

**Алтынбекова Маржан Эржигитовна**

**Әдістемелік нұсқаулық**

**Спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық  
дағдыларды дамыту**

әдістемелік нұсқаулықты әзірлеу барысында мектеп тәжірибесінде спорттық ойындарды тәрбиелік құрал ретінде тиімді қолдану, оқушылардың көшбасшылық қасиеттері мен командалық дағдыларын дамытуға бағытталған тәсілдерді жүйелеу негізгі назарда болды. Нұсқаулық мазмұнын толықтыруға кәсіби пікір білдіріп, ұсыныс жасаған әріптестеріме, дене тәрбиесі мұғалімдеріне, сынып жетекшілеріне және әдістемелік бірлестік мүшелеріне шынайы алғысымды білдіремін. Сондай-ақ мектепшілік спорттық іс-шараларды ұйымдастыруда қолдау көрсеткен мектеп әкімшілігіне, оқу ісі жөніндегі орынбасарларға, тәрбие жұмысы бағытын үйлестірген мамандарға ризашылығымды айтамын. Ойын сабақтарын тәжірибеде сынақтан өткізуге қатысып, белсенділік танытқан оқушыларға және ынтымақтастық танытқан ата-аналар қауымына ерекше алғыс білдіремін. Ұсынылған материалдар мектептегі спорттық-ойын әрекетін мазмұнды ұйымдастыруға, оқушылардың бірлескен жұмысына, жауапкершілік пен өзара қолдау мәдениетін қалыптастыруға нақты көмек болады деп сенемін.

## **Аңдатпа**

Әдістемелік нұсқаулық спорттық ойындар арқылы оқушылардың көшбасшылық қасиеттері мен командалық дағдыларын дамытуға арналған. Нұсқаулықта ойын әрекетін ұйымдастырудың қағидаттары, қауіпсіздік талаптары, топпен жұмыс тәсілдері, көшбасшылықты қалыптастырудың әдістері, командалық өзара әрекетті күшейтетін жаттығулар мен ойын түрлері жүйеленеді. Сонымен қатар әр жас ерекшелігіне бейімделген сабақ сценарийлері, мектепшілік турнир өткізуге арналған ұйымдастырушылық ұсыныстар, бағалау мен кері байланыс құралдары, бақылау парақтары мен рубрикалар ұсынылады. Нұсқаулық дене тәрбиесі мұғалімдеріне, сынып жетекшілеріне, үйірме жетекшілеріне және тәрбие жұмысына жауапты педагогтерге арналған; материалдар сабақта, секцияда және сыныптан тыс спорттық шараларда қолдануға ыңғайлы.

## **Кіріспе**

Оқушының тұлғалық дамуы мен әлеуметтік ортада табысты әрекет етуі бүгінгі білім беру жүйесінің маңызды нәтижелерінің бірі болып табылады. Қазіргі мектеп тәжірибесінде баланың тек пәндік білім меңгеруі жеткіліксіз, ол өз ойын мәдениетті жеткізіп, өзгелермен бірлесе жұмыс істеп, ортақ мақсатқа жұмыла алуы, жауапкершілік алып шешім қабылдауы қажет. Осы тұрғыда көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамыту тәрбиелік жұмыстың басым бағыттарының қатарына жатады. Көшбасшылық оқушының өзгелерді басқаруы ғана емес, бастама көтеруі, қиын жағдайда сабыр сақтауы, дұрыс шешім ұсынуы, топ мүшелерін қолдауы, әділ әрекет етуі арқылы көрінетін қасиет. Командалық дағдылар бір-бірін тыңдау, келісімге келу, рөлдерді бөлісу, өзара көмектесу, тәртіп пен ортақ ережені сақтау, жеңіс пен жеңілісті дұрыс қабылдау сияқты өмірлік маңызы бар қабілеттерді қамтиды.

Спорттық ойындар аталған дағдыларды табиғи ортада қалыптастыруға мүмкіндік беретін тиімді педагогикалық құрал болып саналады. Ойын барысында оқушы нақты әрекет жасайды, уақыт пен ереже талаптарын сақтайды, серіктесінің мүмкіндігін ескереді, бірлескен шешім қабылдайды, ортақ нәтиже үшін жауапкершілікті бөліседі. Команда құрамындағы қарым-қатынас, қолдау, келісім, тактика құру, қақтығысты мәдениетті шешу сияқты үрдістер көшбасшылық пен командалық мәдениеттің тәжірибелік негізін қалыптастырады. Сонымен бірге спорттық ойындар оқушының эмоциясын басқаруына, тәртіпті сақтауына, төзімділік танытуына, әділдік пен құрмет құндылықтарын ұстануына ықпал етеді.

Алайда спорттық ойындардың тәрбиелік әлеуеті өздігінен толық ашылмайды. Оны нәтижелі қолдану үшін ойын әрекеті мақсатты түрде жоспарланып, әдістемелік тұрғыдан дұрыс ұйымдастырылуы қажет. Бұл ретте ойынның мақсаты мен күтілетін нәтижесі алдын ала нақты анықталып, оқушылардың

жас ерекшелігі мен дайындық деңгейі ескеріледі, қауіпсіздік талаптары қатаң сақталады, рөлдерді әділ бөлу және көшбасшылықты кезектестіріп беру жүйесі қарастырылады. Ойыннан кейін қысқа рефлексия жүргізу, кері байланыс беру, жетістік пен жақсартатын тұстарды белгілеу оқушының дағдысын саналы түрде бекітуге мүмкіндік береді.

Осы әдістемелік нұсқаулық спорттық ойындарды сабақта, үйірме жұмысында және сыныптан тыс шараларда тиімді пайдалану арқылы оқушылардың көшбасшылық қасиеттерін және командалық дағдыларын дамыту жұмысын жүйелеуге арналған. Нұсқаулықта спорттық ойындарды таңдау және бейімдеу қағидаттары, қауіпсіз орта қалыптастыру жолдары, топты ұйымдастыру тәсілдері, көшбасшылықты дамыту әдістері, командалық өзара әрекетті күшейтетін жаттығулар мен ойын үлгілері, сабақ құрылымына енгізу алгоритмдері қамтылады. Сондай-ақ бақылау парақтары, бағалау критерийлері, өзін-өзі бағалау мен құрдастар кері байланысын ұйымдастыру жолдары, қысқа рефлексия сұрақтары ұсынылады.

**Нұсқаулықтың мақсаты** – спорттық ойындар арқылы оқушылардың көшбасшылық және командалық дағдыларын дамытуға бағытталған әдістемелік тәсілдерді жүйелеу және педагогтерге практикалық қолдануға қолайлы ұсыныстар ұсыну. Осы мақсатқа жету үшін ойындарды дағдыға бағыттап жоспарлау, рөлдерді ротациялау арқылы әр оқушыны көшбасшылық әрекетке тарту, команда келісімін қалыптастыру, коммуникация мен қолдауды күшейту, қақтығысты мәдениетті шешу, адал ойын қағидаларын орнықтыру, нәтижені бақылау және кері байланыс арқылы жетілдіру міндеттері көзделеді.

Нұсқаулық дене тәрбиесі мұғалімдеріне, үйірме жетекшілеріне, сынып жетекшілеріне, педагог-ұйымдастырушыларға және тәрбие жұмысына жауапты педагогтерге арналған. Материалдарды дене тәрбиесі сабақтарында, секциялық жаттығуларда, мектепішілік турнирлерде, спорттық эстафеталар

мен «Достық ойындары» форматындағы іс-шараларда қолдануға болады. Нұсқаулықты іске асыру үшін спортзал немесе ашық алаң, қарапайым спорттық құрал-жабдық, уақыт мөлшерін тиімді жоспарлау, қатысушылар қауіпсіздігін қамтамасыз ету, ережені түсінікті жеткізу және ойын барысын педагогикалық тұрғыда басқару шарттары маңызды болып табылады.

Күтілетін нәтиже ретінде оқушылардың бастама көтеру және жауапкершілік алу қабілетінің артуы, командада келісімге келу және өзара қолдау көрсету дағдысының қалыптасуы, қарым-қатынас мәдениетінің жақсаруы, әділ ойын қағидаларын ұстануы, жеңіс пен жеңілісті дұрыс қабылдауы, қақтығысты бейбіт шешу тәсілдерін меңгеруі қарастырылады. Сонымен қатар педагогтер үшін спорттық ойындарды тәрбиелік мақсатта жүйелі ұйымдастырудың бірізді тәсілі қалыптасып, мектептегі тәрбие жұмысының тиімділігі артады.

## **1-бөлім. Спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамытудың теориялық негіздері**

### **4.1. Көшбасшылық ұғымы: оқушыға тән ерекшеліктер**

Көшбасшылық – топты алға жетелейтін, ортақ мақсатқа жұмылдыратын және жауапкершілік алып шешім қабылдай алатын тұлғалық қабілет. Мектеп жағдайында көшбасшы міндетті түрде «бәрін басқарушы» емес, керісінше топқа үлгі болатын, өзгелерді қолдайтын, мәселені көріп, шешу жолын ұсынатын, тәртіп пен әділдікті сақтайтын оқушы ретінде танылады. Оқушы көшбасшылығы көбіне күнделікті әрекеттен байқалады: бастама көтеру, ұйымдастыру, қиын сәтте сабыр сақтау, өзгеге көмектесу, өз пікірін мәдениетті жеткізу, өз қателігін мойындау, команда мүддесін жеке мүддеден жоғары қою.

## Көшбасшылық жас ерекшелігі



### Бастауыш сынып

Бастауыш сыныпта көшбасшылық белсенділік, батылдық және ойын бастауда көрінеді. Оқушылар топтық жұмыста бастамашылдық танытады, жаңа идеялар ұсынады, ойындар ұйымдастырады және өзгелерге көмектесуге дайын болады.

### Орта буын (5-7 сынып)

Орта буында көшбасшылық ұйымдастыру, келісімге келтіру қабілеттерімен сипатталады. Оқушылар іс-шараларды жоспарлайды, топ мүшелері арасындағы міндеттерді бөледі, конфликттерді шешуге тырысады және ортақ мақсатқа жету үшін ынтымақтастық орнатады.

### Жоғары сынып (8-11)

Жоғары сыныпта көшбасшылық жауапкершілікті саналы алу, стратегиялық ойлау және басқаларға үлгі болу арқылы көрінеді. Оқушылар маңызды жобаларды басқарады, шешім қабылдай қабылдайды, қоғамдық жұмыстарға белсене қатысады және өзін-өзі дамытумен айналысады.

Сондықтан мұғалім көшбасшылықты тек «ең мықты» немесе «ең белсенді» оқушыға ғана бермей, әр оқушының жас ерекшелігі мен жеке қабілеттерін ескере отырып дамытуы керек.

Көшбасшылық дағдыларының негізгі көрсеткіштері: бастама көтеру; мақсат қою; қысқа әрі нақты нұсқау беру; өзгелердің пікірін тыңдау; команда ішіндегі тәртіпті сақтау; әділдік пен құрметті ұстану; қиын жағдайда шешім ұсыну; эмоцияны басқару; жеңіс пен жеңілісті мәдениетті қабылдау; серіктесті қолдау. Осы көрсеткіштер спорттық ойын барысында табиғи түрде байқалып, дамиды.

	бастама көтеру		әділдік пен құрметті ұстану
	мақсат қою		қиын жағдайда шешім ұсыну
	қысқа әрі нақты нұсқау беру		эмоцияны басқару
	өзгелердің пікірін тыңдау		жеңіс пен жеңілісті мәдениетті қабылдау
	команда ішіндегі тәртіпті сақтау		серіктесті қолдау

### 4.2. Командалық дағды ұғымы: өзара көмек, келісім, жауапкершілік

Командалық дағды – бір мақсатқа жету үшін топ мүшелерінің бір-бірімен үйлесімді әрекет ету қабілеті. Командалық әрекетте әр оқушының рөлі бар: біреуі жылдам орындаушы, біреуі қорғаушы, біреуі бағыт беруші, біреуі ұйымдастырушы болуы мүмкін. Негізгі шарт – әрқайсысы өзінің рөлін

түсініп, өз міндетін жауапкершілікпен орындауы және өзгелердің еңбегін бағалай білуі.



Командалық дағды өзара көмек көрсету арқылы дамиды. Оқушы серіктесінің қателігін күлкіге айналдырмай, қолдау сөзін айта алса, қажет кезде көмектессе, ортақ нәтижеге жұмыс істейді. Келесі маңызды бөлік – келісім. Командада әркімнің пікірі болуы мүмкін, бірақ ойын барысында шешім тез қабылдануы тиіс. Сондықтан оқушылар «тыңдау – келісу – орындау» мәдениетін меңгеруі қажет. Жауапкершілік командалық жұмыстың тірегі: ойын ережесін сақтау, тапсырманы уақытында орындау, тәртіп бұзбау, қауіпсіздікке жауап беру, жеңіліс үшін біреуді кінәламау, жеңіс үшін өзгелерді кемсітпеу.

Командалық дағдылардың көрсеткіштері: серіктесті тыңдау; ортақ ережені сақтау; рөлді әділ бөлу және орындау; қолдау көрсету; бір-біріне сену; қақтығысты бейбіт шешу; команда мақсатын түсіну; ортақ шешімді орындау; нәтижені бірге талдау.

4.3. Спорттық ойындардың тәрбиелік және психологиялық мүмкіндігі  
Спорттық ойындар оқушының дене дайындығын дамытумен қатар, оның мінез-құлқы мен әлеуметтік дағдыларына тікелей ықпал етеді. Ойын кезінде бала эмоцияны қатты сезінеді: қуану, ренжу, ашулану, қорқу, қобалжу.

Мұғалім осы эмоциялық жағдайды дұрыс басқаруға үйретсе, оқушы өзін-өзі реттеуді меңгереді. Бұл – көшбасшылықтың да, командалық мәдениеттің де негізі.



Спорттық ойынның тәрбиелік мүмкіндігі бірнеше бағытта көрінеді. Біріншіден, тәртіп пен жауапкершілік: ереже бар жерде өзін-өзі бақылау қалыптасады. Екіншіден, әділдік пен құрмет: қарсыласқа сыйластық көрсету, төреші шешімін қабылдау, «адал ойын» қағидаларын ұстану үйретіледі. Үшіншіден, мақсатқа жету: команда жеңіске бірден жетпейді, жаттығу, әрекетті қайталау, қателікті түзету қажет болады, бұл табандылық пен еңбекқорлықты дамытады. Төртіншіден, әлеуметтік байланыс: бірлескен әрекет оқушылар арасындағы қарым-қатынасты жақсартып, сенімді арттырады.

4.4. Ойын арқылы оқыту қағидадары және қауіпсіз орта қалыптастыру  
Ойын арқылы дағды дамыту үшін мұғалім ойынның тәрбиелік мақсатын алдын ала анықтап, ұйымдастыру қағидадарын сақтауы керек. Бірінші қағида – қауіпсіздік. Қауіпсіздік ережесі ойын басталмай тұрып түсінікті тілмен айтылып, міндетті түрде орындалуы қажет. Қауіпсіздікке алаңның тазалығы, құралдың жарамдылығы, қыздыру жаттығуы, арақашықтық сақтау, итермеу, қауіпті әрекетке тыйым салу жатады.

Екінші қағидат – әділдік және инклюзивтілік. Әр оқушы ойынға қатысуы тиіс, рөлдер бір балада тұрақтап қалмауы керек. Үшінші қағидат – қысқа нұсқаулық. Ойын ережесі 3–5 тармақпен, нақты әрі түсінікті беріледі. Төртінші қағидат – рөлдерді ротациялау. Капитан, ұйымдастырушы, уақыт сақшысы сияқты рөлдер ауысып отырса, әр бала көшбасшылықты сезінеді. Бесінші қағидат – міндетті рефлексия. Ойыннан кейін 2–3 минут ішінде «не жақсы шықты?», «не қиын болды?», «келесіде қалай жақсартамыз?» деген сұрақтар арқылы тәжірибе бекітіледі.

Қауіпсіз орта тек физикалық қауіпсіздік емес, психологиялық қауіпсіздікті де қамтиды. Оқушыны кемсітуге, мазақ етуге, айқайлауға, бірін кінәлауға жол берілмеуі керек. Мұғалім ойын мәдениетін қалыптастырып, қолдау сөздерін қолдануды, жеңілісті дұрыс қабылдауды, қарсыласты құрметтеуді үнемі талап етуі тиіс.

4.5. Мектептегі тәрбие жұмысы мен дене тәрбиесі сабақтарымен байланыс

Спорттық ойын арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамыту мектептің тәрбие жүйесімен тікелей байланысты болуы керек. Бұл жұмыс тек дене тәрбиесі сабағында ғана емес, сынып сағатында, үйірмеде, мектепшілік жарыстарда, спорттық күндерде жалғасса, нәтиже тұрақты болады. Дене тәрбиесі сабағында дағды қалыптасса, сыныптан тыс шараларда ол дағды бекіп, оқушының мінез-құлқына айналады.



Сынып жетекші оқушылардың командалық мәдениетін күнделікті ортада қолдап, «бір-бірін қолдау», «әділдік», «келісім» сияқты құндылықтарды

тәрбие сағатында талқыласа, дене тәрбиесі сабағындағы тәжірибе өмірге көшеді. Оқу орынбасары немесе тәрбие ісі жөніндегі орынбасар мектепшілік спорттық іс-шаралардың мазмұнына тәрбиелік мақсат енгізіп, әдістемелік қолдау көрсетсе, бұл бағыт жүйелі сипат алады.

## **2-бөлім. Әдістемелік жүйенің мақсаты, міндеттері, күтілетін нәтижелер**



5.1. Мақсат, міндет, нәтижелерді дағдыға бағыттап нақтылау Спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамытуға арналған әдістемелік жүйенің негізгі мақсаты – оқушыларды бірлескен әрекет мәдениетіне үйрету, әр баланың өз мүмкіндігін көрсете отырып жауапкершілік алуға, бастама көтеруге, өзгелермен келісімге келуге және ортақ мақсат үшін тиімді әрекет етуге дағдыландыру. Бұл мақсат тек «ойын ойнату» деңгейінде қалмай, ойынның тәрбиелік әлеуетін жүйелі түрде іске қосуға, яғни әр ойын арқылы нақты дағдыны қалыптастыруға бағытталады.



Мақсатты нақтылау үшін әр сабақ немесе әр ойынға дағды тұрғысынан күтілетін нәтиже алдын ала белгіленеді. Мысалы, бір ойында басты назар «коммуникация мен келісімге», келесі ойында «жауапкершілік пен тәртіпке», тағы бірінде «көшбасшылық бастамаға» қойылады. Осылайша педагог ойынның нәтижесін бақылап, оқушының өсуін көре алады.

Міндеттер дағдыға бағытталған қысқа әрі өлшенетін түрде беріледі: оқушы командалық ережені сақтайды; рөлді қабылдайды және орындайды; қысқа нұсқамен әрекет етеді; серіктесін қолдайды; қақтығысты мәдениетті шешеді; жеңіс/жеңілісті дұрыс қабылдайды; ойыннан кейін қорытынды жасап айта алады. Нәтижелер де осы міндеттердің орындалу деңгейі арқылы анықталады.



5.2. Дағдылар картасы: көшбасшылық, коммуникация, ынтымақтастық, өзін-өзі басқару

Әдістемелік жүйеде дамытылатын дағдылар алдын ала «дағдылар картасы» түрінде жүйеленеді. Дағдылар картасы педагогке сабақтың мақсатын нақты қоюға, ойындарды дұрыс таңдауға және оқушының ілгерілеуін бақылауға көмектеседі.

Көшбасшылық дағдыларына мыналар жатады: бастама көтеру; командаға мақсат ұсыну; шешім қабылдау; қысқа әрі түсінікті бағыт беру; қиын жағдайда сабыр сақтау; өзгеге қолдау көрсету; әділдік сақтау; үлгі болу.



Коммуникация дағдыларына: тыңдау; өз ойын қысқа жеткізу; келісімге келу; ойын кезінде белгі мен сигналды қолдану; серіктесті қолдау сөздерін айту;

қарсыласқа құрмет білдіру; ойыннан кейін пікір айту.



Ынтымақтастық (командалық) дағдыларына: рөлдерді бөлісу; ортақ мақсатқа бірігу; өзара көмек; бір-біріне сену; ортақ шешімді орындау; нәтижені бірге талдау; жауапкершілікті бөлісу. Өзін-өзі басқару дағдыларына:



эмоцияны бақылау; ашуды тежей білу; тәртіп сақтау; қауіпсіздік ережесін орындау; әділ ойын қағидасын ұстану; жеңіс пен жеңілісті мәдениетті қабылдау; қиындықта берілмей әрекетті жалғастыру.

5.3. Құндылықтар жүйесі: әділдік, құрмет, жауапкершілік, тәртіп, адал ойын (fair play)

Спорттық ойындар арқылы дағды дамыту міндетті түрде құндылықтарға сүйенуі керек. Себебі көшбасшылық пен команда мәдениеті тек әрекет емес, адамның мінез-құлқы мен қарым-қатынас әдебі арқылы қалыптасады.

Сондықтан әдістемелік жүйенің негізінде мына құндылықтар тұрақты сақталуы тиіс.

Әділдік – ережені бәріне бірдей қолдану, қарсыласқа қиянат жасамау, жеңіс үшін алдамау, біреуді кінәламау.

Құрмет – қарсыласқа және команда мүшелеріне сыпайы сөйлеу, тыңдай білу, кемсітпеу, мазақтамау, төреші шешімін қабылдау.

Жауапкершілік – өз ролін орындау, командаға зиян келтіретін әрекет жасамау, қауіпсіздікке мән беру, тәртіп бұзса қателігін мойындау.

Тәртіп – ойын ережесін сақтау, белгіленген уақытта әрекет ету, тәртіпсіз қимылға жол бермеу, мұғалім нұсқауын орындау.

Адал ойын (fair play) – жеңіске адал жолмен жету, қарсыласқа көмектесе білу, жарақаттың алдын алу, спорттық мәдениетті сақтау.

5.4. Іске асыру шарттары: орын, құрал-жабдық, уақыт, қатысушылар құрамы  
Әдістемелік жүйенің сапалы іске асуы ұйымдастырушылық шарттарға байланысты. Ең алдымен орын қауіпсіз және қолайлы болуы керек: спортзал, мектеп ауласы немесе арнайы алаң. Алаң тайғақ емес, кедергісіз, кең болуы қажет. Құрал-жабдық мүмкіндігінше жеткілікті дайындалады: доп, ысқырық, конус, жалауша, секундомер, белгі карточкалары. Егер құрал шектеулі болса, құралсыз ойналатын командалық ойындар да алдын ала таңдалады.

Уақыт мөлшері сабақ құрылымына сай жоспарланады: қыздыру жаттығуына 5–7 минут; негізгі ойынға 20–25 минут; қорытынды және рефлексияға 3–5 минут. Уақытты сақтауға «уақыт сақшысы» ролін беру тиімді, бұл да көшбасшылыққа үйретеді.

Қатысушылар құрамы жас ерекшелігі мен деңгейіне сай ұйымдастырылады. Бір сынып ішінде қабілеті әртүрлі балалар болғандықтан, команданы әділ бөлу маңызды. Қыздар мен ұлдар аралас болғанда ойын ережесі бейімделеді, қауіпсіздік күшейтіледі, рөлдер тең бөлінеді. Ерекше білімді қажет ететін

оқушылар болса, ойын міндеті жеңілдетіліп, команда ішіндегі қолдау күшейтіледі, яғни инклюзивтілік сақталады.

Қауіпсіздік шарты міндетті түрде орындалады: қыздыру жаттығуы өткізіледі; итеру, қағып жіберу сияқты қауіпті әрекеттерге тыйым салынады; ойын алдында қысқа қауіпсіздік нұсқаулығы айтылады; қажет жағдайда мұғалім ойынды тоқтатып, тәртіп пен қауіпсіздікті қалпына келтіреді.

5.5. Күтілетін нәтижелер (өлшенетін, байқалатын көрсеткіштер)  
Әдістемелік жүйені қолдану нәтижесі оқушының мінез-құлқындағы және әрекетіндегі нақты өзгерістер арқылы байқалады. Күтілетін нәтижелер мынадай көрсеткіштермен көрінуі тиіс: оқушы командада жұмыс істеуге белсенді қатысады; тапсырма кезінде өз рөлін қабылдайды және орындайды; команда мүшелерімен келісіп әрекет етеді; қысқа әрі мәдениетті коммуникация қолданады; серіктесін қолдайды және құрмет көрсетеді; ережені сақтайды; қауіпсіздікке жауап береді; жеңіске мастанбайды, жеңілісте біреуді кінәламайды; қақтығыс туындаса, тоқтап, келісімге келуге тырысады; ойыннан кейін «не үйрендім?» деген сұраққа жауап бере алады.

Педагог үшін күтілетін нәтиже – спорттық ойындарды тәрбиелік мақсатпен жоспарлау мәдениетінің қалыптасуы, ойын барысында дағдыны бақылап бағалай алуы, оқушыға қысқа әрі нақты кері байланыс беруі, мектепшілік спорттық іс-шараларды командалық мәдениет пен көшбасшылықты дамытуға бағыттауы.

### **3-бөлім. Сабақты/үйірмені жоспарлау: құрылым және ұйымдастыру**

6.1. Бір сабақтың құрылымы: кіріспе – негізгі бөлім – қорытынды – рефлексия



Спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамыту сабағы (немесе үйірме жұмысы) алдын ала жоспарланған айқын құрылыммен өткенде ғана нәтижелі болады. Құрылым оқушыға тәртіп пен реттілікті үйретеді, мұғалімге мақсатты бақылауға мүмкіндік береді, ал ойынның тәрбиелік мәнін күшейтеді. Бір сабақтың ұсынылатын құрылымы төрт бөліктен тұрады: кіріспе, негізгі бөлім, қорытынды, рефлексия.

Кіріспе кезеңінде мұғалім сабақтың мақсатын қысқа әрі түсінікті түрде айтады және бүгін қандай дағдыға назар аударылатынын белгілейді.



Мұғалім сабақтың мақсатын қысқа әрі түсінікті түрде айтады және бүгін қандай дағдыға назар аударылатынын белгілейді.



Қауіпсіздік ережесі 3-5 тармақпен еске салынады, командалар әділ тәсілмен бөлінеді.



Рөлдер белгіленеді: капитан, уақыт сақшысы, құрал-жабдық жауаптысы, төреші көмекшісі.



Кіріспе соңында 5-7 минуттық қыздыру жаттығулары міндетті түрде орындалады.

Мысалы, «Бүгін біз командада келісіп әрекет етуді және бір-бірімізді қолдауды үйренеміз» немесе «Бүгін капитан рөлін ауыстырып, әркім қысқа нұсқау беріп көреді». Осы кезеңде қауіпсіздік ережесі 3–5 тармақпен еске салынады, командалар әділ тәсілмен бөлінеді, рөлдер (капитан, уақыт сақшысы, құрал-жабдық жауаптысы, төреші көмекшісі) белгіленеді. Кіріспе соңында 5–7 минуттық қыздыру жаттығулары міндетті түрде орындалады, себебі ол жарақаттың алдын алып қана қоймай, оқушыны ортақ әрекетке психологиялық тұрғыда дайындайды.

Негізгі бөлімде басты ойын немесе бірнеше қысқа ойын арқылы дағды қалыптастырылады. Бұл кезеңде мұғалім ойынның ережесін қысқа түсіндіреді, қажет болса 1–2 оқушымен үлгі көрсетеді, содан кейін ойын басталады.



Негізгі бөлімде ойын міндетті түрде «дағдыға бағытталған» болуы тиіс: мұғалім жай ғана ойынды жүргізіп қоймай, көшбасшылық пен командалық әрекетті бақылайды, қажет кезде тоқтатып, қысқа түзету береді. Мысалы, ойын кезінде «Командамен қысқа сөйлесіңдер», «Капитан әркімнің пікірін тыңдап, бір шешім айтсын», «Қолдау сөзін ұмытпаңдар», «Ережені бұзсақ, қауіпсіздік жоғалады» сияқты нақты бағыттау қолданылады. Негізгі бөлімде

1–2 рет «микро-тоқтау» жасап, 20–30 секунд ішінде командаға тез кеңес беру өте тиімді: бұл ойын ырғағын бұзбайды, бірақ тәрбиелік әсерін күшейтеді.

Қорытынды кезеңінде мұғалім ойын нәтижесін жариялаумен шектелмей, тәртіп пен құндылықтарды бекітуге назар аударады. Бұл жерде ең маңыздысы – жеңіс пен жеңілісті дұрыс қабылдау мәдениетін қалыптастыру.



Мұғалім «қай команда ұтты?» дегеннен бұрын «қай команда жақсы келісім жасады?», «қай команда бір-бірін қолдады?», «кім әділ ойын көрсетті?» деген сұрақтар арқылы дұрыс мінез-құлықты мадақтайды. Егер қақтығыс немесе тәртіп бұзушылық болса, оны кінәлау емес, үйрету тәсілімен қысқаша талдайды: «Қандай ереже бұзылды? Неге ол қауіпті? Келесіде қалай жасаймыз?»

Рефлексия кезеңі 2–4 минуттан аспауы керек, бірақ әр сабақта міндетті түрде болуы тиіс. Рефлексия оқушының өз әрекетін түсінуіне және келесі қадамды жоспарлауына көмектеседі. Бастауышқа «Мен бүгін үйрендім...», «Маған қиын болды...», «Мен көмектестім...», «Келесіде мен...» сияқты қысқа сөйлемдер ыңғайлы. Орта және жоғары сыныпқа «Командамыздың күшті жағы...», «Біз неге келісе алмадық?», «Капитан қандай шешім қабылдады?», «Қандай қолдау сөзі пайдалы болды?» сияқты нақты сұрақтар тиімді. Рефлексия соңында мұғалім бір ғана нақты қорытынды береді және келесі сабаққа бір дағдыны мақсат етіп қалдырады.



6.2. Қауіпсіздік нұсқаулығы және жарақаттың алдын алу Спорттық ойындардағы басты талап – қауіпсіздік. Қауіпсіздік сақталмаса, ойын тәрбиелік мәнін жоғалтып, оқушының денсаулығына қауіп төндіреді. Сондықтан мұғалім әр сабақтың басында қысқа қауіпсіздік нұсқаулығын айтып, ойын барысында орындалуын қадағалайды. Қауіпсіздік ережелері оқушыға түсінікті тілмен, қысқа тармақтармен берілуі керек: итермеу, қағып жібермеу, қарсыласқа қол көтермеу, белгі берілгенде тоқтау, құралды дұрыс қолдану, алаңнан шықпау, мұғалім сигналына бірден бағыну.



Жарақаттың алдын алу үшін міндетті түрде қыздыру жаттығулары өткізіледі, әсіресе жүгіріс пен секіру көп ойындарда. Алаңның жағдайы алдын ала тексеріледі: тайғақ жер, кедергі, өткір заттар болмауы тиіс. Құрал-жабдық (доп, таяқша, конус) жарамды болуы керек. Оқушылардың аяқ киімі мен киімі қозғалысқа ыңғайлы болуы қажет. Егер оқушы өзін жайсыз сезінсе,

мұғалім оны мәжбүрлемей, қауіпсіз режимге ауыстырады немесе бақылаушы рөл береді.

6.3. Топқа бөлу тәсілдері: әділ және инклюзивті тәсілдер  
Командалық мәдениет ойынның алғашқы минутынан басталады, ал ол командаға бөліну тәсіліне тікелей байланысты. Егер топқа бөлу әділетсіз болса, оқушылардың бір бөлігі ренжиді, ал бұл ынтымақтастыққа кедергі жасайды. Сондықтан командаға бөлудің әділ әрі инклюзивті тәсілдері қолданылуы керек.

**Әділ бөлу тәсілдері**

- 1,2,3,4 сәтін сұнтин
- картек катады
- імезивтілірі та симболы мо выбор
- тең құрам
- ротайдин

**Инклюзивтілік қағидалары**

- Инклюзивтілік қаларықа сеобенідсет балынды мөтемылің;понанларсікдін үрнесинпандан қағидары.
- Инклюзивтілік қағаздін оқушығы коннетжі хоомір, оқушылар, «адылындас, мүмкіндік береуліаи оқушылардыға болады.



Командаға бөліну тәсіліне тікелей байланысты **командалық мәдениет** ойынның алғашқы минутынан басталады. Егер топқа бөлу әділетсіз болса, оқушылардың бір бөлігі ренжиді, ал бұл ынтымақтастыққа кедергі жасайды. Ерекше қолдауды қажет ететін оқушыға ойынға қатысуға кедергі емес, мүмкіндік беретін рөл тағайындауға болады.

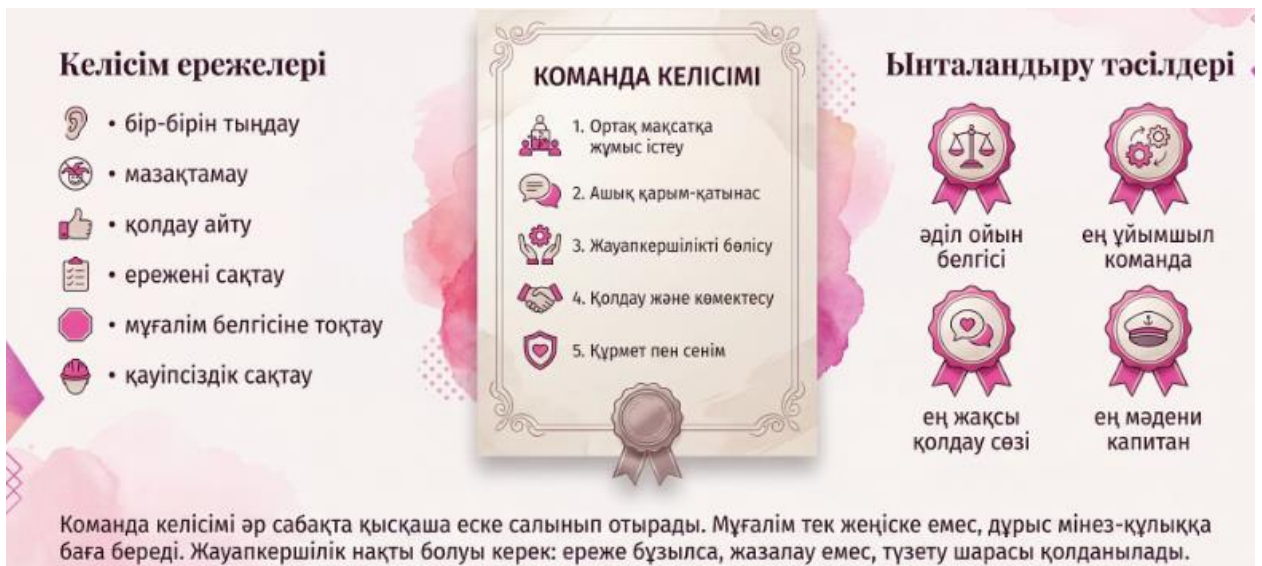
Әділ бөлу тәсілдері: санау арқылы бөлу; түрлі түсті карточка немесе лента арқылы бөлу; сурет немесе белгі таңдау арқылы бөлу; «тең құрам» әдісі (мұғалім күшті және әлсіз ойыншыларды тең таратады); ротация әдісі (әр сабақта құрам ауысады). Инклюзивтілік үшін мұғалім әр баланың мүмкіндігін ескеріп, қауіпсіздік пен психологиялық жайлылықты сақтайды. Ерекше қолдауды қажет ететін оқушыға ойынға қатысуға кедергі емес, мүмкіндік беретін рөл (уақыт сақшысы, белгі беруші, есеп жүргізуші) тағайындауға болады. Бұл баланы шеттетпей, команданың маңызды мүшесі ретінде сезіндіреді.

6.4. Рөлдерді бөлу: капитан, үйлестіруші, төреші көмекшісі, уақыт сақшысы  
 Көшбасшылықты дамытуда рөлдерді бөлу және ротациялау өте тиімді. Рөлдер оқушыны жауапкершілікке үйретеді және әр балаға «мен маңызды рөл атқара аламын» деген сенім береді. Негізгі рөлдер: капитан (шешім айтады, команданы ұйымдастырады), үйлестіруші (ойын кезіндегі келісімді қадағалайды, әркімнің қатысуын бақылайды), төреші көмекшісі (ереже сақталуын еске салады, белгі береді), уақыт сақшысы (уақытты қадағалап, командаға ескертеді), құрал-жабдық жауаптысы (құралды жинақтап, қауіпсіз қолдануды бақылайды).



Рөлдерді бөлу әділ болуы тиіс және бір оқушыда тұрақтап қалмауы керек. Ротация арқылы әр сабақта рөл ауысады. Мұғалім «капитан болу – бұйыру емес, тыңдау және ұйымдастыру» екенін үнемі түсіндіріп отырады. Бұл көшбасшылықтың дұрыс үлгісін қалыптастырады.

6.5. Ынталандыру және тәртіп: келісім ережелері, марапаттау, жауапкершілік  
 Ойын кезінде тәртіп сақталмаса, команда жұмысы бұзылады және қауіпсіздікке қатер төнеді. Сондықтан мұғалім сабақтың басында «команда келісімін» қабылдатқаны дұрыс. Команда келісімі 5–6 қысқа ережеден тұрады: бір-бірін тыңдау; мазақтамау; қолдау айту; ережені сақтау; мұғалім белгісіне тоқтау; қауіпсіздік сақтау. Бұл келісім әр сабақта қысқаша еске салынып отырады.



Ынталандыру тәсілдері бастауышта өте маңызды: «әділ ойын» белгісі, «ең ұйымшыл команда», «ең жақсы қолдау сөзі», «ең мәдени капитан» сияқты атаулар арқылы мұғалім тек жеңіске емес, дұрыс мінез-құлыққа баға береді. Бұл командалық мәдениетті күшейтеді. Жауапкершілік те нақты болуы керек: ереже бұзылса, жазалау емес, түзету шарасы қолданылады. Мысалы, ойын уақытша тоқтатылады, команда ережені қайта айтады, дұрыс әрекетті көрсетеді, содан кейін ойын жалғасады. Бұл тәсіл оқушыны қорқытпай, үйретеді.

#### **4-бөлім. Көшбасшылықты дамыту әдістері (спорттық ойын негізінде)**

7.1. Көшбасшылық мінез-құлық көрсеткіштері: бастама, шешім, үлгі, қолдау  
Спорттық ойын барысында көшбасшылық оқушының нақты әрекеті арқылы көрінеді, сондықтан мұғалім ең алдымен қандай мінез-құлық көшбасшылыққа жататынын анық байқап, соны жүйелі түрде қолдап отыруы керек. Көшбасшылықтың негізгі көрсеткіштері төрт бағытта жинақталады: бастама көтеру, шешім қабылдау, үлгі көрсету, қолдау көрсету.



Бастама көтеру – ойын басталар алдында команданы жинақтау, тактика ұсыну, «келісіп алайық» деп бастау, әлсіз оқушыны шеттетпей ойынға қосуды ойлау сияқты әрекеттерден байқалады. Шешім қабылдау – ойындағы тез өзгертін жағдайда дұрыс таңдау жасау, командаға қысқа нұсқа беру, даулы сәтте әділ шешім ұсыну, уақытты тиімді бөлу арқылы көрінеді. Үлгі көрсету – ережені сақтау, қарсыласқа құрмет білдіру, жеңілісте сабыр сақтау, жеңісте асып-таспау, қауіпсіздікке мән беру, тіл мәдениетін сақтау сияқты әрекеттерді қамтиды. Қолдау көрсету – жолдасын жігерлендіру, қателігі үшін мазақ етпеу, «келесіде болады», «жақсы тырыстың» деп ынталандыру, қиындықта көмектесу арқылы байқалады.

Мұғалім осы көрсеткіштерді сабақтың басында өте қысқа түрде айтып, ойын кезінде байқалған көшбасшылық әрекеттерді атап өтсе, оқушы ол мінез-құлықты қайта-қайта көрсетуге талпынады. Бұл көшбасшылықты мақсатты түрде қалыптастыруға көмектеседі.

7.2. Ротация әдісі: капитанды алмастыру арқылы барлығын көшбасшылыққа тарту

Көшбасшылықты дамытудағы ең тиімді әдістің бірі – рөлдерді ротациялау, яғни капитандық пен ұйымдастырушы рөлін әр сабақта немесе әр ойын айналымында ауыстырып отыру. Бұл тәсіл көшбасшылықты тек белсенді

балалардың қолында қалдырмай, әр оқушыға «мен де командаға жетекшілік ете аламын» деген тәжірибе береді.



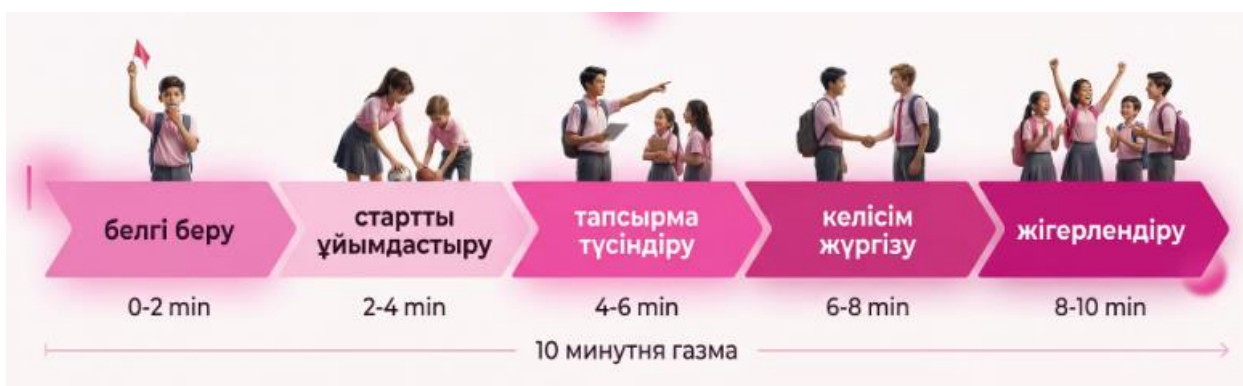
Ротацияны ұйымдастырудың қарапайым жолдары: әр ойынға жаңа капитан таңдау; капитанды әр 5 минут сайын ауыстыру; бір ойында екі капитандық кезең жасау; «капитан – көмекші капитан» жүйесін қолдану. Бастауышта капитан міндеті өте жеңіл болуы керек: командаға 1–2 қысқа нұсқа айту, рөлдерді бөлуге көмектесу, ойын алдында «бір-бірімізді қолдаймыз» деп ережені еске салу. Орта және жоғары сыныпта капитан жауапкершілігі күрделене алады: тактика құру, команданың коммуникациясын реттеу, қақтығысты тоқтатып келісім ұсыну.

Ротацияның басты шарты – капитан болу «бұйыру» емес екенін түсіндіру. Мұғалім капитанға «тыңда, біріктірі, қысқа шешім айт» деген қағиданы үйретсе, көшбасшылықтың дұрыс мәдениеті қалыптасады.

7.3. Микро-көшбасшылық: тапсырма ішіндегі шағын жетекшілік (2–3 минуттық)

Микро-көшбасшылық әдісі әр оқушыға қысқа уақыт ішінде жетекшілік рөлін сезіндіру арқылы көшбасшылық тәжірибені көбейтеді. Бұл әдіс әсіресе ұялшақ, белсенділігі төмен оқушыларға өте тиімді, өйткені олар ұзақ жетекшілікке бірден дайын болмауы мүмкін. Микро-көшбасшылықта

оқушыға 2–3 минуттық қысқа міндет беріледі: командаға белгі беру, стартты ұйымдастыру, бір тапсырманы түсіндіру, ойын алдында қысқа келісім жүргізу, уақытты хабарлау, команда мүшелерін жігерлендіру.



әдісті қолданудың тиімді жолы – ойынды бірнеше қысқа кезеңге бөлу. Әр кезеңде бір оқушы «шағын жетекші» болады. Мұғалім міндетті тым күрделендірмей, нақты айтып береді: «Сен қазір 2 минут командаға тек қысқа сөйлеп, бәрін тыңдап, бір шешім айтасың» немесе «Сен қазір командаңды жинап, 3 қолдау сөзін айтқызасың». Осылайша әр бала көшбасшылықтың қауіпсіз әрі қолжетімді түрін меңгереді.

7.4. «Үнсіз көшбасшы» әдісі: нұсқаусыз келісімге келу дағдысы  
Бұл әдістің мақсаты – оқушыларды сөзге көп сүйенбей, келісімге келуге, бір-бірін сезінуге, ым-ишара, белгі, көзқарас арқылы үйлесімді әрекет етуге үйрету. «Үнсіз көшбасшы» әдісінде мұғалім ойынның бір бөлігінде сөйлеуге уақытша шектеу қояды немесе тек белгілі бір сөздерді қолдануға рұқсат береді. Мысалы, команда тек «иә», «жоқ», «тоқта», «менде» сияқты қысқа сөздерді ғана айтады немесе мүлдем сөйлемей әрекет етеді.



Бұл тәсіл команданың ішкі үйлесімін, өзара бақылауды, жоспарлауды күшейтеді. Көшбасшылық мұнда да көрінеді: бір оқушы ыммен бағыт береді, белгі береді, қауіпсіздікті қадағалайды, бірақ оны қысымсыз, мәдениетті түрде жасайды. Әдіс аяқталған соң міндетті түрде қысқа талқылау жүргізіледі: «Сөйлеспей ойнау неге қиын болды?», «Қалай келісімге келдіңдер?», «Қай белгі көмектесті?» Осы талдау оқушының коммуникация мәдениетін тереңдетеді.

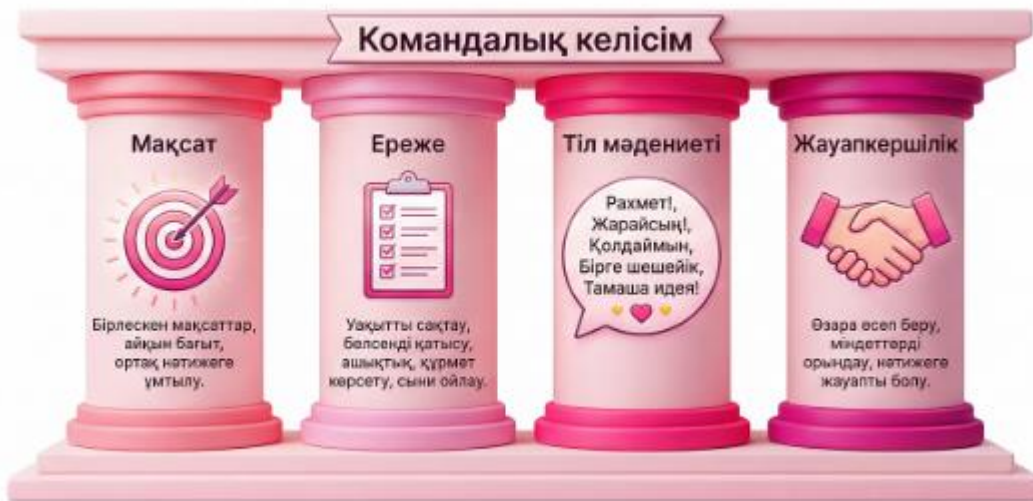
7.5. Қиын жағдайда көшбасшы: қысым, жеңіліс, қақтығыс кезіндегі әрекет  
 Нағыз көшбасшылық көбіне қиын жағдайда байқалады. Ойын барысында ұтылып қалу, әділетсіздік сезімі, қателік, қарсыластың дөрекілігі сияқты жағдайлар болуы мүмкін. Мұғалім дәл осы сәттерді тәрбиелік мүмкіндік ретінде пайдаланып, оқушыға «қалай дұрыс әрекет ету керек?» деген үлгіні көрсетуі тиіс. Қысым кезінде көшбасшының әрекеті: сабыр сақтау, команданы тыныштандыру, ойынға қайта назар аударту, «бәріміз бірге әрекет етеміз» деп қолдау айту.



Жеңіліс кезінде: кінә іздемеу, нәтиженің себебін мәдениетті талдау, келесі кадам ұсыну. Қақтығыс кезінде: «тоқта – тыныштан – тыңда – келіс» алгоритмін қолдану, қарсыласқа дөрекі сөз айтпау, мұғалімді шақыру, әділ шешімге келісу. Дағдыны дамыту үшін мұғалім ойыннан кейін арнайы сұрақтар қоя алады: «Жеңілгенде не сезіндің?», «Сол сәтте командаға қандай сөз көмектесер еді?», «Келесіде қалай әрекет етеміз?» Мұндай рефлексия оқушының эмоцияны басқаруын дамытады және көшбасшылықты мінез-құлық деңгейінде бекітеді.

## 5-бөлім. Командалық дағдыларды дамыту әдістері

8.1. Команда келісімі: мақсат, ереже, тіл мәдениеті, жауапкершілік  
Командалық дағдылардың негізі – ортақ келісім. Команда келісімі дегеніміз – ойын басталмай тұрып топ мүшелерінің мақсатты бірлесіп түсінуі және бәріне ортақ ережені қабылдауы. Егер келісім болмай, әркім өз білгенімен ойнаса, команда ішінде түсінбеушілік, реніш, тәртіпсіздік көбейеді. Сондықтан мұғалім әр сабақта немесе жаңа ойын бастарда командалық келісімді қысқа түрде қалыптастыруы қажет. Команда келісімінің төрт тірегі бар: мақсат, ереже, тіл мәдениеті, жауапкершілік. Мақсат нақты әрі түсінікті айтылады:



«Бүгін біз жеңіске ғана емес, бірге келісіп ойнауға тырысамыз» немесе «Бүгін бәрі де ойынға қатысуы керек». Ереже 4–6 тармақтан аспауы тиіс: қауіпсіздік сақтау, итермеу, мұғалім белгісіне тоқтау, рөлді орындау, кезек күту, қарсыласқа құрмет. Тіл мәдениеті арнайы бекітіледі: айқайламау, кемсітпеу, мазақтамау, дөрекі сөз айтпау, қолдау сөзін қолдану. Жауапкершілік бөлігінде әркімнің міндеті айтылады: «әркім өз рөлін орындайды», «қателескенді кінәламаймыз», «ұтылсақ та бірге қорытынды жасаймыз». Бастауышта команда келісімі өте қысқа әрі көрнекі түрде болғаны дұрыс: мұғалім 3–4 ережені тақтаға немесе қағазға жазып қояды, балалар бірге қайталайды. Орта және жоғары сыныпта келісімді оқушылардың өзіне құрастыртуға болады, бұл олардың жауапкершілігін арттырады.

8.2. Ынтымақтастық ойындары: бірге жоспарлау, бірге орындау, бірге бағалау



Командалық дағды тек жарыс ойындарында емес, арнайы ынтымақтастыққа құрылған ойындарда өте жақсы дамиды. Мұндай ойындарда басты мақсат – қарсыласты жеңу емес, бірге шешім табу, бір-бірін толықтыру, ортақ нәтижеге жету. Бұл әсіресе сынып ішінде бәсекелестік жоғары болғанда немесе кейбір оқушылар шеттеп қалғанда тиімді. Ынтымақтастық ойындарының мазмұны үш әрекетке құрылады: бірге жоспарлау, бірге орындау, бірге бағалау. Бірге жоспарлауда команда ойын басталмай тұрып 30–60 секунд ішінде тактика құрады: кім не істейді, қалай келісеміз, қандай белгі қолданамыз. Бірге орындауда оқушылар келісілген жоспарды сақтап әрекет етеді және қажет болса бір-бірін түзетеді. Бірге бағалауда ойыннан кейін команда өз әрекетін қысқа талдайды: «не сәтті болды?», «не қиын болды?», «келесіде не өзгертеміз?»

Ынтымақтастық ойындарының тиімділігі – әлсіз оқушы да өз орнын табады. Мұғалім «бәрі қатысатын» шарт енгізсе, команда бір-бірін тартуға мәжбүр болады. Мысалы, «әр оқушы допқа кемінде бір рет тиуі керек», «әр адам тапсырманың бір бөлігін орындайды», «командаға ұпай тек бәрі орындаса беріледі» сияқты шарттар командалық мәдениетті күшейтеді.

8.3. Коммуникация дағдысы: белгі, сигнал, қысқа команда, кері байланыс  
Командадағы ең үлкен мәселенің бірі – дұрыс сөйлесе алмау. Бірі көп сөйлеп, бірі тыңдамай қалса, ойын бұзылады. Сондықтан мұғалім спорттық ойындарда коммуникация мәдениетін арнайы үйретуі керек. Коммуникацияда үш нәрсе маңызды: белгі мен сигнал, қысқа команда, дұрыс кері байланыс.



Белгі мен сигнал – ойын кезінде тез түсінісуге көмектеседі. Мысалы, қол көтеру – «маған пас бер», алақан көрсету – «тоқта», екі қолды төмен түсіру – «сабыр», саусақпен көрсету – «оңға/солға» сияқты қарапайым белгілер алдын ала келісіліп алынады. Бұл әдіс әсіресе шу көп ортада және бастауыш сыныпта тиімді.

Қысқа команда – ұзақ сөз емес, нақты әрекетке бағытталған қысқа нұсқау. Мысалы: «бер», «тоқта», «қорға», «алға», «бірге», «менде» сияқты сөздер. Мұғалім оқушыларға айқайламай, қысқа әрі анық сөйлеуді үйретеді. Бұл көшбасшылықты да дұрыс қалыптастырады.

Кері байланыс – команда мүшелерінің бір-біріне айтатын сөзі. Кері байланыс айыптау емес, қолдау және түзету болуы керек. Дұрыс үлгілер: «Жақсы тырыстың», «Келесіде мен саған көмектесемін», «Біз бірге істейік», «Қайта байқап көр», «Сенің ойың дұрыс, бірақ қауіпсіз ойнайық». Мұғалім сабақта қолдау сөздерінің тізімін енгізіп, ойын барысында қолдануды талап етсе, командада сенім артады.

#### 8.4. Сенім қалыптастыру: «серіктесті қорғау», «бір-бірін қолдау» жаттығулары

Командада сенім болмаса, ынтымақтастық болмайды. Сенім – «мен кателесем де, мені мазақ етпейді», «маған көмектеседі», «менің пікірім

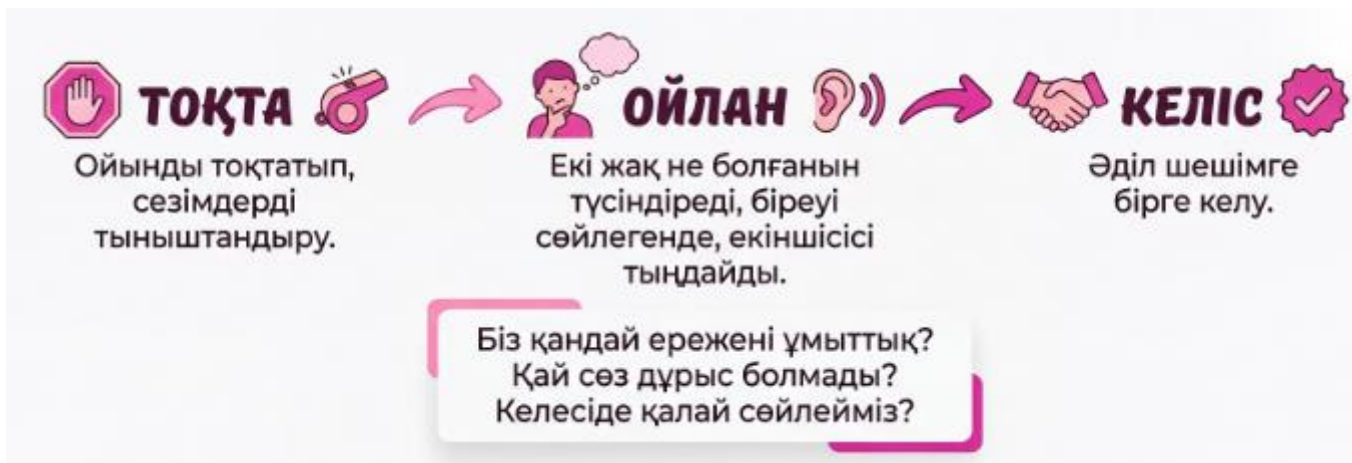
маңызды» деген сезім. Спорттық ойында сенім қалыптастыру үшін арнайы шағын жаттығулар енгізу пайдалы.



«**Серіктесті қорғау**» қағидасы ойын кезінде мынаны білдіреді: әлсіз ойыншыға көмектесу, қауіпсіздігін қадағалау, оны командадан шеттетпеу. Мұғалім «команда күштісі әлсізді қорғағанда ғана мықты» деген идеяны үнемі айтып, нақты әрекетпен бекітеді. Мысалы, ойын барысында әркім серіктесіне бір рет көмектесуі керек деген шарт енгізуге болады.

«**Бір-бірін қолдау**» жаттығуларында оқушылар қысқа қолдау сөздерін үйренеді және оны қолданады. Мысалы, ойын басталарда команда бір сөйлемдік ұран айтады: «Біз біргеміз», «Біз қолдаймыз», «Біз әділ ойнаймыз». Ойыннан кейін әр оқушы қасындағы серіктесіне бір жақсы сөз айтады. Бұл қарапайым әрекет команда ішінде сенімді күшейтеді, әсіресе бастауышта өте тиімді.

8.5. Қақтығысты шешу: «тоқта–ойлан–келіс», медиативті тәсілдер  
Спорттық ойын барысында қақтығыс болуы мүмкін: әділетсіздік сезімі, қателік, дөрекі сөз, ойын ережесін бұзу, жеңіске тым берілу. Қақтығысты дұрыс басқару – командалық мәдениеттің маңызды бөлігі. Мұғалім қақтығысты «жаман нәрсе» деп емес, «үйренуге болатын жағдай» деп қабылдатуы керек. Қақтығысты шешудің қарапайым әрі тиімді алгоритмі – «тоқта–ойлан–келіс».



«Тоқта» кезеңінде мұғалім белгі беріп ойынды тоқтатады, эмоцияны бәсеңдетеді. «Ойлан» кезеңінде тараптар қысқаша айтады: не болды, қандай ереже бұзылды, қандай сөз айтылды. Мұнда айқайға жол берілмейді, бір адам сөйлесе, екіншісі тыңдайды. «Келіс» кезеңінде екі тарап ортақ шешімге келеді: кешірім сұрау, ережені қайта қабылдау, ойынды қауіпсіз жалғастыру. Мұғалім шешімді әділ ұсынады немесе оқушылардың өзіне шештіріп, бағыт береді.

Медиативті тәсілдің мәні – кінәлі іздеу емес, мәселені шешу. Мұғалім «сен кінәлісің» деп емес, «біз қандай ережені ұмыттық?», «қай сөз дұрыс болмады?», «келесіде қалай сөйлейміз?» деген сұрақтар арқылы баланы мәдениетті әрекетке үйретеді. Егер оқушылар келісімге келсе, ойын жалғасады. Егер қайталанса, мұғалім уақытша басқа рөлге ауыстырып, тәртіп пен жауапкершілікті күшейтеді.

## **6-бөлім. Спорттық ойындар банкі (дағдыға бағытталған кең ауқымды қор)**

Мақсаты – мұғалімге немесе үйірме жетекшісіне әр сабақта нақты дағдыны дамытуға лайық ойындарды тез таңдауға мүмкіндік беру. Ойындар жас ерекшелігіне қарай бейімделеді, қауіпсіздік ережесі міндетті түрде сақталады, ал әр ойыннан кейін қысқа рефлексия жүргізіледі. Төмендегі ойындарда мақсат, ұйымдастыру, ереже және дағдыға бағытталған акцент қысқа түрде беріледі.



9.1. Жылдамдық пен ұйымшылдыққа арналған ойындар «Эстафета – келісіммен» ойыны. Командалар қатарға тұрады, әр қатысушы белгіленген қашықтыққа барып қайтады. Негізгі шарт: жүгіру ғана емес, әр ауысымда келесі ойыншыға қысқа қолдау сөзі айтылады және эстафета таяқшасы қауіпсіз беріледі. Бұл ойын ұйымшылдықты, тәртіпті, жауапкершілікті және қолдау мәдениетін дамытады.

«Түстер сигналы» ойыны. Мұғалім түрлі түсті белгі көрсетеді: жасыл – жүгіру, сары – баяу жүру, қызыл – тоқтау. Қосымша шарт: команда капитаны белгі берілген сайын топты жылдам ұйымдастырады, ал команда мүшелері бір-біріне белгі туралы ескерту жасап көмектеседі. Бұл ойын зейінді, тәртіпті, қысқа коммуникацияны және көшбасшының ұйымдастыруын дамытады.

«Құтқарушы жұп» ойыны. Оқушылар жұппен жүгіреді: бірі алға, бірі артта. Белгі берілгенде жұп орын ауыстырады, бірақ бір-бірінен алшақтамауы керек. Бұл ойын серіктеске сенуді, бір-бірін бақылауды, өзара үйлесімді қимылды дамытады.



9.2. Тактика және командалық келісімге арналған ойындар «Үш пас» ойыны. Команда ұпай алуы үшін допты кемінде үш рет бір-біріне беруі керек, содан кейін ғана мақсатқа (қақпаға, шеңберге, белгіге) бағыттайды. Бұл ойын жоспарлау, келісім, бәрін ойынға қосу және асықпай тиімді шешім қабылдау дағдыларын дамытады.



«Аймақты қорғау» ойыны. Алаң бірнеше аймаққа бөлінеді, әр аймаққа жауапты ойыншы белгіленеді. Ойын барысында аймақ ауысады және жауапты рөл де өзгереді. Бұл ойын рөлді түсіну, жауапкершілік, тактикалық ойлау, команда ішіндегі келісімді дамытады. «Санмен шақыру» ойыны. Командадағы әр ойыншыға 1–6 сияқты сан беріледі. Мұғалім санды атағанда сол оқушылар ғана ойынға араласады,

қалғаны қолдап, бағыт беріп тұрады. Бұл ойын тыңдау, шапшаң шешім, қысқа нұсқау және бақылау дағдыларын дамытады.

9.3. Рөлдік командалық ойындар (капитан/стратег/қорғаушы/шабуылшы) «Рөл ауысу» ойыны. Командада капитан, стратег, қорғаушы, шабуылшы рөлдері белгіленеді. Әр 3–4 минут сайын рөлдер ауысады. Мұғалім әр рөлдің міндетін қысқа айтады: капитан – ұйымдастырады, стратег – жоспар ұсынады, қорғаушы – қауіпсіздікті және қорғанысты қадағалайды, шабуылшы – мүмкіндікті пайдаланады. Бұл ойын әр оқушыны көшбасшылыққа тартып, жауапкершілікті бөлісуге үйретеді.



«Екі капитан» ойыны. Командада бір емес, екі капитан болады: бірі коммуникацияға, бірі тактикаға жауап береді. Бұл ойын көшбасшылықты бөлісу, тыңдау, келісімге келу дағдысын дамытады. «Сабыр капитаны» ойыны. Мұнда капитанның міндеті – даулы сәтте команданы тыныштандырып, қысқа әділ шешім айту. Ойын соңында капитанның әрекеті команда тарапынан «екі жұлдыз – бір тілек» әдісімен бағаланады. Бұл ойын эмоцияны басқару, әділдік, қолдау дағдыларын күшейтеді.

9.4. Инклюзивті және аралас деңгейге арналған бейімделген ойындар «Барлығы қатысады» ойыны. Ұпай шартпен беріледі: командадағы әр оқушы

допқа кемінде бір рет тиіп немесе тапсырманың бір бөлігін орындап үлгеруі керек. Бұл ойын әлсіз оқушыны шеттетпеуге, бәрін қатыстыруға, қолдауға үйретеді.



«Қозғалыс деңгейі әртүрлі» ойыны. Бір топқа жүгіру, екінші топқа жылдам жүріс немесе белгіленген аймақта әрекет ету міндеті беріледі. Рөлдер ауысып отырады. Бұл ойын әр баланың мүмкіндігін ескеріп, тең қатысуға мүмкіндік береді.

«Қауіпсіз аймақ» ойыны. Ойын барысында «қауіпсіз аймақ» белгіленеді, қажет болғанда оқушы сол аймаққа барып тынығып, қайта қосыла алады. Бұл тәсіл денсаулығы әлсіз немесе қобалжуы жоғары оқушыларға қолайлы.

9.5. Аула/спортзал/сынып ішінде өткізуге болатын қозғалыс ойындары «Кедергіден өту – бірге» ойыны. Команда белгілі маршруттан өтеді: конустар арасынан жүру, секіртпемен өту, белгіге дейін бару. Негізгі шарт: команда мүшелері бірін-бірі күтіп, бірге аяқтайды. Бұл ойын ұйымшылдық пен өзара көмекті дамытады.

«Жина да жеткіз» ойыны. Алаңда ұсақ заттар (доп, сақина, қағаз) шашылып тұрады. Команда оларды белгіленген орынға жинайды, бірақ әр бала кемінде бір зат әкелуі тиіс. Бұл ойын жауапкершілік пен қатысуды теңестіреді.

«Кім тез келіседі?» ойыны. Мұғалім тапсырма береді: «3 адамнан шеңбер құрыңдар», «2 қатарға тұрыңдар», «бәрің бір түсті зат тауып көрсетіңдер». Команда қысқа уақыт ішінде ұйымдасып орындауы керек. Бұл ойын көшбасшылық бастама мен коммуникацияны дамытады.

9.6. Қыс мезгіліне/ашық алаңға арналған ойындар «Ізбен жүру» ойыны. Қар үстінде белгіленген ізбен команда кезекпен жүреді, бір-бірінен алшақтамайды. Шарт: алдыңғы оқушы арттағыға қауіпсіз жол көрсетеді. Бұл ойын жауапкершілік пен серіктесті қорғауды дамытады. «Қарлы нысана» ойыны. Команда қардан шар жасап, белгіленген нысанаға дәл тигізуге тырысады. Шарт: әр лақтыру алдында команда қысқа жоспар айтады және қауіпсіз лақтыру ережесін сақтайды. Бұл ойын жоспарлау, келісім, қауіпсіздік мәдениетін қалыптастырады. «Қысқы эстафета» ойыны. Тайғанақ емес жерде жеңіл қимылды эстафета ұйымдастырылады, міндетті түрде қолғап, қауіпсіз қашықтық сақталады. Ойын соңында «кім қолдау айтты?» және «кім қауіпсіз ойнады?» деген критериймен мадақтау беріледі.

9.7. Ұлттық ойындар арқылы көшбасшылық және бірлік (арқан тарту, ақсүйек, асық т.б.) «Арқан тарту» ойыны. Бұл ойында команда бірлігі мен тактика шешуші рөл атқарады. Мұғалім алдын ала қауіпсіздікті түсіндіреді: арқанды белге орамау, аяқтың таймауын қадағалау, белгі берілгенде тоқтау. Көшбасшылық капитанның ұйымдастыруы, «бір ырғақпен тарту» тактикасы арқылы көрінеді. Ойыннан кейін команда «не көмектесті?» деп қысқа талдау жасайды.



«Ақсүйек» ойыны. Ашық алаңда қауіпсіздік сақталып, шекара белгіленеді. Ойынның дағдысы – бағыттау, келісу, бір-біріне ақпарат беру, бірге шешім қабылдау. Мұнда көшбасшылық «кім іздеуді ұйымдастырды?» және «кім қолдады?» арқылы бағаланады.

«Асық ату» ойыны. Бұл ойында дәлдікпен қатар, сабыр, кезек күту, әділдік, қарсыласқа құрмет, жеңісті мәдениетті қабылдау дағдылары дамиды. Командалық форматта ұйымдастырса, оқушылар бір-біріне кеңес беріп, қолдау көрсетуді үйренеді.

Ойындар банкін қолдану барысында мұғалім әр ойынға бір негізгі дағдыны мақсат етіп алып, сол дағдыға қатысты 2–3 бақылау белгісін алдын ала таңдап қойғаны дұрыс. Ойын соңында қысқа рефлексия арқылы «қай дағды көрінді, кім қалай көрсетті, келесіде нені жақсартамыз» деген бағытта қорытынды жасалса, ойынның тәрбиелік әсері бірнеше есе күшейеді.

7-бөлім. Сабақ сценарийлері мен үлгі жоспарлар (әр жас ерекшелігіне)

Бұл бөлімде спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамытуға арналған сабақтарды жоспарлаудың дайын үлгілері беріледі. Үлгілерді мұғалім өз сыныбының деңгейіне, спортзалының мүмкіндігіне, оқушылар санына қарай бейімдей алады. Әр сценарийде

сабақтың мақсаты, негізгі дағдысы, құрал-жабдық, кезеңдері және қысқа рефлексия қарастырылған.

**Кіріспе (5 мин)**

**Сабақ мақсаты:** Командалық жұмысты және ынтымақтастықты дамыту

**Сабақтарды орежени:**

1. Нұсқауларды мұқият тыңдаңыз
2. Басқаларға құрметпен қараңыз
3. Қауіпсіздік ережелерін сақтаңыз

**Командаға бөлу әдісі:** Түсті жетондар арқылы

**Сергіту сәті:** "Көңілді қимылдар" жаттығуы

**Сабақ мақсаттары:**

- Командалық келісім және қолдау
- Ынтымақтастық
- Сыпайы коммуникация
- Бір-біріне құрмет көрсету
- Ойын арқылы оқу

**Негізгі бөлім (25-30 мин)**

**«Біз біргеміз»**

Жарайсың, бірге жасайық!

Көмектесейін бе?

Біздің команда күшті!

Қолдау көрсеткенің үшін рахмет!

**1. Раунд соңында (10 мин):** "Қалай жақсырақ ойнауға болады?"

**2. Раунд соңында (20 мин):** "Қиындықтарды қалай жеңдік?"

**Қорытынды (5 мин)**

**ең ұйымшыл команда**  
Күшті ынтымақтастық көрсеткені үшін марапатталады

**ең мейірімді қолдау сөзі**  
Ең жылы сөздер айтқан оқушыға беріледі

Барлық командалардың үлесі атап өтіледі

**Рефлексия (3-4 мин)**

Мен бүгін көмектестім...  
Мен бүгін үйрендім...  
Маған ұнағаны...

Оқушылардың өз ойларымен бөлісуіне мүмкіндік беріңіз

10.1. 1–4 сыныпқа арналған қысқа ойын-сабақ сценарийлері

Сценарий 1. «Біз біргеміз» (командалық келісім және қолдау)

Сабақ мақсаты: оқушыларды командада келісіп әрекет етуге және бір-бірін қолдауға үйрету.

Негізгі дағды: ынтымақтастық, сыпайы коммуникация.

Құрал-жабдық: конус немесе белгі, доп (болса жақсы), түрлі түсті карточка.

Кіріспе: мұғалім 3 ережені айтады: бір-бірін тыңдау, итермеу, қолдау айту.

Команда 2 топқа бөлінеді. Әр команда «ұранын» бір сөйлеммен айтады: «Біз қолдаймыз», «Біз бірге ойнаймыз». Қыздыру жаттығуы 5 минут.

Негізгі бөлім: «Жина да жеткіз» ойыны. Алаңға 10–15 зат қойылады. Шарт: әр оқушы кемінде бір зат әкеледі, команда мүшелері бір-біріне кезек береді және қолдау сөзін айтады. Ойын 2 айналым өтеді, әр айналымнан кейін мұғалім 20 секундтық микро-кеңес береді: «Кім әлі қатыспады? Бір-біріңе қалай көмектесесіңдер?»

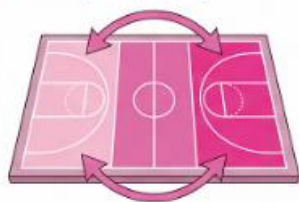
Қорытынды: мұғалім жеңісті емес, «ең ұйымшыл команда» және «ең мейірімді қолдау сөзі» номинациясын атап өтеді.

Рефлексия: оқушылар 1 сөйлеммен айтады: «Мен бүгін көмектестім...», «Мен бүгін үйрендім...».

Сценарий 2. «Капитан ауысады» (ротация арқылы көшбасшылық)  
Сабақ мақсаты: әр оқушыға қысқа уақыт капитан болып, командаға нұсқау беруге мүмкіндік жасау.  
Негізгі дағды: бастама көтеру, қысқа нұсқау, тыңдау.  
Құрал-жабдық: ысқырық немесе белгі, конус, доп.  
Кіріспе: мұғалім «капитан бұйырмайды, ұйымдастырады» қағидасын айтады.  
Командаға бөлінеді. Қыздыру 5–7 минут.  
Негізгі бөлім: «Түстер сигналы» ойыны. Мұғалім түстерді көрсетеді, ал капитан командаға қысқа нұсқа айтады. Әр 2 минут сайын капитан ауысады. Мұғалім белгі береді, капитан: «тоқта», «жай», «жылдам» деп бағыттайды.  
Қорытынды: мұғалім әр капитаннан бір жақсы әрекетті атап өтеді: «тыңдады», «сабыр сақтады», «бәрін қосты».  
Рефлексия: «Капитан болғанда маған қиын болды...», «Капитан ретінде мен... жасадым».

#### 5-7 сынып: Тактикалық командалық сабақ

##### Аймақты қорғау



- 30-секундтық жоспарлау кезеңдері
- Жауапкершілікті ауыстыру
- Тактикалық шешімдерді талдау

**Негізгі назар:** жауапкершілік, келісім, тактика

#### 8-11 сынып: Көшбасшылық тренинг-ойын

##### Қысымдағы шешім



- Уақыт шектеулері
- Капитан ротациясы
- Микро-талдау сессиялары
- Өзара кері байланыс: екі жұлдыз - бір тілек

**Негізгі назар:** көшбасшылық, өзін-өзі басқару, қалыңдықты шешу, эмоционалды интеллект

Сценарий 3. «Үш пас» (келісім және тактика)  
Сабақ мақсаты: допты асықпай, келісіп ойнау арқылы ортақ мақсатқа жету.  
Негізгі дағды: келісім, жоспарлау, өзара көмек.  
Құрал-жабдық: доп, белгіленген қақпа/шеңбер, конус.  
Кіріспе: қауіпсіздік ережесі, пас берудің мәдениеті түсіндіріледі. Командада «сигнал» келіседі: қол көтеру – «маған бер».

Негізгі бөлім: ұпай алу шарты – команда допты 3 рет пас береді, содан кейін ғана қақпаға бағыттайды. Шарт: бір адам допты ұзақ ұстамайды, бәрі қатысуы керек.

Қорытынды: «ең жақсы келісім», «ең әділ ойын» белгісі беріледі.

Рефлексия: «Біз ұпайды қалай алдық?», «Кім қолдады?».

10.2. 5–7 сыныпқа арналған тактикалық командалық сабақтар  
Сабақ үлгісі. «Аймақты қорғау» (жауапкершілік және рөл)

Мақсаты: рөлді орындау, бір-біріне сену, тактикалық ойлау.

Негізгі дағды: жауапкершілік, келісім, тактика.

Кіріспе: команда 2 топқа бөлінеді, алаң 3 аймаққа бөлінеді, әр аймаққа жауапты ойыншы қойылады.

Негізгі бөлім: ойын кезінде аймақ ауысады, жауапты да ауысады. Шарт: әр ауысымда команда 30 секунд жоспар құрады.

Қорытынды: команда өз тактикасын қысқа айтып береді: «неге солай бөліндік?».

Рефлексия: «Қай аймақта қиын болды?», «Кім дұрыс шешім ұсынды?».

10.3. 8–11 сыныпқа арналған көшбасшылық тренинг-ойын сабақтары  
Сабақ үлгісі. «Қысымдағы шешім» (эмоцияны басқару және әділдік)

Мақсаты: қысым жағдайында сабыр сақтау, әділ шешім ұсыну, командаға қолдау көрсету.

Негізгі дағды: көшбасшылық, өзін-өзі басқару, қақтығысты шешу.

Кіріспе: «адал ойын», «құрмет», «жауапкершілік» келісімі қабылданады.

Негізгі бөлім: ойын уақыты қысқа кезеңдерге бөлінеді, әр кезеңде капитан ауысады. Мұғалім әдейі күрделі жағдай енгізеді: уақыт шектеуі, қосымша шарт, рөл ауыстыру. Команда әр кезеңнен кейін 30 секунд «микро-талдау» жасайды.

Қорытынды: капитандарға құрдастар кері байланыс береді (екі жұлдыз – бір тілек).

Рефлексия: «Қысымда қандай сөз көмектесті?», «Қандай шешім әділ болды?».

10.4. Мектепшілік турнир/эстафета: ұйымдастыру жоспары және рөлдер  
Турнир мақсаты: командалық мәдениетті және көшбасшылықты көрсету,  
әділ ойын қағидасын бекіту.

Дайындық: командалар құрамы теңестіріледі, қауіпсіздік нұсқаулығы  
жазбаша және ауызша беріледі, алаң белгіленеді, төрешілер (мұғалім және  
оқушы көмекшілері) дайындалады.

Рөлдер: бас төреші, уақыт сақшысы, есеп жүргізуші, қауіпсіздік жауаптысы,  
команда капитандары.

Ереже: ұпай тек жеңіске емес, «әділ ойын», «қолдау», «тәртіп» көрсеткішіне  
де беріледі.

Қорытынды: марапат тек «1 орын» емес, «ең ұйымшыл команда», «ең мәдени  
капитан», «ең жақсы қолдау» номинациясымен беріледі.

10.5. Спорттық күн, «Достық ойындары» форматы

Формат мақсаты: жарыстан гөрі бірлік пен ынтымақтастықты күшейту.

Ұйымдастыру: станциялар қойылады (эстафета, дәлдік, логикалық-қимыл  
ойыны, ұлттық ойын). Әр станцияда рөл ауысады және «бәрі қатысады»  
шарты сақталады.

Кері байланыс: әр станциядан кейін команда қысқа белгі қояды: жасыл –  
келісім жақсы, сары – жақсартамыз, қызыл – қиын болды.

Қорытынды: барлық қатысушыға «адал ойын» және «достық» құндылығы  
туралы қысқа қорытынды айтылады.

8-бөлім. Бағалау және кері байланыс жүйесі

Спорттық ойындар арқылы қалыптасатын көшбасшылық пен командалық  
дағдыларды бақылауға, дамытуға және оқушыға түсінікті кері байланыс  
беруге арналған. Бағалау жазалау құралы емес, оқушыны алға жетелейтін

қолдау тетігі ретінде ұйымдастырылады. Сондықтан бағалау тілінің карапайым, нақты және әділ болуы, ал кері байланыстың қысқа әрі бағыттаушы болуы маңызды.



11.1. Бақылау парағы: көшбасшылық және командалық көрсеткіштер  
Бақылау парағы мұғалімге ойын кезінде оқушының дағдысын жүйелі бақылауға көмектеседі. Парақта көп көрсеткіш болмай, 4–6 негізгі белгі ғана таңдалғаны дұрыс. Әр сабақта мақсатқа сай 2–3 көрсеткішке ғана назар аударылса, бағалау шынайы әрі нақты болады. Бақылау парағы «бар/жоқ» немесе «көрінді/әлі көрінбеді» деген белгі қоюға ыңғайланып жасалады.

Көшбасшылық көрсеткіштеріне мыналар енгізіледі: бастама көтерді; командаға қысқа нұсқа берді; өзгелердің пікірін тыңдады; сабыр сақтады; әділ шешім ұсынды; қиын жағдайда қолдау көрсетті. Командалық көрсеткіштерге: ережені сақтады; рөлін орындады; серіктесіне көмектесті; келісіммен әрекет етті; мәдениетті сөйледі; қақтығысты ушықтырмай тоқтатуға тырысты.

Мұғалім бақылау парағын толтырғанда бір оқушыны ұзақ бақылап қалмай, ойын барысында қысқа белгілер қойып отырады. Егер сынып үлкен болса, мұғалім әр сабақта 6–8 оқушыны ғана нысанаға алып, келесі сабақта басқа

оқушыларды бақылауы тиімді. Осылайша уақыт өте келе барлығы бойынша нақты дерек жиналады.



11.2. Оқушы өзін-өзі бағалау: қысқа рефлексия сұрақтары  
Өзін-өзі бағалау оқушыны өз әрекетін түсінуге, жауапкершілік алуға және келесі қадамын жоспарлауға үйретеді. Спорттық ойыннан кейін ұзақ жаздыру қажет емес, 1–2 сөйлемдік немесе белгі қою форматындағы сұрақтар жеткілікті.

Бастауышқа лайық өзін-өзі бағалау үлгілері: «Мен бүгін командама көмектестім», «Мен ережені сақтадым», «Мен қолдау сөзін айттым», «Мен сабыр сақтадым». Оқушы әр сөйлемге «иә/жоқ» деп белгі қоя алады. Орта және жоғары сыныпқа лайық сұрақтар: «Командаға қандай үлес қостым?», «Қай жерде қиналдым?», «Капитанның қандай шешімі пайдалы болды?», «Келесіде өзім нені жақсартамын?»

Өзін-өзі бағалаудың басты шарты – оқушының жауабы үшін жазаламау. Егер оқушы «қиын болды» десе, мұғалім оны қолдап, нақты бір кеңес береді. Сонда өзін-өзі бағалау шынайы болады.

11.3. Құрдастар бағалауы: «екі жұлдыз – бір тілек» спорттағы нұсқа Құрдастар бағалауы командалық мәдениетті күшейтеді, өйткені оқушылар бір-бірінің жақсы әрекетін көруге және мәдениетті түрде ұсыныс айтуға үйренеді. Ең ыңғайлы тәсіл – «екі жұлдыз – бір тілек». Мұнда «жұлдыз» – жақсы әрекет, «тілек» – жақсартуға ұсыныс.

Спорттағы «екі жұлдыз – бір тілек» үлгісі қысқа болуы тиіс: бір оқушы немесе команда басқа командаға екі жақсы нәрсені айтады және бір ұсыныс береді. Мысалы: «Сендер жақсы келістіңдер», «Бір-бірінді жиі қолдадыңдар», «Келесіде пас бергенде дауысты бәсеңдетсеңдер жақсы болады».

Көшбасшыны бағалауда: «Капитан бәрін тыңдады», «Қысқа нұсқа берді», «Келесіде әлсіз ойыншыны көбірек қоссаң жақсы болады».

11.4. Деңгейлік рубрика: бастама, коммуникация, жауапкершілік, қолдау Рубрика – дағдыны деңгей бойынша сипаттайтын құрал. Ол мұғалімге де, оқушыға да «қазір қай деңгейдемін, келесі деңгейге қалай өтемін?» дегенді түсіндіреді. Бастауышта рубрика өте қарапайым болуы керек: 3 деңгей жеткілікті.

Бастама деңгейі: төмен деңгейде оқушы үндемейді, ұсыныс айтпайды; орта деңгейде кейде ұсыныс айтады; жоғары деңгейде өздігінен бастама көтеріп, команданы ұйымдастыруға көмектеседі.

Коммуникация деңгейі: төмен деңгейде айқайлайды немесе тыңдамайды; орта деңгейде тыңдайды, бірақ кейде асығады; жоғары деңгейде қысқа, мәдениетті сөйлеп, өзгелерді тыңдайды.

Жауапкершілік деңгейі: төмен деңгейде ережені жиі бұзады; орта деңгейде ережені көбіне сақтайды; жоғары деңгейде ережені сақтап қана қоймай, өзгелерге де еске салады.

Қолдау деңгейі: төмен деңгейде серіктесіне қолдау айтпайды; орта деңгейде кейде қолдайды; жоғары деңгейде тұрақты қолдап, қиын сәтте көмектеседі.

Рубрика сабақтың басында таныстырылып, сабақ соңында бір ғана дағды бойынша қысқа белгі қоюға қолданылады. Осылайша бағалау ауыр болмайды, бірақ жүйелі болады.

11.5. Портфолио: жетістік парағы, командалық мақсат картасы Портфолио спорттық ойындағы дағдыны жинақтап көрсетуге арналған. Ол міндетті түрде қалың құжат болмауы керек, бірақ жүйелі түрде шағын дәлелдер жиналса, оқушының өсімі анық көрінеді. Портфолио құрамына мыналар кіруі мүмкін: бақылау парағынан қысқа белгі, жетістік парағы, рефлексия парақтары, капитан болған күндері, командалық келісім мәтіні, «адал ойын» белгісі алынған сәттер туралы қысқа жазба.

Жетістік парағы бастауышқа өте ыңғайлы. Онда қысқа мақсаттар беріледі: «Мен ережені сақтаймын», «Мен қолдау сөзін айтамын», «Мен өз рөлімді орындаймын», «Мен сабыр сақтаймын», «Мен командамен келісемін». Оқушы апта сайын немесе бөлім соңында өз жетістігін белгілеу арқылы мотивация алады.

Командалық мақсат картасы команда үшін ортақ мақсатты көрсетеді. Мысалы: «Біз әр ойыннан кейін бір жақсы нәрсені айтамыз», «Біз әлсіз ойыншыны қосамыз», «Біз айқайламаймыз», «Біз әділ ойнаймыз». Бұл карта сыныпта көрнекі тұрып, уақыт өте жаңартылып отырса, командалық мәдениет тұрақты қалыптасады.

9-бөлім. Мұғалім/жаттықтырушыға арналған ұйымдастырушылық ұсыныстар

Бұл бөлім спорттық ойындарды дағдыға бағыттап тиімді ұйымдастыру үшін педагогке қажет нақты ұсыныстарды қамтиды. Мұнда қауіпсіздік пен тәртіпті сақтай отырып, әр оқушыны ойынға тарту, ынталандыру, шектеулі ресурспен жұмыс істеу, аралас құраммен және инклюзивті топпен өткізу жолдары беріледі.

12.1. Қауіпсіздік мәдениеті және тәртіпті ойын арқылы басқару  
Қауіпсіздік мәдениеті бір реттік ескертумен қалыптаспайды, ол әр сабақта қайталанып, нақты әрекет арқылы бекітіледі. Сондықтан мұғалім әр сабақтың басында қауіпсіздік ережесін қысқа әрі тұрақты түрде айтып, ойын барысында орындалуын талап етеді. Ережені көп қылмай, ең маңызды 4–6 тармақты ғана сақтау тиімді: итермеу, қағып жібермеу, белгі берілгенде тоқтау, арақашықтық сақтау, құралды дұрыс пайдалану, дөрекі сөз айтпау. Бұл ережелерді оқушыларға жаттатып қана қоймай, «неге керек?» деген қысқа түсінік беру маңызды, себебі бастауышта және орта буында себепті түсінген бала ережені жақсырақ сақтайды.

Тәртіпті ойын арқылы басқаруда мұғалімнің басты құралы – белгі жүйесі. Бір ысқырық немесе бір алақан көтеру – «тоқта», екі белгі – «тыңда», үш белгі – «қайта бастаймыз» деген сияқты қарапайым жүйе енгізілсе, ойын тоқтамай, басқару жеңілдейді. Егер тәртіп бұзылса, жазалау емес, түзету тәсілі қолданылады: ойын тоқтатылады, қандай ереже бұзылғаны қысқа айтылады, дұрыс әрекет көрсетіледі, содан кейін ойын жалғасады. Бұл әдіс оқушыны қорқытпай, жауапкершілікке үйретеді.

Қауіпсіздік пен тәртіпті бекітудің тиімді жолы – рөл беру. «Қауіпсіздік жауаптысы», «тәртіп бақылаушысы», «уақыт сақшысы» сияқты рөлдер оқушыға сенім береді және оны жауапкершілікке тәрбиелейді. Рөлдер ауысып отырса, әр бала тәртіптің маңызын өз көзімен түсінеді.

12.2. Мотивация: ұялшақ және белсенді балалармен жұмыс  
Командалық ойында барлық оқушының қатысуы маңызды. Бірақ сыныпта ұялшақ, өзіне сенімсіз немесе қимыл-қозғалысы баяу балалар болуы мүмкін, ал кейбір балалар керісінше тым белсенді болып, өзгені сөйлетпей, ойынды «мен ғана» деңгейіне алып кетуі ықтимал. Мұғалімнің міндеті – екі топпен де тең жұмыс жасап, бәрін ортақ әрекетке тарту.

Ұялшақ оқушыларды тартудың тиімді жолы – қауіпсіз рөлден бастау. Мысалы, бірден капитан етпей, «уақыт сақшысы», «белгі беруші», «есеп жүргізуші» сияқты рөлдер беру арқылы ойынға қатыстыру. Кейін біртіндеп микро-көшбасшылыққа шығару: 2 минут қана командаға қысқа сөз айту, бір тапсырманы түсіндіру, қолдау сөзін бастау сияқты шағын қадамдар арқылы сенімін арттыру. Ұялшақ балаға мұғалімнің нақты қолдауы маңызды: «Сенің белгің бізге көмектесті», «Сен сабыр сақтадың», «Сен командаға пайда әкелдің» деген қысқа мадақ оның қатысуын күшейтеді.

Өте белсенді балалармен жұмыс жасауда басты тәсіл – міндетті шектеу емес, жауапкершілік беру. Мұндай оқушыға «сен бәрін өзің істемей, басқаларды қосатын капитан бол» деген талап қойылады. Мұғалім шарт енгізе алады: ұпай тек «бәрі қатысса» беріледі немесе «бір ойыншы екі рет қатарынан әрекет жасай алмайды» деген ереже арқылы белсенділікті теңестіреді. Сонымен қатар белсенді оқушыға «үйлестіруші» рөлін беру пайдалы: оның міндеті – әркімнің қатысуын бақылау және әлсіз ойыншыны қолдау. Осылайша белсенді оқушының энергиясы командаға пайда әкелетін арнаға түседі.

12.3. Құрал-жабдықсыз немесе шектеулі ресурспен өткізу тәсілдері  
Кей мектепте құрал-жабдық жеткіліксіз болуы мүмкін. Бірақ бұл спорттық ойын арқылы дағды дамытуға кедергі емес. Мұғалім ойындарды құралсыз немесе қарапайым қолда бар заттармен ұйымдастыра алады: бор, қағаз, бөтелке, орындық, лента, жіп, түрлі түсті қағаз, белгі таспа.

Құрал аз болса, кезекпен ойнау тәсілі қолданылады: бір команда ойнап жатқанда, екінші команда бақылаушы болады және бақылау парағына «қолдау болды ма?», «ереже сақталды ма?» сияқты белгілер қояды. Кейін командалар ауысады. Бұл тәсіл ойынды тоқтатпай, бір уақытта екі мақсатты жүзеге асырады: біреуі ойнайды, біреуі бағалайды және кері байланыс береді.

Құралсыз тиімді ойындардың мысалы: «Түстер сигналы», «Кім тез келіседі?», «Қауіпсіз аймақ», «Жұппен үйлесу», «Аймаққа тұру», «Үнсіз келісім» сияқты ойындар. Мұнда дағдыға акцент беру басты рөл атқарады: келісім, коммуникация, жауапкершілік, қолдау.

12.4. Қыздар/ұлдар аралас топпен жұмыс ерекшелігі Аралас топта ойын әділ әрі қауіпсіз болуы үшін мұғалім бірнеше қағидатты сақтауы керек. Біріншіден, күш пен жылдамдық айырмашылығын ескеру: тым қатты қақтығысқа әкелетін ойындарды бейімдеу немесе байланыс деңгейін азайту. Екіншіден, рөлдерді тең бөлу: капитандық, стратег, төреші көмекшісі сияқты рөлдер тек бір топқа ғана берілмей, ауысып отыруы керек. Үшіншіден, тіл мәдениеті мен құрметті күшейту: мазақтау, кемсіту, «қыздар/ұлдар істей алмайды» деген сөздерге нөлдік төзім қағидасы енгізіледі.

Аралас топта команданы құруда теңгерім маңызды: бір командаға тек күшті балаларды жинап қою жарыстың әділдігін бұзады. Сондықтан мұғалім топты тең таратып, әр командада әртүрлі қабілеттегі балалар болуын қадағалайды. Сонымен қатар ойын мақсаты тек ұту емес, «бәрі қатысу», «әділ ойын», «қолдау» көрсеткіштері бойынша бағаланса, аралас топтағы өзара сыйластық күшейеді.

12.5. Ерекше білімді қажет ететін оқушыларды қосу (инклюзия) Инклюзивті ортада спорттық ойын барлық балаға қолжетімді болуы тиіс. Бұл үшін мұғалім ойынның ережесін, қимыл деңгейін, уақытын және рөлдерді бейімдейді. Ерекше қолдауды қажет ететін оқушыны ойыннан шеттетпей, оның мүмкіндігіне сай қатыстыру маңызды. Мысалы, жүгіріс көп болса, оқушыға белгіленген аймақта әрекет ету міндеті беріледі немесе «уақыт сақшысы», «бағыт көрсетуші», «есеп жүргізуші», «қолдау капитаны» сияқты рөл ұсынылады. Бұл оның командадағы маңызын арттырады.

Инклюзияда команда мәдениеті ерекше мәнге ие. Мұғалім балаларға «серіктесті қорғау», «көмек сұрасаң көмектесу», «мазақтамау» қағидаларын нақты талап етіп, қолдау сөздерін жиі қолданады. Қажет болса, ойын мақсаты жеңіске емес, ортақ тапсырманы бірге орындауға бағытталады. Мұндай жағдайда ынтымақтастық ойындары өте тиімді.

### Қорытынды

Спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамыту жұмысы мектептегі тәрбиелік үдерістің маңызды бағыты болып табылады. Ойын барысында оқушылар бірлесіп әрекет етуді, келісімге келуді, ережені сақтауды, жауапкершілік алуды, өзгені қолдауды және эмоцияны басқаруды табиғи жағдайда үйренеді. Әдістемелік тұрғыдан дұрыс жоспарланған ойын сабақтары оқушының мінез-құлқына оң ықпал етіп, сынып ішіндегі қарым-қатынасты жақсартады, өзара құрмет пен әділдік мәдениетін қалыптастырады.



Ұсынылған нұсқаулықта ойындарды дағдыға бағыттап жоспарлау, рөлдерді ротациялау арқылы әр баланы көшбасшылыққа тарту, команда келісімін қалыптастыру, коммуникация мен өзара көмекті дамыту, қақтығысты мәдениетті шешу, қауіпсіз орта құру және бағалау мен кері байланыс жүйесін енгізу жолдары қамтылды. Бұл тәсілдер мұғалімге ойын әрекетін тек жарыс

ретінде емес, тұлға тәрбиелеудің тиімді құралы ретінде ұйымдастыруға мүмкіндік береді.

Нәтижелі жұмыс үшін сабақтың мақсаты нақты қойылып, қауіпсіздік ережелері тұрақты сақталуы, әр оқушының қатысуы қамтамасыз етілуі, ойын соңында міндетті рефлексия мен қысқа кері байланыс берілуі қажет. Осы талаптар орындалғанда спорттық ойындар оқушыны өмірге қажетті дағдылармен қаруландыратын, бірлік пен жауапкершілікті бекітетін тәрбиелік кеңістікке айналады.

### **Пайдаланылған әдебиеттер**

1. Қазақстан Республикасында білім беруді дамытудың нормативтік-құқықтық құжаттары.
2. Жалпы білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты (тиісті редакциясы).
3. Дене тәрбиесі пәні бойынша оқу бағдарламалары мен әдістемелік нұсқаулықтар.
4. Оқушылардың функционалдық және әлеуметтік дағдыларын дамытуға арналған педагогикалық еңбектер.
5. Балалар мен жасөспірімдер психологиясы бойынша оқу құралдары.
6. Мектептегі тәрбие жұмысының тұжырымдамалық құжаттары мен әдістемелік ұсынымдар.
7. Спорттық ойындар теориясы мен әдістемесіне арналған оқу-әдістемелік әдебиеттер.

### **Қосымшалар**

#### **16.1. Қауіпсіздік ережесі (спортзал/алаң)**

Спортзалға немесе ойын алаңына мұғалімнің рұқсатынсыз жүгіріп кірмеу. Жаттығу басталар алдында міндетті түрде қыздыру жаттығуын орындау. Итеруге, қағып жіберуге, қарсыласқа әдейі кедергі жасауға болмайды.

Мұғалімнің белгісі берілгенде бірден тоқтау және тыңдау. Алаң шекарасынан шықпау, қауіпті жерлерге жақындамау. Допты немесе құралды қауіпсіз қолдану, бір-біріне қатты лақтырмау. Аяқ киім мен киім қозғалысқа ыңғайлы болуы, тайғақ табанды аяқ киім кимеу.

Жарақат алу қауіпі туса немесе өзін жайсыз сезінсе, бірден мұғалімге айту. Ойын кезінде айқайлап ренжітуге, мазақтауға, дөрекі сөз айтуға болмайды. Ойын соңында құрал-жабдықты жинауға көмектесу, тәртіп сақтау.

## **16.2. Ойынға дейінгі және кейінгі қысқа нұсқаулық (мұғалімге арналған)**

Ойынға дейін: сабақ мақсатын және негізгі дағдыны қысқа айту; қауіпсіздік ережесін 4–6 тармақпен еске салу; команданы әділ бөлу; рөлдерді бөлу және міндетін нақтылау; ойын ережесін қысқа әрі түсінікті түсіндіру; 1–2 оқушымен үлгі көрсету; қыздыру жаттығуын өткізу; белгі жүйесін (тоқта, тыңда, бастау) келісу.

Ойын барысында: бақылау парағына белгі қою; қажет кезде қысқа микро-тоқтау жасап түзету беру; мәдени тіл мен қолдау сөздерін талап ету; қауіпсіздік бұзылса ойынды дереу тоқтату; рөлдерді ротациялау. Ойыннан кейін: жеңіске емес, дұрыс әрекетке мадақ беру; қысқа қорытынды жасау; 2–3 рефлексия сұрағын қою; келесі сабаққа бір нақты мақсат қалдыру.

## **16.3. Рөл карточкалары (капитан, стратег, уақыт сақшысы т.б.)**

Капитан: команданы жинайды; бәрін тыңдайды; қысқа шешім айтады; қолдау сөзін бастайды; әділдік пен тәртіпті сақтайды.

Стратег: ойын алдында қысқа жоспар ұсынады; «қалай ойнаймыз?» сұрағына жауап береді; команданың күшті жағын байқап қолданады.

Уақыт сақшысы: уақытты қадағалайды; ауысым уақытын ескертеді; командаға «уақыт аз қалды» деп қысқа хабарлайды.

Тәртіп және қауіпсіздік жауаптысы: итермеу, қағып жібермеу, белгіде тоқтау сияқты ережені еске салады; қауіп туса мұғалімге айтады.

Қолдау үйлестіруші: команда мүшелеріне қолдау сөзін айтқызады; әлсіз оқушыны ойынға қосуға көмектеседі; ренжітуге жол бермейді. Төреші көмекшісі: ережені қадағалайды; даулы сәтте мұғалімге хабарлайды; әділ ойын мәдениетін сақтауға көмектеседі.

#### **16.4. Бақылау парақтары мен рубрикалар**

Бақылау парағы (қысқа үлгі): ережені сақтады; рөлін орындады; командамен келісті; қолдау көрсетті; қысқа сөйлесті; сабыр сақтады. Рубрика (3 деңгей): төмен деңгейде дағды сирек көрінеді; орта деңгейде кейде байқалады; жоғары деңгейде тұрақты көрінеді және өзгеге үлгі болады. Көшбасшылыққа арналған рубрика: бастама көтеру; шешім айту; тыңдау; әділдік; қолдау. Командалық дағдыға арналған рубрика: келісім; рөл; коммуникация; көмек; тәртіп.

#### **16.5. Сабақ жоспарының шаблоны**

Сабақ				тақырыбы.
Мақсаты.				
Негізгі				дағды.
Құрал-жабдық.				
Қауіпсіздік	ережесі	(4–6		тармақ).
Командаға		бөлу		тәсілі.
Рөлдер		және		міндеттері.
Кіріспе				(қыздыру).
Негізгі	бөлім	(ойын/ойын	кезеңдері,	шарттар).
Микро-тоқтау	кезінде	берілетін	қысқа	түзетулер.
Қорытынды		(мадақтау		номинациялары).
Рефлексия				сұрақтары.
Келесі сабаққа мақсат.				

## **16.6. Турнир кестесі үлгілері**

Айналым жүйесі: әр команда бір-бірімен ойнайды, ұпай саны есептеледі, финалға ең жоғары ұпай жинаған екі команда шығады.

Шығу жүйесі: жеңген команда келесі кезеңге өтеді, жеңілген команда турнирден шығады.

Аралас жүйе: топтық кезеңнен кейін жартылай финал және финал өткізіледі.

Ұпай беру үлгісі: жеңіс үшін ұпай; тең ойын үшін ұпай; қосымша ұпай «әділ ойын», «қолдау», «тәртіп» көрсеткіші үшін беріледі.

## **16.7. Ата-анаға жадынама мәтіндері**

Балаңызға спорттық ойында ең маңыздысы жеңіс емес, әділдік пен тәртіп екенін түсіндіріңіз.

Ойыннан кейін «ұттың ба?» деп ғана сұрамай, «кімге көмектестің?», «не үйрендің?», «командаң қалай келісті?» деп сұраңыз.

Баланы салыстырмаңыз, оның кішкентай жетістігін де байқап мақтаңыз.

Үйде қысқа белсенді қимыл ойындарын бірге ойнап, «кезек күту», «ереже сақтау», «сыпайы сөйлеу» дағдыларын бекітіңіз.

Гаджет уақытын бақылап, қозғалыс белсенділігіне күн сайын уақыт бөліңіз.

Жарақаттың алдын алу үшін ыңғайлы аяқ киім, дұрыс киім және су ішуді ұмытпаңыз.

Балаңызға жеңілісті сабырмен қабылдауды, қарсыласқа құрмет көрсетуді үйретіңіз.

## **Мазмұны**

### **Кіріспе (түсінік хат)**

### **Андатпа**

### **Алғыс сөз**

## **1-бөлім. Спорттық ойындар арқылы көшбасшылық пен командалық дағдыларды дамытудың теориялық негіздері**

4.1. Көшбасшылық ұғымы: бастауыш/орта буын оқушысына тән ерекшеліктер

4.2. Командалық дағды ұғымы: өзара көмек, келісім, жауапкершілік

4.3. Спорттық ойындардың тәрбиелік және психологиялық мүмкіндігі

4.4. Ойын арқылы оқыту қағидастары және қауіпсіз орта қалыптастыру

4.5. Мектептегі тәрбие жұмысы мен дене тәрбиесі сабақтарымен байланыс

## **2-бөлім. Әдістемелік жүйенің мақсаты, міндеттері, күтілетін нәтижелер**

5.1. Мақсат, міндет, нәтижелерді дағдыға бағыттап нақтылау

5.2. Дағдылар картасы: көшбасшылық, коммуникация, ынтымақтастық, өзін-өзі басқару

5.3. Құндылықтар жүйесі: әділдік, құрмет, жауапкершілік, тәртіп, адал ойын (fair play)

5.4. Іске асыру шарттары: орын, құрал-жабдық, уақыт, қатысушылар құрамы

## **3-бөлім. Сабақты/үйірмені жоспарлау: құрылым және ұйымдастыру**

6.1. Бір сабақтың құрылымы: кіріспе – негізгі бөлім – қорытынды – рефлексия

6.2. Қауіпсіздік нұсқаулығы және жарақаттың алдын алу

6.3. Топқа бөлу тәсілдері: әділ және инклюзивті тәсілдер

6.4. Рөлдерді бөлу: капитан, үйлестіруші, төреші көмекшісі, уақыт сақшысы

6.5. Ынталандыру және тәртіп: келісім ережелері, марапаттау, жауапкершілік

## **4-бөлім. Көшбасшылықты дамыту әдістері (спорттық ойын негізінде)**

7.1. Көшбасшылық мінез-құлық көрсеткіштері: бастама, шешім, үлгі, қолдау

7.2. Ротация әдісі: капитанды алмастыру арқылы барлығын көшбасшылыққа тарту

7.3. Микро-көшбасшылық: тапсырма ішіндегі шағын жетекшілік (2–3 минуттық)

7.4. «Үнсіз көшбасшы» әдісі: нұсқаусыз келісімге келу дағдысы

7.5. Қиын жағдайда көшбасшы: қысым, жеңіліс, қақтығыс кезіндегі әрекет

### **5-бөлім. Командалық дағдыларды дамыту әдістері**

8.1. Команда келісімі: мақсат, ереже, тіл мәдениеті, жауапкершілік

8.2. Ынтымақтастық ойындары: бірге жоспарлау, бірге орындау, бірге бағалау

8.3. Коммуникация дағдысы: белгі, сигнал, қысқа команда, кері байланыс

8.4. Сенім қалыптастыру: «серіктесті қорғау», «бір-бірін қолдау» жаттығулары

8.5. Қақтығысты шешу: «тоқта–ойлан–келіс», медиативті тәсілдер

### **6-бөлім. Спорттық ойындар банкі (дағдыға бағытталған кең ауқымды қор)**

9.1. Жылдамдық пен ұйымшылдыққа арналған ойындар

9.2. Тактика және командалық келісімге арналған ойындар

9.3. Рөлдік командалық ойындар (капитан/стратег/қорғаушы/шабуылшы)

9.4. Инклюзивті және аралас деңгейге арналған бейімделген ойындар

9.5. Аула/спортзал/сынып ішінде өткізуге болатын қозғалыс ойындары

9.6. Қыс мезгіліне/ашық алаңға арналған ойындар

9.7. Ұлттық ойындар арқылы көшбасшылық және бірлік (арқан тарту, ақсүйек, асық т.б.)

### **7-бөлім. Сабақ сценарийлері мен үлгі жоспарлар (әр жас ерекшелігіне)**

10.1. 1–4 сыныпқа арналған қысқа ойын-сабақ сценарийлері

10.2. 5–7 сыныпқа арналған тактикалық командалық сабақтар

10.3. 8–11 сыныпқа арналған көшбасшылық тренинг-ойын сабақтары

10.4. Мектепшілік турнир/эстафета: ұйымдастыру жоспары және рөлдер

10.5. Спорттық күн, «Достық ойындары» форматы

## **8-бөлім. Бағалау және кері байланыс жүйесі**

- 11.1. Бақылау парағы: көшбасшылық және командалық көрсеткіштер
- 11.2. Оқушы өзін-өзі бағалау: қысқа рефлексия сұрақтары
- 11.3. Құрдастар бағалауы: «екі жұлдыз – бір тілек» спорттағы нұсқа
- 11.4. Деңгейлік рубрика: бастама, коммуникация, жауапкершілік, қолдау
- 11.5. Портфолио: жетістік парағы, командалық мақсат картасы

## **9-бөлім. Мұғалім/жаттықтырушыға арналған ұйымдастырушылық ұсыныстар**

- 12.1. Қауіпсіздік мәдениеті және тәртіпті ойын арқылы басқару
- 12.2. Мотивация: ұялшақ және белсенді балалармен жұмыс
- 12.3. Құрал-жабдықсыз немесе шектеулі ресурспен өткізу тәсілдері
- 12.4. Қыздар/ұлдар аралас топпен жұмыс ерекшелігі
- 12.5. Ерекше білімді қажет ететін оқушыларды қосу (инклюзия)

## **10-бөлім. Ата-анамен және мектеп қауымдастығымен жұмыс**

- 13.1. Үйде қолдау: бірлескен белсенді ойындар, режим, ынталандыру
- 13.2. Ата-аналарға арналған қысқа жадынама: «адал ойын», қолдау сөзі
- 13.3. Қауымдастықпен серіктестік: спорт клубы, секция, демеуші, волонтер

## **Қорытынды**

## **Пайдаланылған әдебиеттер**

## **Қосымшалар**

- 16.1. Қауіпсіздік ережесі (спортзал/алаң)
- 16.2. Ойынға дейінгі және кейінгі қысқа нұсқаулық (мұғалімге арналған)
- 16.3. Рөл карточкалары (капитан, стратег, уақыт сақшысы т.б.)
- 16.4. Бақылау парақтары мен рубрикалар
- 16.5. Сабақ жоспарының шаблонны
- 16.6. Турнир кестесі үлгілері
- 16.7. Ата-анаға жадынама мәтіндері

