

**Мектеп жасына дейінгі
балаларда қарапайым
математикалық ұғымдарды
қалыптастыру бойынша
ойындар**

**Орындаған: Байкен Қ.Б.,
Секенова Ә.С.,
Ақболатова А.Қ.,
Әлімбаева А.Қ.**



С...агогы
Су...ский
ба...дына
ес...п, он
ш...ылы
да...ойы
ой...ыпта
му...емес

Мектеп жасына дейінгі баланы дамытатын, өсіретін әрі тәрбиелейтін негізгі іс-әрекет – **ойын**. Ойын арқылы бала өзін қоршаған ортамен, табиғатпен, қоғамдық құбылыстармен, адамдардың еңбегімен, қарым-қатынасымен танысады. Халқымыз ойындарды тек балаларды алдандыру, көңілін көтеру әдісі деп қарамай, жас ерекшеліктеріне сай олардың көзқарастарын, мінез-құлқын қалыптастыру құралы деп ерекше бағаланған. Ойын негізінен балаларға дене шынықтыру және эстетикалық

...стика
— үшін
ені бал
өм ескен
қиықтард
жолетіп қ
қо
үйірушы
қа
қа радь
ак өздер
ізді тапқы
ке келеді
түзіну, н



ойлау, зейін қою сияқты
таным үрдістері дамуына

Дидактикалық ойын туралы жасалатын тұжырым:

ойын- тәрбие құралы арқылы, ақыл-ойды кеңейтеді, тілді ұстартады, сөздік қорды байытады, өмірді танытып, сезімді кеңейтеді.

ерік және мінез қасиеттерін бекітеді, адамгершілік сапаны жетілдіреді

ұжымдық сезім әрекеттері өсе түседі

эстетикалық тәрбие беру құралы

еңбек тәрбиесін беру мақсаттарын шешуге мүмкіндік береді

дене күшінің жетілуіне көмектеседі

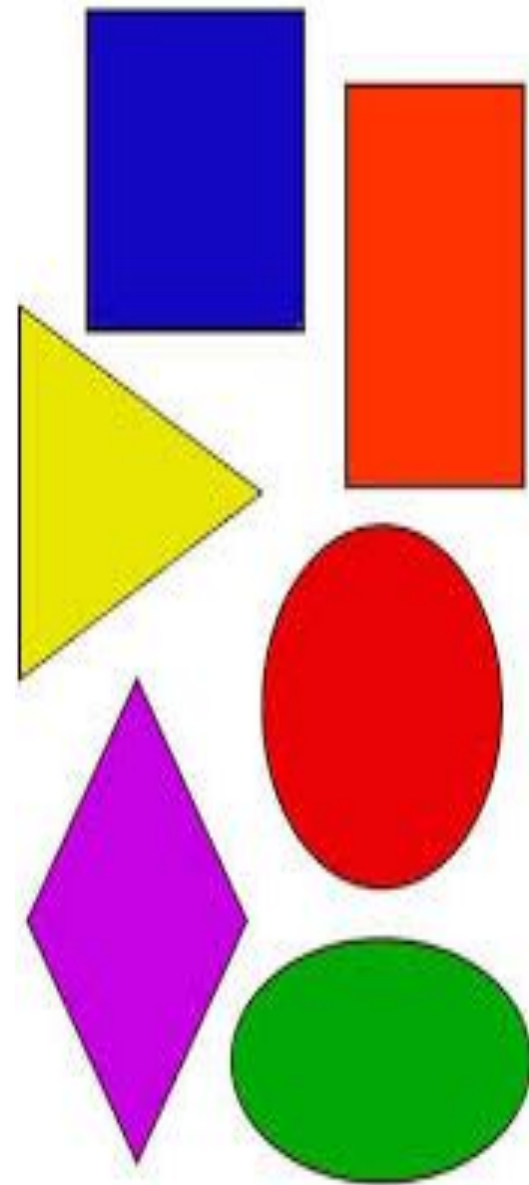
Геометрия ойлау

қабілеттерін дамыту үшін
ең күдіретті құрал болып
табылады және бізге дұрыс
ойлап, ой қорытындылауға
мүмкіндік береді.

Галилео Галилей



Ежелден геометриялық ұғымдардың қалыптасуы ақыл-ой тәрбиесінің маңызды бөлігі болған. Жер телімдерін бөлу кезінде және егіндік жерлерді санау үшін жерді өлшеу білігі қажет болды. Кейін онсыз құрылыс пен архитектура саласы да мүмкін емес болып шықты. Ежелгі египеттіктер геометрия сабақтарын қасиетті деп санаған. Ежелгі гректерде геометрия философия жүйесінің бөлігі болды. Ал ежелгі ұлы патшалықтардың тұрғандары қоғамның элитасы болуға дайындалып жатқандарға геометрияны оқытты. Атақты платон



«Академиясында» қақпадағы жазуда:

Ересек мектепке дейінгі жастағы балаларды геометриялық түсініктермен таныстыру бойынша

жұмыс үш бағыт бойынша жүргізіледі.

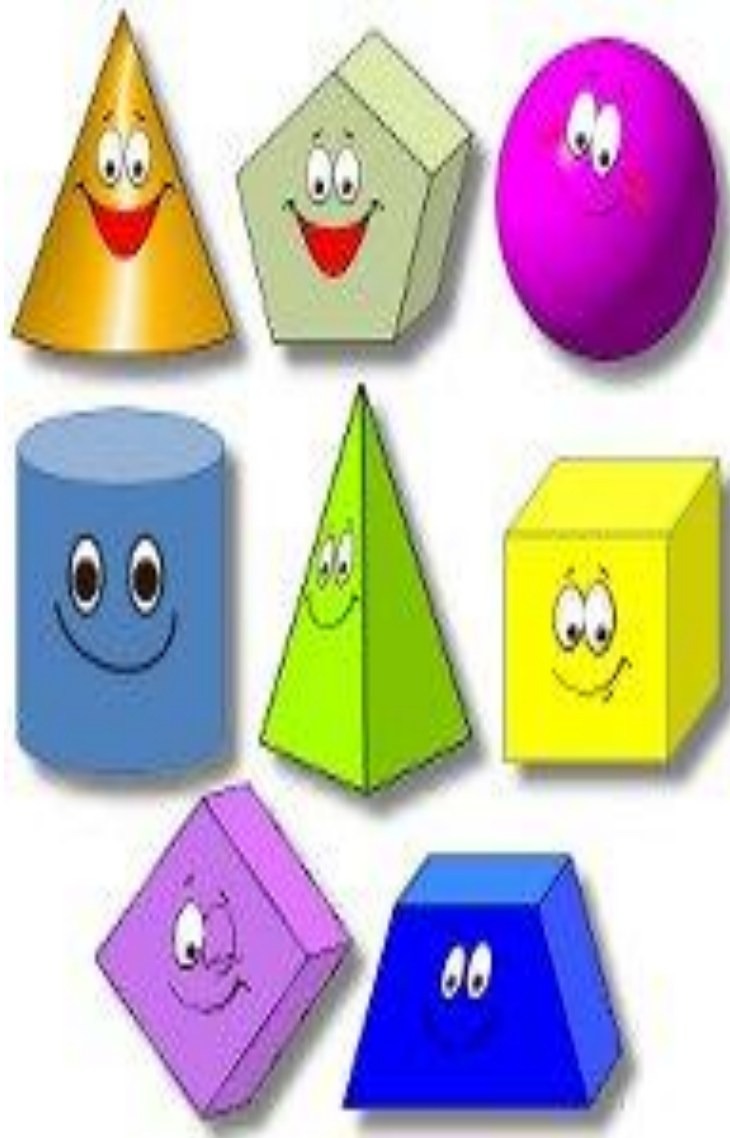
1. Оқу-танымдылық бағыты.

Ол белсенді педагогиканың базалық әдістерін қолдануда табыс, таңдану, сенімділік және оқытудың белсенді формалары мен әдістерін кіргізеді:

- дәстүрлі (көрме, түсіндіру, ойын)
- жіті (интенсивный) (тірек-сызба, кестелер)
- бағдарламалық (эксперименттер, проблемалық жағдайлар)

2. Коммуникативті-дамытушы бағыт балалар іс-әрекетіндегі математикалық ойындардың құрылымын, сонымен қатар тапсырмаларды ұжымдық және топтық орындауды сипаттайды. Ойындар: «Қандай фигуралар жасырынған?», «Нүктелер түйіссе не шығады?», «Өрмекші және тор», «Көлемді фигуралар шеберхана».

3. Әлеуметтік-бағдарлау бағыттар тақырыптық бағыттағы ойын-жаттығуларды кеңістікте бағдарлау, серуен, саяхатты меңзейді. Мысалы, «Нүкте қайда өмір сүреді?», «Геометриялық ғаламшар», «Геометрия еліне саяхат».



Геометриялық
фигуралар жайындағы
мәліметті балалар алғаш рет
ойыннан алады. Балалармен
ойнай бастаған педагог
геометриялық
фигуралардың дұрыс атын
атайды. Бұл уақытта
баланың қабылдауын
дамыта түсу керек, әр түрлі
формалар туралы түсінік
жинақтау керек. Алғашқы
жастағы топта баланың шар
және төртбұрышты ажырата

«Үй құрылысының ретін көрсет»

Мақсаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін, қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: баланың саны бойынша әртүрлі түсті



*«Ойлау – жанның
өте бір қиын терең ісі.
Жас балаға тым ауыр.
Сондықтан тәрбиеші
баланың ойлауын
өркендеткенде,
сақтықпен басқыштап
істеу керек»*

М. Жұмабаев



Мектеп жасына дейінгі балаларға математиканы үйретудегі қолданылатын ойындар мен жаттығулар **балалардың ақыл – ойының дамуын екі бағытта: логикалық білімді қалыптастыру және ақыл-ойды жетілдіруге арналған тапсырмалар** бойынша жүзеге асады.



Математиканың логикалық ойындарының негізгі міндеті – кішкентай адамды дамыту, оның бойында бар және анықталған қасиеттердің түзетілуі, оны шығармашылық, ізденіс әрекетіне айналдыру. Бір жағынан еліктеуге мүмкіндік беріледі, ал екінші жағынан – қиялдауға және жеке шығармашылығына алаңқай беріледі. Осындай ойындардың арқасында балада барлық психикалық қызметтер дамиды, ойлау операциялары, құрастыруға үлгілер жасау қабілеттері дамиды, математикалық ұғымдары қалыптасады.

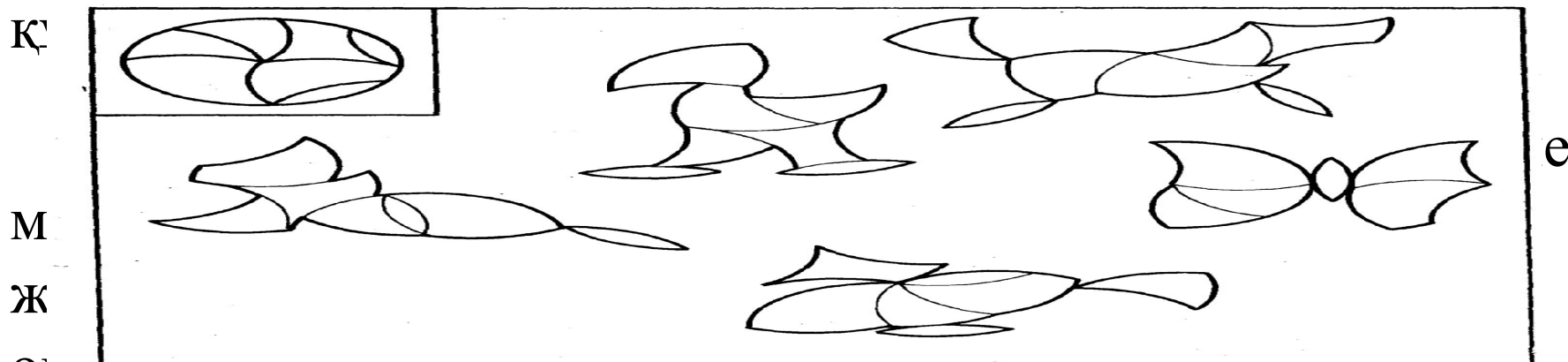
«Вьетнамдық ойын». Бұл ойын «Вьетнам элементтері» деп аталатын 7 негізгі фигуралы бөліктерінен тұрады.

Бұл ойынның басты *мақсаты* - жалпақ геометриялық фигуралардан әртүрлі силуэттер құрастыру – аңдардың, адамның, өсімдікті, қоршаған ортадағы заттарды. Әртүрлі сұлба құрастырудың өз қиындықтары бар сол үшін құрсатыру 3 деңгейде жүргізіледі. *Бірінші деңгейінде* – берілген үлгі бойынша құрастыру. Бұл



Екінші деңгейдегі құрастыруда – берілген силуэттардың шекарасы көрсетілмей біртекті үлгіде беріледі. Құрастырушы бұл қандай фигуралардан құралғанын өзі тауып құрастыруы керек. Бұл балалардың ойлау және мидағы елестету қабілеттерін оятып оны ары қарай дамытады.

Үшінші деңгейдегі құрастыру жұмыстарында құрастырушы өз қалауы бойынша құрастыра алады. Мысалға: «мен гүл құрсатырамын немесе татықұс құраймын» деп өз қалайлары бойынша силуэттарды



Оны сиптесуде, құрастырудың ержестігіне бағып отырып

Балаларға арналған сіріңкемен басқатырғыштар ойыны көп, бірақ балаларды қалай қызықтыруға болады және неден бастауымыз керек? Бұл ойындар — кеңістікті бағдарлай, ойлау және логиканы дамытуға арналған.



Сіріңкемен логикалық тапсырмалардың көптеген плюстары бар:

1) мүмкіндіктейінше айым заттарды қолдану.
мысалы: ағаш, жақша, бұтақ, т.б.
мүмкіндіктейінше.

2) Бұтақтарды қандай да бір жағдайға келтіріп,
ішіндегі заттарды анықтауға болады.

3) Бұтақтардың айырмашылығын, балалардың
сақтауға және құрастыруға жеткілікті
дағдыларды қалыптастырады.

ке басқат бірнеше

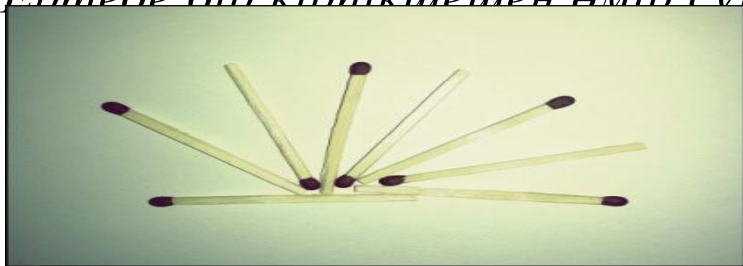
- Сіріңкемен ойындарды 1,5-2 жастағы балаларда ойнатылады, бірақ бала сіріңке күкіртін аузына салмауы қажет, және де сіріңкелер оладың танаулары мен құрақтарының ішіне кіріп кетпеулерін қадағалауыңыз керек.
- Міндетті түрде жазықтық үсті тегіс жасық болуы керек. Бұл кітап, тегіс үстел немесе тақта болуы мүмкін.
- Балаңыз бөбектік жастан асса да оңай түнінен бастағаныңыз абзал. Балаңыздың 1 сіріңкені ауыстырған шаршы, үшбұрыш, тікбұрыш шығу керектігін түсінетіне көңіл бөліңіз. Бала «жеңістен» қуаныш алсын.
- Дұрыс жауапты көрсетпеңіз. Ол тапсырманы кейінге қалтырып, келесіде оңайырақ тапсырманы беріңіз.
- Компьютермен тапсырмаларды бермеңіз. Әрқашан сіріңкелерді беріңіз: балалардың байқап көруу өте маңызды, оларды бұл тапсырмаларды «ойда» шешу үшін бейнелі ойлау әлі толық дамымаған .
- Басқатырғыштар қызықты өту үшін ұсақ ойыншықтармен картинкаларды қолдануға болады.

Сіріңкелермен ойынды 3 бөлімге бөліп қарастыруға болады:

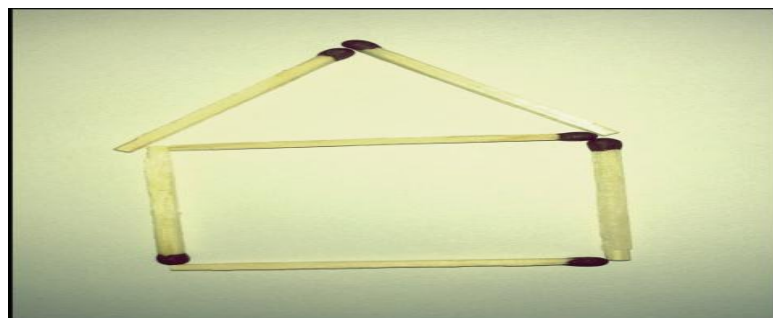
1 бөлім: Бөбектер ойыны

2-3 жастағы балаларға шаршыдан үшбұрыш жасау қиынға соғады Сондықтан оларға геометриялық фигуралардан заттарды құрау немесе ертегі құрастыруға болады. Мысалы, мынадай:

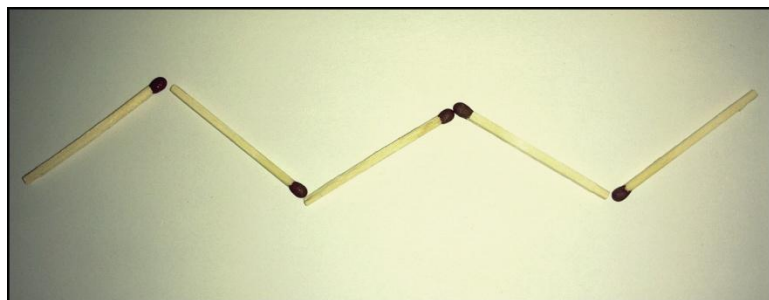
1. *Ертеде бір кіпшікшешен өмір сүріпті*



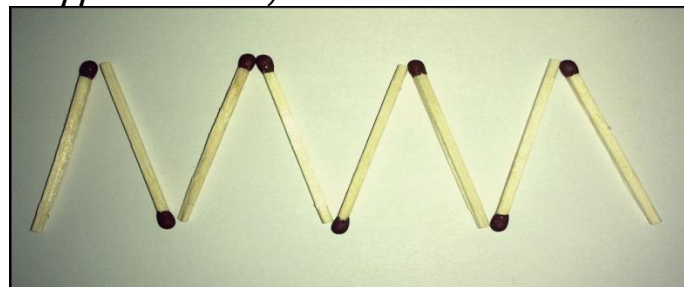
2. *Оның өз үйшігі болыпты*



3. *Бірде ол бір жыланды кездестіріпті*



4. *Ол ну шөптің арасында өмір сүрген екен, - деп.*



Ертегіні жалғасыруға болады.

Бала мұндай ертегіге қызығып құрастырып жалғастыруы абзал. Біраз уақыт өткен соң бала ертегіні өзі құрастырып өзі әңгімелеуі мүмкін.

2 бөлім: ойнау мен құрастыруды жалғастырамыз

Бұл бөлімде (3-4 жас аралығындағы балаларға) ертегіні сіріңкелерден құрастырып және оны әңгімелеу кезінде баладан көмек сұраңыз. Дәл осындай үй құрастыр, мысыққа дос құрастыр, қонақтарға орындықтар құрастыр. Бұндай тапсырмалар арқылы бара «үлгі» бойынша құрастырады, бұл баланың логикалық, бейнелеу ойлау қабілетін дамытады. Нағыз тапсырмалар мен басқатырғыштарға бұл бөлімсіз келесі бөлімге өту қыйынға соғады.

3 бөлім: басқатырғыштарды шешуді бастау

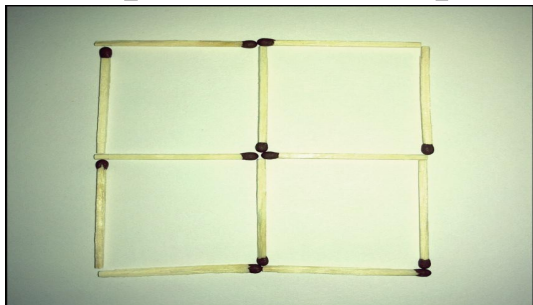
Нағыз басқатырғыштарға өтуге болады. Бұл бөлімді екіге бөліп қарастыруға болады:

- Оңай «дайындық» тапсырмалар
- Күрделі тапсырмалар

Оңай «дайындық» тапсырмалары



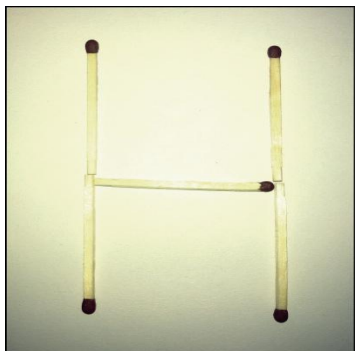
2. Мұнда неше шаршы бар? Неше тікбұрыш? Шаршы тікбұрыш па?



3. Себеттің ішінде сәбіз бар. 2 сіріңкенің орнын ауыстыру арқылы, сәбіз себеттің астында жату керек.



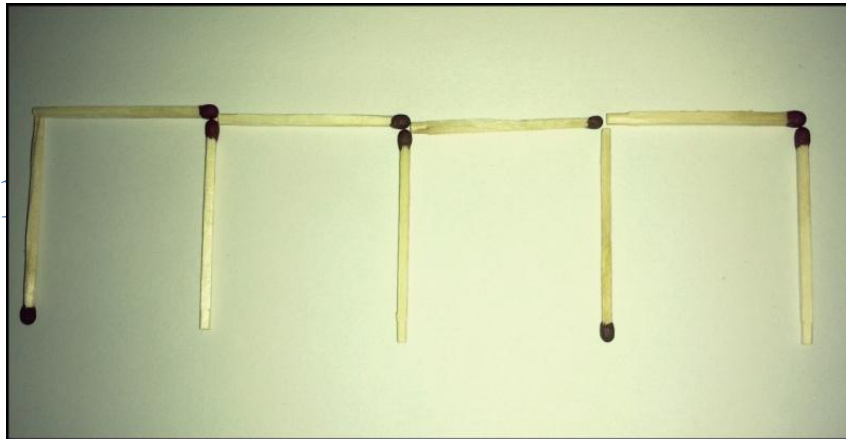
Бір сіріңкенің орнын ауыстыру арқылы Н әріпі П әріпіне ауысуы қажет.



Күрделі тапсырмалар

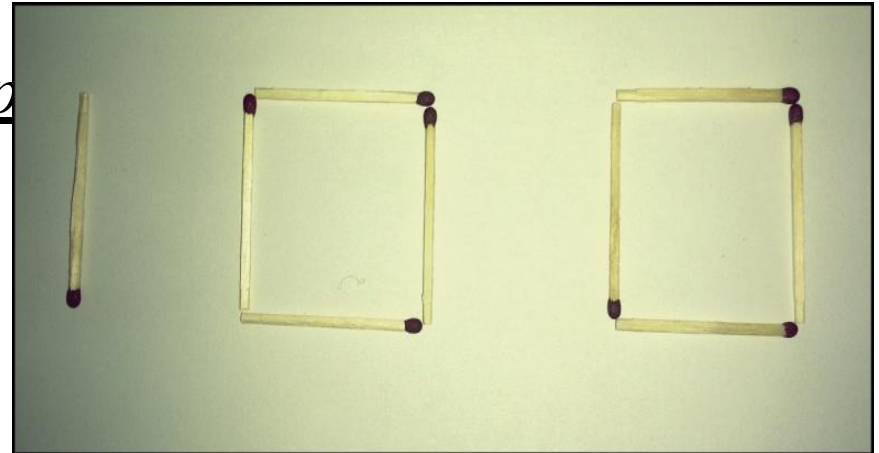
Сіріңкемен басқатырғыш ойындары күрделі тапсырмалар ішінде 3 топқа бөлінеді:

- Сіріңкеден нұсқау бойынша құрастыру
- Сіріңкені алу
- Сіріңкенің орнын ауыстыру
- Сіріңкені қосу



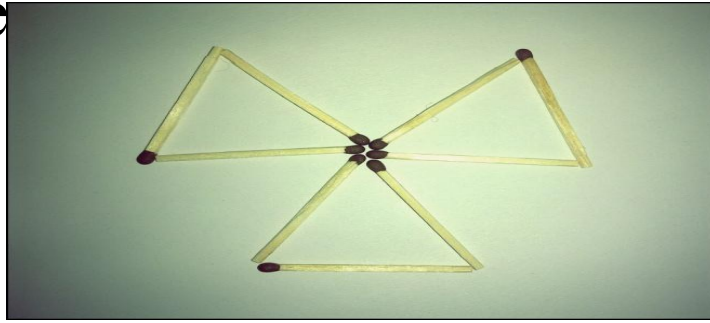
күр

аса



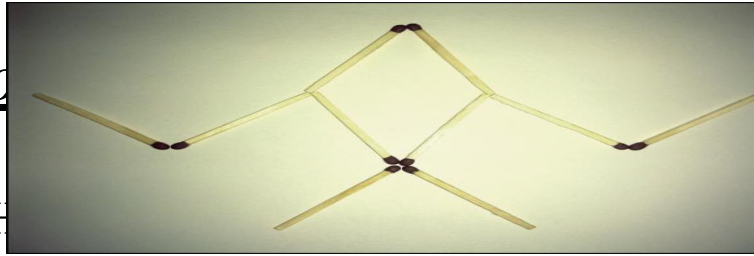
Сіріңкені алу

2. 3 сіріңкемен шаян кері шығу керек.



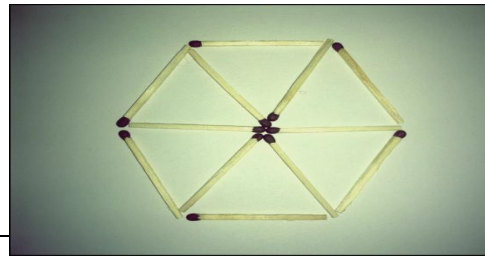
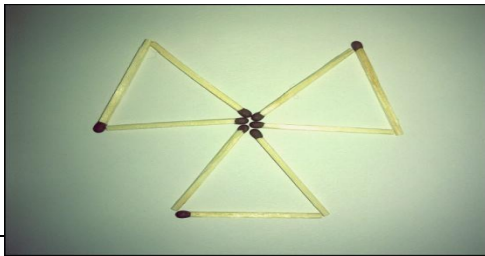
Сіріңкенің о

3 сіріңкенің



шаян кері

қарай жорғалауы керек.



Бұндай ойындарды мектеп жасына дейінгі балаларға ойнату арқылы балада тек логикалық ойлауы мен ақыл ойының дамуынан басқа, баланың қиял өрісі, эстетикалық талғамы, бейнелі ойлау, тілінің дамуы қоса жүріп отырады.



Қорытындылай келе, математикалық ойын әрекеті арқылы баланың дағдысын дамытып, көңіл-күйін және баланың тілін дамытумен қатар логикалық математикалық тапсырмалар мен жаттығуларды орындауға деген қызығушылығын қалыптастырып, оларды сергіте, қуанта отырып, белсенді әрекетке жұмылдырамыз. Математикалық ойындар арқылы баланың дербестігін жетілдіру, бұндай ойын түрін қолдану арқылы баланың жеке қасиеттерін қалыптастыру. Қай жас топтарын алсақ та бала бақша қабырғасындағы жүргізілетін ойындар балалардың ақыл-ой, санасының дамуы мен өсуіне бағытталуы тиіс.

Пайдаланған әдебиеттер:

1. «Зерек бала» мектепке дейінгі жастағы балаларды тәрбиелеу мен оқыту бағдарламасы.
2. «Тәрбиеге жетекші», 2004ж. Б.И. Иманбекова
3. «Балабақшада рухани мәдениетке тәрбиелеу», Нечаева В.Г. 1981ж
4. Мухина В.С. Возрастная психология. - М., 1998.
5. Левшина А.М. Карапайым