

## ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ ХИМИЯ ПӘНІНЕ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫН АРТТЫРУ

Оразбай Зағипа Жұмабайқызы<sup>1</sup>  
Нүрділлаева Раушан Нурдиллаевна<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Магистрант, <sup>2</sup>х.ғ.к., профессор.

<sup>1,2</sup> Қожа Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университеті,  
Түркістан/Қазақстан.

<sup>1</sup>ORCID: 0000-0002-5725-6520, e-mail: zagipa.orazbay@ayu.edu.kz

<sup>2</sup>ORCID: 0000-0001-9444-737X, raushan.nurdillayeva@ayu.edu.kz

**Аңдатпа.** Қазіргі таңда оқушылардың пәнге қызығушылығын ояту оқыту үдерісінде нәтижеге жетудің басты себептерінің бірі. Ақпараттық коммуникацияның қарыштап дамыған дәуірінде оқушыларды гаджеттерден, компьютерлерден алшақтата отырып, ақыл-ой және қимыл әрекетке негіздей оқытуда әрі қызығушылығын арттыруда ойын әрекетінің маңызы зор. Мақалада ойын технологиясын тиімді қолдана отырып, оқушылардың химия пәніне деген таным көкжиегінің арту мен пәнге қызықтыру мәселесі қарастырылады. Сабақты ойын технологиясы арқылы жүргізудің тиімділігі – оқушылар тақырыпты жеңіл үйреніп, сабаққа ынтасы артады. Ойын технологиясы сыныпқа көңілді әрі шығармашылық атмосфераны тудырады. Мақалада дидактикалық ойындарға нақтырақ тоқталып, бірнеше ойын түрлеріне шолу жасалынады. Зерттеу жұмысын жүзеге асыру барысында теориялық және эмпирикалық, сандық және сапалық әдістер қолданылды. Бақылау және эксперименттік топтар іріктелініп, дәстүрлі әдіспен және ойын технологиясына негізделген сабақтар жүргізілді. Оқушылардың қызығушылық деңгейін анықтау мақсатында сауалнама әдісі қолданылды. Дәстүрлі әдіспен және дидактикалық ойындарға негізделген жүргізілген сабақта эксперименттік топтың қызығушылығы артқаны және тақырыпты түсінгені анықталды. Тапсырманы орындау барысында бақылау тобымен салыстырғанда эксперименттік топтың белсенділік танытқаны, химиялық ұғымдар мен құбылыстарды түсінуге ынталанғаны байқалды. Дидактикалық ойындар оқушылардың қызығушылығы арқылы тапсырманы орындау барысында пәнді түсінуіне, ұғымдар мен құбылыстарды сипаттауына мүмкіндік берді. Ойын - ақыл мен әрекетті біріктіре отырып, оқу мақсаттарына жеңіл әрі жылдам жетуге және тұлғалық қасиеттердің қалыптасуына ықпал етті.

**Кілт сөздер.** Ойын технологиясы, химия, қызығушылық, құзыреттілік, дидактикалық.

---

Received 06 March 2023. Accepted 30 March 2024.

---

*For citation:* Оразбай З.Ж., Нүрділлаева Р.Н. (2024). Дидактикалық ойындар арқылы оқушылардың химия пәніне қызығушылығын арттыру. *Ilim*, 39(1). 33-46.

---

*Kipicne*

Қазіргі таңда білім беру үдерісіндегі өте өзекті мәселе оқушының қызығушылығы негізінде пәндік құзыреттілігін дамыту. Белгілі бір объектіге қызығу – таным көкжиегінің артуының негізгі қозғаушы әсері. Қызығу арқылы оқушы өзінің шығармашылық қабілеттерін анықтап, оны дамытады, жасырын жатқан қабілеті ашылып, өзін дара тұлға ретінде қабылдай бастайды. Жаһандану заманында оқушының қызығушылығын арттыру, таң қалдыру оңай үрдіс еместігін мойындау қажет. Оның басты себебі, цифрлық құралдар арқылы әрбір баланың ой-санасына жетіп отырған жалт-жұлт еткен ғаламтордағы ақпараттар ағыны. Мұндай ақпараттарды тиімді пайдалана білу, мұғалімнің шығармашылық қабілетіне тікелей байланысты (Берібекова, 2014: 161).

Химиялық ұғымдар мен құбылыстарды тез әрі түсіне қабылдау үшін, оқушы пәнге ынталану керек. Оқушылардың қызығушылығын арттыруда ойын әрекетінің орны ерекше. Оқушы ойнай отырып жаңа ақпараттар ағынынан жеңіл әрі тез қабылдайды. Мұндай психологиялық үдерістердің де маңыздылығын ұмытпай, ойын әрекетінде ескерген абзал. Пәнге деген қызығушылықты бастапқы кезеңдер болып саналатын 7-8 сыныптан қолға алған тиімді. Себебі химиялық білімнің іргетасы қызығушылық арқылы қаланар болса, ары қарай ол шығармашылық және ғылыми ізденістерге ұштасуы мүмкін.

Ойын оқушының сабаққа деген қызығушылығы мен жігерін арттырып, көңіл күйді көтереді, сабаққа деген қызығушылығы артуы арқылы тақырыпты жақсы түсінуге ынтасы артады. Тақырып барысындағы қиындықтарды ойын элементтері жеңіл етіп қабылдауға мүмкіндік береді. Ойын арқылы тақырыпты жіктеп, сараласа оқушының жаңа ақпаратқа деген көзқарасы пайда болады. Ойынды ұйымдастырудағы тағы бір ескеретін тұс – ойынның жүру барысындағы уақыт. Ойындарды көпшілігінде аса ұзақ емес шамамен 5-10 минут аралығында орындалып, жаттығулар жасақталады. Ойындардың кез келген түрін сабақта қолдануға болады. Мысалы сабақта мына ойынның түрлері қолдануға болады: интеллектуалды ойын, рөлдік ойындар, дидактикалық және танымдық ойындар. Тек ол ойындар дидактикалық принциптерге негізделуі керек (Сауатова, Ильясова, 2022: 58).

Ойын әрекетін сипаттауда түрлі пікірлер осы күнге дейін қалыптасып келді. Күнделікті қолданыста жүрген ойыншық немесе ойын сөздері түбір сөзінде «ой» деген маңызды мағынаны білдіреді. Түсінгеніміздей ойын ойды дамытушы әрекет деп қысқа анықтама берсек болады. Барлық ойын түрлерін қолдану бірдей мақсатқа жеткізеді деу қате. Себебі әр ойынның өзіндік шарттары, нәтижесі әрі жүргізілу мақсаты болады. Химия пәнін оқытуда жалпы ойынның көбіне зияткерлік, дидактикалық және танымдық түрлерін қолдана аламыз. Барлық ойынның өзіндік атқаратын қызметтері бар: тәрбиелік бағытта, дамытушылық бағытта т.б. (Өтемісова, 2012: 50).

Ойын технологиясына негізделіп жүргізілетін сабақтың тиімді тұстары:

- Ойын әрекеті өткен тақырыпты еске түсіруге, оны бір жүйеге келтіре отырып есте сақтауға ықпал етеді;

- Жаңадан жинақталған ақпаратты бекітуге және оны қолданысқа енгізуге мүмкіндік береді;

- Ойын арқылы баланың тапсырманы орындауға деген, пәнге деген қызығушылығы оянады;

- Ойын арқылы оқушы сыртқы ортамен қарым-қатынас жасап, ондағы пікірлер ағынына құлақ түріп, өзге құрдастарының ойымен санасуға әрі жаңа ақпараттарды игеруіне мүмкіндік жасайды (Дүйсенбинова, 2012: 168).

Ойын баланың еркін сөйлеуіне, қозғалуына және ой еркіндігіне жол ашады.

Дидактикалық ойындар ұғымына тоқталмас бұрын дидактикалық принциптерге назар аударсақ. Ойын әрекеті мейілінше эмоциялық күйге қарағанда дидактикалық маңыздылыққа ие болуы керек. Дидактикалық маңыздылықты айқындау үшін оның принциптерін баса назарға алған жөн.

Дидактикалық принциптер бірнеше уақыттар арасында толықтырулар мен өзгертулерге ұшырап соңғы үлгіде былайша жіктелді:

- Ғылымилық принципі – оқыту үдерісінде оқушыға ғылыми ұғымдар мен құбыластарды түсіндіруді қамтитын қағидат. Бұл тұста мұғалім оқушының ғылыми ізденіс жасауына, тіпті керек жағдайларда кішігірім ғылыми жаңалық ашуына жағдай жасауы керек.

- Көрнекілік принципі- оқушыны қызықтырудағы ең басты құрал маңыздылығы жоғары көрнекілік құралдары екенін негіздейтін қағидат. Ақпараттың көпшілік бөлігі көру арқылы есте өте жақсы сақталатынын ескерсек, бұл принциптің оқыту үдерісінде маңызды екенін байқаймыз.

Біржүйелік принципі оқушының жинақтаған ақпаратын күнделікті өмірде немесе басқа да ғылым салаларында қолдана алу қабілетін жетілдірді көздейтін дидактикалық қағидат. Бұл принциптің негізгі ұсынатын ережесі – өткен білімді жиі қайталап отыру және ақпараттарды ұсынуда ұстаздың жүйелі білім ұсынуы болып табылады (Құрманәлиев, Мырзахметова, 2021: 16).

Жоғарыда аталған принциптерден бөлек саналылық, үйлесімділік т.б түрлері бар.

Ойын әрекетін қолдану үшін арнайы ойын принциптері (1-сурет) ұсынылған. Осы принциптерге негізделіп құрылған барлық дерлік ойын түрлері өз тиімділігін көрсетері анық. (Абдуразова және т.б., 2019: 1811).



1-сурет. Ойын принциптері

Дидактикалық ойындар - оқыту үдерісіне негізделген тапсырмаларды ойын әрекеті арқылы ұсынылатын әдістер. Дидактикалық ойындарды оқыту барсыныда тиімділігін арттыру үшін оның төрт функциясын білу керек:

1. Дамытушылық;
2. Тәрбиелік;
3. Білімділік;
4. Қызығушылық (Керімбекова, 2019: 57).

Химия пәнін оқытуда дидактикалық ойындарды қолданудың тиімділіктерін жоғарыда аталған қызметтеріне негіздей отыра жіктеуге болады.

Дамытушылық қызметі бойынша:

- Оқушылардың шығармашылық қабілеттері дамиды;
- Ойлау әрекетін жүйелі қалыптастыру;
- Даму жолында алға мақсат қойып, жоспар құра білу.

Тәрбиелік қызметі бойынша:

- өзін қоршаған жұмыс тобында өзін-өзі ұстай алу;
- мінез – құлығын жақсы тұстардан тәрбиелеу;
- тәрбие жұмысын жүргізуде алдын ала мақсаттар құру.

Білімділік қызметі бойынша:

Жинақталған ақпараттарды сұрыптап, дұрыс бағытта қолдана алу

- Химиялық мәліметтерді, құбылыстарды оқып үйрену;
- Оқу мақсаты мен міндеттеріне бағытталған жұмыстар жасау;

Қызығушылық қызметі бойынша:

- Оқушылардың алға қарай ынталануына жағдай жасау;

- Жақсы эмоциялық атмосфера қалыптастыру.

Іс- әрекет арқылы ұғымға, құбылысқа қызығушылық таныту (Белгібаева, 2012: 13).

Дидактикалық ойын түрлері оқушылардың ойын арқылы жүйелі білім жолына түсіп, бірсарынды дамуына ықпал жасайды. Дидактикалық ойындар 2 түрге жіктеледі: тренингті және шығармашылық (Копжасарова, Антонцева, 2015: 28).

#### *Материалдар мен әдістер*

Зерттеу жұмысын жүзеге асыру мақсатында төмендегі әдістер қолданылды:

- ❖ Теориялық әдіс;
- ❖ Эмпирикалық әдіс;
- ❖ Сандық және сапалық әдістер.

Ойын технологиясы оқушының қызығушылығын арттырып қана қоймай пәндік құзыреттілік, онымен қоса эмоциялық күй сыйлайды. Оқушылардың ойын әрекеті бойынша жүргізілген сабаққа деген көзқарастарын анықтау мақсатында сауалнама жүргізіліп, сандық талдау жасалынды. Эксперименттік және бақылау топтары кездейсоқ әдісі арқылы таңдалынып, білім көрсеткіштері сандық есептеулер жүргізу арқылы анықталды.

Бейорганикалық қосылыстардың негізгі кластары тарауы бойынша ойын технологиясы негізінде сабақтар жүргізілді. Сабақ барысында дидактикалық, зияткерлік ойындар қолданылды.

Сабақ барысында тапсырмалар тренингтік ойын түрі бойынша сайыс түрінде, шығармашылық ойын бағыты бойынша рөлдік ойын ретінде ұсынылды.

Эксперименттік және бақылау топтары болып алынған 8-сынып оқушыларына «Бейорганикалық қосылыстардың жеке кластары арасындағы генетикалық байланыс» тақырыбы бойынша ойын технологиясына негізделген және дәстүрлі үлгідегі сабақ жүргізілді.

Тараудың соңғы тақырыбы болғандықтан, алынған білімді ойын әрекеті арқылы жүзеге асыру деңгейін, логикалық байланыстыра алу қабілеттерін дамытуға әрі анықтауға мүмкіндік болды.

Ұйымдастыру кезеңі. Сабақ басында оқушыларға жақсы көңіл күй орнату үшін, арнайы химиялық тілек және сан жазылған қағаздар тарқатылып, көрсетілген сандары өзара сәйкес келетін оқушылар бір біріне тілек айтады. Осы тұста әр сан әртүрлі түспен ұсынылған, сол түстер негізінде оқушылар топқа бөлінеді. Бұл өз кезегінде уақытты тиімді пайдалануға септігін тигізеді. Баланың көңіл күйі көтеріңкі болса, өз ортасынан жылы шырай байқар болса, өзіне деген сенімі, басқа адамдарға деген жылы ықыласы артып сол ортада өзін жайлы сезінеді. Ал жайлылық баланың білім алуына ең керекті фактор. Сондықтан мұғалім бұл факторды ескеріп, тілек немесе жиірек мадақтау жұмыстарын жүргізуі сабақтың нәтижелі болуына оң әсер тигізеді.

•Химиялық тілек	•Химиялық тілек
Алтындай асыл, күмістей сабырлы бол <b>5</b>	Натрий секілді белсенді, вольфрам секілді өте төзімді бол <b>5</b>

Топқа бөлінген соң өткен тақырыптарды еске түсіру мақсатында «Сәйкестендіру» әдісі арқылы әр топқа реакция теңдеулері, бейорганикалық қосылыстар жазылған қима қағаздар тарқытылып, топ мүшелері сәйкестендіреді. Әр сәйкестендіру барысында әріптерден сөз құралып, топтың аты белгілі болады. Әдістің мақсаты – оқушылардың химиялық реакция теңдеулері құра алу әрі олардың өнімдерін атай алу дағдысын қалыптастыру. Сәйкестендіру көптеген салаларда қолданылып, өз тиімділігін көрсеткен әдіс. Баланың ұқсастықтардың мағынаны ашу үшін, оны белгілеу үшін қолданатын түрлі іс-әрекет үдерісінен тұрады. Ойынның басты ерекшелігі реакция теңдеулерін шеше отырып, әріптер негізінде сөзді құрауға оны логикаға негіздей отыра шешуге қызығуында. Оқушы үшін нәтиже барлықғынан қызықты, сондықтан нәтижеге бағыттайтын іс-әрекеттер дидактикалық мақсатты көздегені дұрыс.

1-О	5-Ұ	9-И	13-Н	17-А
2-Ш	6-С	10-Д	14-Г	18-І
3-Л	7-!	11-З	15-Ы	19-Р
4-Т	8-К	12-Қ	16-Е	

4-сурет. «Сәйкестендіру» ойыны.

Дескриптор:

Белсенділік таныту – 1 балл;

Реакция теңдеулерін жаза алу - 3 балл;

Бейорганикалық қосылыстардың кластарын ажырат алу - 2 балл.

Бақылау тобына тапсырма осы үлгідегі сәйкестендіру картасы әдісі арқылы жеке жұмыс ретінде ұсынылды.

1-кесте. Сәйкестендіру әдісі.

А	Б
$Mg + I_2$	Металл + қышқыл
$Na + HCl$	Қышқыл+негіз
$NaCl + H_2SO_4$	Тұз + қышқыл
$Na + CaSO_4$	Металл + бейметалл
$HBr + NaOH$	Тұз+Металл

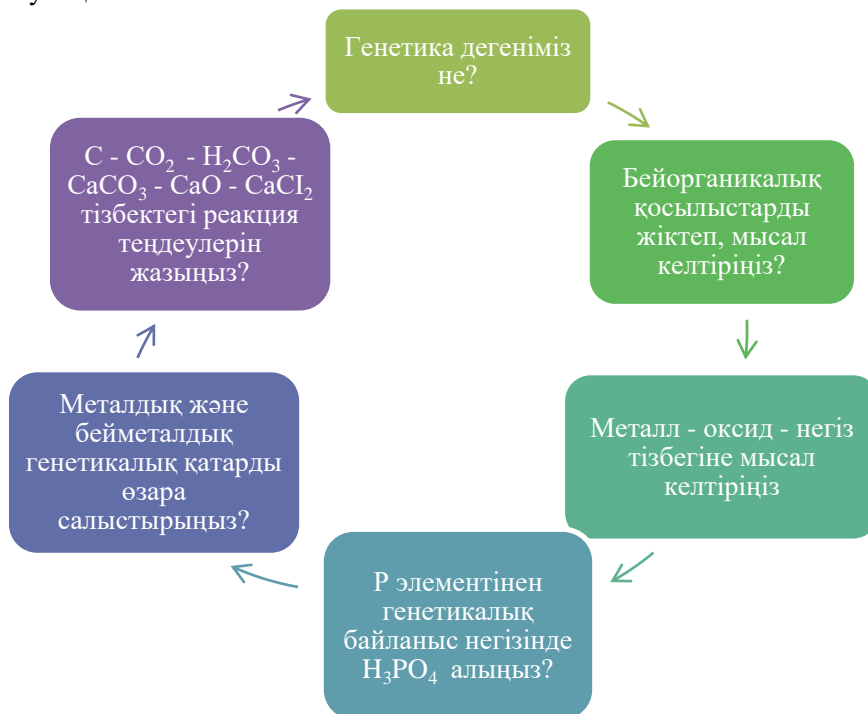
Дескриптор:

Белсенділік таныту – 1 балл;

Реакция теңдеулерін жаза алу - 2 балл;

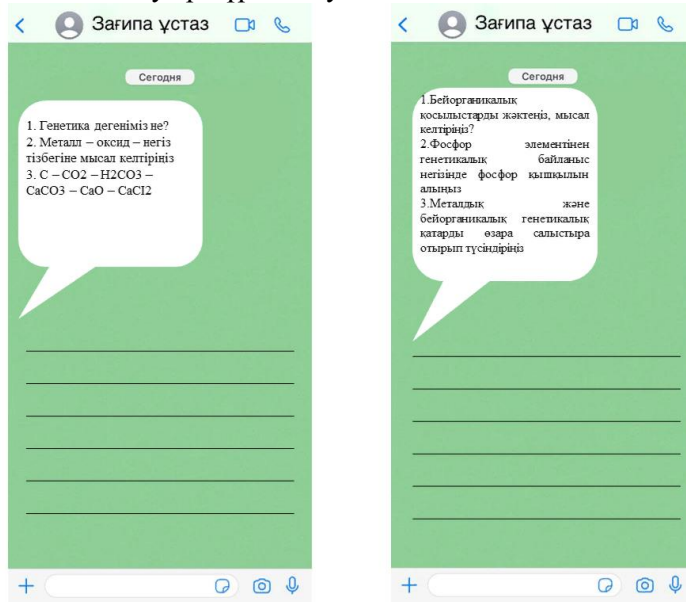
Бейорганикалық қосылыстардың кластарын ажырат алу - 2 балл.

Жаңа тақырыпты бекіту мақсатында эксперименттік топ оқушылары сайысу арқылы тапсырмаларды орындайды. Ол үшін Блум түймедағы ойыны бойынша критерийге сәйкес тапсырмалар ұсынылады. Тапсырма жеке жұмыс ретінде орындалады. Әр критерий бойынша оқушылар ұпай санын еселеп отырады. Әр дұрыс жауапқа – 1 балл.



5-сурет. Блум түймедағы.

Бақылау тобына «Хабарлама» әдісі ұсынылды. Мұнда оқушылар мұғалім тарапынан келген сұрақтарға жауаптар жазады. Тапсырма жеке жұмыс ретінде орындалады. Бағалау әр дұрыс жауапқа 1 балл болып есептеледі.



Сурет – 6. «Хабарлама» әдісі

Тақырыпты қорытындылау әрі сергіту мақсатында эксперименттік және бақылау тобы оқушылармен «Химиялық генетика» рөлдік ойын ұйымдастырылады. Ойынның шарты бойынша әр топ өз өкілдерін ортаға шығарады. Ұстаз атаған бейорганикалық қосылыстардың өз атауларына тиесілі екенін ажыратып, тақтаға формуласы жазады. Түзілетін өнім сол де өзін тани отырып, формуласын тақтаға ұсынады.

Мысалы ұстаз «Тұз қышқылы натрий оксидімен әрекеттескенде не түзіледі?»

Оқушылар арасынан қышқыл және негіз топ өкілдері формуласын жазады, өнім тұз және су болғандықтан тұздар тобының өкілі реакция теңдеуін аяқтайды.

Ойынның мақсаты бейорганикалық қосылысты есту арқылы оның формуласын жаза алу, реакция өнімін тез арада таба білу дағдысын қалыптастыру.

Дескриптор:

Бейорганикалық қосылыстардың кластарын ажырата алады – 2 балл;

Реакция теңдеуін жаза алады – 2 балл;

Белсенділік танытады – 1 балл.



Сабақ соңында оқушылардың кері байланыс әдісі арқылы қызығушылық арту деңгейі сауалнама негізінде анықталды. Ақпаратты дәл әрі жүйелі түрде анықтауға арналғандықтан осы әдіс таңдалынды. Сауалнама сұрақтары зерттеу жұмысының мақсатына сәйкес және оның міндеттеріне бағытталған сауалдардан құралды. Бұл тұста оқышының жас ерекшелігі ескерілді. Сауалнама сұрақтары эксперименттік және бақылау топтарына бірдей қойылды:

1. Бүгінгі сабақ ұнады ма?
  2. Салыстырмалы түрде бүгінгі сабаққа қандай баға бересіз?
  3. Бүгінгі сабақ алдыңғы сабақтардан ерекшеленді ме?
  4. Бүгінгі жаңа тақырып сізге түсінікті болды ма?
  5. Алдағы уақытта осы үлгідегі сабақтардың жалғасуына көзқарасыңыз қалай?
  6. Бүгінгі сабақ арқылы сіз пәнге қызыға алдыңыз ба?
- Қорытынды бағалар оқушылардың сабақтағы белсенділігі және жинаған ұпай сандарына сәйкес қойылды.

#### *Нәтиже және талдау*

Зерттеу барысында эксперименттік және бақылау топтары кездейсоқ әдіс арқылы іріктелді. Мұнда оқушылардың саны әрі білім деңгейлері өте жақын болғандықтан рандомды түрде топтар анықталды. Басты мақсат ойын технологиясының баланың химия пәніне деген қызығушылығына әсерін анықтау болып бекітілді.

Жоғарыда аталғандай топтар анықталып, сабақ жүргізілді. Екі топқада жақсы көңіл күй орнату үшін «Химиялық тілек» әдісі қолданылды. Топтар сабақты өте жақсы көңіл күймен бастады.

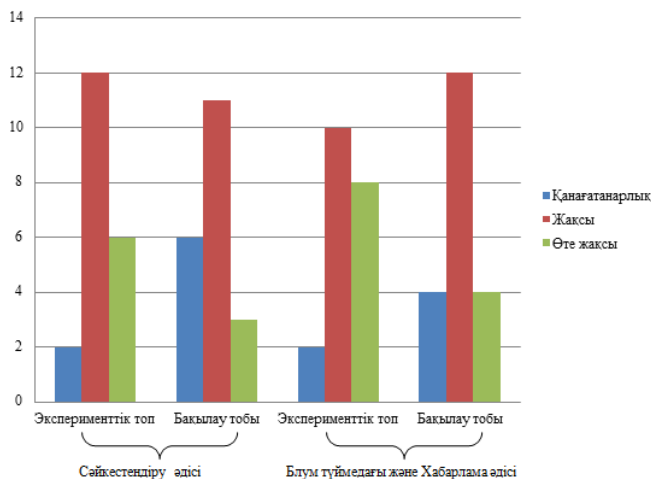
Өткен тақырыпты қайталау мақсатында эксперименттік және бақылау топтарына ұсынылған сәйкестендіру әдісі бойынша эксперименттік топтың нәтижесі жоғары болды. Мұнда уақыт ерекшелігі де есепке алынды. Топтық ойын қызықты әрі жылдам болса, бақылау тобында бұл тапсырманы орындау уақыты салыстырмалы түрде ұзақ болды.

Тапсырманың құрылымы ұқсас болғанымен оны оқушыға ұсыну әртүрлі болды. Демек баланың қызығушылығын ойын әректінің өзінен бөлек дидактикалық принциптің көрнекілік принципі де әсер еткенін байқаймыз. Көрнекілік құралдарының түрлі түсті формалары, пәнге қатысты объектілер баланың назарын еріксіз химияға аударатыны анықтылды.

Жаңа тақырыпты бекіту мақсатында ұйымдастырылған «Блум түймедағы» ойыны және «Хабарлама» әдісі бойынша да эксперименттік топ тапсырманы жүйелі орындай алды. Блум таксономиясына негізделі отырып құралған ойын оқушылардың бір жүйе бойынша жұмыс жасауына тиімді рөл атқарды. Мұнда дидактикалық принциптің бірізділік және жүйелілік қағидаттарына сәйкестігі байқалды. Оқушылар бұл ойын арқылы топтағы әр мүшенің маңызды екенін

аңғарды, себебі жалпы ұпай сандарына әрбір топ мүшесінің үлесі бар. Осылайша оқушылар топта жұмыс жасау, әрі қоғамдағы орыны бар тұлға екеніні сезінді.

Хабарлама әдісі де белгілі бір нәтижеге бағытталды. «Блум түймедағы» ойыны «Хабарлама» әдісі секілді жеке тапсырма болып ұсынылып, пәндік құзыреттілікті арттырады. Десе де, пәнге деген қызығушылық деңгейі жоғарыда аталған ойын секілді арта қоймағаны байқалды.



7-сурет. «Блум түймедағы» және Сәйкестендіру әдістерінің нәтижесі.

Сабақты қорытындылау мақсатында оқушылармен ұйымдастырылған «Химиялық генетика» ойыны бойынша бақылау және эксперименттік топтар арасында айырмашылықтар байқала қоймады. Себебі, екі топ та ойынға белсенділік танытты. Десе де, бақылау тобы кейбір тұстарда әлсіздік танытты, яғни жаңа тақырыптың маңызды бөлімдерінде біршама ойлануға уақыт ұттырды.

Оқушылардың жүргізілген сабаққа деген көзқарастарын анықтау мақсатында ұсынылған сауалнама нәтижесінде ойын технологиясы негізінде жүргізілген сабақ қызықты әрі оқу нәтижесіне жылдам жетуге көмектескені айқындалды. Сауалнама нәтижесі төменде кестеде ұсынылған.

2-кесте. Сауалнама нәтижесі.

Сұрақтар	Эксперименттік топ		Бақылау тобы	
	Иә	Жоқ	Иә	Жоқ
Бүгінгі сабақ ұнады ма?	90%	10%	65%	35%
Салыстырмалы түрде бүгінгі сабаққа жақсы деген баға бересіз ба?	75%	25%	35%	65%
Бүгінгі сабақ алдыңғы сабақтардан	85%	15%	65%	35%

ерекшеленді ме?				
Бүгінгі жаңа тақырып сізге түсінікті болды ма?	85%	15%	65%	35%
Алдағы уақытта осы үлгідегі сабақтардың жүргізілгенін қалайсыз ба?	90%	10%	45%	55%
Бүгінгі сабақ арқылы сіз пәнге қызығушылығыңыз артты ма?	75%	25%	40%	60%

Байқағанымыздай ойын арқылы жүргізілген сабақта нәтиженің салыстырмалы түрде жоғары. Оқушылар тарапынан да кері байланыс ретінде көптеген жылы сөздер мен алдығы уақытқа тың жаңа идеялар айтылды.

### *Қорытынды*

Ойын тек қана баланың физикалық қабілетіне негізделген іс-әрекет емес, оның ақыл-ойын дамытудағы көмекші құрал. Әр ойынның өзіндік маңызыдылығы, қолданылу аясы мен ерекшеліктерін ажырата алса, ол нәтижеге жеткізуші факторға айналады. Оқушының мамандық таңдауда басты ескеретін объектісі оның қарым-қабілеті ғана емес, сол мамандыққа қызығушылық танытуы. Дәл сол секілді баланы белгілі бір бағытқа не пәнге қызықтыру арқылы оның сол пәндегі құбылыстар мен, ұғымдарды тез әрі жеңіл меңгеруіне жол ашуға болады (Бекболғанова, Әубәкір, 2021: 127).

Қорыта келе, ойын технологиясы арқылы жүргізілген сабақ мынадай нәтижеге жеткізді:

– Оқушылардың тақырыпқа деген қызығушылығы оянып, тапсырмаларды белсенділікпен орындай алды. Ойын – жарыс негізінде жүргізілгендіктен бәсекелестік таныту керек тұстар болды.

– Тапсырмаларды түсіне орындай алу. Оқушылар ойын арқылы қатардан қалыспай тапсырманы орындауға ынталанды. Ойын толық сыныпты қамтығандықтан, тапсырмаларды орындау көрсеткіші де жоғары болды.

– Қоршаған ортамен байланыс орната білу. Оқушылар топта әрі жекелей де жұмыс істеу барысында басқа адамдардың іс-әрекет, ақыл-ойына және пікірлеріне назар аударуды үйренді.

– Оқыту нәтижесіне тиімді жете білу. Салыстырмалы түрде ойын арқылы жүргізілген сабақта тақырыпты түсіну деңгейі біршама жоғары болды.

### **Пайдаланған әдебиеттер тізімі**

Абдуразова П. А., Қобланова О. Н., Райымбеков Е. Б., Полат Ж. Н. (2019). Химияны оқытудағы ойын технологияларының құрылымын негіздеу. *ПМУ Хабаршысы Педагогикалық сериясы*, 3. 23-31.

Бекболғанова А.К., Әубәкір А.Б. (2021). Математика сабағында оқушылардың математикалық қабілеттерін дамыту құралы ретінде дидактикалық ойындарды жүзеге асыру әдістемесі. *ПМУ Хабаршысы Педагогикалық сериясы*, 4.2710-2661.

Белгібаева, Г.Қ. (2012). Оқытудың ойындық технологиялары. Қарағанды: Е.А.Бөкетов атындағы ҚМУ.

Бөрібекова, Ф.Б. (2014). Қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар. Алматы: ҚР ЖОО қауымдастығы.

Дүйсенбинова, Р.К. (2012). Кәсіби педагогика. Алматы: ҚР ЖОО қауымдастығы.

Керімбекова, Б.Д. (2019). Әдебиет сабағында қолданылатын тапсырмалар мен ойын түрлері. Алматы: Қазақ университеті.

Копжасарова У.И., Антонцева Е.В. (2015). Психолого – лингвистические особенности использования дидактических игр на уроках иностранного на младшей ступени обучения. *Вестник Карагандинского университета. Педагогическая сер.* 4.28.

Құрманәлиев, М.Қ., Мырзахметова Н.О. (2021). Химияны оқыту теориясы мен әдістемесі. Алматы: Альманахъ.

Өтемісова Е.Е. (2012). Ойындар арқылы шетел тілін оқытуды ынталандыру. *Қарағанды университеті хабаршысы. Педагогика сериясы*. 1. 50.

Сауатова А.М., Ильясова У.Г. (2022). Химияны оқытудағы танымдық қызығушылықтың маңызы. *Абай атындағы ҚазҰПУ Хабаршысы. «Жаратылыстану – география ғылымдар» сериясы*. 3. 58.

## References

1) Abdurazova P. A., Qoblanova O. N., Raiymbekov E. B., Polat J. N. (2019). Himiany oqytudaǵy oıyn tehnologialarynyń qūrylymyn negızdeu. *PMU Habarşysy Pedagogikalıyq seriesy*, 3. 23-31.

2) Bekbolǵanova A.K., Äubäkır A.B. (2021). Matematika sabaǵynda oquşylardyń matematikalıyq qabiletterin damytu qūraly retinde didaktikalıyq oıyndardy jüzege asyru ädistemesi. *PMU Habarşysy Pedagogikalıyq seriesy*, 4.2710-2661.

3) Belgıbaeva, G.Q. (2012). Oqytudyń oıyndıyq tehnologialary. Qaraǵandy: E.A.Böketov atyndaǵy QMU.

4) Böribekova, F.B. (2014). Qazırǵı zamanǵy pedagogikalıyq tehnologialar. Almaty: QR JOO qauymdastyǵy.

5) Dүйсенбина, R.K. (2012). Кәсіби педагогика. Алматы: QR JOO қауымдастығы.

6) Керімбекова, B.D. (2019). Әдебиет сабағында қолданылатын тәсілдер мен ойын түрлері. Алматы: Қазақ университеті.

7) Копжасарова У.І., Антонсева Е.В. (2015). Психолого – лингвистические особенности использования дидактических игр на уроках иностранного на младшей ступени обучения. *Vestnik Karagandinskogo universiteta. Pedagogicheskaya ser.* 4.28.

8) Құрманәліев, M.Q., Мырзахметова N.O. (2021). Химияны оқыту теориясы мен әдістемесі. Алматы: Әлманаш.

9) Отемісова, E.E. (2012). Ойындар арқылы шетел тілін оқытуды ұнталандыру. *Қарағанды университеті хабаршысы. Педагогика сериясы. 1.* 50.

10) Сауатова A.M., Іләсова U.G. (2022). Химияны оқытудағы танымдық қызығушылықтың маңызы. *Абай атындағы ҚазҰПУ Хабаршысы. «Жаратылыстану – география ғылымдары» сериясы. 3.* 58.

**Оразбай Загипа Жумабаевна<sup>1</sup>, Нурдиллаева Раушан Нурдиллаевна<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Магистрант, <sup>2</sup>к.х.н., профессор.

<sup>1,2</sup> Международный казахско-турецкий университет имени Ходжа Ахмеда Ясави, Туркестан/Казахстан.

### **Повышение интереса учащихся химии через дидактические игры**

**Аннотация.** В настоящее время пробуждение интереса учащихся к предмету является проблемой достижения результата в процессе обучения. В эпоху бурного развития информационной коммуникации игровая деятельность имеет большое значение и двигательной деятельности, отвлекая их от гаджетов, компьютеров. В статье рассмотрена проблема повышения познавательного кругозора и заинтересованности учащихся в предмет химии с эффективным использованием игровых технологий. Эффективность проведения урока с помощью игровых технологий заключается в том, что учащиеся легко изучают тему и становятся более мотивированными к уроку. Игровая технология создает в классе веселую и творческую атмосферу. В статье более подробно представлены дидактические игры, был проведен обзор некоторых видов игр. При осуществлении исследовательской работы использовались теоретические и эмпирические, количественные и качественные методы. Были выбраны контрольные и экспериментальные группы и проведены уроки традиционным методом и использованием игровых технологий. С целью определения уровня заинтересованности учащихся использовали метод анкетирования. На уроках проведенных на основе традиционных методов и дидактических игр, было установлено повышение заинтересованности и понимания изучаемой темы учащимися экспериментальной группы. В ходе выполнения задания наблюдалось наибольшая активность и мотивация к пониманию химических

понятий и явления экспериментальной группы по сравнению с контрольной группой, Дидактические игры позволили учащимся повысить интерес к предмету, описать понятия и явления в процессе выполнения задания. Игра – объединяя ум и деятельность, способствовала более легкому и быстрому достижению целей обучения и формированию личностных качеств.

**Ключевые слова:** Игровые технологии, химия, интерес, компетентность, дидактическая игра.

**Orazbay Zagipa Zhumabayevna<sup>1</sup>, Nurdillayeva Raushan Nurdullayevna<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Master's degree, <sup>2</sup>Candidate of Chemical Sciences, Professor.

<sup>1,2</sup> Khoja Akhmet Yassawi International Kazakh-Turkish University, Turkistan /Kazakhstan.

### **Increasing the interest of chemistry students through didactic games**

**Abstract.** Currently, awakening students` interest in the subject is a problem of achieving results in the learning process. In the era of rapid development of information communication, gaming activity is of great importance for motor activity distracting them from gadgets and computers. The article considers the problem of increasing the cognitive outlook and interest of students in the subject of chemistry with the effective use of gaming technologies. The effectiveness of conducting a lesson with the help of gaming technologies lies in the fact that students easily study the topic and become more motivated for the lesson. Gaming technologies create a fun and creative atmosphere in the classroom. The article presents the didactic games in more detail, and an overview of some types of games was conducted. Theoretical and empirical, quantitative, and qualitative methods were used in the implementation of the research work. Control and experimental groups were selected and lessons were conducted using the traditional method and game technology. To determine the level of interest of students, a questionnaire method was used. In the lesson conducted based on traditional methods and didactic games, an increase in interest and understanding of the topic studies by students of the experimental group was found. During the task, the greatest activity and the motivation to understand chemical concepts and phenomena of the experimental group was observed compared with the control group. Didactic games allowed students to increase their interest in the subject, and describe concepts and phenomena in the process of completing the task. The game, combining mind and activity contributed to the easier and faster achievement of learning goals and the formation of personal qualities.

**Keywords:** Game technology, chemistry, interest, competence, didactic game.