

УДК 378.02:37.016

**ҚАЗАҚ ӘДЕБИЕТІ САБАҒЫНДА ҚОЛДАНЫЛАТЫН
ӘДЕБИ ОЙЫН ТҮРЛЕРІ****Баян Керімбекова***С. Демирел университетінің «Қазақ әдебиеті және
филологиясы» кафедрасының ассоц.профессоры***Резюме**

В статье рассматриваются проблемы преподавания казахской литературы. В современную эпоху глобализации предмет литературы выполняет особенную функцию. Преподавание литературы – и наука, и целое искусство. Интересное и плодотворное проведение урока зависит от методики и мастерства учителя. В методике имеются различные средства и приемы не только по литературе, но и по всем дисциплинам. Оно из них литературные игры. Насколько продуктивно мы используем данный метод? В статье автор показывает особенности литературных игр

Ключевые слова: методика преподавания, литературные игры, инновационные технологий

Summary

The article deals with problems of teaching Kazakh literature. In the modern era of globalization literature as object performs a special function. Teaching literature - both science and an art. Interesting and fruitful conduct of the lesson depends on the technique and skill of the teacher. In the method, there are various tools and techniques not only in literature but in all disciplines. One of them is a literary game. How efficiently we use this method? The author shows the characteristics of literary games

Keywords: teaching methodology, literary games, innovative technologies

***Аңдатпа.** Мақалада қазақ әдебиетін оқытудың мәселелері қарастырылады. Қазіргі жаһандану дәуірінде әдебиет пәні айрықша қызмет атқаруда. Әдебиетті оқыту – әрі ғылым, әрі өнер. Сабақты қызықты әрі тиімді өткізу мұғалімнің әдістемесі мен шеберлігіне байланысты. Әдістеме де тек әдебиет қана емес, басқа да барлық пәндер бойынша түрлі құралдар мен тәсілдер бар. Олардың бірі – әдеби ойындар. Біз осы әдісті қаншалықты тиімді пайдаланып жүрміз? Автор мақалада осы әдеби ойындардың ерекшеліктерін анықтап береді.*

XX ғасырдың аяғы тасқа басылған сөзге деген қызығушылықтың азаюымен алға шықты. Яғни, көркем әдебиетке деген қызығушылық барынша дербес, прагматикалық, ақпараттық, атүсті бола бастады. «Жеделдетіп оқу» белең алды. Көптеген адамдар оқи алмайды немесе көбі не үшін оқитынын білмейді. Оқушы да солай. Кейбіреуі оны білімді болудың қиын да қашып құтыла алмайтын жолы деп білсе, енді біреулері уақыт өлтірудің жолы деп түсінеді. Оларға не оқығаны маңызды емес, ең бастысы, іші пыспаса болды.

Осындай әдеби оқу азайған уақытта қазақ әдебиетін оқыту – ұстаздан теориялық терең білімімен қатар шығармашылық қабілеті болуын талап

етуде. Өйткені, әдеби шығарманы авторлық дүниетаным идеясы тұрғысынан түсіну, түсіндіру – оңай емес. Қаламгердің ойын анық түсіну үшін оның кейіпкерлер әлеміне, олардың іс-әрекеттері мен ойларының жасырын қоймаларына кіру керек. Оқушының образ тілін тануға, символ тілін түсінуге үйрету – қиын, алайда қажет міндет. Физика, химия, биология сабақтарында балалар қоршаған ортаның заңдылықтарын таниды, тәжірибелер жасайды. Сол сияқты, оқушылар жазушының шығармашылық лабораториясының құпияларын ашуы тиіс. Онсыз әдебиет сабағы іш пыстырарлық пәнге айналады. *Әдебиет сабағын қалай қызықты етуге болады?* Осал сұрақ емес. Осындай сұрақпен, біз, ұстаздар, күнделікті бетпе-бет келеміз.

Әдебиет сабағын пайдалы әрі қызықты өткізудің бір жолы - әдеби ойындар ойнату. *Ойын әдісі* – оқушыларға білім беру мақсатында және оқу үрдісінде қалыптасқан проблемаларды шешу үшін қолданылады. Ойынның мынадай түрлері бар: оқу, имитациялық, рөлдік, ұйымдастырушылық-қызметтік, іскерлік -басқарушылық, әскери, инновациялық, т.б.

Соның ішінде әдеби ойындардың маңызы ерекше. Сондықтан, өзіміз ойластырған біршама әдеби ойындарға тоқталмақпыз.

Кім ол, кім ол?

Ойын шарты бойынша, оқушылар екі топқа бөлінеді. Жүргізуші шығарма кейіпкерін сипаттайтын шағын тезис ұсынады. Сол бойынша қатысушы командалар әңгіме кім туралы екендігі табулары керек. Кейіпкерді үш түрлі нұсқада сипаттауға болады. Егер команда мүшелері жасырылған кейіпкерді ә дегеннен-ақ тауып алар болса, ол командаға бірден 3 балл беріледі. Егер 2 немесе 3- жолы табар болса, соған сай 2 немесе 1 балл беріледі. Мысалы, мынадай тапсырма беруге болады.

Бұл кейіпкер:

1. Домбыра алдырып ән салды. Бишара, жігіт еді ғой. Ондай ойындарда бір түрлі ұстайтын арқасы бар еді. Өлеңді түйдектетіп үзбестен соқты. Жұрттың бәрі ... ның аузына қарады. Жатып қалған бірен-саран кемпірлер шапандарын жамылып келіп өлең тындасты. ***(Әбдірахман, «Шұғаның белгісі» Б. Майлин).***

№2 команда тапсырмасы

Бұл кейіпкер:

1. Ол – өте ақ көңіл, ақылды бала екен. Адамды іш тартып тұратын жайдары жүзі, не десең де тез көне кететін жұмсақ мінезі бізді бірден үйіріп әкетті. Ең жақсы қасиеті – ешкіммен төбелесіп, сөзге келмейтіндігі еді. Бір-екі рет кейбір шатаққұмар балалар тиісіп те көрген өзіне. ... үндеместен қабағын түйіп, ондайлардан сырт айналып кетіп жүрді. ***(Аян, «Жусан исі», С. Мұратбеков).***

PERSONA GRATA немесе Қалаулы кейіпкер

Persona grata латын тілінен орысшаға аударғанда «желанная персона» деген мағынаны білдіреді екен. Қазақша дәл баламасы болмағанымен, әдебиет сабағына ыңғайлап, «қалаулы кейіпкер» деп аламыз.

Конкурсқа қатысу үшін әр командадан бір ойыншыдан шақырылады. Ойын барысында балалар өздерін шығарма кейіпкерінің орнына қойып, жүргізушінің сол кейіпкердің «өміріне» қатысты қойған сұрақтарына жауап береді. Ең алдымен ол кейіпкердің кім екендігін табу керек.

Кейіпкерді өз сөздерінен таны: «Әжем кейде менің атымды атамай "тампыш неме" дейді. Оның айтқаны ып-рас екен ғой. Екі танауыма екі саусағым еркін сыйып кетерлік, қосауыз мылтықтың аузындай үңіреуіп тұр. Екі шекемнің шығыңқылығы болмаса, басым қарбыз тәрізді доп-домалақ, тап-тақыр...» (*Қожаның монологы, «Менің атым Қожа». Б. Соқпақбаев*).

Кейіпкердің сөзінен оның кім екендігін тапқан соң, шығарма ішінен кейіпкер туралы айтылған өзге кейіпкерлердің сөздерін келтіре отырып, осы рас па? деген сынды сұрақтар қойылады.

Кірмеші жиі түсіме...

Шығарманың композициялық құрылымында түстің алар орны ерекше. Аталған конкурс дәл осы түс көрудің кейбір «ұсақ-түйектеріне» арналады.

Мысалы: «...Басында сол кәмшат бөркі. Шолпысы, қара мақпал камзолы да баяғыша. Бір сыпайы ұндық тарта беруші еді ғой! Мынада соншалық жалын атып кеп, ынтазардың үнімен: «Аңсадым ғой, зарықтым ғой!» деді. «Өзің үйреткен «Топайкөгің» бар еді. Соны мен күндіз де, түнде де айтам. Тыңда, мені» деп тұрып, әсем үнмен бір ауыз айтты да: «Енді кел, келші жақын. Мен міне, қасыңдамын. Бөгет жоқ, қасыңда жалғыз тұрмын ғой!» деді. Мен де құшағым жая ұмтылып: «Кел, келші, сәулем!» деп барып, оянып кеттім». (*Абайдың түсі. «Абай жолы», М. Әуезов*).

Бұл кімнің түсі? Түсті кім көрді? Қашан көрді? Қайда көрді? деген сияқты сұрақтар қойылады. Содан кейін сол эпизодтан үзінді оқылады.

Көз – адамның айнасы...

«Көз – адамның айнасы», – деп тегін айтылмаса керек. Соған орай оқушыларға шығарма кейіпкерінің көзін суреттейтін эпизодтар оқылады, оқушылар ол көздің иесінің кім екендігін табулары қажет. Мысалы:

1-сұрақ. *Суық қарайтын қисық біткен, кішілеу өткір көзінде және түксиген қабағында өзгеше қаталдық бар. Кішкене мұрны көз, қабағына үйлеспейді. Үзіндіде қай кейіпкердің көзі туралы айтылған? (М. Әуезов, «Қорғансыздың күні» әңгімесіндегі Ақан болыс).*

2- сұрақ. *Ол - сыпайы, нәзік болып өскен... Жалғыз-ақ ұяң, жұмсақ қарайтын қара көзінде және ылғи шытынған, кірбеңдеген қабағында қалың уайымның салған ізі бар. Бұл кейіпкер кім еді? (М. Әуезов, «Қорғансыздың күні» әңгімесіндегі Ғазиза).*

Білгірлер отауы

Жүргізуші әр командадан бір оқушыдан шақырып, олардың әрқайсысына өткен өткен шығармалардағы кейіпкерлердің афоризмдері жазылған карточкалар береді. Афоризмдер аяқталмаған. Қатысушылардың міндеті – сол афоризмдерді аяқтап, оларды қай шығармада, қай кейіпкердің айтатындығын табу. Ойлануға біраз ғана уақыт беріледі. Ескерте кетерлік жайт, афоризмді сөзбе-сөз қайталап беру міндетті емес, негізгі мағынасын аша алса да есепке алынады.

Төмендегі мысал қай шығармадан алынған? Кімнің сөзі?

«... қазақ ескі бір заманда қой сияқты болған, бір қора қойды жалғыз қойшы «айт!» десе өргізіп, «шайт!» десе жусататын заман еді. Одан бері келе ел түйе сияқты болды. Бір шетіне тас тастап «шөк!» деп дыбыстаған уақытында аңырып тұрып барып, бетін бұратын болды. Енді біздің заманымызда ел жылқы тәрізді болды. Мұны ақ қар, көк мұзда қар төсеніп, мұз жастанып, етегін төсек, жеңін жастық қылуға шыдаған жылқышы ғана баға алады. Еңбек сіңірген адам ғана ие боп, басшы бола алады...».

(М. Әуезовтің «Абай жолы» романындағы Абайдың әкесіне берген жауабы).

Кетігін тап та...

Балаларға эпитеттердің орнына көп нүкте қойылған өлең үзінділері жазылған карточкалар таратылып береді. 30 секунд ішінде ойыншылар мәтінге **лайық эпитетті тауып қоюлары тиіс**. Шығарма мен оның авторын да жасыруға болады.

Мысалы:

1. Сондайтұғын, аққулар сондайтұғын,
... мүсін айдынға кеп орнайтұғын.

Әлдилеп ... төсінде, бермей тыным,

.. айдын ... мүсінін тербейтұғын (**«Ақ» эпитеті**, М. Мақатаевтың «Аққулар ұйықтағанда» поэмасынан).

2. Ырғалған көкке бойлап қарағайы,

Қасында ... желекті ... қайың,

Жібектей желмен шарпып төңіректі,

Балқытып мас қылады иіс майы (**«Көк», «әппақ» эпитеттері**. С. Сейфуллиннің «Көкшетау» поэмасынан).

Афоризмдер аукционы

Жүргізуші (ұстаз немесе топтан сайланған оқушы) белгілі бір тақырыпқа қатысты афоризмді оқиды да, оның күрделілігіне қарап,

афоризмнің алғашқы бағасын айтады. Ойыншылар осы афоризмнің авторын табулары керек. әрбір қате айтылған жауапқа байланысты афоризмнің бағасы да өсе түседі. Егер афоризмнің бағасы 5 баллға дейін өссе, алайда, оны ешкім таба алмаса, жүргізуші дұрыс жауапты өзі айтады да, аукцион токтатылады. Егер кімде-кім дұрыс жауабын айтса, аукциондағы «баға», яғни, балла сол ойыншыға беріледі. Ойынды жекелей де, 3 топқа бөліп те ойнатуға болады.

Шамамен бұл ойын төмендегідей болады.

Жүргізуші. Аукционға *«Білімді болуға оқу керек. Бай болуға кәсіп керек. Күшті болуға бірлік керек. Осы керектердің жолында жұмыс істеу керек» (А.Байтұрсынұлы)* деген афоризм шығарылады. Бұл жолдардың авторы кім? Афоризмнің алғашқы «бағасы» – 1 балл.

1-команданың өкілі. Біз бұл сөздің авторы М. Әуезов деп ойлаймыз.

Жүргізуші. Жауап дұрыс емес. Мен «бағаны» 1,5 балға өсіремін.

2-Команданың өкілі. Мүмкін бұл сөздің авторы Ә. Нұршайықов шығар?

Жүргізуші. Жауапты таппадыңыздар, баға өсіп барады. Сонымен, 2 балл үшін кім дұрыс жауабын айтар екен?

3-Команданың өкілі. Біздің есімізге түсті. Аталған афоризмнің авторы ұлт көшбасшысы А. Байтұрсынұлы болса керек.

Жүргізуші. Бәрекелді! Жауапты дәл таптыңыздар. Сіздердің командаларыңыз 2 баллға ие болады.

Конкурс өткізу үшін шамамен төмендегідей афоризмдер ұсынуға болады:

1. Тәртіпке бас иген құл болмайды, Тәртіпсіз ер болмайды. Б. Момышұлы.

2. Ана тілін жақсы біліп тұрып, төтенше жақсы сөйлесен, бұл сүйініш, ана тілін білмей тұрып, бөтенше жақсы сөйлесен, бұл – күйініш.

Х. Досмұхамедұлы.

3. Өзіңе сен, өзінді алып шығар, Еңбегің мен ақылың екі жақтап. Абай, т.б.

Әдебиет салоны

Жүргізуші. Ханымдар мен мырзалар! Сіздерден сәнді бір әдеби салонға бас сұғуларыңызды өтінемін. Салон иесімен таныстыруға рұқсат етсеңіздер. (Салон иесіне қарап) Ханым, бізді немен қуантасыз? Бізге қандай «сыймен» келдіңіз?

Салон иесі. Ханымдар мен мырзалар. Бұл – жаңа ойын. Бүгін екіжолды өлеңмен ойнаймыз.

Жүргізуші. Сөзіңізге араласуға рұқсат етіңіз, ханым. Мен қатысушыларды ойын ережесімен таныстырып өтейін. Сіздердің назарларыңызға классикалық әдебиеттен бір шумақ өлең жолы ұсынылады. Осы шумақты сіздер өз жаныңыздан құрастырып жалғастыруыңыз керек.

Салон иесі. Өтінемін, бәріңіз ойынға қатысыңыздар. (Қонақтарға өлең жолы жазылған карточкалар таратылып беріледі).

Жүргізуші. Ойлануға 1 минут беріледі.

Ойыншыларға екі жолды өлеңнің бірінші жолы ретінде шамамен мынадай үзінділер ұсынуға болады:

4. «Жасымда ғылым бар деп ескермедім...» (Абай);
5. «Бұл өмір абақты ғой саналыға...» (М. Жұмабаев);
6. «Қазағым, елім, Қайқайып белің...» (А. Байтұрсынұлы);
7. «Шығамын тірі болмас адам болып...» (С. Торайғыров); т.б.

Сұрағына орай жауабы...

Командалар бір-біріне «поэтикалық сұрақтар» береді. Ол сұрақтар белгілі ақындардың өлеңдерінен алынуы керек. Қарсы команда да өлеңмен қойылған сұраққа өлең жолдарымен жауап беруі тиіс. Алайда, ол өлең жолдары басқа ақыннан болуы шарт. Мүмкіндігінше, өлең жолымен қойылған сұраққа дәл солай жауап бергенде өзгеше бір жаңа, тосын, қызық ойдың туындауын ескерген жөн. Жауапқа ойлануға 30 секунд беріледі. Мысалы:

Сұрақ:

Шыныңды айт, кімсің тербеткен,

Иембісің сақтаушы?

Әлде азғырып әуре еткен,

Жаумысың теуіп таптаушы? (Абайдың Пушкиннен аудармасы

«Татьянаның Онегінге жазған хаты»)

Жауап:

Мен – сәби мейірімді ана құшағында,

Ақ мамасын сүйемін, құшамын да:

Алтын ана жек көрер шамасы жоқ;

Былғанам ба, мейлі құсамын ба. (С. Торайғыров «Адасқан өмір» поэмасынан)

«Әйелдерді еркектерден көп дейді...»

Жүргізуші. Әйел – әдемілік пен нәзіктіктің символы ретінде өмірде ғана емес, әдебиетте те ерекше орынға ие. Әйел жанының құпиясы мен оның тылсым табиғаты қызықтырмаған суреткер сирек болар, сірә?!

Қазір сіздер жігіттеріміз дайындаған әйел қауымына қатысты «ерлердің» әңгімесінің куәгері боласыздар. Диалог қазақ қаламгерлерінің түрлі шығармаларынан тұрады. Ойынға қатысушылардың міндеті – әңгіме қай кейіпкер жайлы екендігін табу.

Инсценировка

- 1- **Жігіт:** «...Шіркіннің өзі де келбетті-ақ еді... ақ құба, талдырмаш, көзі қап-қара, осы, үріп ауызға салғандай еді. Ажары қандай болса, ақылы да сондай. Жеңілдік дегеннің не екенін білген бала емес. Сөйлеген сөзі,

жүрген жүрісі қандай, бір түрлі паң еді-ау, шіркін... Бұл күнде ондай қыз қайда. Ажары тәуірлеу біреу болса, соны көтере алмайтынын да білмейсің, ешкіге құсап шошандап жүргені. Заман бұзылған ғой... иә... Апырым-ай, адамзатта ондай сұлу болады екен-ау!.. Аккудың көгілдірігіндей осы аппақ.

Әңгіме кім жайында? (*Шұға, «Шұғаның белгісі». Б. Майлин.*)

2- Жігіт:

Жіңішке сымға тартқан әні қандай,

Балауыз балбыраған тәні қандай.

Ақыл-ой, мінез, көрік түгел келіп,

Толықсып толып тұрған сәні қандай. Мұндай әдемілік кімге тән?

(*Қамар, «Қамар сұлу». С. Торайғыров.*)

Кітап көрмесі

Жүргізуші: Кино мен теледидар – әрине, жақсы. Дегенмен, тасқа басылған сөздің қашанда құнды екені даусыз. Сондықтан, біз бүгін кітап көрмесіне жол тартамыз. Мұнда қазақ әдебиетінің небір маржандары бар. Алайда, ол кітаптар өздерінің нағыз атауларын жасырып, жастардың тілімен заманауи атауға ие болған. Олардың мұқабаларында «жаңартылған» атаулар жапсырылған. Ойыншылардың міндеті – осынау жастардың тіліндегі жаргондар мен әдеби нормадан тыс сөздерді әдеби өлшемге келтіріп, кітаптың өз «есімін» қайтару. Ойыншылар көрмеге жақындайды, жүргізуші оларға кітаптармен танысуға уақыт береді. Содан кейін әр команда өз нұсқаларын айта бастайды. Мысалы: «Көшедегілер» («Көшпенділер» І. Есенберлин); «Бөлтірік» («Көксерек» М. Әуезов); «Рәкетті қуған Х.» («Бандыны қуған Хамит» С. Сейфуллин), т.б.

Аздаған жарнамаға кезек берсек...

Жүргізуші. Жарнаманың күнделікті өмірімізге еніп кеткені соншалық, онсыз бір кем дүние секілді көрінетін болды. Сонымен, аздаған жарнама...

Командалар алдын-ала дайындалған жарнамалық роликтер, әзілге құрылған мини-спектакльдер арқылы кез-келген қазақ қаламгерінің шығармасын немесе оның толық шығармашылық ғұмырын жарнамалауы тиіс. Соңында қазылар алқасы шешімін шығарып, жеңімпаздар анықталады. Әдеби ойындарды әрбір қазақ әдебиеті пәнінің мұғалімі өзінің ой-қиялының ұшқырлығына орай сан түрлі етіп қолдана алады.

(*Әдеби ойындарды дайындау барысында төмендегідей еңбектерден кейбір материалдар алынды: Харитонов О.Н. Сборник литературных игр для учащихся 10-11 классов. – Ростов н/Д: Феникс, 2000. -349.)*