, гуманизациялау (ізгілендіру), білімді интеграциялау (кіріктіру) қағидаларын да атап жүр. Қорыта келгенде, мұғалім теориялық білім мен практикалық дағды беруде дидактикалық ұстанымдар мен әдістемелік заңдылықтарға сүйенеді» [145, 6-б.]. Сондықтан сабақ үдерісінде қазақ тілін оқытудың әдістерін, жолдарын көрсететін

дидактикалық ұстанымдарды орынды пайдалана білу мұғалімнен шеберлікті талап етеді. Өйткені дидактикалық ұстанымдар, Е.И.Пассовтың айтуынша, «қағидаттар – тапсырманың іргетасының мәні».

Жалпы білім беретін орта мектептерде сабақ үдерісінде білім алушылардың дүниетанымдық қабілеттерін қалыптастыруда қазақ халқының тілдік дәстүріне, дүниетаным түсінігіне сай қалыптасқан ойын түрлерін негізге алу арқылы қарастырған абзал. Сонда білім алушының қазақ тілі сабағында бағдарламалық материалдарды меңгере отырып, дүниетанымдық белсенділігі артады. Әрине, сабақ үдерісінің нәтижелілігі оқу пәні бағдарламасының мазмұндық-құрылымдық жүйесіне, қолданылатын білім беру технологиялары мен әдістерінің түрлендірілуіне білім алушылардың дүниетанымдық әрекеті арқылы жүзеге асады. Бұл заңдылықтың жүзеге асуының басты көрсеткіштерінің бірі қазақ тілі сабақтарында білім алушыларды ұлттық ойындардың мән-мазмұнымен таныстыру және сабақ үдерісінде қолдану болып саналады.

Орта мектеп алдында тұрған міндет – білім алушыларға білім бере отырып, ойлау қабілетін дамыту, қызығушылығын арттыру, оқуға ынтасын ояту, ұлттық құндылықтарға деген сүйіспеншілігін дамыту. Орта мектеп жағдайында ұлттық ойындарды қолдану арқылы білім алушы өз іс-әрекетінде қолдануға машықтанады, оқуға деген ынтасы оянады. Баланың логикалық ойлауын дамыту, ұғымдар туралы түсініктерін дамыту – әрбір сабақ барысында, мектептегі барлық тәлім-тәрбие үдерісі барысында ұдайы жүргізілетін жұмыс. Ол қандай пән болмасын, ойлаудың формаларын жіктеп, талдап, салыстыра отырып, көңіл бөлген жөн. Сондықтан қалыптасқан көзқарасы бар, білімді азаматтардың дүниетанымдық мәдениетін орта білім беру жүйесінде дамытуда ең тиімді тәсіл – ұлттық ойындарды қолдана отырып білім беру деп тұжырымдауға болады [146, 349 б.].

Қазақ тілі пәнін оқыту дидактиканың ғылыми ұстанымдарын негізге алады. Біздің жағдайымызда қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындарды оқу процесінде пайдалана отырып, білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыруда оқыту принциптерінің орындалуы негізгі шарт болып табылады. Дидактикалық ұстанымдардың ішінде оқытудың ғылымилық ұстанымы, теориялық білім мен дүниетанымды сабақтастыру оларға – ұстаным ұстанымы, көрнекілік принципі, белсенділік қағидасы, сенімділік қағидасы, ізгілендіру принципі және т.б. жатады. Тек осы ұстанымдар тиімді қолданылған жағдайда ғана оқу процесінің нәтижелілігі қамтамасыз етіледі. Мектепте жас жеткіншектерге ұлттық ойындар арқылы берілетін білімдік, танымдық материалдар *оқытудың ғылымилық ұстанымына* сай болуы керек. Өйткені қай сыныпта болмасын, оқулық материалдары білім алушыларға ғылыми тілмен түсінікті түрде жазылуы қажет. Сол себепті 6-сыныпта қазақ тілі материалдарын ұлттық ойындар арқылы меңгерте отырып, олардың дүниетанымын қалыптастыруда тілдік материалдар тіл білімінің заңдылықтарын бағдар ете отырып сұрыпталған. Мысалы, 6-сыныпта 6-сабақтағы «Тілдік бағдар» бағытындағы «Үндестік заңын» түсіндіруде «Орамал

тастау» атты қазақтың ұлттық ойыны ойнатылады. Мұнда орамалды кезектесе беру арқылы үндестік заңы туралы мәлімет бере отырып, ықпал түрлерін меңгертуге болады. білім алушылар буын үндестігі мен дыбыс үндестігіне мысалдарды айта отырып, ойынды жалғастырады. Сөйтіп, білім алушылар 6-сыныпта үндестік заңының табиғатын ғылыми тұрғыда тереңірек түсінеді.

Жеткіншек жастағы білім алушылар түбір мен қосымшаның, сөз бен сөздің арасындағы дыбыстардың бір-біріне әсері, ықпалы болатындығын ұғынып, буын үндестігі мен дыбыс үндестігінің ерекшеліктерін ажыратып дағдыланады. Білім алушылар осылайша ұлттық ойынды ойнай отырып, грамматикалық тақырыптарды да түсінеді әрі танымдық, білімдік қабілеттерін қатар жетілдіреді.

Теориялық білім мен дүниетанымды сабақтастыру ұстанымы. Жалпы білім беретін орта мектепте оқытылатын «Қазақ тілі» пәнінің дүниетанымдық мәні жоғары. Өйткені қазақ тілі - ұлттық құндылықтарды, ұлттық мәдениетті, салт-дәстүрді бойына сіңірген «таным-білім құралы. Білімге, танымға біз тек тіл арқылы, тілдік атаулардың (терминдердің) ұғымдары арқылы ғана қол жеткіземіз (Б.Қалиев)». Сондықтан қазақ тілі сабағы арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыруға назар аудару педагогикалық тұрғыда негізделген заңдылық болып табылады. Осы ретте әдіскер ғалым А.Д.Дейкинаның мына сөзі орынды айтылған деп есептейміз: «Туған тілге оның дүниетанымның құрамдас бөлігі ретінде терең көзқарастың жоқтығы, оның қалыптаспауы білім беру мен тәрбиенің кемшілігі және бұл азамат пен әрбір мүшесінің дұрыс бағдарлануына мүдделі қоғам үшін де үлкен мәселе болып табылады» [147, с.12]. Міне, осы бағытта пайдаланылған ұлттық ойындар білім алушылардың сабақ үдерісінде берілген білімді жеңіл әрі қызықты меңгерулеріне жол ашады. Білім алушылар тілдік білімдерін толықтырумен қатар сабақта пайдаланылған ойын мәтіндерін дұрыс түсініп, олардың ұлттық ерекшеліктерін түсінетін болады. Сондықтан сабақта ұлттық ойындарды жиі қолдануға мән берілуі керек. Бұл балалардың танымдық, білімдік қабілеттерін қатар жетілдіруге ықпал етеді. Мысалы, «Атамұра» баспасынан шыққан 6 сыныпқа арналған «Қазақ тілі» оқулығында «Қазақ халқының әдет-ғұрыптары мен салт-дәстүрлері» деген бөлімде «Адамның бір қызығы бала деген...» тақырып берілген. Оқу мақсаты: 6.1.1.1 мәтіннің атауын талқылау және алғашқы бөлігін тыңдау арқылы көтерілетін мәселені болжау. Оқулықта тақырыпқа сай мәтін берілген. Мәтінде «...Жастар алтыбақан басында ән шырқап, күй тартады. Дәстүрлі көкпар, аударыспақ, қыз куу, күрес сияқты ұлттық ойындар ойналады. Таң ата жұртшылық биік төбенің басында шыққан күнді қарсы алады...» деген жолдар бар. Білім алушылар осы ақпаратта аталған ойындардың жүру тәртібін, ойын туралы ойларын мынадай кестеге түсіріп, ұлттық ойындар туралы мәлімет алды.

Қазақтың ұлттық ойындары	Ойынның жүру тәртібі	Ойын туралы өз пікірім
-----------------------------	-------------------------	---------------------------

көкпар		
аударыспақ		
қыз қуу		
күрес		

«Оқытудың жүйелілік ұстанымы білім алушыларға ұлттық ойындар арқылы игерілетін білім, дағды және біліктерді олардың дүниетанымымен сабақтастыра жүйелі түрде беруге негізделді. Алдымен білім алушыларға өздері білетін ұлттық ойындар арқылы түсінік берілді. Білім алушылардың «Көкпар», «Алтын сақа», «Хан талапай», «Қыз қуу», «Тоғызқұмалақ», «Ақ серек, көк серек», «Соқыр теке», «Тақия тастамақ» сияқты ойындарды білетіндері анықталды. Бірақ олар бұл ойындардың шығу тарихын, жүру тәртібін, ұлттық құндылық ретіндегі және адам өміріндегі дүниетанымдық ерекшеліктерін біле бермейді. Сабақ үдерісінде осы жайттар жан-жақты талданып, түсіндірілді. Өйткені білім алушылар ұлттық ойындардың жүру тәртібін, қандай мәні бар екендігін жүйелі білу арқылы нәтижеге жетеді. Сондықтан тілдік материалдарды ұғындыру барысында алдымен білім алушылардың ойлау қабілеттерін жетілдіретін, содан соң олардың дүниетанымдық көзқарастарын қалыптастыратын, ойларын еркін жеткізетін қабілеттерін дамытатын ұлттық ойындарды жүйелеу білу – қажетті жұмыс.

Оқыту мен тәрбиені ізгілендіру ұстанымы білім алушылардың бойына адам баласы жинақтаған рухани-адамгершілік құндылықтарды меңгертуді, қазақ халқының ұлттық мәдениетінің тілдегі көрінісін танытатын ұлттық ойын атаулары мен мазмұнына құрмет сезімін қалыптастыруды көздейді. Оқытуды ізгілендіру мәселесі қай кезеңде де өте маңызды екені белгілі. Әсіресе қазіргі жаһандану заманында жас ұрпақтың бойына ізгіліктің нұрын себу, бірін-бірі құрметтеуге, бағалауға тәрбиелеу, ұлттық ойындар арқылы олардың бойына ұлттық құндылықтарды сіңіру басты мәселеге айналып отырғаны да анық. Сондықтан оқыту мен тәрбиені ізгілендіру ұстанымы ұлттық ойынның мазмұны, жүріс тәртібі арқылы жас жеткіншектерді төзімділік пен шыдамдылыққа, күштілікке, жылдамдыққа, ептілікке, тапқырлыққа тәрбиелеумен қатар, білім алушыларды топтық ұжымға біріктіреді.

Оқушылардың қазақ тілі пәнін сапалы оқып-меңгеруі үдерісін жүйелі ұйымдастыруда оларға ұсынылатын білім мазмұны маңызды орын алатыны белгілі жайт. Білім мазмұнын анықтауда оқу бағдарламаларының және бағдарлама талаптарына сай жазылған оқулық материалдарының мәні зор. Осы ретте жаңартылған білім бағдарламасы бойынша әр сыныптағы «Қазақ тілі» пәнінің базалық білім мазмұны тіл мен мәдениеттің, ұлттық құндылықтардың байланысы арқылы көрініс тауып, сабақ мазмұнының негізіне айналуы тиіс. Сондықтан мектепте білім алушылардың ұлттық-лингвистикалық ойлауын қалыптастыру ұстанымын басшылыққа алған орынды деп есептейміз. Өйткені

жас ұрпақ мектеп қабырғасынан бастап тіл арқылы ұлттық мәдениет және оның параметрлері туралы жан-жақты білуі қажет. Сонда білім алушының ой-өрісі мен дүниетанымы кеңейіп, білігі артады. Академик Ә.Қайдар айтқандай, белгілі бір тілдің лексикасы жалпылама емес, нақтылы бір халықтың азаматтық тарихына байланысты, сол халықтың мәдениетіне, дүниетанымына, салт-сана, әдет-ғұрпына т.б. экстралингвистикалық факторларына қатысты зерттелсе, тілдік материалдар білім алушы дүниетанымын қалыптастыруда ерекше рөл атқарады. Белгілі тілші ғалым М.Балақаевтың тұжырымынша, «кісі білімді, тәлім-тәрбиені тіл арқылы алады, мәдениетті, өнерді, ғылымды, техниканы тіл арқылы үйренеді. Тіл – ұлт ерекшеліктерінің бірі, ұлт мәдениетінің бір формасы. Сондықтан онда әрбір халықтың ұлттық сана-сезімінің, ойлау тәсілінің, мінез-құлқының нысандары сақталады. Халықтың осындай ерекшеліктері, мәдениеті, әдет-ғұрпы, әдеби мұралары, оның психикалық қалпы тіл арқылы ұрпақтан-ұрпаққа ауысып отырады» [55, 14-б.].

Ал ұлттық ойын атауларының қандай түрін алсақ та, олар халықтың дәстүрі мен дүниетанымына, мәдени түсінігіне сәйкес қалыптасқан. Өйткені ұлттық ойындардың атаулары этнолингвистика мен этномәдениетке негізделген, сондықтан оларды бір-бірінен бөлек қарастыру мүмкін емес. Мысалы, «Шашу шашу» ойыны. Алдымен, шашу – қуаныш айғағы ретінде жасалатын өте қадірлі де салтанатты дәстүр екендігі, шашу бала туылғанда, тұсау кескенде, сүндетке отырғызылғанда, келін түскенде, күйеу келгенде, отау көтергенде, бүркіт ұстап әкелгенде, жүйрік ат бәйгеден озғанда, алыс сапардан жолаушы оралғанда, жақсылық күндерде, құда келгенде, тағы басқа ерекше қуанышты күндерде әйелдер құрт, ірімшік, өрік-мейіз, кәмпиттен, күміс теңгеден шашылатындығы айтылады. Шашылған шашудан тойға қатысушылар теріп алып, ырым қылып балаларына апарып береді.

Шашу шашу дәстүрінің бастаулары кем дегенде көне түркілік замандарға барады. Түркілер қуаныш кезінде құрт, ірімшік сияқты ақ тағамдарды «ақ жолтай», «ақ тағамдай ақ болындар», «ақ ниет тілейміз» деп шашқан. Кейіннен тату-тәтті болсын деген ниетпен Шашуға кәмпит қосылған. Дәстүрлі қазақ қоғамында ауқатты адамдар күміс, алтын теңгелер де шашқан. Шашу қазіргі уақытта да кеңінен қолданылуда. Осылайша шашу шашу жайында мәлімет берілгеннен кейін, қазақ тілі сабағында тәсіл ретінде пайдалануға болады. Ол үшін кәмпиттердің қабына тиісті сұрақ жазып, «Шашу» деп білім алушыларға шашып жіберіледі. Қай білім алушыға шашу түседі, сол білім алушы шашау қағазындағы сұрақ бойынша жауап береді. Бұл ойынды сабақта тарауларды қорытындылау кезінде пайдаланған ыңғайлы.

Оқытудың когнитивті ұстанымы адамның әлемді тану тетігімен ұштасады, яғни адам дүниеден ақпаратты қандай тәсілдермен қабылдайды, қалай ой қорытады, қалай есінде қалып, білімге айналады. Бұлар – адамның ойлау операциялары арқылы жүзеге асатын күрделі үдерістер. Когниция немесе таным үдерісі қабылдау, зейінін аудару, жадыда сақтау, әрекет ету, шешім қабылдау, елестету сияқты компоненттерден тұратындығы дәлелденген жайттар. Б.Қалиев танымның басты құралы – ойлау мен тіл екендігін айта келіп,

«Ойлау, сана дүниені танытады, тіл оны таңбалайды. Сол таңбалардың (тілдің) арқасында алдыңғы ұрпақтың сан ғасыр бойы жиып, жадында сақтаған тәжірибелері мен білімдері кейінгі ұрпаққа жеткізіледі. Кейінгі ұрпақ болса, тіл арқылы әлгі дүниені қайтадан таниды» [143, 61-б], – деп көрсеткен. Олай болса, қазақ халқының салт-дәстүрінде, мәдениетінде қомақты орын алатын ұлттық ойындар, олардың мазмұны мен мән-мағынасын жас жеткіншектерге түсіндіруде оқытудың когнитивті ұстанымына сүйенеміз. Әрбір ұлттық ойынның атауы, мазмұны терең тәрбиелік құндылықтармен астасқан. Мәселен, жиын-тойларда ойналатын тұрмыс-салттық ойындардың мазмұнымен, жүру тәртібімен танысу арқылы білім алушылардың ұлттық дүниетанымы толықтырылады. Мысалы, «Ақ сүйек», «Алтыбақан», «Белбеу тастау», «Аударыспақ», «Арқан тартыс» т.б. ойындар. Бұл ойындар жасөспірімдер мен жастар арасында жиі ойналатын болған. Ашық алаңқайлардағы ойындар балалардың ұйымдастырушылық әрекетке қабілетін тәрбиелейді, бастамашылдықты дамытады, оларды кеңістікті бағдарлауға, жергілікті жағдайларға бейімделуге, жылдамдыққа, ептілікке, төзімділікке тәрбиелейді. Өйткені, «ойын – білім алушылардың танымдық қызығушылығын туғызатын құрал» (Ю.К.Бабанский, Е.С.Селецкая). Олай болса, білім алушы сабақта ұйымдастырылған ойын түрлеріне қызыға отырып, сабақ материалын жүйелі түсінетін болады. Сондықтан ұлттық ойындарды сабақта әрі әдіс, әрі сабақты өткізудің формасы ретінде пайдалануға болады. Бұған келесі тарауда тоқталамыз.

Қазақ тілінен берілетін теориялық білімді ұлттық рухани тәрбиемен байланыстыру ұстанымы сабақ үдерісінде басшылыққа алынатын басты ұстаным болып табылады. Өйткені, М. Дулатов пайымдағандай, "Оқытудағы мақсат жалғыз құрғақ білім үйрету емес, біліммен бірге жақсы тәрбиені қоса беру керек". Ал «Ж.Аймауытов рух мәдениетін бөтеннен қарызға ала беруге болмайтынын, ал алынған жағдайда да ол халықтың көкейіне ұзақ уақытқа дейін қонбайтынын атап өтіп, «ендеше, өзімізде бар дәулетті жарыққа шығарып, іске жаратуға талпыну керек» деп тұжырымдаған [148, 45-б.].

М.Жұмабаев тәрбиеші ұлт тәрбиесімен жақсы таныс болуға міндетті екенін, өйткені баланы тұрмыста түйінді мәселелерді тез шеше білетін, тұрмыстың тұңғық теңізін қалың қайратпен кеше білетін, адалдық жолында құрбан бола білетін, қысқасы, адамзат дүниесінің қажет бір мүшесі болатын төрт жағы түгел кісі қылып шығару үшін тәрбиеші бар күшін, бар білімін жұмсауы қажеттігін баса айтқан [138, 72-б.].

Оқыту мен тәрбиенің күрделі үдеріс екендігі белгілі. Оқу мен тәрбие біртұтас педагогикалық әрекет болып есептеледі. Олай болса, мектепте оқытылатын әрбір пән бойынша білім де, тәрбие де қатар берілуі қажет. «Қазақ тілі» пәнін оқыту арқылы ұлттық тәрбие беруде, жас жеткіншектердің рухани дүниетанымын қалыптастыруда ұлттық ойындарды таныстырып, насихаттай білуіміз керек. Қазақ тілі сабағында дидактикалық ойындарды қолдану әдістемесін қарастырған Б.Наркұлова 5-сыныпта қазақ тілін дидактикалық ойындар арқылы меңгерту барысында білім алушыларға тек теориялық білім

беріп қоймай, сонымен қатар оларға ұлттық тәрбие беру қажеттігіне тоқтала келіп, «Ұлттық тәрбие беруде ата-бабалардың салт-дәстүрлерін, әдет-ғұрыптарының озық түрлері дидактикалық ойындарға енгізіліп отырылады. Ұлттық ойындардың сыртқы формалары дидактикалық ойынмен кіріктіріледі. Мысалы: «орамал тастамақ», «жүзігімді тап», «аударыспақ», т.б. ойын атауларының өзінің балаға тәрбиелік әсері мол болады. Сондай-ақ, 5-сыныптың қазақ тілі сабағында дидактикалық ойындарды қолдану барысында ұсынылатын тапсырмаларда халықтық жұмбақтардың, мақал-мәтелдердің, ұлттың айтулы азаматтарының қанатты сөздерінің қамтылуының да тағылымдық мәні ерекше» [53,45-б], – деп көрсеткен. Біз де тәжірибе кезінде халықтық жұмбақтарды, мақалдарды жиі пайдаландық. Білім алушылар ойынға қатысты мақалдарды жинап, сол мақалдар мазмұны бойынша мәтіндер құрастырды.

Білім алушылардың жеке қабілеттерін ескеру ұстанымы бойынша 6-сыныптағы білім алушылардың дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастыруға арналған материалдар олардың жеке ерекшеліктерін (темперамент, қабілет, мінез) ескеріле отырылып берілді.

Тәжірибе кезінде ұлттық ойындарды суреттер бойынша атауын тауып, жүргізілу тәртібін құрастыру, ойын мазмұны бойынша тапсырмалар ұйымдастыру, ұлттық ойындардың түрлері бойынша жоба құрастыру т.б. жұмыстар білімгерлердің жеке ерекшеліктерін байқатты. Ең бастысы білім алушылар өздерінің қабілеттеріне қарай таңдаған тапсырмаларын қызыға орындады, сөйтіп, тағы да «ойын – оқытудың белсенділік әдісі» (Р.И.Нұрахметова) екендігі анықталды. М.Жұмабаевтың: «Баланың қиялы, әсіресе, ойында жарыққа шығады, ойын – балаға бір жұмыс» деген пікірі балалардың ойын әрекетінің маңызды екенін көрсетеді [140, б.94], – деген тұжырымын ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыруда да назарға алған жөн. Осы ретте әдістемелік зерттеулерде көрсетіліп жүрген субъектінің өз әрекетін жоспарлау (ойын түрлерінде тапсырманы орындау) ұстанымына сүйенудің де тиімділігі жоғары.

Ойынның қандай түрі болса да, баланы тәрбиелейді. Американдық психолог Джордж Мид ойында психологтар айтқан адам бойында «Мен» деп атайтын нәрсенің қалыптасуының жалпыланған моделі – адамның «Менінің» жиынтығы бар деп есептейді. Оның пайымдауынша, «Ойын – «өзіндік» болмыстың ең қуатты саласы: өзін-өзі білдірудің, өзін-өзі айқындаудың, өзін-өзі тексерудің, өзін-өзі қалпына келтірудің, өзін-өзі жүзеге асырудың кеңістігі.» Сондықтан да баланың ойын арқылы өзін-өзі көрсете білуі үлкен жетістік болып табылады. Поляк жазушысы, педагог және психолог Янулг Корчанның сөзімен айтқанда, бала ойын арқылы «Қоғамдағы өзіндік орнын, адамзат аясындағы мәнін, Ғаламдағы болмысын айқындау». Осы себепті балада қандай да болмасын ойын ойнау кезінде дүниеге рационалды көзқарастан гөрі тереңірек шындық болады. Психологиялық еңбектерде көрсетіліп жүргендей, «Мен» тұжырымдамасы негізінде жеке адам өзгелермен қарым-қатынас жасап, өзіне деген көзқарасын қалыптастыратындығы, адам бойындағы “мендік”

қасиет адамның іс-әрекеті мен әлеуметтік ортамен қарым-қатынас жасауы барысында дамытылатындығы, кез келген адамның өз «менін» айыра алуы тұлғалық қасиеттің өзекті белгісі болып табылатындығы белгілі. Ал жеткіншек жастағы мектеп білім алушыларының бойында өзіндік «менін» қалыптастыруда ұлттық ойындардың рөлі ерекше екендігі тәжірибе барысында анықталды. Мысалы, 6-сыныпта «Ұлттық ойындар түрлері» тақырыбы бойынша білім алушыларға жоба құрастыру тапсырылды. Алдымен сынып білім алушылары төрт топқа бөлініп, әр топ мүшелері жобаға жоспар жасап, міндеттерін нақтылады. Дайындаған материалдарын портфолиоға салып әкеліп, тұсаукесер жасады. Топ мүшелері өз міндеттерін нақты жоспар түрінде белгілеп, жоба тапсырмасын сәтті орындай білді. Білім алушылар үшін бұл әдіс қызықты болды.

Әдіскер ғалым А.Әлімов айтқандай, әр шәкірт «білімді болу үшін үйренуші еңбектенуі керек, әрекет жасауы қажеттігін», «білім өз басында (миында) пайда болу үшін адам оны есінде сақтап, түсінуі, қолдануы, талдау жасауы және бағалауы қажеттігін сезінді. Сабақ үдерісінде ұлттық ойындарды пайдалануда картина, суреттер, сызбалар сияқты көрнекіліктерді дұрыс қолдану оқушыларды байқағыштыққа, ой толғауға және қорытынды жасауға үйретеді, шебер сөйлеуге төселуге, танымын кеңейтеді, ақыл-ойын дамытады. Оқыту ісінде ұстанымдарды пайдаланғандағы негізгі мақсат орта мектепте оқушыларды жеке тұлға ретінде жан-жақты дамыту болып табылады. Зерттеушілер көрсетіп жүргендей, қазақ тілі сабақтарында көрнекі құралдарды жүйелі пайдалану білім алушылардың тілдік білімін нақты түсініп, ойларын дәл әрі анық жеткізуіне ықпал етеді. Сонымен қатар, көрнекілік оқушылардың дұрыс сөйлеуін қамтамасыз етіп, ойларын нақты және жүйелі баяндауға дағдыландырады. Сондықтан негізінен салт-дәстүрлермен байланысты этномәдени, менталдық сипатта болған ұлттық ойын атауларымен таныстыруда көрнекіліктерді пайдалану білімгерлердің қызығушылықтарын оятады. Дидактика заңдылығына сүйеніп, ретін мұғалім мақсатты нақты белгілеп, соған сәйкес оқыту әдістерін таңдап, ұйымдастыру тәсілдерін анықтайды. Осы ретте мектеп оқулықтарындағы ұлттық ойын түрлерінің берілісіне тоқталайық. 6-сыныпқа арналған «Атамұра» баспасынан шыққан «Қазақ тілі» оқулығында «Қазақтың ұлттық ойыны» тақырыбындағы сабақтың 1-тапсырмасында берілген сөздерді: -еркін, әскерше, тез, жылдам, бірге, шапшаң сөздерін қазақтың ұлттық ойындарымен байланыстырып сөйлем құрау тапсырылса, 5-тапсырмада «Асық» ойынының мәтіні беріліп, 6-тапсырмада мәтін бойынша мынадай сұрақтарға: Тағы қандай қазақтың ұлттық ойындарын білесің? Асық ойынының қандай ерекшеліктері бар екен? жауап беру тапсырылған. Келесі тапсырмада «Балалар энциклопедиясынан» ұлттық ойын туралы қысқаша мәтін берілген. 9-тапсырмада ұлттық ойындарды бейнелейтін үш сурет бойынша әңгіме құрастырып жазу тапсырылған. 8-тапсырмада кестедегі ақпаратпен танысып, ойды жалғастырып жазу, қазақ ұлттық ойындары қандай іс-қимылдар мен қасиеттерді дамытуға баулитынын айту деп көрсетілген.

Ойын атауы	Шарты	Менің ойымша, бұл ойын ...
Бөрікпен ұру	Ескі бөрік домалақтап буылады. Бөрікті ұстаған адам келесі ойыншыны бөрікпен ұрып дәл тигізсе, ол қашушыға айналады. Ойын солай жалғаса береді.	
Тобық жасыру	Екі ойыншының біреуі тобықты жасырады, екіншісі қай уақытта және қандай жағдайда сұрайтынына уәделеседі. Белгілі бір мерзімде тобықты сұрағанда, жасырушы өз бойынан (қалтасынан, саусақ арасынан) алып берсе ұтқаны, тауып бермесе, бәсекеге тігілген затын алады.	

11-тапсырма. Энциклопедия немесе «Қазақтың ұлттық ойындары», «Қазақтың салт-дәстүрлері» кітаптарынан қазақ ұлттық ойындары туралы деректер жинап, тұсаукесер дайындау мақсат етілген.

6-сыныпқа арналған «Мектеп» баспасынан шыққан «Қазақ тілі» оқулығында «Спорт. Белгілі спорт жұлдыздары» тарауына арналған сабақтардың бірінде «Тоғызқұмалақ» ойынының мазмұны берілген. Мәтіннен салт, сабақты етістіктерді тауып, тоғызқұмалақ ойынының тақтасына жинау тапсырылған.

Жалпы білім беретін мектептегі оқу пәндерінің жетекші критерийлерінің бірі – оның білім мазмұнының тәрбиелік, өнегелік мәні болса, ұлттық ойындарды білім мазмұнының негізгі құрамдас бөлігі ретінде білім алушылардың дүниетанымын, өмірге деген көзқарасын қалыптастырудың, өзін-өзі жүзеге асыруының құралы ретінде пайдалана білгеніміз абзал.

Ойын адамның өмірінде өте ерте жастан басталып, кәсіби дағдылар толық қалыптасқанға дейін жалғасады. Адамның ойын әрекеттерінің формасы, әдісі және мазмұны қарапайым сылдырмақтар мен қозғалыстардан бастап, біртіндеп фантастикалық шындық деңгейіндегі компьютерлік ойындарға дейін дамиды. Ойын оқу әрекетіне тән бірқатар қасиеттерге ие екендігі белгілі. Мұны мектеп білім алушыларының білімі мен білік дағдыларын қалыптастыруға бағыттаған

оқыту мақсаты айқын көрсетеді. Сонымен қатар ойын білім алушыларға қозғау салуға, оларға түрткі болуға да бағытталған

Белгілі ғалым Г.И.Щукинаның тұжырымынша, білім алушы танымы ғылыми таным сияқты, ол үнемі шындыққа жақындау процесі, ол да диалектикалық ішкі қарама-қайшылықты қозғалысқа келтіріп, үздіксіз қозғалыста, дамуда болады [149, 650-б.].

Сонымен қатар ойын білім алушыларға қозғау салуға, оларға түрткі болуға да бағытталған. Қазіргі күні білім алушының үйлесімді ойын қызметінің жеке тұлғаны жан-жақты дамытудағы ерекше рөлі дәлелденген. Дидактикалық ойындар білім берудің барлық салаларында кеңінен қолданыс табады. Мектептің оқу-тәрбие жұмысында ойын ұжымдық қарым-қатынасты қалыптастыру және жеке тұлғаның жан-жақты дамуы үшін негізгі әдіс ретінде; сондай-ақ оқыту мен сабақтан тыс уақытта оқушылардың қызығушылығын оятудың тәсілі ретінде пайдаланылады. Оқу процесінде ойындарды қолдану туралы көптеген зерттеулер болғанына қарамастан, олардың технологиялық және дамытушылық мүмкіндіктері әлі толық зерттелмеген [150, б.60-61]. Сабақтарда ойындарды аз қолданудың басты себебі – дидактикалық ойындардың технологиясының жеткілікті деңгейде әзірленбеуі және олардың мүмкіндіктерінің толық бағаланбауында. Сондықтан эксперимент кезінде сабақ үдерісінде ұлттық ойындарды пайдалануда олардың мазмұны, ойын тәртібі жайында білім алушылардың түсінігі болуы қажеттігіне көңіл бөлінді және сабақта ойындар тәсіл ретінде пайдаланылды:

Ойын түрлері	Мазмұны
«Тақия тастамақ»	Балалар дөңгелеп отырады. Бір бала жүргізуші болып тақия тастау керек, тақия тасталған бала тапсырмаға жауап береді.
«Қол күрес»	Бұл ойын стол үстінде екі баланың білек сынасумен орындалады. Екі бала шынтақтарын столға тіреп қол бастарын айқастырады. Кім білекті столға жықса, сол бала тапсырманы орындаса, жеңіске жетеді.
«Хан талапай»	Әр топқа білім алушы санына қарай асық тасталады. Әр асықта сандар жазылып тұрады. Сандар арқылы тапсырмаларға жауап береді.
«Түйілген орамал»	Тақтада бірнеше шетіне сұрақтары түйілген орамалдар тұрады. Орамалды таңдау арқылы сұрақтарға жауап береді. Қай топ орамалды көп жинайды, сол топ жетістікке жетеді.
«Теңге алу»	Асықтар жерге бір бағанға тізіліп қойылады. Әр топтан бір білім алушы шығып, қолындағы асығымен теңге атады. Қолындағы асығы тізілген

	асықтардың қай санына түседі, сол сұраққа жауап береді.
«Бес асық»	Қоржыннан нөмірленген асықты алып, сол нөмірде жасырылған тапсырманы орындап білімдерін тексеруге болады.
«Қыз қуу»	Сынып ұл, қыздар болып екі топқа бөлінеді. Тақтада берілген тапсырманы қай топ тез орындайды, сол топ жеңіске жетеді. Жеңілген топқа шарт қойылады.
«Ғажайып дорба»	Дорбада ұлттық аспаптар немесе ұлттық киімдер суреттері салынады. Әр суретке қатысты сұрақтар қойылады. Дұрыс жауапқа ұпай беріледі.
«Сақина салу»	Ойын бастаушы қолындағы сақина орнына тапсырма жазылған қағаздарды алады да, білім алушылардың қолына салып шығады. Кімге сақина түседі, сол білім алушы берілген тапсырманы орындайды.
«Арқан тарту»	Тақтаға арқан суреті ілініп, сұрақтар жасырылады. Тақырып бойынша берілген тапсырманы қай топ көп орындаса, сол топ жеңіске жетеді.
«Көкпар»	Бұл ойын әдетте қайталау сабақтарында жүзеге асырылады. Көкпарға жету үшін бірнеше бағандағы тапсырмаларды орындайды.
«Шашу-шашу»	Кәмпиттердің қабына тиісті сұрақ жазып, «Шашу» деп білім алушыларға шашып жіберіледі. Қай білім алушыға шашу түседі, сол білім алушы жауап береді.
«Ақсүйек»	Кестедегі белгісіз сандардың орнына «ақсүйек» жасырынып тұрады. Кім ақсүйекті дұрыс және көп тапса, сол жетістікке жетеді.
«Бәйге алу»	Ойын шарты бойынша тапсырмаларды орындау арқылы бәйгеге қай топ не қай білім алушы жететіні бағаланады.
«Ұшты-ұшты»	Белгілі бір тарауға қатысты сұрақтар беріледі. Тапсырмаға дұрыс жауап беру екі қолын «ұшты-ұшты» деп көтеру арқылы бағаланады. Егер білім алушы қате жауап берсе, ұпай саны азайтылады.

Ойын – балалар үшін күрделі әрекет болып, білімділік, ойлау қабілеті және ұйымшылдықты қажет етеді. Ойынның өз мақсаты, жоспары, шарттары, жауабы және арнайы құралдары сияқты көптеген ерекшеліктері бар. Ойын арқылы бала өмірден көп ақпарат алады, психикалық қасиеттерін дамытады. Зейінін талап ететін мақсатты ұйымдастырылған ойындар оның ақыл-ойын,

дүниетанымын кеңейтіп, мінез-құлқы мен ерік-жігерін қалыптастырады. Психологтардың пікірінше, бала ойын барысында қандай болса, еңбек кезінде де сондай болады, яғни ойын – адамның өмірді тануындағы алғашқы қадам болып есептеледі. Ойын барысында дамитын мінез-құлықтар: зейін қою, ойлану, жауап беру, жауапкершілікті сезіну, шеберлікті меңгеру, қиындықты жеңу, төзімділік, еңбекқорлық, білім алу, талдау жасау, түрлендіру және есте сақтау. Сонымен қатар, балалар ойын үстінде өзін еркін сезінеді, ізденімпаздыққа, тапқырлық әрекеті байқалады. Оқушылардың ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын қалыптастыруда да көбінесе суреттер, кестелер, кластер, видеолар және т.б. құралдар қолданылады. Мысалы, 6-сыныпта «Ұлттық және отбасылық құндылықтар» тақырыбы бойынша балаларға кластер құру тапсырылды. Сөйтіп, оқушылар сабақ кезінде өз әрекетін жоспарлауда ойын түрлерін кеңінен пайдаланып, тапсырмаларды өз беттерімен орындауға дағдыланды, яғни субъектінің өз әрекетін жоспарлау ұстанымына сай жұмыс жүргізуге бейімделді.

Қорыта айтқанда, дидактикалық ұстанымдарды «Қазақ тілі» сабағында орынды пайдалана білу білім алушылардың алған білімдерінің мәнін ұғынуға ықпал етеді. Сонымен қатар игерген білімдерімен қатар дүниетанымдық көзқарастары да дамиды, қалыптасады. Сол себепті ұлттық ойындарды сабақта және сабақтан тыс кезде де тиімді пайдалана білу олардың білімдік те, тәрбиелік те, дамытушылық та мақсаттармен ұштасатын мүмкіндігі мол екендігін байқатты. Олай болса, ұлттық құндылықтың қайнар көзі - ұлттық ойындарды оқу процесінде жүйелі түрде қолдана білу педагогикалық шарттың бірі екендігі даусыз.

Екінші бөлім бойынша тұжырым

Зерттеу жұмысының екінші бөлімі ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастырудың әдіснамалық негіздеріне арналды. Бұл бөлімнің бірінші тармағы ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастырудың философиялық негіздерін анықтауда А.Құнанбаев, Ы.Алтынсарин, Ш.Уәлиханов еңбектеріндегі дүниетаным, танымға қатысты пікірлері басшылыққа алынды. Ә.Нысанбаев, Ж.Әбділдин, А.Қасабеков, М.Орынбеков, М.Мұқанов, Т.Әбжанов, Ж.Алтаев, О.Сегізбаев, Ғ.Ақпанбек және т.б. ғалымдардың еңбектеріне сүйене отырып, ұлттық ойындар арқылы жас шәкірттер санасында дүниенің, қоғамның бейнеленуі, оны жалпы түсінуі, адамгершілік, эстетикалық, ғылыми-теориялық, құндылықтарды меңгерулеріне көңіл бөлінді. Зерттеу тақырыбымен байланысты ұлттық ойындардың мән-мағынасын, ерекшеліктерін пайымдау философиялық тұрғыдағы тұжырымдарға негізделіп, білім алушылардың дүниені қабылдау кезіндегі әсерленуі балалық шақта жақсы жүретіндіктен, ұлттық ойындарды сабақ тақырыбына сәйкестендіре пайдалану баланың дүние туралы ой-өрісін кеңейтіп, көзқарастары мен сенімін тексеруге ықпал етіп, дүниетанымының қалыптасуына үлкен әсер ететіндігі мысалдармен дәйектелді.

«Ұлттық ойындар арқылы оқушылардың дүниетанымын меңгертудің психологиялық негіздері» тармағында оқытудың психологиялық заңдылығын айқындау білім алушының жасына қарай ерекшелігін білумен тығыз байланысты екендігі, ал біздің зерттеуіміздегі жеткіншектік кезеңде білім алушының танымдық қызығушылығы мен өзбетіндік әрекетінің көрінуі, сыни ойлау қабілетінің қалыптасуы, саналы қабылдау, есте сақтау мүмкіндігінің кеңейе түсуі, мәдени құндылықтарға мән беру қабілеттерінің қалыптасатындығына назар аударылды. Танымдық белсенділікті дамытуда ойын элементтерін қолданудың маңызды екендігі В.А.Сухомлинский, Е.И.Тихеева, Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин, Л.И.Божович, Т.Тәжібаев, Қ.Жарықбаев, М.Мұқанов, Е.Суфиев, Ә.Алдамұратов, С.Елеусізова, О.Саңғылбаев және т.б. психолог ғалымдардың тұжырымдары негізінде дәлелденді.

Екінші тараудың үшінші тармағы «Ұлттық ойындар арқылы оқушылардың дүниетанымын қалыптастырудың педагогикалық негіздері» деп аталып, Ы.Алтынсарин, А.Байтұрсынұлы, М.Жұмабаев, Ж.Аймауытов, М.Дулатов еңбектеріндегі тұжырымдарға талдау жасалды. Қазақ тілі сабағында ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыруда дидактикалық ұстанымдардың ішінде оқытудың ғылымилық ұстанымы, теориялық білім мен дүниетанымды сабақтастыру ұстанымы, көрнекілік ұстанымы, белсенділік ұстанымы, сенімділік ұстанымы, оқыту мен тәрбиені ізгілендіру ұстанымдарымен қатар, зерттеу тақырыбына қатысты білім алушылардың ұлттық-лингвистикалық ойлауын қалыптастыру ұстанымы, қазақ тілінен берілетін теориялық білімді ұлттық рухани тәрбиемен байланыстыру ұстанымы, оқытудың саналылық және белсенділік ұстанымы, оқытудың когнитивті ұстанымы, білім алушылардың жеке қабілеттерін ескеру ұстанымы, субъектінің өз әрекетін жоспарлау (ойын түрлерінде тапсырманы орындау) секілді арнайы ұстанымдарды басшылыққа ала отырып, жүзеге асырылғанда ғана жұмыс нәтижелі, ұтымды болатындығы анықталды.

3 ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ ДҮНИЕТАНЫМЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ ӘДІСТЕМЕСІ

3.1 Қазақ тілі сабағында ұлттық ойындарды пайдалануда қолданылатын инновациялық технологиялар

Дүниетаным адамның дүниені түйсіну, түсіну арқылы өзінің сыртқы дүниеге қарым-қатынасын анықтаудың өзегі, күре тамыры ретінде сипатталады. Дүниетаным – адамдар мен табиғатқа, жалпы құндылықтарға, моральдық ережелерге жеке тұлғаның жалпы қатынасын білдіретін негізгі сенім, қалып, таным немесе қоғам мүшелерімен ортақ көзқарас, қоршаған ортамен қатынас қалыптастырудағы негізгі өлшем. Дүниетаным – тұлғаның ішкі әлемінің қалыптасуының басты құрылымдық компоненті, факторы, яғни адамның дүниені ақиқатпен теориялық және тәжірибелік жағынан бірлікте тану мақсатындағы рухани-тәжірибелік әдіс саналатыны белгілі. Тұлғаның дүниетанымдық қалыптасуының объективті, субъективті компоненттеріне ғалымдар: 1) қарастырып отырған мәселе туралы білім, білімнің негізінде пайда болатын көзқарас, таным және көзқарас пен танымға негізделген сенімді атап көрсетеді. Демек, дүниетанымды дамытудағы басты мақсат – пәннің мазмұнына негізделген білім алушыда қоршаған орта туралы тұтас білім, соның негізінде қалыптасатын іскерлік пен дағды, танымдық қызығушылық, сенімді көзқарас тәрбиелеу. Дүниетанымды қалыптастыру жеке тұлғаның білім сапасына байланысты. Білім адам үшін субъективті мән алуы, яғни оның көзқарастары, сенімдері, идеал құруының негізі болуы керек. Көзқарас – жеке адамның табиғи және әлеуметтік құбылыстарын түсіндіру туралы пайымдауы, ой тұжырымы. Көзқарас – адамның шындық ретінде қабылдаған идеялары, білімдері, теориялары, тұжырымдары, жорамалдары, құбылыстарға өзінің қарым-қатынасы. Сенім – көзқарастың жоғары сапалы жағдайы. Сенім деп тұлғаның ішкі позициясына айналған білімдерді айтуға болады. Таным дегеніміз - ойдың білмеуден білуге қарай, толық емес білуден, неғұрлым толық білуге қарай ұмтылатын күрделі үрдісі. Ал таным белсенділігі дегеніміз – білім алушылардың оқуға, білімге деген ынта-ықыласының, құштарлығының ерекше көрінісі. Белсенділіктің ең жоғарғы көрінісі - білім алушылардың алған білімін өмірде қолдана білуі. Білім, ойлау, таным сенімге айналады. Сенім– жеке және әлеуметтік көзқарастардың жиынтығы. Ал дүниетаным – адамның қоршаған ортаға, шындыққа және өзіне қатысы туралы көзқарас, өмірлік ұстанымы, сенімі, мұраттары, құндылық бағдарлары туралы идеялар жүйесі. Білім де, сенім де, таным мен көзқарас та белгілі бір әрекеттің негізінде (білімнің) қалыптасатыны белгілі. Өйткені іс-әрекет адамның өзіндік көзқарасы мен идеяларын көрсетеді. Осыған орай дүниетанымды дамытудың әдістемелік жүйесін білім – құндылықтар – іс-әрекет (технология) құрылымына негіздедік. Дүниетанымның өзекті элементі – білім.

Демек, білім алушыда негізгі нысан қазақ тілі, оның маңызы, жүйесі, ерекшелігі туралы, құндылықтарымыз туралы, педагогикалық технология туралы жас ерекшелігіне, сыныбына байланысты игерген білімдері болуы тиіс.

Атап айтқанда, тіл – адамның барлық саналы өмірінің құралы: өнер-білімді, мәдениеттілікті, қоғамның белсенді азаматы болуды ол тіл арқылы үйренеді. Тіл – ұлт ерекшелігінің бірі, ұлт мәдениетінің бір формасы. Халықтың мәдениеті, әдет-ғұрпы, әдеби мұралары, психикалық қалпы тіл арқылы ұрпақтан-ұрпаққа ауысып отыратынын, тіл – жүйелі құбылыс екендігін, оның өзіне тән құрылымы, ерекшеліктері бар екендігін, құндылықтарымыз да осы тілдің мүмкіншілігі арқылы бізге жететінін де білім алушылар бағамдауы тиіс. Педагогтік іс-әрекет – сапалы және терең білім берудің, белгілі бір нәтижеге жетудің негізгі құралы, яғни адамның өзін-өзі дамытудың қозғаушы күші және жағдайы болып табылады. Мұндай жағдайларға «оқытудың жаңа технологияларын енгізу, білім беруді ақпараттандыру, халықаралық ғаламдық коммуникациялық желілерге шығу» жатады деп Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңында нақты көрсетілген [151]. Өйткені оқытудың инновациялық технологияларының мақсаты – жас ұрпақтың танымдық белсенділігін, рухани шығармашылық мүмкіншілігін, интеллектуалдық дамуын, тұлғалық қалыптасуын жетілдіре отырып, кез келген жағдаяттан шығудың жолын білуге тәрбиелеу. Инновациялық технологиялар оқыту үдерісінде жоспарлы нәтижеге жетудің, белгілі бір қалыпты өзгертудің, өңдеудің әдістерінің жиынтығы, оқу үдерісін жоспарлаудың ойластырылған моделі, үлгісі, педагогикалық үдерісті ұйымдастырудың әдістемелік аспабы ретінде қызмет етеді [152]. Олай болса, б-сыныпта берілетін ұлттық ойын түрлерін оқу үдерісінде, атап айтқанда, қазақ тілі сабағына енгізуде ең ұтымды инновациялық технологияларды пайдаланып, интербелсенді әдіс-тәсілдерді кеңінен қолдану қажеттігі туындайтыны даусыз. Себебі білім берудегі гуманизм бағыты, оқушының тұлғалық қалыптасуы, шығармашылық белсенділігі мен өзін-өзі дамытуы негізінен технологиялық тәсіл арқылы жүзеге асатыны белгілі. Осыған орай тақырыбымыздың мазмұнына сай педагогикалық технологиялардың бір түрі «ойын технологиясын» ұлттық ойындарды қолдану арқылы білім алушылардың дүниетанымын дамыту әдістемесінің негізі ретінде алдық. Күні бүгінге дейін өзінің маңызын жоймаған оқытудың негізгі формасы – сынып-сабақ формасы болып есептеледі. Ал сабақтың тиімділігі тікелей мұғалімнің әдістемелік шеберлігіне байланысты. Өйткені «әдістеме – дайын рецепт те емес, әкімшілік нұсқау да емес, тек педагогикалық кеңес, жол-жоба» деп айқындалған [153]. Алайда, ғалымдар әдістемені: «тілдік материалдарды практика жүзінде білім алушыларға саналы түсіндіріп, меңгертудің бірден-бір дұрыс жолын үйрететін және оны зерттеп, тексеретін дидактикалық маңызы зор ғылым», «пәнді терең меңгертуде қолданылатын әдіс-тәсілдердің жүйесі, нені және қалай оқыту туралы ғылым», «қазақ тілінен берілетін білім, дағды, білік мөлшерін белгілеп, оны игертудің жолдары, шарттары туралы ғылым», - деп бағалайды [154]. Қазақ тілін оқыту әдістемесі – қазақ тілін оқытудың заңдылықтары мен жолдарын зерттейтін дербес ғылым. Демек, қазақ тілін оқыту әдістемесі – оның мазмұны мен ұстанымдары, әдістері мен тәсілдері туралы және мектепте қазақ тілінен оқушыларға берілетін білім, дағды, білік мөлшерін белгілеп, оны игертудің жолдары, шарттары туралы ғылым. Осы

ғылым арқылы оқушылардың дүниетанымдық көзқарасын дамытуды ойын технологиясының мүмкіншілігіне негіздей қарастырдық.

Ойын технологиясы – педагогикалық процесті ойын арқылы ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерінің жиынтығы. Ойын - оқу үрдісіндегі оқытудың әрі формасы, әрі әдісі ретінде саналады. С. Макаренконың айтуынша, «ойында білім алушылар өздері үшін байқалмайтын, оқу пәні үшін қажетті біліктілік пен дағдыларды меңгереді; ойын тек қабілеттерді көрсетуге ғана емес, сонымен бірге оларды жетілдіруге де ықпал етеді» Ойын – іс-әрекеттің туындысы. Ойын алғырлықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденімпаздықты, іскерлікті дамытады. Ойын арқылы бала дүниені таниды (М.Горький), ойын оқыту мен тәрбиелеудің құралына айналады. Басқа педагогикалық технологиялар сияқты ойын технологиясының да өзіне тән тұжырымдамалық негізі, мақсаты мен міндеті, құрылымы, қызметі, түрлері, ұстанымдары мен әдіс-тәсілдері, өткізу кезеңдері бар дидактикалық категория. Тұжырымдамалық негізін ғалымдар: 1) ойын әрекетінің психологиялық механизмі тұлғаның: өзін-өзі көрсету, өзін-өзі бекіту, өзін-өзі дамыту қажеттілігіне негізделеді; 2) ойын білім алушының ішкі жан дүниесінің бағыты; 3) ойын баланың ішкі әлеуметтену кеңістігі және әлеуметтік шарттарды меңгеру құралы ретінде, 4) ойын қиялдаудағы еркіндік, жүзеге аспаған қызығушылықтарды иллюзиялық іске асыру, 5) ойын жасқа қарамайды, бірақ әр жастағы ойынның өз ерекшелігі болады, - деп саралайды [154, б.45]. Ойын технологиясының мақсаты – білім алушылардың танымдық белсенділігін қалыптастыру, пәнге деген қызығушылығын (мотив) туғызу, ой-өрісін дамыту. Мақсатына қарай мынадай міндеттер қойылады: танымдық белсенділігін қалыптастыру үшін берілетін ойын материалы мазмұнының жаңартылуы, яғни бұрын жария етілген фактілерді жаңаша сипаттау; материалға тарихи бағдар беру; игеретін білімнің практикалық мәнін айқын көрсету; білімге белсенді көзқарасын өмір қажеттілігіне біртіндеп айналдыру; өз бетінше жұмыс істеуге бағыттау, проблемалар жасау, объектіні басқа қырынан сипаттау; оқушының шығармашылық қабілетін ұштау, көтермелеу; оқушылардың бәсекеге түсуі арқылы бір-біріне алаңдау сезімін тәрбиелеу т.т. Мотивтің де мақсаты әртүрлі болуы мүмкін. Мысалы, қарым-қатынас мотиві (ойын арқылы білім алушылардың бір-бірімен араласуы), моральдік мотив (әр білім алушы өзінің мүмкіндігін, бейімін көрсетуге құқылы), танымдық мотив (ойын мақсатқа жетуге ынталандырады). білім алушының ой-өрісін дамыту үшін ерекше ойлау қызметтері (анализ, синтез, салыстыру, нақтылау, жалпылау) іске асырылады.

Ойын технологиясының атқаратын басты қызметтері:

1. Дамытушылық қызметі. Оқушының есте сақтау, қиялдау, ойлау қабілетін дамытады, құбылысты бір-бірімен салыстыру арқылы әрқайсысының ерекшелігін айқындап, тиімді шешім қабылдай алу іскерлігін жетілдіреді, шығармашылық мүмкіндігін, ой-өрісін кеңейтеді.

2. Тәрбиелеушілік қызметі. Өз бетімен әрекет етуге, өзіндік позициясының қалыптасуына, дүниетанымдық, адамгершілік, эстетикалық

көзқарасының, қатысымдық мәдениетінің қалыптасуына мүмкіндік жасалады, салт-дәстүр, әдет-ғұрпымызға деген сүйіспеншілік артады.

3. Қатысымдық қызметі. Қатысымдық немесе коммуникация қолданысы жалпы қарым-қатынас, араласу, хабарласу, байланыс деген мағыналарды білдіре келіп, адамдардың тіл арқылы сөйлесу процесін, тілдесу ерекшеліктерін, тілдің әлеуметтік мәні мен қоғамдық қызметін, адамдар арасындағы қарым-қатынасты, өзара түсінушілікті білдіретіні белгілі.

4. Әлеуметтендіру қызметі. Қоғамның құндылықтарына, қалыптасқан ереже-заңдылықтарына бейімделуге, өзін ортада ұстай білуге, мәдениетті қарым-қатынас жасай білуге дағдыландырады.

5. Диагностикалық қызметі. Ойын кезінде білім алушылардың қабілет деңгейін, ынта-ықыласын, бейімін айқындауға бағытталады.

Ойын технологиясын ұйымдастырудың дайындық кезеңінде мұғалім мынадай әдістемелік мәселелерге мән беруі маңызды:

1. Ойынның мақсаты. Ойын барысында білім алушыда пәнге (тақырыпқа) қатысты қандай білім, дағды мен іскерлік қалыптасуы тиіс. Бұл мақсатта ойынның қай кезеңіне ерекше көңіл бөлінуі керек?

2. Ойынға қатысатын білім алушылардың саны.

3. Қандай дидактикалық материал тиімді?

4. Ойынның тәртібін қалай тиімді түсіндіруге болады?

5. Ойынды қанша уақытқа жоспарлау керек?

6. Ойын арқылы оқушыларды қалай басқаруға болады?

7. Ойынның соңын қалай жинақтауға, қорытындылауға болады?

8. Оқушылардың белсенділігін қалай бағалауға болады?

Осы мәселелердің шешімін табу үшін алдымен жоспар құрылады. Ойын, оның түрлері сабақта белгілі бір мақсатта ғана қолданылатыны белгілі. Осыған орай алдымен ойынның мазмұнына қарай қай түрін, оны бағдарламаның қай бөлігінде, қай тақырыптың (теориялық) аясында қолдану мәселесі нақтыланады. Жоспарлау мақсатында оқу бағдарламасы құрастырылады. Жоспарда әр тақырыпты игертудің мақсаты айқындалып, оның ғылыми және педагогикалық негізі зерделенеді. Мақсат ойынның түрлері мен атқаратын қызметтеріне қарай басты, нақты және ішкі болып нақтыланады. Мақсатты айқындаудағы әрекет оны нақтылау және орындаудың жолын, тәсілін көрсету. Бұл үдеріс міндетке саяды. Міндет – мақсатқа жетудегі әрекет. Бұл орайда әдістеме ғылымының мүмкіндіктері пайдаланылады. Нәтижеге талдау жасау. Кері байланыс, рефлексия әдістері іске асырылады. Яғни ойын технологиясының құрылымы: жоспарлау, мақсат, міндет және нәтижеден құралады. Бұл құрылымдардың мазмұны сабақ жопарында толық ашылады. Ойын технологиясының құрылымдық бірлігіне: рөл, рөлге қарай орындалатын әрекет, ойын заттары, ойынның сюжеті, ережесі жатады. Ойын технологиясы сипатына қарай: дидактикалық, танымдық, дамытушылық, шығармашылық, диагностикалық, қатысымдық т.б. болып бөлінетіні белгілі. Педагогикалық процеске қатысты ойынды - білім, дағды, іскерлік қалыптастыру, танымдық, репродуктивтік және қатысымдық ойындар деп, сабақтың құрылымдық

элементтеріне қарай - жаңа материалды игерту ойыны, материалды бекіту ойыны және игерген білімді тексеру мақсатындағы ойындар делініп бөлінеді. Ойынның қай түрі болмасын сабақтың мақсатына қарай таңдалынады.

Ойын әрі әдіс, әрі сабақты өткізудің формасы болғандықтан, онда қолданылатын әдістер сабақтың мақсатына, бағытына қарай ажыратылады. Ойындар білім алушылардың танымдық белсенділігін дамыту, білім, дағды, іскерлік қалыптастыру, теориялық білімін практикамен ұштастыра білу мақсатын көздейтіндіктен, ойынды жүргізу әдістері мен тәсілдері де соған қарай таңдалынады. Мысалы, ұлттық ойындар туралы белгілі бір дереккөздерден ақпарат алу мақсаты болса, онда түсіндірмелі-иллюстрациялық әдіс тиімді. Егер ойынның түрлерінен белгілі бір үлгіге, ережеге байланысты ақпарат алынса, ол жағдайда репродуктивтік әдістің мүмкіншілігі зор. Ойынның мақсаты іздену, проблема жасау, шешімін табу болса, онда проблемалық, эвристикалық, интербелсенді әдістер тиімді болады. Бұл орайда әдістер, оны іске асырудың жолы, тәсілдер сабақтың мақсатына, қолданылатын педагогикалық технологиялардың түрлеріне қарай сарапталады. Мысалы, танымдық белсенділікті дамыту мақсатындағы сабақта педагогикалық технологияларды жобалау, сын тұрғысынан ойлау технологияларын пайдалануға тура келеді. Өйткені білім алушының танымдық қызығушылығын арттырады, әлемнің ғылыми картинасын тұтастықта қабылдауға, пән бойынша қарастырып отырған мәселелердің арасындағы себеп-салдарлық байланыстарды тереңірек түсінуге, ұғымды теориялық және практикалық тұрғыдан жан-жақты зерделеуге, салыстыруға, нәтижесінде білімін жүйелі түрде пәнаралық байланыс арқылы фактіні не құбылысты саналы ой елегінен өткізуге мүмкіндік береді. білім алушыда зерттеушілік әрекет пайда болады. Бұл мақсатқа жетуде жобалау технологиясының элементтерін пайдалану маңызды. Өйткені жобалай оқыту дегеніміз—жобалау әдісіне негізделген оқыту. Жобалау – жоба жасау үдерісі, нысанның болашақ үлгісі, бейнесі. Бұл – белгілі бір әрекетке адамның игерген теориялық білімі мен практикалық іскерлігін көрсету тәсілдерінің, амалдарының жиынтығы. Бұл - таным жолы, таным үдерісін ұйымдастырудың амалы, қойылған дидактикалық мақсатқа жетудің жолы. «Жоба, жобалау» ұғымына белгілі бір нысанның мазмұнын өзгерту, оны жетілдіру, толықтыру бағытындағы ниет, түпкі ой, жоспарды іске асырудағы әрекет деген сипаттамалар беріледі. Педагог үшін жобалай оқытудың мазмұны - білім алушының білім, дағды, іскерліктерінің жобалау әрекетінің негізінде өзгеруі, дамуы. Мысалы, тәжірибе кезінде оқушыларға «Жамбы ату» ұлттық ойынының жобасын дайындау тапсырма ретінде берілді. Жоба мынадай кезеңдерден құралды: 1) тақырып таңдау. Тақырыпты жалпы сыныпқа немесе топқа бөліп ұсынуға болады. 2) оқушылардың тақырып туралы тірек білімдері болуы үшін оларға: «Жамбы ату - ұлттық ойынның бір түрі. Ол қазақ халқында кең тараған мергендік сынның бір түрі» деген қысқаша түсінік берілді. 3) ақпарат жинау, іздену, зерттеу; 4) жиналған ақпаратқа талдау жасау, 5) нәтиже. Нәтижесінде: 1) «жамбы», «садақ», «жебе», «жете» ұғымдарының мағынасы ашылды; 2) «Жамбы ату – ер жігіттің мергендік, ептілік қабілеттерін

сыннан өткізетін, намысын жанитын ұлттық ойынның бірі. Ер жігіт атпен шауып келе жатып, оның екпінін бәсеңдетпестен, құрулы бақан үстіндегі нысананы атып құлатуы тиіс» деген сипаттама құрастырылды. 3) білім алушылардың зерттеушілік, ізденушілік қабілеттері көрінеді, шығармашылық ойлауы дамиды, бірлесе ұжым болып жұмыс істеу дағдылары қалыптасады, ой қорытуға, өз пікірлерін айтуға мүмкіндік алады.

Сабақта ұлттық ойындарды қолдана отырып, мұғалімнің басты мақсаты – ойын арқылы халқымыз қандай тәрбие бергені, қандай тұжырым жасағанына білім алушылардың назарын аудару, санасына жеткізу. Демек, оқытудың басты мақсаты оқушының ой-өрісін, дүниетанымдық болмысын дамыту болғандықтан, бұл оқыту технологиялары білім беру үдерісінің ажырамас бөлігі деуге болады.

Қазақ тілі сабағында оқушылардың дүниетанымдық белсенділігін арттыруда оқу мен жазу арқылы сыни тұрғыдан ойлауды дамыту технологиясының да маңызы зор. Сыни ойлау білуге әуестену, зерттеу әдістерін пайдалану, алдына шешімін табатын сұрақ қою дегенді білдіреді [155, 42-б.]. Сыни ойлау – кез келген ақпаратқа өз бетімен талдау жасай білу, өзіндік ой түйю. Оқушы сыни тұрғыдан ойлауы үшін оның бойында: икемділік, яғни біреудің ойын тыңдау, оны қабылдай білу, жоспарлауға дайындық, яғни ойын жинақтау, бірізге салу, тұрақтылық, кедергілерді жеңе білуі, өз қатесін түзетуге дайын болу, шындықты мойындау, түсіністік, яғни өз әрекетін бақылау, пікірталастың барысын бағу, т.б. қасиеттердің қалыптасуы тиіс. Мұндай қасиеттер негізінен сабақ арқылы да қалыптасатыны белгілі. Сондықтан сыни ойлау технологиясын сабақта тиімді ұйымдастыру маңызды. Бұл орайда ғалымдардың ұсынатын: «шақыру» – «мәнін түсіну» – «рефлексия» құрылымын басшылыққа алу тиімді. Шақыру кезеңінің міндеті: оқушылардың бұрынғы игерген білімдерін жаңғырту, қызығушылығын туғызу; оқушыларды ойлануға, ойларын өз сөздерімен жеткізуге мүмкіндік беру. Сөйтіп, игерген білімдері жете түсіну деңгейіне көтеріледі. Ол білімдері жаңа білімді игеруге негіз болып, оқушыларға бұрынғы ақпаратты жаңа алған ақпараттарымен байланыстыруға, жаңа білімді саналы түрде сыни тұрғыдан түсінуге мүмкіндік жасайды. Екінші кезең – тақырыптың мәнін түсіну, проблеманы шешудің жолдарын қарастыру, нақты әрекеттің жоспарын жасау; шешімді теориялық, практикалық жағынан іске асыру. Негізгі қызметі - жаңа ақпаратты алу, оны түсіну, игерген білімі мен жаңа білімнің арақатынасын анықтау. Ұғыну кезеңінде білім алушы мәтінді оқу, не тыңдау арқылы жаңа ақпаратпен танысады, өз түсінігін шамалайды, кемшін тұстарын, түсінбеген жерлерін, келешекте түсінуге қажетті сұрақтарын жазады. Бұл орайда «плюс – минус – қызық» әдісі маңызды.

Плюс +	Минус -	ҚЫЗЫҚТЫ
Мыналарды (теріп жазады) түсіндім	Мына мәселелерді (теріп жазады) толық түсінбе-дім	Қызықтырған мәселелер (теріп жазады), сұрақтар

Бұл әдістің маңыздылығы: біріншіден, оқушылар нені түсінді, нені түсінбеді, не қызықтырды дегендерді теріп жазу арқылы материалдың

мазмұнына қатысты мәселелерді толық бағамдайды. Ол үшін тындау мәдениеті, дағдысы қалыптасуы керек екенін түсінеді. Әр оқушы өз байқағандары туралы түсініктерін айтады, талқылайды. Жаңа ақпаратты талдау, білімді бекіту басқаша формада болуы мүмкін. Топпен жұмыс жасауда жеке іздену және пікір алмасу элементі болады. Мұнда жеке идея маңызды саналады. Екіншіден, мұғалім қандай мәселеге назар аудару керектігін біледі. Үшінші кезең – ойлану, рефлексия. Бұл кезеңде жана идеяны, ақпаратты өз сөзімен жеткізу, ақпаратты толық түсіну, оны басқа оқушылармен, мұғаліммен пікір алмасудың негізінде жалпылау, материалға толық талдау жасау т.б. әрекеттер орындалуы тиіс. Осы кезең мұғалім тарапынан білім алушыларды ойландыратын проблемалы сұрақтар қоюымен маңызды. Мысалы, бірнеше ұлттық ойындарды атап, олардың басын біріктіретін қандай қасиет ортақ, немесе, олардың жастар үшін маңызы қандай деген сұрақтар қою да білім алушыны ойландыратыны сөзсіз. Теориялық тақырыпты (үстеу, оның мағыналық түрлері) қайталау мақсатында: кластер, синквейн, тірек сөз тәсілдері тиімді. Мысалға «Теңге алу» ойынына қатысты оқушылардың сабақтағы әрекеті мынадай болды.

«Теңге алу» ойынына негізделген сабақ барысындағы оқушылардың әрекетін ғылыми-педагогикалық тұрғыдан жүйелеп, олардың танымдық белсенділігін келесідей сипаттауға болады:

1. Оқушы әрекетінің құрылымы

Ойын контекстіндегі тапсырмаларды орындау кезінде оқушылар тек ақпарат қабылдаушы емес, белсенді зерттеуші рөліне көшеді:

Мәтіндік талдау әрекеті: Оқушылар «Теңге алу» мәтінін оқи отырып, ондағы динамикалық сипаттамаларды (мысалы, шауып келе жатып, іліп алу) анықтады. Бұл олардың мәтіннің мазмұнын терең түйсінуге мүмкіндік берді.

Тілдік-логикалық әрекет: Үстеулерді табу және оларды мағыналық топтарға (мезгіл, сын-қимыл) жіктеу арқылы оқушылар грамматикалық ұғымдар мен нақты іс-әрекет арасындағы байланысты орнатады.

Коммуникативтік әрекет: Ойынның мәнін өз сөздерімен әдеби тіл нормасында баяндау арқылы сөйлеу мәдениеті мен шешендік дағдыларын шыңдайды.

2. Дүниетанымдық дағдылардың көрінісі

Сабақ үстіндегі оқушы әрекетінен келесідей құндылықтық бағдарлар байқалды:

Ептілік пен Төзімділік: Мәтіндегі шабандоздың бейнесін талдау арқылы оқушылар ұлттық мінездегі қайсарлық пен дәлдікті өздеріне үлгі ретінде қабылдайды.

Сын тұрғысынан ойлау: Оқушылар «ат құлағында ойнау» деген тіркестің астарын аша отырып, бабалардың кәсіби шеберлігі мен қазіргі заманғы спорттық дағдыларды салыстыра біледі.

Эмоциялық үндестік: Ұлттық мұраны сипаттау барысында оқушылардың сөйлеу интонациясы мен таңдаған сөздерінен мақтаныш пен құрмет сезімі айқын көрінеді.

3. Нәтижелілік көрсеткіші

Бұл әрекеттердің жиынтығы оқушының тұлғалық-бағдарлы дүниетанымын қалыптастырады. Оқушылар тек «Теңге алу» ойыны туралы біліп қана қоймай, сол ойын арқылы берілетін ұлттық рух пен тілдік нормаларды өз бойларына сіңіреді.

Қорытынды бақылау: Оқушылар дескрипторларға сай ұлы тұлғалардың есімдерін жіктей отырып, тарих пен бүгінгі күннің сабақтастығын саналы түрде ұғынады. Бұл олардың «Теңге алу» сияқты динамикалық ойындарды тек дене жаттығуы емес, интеллектуалдық мектеп ретінде тануына жол ашады.

Тапсырманың мақсаты: Мәтінді терең түсініп, мазмұнын әдеби тіл нормаларына сай баяндау; үстеудің мағыналық түрлерін сөйлем ішінде ажырата білу.

Тапсырманың міндеті: Логикалық және сын тұрғысынан ойлау қабілеттерін ұштау; ақпаратты есте сақтау және жедел өңдеу дағдыларын қалыптастыру.

Тапсырманың нәтижесі: Оқушы ұлттық құндылықтардың тілдік бірліктер арқылы қалай көрініс табатынын түсінеді және сол мәселе бойынша өзіндік талдау жасап, дәлелді пікір білдіре алады.

Бағалау критерийі: Өз ойын еркін және жүйелі жеткізеді. Тіл мен мәдениеттің байланысын талдайды.

Дескриптор:

- өз ойын айтқанда ұлттық мұраны мақтанышпен, құрметпен сипаттауы.

- ұлттық құндылықтардың тілдік қолданыстағы көрінісі (фразеологизмдер, атаулар) туралы тұжырым жасайды.

- Мәтін мазмұнын әдеби тілде жүйелі баяндайды;

Мәтін. Жерде жатқан теңгені атпен шауып келе жатып іліп алу үлкен ептілікті, ат құлағында ойнайтын шабандоздық *тәжірибені талап етеді. Теңгені жерден іліп алғандарға бәйге беріледі. Бұрындары қазақ жігіттері атпен шауып келе жатып қолындағы қылышымен жерде жатқан тезекті түйреп алып көкке лақтырып жіберіп, оны жалма-жан қылышымен екіге бөліп шауып түсіретін.*

Берілген мәтінге қатысты сыни ойлау технологиясының кезеңдеріндегі іс-әрекеттер:

Кезеңдері	Мақсат-әрекет	Әдіс-тәсіл - нәтиже
Ой қозғау	Тірек сөзді табу, мәтінге тақырып қою, ойландыру арқылы әр білім алушының танымдық белсенділігін туғызу, логикалық ойлау қабілетін іске қосу, теориялық ұғымдардан – үстеудің мағыналық түрлерін тауып, ерекшелігіне тоқталу.	Мәтінді іштей оқу, проблемалы сұрақ қою, тірек сөздің мағынасы-на сай әңгіме құрастыру. Сұрақтар: мәтін қалай аталады? Ойынның маңызы неде? Қазір бұл ойын ойнала ма? т.т.

Мәнін түсіну	Негізгі ойға мән береді, яғни ой амалдары іске қосылады: мәтінді талдау: әр абзац бойынша мәтінді бөлшек-тейді (үшке бөледі), негізгі мәселелерді айқындайды. Бірінші бөлікте ойынға жалпы сипаттама, екінші бөлікте бәйгенің марапатталатындығы, үшінші бөлікте ойыншылардың ептілігі, шапшаңдығы нақтыланады; синтез: бөлшектелген элементтерді біртұтас құрылымға біріктіру арқылы ойынның жалпы сипатын беру; жалпылау: ойыншылардың бойындағы маңызды қасиеттеріне негізделген ортақ ерекшелігін айқындау; жүйелеу: ойын туралы алған білімін, түсінігін жүйелейді. Проблемалы сұрақтарға жауап береді. Үстеуді мағыналық түрлері-не қарай ажыратады.	Білім алушылар аттың қатысуымен орындалатын ұлттық ойындардың барлық түрлеріне қатысатын ойыншыларға тән ортақ қабілет - жылдамдық, ептілік, шеберлік екенін түсінеді. Ойынның танымдық белсенділікті дамытатын, жігерлендіретін әрекет екенін бағамдайды, ойынның мазмұнына қарай «Теңге алу» деп ат қояды. Синквейн, инсерт, кубизм әдістері тиімді.
Рефлексия (ой толғаным)	Басқа білім алушылармен ой бөліседі, өз ойының дұрыстығына, толықтығына, кемшін жерлеріне назар аударады; игерген білімдерін (ұлттық ойындарға қатысты) толықтырып, жүйелейді, қорытады. Өзіндік көзқарас қалыптасады.	Ойынға қатысты өз ойыншығармашылықпен эссе, шағын әңгіме түрінде құрастыруға мүмкіндік болады. Шығармашылық қиялы дамиды.

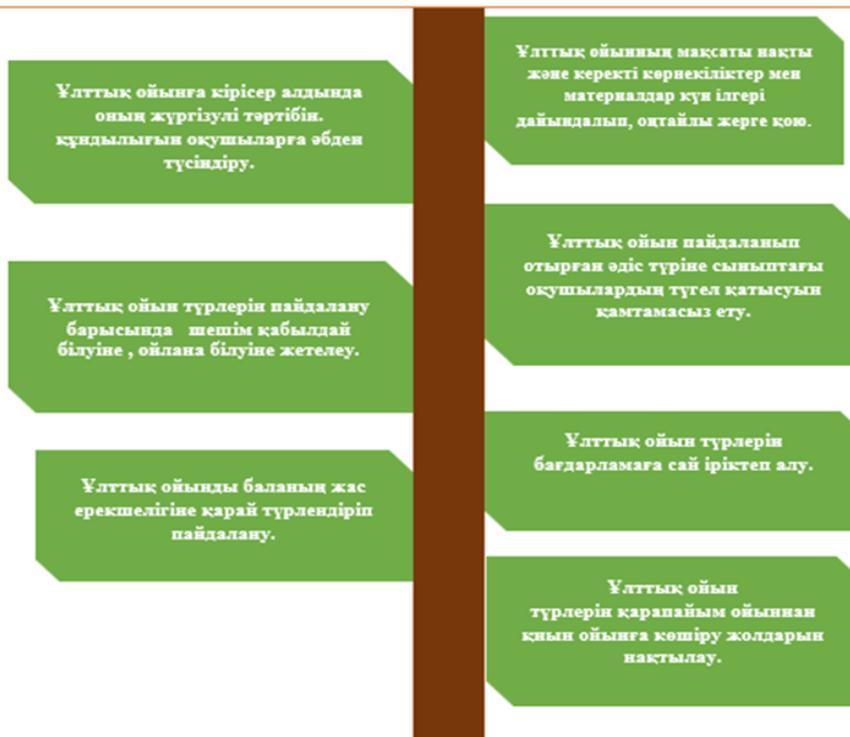
Сыни ойлау технологиясы – мұғалім мен білім алушының ынтымақтастығына ғана емес, оқушыларға психологиялық ширығуды басатын жайлы жағдай жасау. Сыни ойлау технологиясымен жұмыс істей отырып, оқушылар өз проблемасын өзінің мүмкіндігі мен қажеттілігіне қарай өз бетімен шешуге және өз әрекетін өзі бағалауға мүмкіндік алады.

Оқушылардың танымдық белсенділігін қалыптастыруда нәтиже беретін әдістің бірі - «кейс-стади» әдісі. Кейс-стади немесе нақты жағдаят әдісі. Кейс – жаттығу да, іскер ойын да емес, ол нақты жағдайға құрылған ақпаратқа сипаттама беру, оның мазмұнындағы ең қажетті мәселені таба білу. Бұл жердегі ерекшелік білім алушы негізгі мәселені табуды, оның сипатына тоқталуды, топпен жұмыс істеуді үйренеді. Кейс арқылы: ой қозғау, модельдеу, пікірталас,

тәжірибе жасау, проблема туғызу әдістерін жүйелі түрде біріктіре пайдалануға мүмкіндік болады. Кейске қойылатын басты талап: мақсаты мәтінге сай, яғни мәтіннің мазмұнын ашатындай болуы; өзекті мәселеге құрылуы, аналитикалық ойлауын дамытуы, пікірталасқа итермелеуі, бірнеше шешімінің болуы т.б. Кейсті талдауда, проблема жасауда «миға шабуыл» әдісінің де маңызы зор. Миға шабуыл әдісінің мақсаты – мәселені шешудің дәстүрден тыс жолын іздеу үшін білім алушылардың ұжым болып ойлау әрекетін ұйымдастыру. Міндеті – зейінін тұрақтандыру, топта жұмыс істеу іскерлігі мен ұжым болып ойлау тәжірибесін қалыптастыру. Маңызы: біріншіден, оқушыны жылдам ойлап, жылдам шешім қабылдауға үйретеді, екіншіден, өз ойларын дұрыс, дәлелді, еркін жеткізуін қалыптастырады, үшіншіден, есте сақтау қабілеті дамиды. Бұл әдіс оқушының теориялық ойлау қабілетін дамытуда тиімді. Оны сабақтың кез келген жерінде (жаңа материалды түсіндіру, бекіту, қайталау т.т) пайдалануға болады. Егер сабақтың мақсаты оқушыларды іздендіру, білімін өзбетімен толықтыру, шешім қабылдауын қалыптастыру болса, онда проблемалы оқытудың: оқу материалын проблемаға құру, жеке-ізденушілік және зерттеушілік әдістері де тиімді. Яғни сабақта қолданылатын технологиялардың түрлеріне қарай оқыту әдістері де сараланып отырады. Технологияның түрлеріне қарай қолданылатын әдістер әр сабақтың жоспарында беріледі.

Ұлттық ойындарды таңдап, оны оқушының болмысын дамыту әдісі ретінде пайдалана білу, түсіну мен түйсіну, алған әсерін өмірлік қажетіне жарата білу – ұстаздың білігі мен біліміне байланысты. Демек, мұғалім ұлттық ойындарды пайдаланған кезде оларға қойылатын әдістемелік талаптарды да ескеруі маңызды. Ол талаптарды 2- кестеде көрсетілгендей түйіндеуге болады:

Ұлттық ойынға қойылатын әдістемелік талаптар:



Кесте – 2. Ұлттық ойынға қойылатын әдістемелік талаптар
6-сыныпқа арналған оқулықта «Қазақ халқының салт-дәстүрлері» тарауы бойынша «Қазақтың ұлттық ойындары» деген тақырыптағы сабақ тапсырмасында ұлттық ойындардың суреттері берілген. Тапсырманың мақсаты: суреттерге қарап, оқиғаларды әңгімелеу арқылы салт-дәстүрді бейнелейтін сөздердің мағынасын түсіндіру көзделген. Теориялық тақырып – үстеу, оның мағыналық түрлері. Демек, түпкі нәтиже – үстеудің теориялық, практикалық негіздерін меңгерту. Ұлттық ойындарды оқыту мазмұнына, тапсырманың мақсатына қарай ойынның: «ойын әңгімелер» түрін пайдаландық. Кез келген сабақта - нені игерту, қалай игерту және қандай нәтижеге жеттік деген мәселе маңызды екені белгілі. Игертілетін материалдың базалық мазмұны берілді. Енді қалай игерту мәселесіне көшейік.

Ойын сабағын өткізудің әдістемелік жүйесі (жоспары):

Тақырыптың сипаттамасы: бағдарламадағы теориялық материал, оған ұлттық ойынның қатысы жоғарыда айтылды.

Сабақтың мақсаты.

Нәтижені болжау. Нәтижеге жеткізетін міндеттер.

Қажетті құрал-жабдықтар

Білім алушыларды ойынның ережелерімен, орындалатын әрекеттерімен таныстыру.

Сабақты ұйымдастыру.

Сабақтың әдістемелік құрылымы:

Басты мақсат – ұлттық ойын түрлерін пайдалану арқылы: қазақ тілінің білімдік, танымдық, қатысымдық және куммулятивтік қызметтерін игерту

негізінде білім алушыда үстеу туралы құрастырмалы білім (түсіну, қолдану, талдау, жинақтау, бағалау) қалыптастыру.

Нақты мақсат – үстеудің ерекшеліктеріне тоқталу.

Жеке мақсат – үстеудің мағыналық түрлерін ажырату, мысалдар келтіру, мәтін құрастыру.

Күтілетін нәтиже:

-ұлттық ойындар арқылы халқымыздың салт-дәстүрін, рухани қазынасын біледі және сөйлеу, ойлау мәдениеті жетіледі

-әдеби мұраларға деген талғамы, рухани дүниесі кеңейеді, шығармашылық қабілеті дамиды;

- ойын арқылы білім алуға, пәнге деген қызығушылығы арттады;

- оқушының жеке танымдық, регулятивтік, логикалық, қатысымдық дағдылары (айтылым, тыңдалым, оқылым, жазылым) қалыптасады.

Нәтижеге орай мынадай міндеттер туындады:

Білімдік, яғни білім, дағды, іскерлік қалыптастыру. Теориялық білімін қайталау, бекіту, жүйелеу, қорыту, практикада қолдану дағдыларын қалыптастыру.

Дамытушылық, яғни оқушылардың еркін сөйлеу, ойлау мәдениетін дамыту, тіл байлығын жетілдіру, сөздің мағыналық ерекшеліктерін ажырата алу, анализ, синтез, талдау, жіктеу, жүйелеу қабілеттерін қалыптастыру; Оқушылардың логикалық ойлау, ақыл-ой, есте сақтау, танымдық қабілеттерін дамыту ;

Тәрбиелік, яғни қандай ойды болмасын әсерлі де мәнерлі жеткізе алатын ана тіліміздің, дана тіліміздің байлығын, көркемдігін оқушылардың санасына жеткізу, оны құрметтеуге үйрету; асыл қазыналарымыздың, салт-дәстүрлеріміздің ғұмыры да тек тілмен байланысты екендігін, оны бар мүмкіншілігін пайдалану қажеттілігін түсіндіру. Ана тілімізге, оның мүмкіншілігіне деген сенім, құрмет, көзқарас қалыптастыру. Ептілікке, ұқыптылыққа, төзімділікке үйрету; мәдени құндылықтарды ұғындыру, ұлттық дүниетанымды терең меңгеруіне бағыт-бағдар беру; оқушылардың дүниетанымдық жеке көзқарастарының қалыптасуына жағдай жасау.

Сабақтың типі – игерген білімді бекіту, қайталау, жүйелеу сабағы.

Қолданылатын әдіс-тәсілдер; сұрақ-жауап, әңгімелеу, түсіндіру, ойын, миға шабуыл, рефлексия, т.б.

Тірек технологиялар: дамыта оқыту, жобалау, сыни ойлау.

Сабақтың барысы

Ұйымдастыру кезеңі.

1.Игерілген білімді жандандыру, сабаққа қызығушылық туғызу кезеңі.

Оқу-танымдық мотив: а) Үстеудің мағыналық түрлерін ажырату мақсатында білім алушыларды үстеудің мағыналық түрлерінің санына қарай топқа бөлдік: бірінші топ үстеудің сұрағын қояды. Екінші топ жауап береді. Жауапта қойылған сұраққа жауап болатындай толық сөйлем құрастырып айту қажет. Үшінші топ білім алушының жауабынан үстеудің мағыналық түрін табады. Білім алушылардың әрекеті ары қарай жалғаса береді. Сұрақ-жауаптың

сипатына қарай білім алушылардың білім деңгейлері байқалды, кемшін тұстары толықтырылды.

2. Білімді толықтыру, бекіту кезеңі. Теориялық тақырыпты қайталап алғаннан кейін, интерактив тақтада ұлттық ойындар, олардың түрлері көрсетіледі. Білім алушылар санына қарай 4 топқа бөлінді. Бірінші топқа - атжарыс тақырыбы, яғни сипаттау мәтінін құрастыру; екінші топқа - қазақша күрес тақырыбы, яғни әңгімелеу мәтінін құрастыру, үшінші топқа - теңге алу тақырыбы, яғни пайымдау мәтінін құрастыруды; төртінші топқа - көкпар тақырыбын беріп, диалогты мәтін құрастыру немесе эссе жазу тапсырылды. Білім алушыларға бағыт-бағдар беру мақсатында әр ойын түрінің қысқаша мазмұны, сипаты берілді. Соған қарап отырып, өздері ойларынан мәтін құрастыруы қажет. Негізгі мақсат білім алушылардың танымдық белсенділігін туғызу, ақыл-ой әрекетін іске қосу болғандықтан, іс-әрекеттің мақсаты, мазмұны мен құрылымы, қорытындысы, түрлері мен әдістері, мотивтері мен деңгейлері, нәтиже, бағалау тәсілдері де нақтылануы қажет. Мәтін құрастыруда кіріспе - негізгі бөлім - қорытынды жүйесінің сақталуы; кіріспеде ұлттық ойын, оның түрлеріне шағын сипаттама берілуі, негізгі бөлімде берілген тапсырманың мазмұнының ашылуы, қорытындыда ойынның маңызы, яғни олар қандай қасиеттерді тәрбиелейді деген мақсатта жазылуы ескертіледі. Білім алушылардың танымдық қызығушылығын дамытпай, олардың танымдық әрекеттерін белсендіру мүмкін емес. Сондықтан мұғалім танымдық қызығушылықты жүйелі түрде ояту, дамыту және нығайтуға әрекет жасауы тиіс. Бұл жердегі танымдық қызығушылықты қалыптастырудың басты құралы – ойын әрекеті. Демек, ойынды дұрыс ұйымдастыруда әртүрлі әдіс-тәсілдерді қолдануға мүмкіншілік бар. Мысалы, проблема құру, балама шешімдер іздеу, шығармашылық тапсырмалар, мотивация, интерактивті оқыту, тиімді технологияларды пайдалану, монологтан диалогқа көшу, тақырыптың мазмұны бойынша пікірталас туғызу т.б. білім алушылардың танымдық қызығушылығын, білім алуға деген ынта-ықыласын, яғни белсенділігін қалыптастыратыны сөзсіз.

Топтар берілген тапсырмаларды мүмкіндігінше орындады. Мәтін құрастырды. Әр топ құрастырған мәтіндерін оқыды, берілген сұрақтарға жауап беруге тырысты.

Рефлексия - кері байланыс тәсілі. Дәстүрлі білім беру жүйесінде білім алушының білім, білігінің деңгейін мұғалім бағалайтыны белгілі. Ал қазіргі оқыту технологиясында адам өзін-өзі бағалайтын (рефлексия) әрекет (әдіс) іске қосылады. Рефлексия - субъектінің ішкі психикалық күйін өзіндік тану процесі, тұлғаның өз әрекетіне сын көзбен қарауы, өз деңгейін өзінің білуі, өзін-өзі тексеруі, тануы, өзімен-өзі сөйлесуі. Рефлексия дегеніміз – әрекет ету барысында кездесетін қиындықтар үдерісі. Білім алушы ол қиындықтарды сезе білуі, оның пайда болу себебін анықтай алуы, оны жеңудің жолдарын ұсынып, әрекетін әрі қарай жалғастыруы қажет. Рефлексия индивидтің өз санасындағы өзгерістер туралы ойлану үдерісі деген түсінік философияда қалыптасқан. Сонымен қатар рефлексия – адамның өзі туралы білім және түсінік қана емес,

өзгелердің өзіне деген көзқарастарының қандай екенін де анықтау. Рефлексия білім алушыны өзбетімен өз таңдауын жасауға, кез келген жағдаяттан шығудың жолын таба алатын тапқырлыққа, бәсекеге қабілеттілікке тәрбиелейді. Рефлексияны негізінен сабақтың басында білім алушылардың көңіл-күйін байқауда, үй тапсырмасының орындалу сапасын тексеруде және материалдың мазмұнын қандай деңгейде игергендіктерін анықтауда сұрақ-жауап тәсілінде қолдану өте тиімді. Мысалы, ұлттық ойындарды қолдану сабағының нәтижесін байқау мақсатында мынадай сұрақтардың шешімін табу маңызды деп ойлаймыз.

Мұғалім: ұлттық ойындардың маңызы қандай, тәрбиелік мәні бар ма? деген сұрақ қояды.

Оқушылар: ұлттық ойындар адамды – ептілікке, батылдыққа, шапшандыққа, шешімділікке, адами қарым-қатынасқа тәрбиелейді деп жауап береді.

Мұғалім: ұлттық ойындардың барлығына тән әрекет қалай аталады?

Оқушылардың жауабы: қимыл.

Мұғалім: Ал сол қимыл әрекетінің орындалатын мезгілі, мекені, себебі, мөлшері, мақсаты болуы мүмкін бе?

Оқушылардың жауабында: ұлттық ойындарды өткізудің мезгілі (жылдың қай мезгілінде) мекені (қай жерде), себебі (белгілі бір жағдайға байланысты), мақсаты (арнайы мақсатта), мөлшері (қанша адам қатысады) болатыны айтылды.

Мұғалім: қимылдың мекенін, амалын, мақсаты мен мезгілін, себеп-салдарын білдіретін қай сөз табы деген сұрақ қойылды.

Оқушылар: үстеу, оның мағыналық түрлерін қайталайды. Кластер, синквейн, тірек сөз тәсілдері өте тиімді.

Оқушыларға: сабақ қалай өтті, сендер үшін сабақтың маңызы болды ма, сабақтың өту барысы жайында қандай ұсыныс-пікірлерің бар, тақырып сендерді қызықтырды ма? деген сұрақтар қойылды.

Оқушылар «Шығу парағына»: сабақтың тақырыбы қызықты болды, ойынның ерекшелігін толықтай игергім келеді, мәтінді түрлеріне қарай құрастыру қиынға соқты, осы сипаттас жұмыстар көбірек берілсе, жазу, ойлау мәдениетіне де қалыптасар едік деген ой білдірді.

Үйге тапсырма. Білім алушылардың таным белсенділігін арттыру бағытында мынадай тапсырмалар берілді:

-берілген ойын түрлерінің мазмұнын толықтыру, оған қатысты мақал-мәтелдер, қанатты сөздер, тақпақтар жазып келу;

диалог құрастыру;

мәтінге қатысты жауабы жоқ проблемалы сұрақтар құрастыру;

берілген ұлттық ойындарға байланысты өзіндік көзқарасын білдіру;

тірек сызбалар жасау т.б.

Сабақта мәтінді жазбаша орындаудың маңызы зор болды. Өйткені жазу біріншіден, сауаттылықты қалыптастырады, екіншіден, ойлаудың шырқау биігі ретінде оқушылардың ойлануына, ізденуіне, сөздік қорын молайту, сөз өнерін

менгеру қабілеттерінің жетіле түсуіне, ой толғаныс сатысынан өтуіне, дүниетанымын кеңейте түсуіне жағдай жасалады. Адам өз қолымен жасағанын ұзақ есінде сақтайтыны белгілі. Оқушылар мәтін құрауда қиналды, ойланды, сөздік қорының аздығын байқады, бірақ мәтін құрастырды. «Мен шәкірттерімді үйретпеймін, мен тек олардың үйренуіне тиімді жағдайлар жасауға тырысамын», – деген А.Эйнштейннің ұстанымын басшылыққа ала отырып, оқушылардың өз бетімен белсенді әрекет етуіне жағдай жасау қажеттігі байқалды.

Қорыта келгенде, оқушылар, біріншіден, ұлттық ойындардың біздің рухани игілігіміз бен тарихымыздың ажырамас бөлігі екенін, оларды менгеру арқылы адамгершілік, өзара көмек, батылдық, мақсатқа ұмтылушылық, ерік-жігер, сенімділік, қайырымдылық және адалдық сияқты маңызды адами қасиеттерді дамытуға болатынын түсінді; екіншіден, танымдық ойындардың білім алушының ақыл-ойының дамуына, көзқарасының қалыптасуына және дүниетанымының кеңеюіне ықпал ететінін зерделеді; үшіншіден, теориялық материалды толық түсінуге және есте сақтауға жағдай жасау мүмкіндігін бағамдады

3.2 Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастыруға арналған жаттығулар жүйесі

Жалпы білім беретін мектептерде «Қазақ тілі» пәні бойынша сабақ үдерісінің сапалы да нәтижелі болуы орындалатынын жаттығу тапсырмаларына тікелей байланысты екені белгілі. Өйткені сабақта білім алушыларға ұсынылатын жаттығу тапсырмалары дидактикалық мақсаттағы оқу-әдістемелік кешеннің ең негізгі бөлшегі болып табылады. Негізгі орта білім беру деңгейінің 5-9-сыныптарына арналған «Қазақ тілі» пәнінен жаңартылған мазмұндағы үлгілік оқу бағдарламасының негізгі міндеттерінің бірі - оқушылар тіл бірліктерінің қарым-қатынас құралы болу, ойды білдіру, таным құралы болу, ақпаратты сақтау құралы болу қасиеттерін функционалдық-коммуникативтік бағдарда танып біледі, соған лайықты машықтар мен дағдыларды қалыптастырады» [144] – деп көрсетілген. Олай болса, тілдік бірліктерді таным құралы ретінде пайдалана отырып, ұлттық құндылықтарға да көңіл бөлінуі қажет.

Ұлттық құндылықтарға негізделген білім беруде мұғалімнің әдіс-тәсілдері сабақ үдерісін қызықты қана етіп қоймай, сонымен бірге шығармашыл тұлғаны тәрбиелеуге, білім алушылардың дүниетанымдық мәдениетін дамытуға бағытталуы тиіс. Қазіргі жаңашыл бағдарламаға сәйкес оқу процесін ұйымдастырудың мазмұны білім, білік және дағдыны қалыптастыруға негізделуі қажеттігі осы мақсаттан туындайды. Күні бүгінге дейін өзінің маңызын жоғалтпаған оқыту жұмысын ұйымдастырудың негізгі формасы – сынып-сабақ формасы. Себебі сабақ мұғалімге пән мазмұнын жүйелі түрде ұйымдастыруға мүмкіндік беріп қана қоймай, оқушының сыныптан тыс және үйдегі жұмыс түрлеріне бағыт-бағдар беріп, жетекшілік рөл атқарады.

Жаңа ғасыр өркениетпен қоса қатыгездік, бәсекелестікті де бірге ала келіп отырған жағдайда білім мен тәрбиенің сапасын жақсарту үшін жас ұрпақты мейірімділікке, қайырымдылыққа, адамгершілікке тәрбиелеуіміз қажет, ол тәрбие алдымен ұлттық құндылықтарға негізделіп, ұлттық ойын арқылы оқушы бойына ұялауы тиіс. Олай болса, 6-сыныптарда оқу үдерісінде, біздің жағдайымызда қазақ тілі сабағында ұлттық ойын түрлерін пайдалана отырып, жаттығулар мен тапсырмалар жүйесін жасау ең ұтымды тәсіл болып табылады. Ол оқыту, түсіндіру, дәлелдеу деген мағынаны бір арнаға сыйдыратын дидактика ұғымы мен мұғалімнің әдістемесі арқылы жүзеге асатыны белгілі.

Әдістемелік зерттеулерде тілді оқытуға арналған жаттығулар ұстанымдарына қарай мынадай түрлерге бөлініп беріліп жүр: а) психологиялық ұстанымды басшылыққа алатын жаттығу түрлері - рецептивті, репродуктивті, продуктивті; ә) лингвистикалық ұстанымды басшылыққа алатын жаттығу түрлері – тіл жүйесін меңгеруге бағытталған және б) тілді қолдануға бағытталған жаттығулар.

Біз қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыруға арналған тәжірибе кезінде тілдік жаттығулар, танымдық дағдыны қалыптастыру, шығармашылық қабілетті жетілдіру жаттығуларын пайдаландық.

«Ғалымдардың пікірінше, «тілдік жаттығулар әр тілдік тұлғаны таныстырып, оны қолдануға үйретеді»» деген тұжырым жасайды [156, 110-б.]. Олай болса, тілдік жаттығулар оқушылардың грамматикалық тақырыптар туралы түсініктерін қалыптастыруда тиімді екендігі сөзсіз. Тәжірибе барысында бағдарламалық тақырыптарды меңгертуде тілдік жаттығулар ұлттық ойындардың мәтіндері бойынша тапсырмалар арқылы ұйымдастырылды.

Тілдік жаттығулардың мақсаты: ұлттық ойындар және олардың түрлері жайында түсіндіру, ұлттық ойындар арқылы тапқырлыққа, ұйымшылдыққа баулу, ұлттық ойындарға деген қызығушылықтарын ояту, мәтіннен есімдіктерді табу.

Жаттығулардың тиімділігі: оқушылар ұлттық ойын түрлерімен танысып, ұлттық ойындардың әдет-ғұрып, салт-дәстүріндегі мәнін түсінеді, қазақ тілі сабағында ұлттық ойындарды пайдалану арқылы олардың дүниетанымы да қалыптасады.

1-жаттығу.

1.Берілген екі мәтінді салыстырып оқып, мәтіндерде сипатталған ойындар туралы тұжырым жасаңыздар.

Мәтіндер:

1.*Бұл ойын үстел үстінде екі баланың білек сынасумен орындалады. Екі бала шынтақтарын үстелге тіреп қолдарын айқастырады. Кім білекті үстелге жықса, сол бала жеңіске жетеді.*

2.*Жігіттер мен қыздар жиналып, жаздың айлы түнінде ашық далада ойнайды. Бұл ойынға малдың құраған әжілігі немесе қабығы аршылған, ұзындығы екі қарыстай жұмыр ақ таяқша пайдаланылады. Жиналғандар екі*

топқа бөлінеді. Ойынды бастау жеребе тастау арқылы анықталады. Содан кейін ойын бастаушы ақсүйекті бар пәрменімен алысқа лақтырады. Жастар таяқты іздеуге кіріседі. Оны тапқан ойыншы өз серіктеріне дыбыс беріп, сөреге қарай жүгіре жөнеледі. Серіктері оның тосқауылға тап болмауына көмектеседі. Қарсыластары қалай да ақсүйекті тартып алудың амалын жасап бағады. Ақсүйекті тартып алса, өздері де біріне бірі қол жалғап, сөреге жетуге ұмтылады. Бұл тартыста ақсүйекті сөреге жеткізген топ жеңген саналады. Ойын шапшаңдыққа, ұйымшылдыққа баулиды. Ертеде бұл ойынды той-томалақ жасаған үй иелері ұйымдастыратын. Ондай кезде алдымен айтыс, ән-жырға кезек тиеді. Үлкендер жағзы жастарға тәлім айтып, қисса-дастандар оқитын болған.

Жаттығу бойынша орындалатын тапсырмалар:

1-тапсырма. Мәтіндердегі негізгі ақпаратты анықтап, түсіндіріңіздер.

Бұл тапсырма оқушылардың салыстырмалы талдау жасау дағдысын дамытуға және ұлттық ойындардың түрлері мен маңызын ажыратуға бағытталған. Мәтіндерді салыстыру арқылы келесідей тұжырымдар жасауға болады: *Үлгі:*

Салыстыру негіздері	1-мәтін («Білек сынасу»)	2-мәтін («Ақсүйек»)
Ойынның түрі	Жеке дара, физикалық күшке негізделген ойын.	Топтық, ұжымдық, стратегиялық ойын.
Өткізілетін орны	Үстел үстінде, жабық немесе шектеулі кеңістікте.	Ашық далада, кеңістікте, түнгі уақытта.
Қажетті құралдар	Арнайы құралды қажет етпейді.	Малдың жілігі немесе ақ таяқша.
Негізгі мақсаты	Қарсыластың білегін жығып, жеке физикалық басымдықты көрсету.	Шапшаңдық, ұйымшылдық танытып, нысанды (ақсүйекті) мәреге жеткізу.

2-тапсырма. Мәтіндерге қарапайым жоспар құрыңыздар.

3-тапсырма. Мәтіннен есімдіктерді табыңыздар.

2-жаттығу. Сынып екі топқа бөлініп, әр топтағы оқушылар кезекпен бір ұлттық ойын бойынша бір сөйлемнен айтады, келесі топтағылар ойын жүрісін жалғастыруы керек. Сөйлемдер бір-бірімен логикалық жағынан байланысып, біртұтас мәтін құрылуы керек. Қай топ ойын мазмұнын шатастырмай дұрыс айтса, сол топ жеңімпаз атанады.

1-тапсырма. Құрастырған мәтін бойынша ұлттық ойын атауын табыңыздар.

Тәжірибе барысында оқушылар «Жамбы ату» ойынының мәтінін құрастырды. Ойын мәтіні: *«Жамбы ату – шауып келе жатқан аттың үстінен нысананы дәл көздеп, атып түсіру. Ойынның шығу тегі әскери жаттығудың пайда болуымен байланысты болып, оның қажеттігі XVIII ғасырға дейін сақталған. Мұндай жарыс өткізілетін мерекелерде биік бағана болмаса ұзын*

сырық қадалып, оның ұшар басына нысана ретінде жамбы (күміс құймасы) ілінетін болған. Оны қылмен немесе жібек жіппен байлаған. Атпен шауып келе жатқан кісі садақпен жамбыны атып түсіріп, жеңіске жетуге тырысқан. Нысананы дәлдеудің басқа да түрлері кездескен. Мысалы, жерде тұрып немесе ат үстінде отырып мылтықпен ату да қолданылған. Жамбы ату жігіттерді шабандоздыққа, мергендікке үйретуде елеулі рөл атқарған».

2-тапсырма. «Жамбы ату» ойыны бүгінгі күні олимпиада құрамындағы биатлоннан кем емес» деген тақырыпта эссе жазыңыздар.

3-тапсырма. Мәтіннен салт, сабақты етістіктерді табыңыздар.

3-жаттығу. Мына кестедегі сөздерді қолданып, сөйлем құрап жазыңыздар.

жүйрік, жарыс аттар	
Аламан бәйге	
25-100 шақырымдық қашықтыққа шабу	
жолында айналып өтетін көл, сай-сала, бел-белестер тәрізді	
үлкен тойлар мен мереке-лерде жарияланады.	
кедергілі жерлер болуға тиісті	

1-тапсырма. Төменде берілген QR код арқылы өтіп, ұлттық ойын туралы бейнероликті көріңіздер. Бейнероликті мұқият тыңдап, ақпаратты есте сақтап, құрастырған сөйлемдеріңізде қандай ұлттық ойын туралы мәлімет берілгенін жазыңыздар. Өз ойларыңызбен бөлісіңіздер.



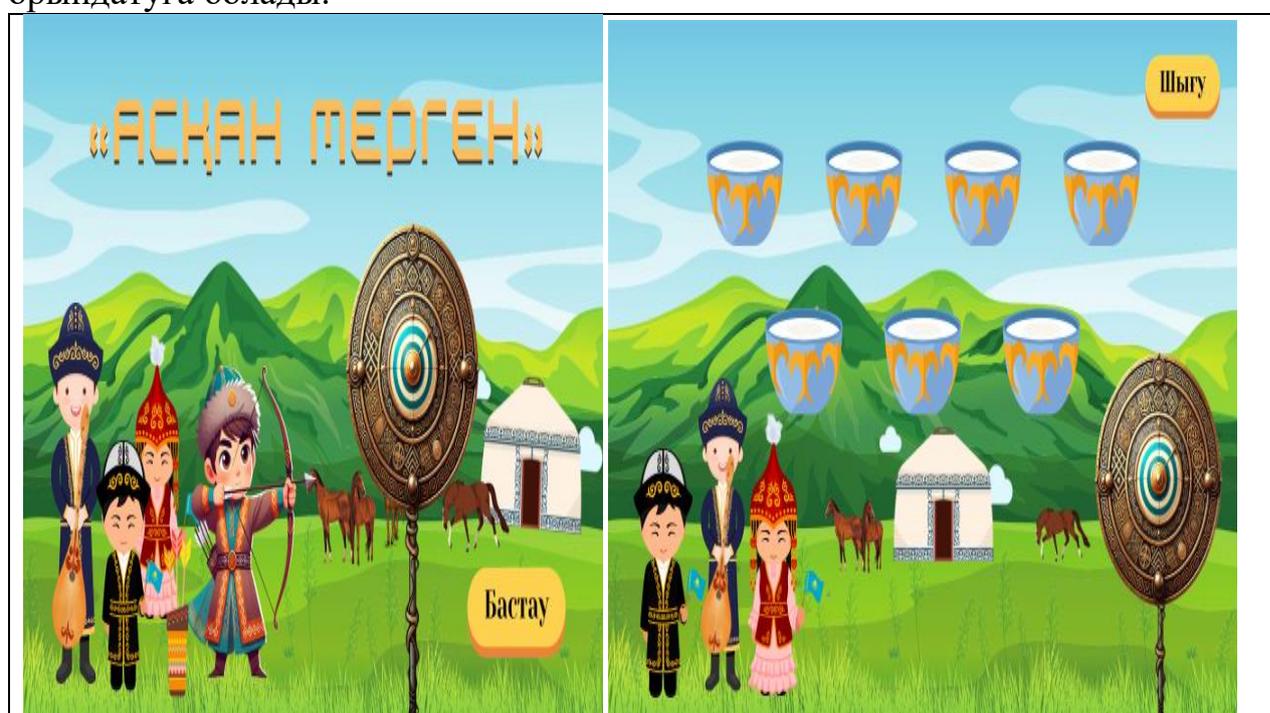
2-тапсырма. Сөйлемдерден етістерді тауып, түрлеріне талдаңыз.

4-жаттығу. Ойындар туралы мақал-мәтелдерді сәйкестендіріңіздер. Осы жаттығу жұмысын орындатуда ЖИ және PowerPoint бағдарламасының негізінде жасалған «Арқан тартыс» ойынын ойнатуға болады. Сынып екі топқа бөлініп, әр топтағы білім алушылар кезекпен асықты таңдайды. Асықта жасырылған мақалды оқып, жалғасын табу керек. Мысалы;

1-тапсырма. Кестеге ойын атауларын жазыңыздар.

Жиын-тойларда ойналатын спорттық және тұрмыс-салттық ойын атаулары	Ашық аландарда, үй ішінде ойналатын қозғалмалы ойын атаулары	Ой ойындарының атаулары

2-тапсырма. Топтық жұмыс. Кеседі жасырылған ұлттық ойындарға сипаттама беріңдер. Бұл тапсырманы білім алушыларға ЖИ және PowerPoint бағдарламасының негізінде жасалған «Асқан мерген» ойынын ойнату арқылы орындатуға болады.





3-тапсырма. Мәтіннен негізгі және көмекші етістіктерді табыңыздар.

Сиқырлы таяқ

Қазақ халқының ұлттық ойындарының бірі – «Сиқырлы таяқ» – жастар арасында кеңінен таралған және дәстүрлі ойындардың бірі болып табылады. Ойынға қатысушылар саны шектеусіз, олар қол ұстасып шеңбер құрайды. Шеңбердің ортасына жүргізуші шығып, ойынның ережесін түсіндіреді. Әр ойыншыға шеңбер бойымен рет саны беріледі. Ойынның ережесі бойынша, әр ойыншыға шеңбер бойымен рет нөмірі беріледі. Жүргізуші қолындағы таяқтың бір ұшын жерге тіреп, белгілі бір ойыншының санын атап, таяқты сол ойыншыға береді. Ойыншы таяқты құлатпай ұстап алуы тиіс; егер ұстап алмаса, ортада өнер көрсетіп, өлең айту немесе би билеу сияқты көпшілік талаптарын орындауға міндетті. Тағы бір жағдайда, егер ойыншы таяқты сәтті ұстаса, жүргізушімен орын ауыстырады.

Ойын жастарды шапшаңдыққа тәрбиелейді.

4-тапсырма. Мәтін мазмұны бойынша диалог құрастырып жазыңыздар.

5-тапсырма. Сыныптас достарыңа өзіңе ұнайтын бір ұлттық ойын туралы мәлімет беруге дайындалыңыз. Алдымен ойын тәртібін дәптерге жазыңыз.

6-тапсырма. Сөзқосым тәсілі арқылы жасалған ойын атауларына мысалдар жазыңыздар.

жүйрік, жарыс аттар	
Аламан бәйге	
25-100 шақырымдық қашықтыққа шабу	
жолында айналып өтетін көл, сай-сала, бел-белестер тәрізді	

үлкен тойлар мен мерекелерде жарияланады.	
кедергілі жерлер болуға тиісті	



7-тапсырма. Жоғарыда берілген QR код арқылы өтіп, жасырын ұяшықтардың біреуін таңдап, сол ұяшықта жасырылған мақал-мәтелдің мағынасын түсіндіріңіздер.

8-тапсырма. Төменде берілген QR код арқылы өтіп, Quizizz платформасы арқылы тест сұрақтарына жауап беріңіздер.



Мұндай жаттығуларды орындау арқылы оқушылар қазақ халқының ұлттық ойындарының тақырыптарына, мазмұнына назар аударып, тұжырым жасау дағдысын меңгереді.

Зерттеуіміздің негізгі нысаны – ұлттық ойындар, олар рухани мәдениеттің маңызды құрамдас бөлігі болып табылады. Ұлттық ойындар арқылы халқымыздың салт-дәстүрлері мен әдеп-дағдылары жас ұрпаққа ойын түрінде беріледі, сондықтан ойын баланы туған елін, жерін, тілін сүйуге, адамгершілік пен мейірімділікке тәрбиелеуде негізгі құрал болып табылады. Ертеден бері қалыптасып, үздіксіз жетілдірілген ұлттық ойындар қазіргі кезде де салауатты өмір салтын қалыптастыруға, әлеуметтік, мәдени және рухани қызметтің дамуына оң әсерін тигізуде.

Ұлттық мәдениеттің ғасырлар бойы сақталуына тіл де маңызды рөл атқарады. Қазақ лингвистикасында тілтаным теориясын дамытқан ғалым Н.Уәли былай деп атап көрсетеді: «Сөз – сыр сандық сияқты. Егер оның кілті табылса, ол халықтың өткендегі ой-қиялы, тыныс-тіршілігі, дүниетанымы

туралы мол мағлұмат береді» [157, 12-б.]. Бұл тұжырым ұлттық ойындарға қатысты тілдік бірліктерде халқымыздың танымы, мәдениеті және өмірлік тәжірибесі көрініс табатынын дәлелдейді.

Олай болса, тәжірибе барысында білім алушыларға ұлттық ойындардың түрлері, олардың мән-мағынасы жайында түсінік беруде ойындардың атауларындағы, мазмұнындағы тілдік бірліктердегі танымдық ақпараттарға да көңіл бөлінді. Сондықтан ойындардың ұлттық ерекшеліктерін талдай отырып, білім алушылардың танымын жетілдіру мақсатында танымдық дағдыны қалыптастыру жаттығуларын пайдаландық. Өйткені, ұлттық ойын – мәдениеттің бір бөлшегі, «мәдениет те тіл сияқты, адамның дүниетанымын бейнелейтін сананың формасы болып табылады... тілсіз мәдениет жоқ, мәдениетсіз тіл жоқ» (Н.Уәли) [158]. Ұлттық ойындарда берілген ақпарат – таным арқылы жинақталған білім, өйткені зерттеушілердің пайымдауынша, ұлттық ойындардың мазмұны елдің мәдени және экономикалық өмірін, әдет-ғұрпын қамтиды, тіптен бұл ойындардың қашан пайда болғанын мөлшерлеуге мүмкіндік береді.

Танымдық дағдыны қалыптастыру жаттығуларының мақсаты: оқушылардың лингвистикалық дүниетанымын қалыптастыру, ол үшін ұлттық ойындардың атаулары және мазмұны бойынша тілдік бірліктерді тіл мен ойдың сабақтастығы негізінде талдау, тілдік деректер арқылы білім алушылардың танымын, ой-өрісін кеңейту.

Жаттығулардың тиімділігі: білім алушылар бабаларымыздың асыл қазыналарының бірі – ұлттық ойындарды құрметтеуге үйренеді. Ойын баланың қабілеттерін дамытуға, айналасындағы дүниеге деген түсініктерін кеңейтуге ықпал етеді. Халқымыз дәстүрлі ойындарды балалар мінез-құлқының қалыптасуы мен жеке тұлға ретінде дамуының құралы ретінде ерекше бағалаған. Ойын білімділік, тәрбиелік мәнге ие болып, баланың таным көзі ретінде де қызмет атқарады.

1-жаттығу. «Асық ойындары» туралы мәтінді оқыңыздар.

Қазақтың ұлттық ойындарының көпшілігі табиғи заттарды пайдалана отырып ойнайды. Халқымыздың негізгі кәсібі мал шаруашылығы болғандықтан, ойындар да соған бейімделген. Әсіресе, қой өсіру дәстүріне байланысты балалардың ойыны көбінесе қой асығымен байланысты. Сол себепті асық ойындары ұлттық ойындардың ең көне түрлерінің бірі болып саналады.

Асық ойыны баланың күнделікті қимыл белсенділігін арттырады: жүгіру, жүру, иілу, секіру, асықты иіру, көздеп тигізу, лақтыру сияқты қозғалыстар дамиды. Бұл ойын арқылы жүйке жүйесі шыңдалып, дәлдікке, ұстамдылыққа, байсалдылыққа тәрбиеленеді. Мұндай қасиеттер болмаса, адам ойында да, өмірде де мақсатқа жетуде қиындыққа тап болады.

1-тапсырма. Ойындағы ұлттық ерекшелікті түсіндіріңіз.

Үлгі: 1-тапсырманың жауабын жүйелі әрі дәлелді түрде былайша ұсынуға болады:

Асық ойынының ұлттық ерекшелігін мәтінге сүйене отырып, мынадай негізгі бағыттар арқылы сипаттауға болады:

1. Шаруашылық пен тұрмыс сабақтастығы: Қазақ халқының негізгі күнкөрісі мал шаруашылығы болғандықтан, асық ойыны – көшпенділер өмірінің тікелей көрінісі. Ойынның табиғи материалдан (қой асығынан) жасалуы халқымыздың қоршаған ортаны тиімді пайдалана білгендігін және табиғатпен етене жақындығын көрсетеді.

2. Ұрпақ тәрбиесіндегі стратегиялық мәні: Асық ойыны – жай ғана ермек емес, ол баланы болашақ өмірге дайындайтын мектеп. Мәтінде көрсетілгендей, ойын арқылы баланың бойында мынадай қасиеттер қалыптасады:

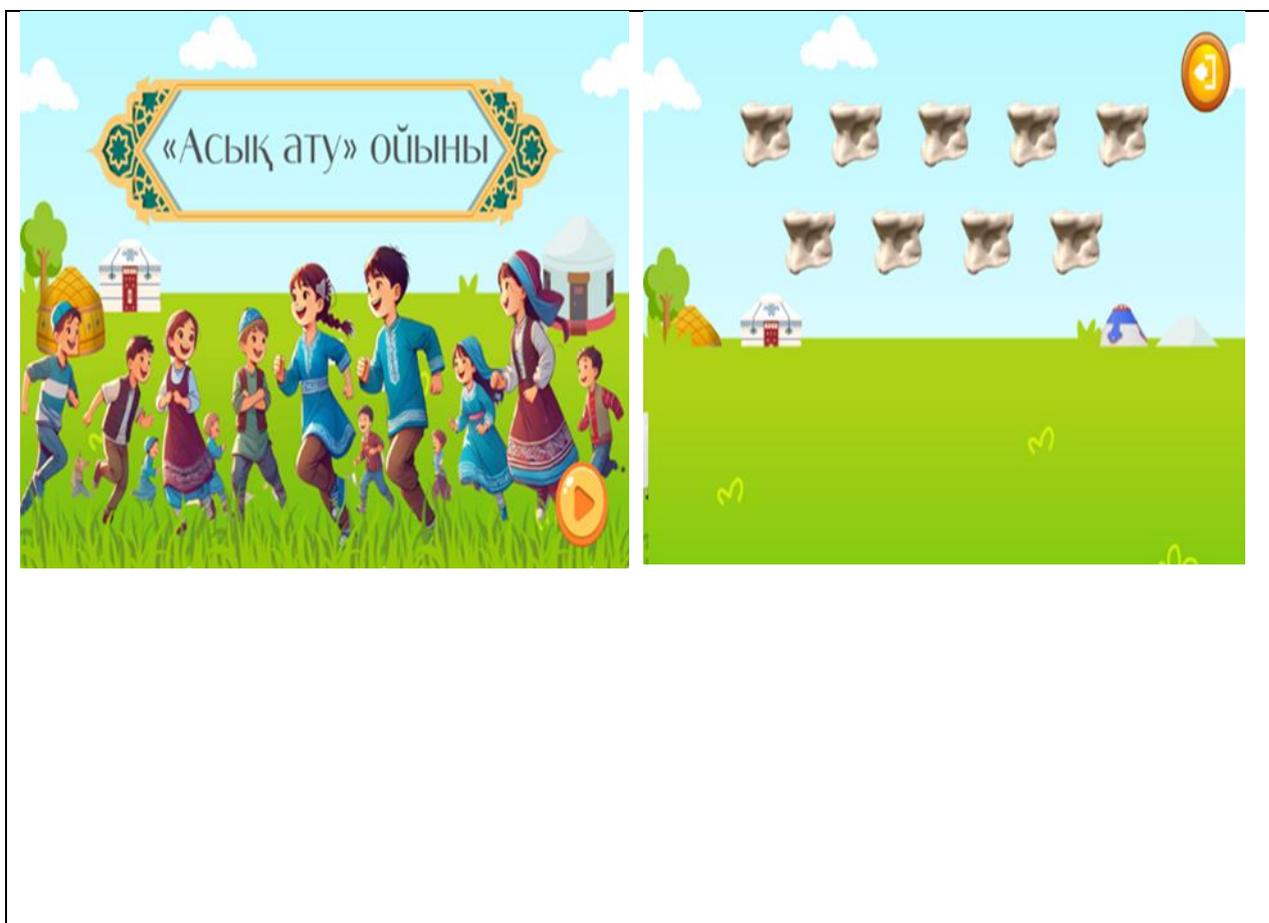
Дәлдік пен шеберлік: Көздеп тигізу дағдысы баланы мергендікке баулиды.

Психологиялық төзімділік: Ұстамдылық пен байсалдылық – қиын сәтте дұрыс шешім қабылдаудың кепілі.

3. Тарихи сабақтастық пен көнелік: Мәтінде асық ойынының ең көне түрлердің бірі екендігі атап өтілген. Бұл – ұлттық ойынның ғасырлар бойы өзгермей, ұрпақтан-ұрпаққа жалғасып келе жатқан рухани код екенінің дәлелі. Ойын арқылы қазақ баласының физикалық саулығы ғана емес, ұлттық мінез-құлқы (табандылық, мақсатқа ұмтылу) қалыптасады.

2-тапсырма. Мәтін сөйлемдерін екпін түрлеріне қарай талдаңыз.

3-тапсырма. Өткен тақырыптарға шолу жасау. Сергіту сәті.





4-тапсырма. Өлеңді жаттап алыңыз. Алшы, тәйке, омпa сөздерінің мағынасын түсіндіріңіз.

Иіpmекіл

*Асығың түссе алшыдан –
Несібе күт аңшыдан.
Биік ұшып бүркітің,
Құс іледі қаршығаң.*

*Асығың түссе тәйкеден –
Жоғарылар мәртебең.
Алдына қара салдырмай,
Атың келер бәйгеден...*

*Асығың түссе омпaдан –
Жасайсың сен оң қадам.
Аталарың асықпен
Ертеңді өстіп болжаған!*

Н.Құныпияұлы

2-жаттығу. Мәтінді оқып, «Тәртікем» ойынының шығу тарихына талдау жасаңыз.

Ұлттық ойындардың ішіндегі ежелден келе жатқан түрі – асық ойынының бірі «Тәртікем». Оның басқа атаулары – «Төрт тарап», «Жеті ықылым», «Қырық тақта». Ертеректе бұл ойын Шыңғыс ханның кіндігінен тараған текті тұқым төре ұрпақтарының соғыс ойыны ретінде танылған.

Ойынға кем дегенде 200 мыңға дейін, кейде 500 мыңға жететін асықтар қолданылған.

«Тәртікем» ойынының өткізілу алаңы ат шаптырым, айнадай жарқыраған ақ тақыр болып, ойын тартысты өткендіктен кейде бір күнге, тіпті бірнеше тәулікке созылған. Бейсауат жүрген мал ойынның стратегиясын бұзбауы үшін, алаңды айналдырып қаз-қатар жауынгерлер қойған. Ойынға қатысушылар ат үстінде де, жаяу да қатыса алған.

Ойынға қолданылатын асықтар әртүрлі – қойдың, сайғақтың, құланның, арқардың, жылқы мен түйенің асықтары қолданылған және түрлі-түсті бояумен ерекшеленген. Асықтардың түсіне қарай олардың дәрежесі анықталған. Мысалы, қызыл асықтар төре тұқымының атақ-даңқын, көк түстер «Шың-Лашын» әскерін, яғни Қытай мен Оңтүстік Азияны білдірген. Арқардың асықтары ерекше құнды саналып, қою қоңыр түске боялып, асық атар сақа ретінде пайдаланылған.

Ойын алаңы қырық телімге бөлінген, ортасында «Бақ» деп аталатын қала орналасқан. Қатысатын тараптар осы қалаға иелік ету үшін жан алысып, жан беріскен тартысқа түсетін. Алғашқыда айқас алаңның алақандай ғана бұрыштарында өткізілсе, кейін үлкен бөліктерге дейін жетіп, «қанды сойқан» соғысқа ұласқан. Асықтар әскердің қызметін атқарып, өз ішінде жаушы, жауынгер, қолбасшы, сатқынға бөлінген.

Ойынның астары белгілі бір оқиғаға, жәнжосыққа негізделгендіктен, кейде соғыс тағдыры алдын-ала шешілген. Қазіргі компьютерлік стратегиялық ойындар тәртікемнің ауылынан алыс емес, өйткені ойын амал-айлаға, ақылға, стратегияға құрылған күрделі құрылымға ие.

Осылайша, ұлт өмірінде өткен қан төгісті оқиғалар уақыт өте келе ұмыт қалмас үшін дәстүрлі салт пен ойын түріне айналдырылған. Сөйтіп, әлгі соғыс қайғысы қуанышқа, дәстүрлі ойынға, салтқа айналған.[159, 92-б.].

3-жаттығу. Мәтінді оқыңыздар. Төмендегі сұрақтарға жауап беріңіздер.

Бұл ұлттық ойынына қатынасушылар жазық алаңға жиылып келіп үлкен дөңгелек шеңбер сызады да, дәл ортасынан тереңдігі 10 сантиметрдей шұңқыр қазады. Бұл – қазан шұңқыр. Шеңбер сызық пен шұңқырдың аралығы жарты метрдей болуы керек. Әр ойыншы өзіне ұзындығы бір жарым метрге жуық, ұшы қайқылау таяқ әзірлейді. Үлкендігі орташа доп пайдаланылады. Ойынды жүргізушілер қазан шұңқырдың сыртындағы шеңбердің бойымен аралығы 2-2,5 метрдей қашықтықта өздеріне кішкене ұя қазады да, таяқтарының ұшын соған тіреп тұрады. Жеребе бойынша бір ойыншы доп ойнаушы болады. Ол допты қазан шұңқырға түсіруге айла іздейді. Басқалар қазанды қорғайды және өзінің ұясын доп айдаушыға алдырмауға тырысады.

Егер айдаушы допты қазанға түсіретін болса, басқа ойыншылар орындарын жылдам ауыстыруы керек. Осы қарбаласта доп ойнаушы біреуінің ұясын иеленіп алуға тиіс. Ұясыз қалған ойыншы доп айдаушы болады.

Ойын жастарды бір ортақ мақсатқа жұмыла білуге, ұйымшылдыққа баулып, таза ауада дем алып, денсаулықтарын жақсартуға, қимыл-әрекетке жаттықтырады. Мәтін бойынша төмендегі сұрақтарға оқушылар жауап береді:

Мәтінде қандай ойын туралы айтылған?

Мәтінді қалай атауға болады?

Мәтіннен жұрнақ арқылы жасалған туынды сөздерді және күрделі сөздерді табыңыздар.

1-тапсырма. Суретте бейнеленген ұлттық ойын туралы мәтін құрастырып жазыңыздар.



2-тапсырма. Сөйлемдер мен ойын атауларын сәйкестендіріп жазыңыздар. Бұл қай ойынға қатысты сөйлемдер екенін табыңыздар.

жастардың бірінің білегінен бірі жалғаса ұстап, күш сынасып ойнайтын ойын атауы	Тоғызқұмалақ
адамның ой-санасының жетілуіне байланысты күрделене түсетін шытырман, қызық ойын	Жасырынбақ
балалардың тіл үйренуіне себепші болатын қазақ ұлттық ойындары-ның ерекше түрі, қызықтысы, күлдіргісі.	Білектесу
бір топ баланың ішінен біреуі көз жұмып, қалғандары тығылып, соларды іздеп ойнайтын балалар ойынының атауы	Жаңылтпаш

Танымдық дағдыны қалыптастыру жаттығулары білім алушылардың сана-сезімін, танымын және өмірлік ұстанымдарын қалыптастырып, дүниетанымын кеңейтеді.

Шығармашылық жаттығулар білімгерлердің зерттеушілік, ізденушілік іс-әрекет дағдыларын қалыптастыруға бағытталады.

Шығармашылық жаттығулардың мақсаты: оқушыны өз бетімен ізденуге, кезкелген жағдаятты шешуге дағдыландырады, дүниетанымын жетілдіреді.

Шығармашылық жаттығулардың тиімділігі: білімгерлердің ұлттық ойындарға деген қызығушылықтарын арттырады, өз ойларын шеберлікпен жеткізу дағдыларын қалыптастырады.

1-жаттығу. Сынып екі топқа бөлініп, әр топтағы оқушылар кезекпен ұлттық ойын бойынша бір сөйлемнен айтады. Сөйлемдер бір-бірімен логикалық жағынан байланысып, біртұтас мәтін құрылуы керек. Қай топ ойын мазмұнын шатастырмай дұрыс айтса, сол топ жеңімпаз атанады.

1-тапсырма. Бұқаралық ақпарат құралдарынан, ғаламтордан ұлттық ойындар туралы ақпарат жинаңыздар. Жинаған ақпараттарыңызға сәйкес сұрақтар құрастырыңыздар. Оларды пайдаланып, ойбөліс өткізіңіздер.

2-тапсырма. Мына сөйлемдерді негізге ала отырып, ұлттық ойындардың құндылық екенін дәлелдеңіздер.

Қазақтың ұлттық төл ойындары, олардың атаулары қазақтың өз топырағында өзінің тұрмыс-салтына, дүниетанымына сай қалыптасқан. Ойын түрлері баланы төзімділікке, шыдамдылыққа, тапқырлыққа, қиыншылықтан жол тауып шығуға тәрбиелейді.

Сонау ықылым замандармен жасасқан ұлттық ойындарда қоғам өміріндегі ерекшеліктер, бедерлер көрінісі бар. Олар сондықтан да халықпен, оның санасымен бірге дамып, жетіліп, жасап отырған. Халық ойынға мән бергенде, оның бала тәрбиесінің үлкен табиғи мектебі екенін білген. Балалардың өзді-өзімен сөйлесіп, айналасынан көргенін қайталап ойнағанын үлкендер байқаған. Бұл тіпті, өзінше театр сияқты. Демек, ойын – балалардың үлкендерге еліктеуі, болашақ өмірге дайындығы іспеттес.

3-тапсырма. Төмендегі сөйлемдерді ретімен қолданып, «Соқыртеке» ұлттық ойынының мәтінін құрастырып жазыңыздар.

Ойын үйде де, далада да ойнала береді.

Ортада көзі байланған бір адамды қалдырады.

Ойнап жүргенде «соқыр текенің» қолына түскен ойнаушы ұтылады да, екеуі орын ауыстырады.

«Соқыртеке» – ұлттық ойын.

Ойыншылар шеңбер құрып, дөңгелене тұрады.

Қалған ойыншылар соқыр текені қолымен түртіп қойып, одан айнала қашып жүреді.

4-тапсырма. «Ұлттық ойын түрлері» тақырыбында монолог құрастырып айтыңыздар.

2-жаттығу. «Түйілген орамал» ұлттық ойыны. Мәтіндегі ақпараттардың реттік санын мазмұнына сәйкес дұрыс жазыңыз.

Басқарушы ортаға шығады да, қолындағы орамалды кез келген бір ойыншыға тастайды. Орамалды алған ойыншы дереу оны	3
--	---

басқарушының қолына тигізбей басқа ойыншыға беріп үлгеруі керек.	
Ойынға қатынасушылар алаңға жиналады да, шеңбер жасап айнала тұрады. Ойынды басқарушы тағайындалады	2
Ойын соңында орамалды ұстатпаған тез, тапқыр ойыншы атап өтіледі. Шеңберден шығуға болмайды.	5
Ойын жүргізу үшін ақ орамал керек. Орамалды ортасынан түйеді.	1
Сөйтіп, ойыншылар орамалды біріне-бірі өткізе береді. Орамалдан айырылып, қалған ойыншы басқарушының орнына шығады.	4

Бұл ойынды 6-сыныпта қай тақырыпты өткенде тәсіл ретінде пайдалануға болады? Дәлелдеп жазыңыз.

1-тапсырма. Суреттер бойынша ұлттық ойын түрлерін сипаттап жазыңыздар.



2-тапсырма. «Ұлттық ойындар – тәрбиенің бастауы» тақырыбына дискуссивті эссе жазыңыз. Алдымен тезистік жоспар құрып алыңыздар.

3-тапсырма. Екі қатарда берілген сөздерден жаңа сөз жасаңыздар. Құрастырған жаңа сөздеріңіз ненің атауы екенін дәлелдеп айтыңыз.

1. жарыс, ақ, қара, аш, қос, тоғыз, алты.
2. құлақ, ат, құмалақ, бақан, сиыр, қасқыр, терек.
- 4-тапсырма. Жұбыңмен бірге кестені толтырыңыздар.

Ойын атауы	Ережесі	Ойынды қай тақырыпты өткенде пайдалануға болады?
Жамбы ату		
Теңге ілу		
Бестас		
Ханталапай		

5-тапсырма. «Ұлттық ойындар бұрынғы дәрежесінен айырылып, ауылдық жердің өзінде ойналмайтын жағдайға жетті» деген тұжырыммен келісесіз бе? Келісу/келіспеу эссесін жазыңыз.

6-тапсырма. «Ұлттық ойындар – тәрбие көзі» тақырыбында таныстырылым жасаңыз.

7-тапсырма. Төмендегі сөйлемдерді пайдаланып, «Ұлттық ойын түрлерін дамыту үшін не қажет?» тақырыбында пікір алмасыңыздар.

Шығармашылық жаттығулары оқушылардың жеке, тұлғалық, шығармашылық қабілеттерін дамытады. Ойынның мазмұны, жүріс тәртібі білім алушылардың сабақтағы белсенділіктеріне ықпал етіп, сабаққа деген қызығушылықтарын арттырады, дүниетанымдарын кеңейтеді.

«Қазақ тілі» сабақтарында пікірталас формасын қолдану тиімді нәтижелерге жетуге мүмкіндік беретіндігі анық. Ж.Дәулетбекованың зерттеу нәтижелері бойынша, пікірталас – білім алушылардың өзара пікір алмаса отырып, оқу міндеттерін ұтымды әрі нәтижелі шешуге мүмкіндік туғызатын бірлескен ұжымдық әрекет түрін ұйымдастырудың ең жиі қолданылатын, әрі ең сенімді әдісі. Топтық пікірталас дегеніміз – топ мүшелерінің пікірін, көзқарастарын, мақсаттарын анықтауға мүмкіндік беретін таласты мәселелерді бірлесе талқылау [159, 229-230 бб.]. Сондықтан шығармашылық жаттығуларды орындауда пікірталасты ұйымдастырудың мәні үлкен.

Сондай-ақ әрбір жаттығу тапсырмаларының орындалу нәтижесін талдап, қате кеткен жерлерді өздеріне түзеттіріп отыру оқушылардың материалды жүйелі меңгерулеріне әсер етеді. Тиянақты орындалған жаттығу түрлері оқушылардың ерік-жігерін шыңдап, алғырлыққа, еңбексүйгіштікке, өзін-өзі бақылауға тәрбиелейтіндігі сөзсіз.

3.3 Ұлттық ойындар арқылы оқушының дүниетанымын қалыптастыру бойынша эксперимент нәтижелері

Адамның жан дүниесінің дамып жетілуі, әлеуметтік өмірге бейімделіп тіршілік етуі әртүрлі 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 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 [160].

Әдістемелік тәжірибе жүргізу барысында біз эксперимент мәселесін зерттеген тәжірибелі мамандардың еңбектеріне сүйендік. Мысалы, П.Б. Гурвич, Э.А.Штульман, В.А.Балдова сияқты ғалымдардың зерттеулері біздің әдістемелік жұмысымыздың негізі болды. Мұндай эксперимент ғылыми болжамдардың қаншалықты дұрыс екенін тексеруге, нәтижелерді нақты көрсетуге мүмкіндік береді. Сондай-ақ, тәжірибе барысында табылған кемшіліктерді түзету арқылы оқыту процесін жақсартуға жол ашылады.

Эксперименттің мақсаты – қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындарды пайдалану арқылы білім оқушының дүниетанымын қалыптастыру жүйесінің тиімділігін анықтау.

Зерттеу тақырыбы бойынша жүргізілген эксперимент жұмыстары бірнеше кезеңнен тұрды. Эксперименттегі әр кезеңнің өзіндік міндеттері белгіленді.

Эксперимент жұмыстары 2019-2020, 2021-2024 оқу жылдарында Нұр-Сұлтан қаласы әкімдігінің "№83 мектеп-гимназия" шаруашылық жүргізу құқығындағы мемлекеттік коммуналдық кәсіпорны, Назарбаев Зияткерлік мектебі, Ж.Жабаев атындағы №4 мектеп-гимназияда өтті. Экспериментке 8 мұғалім, 6-сынып бойынша 218 білім алушы қатысты.

Эксперимент үш кезеңде жүргізілді:

1. 6-сынып оқушыларының оқыту тәжірибесіне дейін «Қазақ тілі» пәнінде ұлттық ойындарды пайдалану дәрежесін анықтау эксперименті;

2. «Қазақ тілі» пәнінде 6-сынып оқушыларының дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастыруды жүзеге асыратын оқыту эксперименті;

3. Тәжірибе жүргізілген мектептердің 6-сынып оқушыларының дүниетанымын ұлттық ойындар арқылы қалыптастыру дәрежесінің қорытынды эксперимент арқылы нәтижелерін жинақтап, талдау, яғни қалыптастыру эксперименті.

Бірінші кезеңде 6-сыныптарда қазақ тілі сабақтарында ұлттық ойындарды пайдалану арқылы оқушының дүниетанымын, ұлттық құндылықтарға деген қызығушылығын арттыру мәселесін анықтау үшін мұғалімдерге төмендегідей сауалнамалар жүргізілді:

1.Сабағыңызда ұлттық ойын түрлерін пайдаланасыз ба?

2.Ұлттық ойындарды сабақ барысында қолданудың пайдасы бар ма?

3. Қазіргі қоғамда ұлттық ойындардың әлеуметтік, мәдени және рухани маңызын дамыту үшін оларды жаңаша зерттеу қажеттілігі бар ма?

4.Сіздің ойыңызша, мектептің оқу жоспарында спорттың қандай түрлері көп болуы керек?

5.Ұлттық ойын атауларының қазақтың ауыз әдебиеті туындыларымен де жақындығы бар деген қағидаға көзқарасыңыз.

6.Сабақ кезінде білім алушылар қай ұлттық ойынды ұнатады?

7. Ұлттық спорт, ойын-сауық атаулары өз ішінен мазмұнына, қалыптасу жағдайына, қолданылу қызметіне қарай қалай бөлінеді? (біреуі ғана дұрыс емес)

8. Асық ойынын сабақты қызықтыру мақсатында әдіс ретінде пайдаланып көрдіңіз бе?

9. Қыз балалар ойнайтын ұлттық ойын қайсы?

10. Ұлттық спорт пен ойын-сауық атаулары арқылы халықтың салт-санасы мен дүниетанымының ерекшеліктерін байқауға бола ма?

Сауалнама сұрақтарына мұғалімдер тарапынан берілген жауаптардан ұлттық ойын түрлерін білім беру барысында қолдану оқушылардың қызығушылықтарын арттыратыны туралы мәліметтер алынды. Сонымен қатар сауалнама жауаптарына сүйенетін болсақ, ұлттық ойын түрлерін сабақ үдерісінде әдіс-тәсіл ретінде пайдалану арқылы ұлттық құндылықтарды бала тәрбиесіне ендіру, тәрбиелік бағытта пайдалануға болатыны анықталды.

Бұл сұрақтар тест түрінде алынса, төмендегі сұрақтарға мұғалімдердің пікірлерін жазып берулері сұралды:

Ұлттық ойын түрлерін сабақты түсіндіру барысында пайдалану бүгінгі білім алушылардың пәнге деген қызығушылығын оятады ма?

Сабағыңызда ұлттық ойындарын жиі қолданасыз ба?

Сіздің ойыңызша, оқушылардың дүниетанымының қалыптасуын қандай критерийлер бойынша бағалауға болады?

Ұлттық ойындарды пайдалануға қажетті оқу-әдістемелік құралдар мектептеріңізде жеткілікті ме?

Ұлттық ойындарды пайдалануда сабағыңыз қызықты өтеді ме?

Бүгінгі күнгі оқушылар ұлттық ойындарға қызығады ма?

Қазіргі білім алушыда болуы керек дүниетанымдық көзқарастар мен сенімдерді сипаттаңыз.

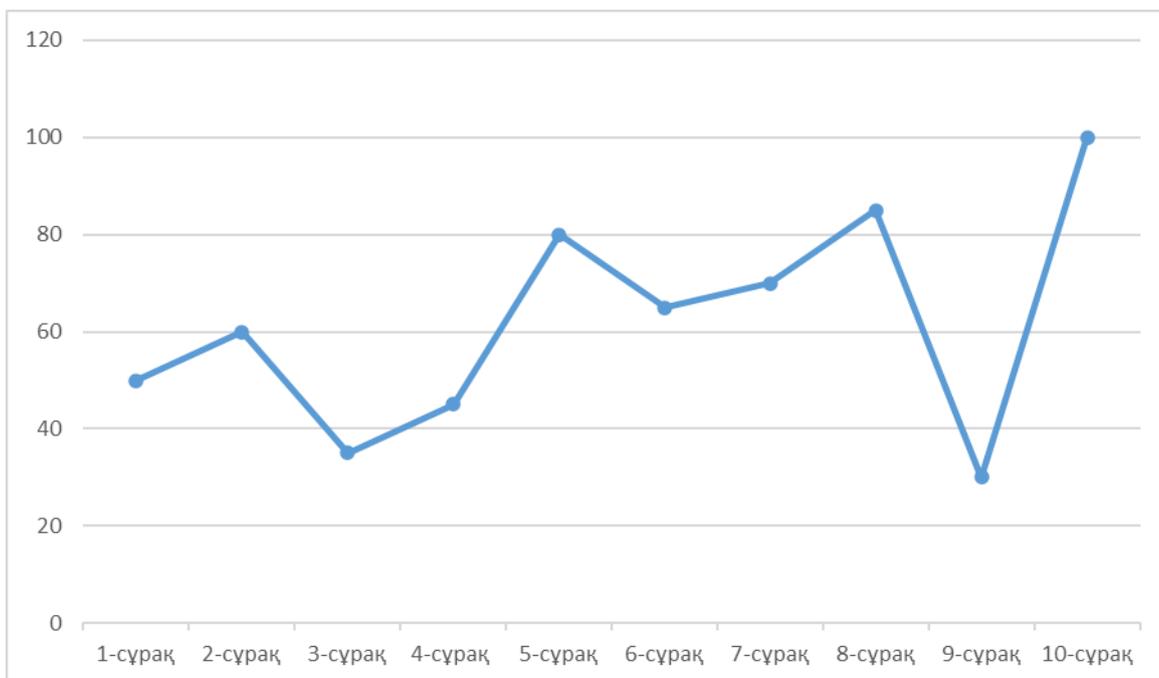
Өз ұлтының құндылықтарын бала бойына сіңіру тәрбиелік бағытында ұлттық ойындарды жиі пайдалану қажет деген пікірге келісесіз бе?

Мектептеріңізде ұлттық ойын түрлеріне көңіл бөлуді пайыздық өлшеммен қаншаға бағалар едіңіз?

Қазіргі оқулықтардағы ұлттық ойындар туралы берілген ақпараттар мен логикалық тапсырмаларға көңіліңіз толады ма?

Ұлттық ойындардан құрылған әдістерді сабақ барысында пайдаланғаннан гөрі, жаңаша технологияға құрылған әдіс-тәсілдерді пайдаланған жөн, әрі бұл балалардың қызығушылығын оятады деген көзқарасқа пікіріңіз.

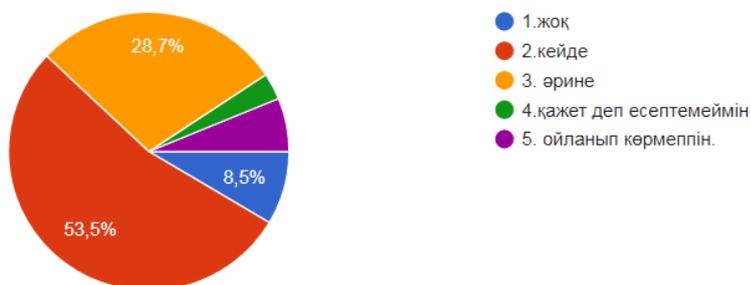
Дүниетанымдық білім мен дағдыларды өмірде басшылыққа алудың қалыптасу деңгейі.



Кесте 8 – Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама диаграммасы

1.Сабағыңызда ұлттық ойын түрлерін пайдаланасыз ба?

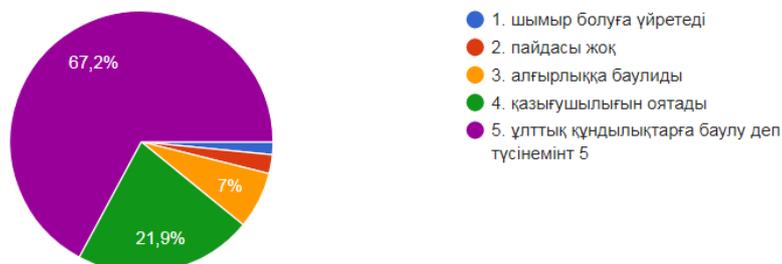
129 ответов



Сурет 9 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

2. Ұлттық ойындарды сабақ барысында қолданудың пайдасы?

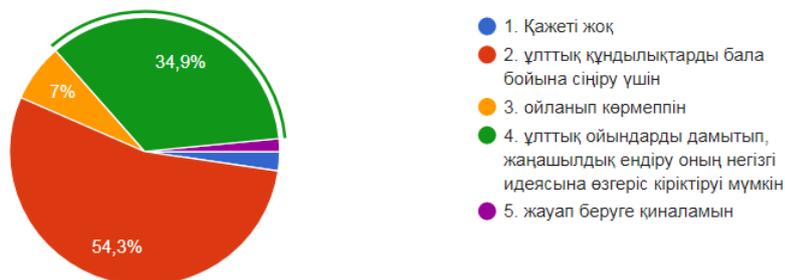
128 ответов



Сурет 10 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

3. Қазіргі заманда әлеуметтік мәдени және рухани маңызы бар ұлттық ойындарды дамыту жаңаша зерделеуді талап етеді дегенге келісесіз бе?

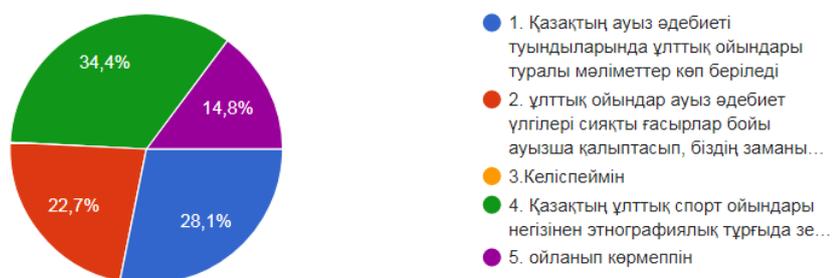
129 ответов



Сурет 11 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

4. Сіздің ойыңызша, мектептің оқу жоспарында спорттың қандай түрлері көп болуы керек?

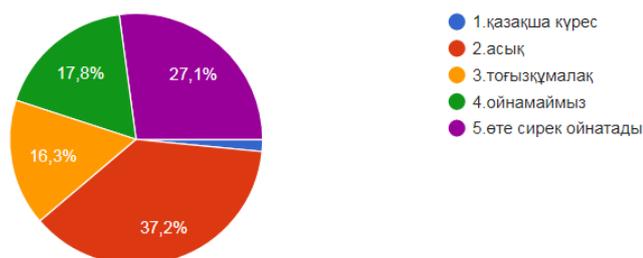
128 ответов



Сурет 12 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

6. Сіздің сабағыңызда қай ұлттық ойынды ойнайсыздар?

129 ответов



Сурет 13 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

7. Ұлттық спорт, ойын-сауық атаулары өз ішінен мазмұнына, қалыптасу жағдайына, қолданылу қызметіне қарай қалай бөлінеді?(біреуі ғана дұрыс емес)

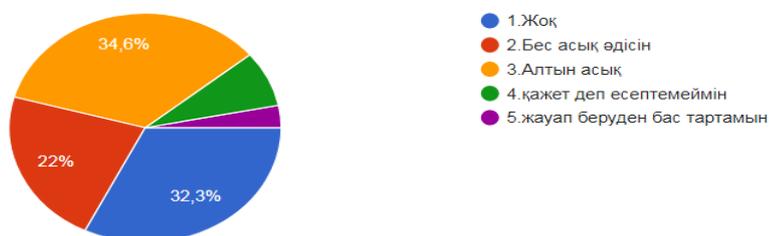
125 ответов



Сурет 14 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

8. Асық ойынын сабақты қызықтыру мақсатына, әдіс ретінде пайдаланып көрдіңіз бе?

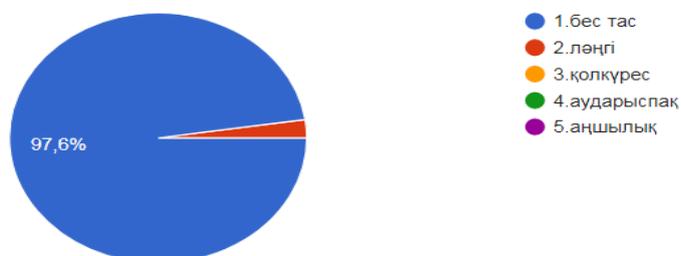
127 ответов



Сурет 15 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

9. Қыз балалар ойнайтын ұлттық ойын қайсы?

127 ответов



Сурет 16 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

10. Ұлттық спорт, ойын-сауық атауларынан халықтың салт-санасы мен дүниетанымындағы түсінігін, өзіндік ерекшелігін көруге болады дегенге келісесіз бе?

126 ответов



Сурет 17 - Мұғалімдерге жүргізілген сауалнама нәтижесі

Мұғалімдерден алынған сауалнамаға жасалған талдау нәтижесі мынаны көрсетті:

1. Сауалнамаға қатысқан мұғалімдер ұлттық ойындарды сабақ барысында қолданудың пайдасы бар екендігін түсінгенімен (67,2 %), «Қазақ тілі» сабағында ұлттық ойындар арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыруға бағытталған жаттығу, тапсырмаларды ұсынбайтындықтары анық болды.

2. Мұғалімдердің жартысына жуығы мектептерде ұлттық ойын түрлерін кеңінен қолдануға қажетті оқу-әдістемелік құралдардың жетіспейтіндігін көрсетті.

3. Экспериментке қатысқан мұғалімдердің барлығы дерлік ұлттық ойынның қажеттігін атап көрсетті.

4. Қазақтың ұлттық ойындары тек дене шынықтыру сабағында ғана қолданылатындықтан, қазақ тілі сабақтарында әдіс ретінде қолдану аясының тар екендігі анықталды.

Мұғалімдерден алынған сауалнамадан шығатын қорытынды: мектеп мұғалімдері ұлттық ойындарды сабақ барысында қолданудың пайдасы бар екендігін түсінгендерімен, сабақ барысында қажетті деңгейде қолдануға көңіл бөлмейді. Өйткені 6-сыныптарға арналған «Қазақ тілі» оқулықтарын талдау барысында ұлттық ойындарға арналған тақырыптар сиректеу кездескенімен, олардың білім алушылардың ұлттық дүниетанымын қалыптастырудағы рөліне, сондай-ақ ұлттық ойындарды әдіс ретінде пайдаланып, оқушылардың ұлттық құндылықтарға деген қызығушылығын оята отырып, сабақтың түсіндірілуі мен қабылдауын тездету мүмкіндігіне ие болатындығына мән берілмеген.

Қазіргі қоғамның қарқынды дамуы әлеуметтік, экономикалық құндылықтарды, оның ішінде қарым-қатынас және адам мәдениетінің деңгейін, соның ішінде дүниетанымдық мәдениетін түбегейлі жетілдіруді қажет етіп отыр. Ұлттық ойындарды білім беру үдерісінде пайдалану білім алушының өз ұлтының құндылықтарын бағалайтын тұлға болуымен қатар, оқу үдерісіне баланың зейінін арттыру жолдарын жеңілдетпек. Сонымен қатар, бүгінгі қоғамның дертіне айналып бара жатқан компьютерлік ойындарға деген тәуелділіктен арылтып, баланың денсаулығын жақсартатын жұмыс түрлерін де нығайтпақ. Ұлттық ойындар арқылы оқушының әлемді түсінуі, қабылдауы, қоршаған ортадағы шынайылыққа, өзіне, әлемге, ұлтына деген сүйіспеншілігін, ұлттық құндылықтарға деген қатынасын айқындайтын көзқарастар жүйесі болғандықтан, тұлғаның дүниетанымдық мәдениетін қалыптастыруда ғылым мен техниканың жаңа жетістіктеріне сүйену қажет. Осы орайда бақылау экспериментін жүргізудің мақсаты – орта білім беру жағдайында оқушының ұлттық ойындарға деген көзқарасы мен сол арқылы ұлттық дүниетанымдық мәдениетін дамытуды анықтау болып табылады.

Ұлттық ойын түрлерін оқу үдерісінде дамытудың жолдарын анықтау үшін оқушыларға төмендегідей сауалнама ұсынылды:

1. Бос уақытыңды қалай өткізесің?
2. Дене шынықтыру сабағының пайдасы қандай?

3. Дене шынықтыру немесе спорттық ойын түрлерінің қайсысымен жиі шұғылданасың?

4. Сенің ойыңша, мектептің оқу жоспарында спорттың қандай түрлері көп болуы керек?

5. Ат спорт түрлерінің қайсысымен таныссың?

6. Мектепте қай ұлттық ойынды ойнайсындар?

7. Білектесу ойынын қалай ойнайды?

8. Асық ойыны үшін қандай малдың асығы пайдаланылады?

9. Қыз балалар ойнайтын ұлттық ойын түрін ата.

10. «Жауырыны жерге тимеген» деп қай спорттың жеңімпазын айтады?

11. Табиғи заттарды қолданып ойнайтын ойын түрлері.

12. Мүліктік бұйымдарды қолданып ойнайтын ойындар.

13. Табиғи заттарды қолданып ойнайтын ойындар.

14. Асықтың үйірілгенде табаны жерге тиіп, тұрық түсуі қалай аталады?

15. Жырадағы қасқыр – қай мезгілде ойлы-қырлы жерде ойналатын ойын атауы.

16. Кішкене қорғасынды теріге тігіп немесе жапсырып, аяқпен теуіп ойнайтын балалар ойынының атауы.

17. Құрал-жабдықсыз ойнайтын ойын атауы.

18. Табан жағынан молырақ ойып, қорғасын құйып жасайтын асық қалай аталады?

19. Бір топ баланың ішінен біреуі көз жұмып, қалғандары тығылып, соларды іздеп ойнайтын балалар ойынының атауы.

20. Қыз қуу ойынына кімдер қатысады?

Сауалнама сұрақтарына берілген жауаптардан білім алушылардың ұлттық ойын түрлері туралы білімдері мен оқу үдерісі арқылы қаншалықты таныс екендіктері анықталды. Сонымен қатар сауалнама жауаптарына сүйенетін болсақ, 6-сынып оқушыларының қазақ халқының ұлттық ойындарына деген қызығушылықтарын байқадық. Қазақ халқының ұлттық ойындарының тарихы, олардың пайдасы, ойнау тәсілдері туралы білгілері келетіндіктері байқалды.

Анықтаушы эксперименттің нәтижелері:

Зерттеу жұмысымызды бастамас бұрын орта білім беру жағдайында ұлттық ойындарды дамыту бағытындағы оқушылардың ұлттық ойындардың білім беру үдерісіндегі түсінігі мен маңызын анықтау мақсатымен сауалнама дайындалды.

1. «Оқушылардың ұлттық ойындар арқылы дүниетанымдық мәдениетін анықтау» атты сауалнаманың нәтижелері:

1. Сен бос уақытыңды қалай өткізесің?

Нұсқау: төмендегі пайымдауларды мұқият оқып, 9 балдық шкала бойынша «+» белгісін қойыңыз (9 - ең жоғары, 1 - ең төменгі көрсеткіш):

Кесте 18 - Бос уақытын қалай өткізетіндігін анықтау мотивінің көрсеткіштері

Пайымдаулар	Пайыздық көрсеткіштер
-------------	-----------------------

Спортпен айналысамын	2,8
Достарыммен қыдырамын	7,9
Ғаламторда (интернет) отырамын	2
Кітап оқимын.	5,8
Далада ойын ойнағанды жақсы көремін	2,4

- 1 - Спортпен айналысамын
- 2 - Достарыммен қыдырамын
- 3 - Кітап оқимын
- 4 - Далада ойын ойнағанды жақсы көремін
- 5 - Ғаламторда (интернет) отырамын

Кесте 19 – Білім алушылардың бос уақытын өткізу мотивінің көрсеткіштері.

Диаграммадан байқағанымыздай, оқушылардың спортпен айналысуы (7,5), достарымен қыдыруы (7,9), ғаламторда (интернет) отыруы, (7,5) кітап оқимын (7,5), бос уақыттары анықталды. Далада ойын ойнағанды жақсы көремін (7,5) бойынша көрсеткіштерінің төмен деңгейде орналасуы бізді алаңдатты.

Сіздің мектебіңізде қай ұлттық ойынды ойнайсыздар?

- 1-қазақша күрес
- 2-асық
- 3-тоғызқұмалақ
- 4-ойнамаймыз
- 5-өте сирек ойнатады

Сурет 20 - Оқушылардың бос уақытын өткізу мотивінің көрсеткіштері

Қыз балалар ойнайтын ұлттық ойын қайсы?

- 1.бес тас
- 2.ләңгі
- 3.қолкүрес
- 4.аударыспақ
- 5.аңшылық

Сурет 21 – оқушылардың бос уақытын өткізу мотивінің көрсеткіштері

Кесте 5 – оқушылардың ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын дамыту бойынша түсініктері

	Болжамды жауаптар	Иә	Жоқ	Жауап беруге қиналамын
		(n=267), %		
	1	2	3	4
	Ұлттық ойын компоненттерін, түрлерін жақсы білемін	22	36	42
	Ұлттық ойын арқылы дүниетанымы дамиды, бірақ ол туралы ақпараты жеткіліксіз	41	29	30

Оқушы дүниетанымының ұлттық ойындар арқылы дамуы белгілі бір жас кезеңінде аяқталатын үдеріс деп білемін	21	51	28
Оқушы дүниетанымы – ұлттық ойындар арқылы дамуы, қалыптасуы үдеріссіз, өмірінің соңына дейін жүретін күрделі үдеріс	65	12	23
Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымымды үнемі жетілдіріп, кеңейтіп отырғанды қалаймын	72	14	14
«Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды дамыту» категориясын түсініп, анықтама бере аламын	27	43	30
Оқушы дүниетанымын дамыту құрылымын, қызметін атап бере аламын	21	56	23
Оқушының ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын дамыту қажет деп білемін	74	14	12
Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын дамыту жолдары туралы ақпарат алғым келеді	66	11	23
Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын дамыту деңгейі қызықтырады	56	27	17

Сурет 21 – Ұлттық ойын түрлерін қазақ тілі пәнінде пайдалану арқылы оқушылардың дүниетанымын дамыту бойынша түсініктерінің көрсеткіштері

Сенің ойыңша, мектептің оқу жоспарында спорттың қандай түрлері көп болуы керек?

1. жеңіл атлетика
2. қазақша күрес
3. асық
4. арқан тарту
5. барлығы қажет.

Сурет 22 – Білім алушылардың бос уақытын өткізу мотивінің көрсеткіштері

Білім алушылардың табиғи құбылыстардың таным заңдылықтарын пайдаланатын адамның қызметін өзгертетін, әлеуметтік тәжірибенің барлық салаларындағы мәселелерді шешу құралы ретінде ғылыми талдау әдістерінің күші туралы көзқарастарын жетілдіру, біртұтас дүниетанымның

қалыптасуындағы маңызды буынды құрайды. Оқушыларды ғылыми таным мен қоғамдық өндірісті дамытудың қазіргі кезеңінде адамдардың жасампаздық іс-әрекетінің барлық аспектілерінде табиғат құбылыстары мен күштерін қолдануға көшу жүзеге асырылып жатқанын ұғынуға жеткізу маңызды. Бірақ бұл ретте тірі және жансыз табиғаттың тұтастығы мен бірлігін сақтау, табиғи қасиеттер мен үдерістердің жан-жақты қалыптасқан арақатынасының жұмыс істеуін қамтамасыз ету қажет.

Сонымен, оқу қызметінің құралдарымен жүзеге асырылатын негізгі дүниетанымдық идеялар: әлемнің танымалдығы: материяның өмір сүруі мен қозғалысының әртүрлі нысандарының өзара байланысы және өзара тәуелділігі: әлеуметтік практиканың әр түрлі салаларындағы ғылымның рөлі; қоғамның табиғатпен өзара байланысы – адамдардың өмір сүруінің негізі; адам табиғаттың бір бөлігі ретінде; адам еңбегінің жасампаздық сипаты және т. б. болып табылады.

Дүниетанымдық тәрбие мәселесін қарастыра отырып, оқушы меңгерген білім әлі қалыптасқан дүниетанымды білдірмейді. Тұлғаның дүниетанымы әлемнің ғылыми танымының жоғары сапалы деңгейі және оған деген қарым-қатынасы болып табылады. Білім алушылардың тұлғалық дүниетанымының құрылымына білім алушының жеке көзқарасы қалыптасқан мазмұнның компоненттері кіреді. Осыған байланысты дүниетанымның қалыптасуындағы маңызды аспектісі б-сынып білім алушыларының оқылатын материалдың мазмұнына құндылық қарым-қатынасын дамыту, меңгерілген ұғымдарға сүйену, өз ойларын айту және дәлелдей білу. Бұл ретте білім алушылардың алған білімін практикалық қызметте пайдалану қажеттілігі мен қабілетін қалыптастыруға, олардың жеке әлеуметтік тәжірибесін жинақтауға баса назар аудару маңызды. Игерілетін білімнің шынайылығын тәжірибе жүзінде тексеру ғана оларды адамның қызметін ынталандыратын және реттейтін уәждер қатарына ауыстыра алады.

Жас ұрпақтың санасын шыңдауға қызмет ететін білім жүйесін қалыптастыру – қазіргі заманның өзекті мәселелерінің бірі. Ал мұндай білім жүйесі ұлттың төл болмысын ескере отырып жүзеге асады. Өйткені, өткен тарихтың сын көзінен өткен құнды ұлттық дүниетаным мұралары жас буынның рухына негіз болып қаланып, болашаққа бағыт беретін жағдайда ғана ұрпақтар арасындағы сабақтастық үзілмейді.

Сонымен, дүниетанымның қалыптасу және даму үдерісін анықтайтын қажетті алғышарттар мен шарттарға құндылықтар жүйесі, жеке тұлға мәдениетінің деңгейі, жеке әлеуметтік тәжірибе жатады. Дүниетанымдық дайындықтың жетекші факторының бірі – оқудағы тұлғалық аспектіні іске асыру болып табылады. Бұл білім беруді білім алушы субъектісіне бағыттау, яғни мектеп оқушыларының ішкі даму механизмдерін ескеру арқылы жүзеге асады. Осы тұрғыда оқушының өзекті аймақтан таяу даму аймағына көшуі оның көзқарастары мен нанымдарын қалыптастырудағы маңызды кезеңді құрайды.

Білім алушыларды оқыту, тәрбиелеу және дамыту мақсаттарына жеткізетін оқу-танымдық қызметтің негізгі компонентінің бірі – оқыту әдістері болып табылады. Оқытудың әдістері мен тәсілдерін таңдау, олардың үйлесімділігі мен тиімділігі оқытудың мақсаттарына, оқу материалының мазмұнына, білім алушылардың дайындық деңгейіне және оқыту құралдарының кешенділігіне тәуелді.

Бұл ретте білім алушылардың өзін-өзі тануы, өз мүдделері мен қабілеттерін ынталандыру арқылы дамыту маңызды. Тәжірибе көрсеткендей, дүниетанымды тәрбиелеуде модульдік оқыту, проблемалық оқыту, бейімделген оқыту жүйесі, диалогтық, ізденіс және зерттеу әдістері тиімді мүмкіндік береді

Қалыптастырушы эксперименттің нәтижелері:

Зерттеу жұмысымызда біз орта білім беру жағдайында ұлттық ойындарды пайдалану арқылы білім алушылардың ұлттық құндылығымызға деген сүйіспеншілігін ояту және білім беру үдерісіндегі түсінігі мен маңызын дамытудағы мәселелерге зерттеу жүргіздік.

Ұлттық тәрбиелік білім жас ұрпақты әсемдікті игеруге, сұлулықты сезініп, оны сезіне, қастерлей білуге, оны өз бойына дарыта білуге, яғни эстетикалық тәрбие бере білуге, ең бастысы рухани даму сипатына жетелейді. Ұлттық тәрбиелік білім беру арқылы, жас өскелең ұрпақты халықтың тұрмыс-салты, әдет-ғұрпымен таныстырып, адамның ішкі сезімін, жан дүниесін түсіне білуге бағыттауға ұмтыламыз. Ондағы өмірдегі бар құбылыстар барынша әсемдікпен, көркемдікпен сыртқа шығып, жастарға әсемдік, әдемілікті түсініп, жастардың санасына айнала қоршаған ортадағы сұлулыққа ерекше әсерлену, көз алдында болып жатқан құбылыстарды, табиғат сұлулығын сезінуді, түсінуді, оны бағалап, танымдық, қызығушылық көзқарастарын қалыптастыруға негіздейтін – осы ұлттық тәрбие. Жас ұрпақты елжандылыққа тәрбиелейтін тағылымды тәлім – ұлттық рухта тәрбиелеу мен оқыту. Ұлттық рухта білім алған жеткіншек ұлттық тұлға болып қалыптасып шығады. Ұлттық білім берудің өзі – ұлттық қауіпсіздік пен мәдениеттің құрамдас бөлігі. Ал, ұлттық білім берудің құндылығы толығымен саяси күрес, қалыптасқан дәстүрлермен, әлеуметтік дамумен, отандық және батыстық ғылымның бірігу дәрежесінен көрініп, анықталған. Халқымыздың сан ғасырлардан келе жатқан ұлттық мұрасын оқу-тәрбие ісімен сабақтастыра отырып тәрбиелеу, ұмыт қалған салт-дәстүр, ұлттық ерекшелігімізді насихаттап, олардың бойына ұлттық психологияны қалыптастыру – әрбір ұстаздың міндеті. Жас ұрпақтың бойында ұлттық бірегейлікті қалыптастыруда ұмыт қалған салт-дәстүрлеріміз бен ат спорты ойындарын (көкпар, аударыспақ, шөген т.б.) жаңғыртудың стратегиялық маңызы зор. Бұл – тек ойын емес, жастарды отансүйгіштікке тәрбиелейтін, рухын шыңдайтын және елжандылық қасиеттерін арттыратын бірегей тәрбие құралы. Ұлттық құндылықтарды насихаттау арқылы біз мемлекетшіл, тамырын терең танитын тұлға [161, б.199].

Ұстаздар ұлттық ойындардың білім алушылардың пәнге деген қызығушылығын арттыруда (63,2%); ұлттық құндылықтарға деген сүйіспеншілігін арттыруда (36,8%); ұлттық тәрбиелік білім беруде (63,2%);

білім алушының ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын дамыту (5,2%); білім алушы дүниетанымының ұлттық ойындар арқылы дамуы, қалыптасуы жүйелі болуы қажет (15,8%); қазақ тілін оқытудың әдіс-тәсілдеріне ұлттық ойындар қосу (5,2%) қажет деп есептейді. Сонымен қатар, өз тараптарынан патриоттық сезімді ояту; «Қазақ тілі» пәнін оқытуда ұлттық ойындарды әдіс-тәсілдер арқылы түрлендіріп отыру қажеттілігі туралы ойларымен бөліскен. Мұғалімдер сабақ үдерісінде ұлттық ойындарды әдіс-тәсіл ретінде қолдану үшін төмендегідей жұмыстар атқарылуға тиіс деп ұйғарады:

- ұлттық ойындарды сабақ үдерісінде пайдаланудың қосымша курстарын ашу; білім алушыларға ұлттық құндылықтар туралы мәселелерді сабақтан тыс жұмыстарда да қолдануға дағдылану;

- «Ұлттық ойын – ұлттық құндылықты насихаттаудың бастауы» атты кеш өткізу, дөңгелек үстел, семинарлар, тренингтер, сайыстар, әдеби кештер, пікірсайыстар өткізу;

- ұлттық тәрбиені насихаттау; үйірме жұмыстарын жандандыру және т.б.

Қазір білім алушылардың тіл байлығының жұтаңдығы байқалады. Мектепте ұлттық мәдениетіміздің негіздерін ұғындыруға, оның тілдік негіздерін меңгеруге сағат бөлінген, яғни пән бойынша білім алушыда бағдарламаға сай білім мен біліктілік қалыптасуы тиіс. Бірақ білім алушыларға ұлттық құндылықты ойын түрінде насихаттауға арнайы әдіс-тәсілдер жүйеленбеген. Демек, білім берілгенімен, ол ұлттық құзыреттілікке айналмаған.

Мектеп білім алушыларына жүргізілген бақылау нәтижесі мынадай жайттарды анықтауға мүмкіндік берді: ұлттық ойын түрлерін әдіс-тәсіл ретінде оқу үдерісінде қолданылмағандықтан, білім алушылардың ұлттық құндылықтар туралы білімі аздау. Ұлттық ойындарды тек Наурыз мерекесі сияқты арнайы мерекеде қолданғаны болмаса, олар туралы ақпараты жеткіліксіз.

Оқыту эксперименті кезеңінде ұлттық ойындарды сабақ үдерісінде меңгертуге басымдылық берілді. Яғни ұлттық ойындарды сабақ барысында қолданудың жолдары ұсынылды. Анықтау экспериментінде көрсетілген кемшіліктерді жою үшін білім алушыларды дидактикалық ойындар арқылы сөйлеуге үйрету, олардың монологтық және диалогтық сөйлеу дағдыларын игерту көзделді.

Эксперимент үстінде ұйымдастырылған ізденімдік ойындардың білім алушы білімі мен білігінің дамуына тигізген әсері жоғары болды. Оның нақты көрсеткіштері келесі кестеде берілген.

Сонымен қатар ой ойындары арқылы білім алушыларға мақал-мәтелдердің, жұмбақтардың мағыналары талданды. Бұл орайда рөлдік ойындардың білім алушыларға танымдық та, тәрбиелік те ықпалы айқын байқалды. Онда балалар қазақ елінің мәдени мұралары, салт-дәстүрлері, әдеп-ғұрыптары жайында хабардар болып, өз елін құрметтеуге үйретілді.

Үшінші бөлім бойынша тұжырым

Зерттеу жұмысының үшінші тарауы ұлттық ойындар арқылы мектеп білім алушылардың дүниетанымын қалыптастырудың әдістемелік жүйесіне арналды.

Үшінші тараудың бірінші тармағында қазақ тілі сабағында ұлттық ойындарды қолдануда ұтымды болып табылатын инновациялық технологиялар ұсынылды. Ойын, жобалау және сыни ойлау технологияларын 6-сыныптағы «Қазақ тілі» пәнін оқыту үдерісінде қалай қолданудың жолдары тапсырмалар арқылы дәлелденді.

Сонымен қатар, осы технологиялармен жұмыс жүргізу кезінде кейс-стади, миға шабуыл, ұлттық құндылыққа бағдарланған оқу-тәрбиелік, білім алушының тұлғалық болмысын дамытуға бағдарланған шығармашылық, жүйелік-әрекетті тәжірибелік, коммуникативтік, интегративтік, зерттеу т.б. тәсілдерді пайдалану да тиімді болды.

«Ұлттық ойындар арқылы дүниетанымды қалыптастыруға арналған жаттығулар жүйесі» деп аталған үшінші тармақта жаттығулар тілдік, танымдық дағдыны қалыптастыру, шығармашылық қабілетті жетілдіру деп жіктеліп, әр жаттығудың мақсаты, тиімділіктері көрсетілді. Тілдік жаттығулар ды орындау арқылы білім алушылар ұлттық ойындар жайында мәлімет ала отырып, 6-сыныптардағы грамматикалық тақырыптарды меңгерді. Танымдық жаттығулар білім алушыларға ұлттық ойындардың танымдық табиғатын түсінуге мүмкіндік жасалды. Ұлттық ойындардың мәтіндерін талдау арқылы білім алушылар дық дүниетанымдық қабілеті жетілдіріліп, дағдылары қалыптасуына ықпал етті. білім алушыларды шығармашылық қабілеттері мен сыни ойлауларын дамытатын шығармашылық жаттығулар тақырыпты меңгертуде тиімді болды.

Төртінші тармақта ұсынылған әдістемелік жүйенің тиімділігі ұлттық ойындар арқылы білім алушының дүниетанымын қалыптастырудағы эксперимент нәтижелерімен дәлелденді.

Үшінші бөлімді әдістемеге құрғандықтан, тәжірибелік-эксперименттік жұмыстары мынадай нәтижелер берді:

Ұстаздар ұлттық ойындардың білім алушылардың пәнге деген қызығушылығын арттыруда (63,2%); ұлттық құндылықтарға деген сүйіспеншілігін арттыруда (36,8%); ұлттық тәрбиелік білім беруде (63,2%); білім алушының ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын дамыту (5,2%); білім алушы дүниетанымы ұлттық ойындар арқылы дамуы, қалыптасуы үдеріссіз болуы қажет (15,8%); қазақ тілін оқытудың әдіс-тәсілдеріне ұлттық ойындар қосу (5,2%); қажет деп есептейді. Сонымен қатар, өз тараптарынан патриоттық сезімді ояту, қазақ тілі пәнін оқытуда ұлттық ойындарды әдіс-тәсілдер арқылы түрлендіріп отыру қажеттілігі туралы ойларымен бөліскен.

Мұғалімдер сабақ үдерісінде ұлттық ойындарды әдіс-тәсіл ретінде қолдану үшін төмендегідей жұмыстар атқарылуға тиіс деп ұйғарады:

- ұлттық ойындарды сабақ үдерісінде пайдаланудың қосымша курстарын ашу;

- білім алушыларға ұлттық құндылықтар туралы мәселелерді сабақтан тыс жұмыстарда да қолдануға дағдыландыру;

- «Ұлттық ойын – ұлттық құндылықты насихаттаудың бастауы» атты кеш өткізу, дөңгелек үстел; семинарлар, тренингтер, сайыстар, әдеби кештер, пікірсайыстар өткізу;

Дүниетанымдық дайындық - бұл білім алушының ішкі дамуын, өзінің көзқарасы мен нанымдарын қалыптастыруын қамтамасыз ететін процесс. Оқудағы тұлғалық аспектіні іске асыру арқылы білім алушы өзекті аймақтан таяу даму аймағына ауысады, бұл оның дүниетанымын қалыптастырудағы маңызды кезең

Мектеп білім алушыларына жүргізілген бақылау нәтижесі бойынша ұлттық ойын түрлерін әдіс-тәсіл ретінде оқу үдерісінде қолданылмағандықтан, білім алушылардың ұлттық құндылықтар туралы білімі аз және ұлттық ойындарды тек наурыз мерекесі сияқты арнайы мерекеде қолданғаны болмаса, олар туралы ақпараты жеткіліксіз екендігі айқындалды. Сонымен қатар, білім алушылардың тіл байлығының жұтаңдығы байқалды. Мектепте ұлттық мәдениетіміздің негіздерін ұғындыруға, оның тілдік негіздерін меңгеруге сағат бөлінген, яғни пән бойынша білім алушыда бағдарламаға сай білім мен біліктілік қалыптасуы тиіс екендігі бағдарламада болғанымен, білім алушыларға ұлттық құндылықты ойын түрінде насихаттауға арнайы әдіс-тәсілдер жүйеленбегендігіне көз жеткіздік.

Ұлттық ойындарды пайдалану арқылы дүниетанымын дамыту әдістемесін жасау арқылы қол жеткізетін ғылыми қағидаларын төмендегідей болжадық:

1. Мектеп білім алушыларын ұлттық ойындарды пайдалану арқылы қабілетін дамыту қазіргі жаһандану жағдайында өз ұлтының құндылықтарын бағалай алуға, олардың зияткерлік шығармашылық әлеуеттерін артыруға, және рухани- адамгершілік қасиеттерін дамытуға негіз болады.

2. Ұлттық ойындарды пайдаланып оқытудың практикалық бағытта жүйеленген оңтайлы әдіс-тәсілдері, оқыту формалары, технологиялары білім алушылардың мәдениетке, тілге, әдебиетке қызығушылықтарын туғыза отырып, дүниетанымын дамытуға септігін тигізеді;

3. Ұлттық ойындарды оқу бағдарламасы барысында орынды пайдалана білу адами болмысын дамыту білім берудің қазіргі парадигмаларына, оқыту стратегияларына сәйкес білім алушылардың танымдық белсенділіктерін дамытуға, олардың креативті, мобильді ойлауына жол ашады;

4. Ұлттық ойындарды оқытуда білім алушылардың болмысын дамыту тілден білім негіздерін меңгере алғандығының нәтижесі және бүгінгі қоғамға қажет өзіндік ой-пікірі бар, шығармашылыққа қабілетті тұлғаның бейнесін көрсетеді.

Тұжырымдай келгенде, дүниетанымдық дайындық – бұл статикалық емес, үнемі дамып, жетіліп отыратын динамикалық құбылыс. Ол адамның білімін жүйелеу, өмірлік тәжірибесін жинақтау және қоғамдық қажеттіліктер мен құндылықтар жүйесінің өзара ықпалы арқылы қалыптасады.

Дүниетанымдық дайындықтың деңгейі адамның әлеуметтік белсенділігіне, өзіндік көзқарасының айқындығына және қоршаған ортадағы өзгерістерге бейімделу қабілетіне тікелей байланысты. Соның ішінде, ұлттық тәрбие мен салт-дәстүрлерді жаңғырту білім алушының жеке тәжірибесін байытып, оның әлеуметтік ортадағы орнын айқындайтын іргелі факторға айналады. Сондықтан, білім алушының дүниетанымдық мәдениетін орта білім беру жағдайында дамытуда бұл әдістеме маңызды рөл атқарады, оның тиімділігі тәжірибелік тұрғыдан дәлелденді.

Қорытынды

Диссертациялық жұмыста мектеп білім алушыларының дүниетанымын қалыптастырудың лингвистикалық-әдістемелік негіздерін ұлттық ойындарды пайдалану арқылы жүзеге асырудың маңыздылығына зерттеу жүргізілді. Ұлттық ойын атаулары қазақтың әдебиет үлгілері сияқты ғасырлар бойы ауызша қалыптасып, біздің заманымызға жеткендігі айқындалды. Революцияға дейінгі және одан кейінгі зерттеушілер ойын атауларын ауыз әдебиеті нұсқаларымен бірге жинап, оларды ауыз әдебиеті аясында ғана қарастырып келді. Кеңестік дәуірде ұлттық ойындар мен олардың атаулары қазақ этнографиясы мен мәдениетінің бір саласы ретінде этнографиялық тұрғыда жеке зерттелді. Ұлттық ойындардың тәрбиелік мәні педагогикалық және этномәдениет тұрғысынан қарастырылған, алайда мұндай зерттеулерде ұлттық ойын атауларының лингвистикалық сипаты, оларды мектепте қазақ тілі сабағында пайдаланудың әдістемесі арнайы зерттелмегендіктен, біздің зерттеу нысанымыз ойын атауларының тілдік табиғатына және оларды оқытуға терең талдау жасалған алғашқы еңбек саналады. Ұлттық ойынды олардың атауларымен байланыстырып, бірге қарағанда ғана оның ерекшеліктері мен мән-мағынасын толық танып-білуге болады.

Қазақ тілі сабақтарында ұлттық құндылықтарды білім алушылар бойына сіңіру мақсатында ұлттық ойын түрлерін қолдану жас ұрпақтың рухани жан-дүниесін арттыруда, ұлттық тәрбиені жүзеге асыруда оң ықпал етеді. Ұлттық ойын атауларының лингвистикалық мәнін ашуда заманауи технологияларды пайдалану да қарастырылды. Эксперимент б-сынып білім алушылары арасында «Қазақ тілі» пәні сабақтарында орындалды. Эксперимент алдында білім алушылардың ұлттық ойындарға қатысты көзқарастары мен білім деңгейі анықталды. Алынған нәтижелер қорытынды эксперимент нәтижелерімен салыстырылды. Зерттеу барысында көзделген мақсатқа байланысты жаттығулар мен тапсырмалар жүйесі жүзеге асырылды. Балалардың оқу іс-әрекетін арттыру үшін ойын элементтерін әдіс ретінде пайдалану, білім алушылардың өздігінен дамуына, логикалық жетілуіне оң ықпал етеді.

Жалпы алғанда, ғылым мен тұрмыстың әр алуан салаларында «жаттығу» термині әртүрлі мәнде қолданылады. Педагогтар да, психологтар да жаттығуды білім алушылардың танымдық және тәжірибелік белсенділігін арттырудың аса маңызды құралдарының бірі деп есептейді. Орта білім беретін мектептерде қазақ тілі пәнін оқытуда жаңа білімдерді меңгеру, қайталау және бекіту үшін пайдаланылатын жаттығуларды түрлендіріп, ұлттық ойындар арқылы білім алушыларды қоршаған ортаны, қоғамдық құбылыстарды танып-білуге жетелей отырып, олардың дүниетанымын қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Ұлттық құндылыққа бағдарланған құзыреттілік қалыптастыру үшін оның құрамдас бөліктерін тілдік-этимологиялық, танымдық-мәдени, ономашиологиялық, лингвомәдени, лексика-семантикалық, қазақ лексикасының тарихи көне қабатын, әлеуметтік-құндылықтық құзыреттіліктерді қалыптастыру керек. Ұлттық құндылыққа бағдарланған құзыреттілікке ие білім алушы ұлттық

идеологияны құрметтеп, өз ұлттық діліне, тіліне беріктігі мен ұлттық салт-дәстүрді сақтауға және физикалық, биологиялық тұрғыда мықты болуға дағдыланады, ұлттық тәрбие беруді ұйымдастыра алады; өз елін сүйуге, құрметтеуге деген қызығушылығы арта түседі; ұлттық мәдениетке, тілге, әдебиетке қызығушылықтары арта түседі, ұлт болашағына деген жауапкершілікті сезініп, оның өміршеңдігін қамтамасыз ету шараларын іске асыра алады; ақыл-ой күштері және интеллектуалдық қабілеттері ұлттық құндылықтар арқылы дамиды; өз ойын сыни тұрғыда жеткізуге дағдыланады.

Ойын атауларының этномәдени негіздерін терең түсіну үшін, оның табиғатының қалай қалыптасқанын, оның мәдениетпен байланысын және өзіндік ерекшеліктерін білім алушыларға қазақ тілі пәні бойынша оқу үдерісінде түсіндірілді.

Ұлттық ойын түрлерін әр сабақта көрсетіп, ұлттық тіл өрнектерін пайдалана білсе, қазіргі жеткіншек біле бермейтін ұғым-түсінігін өмірге жанастыра көңіл аудартса, сол арқылы танымдық мақсат шешіледі. Жалпы білім беретін қазақ мектебінің 6- сынып оқушыларына қазақтың ұлттық ойындарын оқыта отырып, олардың дүниетанымын қалыптастырудың әдістемелік жүйесінің тиімділігі ғылыми-әдіснамалық тұрғыдан дәлелденді. Зерттеу нәтижелерін қорытындылай келе, келесі тұжырымдар жасалды:

- қазақ тілтанымындағы ұлттық ойын-сауық атаулары жалпыхалықтық аталымдық лексикалар - өздеріне тән қолданымдық мүмкіндігі бар, салт-дәстүрлермен байланысты этномәдени, менталдық сипаттағы лексикалық бірліктер. Сол себепті ұлттық ойын атауларының қалыптасуын, әлеуметтік мәнін, мазмұнын ұғыну, ажырата білу орта мектеп білім алушысының ұлттық мәдени құндылықтарға қатысты дүниетанымын кеңейтеді. Зерттеу жұмысында ұсынылған ұлттық ойын атауларының этника-тілдік модельдері (лексикалық бірліктер, фразеологизмдер, мақал-мәтелдер, жаңылтпаштар т.б.) өз ішінде лексика-семантикалық топтарға жіктеліп, қазақ лексикасының тарихи көне қабатын құрайды. Сондықтан қазақ халқының өзіндік мәдени ерекшелігін, рухани-моральдық құндылықтарын байқататын ұлттық ойын атауларының ұлт жадында сақталуы үшін, білім алушылардың зердесіне салып отыру олардың дүниетанымының қалыптасуына да ықпал етеді;

- ұлттық ойын атаулары негізінен салт-дәстүрлермен байланысты болғандықтан, адамға қатысты топтастыруға жатады, бірақ ұлттық ойын атаулары белгілі мөлшерде қоғам, табиғатпен де байланысты екендігі анық. Өйткені ұлттық ойын атауларының қалыптасуы нақты қоғамдық-әлеуметтік өмір жағдайында жүзеге асатындығы да ақиқат. Зерттеу барысында халықтық ойын атауларының сыңарлары тіл біліміндегі ономашиологиялық, номинативтік теорияға сай құрылымы, мағынасы, қолданылуы жағынан біртұтас ұғымдарды білдіріп, дайын лексемалар ретінде қызмет атқаратындығы анықталды. Олардың сыңарлары түбір (негіз) мен қосымшадан тұратын екі құрамды жалаң аталымдар түрінде, көбінесе біріккен, қосарланған, тіркескен екі не үш құрамды күрделі аталымдар түрінде кездесетіндігі, яғни жалаң, күрделі атаулардың қай-қайсысы болсын түбір мен қосымшаның немесе құрамындағы жеке сөздердің

(түбір-негіздердің) жай қосындысы емес, кезінде екіншілік соңғы мағынаға ие болған, демек, олар құрылымы жағынан да, мағынасы жағынан да біртұтас тұлғаланған жаңа сипаттағы атаулар болып қалыптасқандығы жұмысымызда нақты тілдік бірліктермен дәлелденді;

- қазақтың ойын атаулары қазақ халқының этностық мәдениетінің маңызды бөлігі болып деп қарастырып отырғанымыздың себептері бар. Ойын-сауық атауларының теориялық тұрғыда этнолингвистикалық және этномәдени дүниетанымдық негіздері бар екендігін анықтауға назар аударылды. Өйткені ойын атаулары мен оған қатысты тіл бірліктері ғасырлар бойы ұрпақтан-ұрпаққа жеткізіліп, тіл құралдары қызметін атқарады. Бұл арқылы адамның дүниені, болмысты танып білу әрекетінен және дүниетанымдық көзқарасынан туындаған тілдік танымның нәтижесі болып табылады. Сондықтан ойын атаулары тек қана қазақ халқының этностық мәдениетінің бір саласын білдіріп қана қоймай, сонымен қатар ұлттық дүниетанымды қалыптастырудың тиімді құралы екендігі ескеріледі. Ал ұлттық ойындарға қатысты рухани құндылықтарды тілдік құралдарды зерттегенде ғана білуге болады;

- қазақтың ұлттық ойындары және олардың атаулары өз ішінде бірыңғай сипатта болмағандықтан, оларды топтастырып жіктемелеп зерттеу мәселесіне ғалымдардың тұжырымдарын басшылыққа ала отырып, жұмыста қазақтың ұлттық ойын атауларын ойындардың кеңістікте ойналу сипатымен байланыстырып, үш топқа бөліп қарастырылды: 1. Жиын-тойларда ойналатын спорттық және тұрмыс-салттық ойын атаулары; 2. Ашық алаңдарда, үй ішінде ойналатын қозғалмалы ойын атаулары; 3. Ой ойындарының атаулары;

- ұлттық ойындарды оқыту арқылы білім алушылардың дүниетанымын қалыптастыру философиялық тұжырымдармен ұштастырыла қарастырылды. Яғни тілді оқыту әдістемесі саласындағы мәселелерді философиялық тұрғыда қарастыру ұлттық ойындар арқылы білім алушы дүниетанымын дамытуға ықпал етті;

- зерттеу тақырыбын оқытуда басшылыққа алынған ұстанымдар мен қолданылған әдіс-тәсілдер ұлттық ойындардың табиғатын тануға, мәні мен мағынасын анықтауға әсер етіп, білім алушы дүниетанымын кеңейтті. Тақырыпқа сай технологиялар, әдіс-тәсілдер, жаттығулар түрлері арқылы игерту білім алушының білім қорын толықтырды, оларды өзіндік қорытынды жасауға, ойын тұжырымдап айтуға және т.б. дағдыларды қалыптастыруға үйретті.

- зерттеу тақырыбының тиімділігін дәлелдеу мақсатында жүргізілген эксперимент нәтижелері 6-сыныптағы «Қазақ тілі» пәнінің білім мазмұнына ұлттық құндылықтарды танытатын ұлттық ойындарды сабақ үдерісінде пайдалану білім алушы дүниетанымын қалыптастырудағы маңыздылығын көрсетті. Эксперимент нәтижелері ұлттық ойындарды жалпы білім беретін мектептерде оқытудың тиімділігін дәлелдеді.

Жалпы білім беретін қазақ мектебінің 6-сынып оқушыларының ұлттық ойындар арқылы дүниетанымын қалыптастырудың әдістемесінің тиімділігі ғылыми-әдіснамалық тұрғыдан дәлелденді. Зерттеу тақырыбымен байланысты

эксперимент нәтижелері таңдалған педагогикалық технологиялар мен әдістемелердің дұрыстығын дәлелдеді. Эксперимент кезінде жүргізілген жұмыстар барысында білім алушылардың тұлғалық, психологиялық, мәдени, жас ерекшеліктері есепке алынды.

Зерттеу нәтижелері ұлттық ойындардың дүниетанымдық табиғатын білім алушыларға сіңірудің, олардың өз тілінің мол байлығын терең түсінуіне және өз ұлтының тарихы мен мәдениетін жоғары бағалауына мүмкіндік беретіндігін көрсетті. Ұлттық ойындарды қазақ тілі сабағында бағдарлама аясына кірістіріп оқыту білім алушылардың рухани болмысын байытып, ұлттық сана-сезімін дамытуға оң ықпал жасайды. Шығармашылыққа қабілетті тұлға қалыптастыратыны ғылыми дәлелденді.

Ұлттық ойын түрлерін оқу үдерісінде пайдалану арқылы білім алушылардың есте сақтау қабілеттерін жетілдіретіні айқын болды. Сондай-ақ білім алушылардың сөйлеу тілін толықтырады, ана тілінде сөйлеуді лексикалық бірліктермен байытады деген қорытынды жасалды. Демек, ұлттық ойындардың бала тәрбиесі мен біліміне тигізер пайдасы ұшан-теңіз деген пікірімізге толықтай ғылыми негіз бар.

Пайдаланылған әдебиеттер

- 1 Маккей Э. Древнейшая культура долины. – Москва: Прогресс, 1951. – 143 с.
- 2 Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Қайнар, 1994. – 144 б.
- 3 Янушкевич А. Күнделіктер мен хаттар немесе қазақ даласында жасалған саяхат туралы жазбалар. – Алматы: «Жалын» баспасы, 1979. – 262 б.
- 4 Танекеев М. Теория и практика взаимовлияния национальных и интернациональных факторов в развитии физического воспитания и спорта в Казахстане. Рукопись дисс. ДПН, – Алматы, 1998. – 232 с.
- 5 Плеханов Г.В. Письма без адреса//Избранные философские произведения. Т. 2. – Москва, 1965. – 665 с.
- 6 Покровский И. А. Основные проблемы гражданского права МГУ им. М. В. Ломоносова. – М.: Статут, 1998. - 353с.
- 7 Байтоғайұлы М. Ермек – еңбек // – Жаңа мектеп. 1929, – №11.
- 8 Сейфуллин С. Қазақ әдебиетін зерттеу. – Алматы, 1931. – 253 б
- 9 Рахимова А.М, Акажанова А.А. Қазақ және басқа ұлттардағы балалар ойындары. Қазақстанның ғылымы мен өмірі. Халықаралық ғылыми журналы. – Алматы, 2020. – № 6. – Б.200-205.
- 10 Гумбольдт В. Фон Язык и философия культуры. – М.: Прогресс. 1985. - 448 с.
- 11 Қазақ тілінің түсіндірме сөздігі. 1-10 тт. – Алматы: Ғылым, 1974-1986.
- 12 Әуезов М. Қазақ халқының жұмбақтары. – Алматы: ҚМКӘБ, 1959. – 220 б.
- 13 Мұрғабаетова А.С. Қазақ мәдениетіндегі ұлттық ойындардың ерекшелігі мен рәсімдік негіздері. Канд. дисс. қолжазбасы. – Алматы, 2006. – 119 б.
- 14 Әуезов М. Абай жолы. Бірінші кітап. – Алматы: ҚМКӘБ, 1961. – 803 б.
- 15 Нуржанов Б.Г. Культурология: Курс лекций. – Алматы: Қайнар, 1994. – 128 с.
- 16 Симаков Г.Н. Общественные функции киргизских народных развлечений в конце XIX – начале XX века. – Ленинград: Наука, 1984. – 229 с.
- 17 Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Статьи по истории культуры. – Москва: Прогресс, 1977. – 416 с.
- 18 Гросс К. Душевная жизнь ребенка.//Избр. лекции. СПб, 1913. –272 с.
- 19 Берн Э. Игры, в котором играют люди и люди, которые играют в игры. – Москва: Прогресс, 1988. – 399 с.
- 20 Егеубаев А. Ежелгі дәуірдегі қазақ әдебиетінің көркемдік жүйесі. автореферат – Алматы, 1999. – 58 с

- 21 Орынбеков М.С. Верования древнего Казахстана. – Алматы: Қаз. даму ин-ы, 1997. – 154 б.
- 22 Шилз Э. Массовое общество и его культура // Буржуазная массовая культура. – Москва: Политиздат, 1985. – 399 с.
- 23 Рахимова А.М., Акажанова А.А. Ойын – дүниетаным қалыптастыру құралы. Еуразия гуманитарлық институтының Хабаршысы, – Астана. – № 2. 2019. – Б.111-117
- 24 Карпини П. История монголов. – Москва. 1925.
- 25 Марко Поло. – Москва: «Госиздат». Геогр.лит., 1955.
- 26 Гумбольдт А. Центральная Азия, исследования о цепях гор и по сравнительной климотологии. Т. 1., – Москва. 1915.
- 27 Дюма А. «Из Парижа в Астрахань». – Астрахань, изд., «Волга». 1991. С – 192
- 28 Гросс С. Материалы для изучения юридических обычаев киргизов. СПб, 1886.
- 29 Кеннан Д. Сибирь и ссылка. СПб, 1906, т. 1.
- 30 Аткинсон Т. Путешествие в казахские степи // Простор, 1972. – №3. С. 36-52.
- 31 Герберштейн С. «Записки о Московских делах» <https://books.google.kz/books/about/onepage&q&f=false>
- 32 Новокомский П.И. «Книга о Московском посольстве» http://www.vostlit.info/Texts/rus10/Iovij_2/frametext.htm
- 33 Рычков П.И. История Оренбургская по учреждению Оренбургской губернии. – Оренбург. 1896.
- 34 Паллас П.С. Путешествие по разным провинциям Российской империи. – Уральск: Оптима. 2006. – 272 с.
- 35 Ефремов, Ф. Десятилетнее странствование. (Записки русского «странствователя» по Средней Азии в 70-х годах 18 в.). Под ред. со вступит, статьей и примеч. Э. Мурзаева, М., Гос. изд. геогр. лит-ры, – 1952. 88 стр., с илл. VI л. карт. Библиогр. С. 86 – 88.
- 36 Обзор русских путешествий экспедиций в Среднюю Азию. Ч 1, – Ташкент, изд. САГУ. 1955
- 37 Андреев И.Г. «Описание средней орды киргиз-кайсаков, с касающимися до сего народа, также и прилегающих к Российской границе по части Калыванской и Тобольской губерний, крепостной, дополнениями». 1998 Сорос <http://bibliotekar.kz/chitat-knigu-onlain-opisanie-srednei-ord/ot-sostavitelja.html>
- 38 Киргизы. Журнал «Воскресный досуг». 1864. – №72-73.
- 39 Е.Букин «Физическое и умственное воспитание у киргизов»//Туркестанские ведомости. 1880. – № 124.
- 40 Қыдыршаев А. Ахмет Байтұрсынұлының әдістемелік мұрасы: пед. ғыл. канд. ...автореф. – Алматы. 1995. – 24 б.
- 41 Ісләмжанұлы К. Рухани уыз. – Алматы: Ана тілі. 1995. – 144 б.

- 42 Егеубаев А. Кісілік кітабы (ғылыми эссе). – Алматы: Ана тілі. 1998. – 318 б.
- 43 Диваев А.А. Древние игры киргизской молодежи // Туркестанские ведомости, 1906. – № 24.
- 44 Тәнекеев М.Т. Казахские национальные виды спорта и игры. – Алматы. 1957.
- 45 Тәнекеев М.Т., Адамбеков Қ.І. Қазақтың ұлттық спорт ойындары. – Алматы: Қазақстан, 1994. – 34 б.
- 46 Төтенай Б. Қазақтың ұлттық ойындары. Докт. дисс. автореф., – Алматы, 1999, 38 б.
- 47 Сағындықов Е. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы. Қайнар. 1991
- 48 Бүркітбаев Ә. Қазақтың ат спорты. – Алматы: Қазақстан, 1974. – 29 б.
- 49 Болғамбаев М. Қазақтың ұлттық спорт түрлері. – Алматы: Қайнар, 1985. – 128 б.
- 50 Кәмәләшұлы Б. Қазақтың дәстүрлі құсбегілігі және атбегілігі. – Алматы: Өнер, 2006. – 120 б.
- 51 Айтбаева А.К. Қазақтың халықтық ойындары – төменгі сынып оқушыларын тәрбиелеу құралы: ПҒК дисс. автореф., – Алматы, 1997. – б. 22.
- 52 Төлєнова Ұ.Т. Қазақ бала-бақшасындағы аралас топтарда тәрбие беруде ұлттық ойындарды пайдалану үрдісі. ПҒК дисс. автореф., – Атырау, 2002. – б. 25
- 53 Нарқұлова Б.А. «Қазақ тілі сабағында дидактикалық ойындарды қолдану әдістемесі (5- сынып материалдары бойынша)» ПҒК дисс. – Алматы 2006 жыл
- 54 Балақаев М. Қазақ тіл білімінің мәселелері. – Алматы: Арыс. 2008. – 592 б.
- 55 Википедия — ашық энциклопедиясынан алынған мәлімет
- 56 Кубрякова Е.С. Теория номинации и словообразование. Изд. стереотип. URSS. 2016. – с 86.
- 57 Шәкєнов Ж. Қазақ тіліндегі күрделі сөздер мен күрделі тұлғалар. – Алматы. 1991. – 125 б.
- 58 Салқынбай А. Қазіргі қазақ тілі. Оқулық. – Алматы. 2008. – 462 б.
- 59 Қасым Б.Қ. Күрделі зат атауларының мағыналық құрылымы және сөзжасамдық үлгілері. – Алматы. 2000. – 154 б.
- 60 Колшанский Г.В. Объективная картина мира в познании и в языке. – М.: Наука. 1990. – 103 с
- 61 Қайдар Ә. Қазақ тілінің өзекті мәселелері. – Алматы: Ана тілі, 1998. – 304 б.
- 62 Оралбаева Н. Қазіргі қазақ тіліндегі етістіктің аналитикалық форманттары. – Алматы: Ғылым, 1975. – 136 б.,
- 63 Оралбаева Н. Қазіргі қазақ тіліндегі етістіктің аналитикалық форманттарының құрылысы мен мағынасы. – Алматы: Ғылым, 1979. – 193 б.
- 64 Полонникова Е. Г. Внутренняя форма слова. pdf (mslu.by)

- 65 Маслова В. А. Когнитивная лингвистика: учеб. пособие / В.А.Маслова. - 2-е изд. – Минск: Тетра Системс, 2005. – 256 с
- 66 Янценецкая М.Я. Семантические вопросы теории словообразования. – Томск: Томский унив-тет, 1979. – 241 с.
- 67 Древнетюркский словарь. – Ленинград: Наука, 1969. – с. 676.
- 68 Нұрмағамбетов Ә. Жергілікті тіл ерекшеліктерінің төркіні. – Алматы: Мектеп, 1985. – 160 б.
- 69 Соссюр Ф. Курс общей лингвистики. Избранные труды по лингвистике и культурологии. – Москва, 1963. – 656 с.
- 70 Жаналина Л. Қ. Актуальные проблемы языкознания. Теория. Учебно-методический комплекс дисциплины: учебное пособие для специальности магистратуры 6№0118 – русский язык и литература; М-во образования и науки Респ. Казахстан. Казахский нац. пед. ун-т им. Абая. – Алматы: PrinTS6 20067 -329 с.; ISBN 9965-14-619-5
- 71 Улукханов И.С. Мотивация в словообразовательной системе русского языка. – М., ИЦ «Азбуковник», 2005. – 314 с. ISBN 5-98455-014-8
- 72 Гак В.Г. К типологии лингвистических номинаций//Языковая номинация. Общие вопросы. – Москва: Наука, 1977. – С. 230-294.
- 73 Айдарбек Қ.Ж. Терминологиялық аталым мен лексикалық аталымның арақатынасы туралы // ҚР Ұлттық ғылым академиясының Хабарлары. Филология сериясы. – Алматы, 2008, – № 4. Б. 41-44.
- 74 Smagulova K., Rakhimova A., Akazhanova A. The Names and Motivation of the Kazakh National Sports. Challenges of modern humanities: transculturalism and translanguaging. – Польша. 2019. – с.202-217.
- 75 Диваев А.А. Игры киргизских детей //Туркестанские ведомости, 1906. – № 24
- 76 Мұқанов С. Халық мұрасы. – Алматы, «Жазушы» баспасы. 1954
- 77 Гарловский М. Молчаливый полет. Стихотворения. Поэма. – Москва, изд.: «Водолей Publishers», 2009. Составление Е.Витковского и Вл. Резвого. – 672 с.
- 78 Қазақ әдеби тілінің сөздігі. ҚӘТС. – Алматы: Арыс, 1-3 т., 2006. 4-6 т. 2007., 3т.
- 79 Радлов В.В. Опыт словаря тюркских наречий. Рсл, 4т. СПб, I-IV тт., 1888-1911.
- 80 Жанпейісов Е. М. Әуезовтың «Абай жолы» эпопеясының тілі. – Алматы: Ғылым, 1976. – 167 б.
- 81 Қайдар Ә. Этнолингвистика //Білім және еңбек. 1985. – № 10. – б 18-21.
- 82 Қашқари М. Дивани лұғат-ит-турк. I-III тт., 1072-1074.
- 83 Қайдаров А.Т. Структура односложных корней и основ в казахском языке – Алма-Ата: Наука, 1986. – с.323
- 84 Юдахин. Киргизско-русский словарь. – Москва: Изд. иностр. и нац. словарей, 1965. Кирсл.
- 85 Кеңесбаев І., Қазақ тілінің фразеологиялық сөздігі. – Алматы: Ғылым,

1977. – б. 711 ҚТФС

86 Оңдасынов Н. Парсыша-қазақша түсіндірме сөздік. – Алматы: Қазақстан, 1974. – 384 б.

87 Қазақ тілінің қысқаша этимологиялық сөздігі. – Алматы: Ғылым, 1966. – б. 240 ҚТҚЭС.

88 «Литер» газеті, 5. XI. 2009.

89 Акажанова А.А. Табиғи заттарды қолданып ойнайтын ойын атаулары. С.Торайғыров атындағы Павлодар мемлекеттік университетінің ғылыми журналы. – №3, 2018. – б. 9-17

90 Бабалықұлы Ж Қамшыгерлік – көне спорт түрі // – Ұлан, 2002. – № 2.

91 Акажанова А.А. Асық ойын атаулары және оның этномәдени сипаты. С.Торайғыров атындағы Павлодар мемлекеттік университетінің ғылыми журналы. – № 3, 2018. – б.18-27.

92 Кайдаров А. Парные слова в современном уйгурском языке. – Алма-Ата: Изд. АН КазССР, 1958. – 167 с.

93 Қазақ тілінің аймақтық сөздігі. – Алматы: Арыс, 2005. – б. 821 .

94 Сұлтанбеков Т. Шахмат, дойбы, тоғызқұмалақ. – Алматы: «Қазақстан» баспасы, 1967. – б. 219

95 Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ. – Алматы: «Қазақстан», 1979. – б. 202

96 Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – Москва: Сов. энцикл., 1966. – с. 605

97 Қошанова Ж Т. / Қазақ тіліндегі «Байлық – кедейлік» концептісі: танымдық сипаты мен қызметі Канд. дисс. – Алматы. 2009.

98 Гумбольдт В. О различии строения человеческих языков и его влияния на духовное развитие человеческого рода (Извлечения) // Хрестоматия по истории языкознания XIX-XX веков. Составил В.А. Звегинцев. – Москва: Просвещение, 1956. – с. 68-86.

99 Копыленко М. М. Актуальные проблемы лингвистики. (Сб. научных трудов). – Алматы. 1998. – с 249.

100 Байтұрсынов А. Әдебиет танытқаш. – Алматы: «Атамұра», 2003. – б 208.

101 Кубрякова Е.С. и др. Краткий словарь когнитивных терминов. Под ред. Е.С. Кубряковой. – Москва, 1996. – с. 245.

102 Мәдени-философиялық энциклопедиялық сөздік. – Алматы: Раритет, 2004. – б. 320.

103 Керимова С.М. Мәдениаралық қатысымның лингвистикалық аспектілері. PhD докт. дисс. – Алматы. 2019.

104 Құрманбаева Ж.Б. Қазақ тіліндегі сан атауларының лингвомәдениеттанымдық негізі. PhD дисс. – Алматы, 2020.

105 Мосс Д. Общайся лучше, чем Карнеги. Как побеждать в играх в которые мы все играем. – Москва, изд. АСТ, 2021. – с. 288.

106 Витгенштейн Л. Философские исследования / пер. С немецкого Л.Добросельского/ – Москва: Издательство АСТ, 2018. – с. 352. – (Философия – Neoclassic).

- 107 Коган М.С. Философия культуры. Учебное пособие. – Санкт-Петербург, 1996.
- 108 Философия және мәдениеттану. Құраст.: Алтаев Ж., Ғабитов Т., Қасабеков А., т.б. – Алматы: Жеті жарғы, 1998. – б. 272 .
- 109 Аристотель. Политика / ауд. С.И.Оспанов, Ә.Ф.Мажитова. Кіт.: Тарих адамзат ақыл-ойының қазынасы. – Астана: Фолиант, 2005.
- 110 Советский энциклопедический словарь. – Москва, 1982.
- 111 Қасабеков А., Алтаев Ж. Қазақ философиясының тарихына кіріспе, – Алматы, 1994, – б 172.
- 112 Құнанбаев А. Қара сөз. Поэмалар. – Алматы, 1993, – б. 269.
- 113 Құнанбаев Т. Әкем Абай туралы. <https://abai.kaznu.kz/?p=71>
- 114 Құнанбаев А. Шығармаларының екі томдық толық жинағы: өлеңдер мен поэмалар. – Алматы: Көркем әдебиет, 1957. – б. 368.
- 115 Уәлиханов Ш. Таңдамалы. – Алматы: «Жазушы» баспасы, 1985. – Б. 560.
- 116 Алтынсарин Ы. Таңдамалы педагогикалық мұралары. – Алматы: Рауан, 1991. – Б.78
- 117 Смағұлова Г.Н, Рахимова А.М, Акажанова А.А. Ойын арқылы балалардың сөздік қорларын дамыту жолы. "SCIENCE AND EDUCATION IN THE MODERN WORLD: CHALLENGES OF THE XXI CENTURY" атты VI Халықаралық ғылыми тәжірибелік конференция. – NUR-SULTAN, KAZAKHSTAN, APRIL 2020. – с. 6-10.
- 118 Мамиев Н.Б. Мектеп оқушыларын "Президенттік сынаман" орындауда ұлттық қозғалмалы ойындар арқылы дайындау: канд. дисс. – Алматы, 2008. – б. 171.
- 119 Ермеков Қ. Философия негіздері. – Алматы: Ақыл кітабы, 2000. – б. 316.
- 120 Әлімов А. Интербелсенді әдістерді мектепте қолдану. Оқу құралы. – Алматы, 2015 – б. 180.
- 121 Ибраева М.К. Ерте жастағы балалардың танымдық белсенділігін қазақ халық шығармашылығы құралдарымен дамыту PhD дисс., – Алматы, 2017. – б. 172
- 122 Платон // Собр.соч. в 4 т. – М.: Мысль, 1990. – Т.1.
- 123 Коменский Я.А. Ұлы дидактика. – Алматы, 1993.
- 124 Руссо Ж. Педагогические сочинения / под ред. Г. Джибладзе. – М., 1981. – с. 256.
- 125 Макаренко А.С. Избранные педагогические//Соч.: в 2 т. – М.: Педагогика, 1977
- 126 Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. – СПб. [и др.]: Питер, 2008. – 398 с. – (Мастера психологии). – Библиогр.: с. 386-389. Ссылка: http://elib.gnpbu.ru/text/bozhovich_lichnost-i-ee-formirovanie_2008/
- 127 Ананьев Б. Г. Структура личности. https://bookap.info/genpsy/kulikov_psihologiya_lichnosti_v_trudah_otechestvennyh_psihologov/gl16.shtml

- 128 Петровский М. Книга о Корнее Чуковском. – М., 1998. – с.127
- 129 Тихеева Е.И. Развитие речи детей. – М.: Просвещение, 1981. – 159 с
- 130 Никитина А.О. Интеллектуальная игра «Культовое воспитание в опыте В.А. Сухомлинского». В мире мудрых мыслей Василия Александровича Сухомлинского: материалы международного конкурса научно-исследовательских и творческих работ студентов [Электронный ресурс]/науч. ред. В.Г.Рындак; – Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2019.
- 131 Ысқақов А. Қазақ тілі программасы жобасының құрылымы жайында // Қазақ тілі мен әдебиеті. – 1958. – № 10. – б. 15-20.
- 132 Рахметова С. Тіл дамыту методикасының негіздері // Бастауыш кластарда қазақ тілін оқыту методикасы. – Алматы: Мектеп, 1987. – б.181-203.
- 133 Мұқанов М. Жас және педагогикалық психология. – Алматы, 1991. – б. 246.
- 134 Бейсембаева З. Жоғары оқу орнында сөзжасам пәнін оқытудың ғылыми- әдістемелік негіздері: пед. ғыл. докт. ...автореф. – Алматы, 2004. – б. 43.
- 135 Выготский Л.С. Речь и мышления – М., 1996.
- 136 Аймауытов Ж. Психология. – Алматы: Рауан, 1995. – б. 312
- 137 Ананьев Б. Избр. психологические труды: в двух томах. – М.: Педагогика, 1980.
- 138 Жарықбаев Қ. Психология. – Алматы: Мектеп, – 1982.
- 139 Ушинский К.Д.. Балаларды тәрбиелеу және оқыту жөніндегі пікірлері. – Алматы, 1951.
- 140 Жұмабаев М. Жазылашық оқу құралдары Һәм мектебіміз // Қазақстан мектебі. 1993. - № 2. – б. 73-75
- 141 Құсайынов А., Асыллов Ә. Оқулықтанудың өзекті мәселелері. – Алматы: Рауан, 2000. – б.144.
- 142 Айтбайұлы Ө. Тілтірес: (Мемлекеттік тілді қалыптастыру хақындағы ойлар, сұхбаттар, тұжырымдар, баяндамалар, мақалалар). – Алматы: «Абзал-Ай» баспасы, 2014. – б.400.
- 143 Қалиев Б. Тіл білімінің тоғыз қыры. Монография. – Алматы, 2019. – б. 208.
- 144 Негізгі орта білім беру деңгейінің 5-9-сыныптарына арналған «Қазақ тілі» пәнінен жаңартылған мазмұндағы үлгілік оқу бағдарламасы(оқыту қазақ тілінде). 5-9-сыныпта оқытылатын «Қазақ тілі» пәні Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2012 жылғы 23 тамыздағы №1080 қаулысымен бекітілген Орта білім берудің (бастауыш, негізгі орта, жалпы орта білім беру) мемлекеттік жалпыға міндетті стандартына сәйкес әзірленген «Негізгі орта білім беру деңгейінің 5-9-сыныптарына арналған «Қазақ тілі» пәнінен жаңартылған мазмұндағы үлгілік оқу бағдарламасы» негізінде (Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрі міндетін атқарушысының 2017 жылғы «25» қазандағы № 545 бұйрығына қосымша)

145 Балтабаева Ж.Қ. Жоғары оқу орнында студенттер тілін дамытудың ғылыми-әдістемелік негіздері (қазіргі қазақ тілінің морфология саласы бойынша) : пед. ғыл. док. ... дисс. – Алматы, 2009. – б. 295.

146 Рахимова А.М., Акажанова А.А. Ұлттық ойындар арқылы оқушының дүниетанымын дамытудың педагогикалық шарттары. Абай атындағы ҚазҰПУ-дың Хабаршысы, Филология сериясы. – №4 (74), 2020. – б. 345-350.

147 Дейкина А.Д. Формирование у школьников взгляда на родной язык как национальный феномен при обучении русскому языку в средней школе. Диссертация в виде научного доклада ...доктора педагогических наук. – М.,1994.

148 Аймауытов Ж. Комплекспен оқыту жолдары (оқу, әдістеме), мақалалар, хаттар // Алты томдық шығармалар жинағы. – Алматы: Ел-шежіре, 2013. – Т. 6. – б. 384.

149 Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе: Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов. – М.: Просвещение, 1979. – с. 160.

150 Тойбаев Ә.Ж. Жалпы білім беретін орта мектептерде оқушы тұлғасын дамытудағы ойын технологиясының теориялық негіздері ПФК. дисс., – Алматы 2008. – б. 147.

151 Білім туралы заң. Қазақстан Республикасындағы Білім туралы заңнама // Заң актілерінің жинағы. – Алматы: Юрист, 2003. – б. 180.

152 Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М., 1989

153 Жиенбаев С. Қазақ тілі методикасы. – Алматы, 1941

154 Әлімжанов Д., Маманов Ы. Қазақ тілін оқыту методикасы. – Алматы, 1965

155 Бейсембаева З., Әбілқаев А. Қазақ тілін оқыту әдістемесі. – Алматы, 1995

156 Стряпухина И.С., Сайгушева Л.И. Игровые технологии как средство приобщения младших дошкольников к самообслуживанию/Международный журнал экспериментального образования/ 2014. – №7, – с.39-41

157 Халперн Д. Психология критического мышления. - СПб.,2000.

158 Оралбаева Н., Жақсылықова К. Орыс тіліндегі мектептерде қазақ тілін оқыту әдістемесі. – Алматы: Ана тілі, 1996. – б 311.

159 Уәли Н. Фразеология және тілдік норма. – Алматы: РБК., 1998. – б 128.

160 Дәулетбекова Ж.Т. Жалпы білім беретін орта мектептерде қазақ тілінен сөз мәдениетін оқытудың ғылыми-әдістемелік негіздері. пед. ғыл. док... дис. қолжазбасы. – Алматы: Абай атындағы ҚазҰПУ, 2008. – б. 290.

161 Шулембаева Г.Б., Исагулова Л.К. Ұлттық ойындарды мектеп жасына дейінгі тәрбие үрдісінде пайдаланудың тиімділігі/ Материали за 11-а международна научна практична конференция, «Найновите постижения на европейската наука», – 2015. Том 7. Педагогически науки. – София. – с.91-93.