



Қазақстан Республикасы
Ақтөбе қаласы,
Бейбітшілік даңғылы – 5 А.
Тел. факс: 87016515733
e-mail: nurscience2017@mail.ru

Республика Казахстан
г. Ақтөбе,
проспект Мира - 5 А
Тел/факс: 87016515733
e-mail: nurscience2017@mail.ru

Шығыс № 2517

« 22 » 09.2023 ж.

№9 ХАТТАМАДАН КӨШІРМЕ

22.09.2023

Ақтөбе қ.

Күн тәртібінде

294. Наурыз айындағы әдістемелік құралдарды және электронды орталарды баспаға ұсыну және жарыққа шығару (қосымша 1)

Қатысқандар:

Оқу-әдістемелік кеңес төрағасы: Әжмұрат Н.Т.

Мүшелері: п.ғ.к.: Таганова А.М.

п.ғ.к.: Исабаева С.Н.

п.ғ.к.: Есенова Қ.Е.

Рецензенттер: п.ғ.к., доцент Имжарова З.У.

п.ғ.к., доцент Тоғайбаева А.К.

Хатшы: г.ғ.маг.: Салыкова М.Г.

Тыңдалды: Әжмұрат Н.Т.

Наурыз айында 30 (Отыз) әдістемелік құрал мен электронды орта жарыққа шығару бойынша тапсырыс жасалды. Әдістемелік құралдар мен электронды орталарды баспаға ұсыну үшін рецензенттерге ұсынылды.

Сөйледі: Имжарова З.У., Тоғайбаева А.К.

Құрастырушылармен ұсынылған әдістемелік құралдар мен электронды орталар білім беру стандартына сәйкес әзірленген. Барлық әдістемелік құралдар мектеп мұғалімдеріне көмекші құрал ретінде толықтай пайдалануға ұсыныс білдіреміз. Баспаға ұсынылып, жарыққа шығаруға лайық.

ШЕШІМ:

Ақтөбе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы «Балбөбек» бөбекжай-бақшасы» МКҚК тәрбиешісі Т.Ж.Абиеваның «Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту» әдістемелік құралы баспаға көбейтуге ұсынылсын; баспаға көбейтуге ұсынылсын;

294. Әдістемелік құрал республикалық жалпы білім беретін мектептерге көмекші құрал ретінде таратылсын.

«NurScience» ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебінің оқу-әдістемелік
кеңес төрағасы:

Хатшы:



Әжмұрат Н.Т.

Салыкова М.Г.

**«NurScience»
ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебі**



**Высшая научно-
методическая школа
«NurScience»**

Қазақстан Республикасы
Ақтөбе қаласы,
Бейбітшілік даңғылы – 5 А.
Тел. факс: 87767689331
e-mail: nurscience2017@mail.ru

Республика Казахстан
г. Ақтөбе,
проспект Мира - 5 А
Тел/факс: 87767689331
e-mail: nurscience2017@mail.ru

Шығыс № 25/3

« 18 » 09.2023 ж./г.

**Ақтөбе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы «Балбөбек»
бөбекжай-бақшасы МКҚК тәрбиешісі Т.Ж.Абиеванын
«Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту»
тақырыбындағы әдістемелік құралына
ПІКІР**

Бүгінде адамзат қоғамына ғылыми жаңалықтар мен инновациялық технологиялар қаншалықты маңызды болса, мектепке дейінгі мекемелерде оқыту мәселесін де заман талабына сай, уақыт сұранысын қанағаттандыратын жаңа технологиялармен қамтамасыз ету қажеттілігі туындап отыр. Сондықтан әрбір педагогтың алдына оқытудың жаңа технологияларын оқыту үрдісіне енгізу мақсаты қойылды. Бүгінде мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшелігін есепке ала отырып, оларды жеке тұлға ретінде дамытудың тиімді әдіс-тәсілдері мен түрлі жолдары анықталуда. Сондай формалардың бірі – танымдық қабілеттерін дамыту, яғни оның мазмұндағы дидактикалық ойындарды пайдалану деп білеміз.

Мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшелігін ескеретін болсақ, оларға берілетін білімнің күрделілігіне, оның мазмұндық ерекшелігіне, балалардың даму ерекшеліктері мен дайындық деңгейіне, білімді саналы меңгеруге көмектесетін оқыту әдістері мен құралдарының орынды қолданылуына байланысты.

Сол себепті, аталған әдістемелік құралды көмекші әдістемелік құрал ретінде пайдалануға лайық.

Пікір беруші:

«NurScience» ғылыми – әдістемелік
жоғары мектебінің сарапшысы,
п.ғ.к., доцент



Имжарова З.У.

**Ақтөбе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы «Балбөбек»
бөбекжай-бақшасы МКҚК тәрбиешісі Т.Ж.Абиеваның
«Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту»
тақырыбындағы әдістемелік құралына
РЕЦЕНЗИЯ**

Қазақстан өз тәуелсіздігін алғалы бері еліміздің рухани өмірінде көптеген өзгерістер болды. Бұл оң өзгерістер болашақ жастарды тәрбиелеуде жаңа мақсат-міндеттер жүктеп отыр. Қазақстан жастарының рухани кеңістігін қалыптастырудың алғы шарты мектептен басталады. ХХІ ғасыр мектебінің мақсаты жас жеткіншектерді жауапкершілігі жоғары, парасатты, адамгершілік мәдениеті қалыптасқан, өмірге икемді, ұлтжанды тұлға қалыптастыру. Болашақ мұғалімдер осы мақсатты орындауға бейімделген маман болуы шарт. Жаңа технологияны меңгеру мұғалімнің интеллектуалдық, кәсіптік, адамгершілік, басқа да көптеген қасиеттерінің қалыптасуына көмектеседі, оқу-тәрбие үдерісін дұрыс ұйымдастыруына әсерін тигізеді.

Қазіргі таңда жаңартылған білім беру мазмұнының негізгі өзегі-қарқынды дамып келе жатқан өзгермелі қоғамда өмір сүруге икемді, жеке басының, сондай-ақ қоғам пайдасына қарай өзін-өзі толық жүзеге асыруға дайын білімді, шығармашылыққа бейім, бәсекеге қабілетті тұлғаны қалыптастыру мен дамыту болып табылады.

Міне, жоғарыда аталған өзекті мәселелердің барлығы әдістемелік құралда жүйелі презентация түрінде көрсетілген.

Сол себепті, аталған құралды мектеп жасына дейінгі балаларды тәрбиелеу мекемелерінің тәрбиешілері қолдана алады және ол үлкен әдістемелік көмекші құрал бола алады.

Рецензент:

Қ.Жұбанов атындағы
Ақтөбе өңірлік университеті,
психологиялық – педагогикалық
және арнайы білім беру кафедрасы,
п.ғ.к., доцент:



Тоғайбаева А.К.

Исход. № 25/6

Ақтөбе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы «Балбөбек»
бөбекжай-бақшасы МКҚК тәрбиешісі Т.Ж.Абиеваның
«Дидактикалық ойындар арқылы балалардың тілін, танымын дамыту»
тақырыбындағы электронды ортасына
электронды ортасына
РЕЦЕНЗИЯ

Жаңа ХХІ ғасыр табалдырығын аттаған тәуелсіз Қазақстан Республикасының әрбір білім беру саласы мен буындарына тың көзқарас, жеке үлгідегі ізденіс қажет. Өскелең, болашағы зор жас ұрпақты талаптары мен оның мақсат, мүдделеріне сай өмір сүруге бейімдей отырып, оқытып, логикалық ой тұжырымдатып, таңғажайып ғылым саласына тартуда пән мұғалімдерінің рөлі зор. Оқушыларға дүниетанымдық сабақ берумен қатар, олардың алған білімін есте сақтау, ойлау қабілетін, тіл байлықтарын, ой-өрісін кеңейтіп, зеректік, іскерлік және табиғат құбылыстарын жеке бақылағыштық, қоршаған ортаға үлкен жауапкершілікпен қарайтын сезімдерін жетілдіреді. Оқушылардың қазіргі заман талабына сай электрондық оқулықтарды пайдаланып, пәндерге деген қызығушылығын арттыру — әрбір мұғалімнің міндеті. Әрине, электронды оқулықтарды қолданудың әсері мол. Осы талаптарды жүзеге асырудың бірінші талабы оқушының компьютерлік біліктілігіне байланысты. Оқыту үрдісінің негізгі мәселесі — оқушыға іргелі де терең, тиянақты жүйелі білім беру. Іргелі білім берудің міндеті адамды ғылыми ойлауға, оның әдіс-тәсілдерін білуге, өзін-өзі дамытуға, өз бетімен білім алуға, ізденуге іштей қажеттілігін туғызады.

Сол, себепті тақырып бойынша әзірленген презентация балалардың өз бетінше білімдерін пысықтауға септігін тигізе алады. Осы мақсатта электронды орта материалын қосымша әдістемелік құрал ретінде пайдалануға лайық.

Рецензент:

Қ.Жұбанов атындағы
Ақтөбе өңірлік университеті,
психологиялық – педагогикалық
және арнайы білім беру кафедрасы,
п.ғ.к., доцент:



Тоғайбаева А.К.

**«НурScience»
ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебі**



**Высшая научно-
методическая школа
«НурScience»**

Қазақстан Республикасы
Ақтобе қаласы,
Бейбітшілік даңғылы – 5 А,
Тел. факс: 87767689331
e-mail: nurscience2017@mail.ru

Республика Казахстан
г. Ақтобе,
проспект Мира - 5 А
Тел/факс: 87767689331
e-mail: nurscience2017@mail.ru

Шығыс № 25/5

« 18 » 09. 2023 ж. / г.

**Ақтобе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы «Балбобек»
бөбекжай-бақшасы МКҚК тәрбиешісі Т.Ж.Абиеваның
«Дидактикалық ойындар арқылы балалардың тілін, танымын дамыту»
тақырыбындағы электронды ортасына
ПІКІР**

XX ғасырдың басында зерттеушілерде адамзат тарихында алғашқы болатын еңбек пе ойын ба?-деген сұрақты шешуде ортақ пікір болған жоқ. Ойын еңбектен бұрын пайда болған деген болжамдар айтылады. Ең алғаш бұған қарама-қарсы пікірмен, яғни «ойын – бұл бала еңбегі» деген пікірді неміс психологы және философы В.Вундт, ал кейіннен бұл көзқарасты орыс философы Г.В.Плеханов «Мекенжайсыз хат» деген жұмысында әрі қарай дамытты. Ол балалар ойынын өнердің пайда болуын қарастыра отырып зерттеді. Әр халықтың ойындарының мазмұнын талдау оған ойын адамзат тарихында өнер сияқты еңбектен кейін және соның негізінде пайда болғандығы туралы тоқтамға келуіне мүмкіндік берді. Ойында адамдардың еңбек іс-әрекеті көрініс табады. Еңбек ету процесінде кездескен іс-әрекеттерден алған сезімдерін қайталауға деген ынта ерте дүние адамдарын салт-дәстүр ойындарына, биге, әнге алып келді. Сонымен, Г.В.Плеханов ойынның көпғасырлық тарихы бар және еңбектің негізінде алғашқы қоғамда пайда болған деген қорытындыға келеді.

Сол себепті, аталған электронды ортаны оқу барысында қолдануға ұсынылады.

Пікір беруші:
«НурScience» ғылыми – әдістемелік
жоғары мектебінің сарапшысы,
П.ғ.к., доцент



Имжарова З.У.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Зерттеу жұмысының өзектілігі: Елбасымыз Нұрсұлтан Әбішұлы Назарбаевтың «Қазақстан жолы – 2050: Бір мақсат, бір мүдде, бір болашақ» атты Жолдауы еліміздегі жас ұрпаққа жан-жақты білім мен тәрбие беруде жетілдірудегі толғауы терең қайталанбас дүние. Елбасы Жолдауы өмірдің баға жетпес құндылығы балаға, бала тәрбиесіне, ел болашағына айрықша көңіл бөліп отыр. Отбасы, әке мен бала, бала мен ана мәселесіне қатысты «Бала тәрбиелеу-болашаққа үлкен инвестиция» деуінде үлкен мән жатыр. Мұның барлығы – ұлттық құндылықтарды сақтап, дамытуға бағытталған жоғары мемлекеттік деңгейдегі әрекет.

Әрине, бізге Елбасының ғылым-білімге қатысты айтқан сөздері жақын. Балабақшадан бастап, мектептер, жоғары оқу орындарының болашағы, студенттер стипендиясы, ғылымның дамуы, кәсіптік білімді қалай беру керектігі айтылды. Елбасы Н.Назарбаев өз Жолдауында Қазақстан Республикасының Білім беру жүйесін әрі қарай дамыту, жетілдіру жоспарын құрып, көптеген мақсаттарды көздеп отыр. 2020 жылға қарай Қазақстандағы 3-6 жас аралығындағы балаларды мектепке дейінгі біліммен 100 пайыз қамту жоспарланып, оларға заманауи бағдарламалар мен оқыту әдістемелерін, білікті мамандар ұсынудың маңыздылығын айтты. Орта білім жүйесінде жалпы білім беретін мектептерді Назарбаев зияткерлік мектептеріндегі оқыту деңгейіне жеткізу керектігіне тоқталып, жалпы мектеп түлектері қазақ, орыс және ағылшын тілдерін білуге тиіс екендігін ескертті. Осы орайда мектепке дейінгі мекемелерде күнделікті ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде кез келген басқа оқу пәні сияқты жеке тұлғаның қалыптасуы, сапалы білім мазмұнын меңгеріп көзделген мақсатқа жетудің тиімді құралы – біздің пайымдауымызша, *ойын арқылы оқыту* болып табылады. Бүгінде адамзат қоғамына ғылыми жаңалықтар мен инновациялық технологиялар қаншалықты маңызды болса, мектепке дейінгі мекемелерде оқыту мәселесін де заман талабына сай, уақыт сұранысын қанағаттандыратын жаңа технологиялармен қамтамасыз ету қажеттілігі туындап отыр. Сондықтан әрбір педагогтың алдына оқытудың жаңа технологияларын оқыту үрдісіне енгізу мақсаты қойылды. Бүгінде мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшелігін есепке ала отырып, оларды жеке тұлға ретінде дамытудың тиімді әдіс-тәсілдері мен түрлі жолдары анықталуда. Сондай формалардың бірі – *ойын технологиясы*, яғни оның мазмұндағы *дидактикалық ойындарды* пайдалану деп білеміз. Бұл орайда М.Монтессори, А.А.Столяр, Е.И.Тихеева, Ф.Фребель, Е.И.Щербакова сияқты педагог ғалымдардың еңбегі зор [2;3;4]. Балалардың бойында алғашқы математикалық білім мен біліктілікті қалыптастыру барысында оның тікелей тәжірибелік нәтижесі ғана көрінбей кең көлемді дамытушылық нәтижесі де айқындалуы керек. Мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшелігін ескеретін болсақ, оларға берілетін білімнің күрделілігіне, оның мазмұндық ерекшелігіне, балалардың даму ерекшеліктері мен дайындық деңгейіне, білімді саналы меңгеруге

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

көмектесетін оқыту әдістері мен құралдарының орынды қолданылуына байланысты. Бұл орайда балаларға оқу процесін түсінікті, әрі қызықты етіп өткізудің бірден-бір жолы – дидактикалық танымдық мақсаттағы ойындарды тиімді пайдалану.

Себебі *ойын – мектеп жасына дейінгі баланың даму құралы*, таным көзі. Ата-бабамыз ойынды тек баланы алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай, ол халықтың ғасырлар бойы жасаған асыл қазынасы, баланың көзқарасы, мінез-құлқын қалыптастырып, бір жүйеге келтіретін тәрбие құралы деп санаған. Ойынның балалардың негізгі іс-әрекеті ретінде, психологиялық, анатомиялық-физиологиялық, педагогикалық маңызы зор. Ол мектеп жасына дейінгі балалардың іс-әрекетінің негізгі түрі. Балалар ойын элементтерін оқуда да, еңбекте де қолданады. Енді осы ойын туралы теориялар тарихына көз жүгіртсек. Ойындар теориясының бірін алғаш рет жасаған – Ф.Врубель болды. Ол ойын арқылы бала өз-өзін көрсеткісі келеді деді. М.Лазарус жұмыстан кейін демалу теориясын, Г.Спенсор ойын арқылы денедегі артық энергияны шығару. К.Крус тіршілік үшін күреске әзірлеу ойындарының, теорияларын жасады. Ойын туралы қазіргі көзқарастар оның көптеген қызметін анықтап отыр. Ал Д.Б.Эльконин болса, баланың қажеттіліктерін, қызығушылықтарын қанағаттандыра отырып, оның өмірге бейімделуін жеңілдетеді, болмысты тануға көмектеседі деген болатын [5]. Ал, грузин педагогы Ш.А.Амонашвили ойын арқылы балаларға өте қиын әлемдік танымды түсіндіруге талпынды[6]. Ол өз оқушыларымен ойын ойнағанда өзін балалармен бірдей қоя отырып, олардың көңіліне, ойына, санасына пайдалы ұғымды беріп, өз ісіне сенімді болып, қиындықтарды жеңе білуге үйреттіп, баланың көздерінде білімге деген құштарлықты байқады. Ойын арқылы оқытудың арқасында дидактикалық ойын пайда болды. Ойындарды қолдану іс-әрекеттің әсерлігін арттырып, балалардың логикалық ойлауын, математикалық қабілеттерін дамытады. Жалпы түрлі танымдық мақсатта ойындар ойнау балалардың ойлау, қабылдау, еліктеу қабілеті және заттардың түрін, түсін, көлемін ажырата білуін дамыта түсу үшін өте қажет. Балалар ойнау арқылы белгілі бір білім, білік, дағдыларды және ойын әрекеттерін меңгереді. Әрі дидактикалық ойынның танымдылық және тәрбиелік мазмұны болады. Сол себепті дидактикалық ойындарды білім берудегі тиімді амал - жолы екенін растай отырып, өзекті тақырып ретінде алып отырмыз. Бүгінгі балабақшадағы *мектеп жасына дейінгі балалардың ойын негізінде* қызығушылығы мен белсенділігін арттыру арқылы біз сапалы білім нәтижесіне қол жеткізе аламыз.

Сонымен, ғалымдардың, тәжірибелі ұстаздардың еңбектері мен әдістемелеріне, оқу-тәрбие бағдарламаларына жан-жақты талдаулар жүргізе отырып, мектепке дейінгі мекемеде дидактикалық ойындарды жүйелі түрде қолданудың арнайы әдістемесі жеткілікті деңгейде, арнайы зерттеу пәні ретінде толық зерттеліп, қарастырылмағандығын байқадық. Осыдан келіп

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

бүгінгі балабақшалардың тәрбиешілері өз тәжірибелерінде дидактикалық ойындарды мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшеліктеріне сай қолдану қажеттілігін, олардың тиімді нақты әдістеменің жоқтығынан көптеген кедергілер мен қиындықтар көретіндігін сөз етеді. Осындай қарама-қайшылықтардан келіп біздің зерттеу проблемамыз дидактикалық ойындарды қолданудың ғылыми педагогикалық-психологиялық негізін қарастыра отырып, тәжірибеде қолданудың амал – жолдарын айқындау болып анықталды. Осы проблеманы шешу бізге өзіміздің әдістемелік құралдың тақырыбын **«Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту құралы»** деп таңдап алуымызға мүмкіндік берді.

Зерттеу мақсаты: Мектеп жасына дейінгі балалардың дидактикалық ойын арқылы танымдық қабілеттерін дамытудың маңызын ғылыми-теориялық тұрғыдан негіздей отырып, тәжірибеде тиімді пайдаланудың әдіс-тәсілдерін айқындау.

Зерттеу міндеттері:

- ғылыми талдаулар негізінде дидактикалық ойындардың педагогикалық маңызын, мәнін айқындау;
- ойын түрлерін және оларды сабақта қолданудың тәрбиелік маңызын талдап, білім берудегі дидактикалық ойындарды жүйелеу;
- дидактикалық ойындар арқылы балалардың танымдық қабілеттерін дамытудың жолдарын анықтап, педагогикалық тұрғыдан негіздеу;
- тәжірибе барысында орындалған эксперимент жұмыстары бойынша тұжырымдар алып, әдістемелік ұсынымдар жасау.

Зерттеу объектісі: Мектеп жасына дейінгі балалардың оқу іс-әрекеті.

Зерттеу көздері: Философиялық, педагогикалық, психологиялық ғылыми және әдістемелік әдебиеттер. ҚР Білім және ғылым министрлігінің ресми құжаттары, мектепке дейінгі математика пәні бойынша оқу бағдарламасы, балабақша тәрбиешілерінің педагогикалық іс-тәжірибелері.

Зерттеу болжамы: Егер тәрбиешілер ұйымдастырылған оқу процесінде мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамытудың тиімді жолдарын анықтап, балалардың жас ерекшелігіне сай дидактикалық ойындарды тиімді қолдана білсек, онда оқу процесінің нәтижесі жоғары деңгейде болар еді.

Зерттеу пәні: Мектеп жасына дейінгі топта дидактикалық ойындар арқылы балалардың танымдық қабілеттерін дамыту.

Зерттеу әдістері: Тақырып төңірегінде философиялық, педагогикалық, психологиялық, әдістемелік әдебиеттерді теориялық талдау мен жинақтау, модельдеу; бақылау, сауалнама, алдыңғы қатарлы педагогикалық тәжірибені зерттеу, зерттеушінің өзіндік тәжірибе жұмысы; математикалық және статистикалық тіркеу, тізбектеу әдістері.

Зерттеу базасы: Ақтөбе қаласы «Медина» МДҰ балабақшасы

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Әдістемелік құралдың құрылымы: Зерттеу жұмысы кіріспеден, екі тараудан, қорытындыдан және пайдаланылған әдебиеттер тізімінен тұрады.

Кіріспеде зерттеу жұмысының көкейкестілігі, мақсаты, объектісі, пәні, міндеттері, зерттеу болжамы, зерттеу әдістері баяндалады.

Зерттеу жұмысының теориялық *алғашқы тарауында* зерттеу тақырыбына сай ғылыми зерттеу еңбектеріне жан-жақты талдау жасалып, мектеп жасына дейінгі балаларға білім беруде ойындарды қолданудың педагогикалық маңызы және мектеп алды даярлық тобында математикалық білімдерді жетілдіруде дидактикалық ойындарды қолданудың педагогикалық және психологиялық мәні, ерекшелігі баяндалады.

Екінші тарауда дидактикалық ойындарды математика сабақтары негізінде мектеп алды даярлық тобы тәжірибесіне енгізудің алғы шарттары мазмұндалып, сабақта дидактикалық ойындарды пайдалану жөніндегі арнайы жүргізілген эксперимент жұмысының мазмұны, нәтижесі сөз етіледі.

Қорытынды бөлімінде зерттеу нәтижелеріне негізделген, тұжырымдар жасалып, әдістемелік ұсыныстар беріледі.

Мектепке дейінгі ұйымдарда білім сапасын арттыру аса маңызды мәселе, ол үшін жалпы және негізгі жағдайларды жақсарту басты міндет болып табылады. *Біріншіден*, білім мен тәрбие беруге арналған дамытушы ортаны жабдықтау қажет десек, ол мектепке дейінгі кезеңнің өзіндік ерекшелігі мен құндылықтарын сақтайтын, баланың балалығына бағытталуы шарт.

Екіншіден, тәрбие мекемесінің басшысы мен тәрбиеші педагогтар қауымы кәсіби шеберліктерін үнемі шыңдап, білімін жетілдіруге жүйелі көңіл бөліп, ұжымның шығармашылық бағыт-бағдарын айқындап, оны жүзеге асыруға белсенділікпен ат салысуға және жағымды психологиялық ахуалдың тұрақтануына ықпал ету қажет. Сондай-ақ отбасының сұранысы мен талап-тілектерін қанағаттандыру және білім мен тәрбиенің балаға берілген үрдісі жайында ата-анамен үнемі бірлескен ынтымақты негізде жұмыс істеу де өте маңызды.

Үшіншіден, балабақшада еңбек етуге толық жағдай жасалып, тәрбиелеу мен білім берудің технологияларын сауатты меңгеріп, жаңа педагогикалық әдіс-тәсілдер жүйесін кәсіби шеберлікпен игеріп, оны тәжірибеде пайдалануға шығармашылықпен үлес қосу.

Баланы тәрбиелеу, дамыту және білім беру мәселелерінде отбасы мен балабақша ұжымының бірлескен өзара тығыз байланыста болуы болып табылады.

Бүгінгі білім беру жүйесінің негізгі мақсаты – тұлғаны оқыту, тәрбиелеу, дамыту. Бұл мақсаттар өзара тығыз байланыста болғанда ғана нәтижелі болады. Баланы өмірге дайындау үшін дамытудың маңызы ерекше. Даму барысы:

1.Зердесін дамыту

- 2.Эмоциясы мен сезімдерін дамыту
- 3.Күрт қиыншылықтарға төтеп бере алуын дамыту
- 4.Өзіне-өзінің сенімділігін, өзін-өзі қабылдау, жақсы көруді дамыту
- 5.Танымдық үрдісін дамыту
- 6.Өзін-өзі алып жүре алуын, дербестігін дамыту
- 7.Өзін-өзі көрсете алуына, өзін-өзі жетілдіруге ынтасын дамыту.

Ғалым А.Едігенова бойынша баланың бүкіл өмір бойында оның даму үрдісі жүреді. Даму үрдісінде баланың таным белсенділігі арта түседі. 6 жастағы балалар заттарды түріне, түсіне, көлеміне қарап ажырата бастап, олардың құрлысын, пайдалану тәсілдерін білгісі келеді. Күнделікті өмір барысында бала шындық дүниенің құбылыстарымен заттарын анықтай білуге, адам баласының жинақтаған бай тәжірибесін үйренуге талаптанады .

Балалардың бір нәрсені құмартып білуге талаптануын таным ынтасы дейді. Балалар өте байқағыш, еліктегіш, әр нәрсеге үңіле қарайды, көп нәрселер оларды ойлантады. Балалар әдетте өзіне түсініксіз оқиғалардың, құбылыстардың сырын білуге құмартады. Күн сайын олардың алдында жаңа сұрақтар туады. Сол сұрақтардың жауабын ересектерден күтеді, өйткені, олардың түсінігінше, ересектердің білмейтіні болмайды. Мұндай ерекше сұрақтар балалардың ақыл-ой еңбегімен шұғылданудағы ниетін, ықыласын сипаттайды. Сондықтан ересек адамдар бала сұрағын жауапсыз қалдырмауға тырысқан жөн. Себебі сұрағына жауап ала алмаған бала келешекте сұрақ қоюдан жасқаншақтайды және бұл баланы дүниені тануына кері әсер етуі әбден мүмкін. Сонымен қатар сенсорлық даму, бала заттардың түсін, пішінін, мөлшерін, және олардың кеңістіктегі орналасуын айырып қана қоймай, оларды мөлшеріне қарай сәйкестендіріп (үлкен, кіші, аз, көп) анықтай алады. Зейін тікелей қызығушылықпен байланысты (ырықсыз зейін), өйткені қызықты іске бала көңілі тез ауады. Егер 6 жасар бала ойын ойнаған болса, ол алаңдамай 2, тіпті 3сағат ойнай береді. Алайда, бұлай зейінді шоғырландыру–баланың айналысқан нәрсесіне қызығушылығынан туындайды. Балаға зейінін тәрбиелеуде көмектесу қажет. Үлкендер сөз нұсқаулары арқылы баланың зейінін ұйымдастыра алады. Оларға біркелкі жалықтыратын және тартымдылығы аз іс-әрекетпен айналысу өте қиын. Зейіннің бұл ерекшелігі сабақтарда ойын элементтерін енгізуге және іс-әрекет түрлерін жеткілікті ауыстырып отыруға негізгі себеп болып табылады. Сол себепті де ойын – бала өмірінде маңызды рөл алады. Балалардың психикасының дамуына ойын әрекетінің әсері туралы отандық педагогика тарихында белгілі ғалымдар: Ж.Аймауытов, М.Жұмабаев, Т.Тәжібаев және т.б. өз еңбектерінде жан-жақты сөз етіп айтып кеткен болатын. Ал, ертедегі ойшылдар Ж.Ж.Руссо мен И.Г.Пестолоций ойын арқылы балаларды болашақ өмірге бейімдеу керек деп түсіндірген.

Ойынның маңыздылығы туралы К.Д.Ушинский мен П.Ф.Лестгафт, тәрбиеде және оқыту барысында ойынның алатын орны туралы

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

В.А.Сухомлинский, С.Т.Шацкий және Н.К.Крупская өз пікірлерін білдірген [12;13;14;15]. Ал мектеп жасына дейінгі балалармен жүргізілетін педагогикалық үрдісті жетілдіруде ойынның алар орны жөнінде қазақстандық Н.Құлжанова алғашқы зерттеушілердің бірі болып теориялық ғылыми пайымдаулар айтқан болатын. Н.Құлжанованың пайымдауынша ойынды әдептілік, тәрбиелік мақсатқа пайдалану – болашақ өміріне түзу жол салу, үлкендерге еліктеу және баланың өмір сүру талаптарына сай деп түсіндірген.

Ойын– күрделі әлеуметтік мәдени феномен, туғаннан бастап өмірінің соңына дейін бірге жүретін адамның бөлінбес өмірі, - деп көрсетеді адам туралы әртүрлі ғылым саласындағы көптеген зерттеушілер (Н.П.Аникеева, Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин және т.б.).

Ойын дегеніміз не? «Ойын», «ойын әрекеті» ұғымына анықтама өте көп. Орыс тілі сөздігінде «ойын» сөзі «белгілі бір ережелер, тәсілдер жиынымен және бос уақытты өткізу, көңіл сергіту үшін жүргізілетін іс-әрекет» деп анықталған.

Бұл сауалға педагогикалық энциклопедияда: «Ойын – үлкендердің істерін, олардың арасындағы қарым-қатынастарын қайталайтын балалардың іс-әрекетінің бір түрі, дене, ақыл-ой және адамгершілік тәрбие құралдарының бірі», - деп анықтама берілген. Ойын өзін-өзі басқаруда қоғамдық тәжірибені меңгеру ситуациялары жағдайындағы іс-әрекет түрі ретінде қарастырылады. Ерте уақыттан бері ойын адам өмірінің маңызды бөлігі болып саналады. Ойынның шығу тарихы осы бағыттағы басты мәселелердің бірі. Сондықтан біз ең алдымен осы ойынның пайда болуының қалыптасып, дамуы туралы тұжырымдарға қысқаша талдау жүргізіп кеткенді жөн көрдік. Зигмунд Фрейд өзінің психоаналитикалық теориясында ойынға көзқарасты биологиялық себептерге (инстинг, қызығу) байланысты, яғни тұрақты, тарихтан тыс сипаттағы іс-әрекетке көзқарас ретінде көрсетеді. Оның теориясының қандайда бір дәрежеде көптеген психологтарға (Коффка К., Левин К., Пиаже Ж. және т.б.) ықпалы болды. Ол қазірде жеткілікті түрде кеңінен тараған. Т.А.Куликованың пікірінше, мұндай көзқарастардың жарамсыздығын бала ойындары дәлейдейді, олар өздерінің мазмұндары бойынша тарихи дәуірге ғана тәуелді емес, бір дәуірде өмір сүретін, бірақ әртүрлі мәдени, экономикалық, географиялық жағдайларда тұратын адамдарға да байланысты. ХХ ғасырдың басында зерттеушілерде адамзат тарихында алғашқы болатын еңбек пе ойын ба?-деген сұрақты шешуде ортақ пікір болған жоқ. Ойын еңбектен бұрын пайда болған деген болжамдар айтылады. Ең алғаш бұған қарама-қарсы пікірмен, яғни «ойын – бұл бала еңбегі» деген пікірді неміс психологы және философы В.Вундт, ал кейіннен бұл көзқарасты орыс философы Г.В.Плеханов «Мекенжайсыз хат» деген жұмысында әрі қарай дамытты. Ол балалар ойынын өнердің пайда болуын қарастыра отырып зерттеді. Әр халықтың ойындарының мазмұнын талдау

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

оған ойын адамзат тарихында өнер сияқты еңбектен кейін және соның негізінде пайда болғандығы туралы тоқтамға келуіне мүмкіндік берді. Ойында адамдардың еңбек іс-әрекеті көрініс табады. Еңбек ету процесінде кездескен іс-әрекеттерден алған сезімдерін қайталауға деген ынта ерте дүние адамдарын салт-дәстүр ойындарына, биге, әнге алып келді. Сонымен, Г.В.Плеханов ойынның көпғасырлық тарихы бар және еңбектің негізінде алғашқы қоғамда пайда болған деген қорытындыға келеді. Жеке адам өмірінде ойын, Г.В.Плехановтың пікірінше, еңбектен бұрын болды. Мұнда ойынның әлеуметтік орны бар: ол «мәдени мұраларды ұрпақтан-ұрпаққа жеткізуші құрал» болып саналады, балаларды еңбекке дайындайды. Г.В.Плехановтың ойлары жаңа буын ғалымдардың еңбектерінде дамытылды, оларды толғандырған мәселе: бала өмірінде оның келешектегі еңбек іс-әрекетке дайындайтындай ойын іс-әрекеті әрқашан да болды ма? Д.Б.Эльконин рөлдік ойындардың пайда болу тарихы мен оның дамуы туралы болжам жасады. Ол адамзат өмір сүре бастағанда балалар ойыны болған жоқ. Еңбектің және оған қажетті құралдардың қарапайымдылығынан балалар үлкендердің жұмысына өте ерте араласа бастады (жеміс, шөптің тамырларын жинау, балық аулау және т.б.). Еңбек құралдарының күрделенуі, аң аулауға, малшылыққа, жер өңдеуге көшу баланың қоғамдағы жағдайының өзгеруіне алып келді: ол енді үлкендердің жұмысына тікелей араласа алмады, өйткені оған білім, білік және т.с.с. қажет болды. Үлкендер балаларды еңбек әрекетінде жаттықтыру үшін ойыншықтар дайындай бастады (садақ, найза, арқан т.б.). Ойын – жаттығулар пайда болды, олармен ойнау барысында бала қажетті еңбек құралдарын пайдалануға дағдыланды, өйткені ойыншық солардың моделі болды. Д.Б.Эльконин әртүрлі кәсіпорындардың пайда болуымен, техника мен күрделі еңбек құралдарының дамуына байланысты ойыншықтар олардың моделі болудан қала бастады деп көрсетеді. Олар функцияларымен емес, сыртынан ғана еңбек құралы сияқты болды. Мұндай ойыншықтармен еңбек ісінде жаттығуға болмайтын болды, бірақ оларды бейнелеуге болады. Рөлдік ойындар пайда болды, одан кішкене балаға тән қанағаттанғандық алады, үлкендердің өміріне белсене қатысуға ұмтылады. Шынайы өмірде мұндай араласу мүмкін болмағандықтан, бала қиялындағы ситуацияда үлкендердің амалдарын, жүріс-тұрысын, өзара қарым-қатынасын қайталайды. Яғни, рөлдік ойын ішкі, туа біткен инстинктің әсерінен емес, қоғамдағы бала өмірінің толығымен анықталған әлеуметтік жағдайларының нәтижесінде пайда болады. Үлкендер өз кезегінде арнайы жасалған ойыншықтардың, ойын техникаларының көмегімен балалар ойынының таралуына ықпал етеді, олар ойынды қоғам мәдениетінің бір бөлігіне айналдыра отырып ұрпақтан-ұрпаққа жеткізеді. Сонымен, ойын туралы заманауи психологиялық-педагогикалық ғылыми көзқарастар тарихи шығу тегіне, әлеуметтік табиғатына, адамзат қоғамындағы мазмұны мен атқаратын міндетіне негізделеді. Психологтардың (Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев,

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин және т.б.); педагогтардың (М.Я.Басов, Н.К.Крупская, А.С.Макаренко, К.Д.Ушинский және т.б.) зерттеулері ойын өзінің мотивтеріне, шығу тегіне, мазмұнына, құрылымына, функцияларына қарай әлеуметтік екенін көрсетті. К.Д.Ушинский өзінің «Адам тәрбие пәні ретінде» деген еңбегінде ойынды «өзінің қоршаған айналасындағы дүниенің барлық күрделілігіне кірудің бала үшін шамасы келетіндей тәсіл» деп анықтама берген. Оның пікірінше, балалар ойындары қоршаған әлеуметтік ортаны бейнелейді. А.Н.Леонтьевтің, Д.Б.Элькониннің зерттеулері көрсеткендей, мектеп жасына дейінгі кезеңнің барлық уақытында ойынды дамыту ойыннан шынайылық, үлкендердің ісін қайталау, рөлдік ойнау, адамдар арасындағы қарым-қатынастың көрінісі бағытында жүреді. Сонымен ойын арнайы жасалған жағдайда адамдардың өзара қарым-қатынасын анықтау және модельдеу құралы болады, яғни әлеуметтік тәжірибені меңгеруге қызмет ете бастайды. Авторлардың пікірінше, балалар ойынының мазмұны оны қоршаған шынайы ортаның бейнесі-үлкендердің кәсіби іс-әрекеті, олардың өзара қарым-қатынасы, балаларға көзқарасы және т.с.с. болып табылады. Д.Б.Эльконин ойында «тікелей утилитарлы іс-әрекет жағдайынан тыс адамдар арасында әлеуметтік қатынастар жасалады» деп жазды. Ойын, зерттеушілер атап көрсеткендей, шынайы өмірді бейнелеу жағынан да және оны жүзеге асыру тәсілі жағынан да әлеуметті. Ойын әрекетін В.В.Давыдов, А.В.Запорожец, Н.А.Короткова, Н.Я.Михайленко, Д.В.Менджерицкая тұжырымдарына сәйкес, бала жасамайды, үлкендердің көрсетуімен болады, олар баланы ойнауға үйретеді, ойын амалдарының қоғамда қалыптасқан тәсілдерімен таныстырады. Үлкендермен қарым-қатынаста әртүрлі ойындардың техникасын меңгеру арқылы, бала ойын тәсілдерін түсініп басқа жағдаяттарды қолданады. Ойын қозғалыс әрекеті, ол баланың өзіндік шығармашылық түріне айналады, ал бұл оның дамуы үшін тиімді себеп болады. Сонымен ойынның мектеп жасына дейінгі баланың жетекші іс-әрекеті ретінде баланың психикалық дамуында өте үлкен маңызы бар. Ойын әрқашан педагогтар мен психологтардың назарынан тыс қалған емес. Балалар ойынын зерттеуде көрнекі психологтар, теоретиктер Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Элькони және т.б. өз үлестерін қосты. Педагогикада ойын теориясын белсенді түрде қарастырған К.Д.Ушинский, Р.И.Жуковская, Н.Я.Михайленко, Е.Н.Радица, И.Сорокина және т.б. болды. Көркем өнерге тәрбиелеудегі ойынның маңызын Н.А.Ветлугина, Н.П.Сакулина және т.б. зерттеген. Шетелдік психология мен педагогикада ойынның ерекшеліктерін Э.Берн, Д.Дьюи, Ж.Пиаже, З.Фрейд, Э.Фромм, И.Хейнзорг өз еңбектеріне арқау еткен. Олардың еңбектерінде әрекет түрі ретінде ойынның мәнін, тұлға онтогенезіндегі оның рөлін, әлеуметтендіру процесінде – адамның қоғамдық тәжірибені меңгеру және пайдалану орнын түсінудің түрлі тұжырымдамалары баяндалған.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Ойын – баланың өз ынтасынан туған белсенді шығармашылық сипаттағы және жоғары эмоционалдық толыққандылығымен ерекшеленетін еркін, өзіндік іс-әрекет.

Ойынның мектеп жасына дейінгі баланың іс-әрекеті ретінде өзінің ерекшеліктері болады. Балалардың ойынында еркіндігі мен өзіндік жұмыс істей алуы баланың қалауымен болады. Бала ойынды тікелей ынталылықтан, сұраныстан бастайды. Ойын қанағаттанғандық сезімін алу үшін ойналады, ойынның мотиві – өзі үшін шындықтың маңызды жақтарын бастан өткізу (С.Л. Рубинштейн). Еркіндік және өз беттілік ойынды, оның мазмұнын, басқа балалармен бірлесуге еріктілікті, ойынға кіру және шығу еркіндігін таңдағанда көрінеді. Ойын үшін іс-қимылын, әрекетін, ойынға қатысушылардың тәртібін өзі реттеу сипаты тән. Ойын белгілі бір талаптармен және ережелермен реттеледі. Әр ойында ереже әртүрлі (ойын амалының реті, тәртіп ережелері, өзара қарым-қатынас ережелері). Ойын әрекетінің шығармашылық сипаты – ойын ынтамен, баланың рөлді, сюжетті, ойыншықтары, қосымша-заттарды таңдағандағы шығармашылығымен байланысты. Ойынды құрғанда, ойын кейіпкерлерін жасағанда баланың ойлауы мен қиялы белсенді жұмыс істейді. Ойынның эмоционалдық тұрғыда қанықтылығы – бала ойында шынайы күйзеледі, ойнаған оқиғасын өз басынан кешіреді. Бала ойыннан ләззат алады, өз сезімін басқаларға береді, оларды әртүрлі рөлдерде көрді. Ойында теріс көңіл-күй де бастан өтеді – өкпе, қанағаттанбағандық, жеке жағымсыз күйзелістер, бұларды анықтау аса маңызды және олардан арылу керек. Барібір ойыннан жалпы әсер – оң болады.

Ойынның іс-әрекеттің жемісті түрлеріндегідей (сурет салу, еңбек, музыкалық) айқын материалдық нәтижесі болмайды. Ойынның құндылығы – жастарына қарай жан-жақты дамыту мүмкіншілігінде, диагностикалық, психотерапевтік, көңіл сергіту құралдары болуында.

Ойында балалардың арасындағы екі түрлі қарым-қатынас байқалады.

-ойын мазмұнымен, ережесімен анықталатын ойын қарым-қатынасы;

-ойын үстінде көрінетін нақты қарым-қатынас (ойынға келісім жасау, рөлдерді бөліп беру, келіспеушіліктен шығу, ұстанатын ережені қою). Олар балалар қоғамын ұйымдастырудың негізі болады. Ол өз кезегінде ойынды олардың өмірін ұйымдастыру түрі етеді. Ойынның мазмұнын көрсететін тура немесе қосымша ережелердің болуы оны дамытудың логикалық және уақытша реттілігін қамтамасыз етеді. Ойында өзінің ішкі мазмұнына қарай жеке адам үшін маңызды мақсаты бар амалдар жасалады. Сонымен, біз мектеп жасына дейінгі бала ойынының жекеәрекет түрі ретіндегі жалпы ерекшеліктерін бөліп көрсеттік. Ойынның әрбір түрінде өзінің әлеуеті мен ерекше белгілері бар, олар оларды бірінен бірін айырып тұрды. Сонымен бірге жалпы белгілер педагогтар мен ата-аналарға балалармен ойын әрекетін ұйымдастыру және дамыту тәсілдерінде бағдар береді. Педагогика

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

ғылымында ойын мектеп жасына дейінгі баланың жетекші іс-әрекет ретінде қарастырылады (Н.П.Аникеева, В.С.Выготский, Я.Л.Коломинский, А.П.Усова, Д.Б.Эльконин). Жетекші іс-әрекет бала психикасындағы басты өзгерістерді анықтайды және дамытудың жаңа сатысына көшуге дайындайды. Іс-әректің жетекші түрі туралы айтып келіп, А.Н. Леонтьев: «Жетекші іс-әрекет – дамуы дамудың осы кезеңінде тұлғаның психикалық процестерде және психологиялық ерекшеліктерінде дамудың басты өзгерістеріне себепші болатын іс-әрекет», - деп көрсетеді. Жетекші іс-әрекет бірден дамыған түрде болмайды, өзінің қалыптасуында белгілі бір жолдан өтеді, оның қалыптасуы оқыту және тәрбиелеу процесінде үлкендердің жетекшілігімен жүреді. Мектепке дейінгі жаста ойынның жетекші рөлі баланың оған жіберген уақытымен емес, негізгі сұраныстарын қанағаттандырғандығымен анықталады, ойынның негізінде іс-әрекеттің басқа түрлері туындайды және дамиды; ол психикалық дамуға үлкен ықпал етеді. Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин және т.б. ғалымдар ойында балалардың негізгі сұраныстары көрініс табады: өзіндік әрекетке ұмтылу, үлкендердің өміріне белсенді араласу, қоршаған дүниені тану ниеті, белсенді қозғалыста, қарым-қатынас жасауда деп көрсетіледі. Ойынның негізінде еңбек, үйрену сияқты іс-әрекеттің басқа түрлері туындап дамиды. А.С.Макаренко ойында тұлғаның сапасы мен еңбек әрекетіне қажетті дағдылар қалыптасады деген. Л.С.Выготский В.В.Давыдов, А.В.Запорожец, Д.Б.Эльконин және т.б. ойын көбінесе бала психикасында, оның процестерінде (ойлау, елестету, зейін және т.с.с.) жаңа өзгерістер қалыптасуына ықпал етеді деп атап көрсетілген. Жалпы теориялық талдаулар барысы байқатқандай педагогика ғылымында ойынды үйретуге мектеп жасына дейінгі балаларды тәрбиелеу құралы ретінде ерекше назар аударылады. Мектеп жасына дейінгі баланың іс-әрекетінің негізгі түрі бола тұрып, *ойын тәрбиелеу мен дамытудың басты құралы* болып табылады. Бірақ бұл ойынды ұйымдастыруға және басқаруға болатын педагогикалық процеске енгізген жағдайда ғана болады. Білім беру бағдарламасы талаптарын басшылыққа ала отырып, педагог бағдарламалық мазмұнды жоспарлайды, міндеттерін, амалдарын анықтайды, яғни ойынның өзіндік ерекшелігін және өзіндік сипатын бұзбай, оның барысын жобалайды. С.А.Козлова мен Г.А.Кулинованың пікірінше ойынға *мынадай сипаттар тән* болуы тиіс:

- Мазмұнның тәрбиелік-танымдық құндылығы, бейнеленетін көрсетілімдердің толыққандылығы мен дұрыстығы;

- Қажеттілігі, белсенділігі, ұйымдастырылғандығы, ойын амалдарының шығармашылық сипаты;

- Жекелеген балалардың және барлық ойыншылардың мүдделерін ескере отырып ережелерге бағыну және ойында оларды басшылыққа алу қабілеті;

- Ойыншықтарды, ойын амалдарын және материалдарды мақсатты пайдалану;

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

- Жылы қарым-қатынас және балалардың жағымды көңіл-күйі .

Ойында педагог бала тұлғасына барлық жағынан әсер етеді: оның сапасына, сезіміне, еркіне, тәртібіне, ойынды ақыл-ой, адамгершілік, эстетикалық, дене тәрбиесі мақсатында пайдаланылады. Ойын барысында баланың өзін қоршаған айналасы жөніндегі білімі, түсінігі нақтыланады және тереңдейді. Ойында қандай да бір рөлді орындау үшін бала өз түсінігін бала ойын амалына көшіруі керек. Бірақ ойын балалардың бар білімі мен түсінігін бекітіп қана қоймайды, үлкендердің жетекшілігімен жаңа білім алу процесіндегі белсенді таным іс-әрекетінің өзіндік бір түрі болып табылады. Ойында баланың айналасындағы шындықты өзгерту талабы, жаңаны жасау қабілеті дамиды. Бала ойын сюжетіндегі нақтылы және ойдан құралған құбылыстарды, таныс заттарды жаңа қасиеттермен және функционалды байланыстарды (мысалы, кресло – космостық ракета). Бұл процестердің нәтижесі баланың елестетуі мен шығармашылығының дамуы болады. Өзіне қандайда бір рөлді алып (дәрігердің, шофердің) бала өзіне мамандықты және басқа тұлғаның ерекшеліктерін жәй ғана қолданып қоймайды, ол сол рөлге кіреді, кірігеді, оның сезімі мен көңіл-күйіне енеді, сөйтіп өз тұлғасын байытады және тереңдетеді. Дегенмен, кез келген ойынның жағымды маңызы бола бермейтіндігін кейбір педагогтар көрсетуге талпынған. Мәселен, Н.К.Крупская іс-әрекет мазмұнына қарай ойынның баланың дамуына кері әсер болуы да мүмкін екендігін атап көрсетті: ойынмен аңды да тәрбиелеуге болады, қоғамға тамаша пайдалы адамды да тәрбиелеуге болады. Балалармен дұрыс, әдепті өзара әрекеттестік орнаса, ойын баланың ақыл-ойын кеңейтуге, танымның бейнелік түрлерін дамытуға (бейнелеп ойлау, елестету), мүддесін реттеуге, тілін дамытуға ықпал етеді. Ойынның өзара қарым-қатынас ережелерін, социумда тәртіп нормаларын меңгеруде маңызы зор. Ол балалардың қоғамдық тәртібі, өмірге және бір-біріне қарым-қатынасы неғұрлым жақсы қалыптасатын іс-әрекет түрі. Бірге ойынды ұйымдастыру арқылы балаларды ұжымына, ал ұжым арқылы – әрбір балаға әсер етеді. Ойында бала белгіленген тәртіпке бағына отырып, өз ойын, істерін басқалармен келісу қажеттілігіне тап болады. Бала тек қана ойын тәжірибесін алып қоймайды, өзін-өзі көрсету, өз аяғына тұру және коммуникативтік тәжірибесін алады. Сонымен қатар, ойындарда балаларды шығармашылық қабілеттері дамиды. Ол ой құрауда, рөлдер ойнағанда, қолдан қажетті ойыншықтарды, костюм элементтерін жасағанда көрініс табады. Ойын кезінде баланың сөзі, қол қимылы, бет әлпет қимылы күнделікті өмірдегіге қарағанда айқынырақ болады. Атақты педагог А.П.Усова: «Ойын – бала үшін еңбек, ойын бала үшін сабақ, ойын бала үшін нағыз өмір» деген. Ойын арқылы бала жан-жағындағы өмір құбылыстарын бейнелейді [31]. Балабақшада ойындардың түрлерінің барлығы ойыншықтар арқылы жүзеге асады. Ойын мен ойыншық бір-бірімен тығыз байланысты. Ойыншық – бала үшін жасалған зат. Ойыншық – бала қуанышының

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

баспалдағы. А.С.Макаренко «Ойыншық арқылы бала өз ойын, сезімін, отбасындағы әңгімені, қоршаған ортадағы құбылыстарды жеткізеді» деді [23]. Ойыншықтың түрлері көп. Мысалы: моторлы сюжетті, техникалық құрылыс, дидактикалық, әуендік, театрландырылған ойыншықтар болып бөлінеді. Бұл ойыншықтардың әр түрінің мазмұны әр басқа. Дидактикалық ойындарда қолданылатын дидактикалық ойыншықтар түстерді ажырата білуге, заттардың қасиеттерін айыра білуге үйретеді. Театрлық ойыншықтар – балалардың сөздік қорын байытуға, логикалық ойлау қабілетін дамытуға үйретеді. Балабақшада әр топтың балаларына әртүрлі ойыншықтар арналған. Қуыршақ пен автокөлік ойыншықтары барлық топта қолданылады. Мысалы: 1-2 жастағы қыз бала алғашқыда қуыршақпен ойнауды бастайды. Жасының өсуіне байланысты ойын мазмұнымен қатар, ойыншықтар да түрлене түседі. Даярлық топқа барғанда да өз ынтасын жоғалтпайды. Тәрбиеші бұл ойындарды сәбилер тобындағылардан гөрі күрделендіре түсуге көмектеседі, ол ойындар балаларды адамдарға қамқорлықпен қарауға бағыттайды. 5-6 жастағы баланың қуыршақты таңдауына ерекше зейін қойып қарағаны жөн, баланың ынтасын оның талабы мен тәжірибесін есепке ала отырып, адамгершілік қасиеттерге тәрбиелеуге ықпал ету. Ал біздің зерттеу тақырыбында арқау болып отырған мектеп алды даярлық топта қуыршақ - олар балаларды мектеп болып ойнау ойынына итермелейді, өздері білетіндерді қуыршақтарға үйретуге тырысады. Балдырған қуыршақпен ойнау балаларға қызықты. Онымен ойнау балдырғандарға қамқорлықпен қарауды дамытуға мүмкіндік береді. Қуыршақпен ойнау ойындары балалардың сөйлегіш, кешірімді болуға, жылы сөздер айтып дауыс ырғағын түзеуге, қарым-қатынаста мейірімді болуға көмектеседі. Сонымен ойындарды балаларға білім беруде қолданудың педагогикалық – психологиялық маңызы мен мәнін жан-жақты талдап, теориялық талдаулар жүргізу бізге оларды танымдық – тәрбиелік мүмкіндіктерін тануға және мектеп жасына дейінгі балалардың математикалық білімін жетілдірудегі рөлін айқындауға ықпал етті.

Қазіргі заман талабына сай білім беру жүйесінің басым бағыттарындағы өзгерістер қабілетті және шығармашыл өз бетінше әрекет ететін бастамашыл өз мүмкіндігін біліп, өз ойын іске асыра алатын жеке тұлғаны қалыптастыру мәселесін мақсат етіп қойып отыр. Бұл мақсаттар мектепке дейінгі тәрбие және білім беру стандартында белгіленген. Соның ішінде мектепке дейінгі мекемедегі «Таным» білім беру саласы бойынша оқу іс-әрекетінің маңызы зор. *Бұл саланың мақсаты:* жас ерекшеліктеріне сай танымдық іс-әрекет дағдыларын меңгерген, меңгерген білім дағдыларын күнделікті өмірде қолдануға қабілетті, қоршаған әлемді қабылдай білетін тұлғаны қалыптастыру.

Қарапайым математикалық түсініктерді қалыптастырудың мақсаты жас ерекшеліктеріне байланысты әр түрлі. *Екінші сәбилер тобында* балалардың

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

алғашқы ойлау операциялары: салыстыру, қорыту, заттар мен түсініктер арасындағы кейбір байланыстарын құру ептіліктерін, *естиярлар тобында*: математикалық білім мен ұғымдар негізінде балалардың ақыл-ой қабілеттерін, ал, *ересектер тобында* балалардың көңілін заттардың саны мен қоршаған орта құбылыстарына аударту негізінде математикалық ойлауын қалыптастыру. Бұл бағытта арнайы жұмыстар жүргізіледі. Бұл орайда балабақшаларда балалардың математикалық бағытта тиісті нәтижелерге жету үшін өткізілетін сабақ мектепке дейінгі педагогиканың талаптарына сай дұрыс ұйымдастырылуы керек. Балалар осыған дейін меңгерген және қолдана алатын білімдеріне сүйеніп, біртіндеп жаңа білім қорына ие болады. Жұмыс көлемін анықтауда балғындардың жеке мүмкіндіктерін жете бағаламауға немесе асыра бағалауға жол беруге болмайды, өйткені бұлардың екеуі де балалардың сабақ үстінде ешқандай ынта білдірмеуіне әкеп соқтыруы мүмкін. Біркелкі жаттығуларды әлденеше рет қайталау арқылы білімді тиянақты меңгеруге мүмкіндік туады, мұнда көрнекі құрал жаңартылып, жұмыс тәсілдері түрлендіреді, өйткені бірсарынды әрекетпен айналысу балаларды тез жалықтырып жібереді. Яғни, сабақта қойған мақсатымыз бір болғанмен, тапсырмалар әр түрлі болып, көрнекіліктердің түрлері ауыстырылуы керек. Балалар әрекетінің сипатын ауыстырып отыру, яғни педагогтың іс-әрекетіне еліктеп, оның айтқандарын тыңдау, белгілі бір қимылдар жасау, жалпы ойынға қатысуы – олардың белсенділігін арттырады, шаршап, қажуына жол бермейді. Оларға берілетін бір сарынды тапсырмалардың саны 2,3-тен, қайталануы 2-3 реттен аспауы керек. Педагог сабақ үстінде балалардың мінез-құлқын бақылап отырады және олардың шаршап қажуы, жиі алаңдауы, сұрақтарға жауап беруде жиі қателесуі, қатты сабырсыздануы байқалса сабақты тоқтатуға болады. Сабақ үстінде балалардың жағдайын қадағалап отыру міндетті шарт болып табылады. Енді біз осы математикалық білім берудегі мектепке дейінгі балабақшадағы оқыту әдістері мен тәсілдерінің мазмұнына қысқаша сипаттама бере кетейік. Ең алдымен балаларды оқытудың пәрменді көрнекілік сипаты бар. Олар педагогтың іс-қимылын қадағалап, оның түсіндіруі мен нұсқаларын тыңдап және дидактикалық материалмен жұмыс істеу арқылы тікелей өздерінің қабылдауы негізінде жаңа білімді меңгереді. Тәрбиеші сабақты көп ретте ойын элементтерінен, күтпеген сәттерден – ойыншықтардың, заттардың кенет пайда болуынан, меймандардың келуінен және тағы с.с. сәттерден басталады. Бұл балалардың белсенділігін арттырып, ынталандырады. Алайда мұндай элементтердің әлде бір қасиетін тұңғыш рет көрсетіп, оған балалардың назарын аударғанда сабақтың негізгі мақсатынан ауытқымауымыз керек. Балалар көлем туралы түсінік туғанда, заттардың қарама-қарсы немесе ұқсас қасиеттерін (ұзын-қысқа, жіңішке-жалпақ,) бар заттарды салыстыру негізінде олардың математикалық қасиеттерін көрсетеді. Сабақ үстінде балалардың өздеріне жақсы таныс, артық бөліктері жоқ, айырмашылықтары 1-2 белгіден аспайды

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

және танылатын қасиеттері айқын көрінетін заттар пайдалану керек. Педагог балаларға заттардың ұқсайтын қасиеттерін бөліп көрсетіп, одан кейін салыстыра білуге (Түсі қандай? Шамасы қандай?) сұрақтар қою арқылы біртіндеп үйретеді. Бұл әрекет заттарды беттестіру және жүзінде салыстыру әдісімен жүргізіледі. Балалардың дидактикалық материалмен жұмыс істеуі зор көңіл бөлінуі керек. Олар сәби кезінен-ақ белгілі бір кеңістіктегі заттарды суреттен таба білуі сияқты күрделі әрекеттерді орындай алады. Алайда бала тапсырманы орындай алмаса, өнімді жұмыс істей білмесе, оның бұл іске ынтасы болмай шаршайды да, жұмыстан алаңдай бастайды. Осындай жағдайды ескерген тәрбиеші оларға іс-әрекет етудің үлгісін ұсынады. Жіберетін қателіктеріне жол бермеу ол барлық жұмыс тәсілдерін көрсетіп, жасау реттілігін егжей-тегжей түсіндіреді. Мұнда түсіндіру жұмысы барысында айқын, нақты, кішкентай баланың түсінуіне жеңіл болатындай болу керек. Егер педагог асығып сөйлейтін болса, балалар оны түсіне алмай, алаңдай бастайды. Тәрбиеші балалардың назарын жаңа материалға аудартып, ең күрделі әрекет әдістерін 2-3 рет қайталап көрсетеді. Жұмыс үстінде балалардың жіберген қателіктерін көрсетіп қана қоймай, олардың орын алу себептерін анықтайды. Олардың қателіктерін түзету жалықтыратындай көп сөзді болмауы тиіс. Кейбір жағдайларда балалардың жіберген қателіктері мүлде түсіндірілуісіз-ақ жүргізіледі. (Мына қолыңа ал, оң қолыңа ал, мына тілімді үстіне қой, астыңғысы ұзынырақ екенін байқайсың ба?) деген сияқты. Бір ескертетін жайт, қатесін көрсету жазалау түрінде болмауы шарт. Балалар әрекет ету ісін меңгеретін кезде оны көрсетудің маңызы болмай қалады. Енді оларға тапсырманы ауызша түсіндіруге болады. «Қай шыршаның аласа екенін тауып алып, соның түбіне көп саңырауқұлақ қойыңдар» деген сияқты. Кішкентай балалар сезіммен қабылдаған нәрселерді әлдеқайда жақсы меңгереді, олардың бар ынтасымен еске сақтайды. Сондықтан сабақ үстінде ойын тәсілдері мен дидактикалық ойындар кеңінен қолданылады. Алайда ойын пайдалануда математикалық мақсаттан ауытқуға жол бермеу керек. Балалар игеретін әрбір жаңа әрекет ету әдісі сөзбен орнықтырылады. Педагог жаңа сөзді асықпай, жақсы дауыс ырғағымен түсіндіреді, ал балалар барлығы бірдей дауыстап қайталайды. Балалар үлестірме материалмен жұмыс істей бастағанда, әрбір балаға жеке қорапшаға салынған, жеке жиынтықтағы дидактикалық материал беріледі. Балалардың пайдалануына ыңғайлы болу үшін таратпа материалдар аса ұсақ, ауыр болмағаны жөн. Ал балалар оларды мұқият ұстауды, сабақ соңында қорапшаларға жинап, көрсетілген орынға апарып қояды үйренуі тиіс. Сан және санау бағытында оқу жылының басында балалардың, ең алдымен балабақшаға алғаш келген балалардың заттарды санай білетінін, олардың мөлшерін салыстыра алатынын, заттардың қайсысы көп немесе аз екенін анықтай білетінін көрсетіп, мұнда қандай әдістерді қолданғанын, заттардың өлшемдері мен көлемдеріне қарамастан, жиынтықтар санын салыстыра білетінін тексеріп көрген жөн. Үлгі

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

тапсырмалар мен сұрақтар: Мұнда қанша қуыршақтар бар? Кішкене қуыршақтарды сана? Қандай шаршылар көп? Көк түстілер ме, әлде қызыл түстілер ме? (Үстел үстінде 5 үлкен көк шаршы, 6 кіші қызыл шаршы шашылып жатыр). Қандай текшеленің көп екенін анықта: Сары түсті ме, әлде жасыл түсті ме? (Үстел үстінде 2 қатар текшелер тұр, 6 сары текше бір-бірінен алшақ тұр, ал 7 көк текше – бір-біріне жанаса орналасқан). Математикалық алғашқы ұғымдарды қалыптастырудың мұндай бағдарламалық мазмұны, мектеп жасына дейінгі балалардың *сан* туралы түсінуіне мүмкіндік туғызып, математикалық ойлауын одан әрі жетілдіру. 4 – 5 жастағы баланың математикалық білімге қабілеті ерекше болады. Оның санауды үйренгісі, сандарды білгісі келеді, мысалдар мен есептерді шығаруға талпынады. Бұл кезеңде баланың икемділігіне орай танымдық есептерді ұғына білу қабілетін одан әрі жетілдіре түсудің маңызы зор. Баламен оқу іс-әрекетін өткізу алдында алдын – ала дидактикалық (көрнекілік) материалды даярлауды қажет етеді. Ол үшін әр түрлі ұсақ заттарды, ойыншықтарды, серуен кезінде жиналған табиғи материалды пайдалануға болады. Сонымен қатар суреттерді, жануарлар, құстар, жемістер, көкөністер, геометриялық пішіндер мен оларға ұқсас заттарды пайдалану керек.

Баланы *санай білуге үйрету, есептей білу қабілетін жетілдіріп отыру* аса жауапты міндет. **Баланы ойын арқылы санай білуге үйретудің маңызы үлкен.** Мектеп жасына дейінгі балалардың жан-жақты дамуы үшін логикалық ойындардың рөлі ерекше. Ойын – мектеп жасына дейінгі кезеңнен басталып адам мен өмір бойы ілесіп жүретін ерекше қызмет түрі екенін біз ішкі сұрақтарды жан-жақты сөз еттік. Ал, **логикалық ойын** – балалардың оқуға, еңбекке деген белсенділігін арттырудағы басты құрал. Логикалық ойындар баланың психикасында сапалы өзгерістер тудырады: бала зейінінің, жадының қалаптасуына, ойлау қабілетінің дамуына әсер етеді. Ойлау шығармашылық және таным әрекетінің негізі болып табылады. Логикалық ойлау – адамның интеллектуалды қабілеттерінің негізін құрайды. Дамытушы ойындар балалардың логикалық ойлау дағдыларын арттырады, кеңінен және жүйелі пайдаланудың маңызы ерекше. Мектеп жасына дейінгі балалардың белсенділігін арттыру мақсатында ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттер жаңа әдіс-тәсілдермен өткізіледі, бұл баланың тыңдаушы болып қана қоймай, оқу іс-әрекетіне тікелей қатысып отыруына мүмкіндік береді. Балалар дидактикалық ойындар арқылы пайымдауға шығармашылық тұрғыдан ойлануға өз бетінше шешім қабылдап, қорытынды жасауға үйренеді. «Сан және санау» көлемінде балалар 1-ден 5-ке дейінгі цифрлармен танысады, математикалық жұмбақтарды шешеді, сандар туралы тақпақтар жаттауды үйренеді. Цифрды заттың санымен сәйкестендіруге берілген тапсырмалар сан мен цифрдың байланысы туралы түсінік қалыптастыруға арналған. Балалар ертегілер, шағын әңгімелер арқылы реттік санаумен танысады. Ертегілермен шағын әңгімелер оқу үрдісін қызықты етуге көмектеседі және есте сақтауды

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

жеңілдетеді, тақырыпқа деген қызығушылығын арттырады. Мұнда санның заттың көлеміне кеңістіктегі орналасқан орнына бағынбайтынын түсіндіруге арналған тапсырмалар да бар. Балалар көп және екеуді салыстыру тапсырмаларын ойын арқылы меңгереді. Естиярлар тобында 5 көлемінде сандық есептеу дағдысын дамытып, заттарды санауға, санды ретімен және қорытынды санын атауға, «Барлығы неше?» деген сұраққа жауап беру үйретіледі. Теңдік және теңсіздік туралы ұғымдарын санау негізінде қалыптастыра отырып, екі топтың заттарын санауға үйретеміз. Дұрыс санай білуге үйрету үшін түрлі сезім мүшелері арқылы (көру, есту, сипап сезу) санату керек. (Тәрбиешілерге санату). Сандардың таңбаларын таныстыруда сан таңбасы балалардың есінде қалу үшін, өтілген сан таңбасын таяқшамен, жіппен, ермексазбен, болмаса суретін бояу әдістерін қолдануға болады. Бір сабақта екі санның түзілуін ретімен қарастырып, оларды бір-бірімен салыстыра отырып үретудің маңызы зор. Геометриялық пішіндер.«Пішін» бөлімінде балалар әр түрлі фигуралардың арасынан белгілі бір фигураны табуды, заттардың арасынан өздеріне таныс геометриялық фигураларды табуды үйренеді. Балалар мектепке дейін дөңгелек, сопақша, үшбұрыш, шаршы, төртбұрыш, шар, текше, цилиндр сияқты геометриялық пішіндерді айырып, дұрыс атауы, заттардың ішінен өздеріне таныс пішіндерді таба білуі тиіс. Бұл жұмысқа әдетте сабақтың бір бөлігі арналады. Геометриялық пішіндерді ажырата білу үшін, салыстыру, беттестіру, жұптап салыстыру әдістерін пайдалану арқылы және сезімдік қимыл, көру арқылы зерттеп көрсетумен пішін туралы түсінік беруге болады. Геометриялық пішіндерді айыра білуге үйретуге байланысты мынадай тапсырмалар беруге болады: пішіндерді таяқшалармен жасау, түрлі пішіндерді түстеріне байланысты бояу, тапсырмалар орындату, ойындар ойнату. Ойындар: «Ұқсас затты тап!» «Қай пішін жоқ?», «Сипап сез!», «Не өзгерді?», «Ұқсас пішінді тап?». Көлем. «Көлем» бөлімінде балаларға көзбен шамалау, қимыл – қозғалыс үйлесімдігін дамытуға арналған жаттығулар ұсынылып отыр. Балалар «үлкен», «кіші», «қысқа», «қысқарақ» сөздерін дұрыс қолдануды үйренеді. Мектеп жасына дейінгі балалар заттарды өлшемі мен шамасы бойынша, ұзындығына, биіктігіне, қалыңдығына байланысты оларды бір-біріне қою беттестіру тәсілдерін пайдаланып заттардың көлемдерін көзбен мөлшерлеу және шамалау арқылы ажырата білу керек. Екі заттың көлемін бір белгісі бойынша «ұзындығы, ені, қалыңдығы) салыстыру іскерліктерін, түрлі көлемдегі заттарды өсу және кему ретінде қойып, заттарды орналастыру ретін сөзбен айтып салыстыру дағдыларын қалыптастыру үйретіледі. Заттардың көлемдерін салыстыруда математикалық терминдерді қолдану шеберлігін қалыптастыру керек. Мысалы: мына қуыршақ биік, сары қуыршақ аласалау, көк одан аласа, сары қуыршақ ең аласасы. Шарты өлшеуіштің көмегімен ұзындықты, биіктікті, сұйық және сусымалы заттарды өлшеу, бүтінді екі бөлікке, төрт бөлікке бөлу ересектер тобында үйретіледі. Уақытты бағдарлау.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

«Уақытты бағдарлау» бөлімінде балалар суреттер арқылы адамдардың іс-әрекеті мен тәулік бөліктері арасындағы байланысты анықтайды (таңертең ұйқыдан тұрамыз, түнде ұйықтаймыз, күндіз ойнаймыз). Балаларды жыл мезгілдерімен таныстыруға бағытталған оқу іс-әрекеттерінде жұмбақтар, логикалық тапсырмалар қолданылады. Уақытты бағдарлауды балабақшаның кіші тобынан бастап дамыту кештік етпейді. Сәбилер тобында тәуліктің қарама-қарсы бөліктерін анықтай білуді және үлкендер мен балалар іс-әрекеттерінің өзгеруі бойынша тәулік бөлігін ажыратуды үйретеміз. (Таңертең-кеш, күн-түн). Естиярлар тобынан бастап тәуліктің бір ізділігі туралы ұғымдарын қалыптастырып, «кешке, бүгін, ертең, шапшаң, тез, бояу» түсініктері үйретіледі. Ересектер тобынан бастап тәуліктің таңертең, сәске, түс, бесін, ымырт, кеш туралы түсініктері қалыптасып, бұл мезгілдер тәулікті құрайтынын ұғынады. Кеңістікті бағдарлау. «Кеңістікті бағдарлау» бөлімінде балалар бұған дейін алған білімін ұштап қана қоймай, қағаз бетінде бағдарлауды үйренеді, оның жоғары және төменгі оң жақ бөлігі, ортасы деген ұғымдарды меңгереді. Балалар мектепке барар алдында кеңістіктегі жүріс бағыты, сондай-ақ заттар арасындағы өзара қатынастар жөнінде еркін бағдарлай білу тиіс. Жазықтықта бағдарлай білу икемділігін дамытудың көп маңызы бар. Мұндағы жұмыста «солға-оңға, ілгері-кейін» секілді қарама-қарсы жұп ұғымдары бөліп көрсетіледі. Сәбилер тобында өзіне жақын кеңістіктегі бағыттарды ажырата білу дағдысы дамытылады. (Оң-сол, алда-артта, жоғарыда-төменде, алыс-жақын). Естиярлар тобында балалар өзінің айналасындағы заттардың орналасуын анықтауды үйренеді. Кеңістікті бағдарлау бойынша «Дүкенге қарай баруға болады?», «Мектепке барар жол», «Не қайда тұр?» «Не өзгерді?» ойындарын ойнатуға болады. Осындай түрлі математикалық ұғым, түсініктерді қалыптастыруда санауға үйретудің халықтық дәстүрі айрықша мазмұнға ие. Халқымызда бала тәрбиесіне арналған алуан түрлі ауыз әдебиетінің үлгілері бар екенін ескерсек, баланы санауға үйретуде оларды пайдалана білу жақсы нәтиже береді. Баланы әлдилеу, жұбату, үйрету, ойнату кезінде оның алдына неше алуан тілек, мақсат қою өлеңмен, жырмен, көркем сөзбен айтылған. Жұмбақтар, санамақтар, жаңылтпаштар баланы қызықтырып, көңіл-күйін көтеріп, қуанышқа бөлейді. Бәрі де балаға әсер етіп, қиялын қанағаттандырады, ойлауын дамытады. Осыған орай, балаларды отбасында санауға үйретуде ең алдымен бала жүрегіне жақын «Қуырмашты» пайдалана отырып, «Саусақ санау», «Бес саусақ», «Бір қазан сүт» ойындарын ойнатуға болады. «Бір қазан сүт» атты халық шығармасын қуыршақтар арқылы кейіптендіре отырып, беске дейін санау, заттарды топтай білу, көп, аз, жалғыз ұғымдарын түсінуге пайдалануға болады. Баланың санай білу дағдыларын қалыптастыруда санамақтарды, өлең есептерді пайдаланған тиімді.

Бір дегенім – белдік,

Екі дегенім – ерлік,

Үш дегенім – үміт,
Төрт дегенім – түбіт,
Бес дегенім – балта,
Алты дегенім – алқа,
Жеті дегенім – жалбыз.

Балаларды ойын арқылы санай білуге үйрету.

Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала болар ма?»-деп айтқандай, баланың өмірінде ойын ерекше орын алады. Халқымыз ойындарды тек балаларды алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай, олардың мінез-құлқының қалыптасу құралы деп ерекше бағалаған. Асық – халқымыздың дәстүрлі ойындардың қатарынан ойып тұрып орын алатын ежелгі спорттық ойын. Тақыр алаңға көлденеңінен түзу сызық сызады да, соны бойлай тігілген асықты кезектесіп сақамен ату арқылы мергендік сынасады. Асық ойындарының Үштабан, Шығу, Шеңбер деп аталатын түрлері бар. Асық – балалардың дүниетанымын кеңейтетін ойын. Ойынға бірнеше бала араласқанда әркім өз асығын қателеспей тауып алу үшін асықты бояп алу қажет. Сонда әр асықтың түсі әртүрлі болып шығады. Осы арқылы бала қызыл, жасыл, сары, көк, қара бояу түрлерін үш-төрт жасында ажырата бастайды. Әр бала өз асығының санын біледі. Бұл санауға жақсы, балалардың есепке жүйріктігі де осы кезден бастайды. Сонымен қатар, асық –кәдімгі санағыштың рөлін қоса атқарады. Асықтарды қаз-қатар тізу кезінде олардың санын алу, кейін ұтысты есептеп, ұпай бөліскенде баланың математикаға бейімін артырады. Қазақ баласының есепке жүйріктігі осындай ойындардан қалыптасқан.

«Асықты жылдам ал» ойыны. 3-4 жастағы балалардан бастап ойнауға болады. Ойынның шарты – балалар дөңгеленіп малдас құрып отырады. Жүргізушіні санамақ арқылы сайлап алады. Жүргізуші асықты алып балаларды айнала жүгіріп екі баланың ортасына қояды. Екі бала бір-біріне арқасын тіреп балалар «1,2,3» дегенде жүгіріп кім бірінші асықты алса, сол жеңіске жетеді. Ойынды әрі қарай жеңген балалар жүргізеді. Бұл ойын да балаларды жылдамдыққа, ептілікке, шыдамдылыққа үйретеді[35]. Әрине, бұл асық ойындардың балалар үшін маңызы зор. Балалар асықтардың санын білу үшін санауды, асықты дәл көздеп ату үшін мергендікті, асықты дұрыс ретпен орналастыру үшін кеңістікті бағдарлауды, асық ұтыстарын тез шапшаң есептеуге логиканы, асықтарды ойын шартына орайсызық бойына тізу үшін геометриялық пішіндер туралы түсініктерді, сонымен қатар асықтардың түстерін, көлемдерін ажырату сияқты таным-түсініктері ойын барысында бала жадында тез қалыптасады. Бұл баланың жан-жақты толыққанды математикалық түсініктерді меңгеруіне септігін тигізеді деп айтуға болады. Ойын үстінде балалардың бойындағы барлық дерлік психологиялық процестері, сезімдері мен эмоциялары, ерік-жігер қасиеттері шыңдалады, мінез-құлқы айқындала түседі. Тәрбиешіге баланың

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

психологиясының өзіндік ерешеліктері айқындалып олармен оқу-тәрбие істерін жүргізудің тиімді әдіс-тәсілдерін қолдану мүмкіншіліктері туады. Бала өзіне жаңалық болып сезілген әр қилы нәрселерге еліктегіш келеді. Осы қасиеттермен бойындағы сезім мен қабілет ерекшеліктерін аңғартады. Мінезінің ұнамсыз жақтары байқалатын тұс та осы. Тәрбиешіге бұл ретте істейтін жұмыс түрлері көп-ақ. Осылардың ішіндегі дидактикалық ойындардың маңыздылығы жоғары. Бірақ, ескеретін бір нәрсе, маңызды екен деп сабақ мазмұнына үйлеспейтін ойын түрлерінен аулақ болған жөн. Әр ойынның өз реті бар. Әрбір педагог оқу процесінде қандай дидактикалық ойын қолданылатын сабақ мазмұнына, мақсатына сәйкес таңдап алған жөн. Өйткені ойын балалар үшін қызықты әрекет, іс-қимыл бола отырып, сонымен бірге оларды тәрбиелеу мен дамытудың аса маңызды құралы болып табылады. Бірақ ол педагогикалық ізденістің арқасында ғана қуатты құралға айналады. Тәрбиеші мектеп жасына дейінгі балаларға игере алатындай ойынның программалық мазмұнын жоспарлайды. Ойынды педагогикалық процеске енгізе отырып, педагог балаларды ойнауға, А.С.Макаренконың сөзімен айтқанда, «Жақсы ойын» жасауға үйретеді. Мұндай ойынға мынадай сипаттар тән: мазмұнының тәрбиелік-танымдық құндылығы, ойын барысының дұрыс түсіндірілуі, таңдалып алынған ойын түрлерінің балаларға үйретері мол және шығармашылық сипаты, жеке балалардың және барлық ойнаушылардың мүдделерін ескере отырып ойын ережесіне бағыну және соларды басшылыққа ала білуі, ойыншықтар мен ойын материалдарын белгілі бір мақсатқа пайдалану, балалардың бір-бірімен достық қарым-қатынастары және көңіл күйлерінің шат болуы ескеріледі. Ойынды басқара жүріп, тәрбиеші баланың жеке басының барлық жағына: оның санасына, сезіміне, ерік-жігеріне, мінез-құлқына ықпал жасайды. Мазмұны ойлай білуге құрылған ойын процесінде балалардың білімі мен түсінігі айқындалып, тереңдей түседі. Ойын үстінде қайсы бір ролді орындау үшін бала өзінің түсінігін ойын әрекетінде көрсетеді. Кейде адамдардың еңбегі туралы нақты түсініктері дәйексіз болады, тәрбиеші еңбек туралы ұғымдарын кеңейту үшін мазмұнды, тәрбиелік сипаты мол түрлерін таңдап алған жөн. Балалар бәрін білуге құштар, сұрақ көп қояды. Педагогтың бала меселін қайтармай сол сұрақтарға толық жауап қайтаруы, ойын кезіндегі әңгімелеріне құлақ түріп, дұрыс сөйлеуге әдептіліке үйретуі, өзара түсінісулеріне, келісуіне көмектесуі керек. Демек ойын балалардың алған білімдері түсініктерін баянды етіп қана қоймайды, сонымен бірге өзінше бір белсенді танымдық іс-әрекет формасы болып табылады. Сондықтан оқу-тәрбие процесіне ойынды дұрыс кірістіріп, оның барлық тиімді мүмкіндіктерін пайдаланудың маңызы зор. Түптеп келгенде, тәрбие құралдарының басқа түрлері сияқты ойынның да білімділік, тәрбиелік мүмкіндіктерін балалардың жас ерекшеліктеріне, сабақ мазмұнына жақсы үйлестіре қолдану педагог ізденісіне, шеберлігіне байланысты. Ол үшін педагог ойынды пайдалану методикасын да, ойын түрлерін таңдап-

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

талғауға да қойылатын талаптарды жете білуге тиіс. Мектепке дейінгі жастағы балаларға белгілі бір білім беріп қана қоймай, оны жалпы дамыту, яғни сөйлеу, оқу, қоршаған орта жөнінде дұрыс қозғалыс қалыптастыру, жағдайларды объективті түрде бақылап, талдау жасауға үйрету, ойын дұрыс айтуға, салыстыра білуге, дәлелдеуге, сөйлеу мәдениетіне үйретеді. Заман талабына сай жыл сайын білім беру саласында да көптеген өзгерістер болып жатыр. Оқыту бағдарламасы дамыта оқыту қағидасын ұстанғандықтан, көп мәселе әдістеменің басынан аяғына дейін сәл күрделене түсіп, қайталанып отырады. Әдістеменің мазмұны баланы дамыту және оқыта отырып тәрбиелеуге мүмкіндік береді. Сондықтанда тәрбиеленушілерге тиянақты білім беру тәрбиешінің шығармашылық ізденісі мен шеберлігін қажет етеді. Жас ұрпаққа саналы білім беруге оқу материалдарын толық меңгерту мақсатында оқытудың жаңа технологиясының бірі балаларға оқу материалдарын ойын арқылы оқыту технологиясын пайдаланған жөн. Дидактикалық ойындарды сабақта пайдаланғанда арнайы мақсат көздеп, нақты міндеттерді шешу. Ойнатылатын ойынның мақсаты бағдарламада анықталған білім, білік дағдылар жайында түсінік беру, оларды қалыптастыру, тиянақтау және пысықтау немесе тексеру сипатында болып келеді.

Дидактикалық ойындарды сабақта пайдалана отырып, олардың балаға тигізетін мынадай маңыздылықтары бар.

1. Ойын балалардың қоршаған дүние туралы түсініктерін кеңейтеді. Оны бекітіп, нақтылай түседі.
2. Әрбір дидактикалық ойын баланы ойлай білуге баулып, сөздік қорын молайтады, ақыл-ой қызметін қалыптастырады.
3. Дидактикалық ойын адамгершілікке тәрбиелеу құралы болып табылады.

Ойын ережелері балаларды ұстамдылықты, тәртіптілікті қажет етеді.

Балабақша сабақтарындағы ойынның негізгі міндеттері - балалардың есептеу дағдыларын қалыптастырып жетілдіру, баланың қызығушылығын туғызып, белсенділігін арттыру. Ойынды пайдалану жиілігін педагог өзі анықтайды және шығармашылықпен түрлендіре отырып, жаңа тақырыпты өткенде, өтілген материалды қайталағанда, білімді тиянақтау тексеру кезінде қолданып отырады.

«Киіз үй тігейік» ойыны

Дидактикалық мақсаты: Өткен тақырыпты қайталау, ежелден келе жатқан қазақ халқының мекен-жайы, тұрағы киіз үй туралы түсінік беру.

Керекті құралдар: Киіз үйдің сүйектерінің суреттері, есептер жазылған карточкалар.

Мазмұны: Киіз үй сүйектері суреттерінің артына тапсырмалар жазылған. Математикадан өткен тақырыптарды қайталай отырып, балалар киіз үйді тигеді. Киіз үйдің сүйектерін атайды.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

1. Шаңырақ
2. Уық
3. Кереге
4. Сықырлауық

Қазақ халқының ертеден келе жатқан мекен-жайы – киіз үй туралы әңгімелеу. Қорыта келгенде, балалар оқу үрдісіне «ойын» түрлерін пайдалану, біріншіден, балалардың білімін берік меңгерту құралы болса, екіншіден балалардың сабаққа деген қызығушылығын, белсенділігін арттырып, білім сапасын көтеру болып табылады. Сонымен бірге бала ұлттық құндылықтар туралы мағлұмат алып, халықтың өзіндік ерекшелігі мен мәдениетін құрметтеуге талпынады. Ойын үстінде бала өзін еркін ұстайды. Ал еркіндік дегеніміз барлық дамудың баспалдағы. Сондай-ақ ойын баланың болашақ өміріне есік ашып, оның іздемпаздық, тапқырлық қабілетін оятады. Осы тұрғыда баланың байқағыштық, зерттеп-салыстыру, сезім қабілетін дамытуға, баланың заттарды белгілері бойынша тану, түйсіну қабілетін ұштап қана қоймай, сонымен қатар сөздік қорын молайтуда дидактикалық ойындардың орны ерекше болып табылады. Ойын көп жоспарлы, күрделі педагогикалық процесс болғандықтан мектепке дейінгі жастағы балаларды оқытудағы ойындық әдіс болып табылады. Оқыту формасы балаларды жан-жақты тәрбиелеудегі негізгі құрал болып есептеледі. Дидактикалық ойын оқытудың әдістерінде 2 жолмен қарастырылады. Ойын сабақтар және дидактикалық тапсырмалар. Тәжірибе жүзінде ойындық сабақтардың көмегімен балаларға білім беріп қана қоймай, оларға қалай ойнауды да үйрету. Бір мезетте бала және ойынның мүшесі ретінде де балаларды ойнатуға талпындыру, ал балалар ойнай отырып үйренеді, сондай-ақ ойын өзіндік ойын әрекеті нәтижесінде де қалыптасады. Өзіндік ойын әрекеті балалардың ойынға деген қызығушылығы артқан кезде ғана іске асады. Балалар ойын ойнағанды ұнатады және өз ынталарымен беріліп ойнайды. Тапсырмаларымды балалар өз беттерімен орындап және ойынды ұйымдастырып бір-біріне әділ баға беруге үйренеді. Балабақшада жиі қолданатын дидактикалық ойын түрлерін төмендегі жүйе бойынша өткізіледі:

1. Ойыншықпен ойналатын ойындар.
2. Үстел үстінде ойналатын ойындар.
3. Сөздік ойындар

Әр топта балалардың жас ерекшеліктеріне байланысты ойындар іріктеу, сондай-ақ тапсырмалар арқылы балалардың білімін тереңдету және ойлауын, зейінін, есте сақтауын дамыту болып табылады. Ойынның мазмұны бірнеше элементтен құрылады: Дидактикалық тапсырмалар, мазмұны, ережесі және ойынның орындалуы, мұнда басты элемент-дидактикалық тапсырмалар болып табылады, ал қалған элементтер осы тапсырмаға және оның орындалуына көмектеседі. Тапсырмалар әртүрлі болады (табиғат, жануарлар және өсімдіктер әлемі, адамдар, еңбек т.б.) және қарапайым математикалық

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

ұғымдарды бекітуге байланысты. Ойын ережелерге сүйенеді, ережелер әр баланың ойында не істеу керектігін, қалай істеу керектігін, мақсатқа жетудің жолдарын көрсетеді және ақыл-ой қабілеттерін дамытады, әсіресе, кішкентай топтағы балалар өзін-өзі ұстауға, өздерінің мінез-құлықтарын қадағалауға үйренеді. Сонымен бірге, психологиялық жағдайларын жақсартады: көңіл аударғыштығын, байқағыштығын және мейірімділікке, кішіпейілділікке үйретеді. Көптеген дидактикалық ойындар балалардың жеке-дара ойнауына арналған (мозаика, пирамида), олар баланың дербестігін, аңғарғыштығын, өздігінен еңбек етуін жетілдіреді. Кейбір ойындар 4-6 баламен ойналады, сандық лотолар сан үйрету үшін өте қолайлы қызықты. Дидактикалық ойынды қолдану үшін үлкен педагогикалық шеберлік қажет. Ойынды таңдап алған соң, ойынның көмегімен қандай тапсырманы орындайтынын анықтау және ойынды өткізу үшін алдын-ала дайындалу, сонымен қатар балаларға ойын түсінікті, анық, жас ерекшеліктеріне сай болуы тиіс. Мысалы: табу, көрсету, белгілеу естияр топқа лайықты, ал ересек балаларда салыстыру басым болады. Мінез-құлықты тәрбиелеуде ойынның рөлі маңызды болып есептеледі. Дидактикалық ойындардың сапалылығы: Олардың сабақтың әр кезеңіндегі орны мен міндетін, мақсатын дәл анықтауға, оны қолданудың теориясы мен практикасын педагогтің жетік меңгеруіне, шеберлік танытуына, ойынға қажеті материалдарды алдын-ала дайындап алуына, ойын үрдісіне балаларды белсенді қатыстыруына байланысты болады.

Педагогтардың ойын ойнату кезінде ескерілуі тиіс кеңестері:

-Ойын балаға да, үлкендерге де қуаныш әкелуі қажет.

-Баланы ойынмен қызықтырыңыз, бірақ оны ойнауға мұқтаждамаңыз, ойын тапсырмаларымен ашуға дейін қысым көрсетпеңіз. Ойын кезінде баланы ренжітіп алмаңыз.

-Баланың қызығулары «толқынмен» өтеді. Сондықтан, балада ойынға қызығушылығы басылғанда, ол ойын туралы екі айға, тіпті көпке дейін «ұмытыңыз», сосын оны бала «кездейсоқ» есіне түсірсін. Мектепке дейінгі балалардың ақыл-ой, дене адамгершілік, эстетикалық тәрбиесі жөніндегі психологиялық зерттеу нәтижелері осы кезеңдегі балалардың қабылдау мүмкіндіктері мол екенін дәлелдейді. Мұның өзі оларға білім негіздерін неғұрлым кеңірек меңгертіп, өмір туралы түсініктерін жетілдіріп еңбекке деген сүйіспеншілік көзқарастарын қалыптастыруға болатынын көрсетті. Әсіресе, мектеп жасына дейінгі балаларды отбасында тәрбиелеудің маңызы өте зор. Ата-аналардың басшылығымен баланың өмірлік тәжірибесі нығайып, адамгершілік, мінез-құлық әдеті жөніндегі қарапайым дағдылары жетіле бастайды, тәрбиеленуші ортаға, айналадағы адамдарға қарым-қатынасы қалыптасады. Қазіргі талап – әрбір балаға сапалы да терең білім беру. Сондықтан да балабақша оқу үрдісінің арасында әртүрлі педагогикалық әдіс-тәсілдермен жүйелі түрде балалардың шығармашылық ойлауын дамытып, белсенділігін қалыптастыру көздейді. Заман талабына сай әр тәрбиеші өз

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

сабағын жағаша ұйымдастырып, шығармашылық ізденіспен өткізеді. Білім беру субъектісі ретінде «баланы қалай дамытамын? Не арқылы дамытамын?» деген сұрақтар туындайды. Әрі білім беру құрылымында жаңа технологиялар өмірге келді. Сол жаңалықтардың бірі – *ойын технологияларын сабақтарда тиімді пайдалана білу*. Мектеп жасына дейінгі балаларды оқытуды ойын технологиясын пайдалану қажет екені еш талас тудырмайды. Өйткені мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі әрекеті ойын технологиясын жетік меңгеруі тиіс деп санауға болады. Ойын барысында балалар тілдесу ережелерімен танысады. Біз балаларға әр түрлі тапсырмаларды береміз. Ол тапсырмаларды орындау барысында мыналарды үйренеді:

- Заттардың белгілерін сипаттау;
- Берілген белгілер бойынша заттарды тану;
- Заттардың бірдей және әр түрлі қасиеттерін анықтау;
- Заттарды пішініне, көлеміне, түсіне қарай жіктеу дағдыларын қалыптастыру;
- Іс-әрекеттердің бірізділігін анықтау;
- Қарама-қарсы құбылыстар туралы білу;
- Өз қызметіне уақытша жақтауларды көру;
- Кеңістікте, қағаз бетінде бағдарлау;
- Жалпылау, зейінді болу;
- Есте сақтау қабілетін, қолдың ұсақ маторикасын дамыту;
- Әр түрі түсініктерге анықтама беру;
- Тапқырлықты және ұғымталдықты дамыту.

Біз топтағы балалардың жас шамасы мен психологиялық ерекшеліктерін ескере отырып, іс-тәжірибесінің шеберлігіне байланысты интегралды оқу іс-әрекеттер өткізу өте тиімді әдіс. Оның ерекшелігі – сабақтардың бір-бірімен байланыстылығында. Жаңа технологияларды күнделікті сабақ үрдісінде пайдалану үшін әр тәрбиеші өзінің алдында отырған балалардың жас ерекшеліктерін ескере отырып, педагогтық мақсат – мүддесін, өзінің шеберлігіне байланысты таңдап алады. Жаңа технологияны жүзеге асыруда тәрбиешінің белсенділігі, шығармашылық ізденісі, өз мамандығына деген сүйіспеншілігі, алдындағы шәкірттерін бағалауы ерекше орын алады. Шығармашылық қабілет әр баланың табиғатында болады. Біздің міндетіміз – балаға оның бойында жасырынып жатқан мүмкіндіктерін ашып көрсету. Кез келген бала тәрбиешінің басшылығымен орындаған шығармашылық жұмысының нәтижесінде өзінің ішкі мүмкіндіктерін дамытады. Ал әр баланың жеке қабілетін анықтап, оны белгілі бір бағытқа жетелеу педагогтың парызы. Шығармашылық жаттығулар – балалардан тек қана математикалық білім емес, күнделікті өмірде кездесетін әртүрлі жағдайда байланысты білімді талап ететін тапсырмалар. Балалардың байқағыштығын дамытуға негізделген логикалық ойлауды дамыта оқытуды негіздеу үшін логикалық ойлау ұғымын терең түсіну керек. «Ойлау логиканың заңдылықтары мен формаларына

бағынады. Көптеген адам логикалық тұрғыда ойлайды, бірақ өздерінің ойлауы логика заңдылықтары мен формалары арқылы болып жатқанын білмейді» деген В. Кириллова сөзіне терең үңілсек, бұл өте қиын, аса жауапты, бірақ игілігі мол, ардақты жұмыс. Баланың логикалық танымдық қызметін арттырудың бір жолы берілген материалдың теориялық мәні мен өмірлік тәжірибеде қолданысын ашып беру болып табылады. Егер бала берілген материалдың өмірлік тәжірибеде кеңінен қолданып және әрбір іс-әрекетті өткен материалдармен байланысты екеніне көз жеткізсе, білімге деген ынтасы артады. Бала бойында логикалық танымдық қызығушылықты арттыру үшін мына мәселелерді еске сақтау керек:

1. Алдын ала дұрыс мәлімет беру;
2. Логикалық ойлау қабілеттерін қалыптастыру;
3. Баланы психологиялық тұрғыда дайындау;
4. Тәрбиешінің пәнге дұрыс көзқарасы.

Қай оқу іс –әрекетте болсын балаларды танымдық, шығармашылық дамыта оқыту олардың қызығушылығын оятып, ойын ынтасын күшейте түседі. Оқу үрдістерінде ойын түрлерін балалардың жас және психологиялық ерекшеліктеріне сәйкес түрлендіріп, жаңа тақырыпты өткенде, өтілген материалды қайталағанда білімді тиянақтау және тексеру кезінде, яғни сабақтың кез келген сәтінде оқыту әдісінің құралы ретінде пайдалану. Бала тек ойын ойнап қана қоймай, осы ойын арқылы білім алып, жан-жақты тұлға ретінде дамиды. Ойын балалардың сабаққа деген ынтасын арттыратын құрал. Сондықтан да балалар сабақ үстінде ойынды көп қажет етеді. Оларды жалықтырмай әртүрлі ойын түрлерімен сабақтың қызықты болуын қамтамасыз ететін, баланың танымдық қызығушылығын сапаларын дамытатын басты нәрсе: білім, әрекет, қарым-қатынас. Балалардың қызығушылықтарын туғызатын, ойын әрекетінің ең негізгі түрінің бірі – дидактикалық ойындар. Осындай өзіндік ерекше құрылымға ие мектепке дейінгі мекемелердегі оқыту процесінде математикалық білім беруде дидактикалық ойындарды қолданудың педагогикалық – психологиялық мәні зор деп білеміз. Педагогикалық тұрғыдан алғанда *дидактикалық ойындар*: заттардың түсін анықтап, қуыршақты серуенге дайында, орныңды тап, ойлан тап, түсті лато, тез ретке келтір, көршілер, аралар, дүкен, сен жалғастыр, дәл тауып айт деген тапсырманың мәнін ашады. Дидактикалық ойындарды жаңа тақырыпты түсіндіру барысында, қайталау, пысықтау, жаттығу сабақтарында да пайдалануға болады. Ал психологиялық тұрғыдан алғанда *дидактикалық ойын* барысында есте сақтау, көру, сезіну, қабылдау, ойлау, сөйлеу процестері дамып, заттардың пішініне, түсіне, көлеміне қарай, іріктеуге, әртүрлі қимылдарды орындауға үйретеді. Оқытуды ойын түрде ұйымдастырудың ерекшелілігі үлкеннің балаларға ойын ережелерін және ойындағы қимыл әрекеттерді сақтауды қамтамасыз ету арқылы ықпал жасауында. Мұндайда тәрбиеленушілердің өз беттерімен атқаратын жұмыстары басым болады.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Дидактикалық ойын оқыту жұмысын ұйымдастыру түрі бола отырып, әр жастағы балалар тобындағы педагогикалық үрдістің тиімділігін көтеруде ерекше маңызды болады, өйткені мұнда балалардың өз бетімен әрекет етуі және бір-біріне көмектесуі айқын аңғарылады. Дидактикалық ойын барысында есту, көру, сезіну, қабылдау сияқты үрдістері дамып, балалар музыкалық ойыншықтар мен әртүрлі сазды аспаптардың дыбыс шығару ерекшелігін ажыратуға, заттарды пішініне, түсіне, көлеміне қарай іріктеуге, әртүрлі қимылдарды орындауға үйренеді. Ауызша ойналатын дидактикалық ойындарда сұрақ, өтініш, келісімді білдіретін дауыс ырғақтарына еліктеу қабілеттері жетіледі. Ертегі немесе әңгіменің мазмұны бойынша бөлек-бөлек суреттерді пайдаланғанда оларды белгілі бір тәртіппен жинау үшін байқағыштық пен тапқырлық көрсетеді. Мұндай ойындарда балалардың ептілігі, қимылдың әдемілігі дамып қалыптасады, кеңістікті, уақытты бағдарлауға үйренеді, батылдық, тапқырлық, қайраттылық, достық, жолдастық көмек, тәртіптілік, ойын ережесіне бағына білу сияқты адамгершілік сапалар тәрбиеленеді. Бала өмір құбылыстарына, адамдарға, жануарларға деген ынтасын, қоғамдық мәні бар іс-әрекетке деген құштарлығын ойын арқылы қанағаттандыратындықтан, ойынның қай түрі болсын балалардың адамгершілік тәрбиесінің дамуында маңызды рөл атқарады. В.А.Сухомлинскийдің сөзімен айтар болсақ, «Ойынсыз ақыл ойдың қалыпты дамуы да жоқ және болуы да мүмкін емес». Ойын дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспетті, ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, өзін қоршаған дүние туралы түсінік алады. «Ойын дегеніміз – ұшқын, білімге құмарлық пен еліктеудің маздап жанар оты»- деп пікір қалдырған.

Ойын мектеп жасына дейінгі мекемеде балаларды тәрбиелеу мен дамудың басты құралы. Ойын мектеп жасына дейінгі балалардың іс-әрекеті ретінде жетекші болады, онда мектепке дейінгі балалық шақтың барлық жаңа түрлері қалыптасады. Бала ойынының мектеп жасына дейінгі балалардың мектепке дейінгі мекемеде және одан тыс іс-әрекет түрлерін бір-бірінен айыратын өзіндік ерекшеліктер бар.

Ойын іс- әрекеті, С.А.Шмаковтың пікірінше, - адам жаратылысының таң қаларлық феномені. Адамзат практикасында ойын бірқатар функциялар орындайды. Функция – бұл міндет, іс- әрекет аясы, рөл, амалдар жиынтығы.

Әлеуметтік – мәдени функция. Ойын – баланы әлеуметтендіруде ең күшті құрал. Ол тұлғаның, оның қасиеттерінің, мінез-құлқының, еркінің қалыптасуына әсер етеді; балалардың білім, білік, құндылықтарды, тәртіп нормаларын, қарым-қатынас амалдарын меңгеруге көмектеседі. Ойындағы әлеуметтік тәжірибені меңгеру балаға кез-келген қоғамдастықтың (балалардың, үлкендердің) толық құқылы мүшесі ретінде міндеттерін атқаруға мүмкіндік туғызады. Ойын – мәдениет эталоны, ұлт ерекшелігін, оның салт-дәстүрін толық бейнелейтін, бақыланатын феномен. Ойын

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

элеуметтік тәртіптің типтік дағдыларын, құндылықтардың өзіндік жүйелерін, кооперацияны, топтық немесе жеке амалдарды бейнелейді. (Мысалы, италяндықтар өздерінің ұлттық белгілерін карнавалдарда, театрларда іске асырады. Испандықтар корридде еркінсиді).

Ұлтаралық коммуникация функциясы. Ойындар – жалпы адамзаттық құндылықтар банкісі. Олар – әмбебап, әр түрлі ұлт қоғамдастығы оларды жеңіл меңгереді. Бұл – бір-бірімен қарым-қатынас жасауға жағдай жасайтын жалпы қабылданған тіл. Ойындар өмірдегі әртүрлі жағдаяттарды модельдеуге, келіспеушіліктен шығуға мүмкіндік береді, эмоцияны түрлендіріп отыруға үйретеді, сезімнің бүкіл бір гаммасын бойға сіңіреді. Бұл адамның тұлға ретінде өзін-өзі көрсетуі. Оның үстіне балаға ойынның нәтижесі емес, процесі маңызды. Ойын іс-әрекетке, практикаға өз тәжірибесін қолдану мен тексерудің тәсілдерін көрсететін жол. Ойын нәтижелері баланың практикалық әрекетін жетілдіруге ауысады. Мектеп жасына дейінгі балада нақты белсенді өмір сүру үшін тәжірибе аз, сондықтан ойын – өз түсінігіндегі ситуацияда белсенді іс-қимыл жасауға, үлкендерге тән рөлдерді орындауға мүмкіндік. Үлкендердің рөлі бұл процесте – айналасындағы заттар мен құбылыстарды түсінуге, оларды өзінің ойнау контекстіне енгізуге ынталандыратын ойнау кеңістігін ұйымдастыру.

Коммуникативтік функция. Балалар қауымдастығында қарым – қатынасты ұйымдастыру функциясы. Ойын – коммуникацияның екі жоспары бар – нақты және ойындық. Ойын балаға қарым – қатынас нормаларын меңгеруге көмектеседі, оның коммуникативтік белсенділігін арттырады. Ойында балалар тез тіл табысады, тәжірибе алмасады. Қарым – қатынас жасау О.С.Газман бойынша, - ойынның негізгі энергетикалық көзі. Ойындар балада адаммен тіл табысу, араласу әрекеттерін қалыптастырады. Ойын іс-әрекетінде қоғамдық қатынас бар. Ойында әркім өзінің тұлғалық, шығармашылық, әрекеттік әлеуетін іске асырады және өз әрекетін басқа ойынға қатысушылармен ақылдасып келісуге үйренеді.

Ұжымдық ойын тәжірибесі еңбек, ұйымдастырушылық, коммуникативтік тәжірибеге ауысады. Баланың «ойыннан тыс қалуы», яғни оны ойыншылардың қабылдамауы назар аударуға белгі болып табылады және ол мектепке дейінгі мекемеде педагогтың бұл баламен жеке жұмыс жүргізуін қажет етеді. Мұндай жұмыс орын алған ситуацияның себептерін диагностикалауға негізделеді және оны мақсатты, бағытты, ретімен және корректі түрде өзгерту қажет болады.

Ойынның диагностикалық функциясы. Ойында баланың сапалық қасиеттері, белсенділігі, білімі, білігі, оның басқалармен қарым – қатынасы, басқалардың оған көзқарасы, жанұялық ситуациясы, қорқынышы, толғанысы, эмоционалдық күйі туралы барынша ақпараттар байқалады. Бала ойында өзінің күшін, қабілетін, өзін көрсету мүмкіндігін диагностикалайды. Ойын баланың өзін-өзі тану сезімін оятады. Көпшілік ойындар «Өзінді-өзің

таны» принципінде (дидактикалық, қозғалыс, ұжымдық, компьютерлік ойындар) құрылған. А.С.Макаренко: «Бала ойында қандай болса, ол өскенде жұмыста да сондай болады» деген. Сондықтан болашақ қайраткерді тәрбиелеу, ең алдымен, ойында болады. Ойында баланың қасиеттері, өмірден алғандары, оған не жетіспейді, тәрбиеші немен шұғылдануы тиіс деген сияқты мәселелер айқын көрінеді деген.

Ойынның терапиясы (емдік) функциясы. Бұл баланың ойнағандағы күйзелісін, толқынысын, қорқынышын сейілту функциясы. Ойын – басқалармен қарым-қатынаста, оқуда, тәрбиеде кездескен қиыншылықтарды жеңу құралы. Мысалы, әзіл-өлең, мазақ-өлең, санамақ, жаңылтпаш ойын терапиясының қуатты құралы және мәдени салт-дәстүрді жеткізуші болып табылады. Д.Б.Эльконин: «Ойын терапиясының тиімділігі баланың рөлдік ойында алған жаңа әлеуметтік қатынас практикасымен анықталады» деп көрсетті. Жаңа қары-қатынас практикасы баланың өз проблемаларын шешуге алып келеді. Ойынның терапиялық функциясы релаксациялық функцияны эмоционалдық күйзеліс, ауыр ой еңбегі салдарынан жүйке жүйесіне түскен салмақты, эмоционалдық, дене, интеллектуалдық жүкті алып тастау немесе азайтуды қамтиды. Қазіргі күнде арнайы ойын тренингілері бар («ән салатын төсектер», «тыныштандыратын ойыншықтар», және т.б).

Ойынның түзету функциясы. Жеке адамның тұлғалық көрсеткіштерінің құрылымына жағымды өзгерістер енгізу функциясы. Ойын танымдық, эмоционалдық-еріктілік, іс-әрекеттік, тұлғалық сфераларды түзету, психикалық процестер мен сөйлеуді дамытудың, ойлау процестерінің, қозғалыс әрекетінің құралы ретінде жүреді. Сарапшылар мектепке дейінгі мекемелердің педагогтардың 96%-ы психокоррекцияға мән бермейді, ойынды бұл мақсатта пайдаланбайды деп көрсетеді. Бүгінгі мектепке дейінгі балалар мекемелеріне ЗПР бар балалар, яғни жанұя қарым-қатынасының бұзылуының, туғандағы алған зақымның, экологиялық, экономикалық және басқа да проблемалардың салдарынан шошынған, жүйкесі әлсіз, ызалы балалар барады. Бұл факт ойынның барлық міндеттерімен және көріністерімен қоса тағы да бір рет маңызды екендігін дәлелдейді.

Алдандыру функциясы. Ләззат, қуаныш, жағымды эмоция беру, өзара қарым-қатынаста, әрекетте сұранысты қанағаттандыру құралы функциясы. Бұл көңілдендіру, бір нәрсеге ынтасын ояту құралы. Функция жайлы жағдай жасайды, эмоционалдық хал-ахуал туғызады. Ойын – баланы өзінің тікелей шеңберінен тысқа шығаратын бірден-бір іс-әрекет. Ойын – баланың алданыштан дамуға өтетін, қиялына азық беретін стратегиялық тұрғыда нәзік ұйымдастырылған мәдени кеңістік. Дж. Локк: «Балалар бақытты және көңілді өмір сүруі керек. Алданыш та еңбек пен тамақ сияқты қажет. Алданыш рахатсыз болуы мүмкін емес, ол көбінесе ақыл-парасатқа, қиялға байланысты. Сондықтан балаларға өздеріне ұнаған істі істеуге мүмкіндік беру қажет, тек денсаулығына және басқа адамдарға зиян келмейтіндей

болуы тиіс» деп көрсеткен. Қалған жағдайларда ойынды тыйым салушылықпен байланыстырмау керек. Э.Фроммның тұжырымдауынша: «Тура үлкен адам жұмыс істегені сияқты баланың ойнауы қажет. Ол үшін ойын үлкендердің жұмыс істегені сияқты, екеуі де бірдей жемісті. Балалар ойнай жүріп, ең алдымен үйренеді, соңынан алданады» деп түйіндейді. Балалардың ойындары алуан түрлі. Олар мазмұны, ұйымдастырылуы, ережесі, көрініс сипаты, балаға әсері, пайдаланылатын тәсілдері, шыққан тегі және т.б. жағынан әртүрлі. Балалар ойындарының көптүрлілігі оларды классификациялауды күрделілендіреді. Ойындарды классификациялауға көптеген көзқарастар мен негіздер бар. Біз өз зерттеулерімізде ойындардың бірқатар функцияларын топтастырумен қатар балалар ойындарын классификациялау бойынша топтастыруды да жөн көрдік. Біз бұл орайда түрлі кезеңдегі ойындарға түрлі ғалымдар көзқарастары мен еңбектерін негізге алып балалар ойындарының классификациясын жүйелеуге талпындық.

Балалар ойындарын классификациялау:

Ф.Фребель классификацияның негізіне ойындардың әсерін саралау принципін қояды:

- Ақыл-ойды дамытатын-ойлау ойындары;
- Сезімнің сыртқы органдарын дамытатын-сенсорлық ойындар;
- Қозғалысты дамытатын-моторлы ойындар.

К.Гросс ойындардың түрлерін олардың педагогикалық маңызына қарай бөлуді қарастырады:

- «*жай әдеттегі функциялы ойындар*» - қозғалыс, ойлау, сенсорлық, дамытушы;

- «*арнайы функциялы ойындар*» - инстинкті жетілдіру мақсатындағы ойын-жаттығулар – жанұялық ойындар, аң аулау ойыны, қызмет көрсету ойындары.

Ж.Пиаже ойынды ақыл-ой дамуы факторы ретінде ашып берді. Ойынның құрылымында ол жаттығуларды, символды, ережелерді бөліп көрсетті. Барлық ойындарды ол былайша бөлді:

- Ойын-жаттығулар немесе сенсорлық- қозғалу ойындары;
- Символикалық (ойдан шығарылған) ойындар;
- Ережелері бар ойындар.

Ф.Лесгафт ойындарды екі топқа бөлді:

- *Имитациялық (еліктеушілік)* – өзіндік шығармашылдық ойындар;
- *Қозғалыс ойындар (ережесі бар ойындар)*.

Н.К.Крупская былай көрсетеді:

- Балалардың өздері ойлап тапқан ойындары – шығармашылық ойындары;

- Үлкендердің ойлап тапқан ойындары – ережесі бар ойындар.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Мұндай классификация шартты түрде, шығармашылдық ойындарда да оларды реттейтін, рөлдерді анықтайтын және өзара әрекетті сипаттайтын ереже болады. Ережесі бар ойындарда балалар шығармашылығы орын алады.

В.В.Давыдов Ресей педагогикалық энциклопедиясында балалар ойындарының екі негізгі түрін бөліп көрсетеді:

- жасырын ережелі ойындар – сюжеттік-рөлдік ойындар, онда ережелер жасырын сипаттағы сюжетпен және рөлмен анықталады

- ашық (бекітілген) ережелі ойындар, онда арнайы ереже жасалады, олар және ойынның міндетті бөлігі болып саналады, ойынға жол береді (дидактикалық, қозғалыс, дамытушы, көбінесе музыкалық, ойын-ермек, интеллектуалдық ойындар).

И.Я.Михайленко, Н.А.Короткова балалар ойынының классификациясына мыналарды кіргізеді:

- Сюжеттік ойындар – ерекшелігі амалдардың шартты сипатында;

- Ережесі бар ойындар – нақты анықталған және орындау үшін міндетті ережелері бар, қатаң, формалды іс-әрекет. Бұл ойындардың ерекшелігі-қатысушылар арасындағы жарыс, ерекше болуы (ұтыс) және үлкен табысқа жеткен жеңімпаздың болуы.

Сюжетті ойындар жеке және ұжымдық болуы мүмкін. Ережелі ойындар, кем дегенде, екі адамы бар іс-әрекеттің біріккен түрі.

Ережелі ойындардың үш типі бар:

- Шанстық ойындар – жеңіс ойыншылардың күш – жігеріне тәуелді емес;

- Физикалық (дене) компетенциясына тәуелді ойындар – жеңіс физикалық білігіне, дағдыларына, сапаларына тәуелді;

- Ойлау компетенциясына тәуелді ойындар (стратегиялық ойындар)– онда зейін, ес, комбинаторлық қабілеттер қажет;

- Ойынның аралас түрі, онда физикалық та, ойлау компетенттілігі де талап етіледі, жеңіске жетудің барлық элементтері қарастырылады.

С.Л.Новоселова балалар ойындарын 3 топқа бөледі:

Ойынның 1-ші тобы – балалардың қалауынан туған ойындар. Олар сюжеттік (сюжеттік-бейнелеу, сюжеттік-рөлдік, режиссерлық, театрландырылған) ойындар және ойын-эксперимент (табиғи объектілермен, құбылыстармен, материалдармен, жануарлармен, ойыншықтармен және заттармен) ойындар.

Ойынның 2-ші тобы – үлкендердің қалауынан туған ойындар. Оқытушылық (автодидактикалық, заттық, сюжеттік – дидактикалық, қозғалу, музыкалық, оқу – заттық ойындар; қол бос уақыттағы (ойын ермек, алданыш, театрлық, мерекелік, карнавалдық, компьютерлік) ойындар.

Ойынның 3-ші тобы – этностың тарихи қалыптасқан дәстүрінен келетін ойындар (халықтық): салттық (культтік, отбасылық, кезеңдік; тренингілік (интеллектуалдық, бейімділік, сенсомоторлық); қол бос уақыттағы (ермектік, алданыш) ойындар.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

П.Г.Саморукова барлық балалар ойындарын үлкен екі топқа бөледі: шығармашылық және ережелі ойындар.

Шығармашылық ойындарда балалар өз әсерлерін білдіреді, қоршаған дүние жөніндегі және оған қатынасы туралы түсінігін білдіреді. Шығармашылық ойындардың негізгі түрін сюжетті – рөлдік ойындар құрайды. Бұл топқа сол сияқты құрылыстық – конструктивтік ойындар, драматизациялық, театралдық, театрландырылған, режиссерлік ойындар да кіреді.

Ал, ережелі ойындарды балаларды оқыту мен тәрбиелеу мақсатында үлкендер жасайды. Дидактикалық ойындар ең алдымен балалардың ойлау қабілеттерін дамытады, олардың білімі жүйеленеді. Дидактикалық ойындар үстелдік – баспалық, заттық, сөздік болып бөлінеді. Қозғалу ойындарында әртүрлі қимылдар жетілдіріледі. Сонымен қатар музыкалық қабілетті дамытатын әртүрлі музыкалық ойындар, ермек – ойындар және т.с.с. бар. Авторлық классификацияның көптігіне қарамастан онда жалпы және ортақ белгілері байқалады.

Балаларға математиканы білгізу қазіргі таңда үлкен мәнге ие болып отыр. Өйткені математика ғылымы білімнің түрлі салаларына тереңдеп енуде.

Ойынға баланы тартатын нәрсе – оның оқулық міндеттері емес, ойындағы іс-әрекеттерді орындауға деген белсенділіктері, нәтижеге жетуге, жеңуге деген қызығушылық. Алайда ойынға қатысушының оқулық міндетінде көрсетілген білімі, ақыл-ойы болмаса, ол ойындағы іс-қимылдарды дұрыс орындай да алмайды, нәтижеге де жетпейді. Сондықтан ойынға қатысатын балада ынта-ықылас, есте ұстау, салыстыру, өз білімін нақтылай алу сияқты қабілеттер болу керек. Яғни дидактикалық ойындар балаға жеңіл үйренуіне көмектеседі.

Дидактикалық ойындар – балалар үшін өзіне тән жүру барысы, мақсаты, маңызы бар әрекет. Мұндай ойындарды ұйымдастыру қашанда төмендегідей екі мақсатты көздейді:

- танымдық, яғни, балада тану, іздену әрекетін дамыту;
- тәрбиелік, яғни, үлкендермен немесе өз құрбы-құрдастарымен қарым-қатынас жасағанда қажетті негізі дағдыларды, адамгершілік қасиеттерді қалыптастыру.

Дидактикалық ойындарды құру мына негіздерде сүйенеді:

1. Балалардың іс-әрекетінде ойын түрлерімен оқуды байланыстыру және біртіндеп қызықты, жеңіл ойындардан ойын тапсырмалар арқылы оқу – тәрбие мәселесіне көшу.

2. Ойынның шарты мен оқу міндеттерінің біртіндеп күрделенуі.

3. Берілген тапсырмаларды шешуде баланың ақыл-ой белсенділігінің күшеюі.

4. Оқу мен тәрбие мақсаттарының бірлігі.

Дидактикалық ойынның маңызы мынада:

1. Дидактикалық ойын балалардың қоршаған дүние туралы түсінігін кеңейтеді, оны бекітіп, нақтылай түседі.

2. Әрбір дидактикалық ойын баланы ойнай білуге баулып, сөздік қорын молайтады, ақыл - ой қызметін қалыптастырады.

3. Дидактикалық ойын адамгершілікке тәрбиелеу құралы болып табылады. Дидактикалық ойын ережелері балалардан ұстамдылықты, тәртіптілікті қажет етеді.

Сабақта тиімді қолданылған ойын түрлері тәрбиешінің түсіндіріп отырған материалын балалардың аса зор ілтипатпен тыңдап, жемісті меңгеруіне ықпал етеді. Өйткені балалардың жас ерекшеліктеріне байланысты ойынға өте ынталы келеді. Балалар тез сергіп, тапсырманы жылдам, дұрыс орындайтын болады.

Дидактикалық ойындар балаларды өз бетінше жұмыс істей білуге дағдыландырады, ойлау қабілеттерін, ізденімпаздығын арттырады, сөздік қорларын молайтуға көмектеседі. Ұйымдастырылған оқу іс-әрекетте дидактикалық ойынды қолдану балаларының сол пәнге деген қызығушылығын арттырады, белсенділік танытып, бағдарламалық материалды қажетті деңгейде меңгеруіне ықпал етеді.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық үрдісінің басты бір саласы – қабылдау. Ол бірнеше қызметтерді атқарады: заттардың қасиеттерін тұтас бойына біріктіреді, қоршаған ортадан елестету және заттардың бейнесі формасында алынған тәжірибелерінің бәрін біріктіреді.

Қабылдау бір затты екінші заттан айыра алуға, бір-біріне ұқсас заттар мен құбылыстардың өзгешелігін тани алуға көмектеседі. Сөйтіп, қабылдаудың дамуы күрделі танымдық үрдістердің пайда болуына ықпал жасайды. Психологияда қабылдаудың қасиеттерінің бірі-тұтастық. Бір затты қабылдай отырып, біз оны белгілі бір құрлымы бар тұтас дүние күйінде ойға аламыз. Тұтастыққа қабылдау өмір тәжірибесінің жинақталуын қамтамасыз етеді. Өйткені қабылданатын заттар есте сақталады да, әрі қарай айналадағы әлемді қабылдау ісіне жетекшілік етеді. Заттардың бейнелері балалардың қол, көз т.б. сезім органдарын қабылдауға әзірлейді. Балалар өз қабылдауын басқара алмайды, қандай да болмасын бір затты талдап, тұтас дүниені бөлікке бөлуді, оны қайтадан біріктіруді біле бермейді. Оларға бөліктер мен тұтас дүниені араластырып алу тән. Балалар бөліктерді бір тұтас дүниенің бөлшегі емес, нақты нысан ретінде қабылдайды. Балалардың бойындағы байқампаздық, қарай білу, көре білу сияқты қасиеттер ойын үстінде дамиды. Мысалы құрастыру ойыны кезінде заттың бөлшектерін танып біледі, оның неге қажет екенін ұғынады. Көрнекілік арқылы және ауызша сандарды бір-бірінен алғанды меңгереді, түрлі пішін мен көлемдегі заттарды қайта құра алады. Қарапайым математикалық үрдіске тартылғанын бала байқамай-ақ, кірісіп кетеді, әрі осы кезеңде олардың қасиетін қарым-қатынасын,

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

байланысын, бір-біріне сандық тұрғыда бағыныштылығын түсінеді. Баланың танымдық және сөйлеу біліктілігі таным технологиясын құрайды. Тәрбиеші, не ата-ана баланың ойын арқылы салыстыру, есептеу, қайта жасау, топтау, қайта топтау әрекетіне тартылуына жағдай жасайды. Баланың ойын дамытып, ақыл-ой еңбегіне тартатын «Логикалық шаршылар», «Бұрыштар», «Шаршы жаса», «Шаршылар мен түстер», «Өрнек сал», «Өзгермелі шаршы», т.б. ойындардың ролі зор. Дидактикалық құралдарға Дьенештің логикалық блоктары, түрлі-түсті санақ таяқшалары (Кюизенер таяқшалары), түрлі моделдер жатады.

Тәрбиеші балаларды ойнату және сабақ өту арқылы олардың біліктілігін мен қабілетінің дамуына жәрдемдеседі:

-Заттардың қасиеттерін біледі, сан үйренеді, заттардың формасы мен көлеміне байланысты қарапайым өзгерістер енгізеді;

-Заттарды салыстырады, сәйкестендіреді, кезегімен қоюды, өзі елестеткендегідей тұрғыда жасауды үйреніп, шығармашылыққа ұмтылады;

-Іс-әрекетте бастамашылдық танытады, нақтылауда дербестікке ұмтылады, нәтижеге жетуде, тапсырманы орындауда өз күшін сынап байқайды;

-Оны орындағаны, не орындап жатқаны туралы үлкендермен әңгімелеседі, ойын мазмұны жайлы құрбы-құрдастарына айтады.

Мектеп жасына дейінгі балаларға геометриялық фигуралар мен пішіндер туралы ұғым қалыптастыру әдістемесі. Тәрбиешілердің негізгі міндеті топтағы балалардың күнделікті өмірін қызықты істермен, проблемалармен, идеялармен толтыру, әр баланың балалық қызығушылығы мен өмірлік белсенділігін жүзеге асырылуына көмектесу, оларды мазмұнды іс-әрекеттерге тарту. Балалардың күнделікті өмірін ұйымдастыра отырып, тәрбиеші әр баланың бастама танытуға ұмтылысын, түрлі жағдайлардан шығу жолдарын іздестірулерін дамытады.

Балалардың математикалық ұғымын дамыту үшін «Балдырған» бағдарламасын ұсынуға болады:

1.Оның мақсаты – балалардың танымдық және шығармашылық қабілеттерін дамыту (жеке тұлғаның дамуы)

2.Мазмұнды дәстүрлі:

Математикалық іс-әрекет түрлері:

- Салыстыру – санау
- Теңестіру – өлшеу
- Топтастыру – азайту

3.Әдіс-тәсілдер:

- Тәжірибелік (ойын үлгісінде)
- эксперименттік;
- модельдеу (үлгілеу);
- қайта жасау;

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

- құрастыру

4. Дидактикалық құралдар:

- Көрнекі құралдар (кітаптар, компьютер)

- Дьенеш блоктары;

- Кюизенер таяқшалары;

- Модельдеу (үлгілер)

5. Балалар әрекетін ұйымдастыру формалары:

- жеке шығармашылық әрекет;

- шағын топтағы (3-6 бала) шығармашылық жұмыс;

- оқулық ойын іс-әрекеттері (танымдық ойындар, сабақтар)

- ойын тренингтері.

Мұның бәрі төмендегідей үлгімен құруға болатын даму ортасына сүйенеді:

1. *математикалық сергітулер:*

- Бас ауырту ойындары;

- Әзіл жұмбақтар;

- Ребустар;

- Сөзжұмбақтар т.б.

2. *Дидактикалық ойындар:*

- Сенсорлық;

- Үлгілеу сипатындағы ойындар;

Балаларды оқыту үшін тәрбиешілердің өзі ойлап тапқан ойын, жаттығу т.б.

3. *Дамытушылық ойындар.* Бұл ақыл-ой қабілетін ашатын ойындар. Олар үлгілеуге, шешім іздеуге негізделеді. Ол ойындар барысында балалардың сандық қатынастар туралы ұғымдары (көп, аз, артық, дәл сондай) бекиді, геометриялық фигураларды ажырата алатын болады, кеңістік пен уақыт туралы түсініктері қалыптасады. Басты назар заттарды белгілеріне (қасиеттеріне) қарай, ең әуелі бірден, одан соң екіден (формасы мен өлшеміне қарай) топтау біліктіліктерін қалыптастыруға аударылады. Ойындар балалардың логикалық ойындарын дамытуға, атап айтқанда: фигураларды түсіне, пішініне, көлеміне қарай іріктеу сияқты қарапайым заңдылықтарды меңгеруге бағытталуы тиіс. Бұған мысалы фигуралар қатарынан жоқ болып кеткен фигураны табу секілді жаттығулар да көмектесе алады. Мұнымен қоса ойын үстінде балалардың тілін дамытуға да көңіл бөліну керек. Ойын барысында тәрбиеші бұрын әзірлеп келген сұрақтарын ғана қоймай, ойынның тақырыбы мен мазмұнына қарай балаларымен еркін әңгіме ұйымдастырады, сөйтіп баланың ойынға кірісіп кетуіне жағдай туғызады. Тәрбиеші бұл істе жұмбақтарды, санамақтарды, тақпақтар мен әңгіме үзінділерін пайдаланады. Балалармен мұндай жұмыстар жүргізу белгілі бір математикалық ұғым қалыптастырумен қоса, олардың ойлау қабілеттерін дамытып, түрлі міндеттерді шеше білуге үйретеді.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Математикалық ұғым туралы сөз етейік. Біздің әрбір сөйлеміміздің сөзі белгілі бір нысандардың тобын анықтайды, құбылыстардың өзара қатынасын бейнелейді. Егер сөз бізге бір заттың басқа бір заттардан айырмашылығы мен көптеген қасиеттерін ерекшелеп көрсетуге көмектесе, ойымызда ол зат ерекшеленіп елестесе не оларға тән ортақ қасиеттер мен байланыстар көрсетілсе, онда ойымыз заттың жалпы қасиеттерін бейнелей алады. Заттар арасындағы құбылыстар мен қатынастардан, олардың нақты қасиеттерінен жалпылап қорытынды шығарылса, бұл олар туралы белгілі бір ұғым болады. Әрбір түсінік сөзбен бірге сәйкес түрленеді, сөз сөйлем туралы түсінікті елестетуге қызмет етеді. «Ұғым» термині біздің санамызда кейбір нысандарды, шындықтың қатынастары мен процестерді, кейбір заттар сипатының бейнесін белгілеу үшін қолданылады. Математикалық ұғым біздің ойымызда белгілі формада нақты жағдайдан абстракцияланған шындыққа көшуді бейнелейді. Бір зат екінші заттан әр түрлі сапалары мен белгілері немесе ерекшеліктері арқылы ажыратылады. Әр түрлі нысандардан жеке қасиеттерді және жалпы қасиеттерді бөліп аламыз.

Нысандар қасиеттерінің адам миында ерекше бейнелену процесін ұғым деп атайды:

- ұғым жоғарғы дәрежеде ұйымдасқан материяның жемісі;
- ұғым материалды дүниені бейнелейді;
- ұғым жалпылау, таным тәсілі ретінде қолданылады;
- ұғым адам қасиетінің әрқилылығын білдіреді;
- адам санасына ұғымның қалыптасуы оның тікелей сөз, жазу не символ арқылы өрнектелуінен қалыптаспайды,
- әрбір ұғым өзіне нысандар белгілерін біріктіреді (заттардың қатынасы).

Ұғым мазмұннан және көлемнен тұрады. Ұғым көлемі осы белгілерге жататын барлық нысандарды білдіреді, ал нысандардың сипаттамалық қасиеті осы ұғымның мазмұны болады. Мысалы, «Үшбұрыш» ұғымы мүмкін болатын барлық үшбұрыштар белгілерін білдіреді. (Мұндағы тікбұрышты, теңбүйірлі, теңқабырғалы үшбұрыш деген түрлері ұғымның көлемі болады және сипаттамалық қасиеттерге: үш қабырғасы, үш төбесі, үш бұрышы жатады (ұғымның мазмұны құралады); Ұғымды қалыптастыру – күрделі психологиялық үдеріс, білім берудің жай танымдық формасы – түйсіну арқылы іске асады. Сезіну – қабылдау – түсінік – ұғым. Әдетте бұл процесс екі сатыдан тұрады. Сезімдік қабылдау арқылы түсінік пайда болады және логикалық түрде түсініктен ұғымға жалпылау мен абстракцияның көмегі арқылы жетеді. Мысалы, оқушы «үш» санын қалыптастыру үшін:

- алдымен әртүрлі нақты жиындармен танысады, айталық: үш алма, «үшбұрыш», үш аю, үш жапырақ т.с.с.
- бұлардың әртүрлі қасиеттеріне назар аударады.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

«Көру» процесі бала санасында бейнелеудің ерекше формасын қабылдайды (сезінеді). Нысанды көру арқылы сезімдік түйсіну – танымның ең алғашқы сатысы. Ол ұғымның сыртқы белгілеріне сәйкес қалыптасады.

Ұғымды тұжырымдау сұлбасын еске түсірелік: қабылдау – сезіну – түсінік – ұғым.

Индуктивтік әдіспен ұғымды ендірудегі оқыту процесінің негізгі кезеңдері:

1) Берілген ұғымның қажеттігін көрсететін (қабылдау-сезіну) практикалық мысалдар келтіру;

2) Берілген ұғымның маңызды және өте маңызды емес белгілерін анықтайды (балалар) және берілген ұғымды белгілейтін термин ендіреді (мұғалім);

3) Берілген ұғымның барынша маңызды қасиеттер таңдап алынады және осы ұғымның анықтамасы тұжырымдалады (балалар); бұдан соң оған мұғалім дәл анықтама береді, мұны балалар қайталайды. Бұл үшін арада түсініктен ұғымға ауысатындай жағдай болуы керек;

4) Арнайы бөліп алынатын ұғым нақты мысалдармен көрсетіледі, қарама-қарсы мысалдар келтіріледі және символдық белгілеуі көрсетіледі. Бұл ұғымның пайда болуын білдіреді. Бұдан соң балалар басқа ұғымға көшуге болатын, басқа анықтама береді. Бұл ұғымның меңгерілуі болады.

Абстракты – дедукциялық әдіспен оқытудың негізгі кезеңдері:

-алдымен жаңа ұғымға анықтама беріледі, бұл үшін оны белгілеуші термин тұжырымдалады;

-ұғым ендірілген өрнектің жеке және ерекше жағдайлары қарастырылады; қарама-қарсы пікірлерден мысал келтіріледі;

-келесі кезекте ендірілген ұғым нақты мысалдар арқылы иллюстрацияланады;

-соңында ендірілген ұғымды бекіту үшін мысалдар келтіріледі.

Жаңа ұғымның меңгерілуі. Егер ұғым меңгерілген болса, онда:

-ұғымның көлемі мен мазмұны туралы толық түсінігі болады;

-математикалық іс-әрекеттердің барысында ұғымды қолдана біледі;

-жаңа жағдайларда өзінің білімі мен тәжірибесін қолданады.

Ұғымның анықтамасын игеру процесінде балалар қателіктер жібермеуі үшін, олар: анықталған және анықтаушы белгілерді ажырата білу керек.

Анықталатын нысанға сәйкес келетін ұғым «анықталған ұғым» деп аталады. Анықталатын нысан мазмұнын ашуға көмектесетін ұғым «анықтаушы ұғым» деп аталады. Мектеп жасына дейінгі жаста балаларға математика ілімінің элементтерін оқыту ерекшеліктері мен қарапайым математикалық ұғымдармен таныстыруда: Т.В.Торунтаева, А.М.Леушина, М.С.Сәтімбекова, Ә.Наурызбаева және т.б. зор үлес қосты. Біз де дидактикалық ойындардың математикалық білім берудегі маңызын анықтауда осы зерттеулерге сүйенеміз. Жаттығулар арқылы баланы санауға

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

үйрету туралы алғашқы ой пікірлерді тұңғыш баспагер Иван Федоров өзінің Ресейдің алғашқы баспадан шыққан оқулығы «Әліппеде» жариялады. Чех педагогы Я.А.Коменский «Аналар мектебі» (1632) ұйымдастыру барысында геометрия негіздерінде алғашқы екі ондық көлемінде сандарды меңгерту (4-6 жастағылар) үшін, сандарды ажырату, заттардың әрқелкі жиындарын салыстыру, аз және көп ұғымдарын табу, өлшеудің жалпы ортақ өлшемдерін оқып үйрену туралы жолдарымен бөліскен. Ф.Фребель «Дары» деп аталатын сан, форма, көлем, кеңістік қатынастарды біріктіре отырып, жүзеге асыруға болатын көрнекілік ойлап тапты. М.Монтессори өзіндік тәрбие және Өзін-өзі тәрбиелеу идеяларын басшылыққа ала отырып сан, пішін, көлем ұғымдарын талдау, сонымен қатар жазбаша және ауызша нөмерлеуге үйрету қажет деп санады. Ол үшін түрлі моншақ тізбегін, теңгелерді т.б. қолданды. Е.И.Тихеева балалар жеті жасқа дейін күнделікті өмір мен ойын үрдісінде санай білуге өздері үйренуі керек деп санады. Балалардың өмірде алған сандық түсініктерін бекітуге ол жасаған дидактикалық материалмен арнаулы ойын-сабақтар ұсынылып отырылды. Санды жеңіл және елеусіз игеру үшін Е.И.Тихеева жұптық карточкалар, лото және басқа үлгідегі құралдар жасаған. Бұдан басқа ол сандық және кеңістік түсініктерін игеруде жүйелілікті қажет ететінін айтумен бірге олардың тақырыптарының қажеттілігін түсіндіріп отырған. Есеп материалы ретінде табиғи материалдарды – тас, бұтақ, жапырақ, бұршік және кішкене ойыншықтарды, түймелерді, ленталарды және т.б. заттарды пайдалануды ұсынған. Қызығуды туғызу үшін ойын түрлерін пайдаланудың орны бөлек. Тиімді қолданылған ойын түрлері тәрбиешінің түсіндіріп отырған материалын балалар зор ынтамен тыңдап, берік меңгеруіне көмектеседі. Өйткені балалардың аңсары сабақтан гөрі ойынға ауыңқырап отырады. Қызықты ойын түрінен кейін олар тез сергіп, тапсырманы ықыластана әрі сапалы орындайтын болады. Ойындар барлық сыныптарда қолданылады.

Әрқашан да тәрбиеші ойынға қойылатын төмендегі әдістемелік талаптарды біліп, орындап отыруы тиіс:

1. Ойынның мақсаты нақты қойылып, керекті көрнекіліктер мен материалдар күн ілгері дайындалып, оңтайлы жерге қойылуы керек
2. Ойынға кірісер алдында оның жүргізілу тәртібі балаларға әбден түсіндірілгені жөн.
3. Ойынға сыныптағы балалардың түгел қатысуын қамтамасыз етуі керек.
4. Ойынның жүру барысында тәрбиеші балалардың түгел қатысуын қадағалаумен қатар, олардың ойын үстінде шешім қабылдай білуіне, ойлана білуіне жетелеуі керек. Ойын түрлерінің материалдары сабақтың тақырыбы мен мазмұны неғұрлым сәйкес алынса, соғұрлым оның танымдық, тәрбиелік маңызы да арта түседі. Оны тиімді пайдалану сабақтың әсерлігін тартымдылығын күшейтеді, балалардың сабаққа

ынтасы мен қызығушылығын арттырады. Еліміздің ертеңі бүгінгі жас ұрпақтың қолында, ал жас ұрпақтың тағдыры ұстаздың қолында. Адам уақытпен бірге адымдайды, уақытпен бірге өмір сүреді. Білім туралы заңда тәрбиешілер бас қосуларында сапалы білім, саналы азамат өсіру туралы талай пікірлер айтылады. Болашақ еңбек етіп, өмір сүретіндер бүгінгі балалар. Біз оларды қалай тәрбиелесек ертеңгі Қазақстан сол деңгейде болады. Сондықтан да тәрбиешіге жүктелер міндет жүгі өте ауыр. Шәкірттерінің ертеңін ойламаған ұстаз еліміздің болашағына жаны ауырмағаны. Ісіне берілген жаңалықты жатсынбай, ұлттық қасиеттеріміздің асылдарын асқақтата отырып, оқушының жанына нұр құя білу ұстаз парызы деп ойлаймын. Көп оқушы ұстазына ұқсағысы келеді. Тәрбиеші бақыты мен қуанышы - оның шәкірттері білімді болып, ұстаз сенімін ақтай білуі. Мұндай белеске жету үшін тәрбиеші алаңдамай жұмыс істеуі керек. Тәрбиешінің беделі оның жеке басының, жан дүниесінің көркемділігіне, біліктілігіне байланысты. Ағартушы Ы. Алтынсарин "Егер шәкірт бір нәрсені түсінбесе оған баланы кінәламау керек. Бұл жерде ұстаз кінәлі, сондықтан да ұстаз берер білімін жеткізе білгені жөн" деген ойды айтқан. Тәрбиешілер мен балалардың ойын мен тәжірибе сабақтарына қызығушылығы балалар үшін әсерлі де тартымды ойын тәсілі болса, бала үшін бұл оқу үрдісін түрлендіру. Ойын түрінде өтетін сабақтар балаларды бала-бақшадан шыққаннан кейінгі өмірге дайындайды. Олар үшін тек қандай да бір жағдайда не істеу керектігін жаттап, есіне сақтаудан гөрі іс жүзінде көріп, өзін рөлге қойып, шешім қабылдау әлдеқайда қызық. Осындай ойын түрлері имитациялық деп аталады. Оқытудың имитациялық түрі арқылы оқушылардың білім сапасы мен белгілі бір пән немесе тақырып бойынша дайындығын білуге болады.

Педагогика ғылымында ойын әрекетінің оқу үрдісінде алатын орны туралы зерттеліп жүрген еңбектер аз емес. Себебі ойын - оқу, еңбек іс - әрекеттерімен бірге адамның өмір сүруінің маңызды бір түрі. "Ойын " ұғымына түсініктеме берсек - бұл адамның мінез - құлқын өзі басқарумен анықталатын қоғамдық тәжірибені қалыптастыруға арналған жағдаяттар негізіндегі іс - әрекеттің бір түрі. Адамзат тәжірибесінде ойын әрекеті мынадай қызметтерді атқарады:

- Ойын сауық;
- Коммуникативтік немесе қарым - қатынастық;
- Диагностикалық (ойын барысында өзін - өзі тану);
- Коррекциялық (өзін - өзі түзету);
- Элементтендіру.

Әлі де болса ойынның адамның дамуына, қалыптасуына, тәрбиесіне байланысты функциялары анықталуда. Ойын - адамның өміртанымының алғашқы қадамы. Сондықтан ойын арқылы балалар өмірден көптеген мәліметтер алып, дамиды. Ойынның басты шарты жеңіске жету болса, әр

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

ойыншы өз қарсыласының мүмкіндігімен санасып, бір - біріне деген сенімділігін арттырады. Ойынның өзіне тән мотивтері болады. Мысалы: мазмұндық, ролдік ойындар баланың зейінін, есін, ойлауын, қиялын қалыптастыруда зор маңыз атқарады. Ойын әсері арқылы бала өз қасиетін қалай қанағаттандыра алатынын, қандай қабілеті бар екенін байқап көре алады. Ал ақыл - ой ойындарында белгілі бір ережені сақтап ойнайды. Ол ойындар баланың тапқырлығын, байқағыштығын, зиінділігін арттырумен қатар ерік сезім түрлерінде дамытады. Ойын түрлері өте көп. Соның ішінде МДҰ пайдаланылатын: ойын - сабақ, ойын - жаттығу, сергіту ойындары, дидактикалық мақсаттағы ойындар, сөздік ойындар, логикалық ойын есептер, ұлттық ойындар. Мұндай ойындар баланы жан - жақты дамытып, білімді толық игеруге көмектеседі. Оқу үрдісінде кеңінен қоладынылатын ойынның тағы бір түрі ол - дамытушы ойындар. Дамытушы ойындардың маңызы балалардың ынта - ықыласын есепке ала отырып, оқуды қызықты етіп, білім, білік дағдыны қалыптастыру. Дамытушы ойындарға қойылатын бірінші талап - баланың танымдық әрекетін, қызығушылығын дамыту. Бұл талаптар төмендегідей сұраныстарға жауап береді:

А) балаларға өзінің қабілетін көрсете білуге мүмкіндік беру;

Ә) баланы басқалармен жарыса білуге қалыптастыру;

Б) білік пен дағдыны қалыптастыру үшін білімді өзі ізденуге қамтамасыз ету;

В) ойын барысында балаға жаңа білім, білік дағдылардың қайнар көзіне жеткізу;

Г) баланың ойын барысында жеткен жеңісі оның жаңа алған білім, білік дағдыларымен сәйкес келетіндігі.

Ұлы Абайдың: «Ойын ойнап ән салмай өсер бала болама?» деген пікірінен бала өмірінде ойынның маңыздылығын көруге болады. Бала-бақша балаларының психикасының дамуына ойын әрекеті шешуші рөл атқаратындығы туралы белгілі ғалымдар өз еңбектерінде айтып кеткен: Ж. Аймауытұлы, М. Жұмабаев, Ш. Құдайбердіұлы, С. Торайғыров. Ал ертедегі ұлы ойшылдар Ж. Ж. Руссо мен И. Т. Песталоцци ойын арқылы балаларды болашақ өмірге бейімдеу керек деп түсіндірген. Ойынның теориясы мен маңыздылығы туралы К. Д. Ушинский мен П. Ф. Лесгафт тәрбие және оқыту барысында ойынның алатын орны туралы С. П. Шацкий, В. А. Сухомлинский, Н. К. Крупская өз пікірлерін білдірген. Педагогикалық үрдісті жетілдіру ойынның алар жөнінде Қазақстандық ғалым Н. Құлжановада зерттеген. Ойын бала үшін еліктеу, инстинкт күнделікті негізгі іс әрекет және өмірі деп дәлелденген. Н. Құлжанованың айтуы бойынша ойынды әдептілік тәрбиелік мақсатқа пайдалану болашақ өміріне түзу жол салу, үлкендерге еліктеу және өмірдің талаптарына сай бейімдеу деп түсіндірген. Мектеп оқушыларының негізгі әрекеті - оқу, қарым - қатынас, ойын және еңбек болса, бұлардың әрқайсысы негізгі функцияларды

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

атқарып, баланы дамытады. Оқу білім алу мен білік, дағдысын қалыптастырса, қарым - қатынас бұл балалардың бірін бірі дұрыс қабылдап, сонымен қатар жаңалық алмасуын арттырады. Ойын -пәндік әрекеттерді жетілдіріп, бірлесіп жұмыс жасай білуге дағдыландырады. Ал еңбек - қолдың қозғалысын жақсартып, практикалық кеңістік және көрнекі ойлауын жетілдіреді. Ұлттық психологияның өзіндік маңызы бар және өте күрделі құрылымдық элементтерінің бірі ұлттық сезім болып есептеледі. Ұлттық сезім халықтардың өмірінде ерекше маңызды орын алады. Әсіресе адамдардың рухани келбетін қалыптастыруда және дамытуда, интернационалдық тәрбиеде зор маңызы бар. Бүгінгі таңда қоғамымыздың даму бағытында жан - жақты дамыған сауатты, саналы азамат тәрбиелеу мәселесі жүктеліп отыр. Мұндай мақсаттың баянды болуы оқу- ағарту жүйесінің үлесіне түсетінін ескерсек, білім негізі бастауыштан басталғандықтан, жас жеткіншектердің білімді,білікті болуына ойынның алатын орны ерекше.

Ойындарды мектепке дейінгі балаларының оқу - іс-әрекеттерінде белгілі бір жүйемен пайдалану қажет. Ойындардың оқыту мазмұнына, танымдық іс - әрекет сипатына, ойын құрылымына сәйкес жіктемелері бар. Ойындардың жіктемесі оқушылардың жас ерекшеліктеріне, ойын сипатына, дене қасиеттерін, қимылдық әрекеттерді дамытуға, ойындардың педагогикалық мүмкіндіктеріне сәйкес жасалады. Ойындарды оқыту мазмұнына сәйкес түрлері:

1.Ойын - саяхаттар. Олар ертегіге ұқсас, фактілер немесе оқиғаларды бейнелейді. Бірақ олар ерекше түрде ашып көрсетеді, қарапайым жұмбақ арқылы, қимылдық - оңай жолмен, қажеттілер - қызық жолмен беріледі.

2.Ойын - тапсырмалар. Бұл ойындардың негізін заттар мен әрекет, сөздік тапсырмалар құрайды. Ойын міндеттер мен әрекеттері бір нәрсені болжауға негізделеді.

3.Ойын - болжамдар. Бұл ойындар, Не «болар еді...?», «Мен не істер едім, егер...?» деген сұрақтарға негізделеді.Ойынның дидактикалық мазмұны балалардың алдына проблемалық міндет пен ситуацияны қоюда ерекшеленеді. Мұндай ойындар білімді нақты жағдайда қалыптастыра байланыс есептерін тағайындауды талап етеді.

4.Ойын - жұмбақтар. Жұмбақтың негізгі ерекшелігі логикалық астарын болуында, олар баланың есі әрекетін белсендіреді. Жұмбақтар салыстыру, теңеу және сипаттау арқылы ұғымның қасиеттерін ажыратуға тәрбиелейді, оқушы қиялының дамуына әсер етеді.

Баршамызға белгілі ойын арқылы баланың дене құрылысы жетіліп өзі жасаған қимылына сенімі артады. Баланың бойында ойлау, тапқырлық, шыдамдылық, ұйымдастырушылық, белсенділік қасиеттер қалыптасады. Сабактан тыс уақытта ойналатын ойын түрлері оқушылардың қимыл қозғалысқа деген икемділігін арттырып, шығармашылық қабілетін кеңейтеді.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Халық өзін қоршаған дүниенің қыры мен сырын егжей - тегжейлі білуді баланың шамасына ойын арқылы жастайынан сіңіре беруді көздеген. Ойын бала табиғатымен егіз. Өйткені бала ойынсыз піспек емес, жан - жақты дамымақ емес. Бұл жерде атап айтатын бір нәрсе, ойындарды бүгінгі педагогикалық ілім талаптарына сай іріктеп, ретті қолдана білсек, онда ол сабақтың сапасын көтеріп, тиімділігін арттырады, сабақтан тыс уақытта жүргізілетін тәрбие жұмыстары жандандыра түседі.

Ойын түрлері. 1. Искерлік ойын

Искерлік ойындарды педагогтың кәсіби шеберлігін дамытуда, құзырлығын анықтауда пайдалану арқылы оң нәтижелерге қол жеткізуге болатынын күнделікті тәжірибенің өзі дәлелдеуде. Искерлік ойындардың өзі бірнеше топқа бөлінеді. Олар: иммитациялық, операциялық, рөлдерді орындау, іскерлік театр, психо және социодрамалар. Психодраманың туып, дамуына ерекше үлес қосқан Джекобу Леви Морена болды. Классикалық психодрама – топтық жұмыстың өте айқын, ең эмоционалды бай бағыттарының бірі. Ол жүргізушіден жоғары кәсібибіліктілік пен зор шығармашылық қабілеттерді талап етеді. Өйткені ол бірмезетте режиссер, терапевт және сарапшы рөлін атқарады. Бұл әдісті мәні жүргізуші режиссер басқаруымен топ мүшелерінің арнайы ұйымдастырылған кеңістікте арнайы тәсілдер көмегімен спектакль қоюында. Дәстүрлі театрландырылған қойылымдардан оның ерекшелігі- қатысушыларға бейтаныс жағдай емес, керісінше олардың өздерінің өмірлік тәжірибесі, жеке проблемаларын емес өзіндік әлеуметтік рөлдердің ойналуында болып табылады. Сондықтан сахналандырылатын қойылымның авторы қатысушылардың өздері болады. Оларға режиссер мен топтың басқа мүшелері көмектеседі. Мұнда суырыпсалмалық пен аяқастынан туған, шын жүректен шыққан ойлар мен пайымдауларға ерекше мән беріледі, ал қойылымның сәтті шығуына кедергі келтіруі де ғажап емес. Әдетте, топта кәсіби актер режиссердің көмекшісі болуы міндетті емес. Психодрамалық сессияларды топтастырудың негізгі кезеңдері төмендегілер болып есептеледі.

-сергіту сәті (драмалықфазасы)

-психодрамалық әрекет фазасы (қойылымныңжүзегеасуы)

-кіріктіру фазасы, қатысушылар өз пікірлері мен әсерлерімен алмасады.

Психодрамалық әрекеттер кульминациялық нүктесіне жеткенде, топтың эмоционалдық қуаты шарықтау шегіне жетіп, «катарсис» - жандүниесінің тазаруы жүзеге асады. Эмоционалдық қабылдау сәтінде жағдайды басқаша бағалау, қабылдау жүзеге асқандықтан, тұлғааралық қақтығыстарды жағымды шешуге ықпал етеді. Психодрамалық әрекетке режиссер, протоголист (қойылым негізіне тәжірибесі алынып отырған адам), оның әріптестері және аудитория (рөлі жоқ көрермендер) қатысады. Психодрамаға қатысушылар әрекетке түсу барысында ішкі қайшылықтар мен маза бермейтін ойларынан арылып, емдік терапия жүреді. Сонымен қатар

көрермендер де терең эмоционалды қою алжуды бастан кешіретіндіктен, топ мүшелерінің өзара сезіммен бөлісуі жүзеге асады. Рөлдік ойын барысында қатысушылар өз тәжірибесін басынан қайта кешіп қана қоймайды, оны талдап, мінез-құлықтың жаңа моделін сынап көреді. Психодрамаларда сезімге қатысты мәселелер қарастырылса, әлеуметтік драмаларда өзарақатынас деңгейіндегі мәселелер қарастырылады. Интерактивті әдістер – қарым-қатынас пен біріккен әрекетті танудың жолдары мен тәсілдеріне меңзейді, белсенді диалог негізінде құрылады. Қатысушылар бірігіп жұмыс жасауға үйренеді; өз ойларын ортаға салып, пікірталасқа түседі; өзін-өзі дамытуға деген қажеттіліктерді анықтап, өзін-өзі бақылай, бағалай білуге машықтанады. Олардың қатарында өзіміз тәжірибеде қолданып жүрген мынадай әдістерді атап өтуге болады: «ми шабуылы», «дөңгелек стол» рольдік және іскерлік ойындар, медитация, дискуссия, тренингтік жаттығулар және т.б. Білімгерлерді кең ойлауға, шабыттандыруға негізделген тренингтік жаттығулар жеке тұлға белсенділігін және топтық даму деңгейін көтеруге бағыталған әлеуметтік – психологиялық оқыту және білімгерлерді тәжірибелік бағытта психологиялық дайындауда мүмкіндік беретін оқыту әдістерінің ең тиімдісі ретінде сабақтарда кеңінен қолданылып жүр. Мәселен рольдік ойын элементтерін пайдалана отырып, Абайдың он жетінші қара сөзін талдағанымызда білімгерлер «қайрат», «ақыл», «жүрек» рольдеріне ене отырып, пікірталасқа түсіп, ғылымға жүгінеді. Мұнда әрбір «роль» өзінің дұрыстығын, ақиқаттығын, адамзат үшін қажеттілігін, адалдығын дәлелдеп өзін жақсы тұстан көрсеткілері келеді. Сонда ғылым жүректің әрі билеуші, әрі әмірші екендігін айғақтап, үшеуінің де бір кісінде табылса, одан асқан бақыттың жоқ екендігін айтады. Мұндай талқылаулар білім құндылығы туралы түсінікті тереңдетіп, дамытады[12]. Сабақтарда осы сияқты пікірталастар қызықты да тартысты өтіп жүр. Оның бірден-бір себебі: оқытушы – білімгер, білімгер – білімгер арасында жағымды қарым-қатынастың орнауы. Жағымды қарым-қатынас - өзін-өзі және өзгені тану, білу, дамытуда ерекшеленіп, эгоцентризмнен, өзіндік ұстанымнан альтруизмге, өзгеге, басқаға бағыталған ұстанымға көшуде көрініс береді. Ол қатысушылардың өзара түсіністігін тереңдетіп, бірінің жан дүниесін бірі ұғынуға, жағдай жасайды. Жағымды қарым-қатынасты іске асыру үшін қажетті өмірлік шарттар және қатысушылардың ішкі дайындығы үлкен роль атқарады. Интерактивті оқытуды ұйымдастыруда, біздің байқағанымыз, жағымды қарым-қатынас орната білетін білімгерлердің психикалық денсаулығы, мінездерінің біртұтастығы, салмақтылығы көзге түсердей. Осы тұста негізгі міндеттердің бірі – қарым-қатынасты реттеп отыру, қатынас мәдениетіне баулу. Сонымен, тұжырымдай айтқанда, біздің пайымдауымызша балабақшадан бастап баланың математикалық түсініктерді дұрыс меңгеруі, баланың дамуы, жас ерекшеліктеріне байланысты болып табылады. Тәрбиеші күнделікті оқу

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

процесінде дидактикалық ойындар мен ойын жаттығулар қолданылады. Дидактикалық ойындардың оқу іс-әрекетінен тыс уақытта ұйымдастыру, баланың математикалық түсінігін кеңейтеді, тереңдетеді, ойын бекітеді. Дидактикалық ойындар негізінен оқыту барысында жан-жақты, бағыт-бағдар беріп отырады. Яғни балалардың ой-өрісін дамытуға маңызды рөл атқарады. Мектепке дейінгі жастағы балаларға әрбір ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің тақырыбына сәйкес ойын әдіс-тәсіліне үлкен мән беріледі, сонда ғана оқу іс-әрекеті балаларға пайдалы, қызықты болады. Қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыру геометриялық пішін мен санауды үйрету, сан туралы түсініктерін дамыту, шартты өлшеуіштің көмегімен өлшемдерді жүргізу, көзбен қабылдау, шамалау қабілетін жеткізу кеңістікті бағдарлай білу дағдыларын қалыптастыру деген мәселелерге назар аударылады.

Мектеп жасына дейінгі балалардың дидактикалық ойын арқылы танымдық қабілеттерін дамытуға бағытталған педагогикалық эксперимент жұмыстары үш кезеңнен тұрады:

1. Анықтаушы эксперимент
2. Қалыптастырушы эксперимент
3. Қорытынды эксперимент

Эксперимент жұмысы Ақтөбе қаласы «Медина» МДҰ балабақшасында мектеп алды даярлық тобында өткізілді.

Эксперимент жұмыстарына «Жұлдыз» ересектер тобындағы 26 тәрбиеленуші қатыстырылды. Балалардың 13-і сыналушы тобы, 13-і бақылау тобы деп ажыратып алынды. Анықтаушы эксперимент кезеңінде біз дидактикалық ойындарды талдап, жүйелеуге талпындық. Бұл біздің зерттеу пәнімізге орай ойын зерттелушінің қазіргі өмір талабына сай мектеп жасына дейінгі балалардың белсенділігін арттыруға бағытталған дидактикалық ойындардың тиімділігін тәжірибеде сынақтан өткізуге мүмкіндік берді.

Анықтаушы эксперимент мақсаты: дидактикалық ойындарды тиімді қолдану арқылы балалардың ойын барысындағы танымдық қабілеттерін (деңгейлерін) анықтау. Дидактикалық ойын – баланың ақыл-ойын, тіл байлығын дамытады. Мысалы, «Орнын, түсін тап» ойынында балалар сенсорикасын дамытуға арналған арнайы құралдар пайдаланылады. Ойын барысында бөтелкенің тығындарын пайдалану арқылы гүлдерді әшекейлейді. Тығындарды дөңгелектердің түстеріне сәйкес орналастырады. Бұл балалардың заттардың түсін, пішінін, мөлшерін және олардың кеңістіктегі орналасуын айырып қана қоймай, ұсынылған заттардың да түрін-түсін, пішінін дұрыс атай алуға, заттарды мөлшеріне қарай сәйкестендіріп, анықтай білуге үйренеді. Геометриялық пішіндерден әртүрлі заттар құрастырады: гүл, үй, т.б. Аяқ киімнің бауын өткізу, шыршаларға түрлі түсті жіптер өткізіп әшекейлеу. Асықтарды түсіне қарай шелектерге салу. Геометриялық пішіндерге арналаған дидактикалық ойындар: «Қай пішін артық?, қай пішін

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

кем?», «Дәл осындай пішінді тап?», «Үйдің есігін жабайық», «Вагондарға дөңгелек таңдау», «Үй құрлысының ретін көрсет», «Бет орамалдарға лайықты жамауларды табу», «Жұбын тап?», «Әдемі кілемшелер», «Таныс пішіндер доминосы», «Өз үйіңді тап?», «Зейінді бол», «Мынау қай пішін?», «Кім зейінді?», «Қандай пішін шықты?», «Біркелкі пішіндерді сана», «Бос торларды сәйкес пішіндермен толтыр», «Қандай пішін жетіспейді?», «Пішіндерді боя» және т.б. Осы ойындардың жүйесін біз өз зерттеу пәніміздің ерекшелігін ескере отыра математикалық дидактикалық ойындар тізімін ұсынамыз:

Анықтау критерийлерін үш деңгей бойынша (жоғары, орташа, төменгі деңгейде) жасадық.

1. **Жоғары деңгей** - балалардың қимыл-қозғалысы, ептілігі, шапшаңдылығы жақсы дамыған. Ойнауға деген қызғушылығы жоғары.

2. **Орташа деңгей** - балалардың қимыл-қозғалысы, ептілігі, шапшаңдылығы орташа. Ойнауға деген қызғушылығы орташа.

3. **Төменгі деңгей** - балалардың қимыл-қозғалысы, ептілігі, шапшаңдылығы төмен. Ойнауға деген қызғушылығы төмен.

Анықтаушы эксперимент барысында жүргізілген әдістемелер

№1 әдістеме. «Біреу және көп» дидактикалық ойыны

Мақсаты: «Біреу және көп» ұғымдарын ажырата алудағы танымдық қабілеттерін анықтау. Тәрбиеші балалардан заттардың арасынан бір және көп заттарды табуды өтінеді. Мысалы: сағат біреу-ойыншық көп; тақта біреу – парта көп; бір аквариум – көп гүл.

Үшбұрыш үйшікке кіріп, жарықты жағып, сонда тұра бастады. Бір уақытта біреу есікті қағады. Үшбұрыш: «Бұл кім?» деп сұрады. Шаршы көрінеді. Балалар оны атайды, егер балалар атын атауға қиналса, тәрбиеші өзі атайды. Бәрі бірге оның бұрыштарын санады, барлық қабырғаларының бірдей екенін атап өтеді.

Кесте 1. 1-әдістеме бойынша анықтаушы эксперимент нәтижесі

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	1	7	1	8
Орта	4	31	5	38
Төмен	8	62	7	54

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал



Сурет 1 - Анықтаушы эксперименттің сапалық көрсеткіші.

№2- әдістеме. «Шаршы құрастыр» дидактикалық ойыны

Мақсаты: Балалардың бөлшектерден бүтін бір зат құрастыра алу қабілеттерін анықтау.

Балалар ақ шаршының үстіне бөліктерге бөлінетін түрлі-түсті шаршыны құрастырып қояды. Бөлшектерден бүтін бір зат жасайды. Балалар қиналған жағдайда тәрбиеші оларға көмектеседі. Шаршының қанша бөліктен тұратынын санайды, құрастырылған шаршының түсін айтады.

1-нұсқа: әрбір бала өзі жеке жинайды.

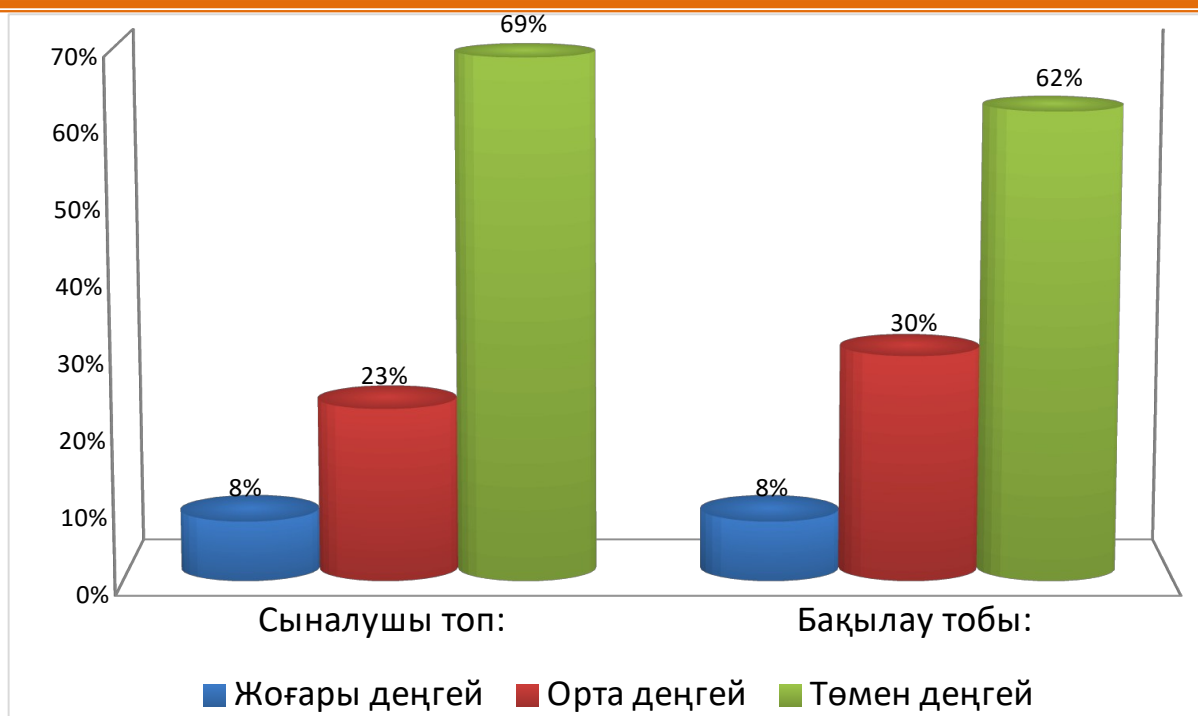
2-нұсқа: шаршыны топ болып жинайды (қайсысы жылдам?).

3-нұсқа: жеке немесе топпен, кім тез бітсе, күрделірек түрін беру.

Кесте 2. 2-әдістеме бойынша анықтаушы эксперимент нәтижесі

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	1	8	1	8
Орта	3	23	4	30
Төмен	9	69	8	62

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал



Сурет 2 - Анықтаушы эксперименттің сапалық көрсеткіші.

Сыналушы тобында 1 бала жоғары (8%), бақылау тобында 1 бала (8%), жоғары деңгейде көрсетті. Ал орташа көрсеткіш сыналушы тобында 3 бала (23%), бақылау тобында 4 бала (30%) көрсеткішті көрсетті, төмен деңгей сыналушы тобында 9 бала (69%), бақылау тобы бойынша 8 бала (62%) көрсеткішке ие болды

№3 әдістеме. «Зат неге ұқсайды?» дидактикалық ойыны

Мақсаты: Геометриялық денелер мен фигуралар туралы білімдерін дамыту; айналадағы заттардың геометриялық пішінін ажырата білудегі танымдық қабілеттерін анықтау.

1-нұсқа.

Тәрбиеші геометриялық пішінді немесе геометриялық денені балаларға көрсетеді, ал балалар оның қоршаған ортадағы қандай затқа ұқсайтындығын табады немесе естеріне түсінеді.

2-нұсқа.

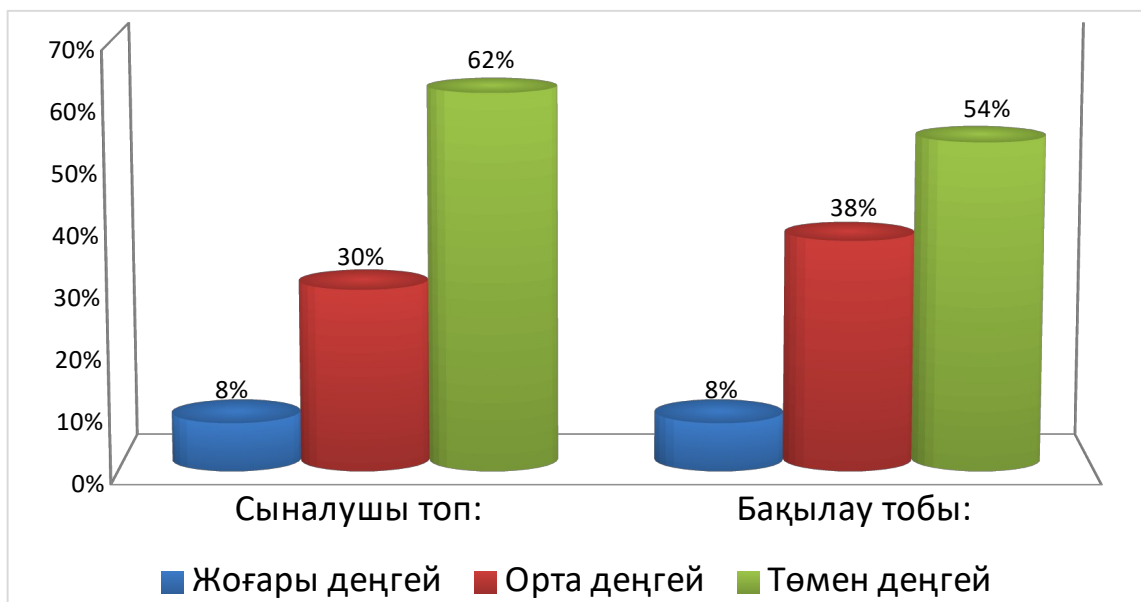
Тәрбиешінің үстелінің үстінде геометриялық пішіндерді немесе заттар мен суреттер жатыр. Бала суретті не затты таңдай отырып, оның қандай пішінге ұқсайтындығын айтады. Өзінің жауабын түсіндіреді.

Кесте-3. 3-әдістеме бойынша анықтаушы эксперимент нәтижесі

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Жоғары	1	8	1	8
Орта	4	30	5	38
Төмен	8	62	7	54



Сурет 3 - Анықтаушы эксперименттің сапалық көрсеткіші.

Сыналушы тобында 1 бала жоғары (8%), бақылау тобында 1 бала (8%), жоғары деңгейде көрсетті. Ал орташа көрсеткіш сыналушы тобында 4 бала (30%), бақылау тобында 5 бала (38%) көрсеткішті көрсетті, төмен деңгей сыналушы тобында 8 бала (62%), бақылау тобы бойынша 7 бала (54%) көрсеткішке ие болды.

№4 «Айырмашылығын тап» дидактикалық ойыны

Мақсаты: Балаларға екі суреттің немесе заттың айырмашылығын таба білуге; өз ойын айта білуге үйрету; шыдамдылыққа, досының жауабын тыңдай білуге дағдыландыру арқылы ақыл-ойларын, танымдық қабілеттерін анықтау.

Мазмұны: Бұл ойында тәрбиеші сенсориканы, көлемді, кеңістік қатынасын, санын салыстыру үшін белгілі бір мақсатты көздейді. Әрі қарай салыстыратын заттардың санын арттыра отырып, бірнеше нұсқаларын қатарынан істеуге болады. Ойын өткен материалды бекітуге арналған. Тәрбиеші балалардың сөйлемді дұрыс байланыстырып сөйлеуін қадағалайды. Балалар екі сайқымазақты салыстырады. Салыстыруда мына сөздер пайдаланылады: кең-тар, қалың-жұқа, ұзын-қысқа.

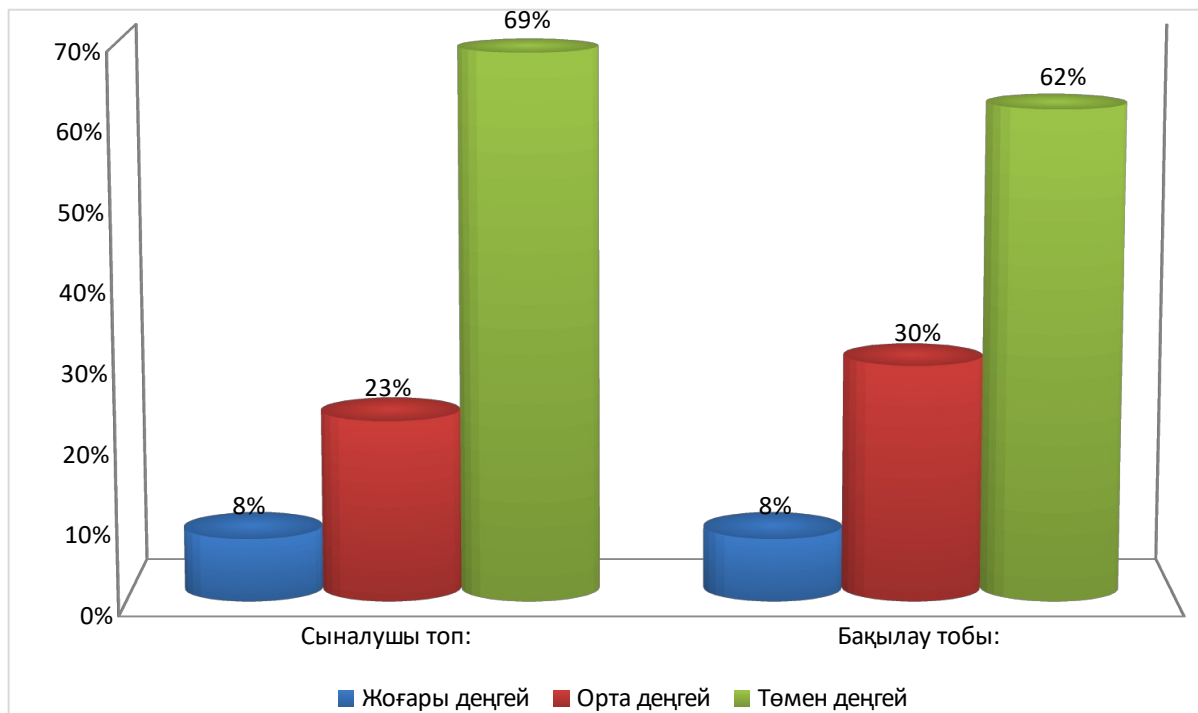
4-кесте. Анықтаушы эксперименттің қорытындысы.

Деңгейлері	Сыналушы тобы	Бақылау тобы
------------	---------------	--------------

Абиева Т.Ж., Ақтөбе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы, «Балбөбек» бөбекжай-бақшасы, МКҚК тәрбиешісі

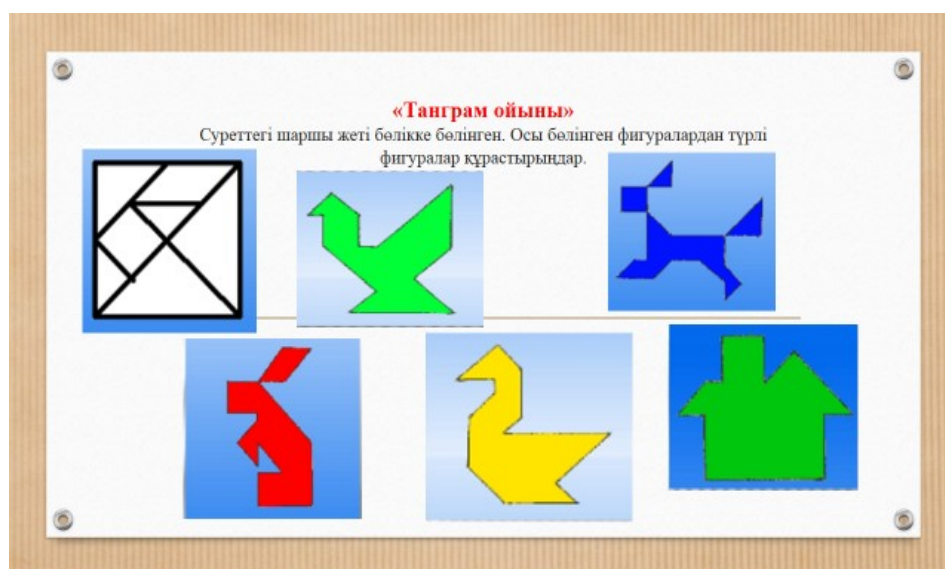
Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	1	8	1	8
Орта	3	23	4	30
Төмен	9	69	8	62



Сурет-4. Балалардың танымдық қабілеттерін анықтау көрсеткіштері

Венгрлік психолог әрі математик Дьенештің әдісі бойынша «Танграм» ойынының балаларға геометриялық фигураларды ажыратуға, әрі «Танграм» ойыны бойынша пішіндерден әртүрлі бейнелер құрастыра білуге үйретеді.





Нақты анықтаушы эксперимент жұмысына Дьенештің әдісі бойынша «Танграм» ойыны, «Зат неге ұқсайды?», «Сипап сезу арқылы санау», «Сиқырлы қапшық» дидактикалық ойындары жүргізілді.

Осы ойындар арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың ойын барысындағы **танымдық қабілеттерін анықтадық.**

Бұл 1-әдістеме Дьенештің әдістемесі бойынша «Танграм» ойынына жүргізілді. Анықтаушы эксперимент жүргізу барысында балалардың геометриялық фигуралар туралы түсінігі мен әр түрлі фигураларды ажырата алуын, сонымен қатар осы пішіндерден бейнелер құрастыра алуын бақылап эксперимент жүргізген болатынбыз. Осы анықталған эксперимент көрсеткіші бойынша қорытындылайтын болсақ, жоғары деңгей эксперимент тобында%, бақылау тобында 8%. Орташа деңгей эксперимент тобында 23%, бақылау тобында 30%. Ал төмен деңгей эксперимент тобында 69%, бақылау тобында 62%-ды көрсетті. Бұл балалар үшін тапсырманы орындау барысы қиын болғандығын анықтады.

Анықтаушы эксперимент барысында алынған нәтижелерге жасалған сандық сапалық өзгерістер педагогикалық эксперименттің қалыптастыру кезеңінің мақсатын анықтап, оны жүзеге асыруға мүмкіндік берді.

Сонымен, анықтаушы эксперименттің нәтижесінде қалыптастырушы эксперименттің қажеттілігі туындады. Соған сәйкес қалыптастырушы эксперименттің нәтижесін анықтауға арналған дидактикалық ойындарды оқу қызметінде қолдану арқылы балалардың танымдық қабілеттерін дамыту жолдарын қарастыру жұмыстары арқылы жүзеге асырылды.

Қалыптастырушы экспериментте арнайы дайындалған дидактикалық ойындар әдістемесі тәжірибеде жүзеге асырылды.

Сондай ойындардың кейбірі төменде мазмұндалады:

№1 «Біреуі артық» дидактикалық ойыны

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Мақсаты: «Біреу-көп» ұғымын бекіту; ойлау қабілеттерін дамыту; заттарды топтастыра білуге үйрету.

Мазмұны:

1-нұсқа

Балалар барлық карточкаларының арасынан бір зат бейнеленген карточканы тауып, атауын айтады, содан кейін көп зат бейнеленген карточканы көрсетеді. Бір бала жауап береді, қалғандары тексеріп отырады.

2-нұсқа

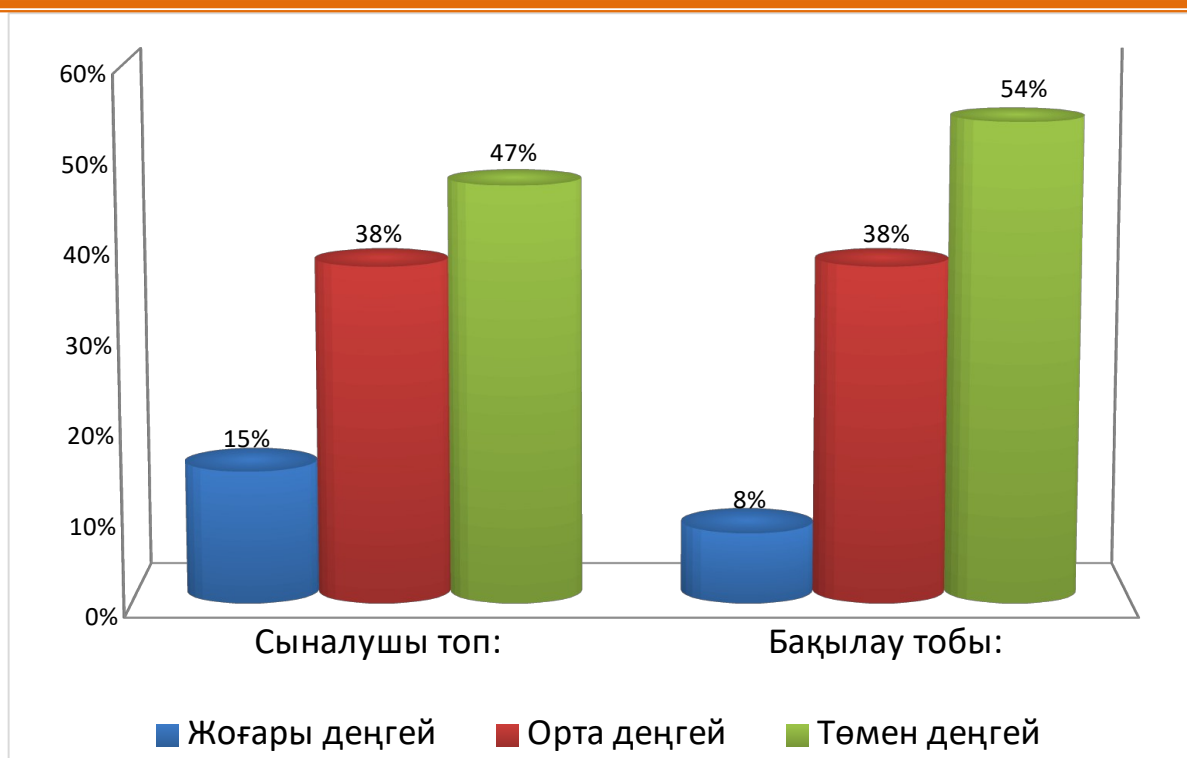
Барлық балаларға карточка үлестіріледі (карточкалар қайталанбайды). Барлық балалар өз карточкасы бойынша жауап береді. Бір партада отырған екі бала бірдей дұрыс жауап қайтарса, олар жұлдыз алады. Қай партада жұлдыз көп болса, солар жеңеді.

3-нұсқа

Балалар өз бетімен партада жұмыс істейді. Жауаптың орнына балалар жай қарындашпен бір зат бейнеленген суретті айналдырып созады. Кім тез бітсе, сол балаға тағы бір карточка беріледі. Екі немесе үш карточкаға жауап берген балалар жеңімпаз деп саналады.

Кесте 5. 1-әдістеме бойынша қалыптастырушы эксперимент нәтижесі

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	2	15	1	8
Орта	5	38	5	38
Төмен	6	47	7	54



Сурет 5 - 1-әдістеме бойынша қалыптастырушы эксперименттің сапалық көрсеткіші.

Сыналушы тобында 2 бала жоғары (15%), бақылау тобында 1 бала (8%), жоғары деңгейде көрсетті. Ал орташа көрсеткіш сыналушы тобында 5 бала (38%), бақылау тобында да 5 бала (38%) көрсеткішті көрсетті, төмен деңгей сыналушы тобында 6 бала (47%), бақылау тобы бойынша 7 бала (54%) көрсеткішке ие болды

№2-әдістеме. «Сипап сезу арқылы санау» дидактикалық ойыны

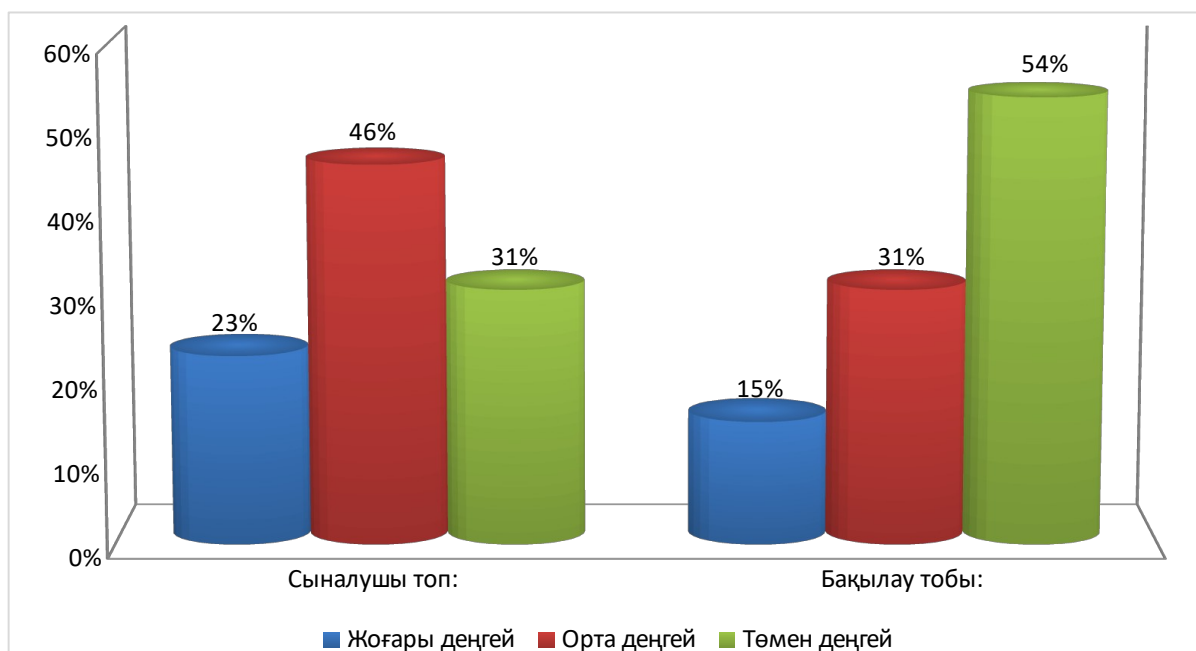
Мақсаты: Сипай сезіп санау арқылы қарамай-ақ екі топтағы заттарды салыстыруға үйрету (артық, кем, тең); санау дағдыларын бекіту; салыстыруда беттестіру тәсілін қолдана білу арқылы танымдық қабілеттерін дамыту.

Мазмұны: Тәрбиеші үстелінің үстінде орамалмен жабылған заттардың екі тобы (4 кірпіш, 5 жүк машинасы) қойылады. Шақырылған бала бір топтағы заттардың санын орамалды ашпай қолмен ұстап санау арқылы анықтап, қорытынды санды айтады және осылайша екінші топтағы заттар да саналады. Қарамай-ақ, қай топтағы заттардың артық не кем екенін салыстырады. Содан кейін жабулы орамал алынады да, барлық балалармен жауаптың дұрыстығы тексеріледі. Әрі қарай топтарды салыстыру арқылы неше артық, неше кем екенін анықтау, теңестіру жұмыстарын жүргізуге болады.

**Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту
/әдістемелік құрал**

Кесте 6. 2-әдістеме бойынша қалыптастырушы эксперимент нәтижесі

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	3	23	2	15
Орта	6	46	4	31
Төмен	4	31	7	54



Сурет 6 - 2-әдістеме бойынша қалыптастырушы эксперименттің сапалық көрсеткіші.

Сыналушы тобында 3 бала жоғары (23%), бақылау тобында 2 бала (16%), жоғары деңгейде көрсетті. Ал орташа көрсеткіш сыналушы тобында 6 бала (46%), бақылау тобында 4 бала (31%) көрсеткішті көрсетті, төмен деңгей сыналушы тобында 4 бала (31%), бақылау тобы бойынша 7 бала (54%) көрсеткішке ие болды.

№3 «Сөзді керісінше ата» сөздік ойыны

Мақсаты: балаларды қарсы мағынадағы сөздерді таба білуге үйрету; көлем, кеңістіктегі ара-қатынас туралы білімдерін бекіту білу арқылы танымдық қабілеттерін дамыту

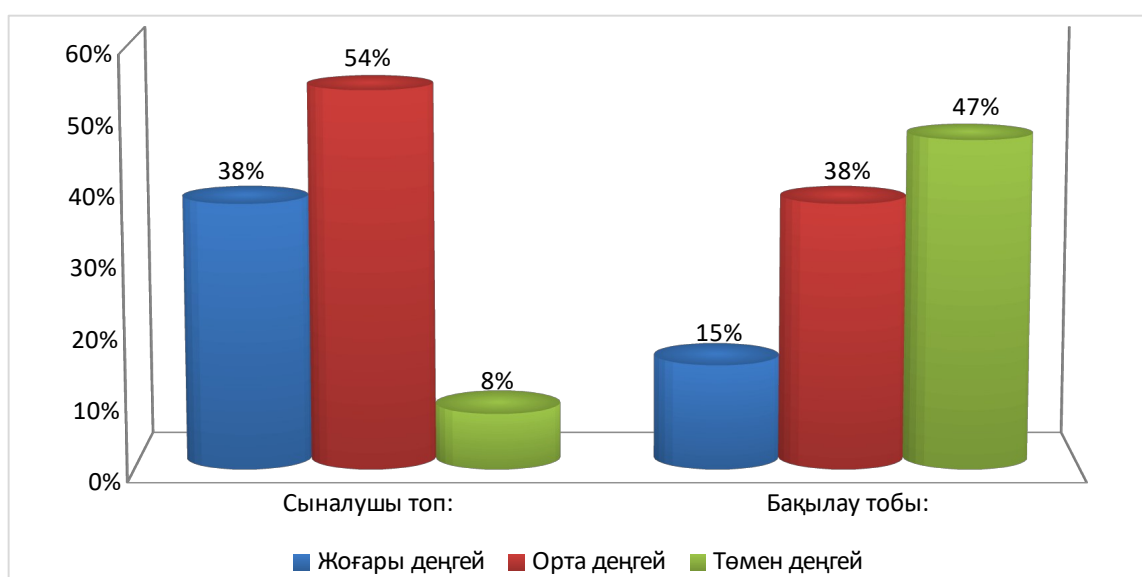
Мазмұны: Тәрбиеші көлемді, кеңістіктегі бағытты немесе сандық

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

қатынасты анықтайтын сөзді атап, допты бір балаға лақтырады. Бала осы сөзге қарсы мәндес сөзді атап, допты қайтадан тәрбиешіге лақтырады. Бала осы сөзге қарсы мәндес сөзді атап, допты бір балаға лақтырады (үлкен – кіші, кең – тар, ұзын – қысқа, биік- аласа, қалың- жұқа, сол жақта – оң жақта, жоғары – төмен, аз – көп, қалыңырақ – жұқарақ, ұзынырақ- қысқарақ, кеңрек-тарырақ, т.б.

Кесте-7. 3-әдістеме бойынша қалыптастырушы эксперимент нәтижесі

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	5	38	2	16
Орта	7	54	5	38
Төмен	1	8	6	47



Сурет 7- 3-әдістеме бойынша қалыптастырушы эксперименттің сапалық көрсеткіші

Сыналушы тобында 5 бала жоғары (38%), бақылау тобында 2 бала (16%), жоғары деңгейде көрсетті. Ал орташа көрсеткіш сыналушы тобында 7 бала (54%), бақылау тобында 5 бала (38%) көрсеткішті көрсетті, төмен деңгей сыналушы тобында 1 бала (8%), бақылау тобы бойынша 6 бала (47%) көрсеткішке ие болды. Жоғарыда аталған әдістемелерді пайдалану барысында тапсырмаларды орындау деңгейінің жоғарылағандығын көрсетті.

№4-әдістеме «Ненің баласы?» дидактикалық ойыны

Мақсаты: Балалардың «үлкен», «кіші» ұғымдары туралы түсініктерін бекіту; жабайы және үй жануарлары туралы білімдерін кеңейте отырып танымдық қабілеттерін дамыту

Мазмұны: Үлкен және кіші ойыншықтар бөлек тұрады. Бала үлкен ойыншықты таңдап алады және оған кішкене ойыншықтарды іріктеп алады (немесе керісінше). Өзінің таңдап алған жұбын атайды. Мысалы: ит үлкен, ал күшік кішкентай.

№5 «Сиқырлы қалта» дидактикалық ойыны

Мақсаты: Балаларды заттарды қолмен ұстап, санауға үйрете білу арқылы танымдық қабілеттерін дамыту.

1-нұсқа-затты қолмен ұстап санау

2-нұсқа –қандай зат екенін ұстап көріп, анықтау.

Тәрбиеші балалардың ортасына «сиқырлы қалтаны» әкеледі. Балалардың арасынан бір баланы таңдап алады. Ол бала көзін жұмып, қолын «сиқырлы қалтаға» салып, кез келген түймелері бар жолақты таңдап алып, қолын «сиқырлы қалтадан» шығармаған бойы түймелерді саусағымен санайды.

Қалтадан қолын шығарып, санын айтады. Балалар тексереді және түймелерінің санына (1-5) сәйкес цифрларды көрсетеді. Ұл балалар Ілиястың, қыздар Айсұлудың неше түйме қадағандығын анықтайды.

№6 «Жануарларды орналастыр» дидактикалық ойыны

Мақсаты: Балаларды тақтада және қағаз бетінде бағытты таба білуге үйрету арқылы танымдық қабілеттерін дамыту

5 баланы кезекпен тақтадағы тапсырманы, ал қалғандары үстелдің үстіндегі парақ қағазда фишкамен орындайды.

-Оң жақтағы жоғарғы үйшікке ақтиінді орналастыр.

-Сол жақтағы төменгі үйшікке мысықты орналастыр.

-Төменгі оң жақтағы үйшікке аюды орналастыр

-Жоғарғы сол жақтағы үйшікке қасқырды орналастыр.

-Барлық аңдарға үйшіктер жетті ме?

-Неше үйшік екенін санаңдар. Осы санды цифрмен көрсетіңдер.

-Неше аң? Санымен көрсетіңдер

-Қай сан артық? 4 пе, әлде 5 пе?

-Аңдардың қайсысы артық? Неге?

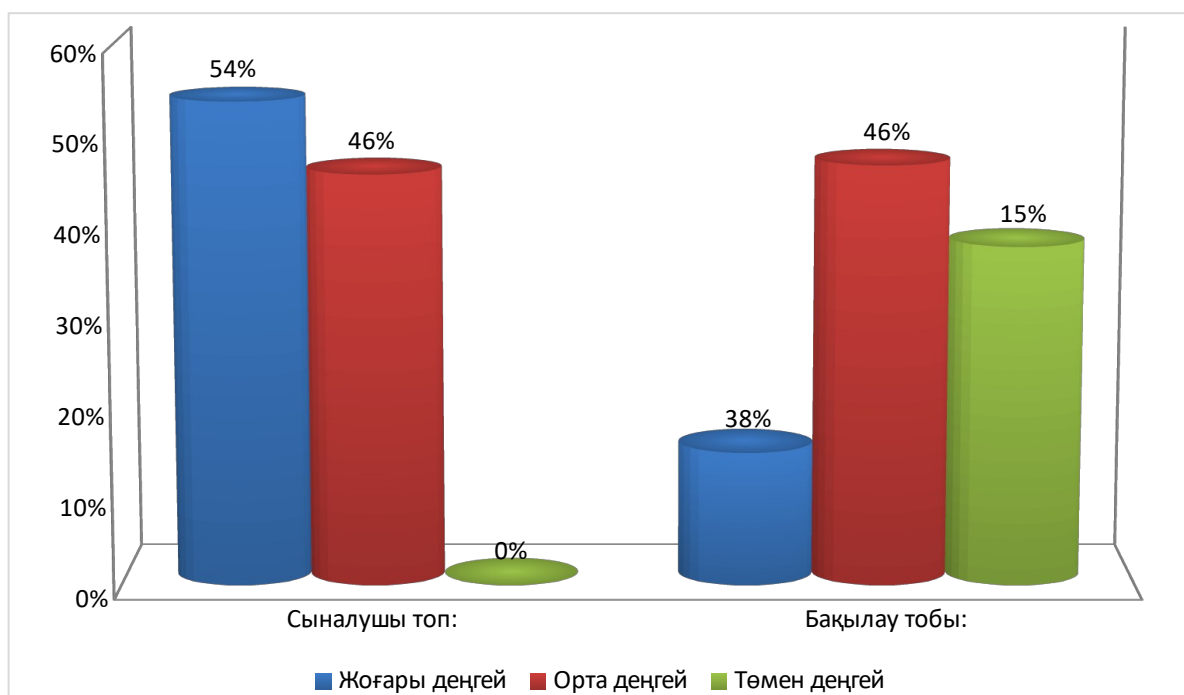
Балалардың нұсқалары әртүрлі болуы мүмкін. Балалардың өз ойларын айтуына мүмкіндік беру.

Жоғарыда аталған әдістемелерді пайдалану барысында тапсырмаларды орындау деңгейінің жоғарылағандығын көрсетті.

Кесте -8- Қалыптастырушы эксперимент қорытындысы

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

Деңгейлері	Сыналушы тобы		Бақылау тобы	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	7	54	2	15
Орта	6	46	6	47
Төмен	0	0	5	38



Сурет-8. Қалыптастырушы эксперимент қорытындысы

Эксперимент барысында эксперимент тобында анықтаушы кезең мен қалыптастырушы кезеңдегі пайыздық көрсеткіштерде елеулі айырмашылықтар байқалды.

Ұйымдастырылған оқу қызметінде Воскобовичтың әдістемесі бойынша ойын құралдарын, Кюизенердің «түрлі түсті таяқшалар» ойыны дидактикалық ойындарға арналған құралдарды тәжірибе барысында пайдаландым. Бұл Воскобовичтың ойындар әдістемесі көп қызметті және 2 жастан бастап 10 жасқа дейінгі балаларға арналған ойындар болып табылады. Воскобовичтың дамыту ойындарының ерекшеліктері:

- Ойындар балалардың қызығушылығынан пайда болған. Осындай ойын құралдарымен жұмыс жасай отырып, балалар шынайы рахат алады және өздеріне жаңа мүмкіншіліктер ашады.
- Кең жас ерекшелік диапазоны. Бір ойынды 2 жастан 7 жасқа дейін және одан ересек балалар ойнай алады. Ойын қарапайым қимылды күрделі етуден басталады, содан соң түрлі ойын тапсырмалар және жаттығулар бірте-бірте күрделенеді.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

- Көп қызметтілігі және жан-жақтылығы. Бір ойынмен ойнай отырып, бала өзінің шығармашылығын көрсетуге, жан-жақты дамуға және білім міндеттерінің көптеген санын игеруге мүмкіндік алады. Сан немесе әріппен; түс немесе түр, есептермен және т.б. таныса алады.
- Білім міндеттері және жасы бойынша жүйелендірілген дайын дамытуға арналған дидактикалық материал.

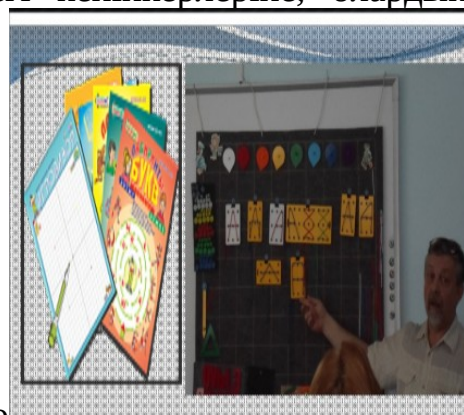


Воскобовичтың ойындарын оқу процесінде және сабақтан тыс уақытта да ойнатуға болады. Бұл әдістеме бойынша сабақтар «Күлгін орман» атмосферасында ертегі кейіпкерлерімен өтеді. Бұл қызығушылығын және дамыту ойындарымен жұмыс жасау ықыласын ынталандырумен, балалармен қалыпты сабақтардан қызметтің ойын түріне көшуге мүмкіндік береді. Бұл ойындардың басты мақсаты – мектепке дейінгі жастағы балалардың зияткерлік – шығармашылық дамуын белсендіру.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал



«Күлгін орман» («Фиолетовый лес») – бірнеше ойын саласынан тұрады, дамыту сенсомоторлы аймақ. Олардың әрқайсысында балаларды түрлі ойындарды ойнауға үйрететін өз кейіпкерлері әрекет етеді. Барлық кейіпкерлерді ертегі байланыстырады, ол оларды балаларға қызықты және қол жетімді етумен, түрлі түсінікті «тірілтеді». Тапсырмаларды орындауда бала ертегі кейіпкерлеріне, олардың жолдарында болған



кедергілерін жеңуге кө

мектеседі.



Воскобович құралдарының бірегейлілігі неде? Воскобовичтың дамыту ойындарының негізіне үш негізгі қағида енгізілген: қызығушылық, таным және шығармашылық. Ойын баланы дұрыс және

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

шығармашылық шешім іздеуге уәждейтін ертегі кейіпкерлермен танысумен басталады. Восковичтың «Коврограф», «Прозрачный квадрат», «Геовизор», «Чудо-цветик» деген ойындары бар. Бұл ойындармен бес білім беру салаларға жататын сабақтарды өткізуге болады.



Бұл ойындарды ойнау барысында балалардың тек қана шығармашылығы дамып қоймай, баланың танымдық қабілеттерінің жан-жақты дамуына септігін тигізеді.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал



Кюизенердің «Түрлі түсті таяқшалары» («Цветных палочек Кюизенера») ойыны балалардың танымдық қабілеттерін дамытады. Таяқшаларды санау арқылы санауды игереді. «Түрлі түсті таяқшалар» ойынын оқу процесінде қосу, азайту, артық, кем амалдарын орындау барысында пайдалануға болады және де түстеріне қарай ажыратып таяқшалар санын есептеуді үйретеді.



Осындай әдістемелер біздің сабақтарымызда басшылыққа алынып, балалардың шығармашылық танымдық қызметтерін ұйымдастырып,

Абиева Т.Ж., Ақтөбе облысы, Ойыл ауданы, Қаратал ауылы, «Балбөбек» бөбекжай-бақшасы, МКҚК тәрбиешісі

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

жүзеге асыруда негізге алынды.

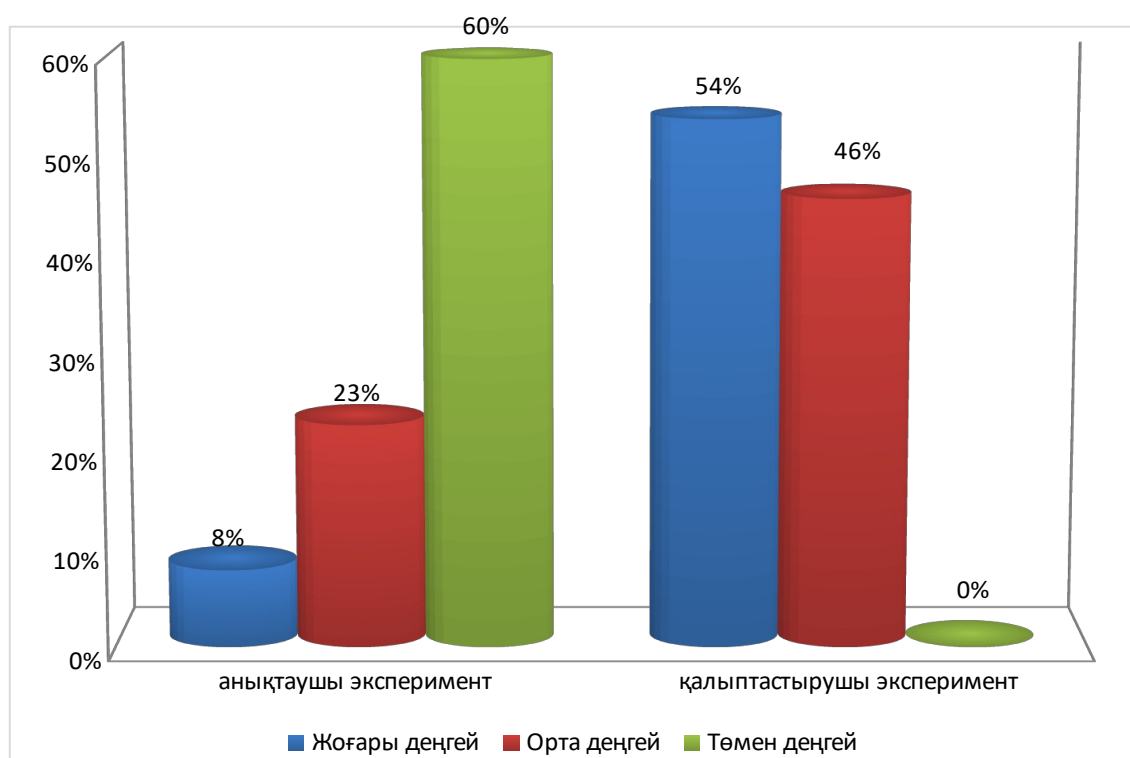
Бұл қалыптастыру экспериментінде біз Воскобовичтың әдістемесі бойынша ойын құралдарын, Кюизенердің «түрлі түсті таяқшалар» ойыны дидактикалық ойындарға арналған құралдарды тәжірибе барысында пайдаландық.

Эксперимент жүргізу барысында балалардың сабаққа қызығушылығының және танымдық қабілеттерінің дамығандығын байқадық. Балалар ойын тапсырмаларды тез, әрі шапшаң орындады.

Осы қалыптастырушы экспериментте жүргізілген әдістемелер бойынша нәтижені қорытындылайық. Сонымен жоғары деңгей эксперимент тобында 65%, бақылау тобында 20%. Орташа деңгей эксперимент тобында 35%, бақылау тобында 27%. Ал төмен деңгей бақылау тобында 53%-ды ғана құрап отыр. Бұдан біз жүргізген әдістемелеріміздің тиімді болғанын көрдік.

9-кесте - Сыналушы топтың анықтаушы және қалыптастырушы эксперимент бойынша нәтижелерінің салыстырмалы көрсеткіштері

Деңгейлері	анықтаушы эксперимент		қалыптастырушы эксперимент	
	саны	Сапа %	саны	Сапа %
Жоғары	1	8	7	54
Орта	3	23	6	46
Төмен	9	69	0	0



9-сурет. Сыналушы топтың анықтаушы және қалыптастырушы эксперимент нәтижелерінің диаграммасы

Сонымен, біз жүргізген эксперимент жұмысының анықтаушы және қалыптастырушы эксперименттерінің нәтижелерін салыстыратын болсақ, анықтаушы экспериментіндегі көрсеткіштен қалыптастырушы экспериментінің көрсеткіштері жоғары деңгейді көрсетіп отыр. Себебі қолданылған дидактикалық ойындар мен дидактикалық көрнекі материалдар оқу процесінде өте маңызды және сабақ барысының балаларға қызықты өтуі оқу процесінің деңгейін жоғарылатты. Бұл Воскобовичтың әдістемесі бойынша ойын құралдарын, Кюизенердің «түрлі түсті таяқшалар» ойыны дидактикалық ойындарға арналған құралдар сияқты нақты ғылыми тұрғыда негізделген дидактикалық ойындар түрлері мен ойындар жүйесін оқу процесінде пайдалану ең тиімді әдіс болып табылғанын көрсетеді.

Қорытынды

Тәуелсіз еліміздің білім беру жүйесінде болып жатқан оң өзгерістер қоғамның жас ұрпақ тәрбиесі үшін жауапкершілігі терең сезіліп отырған бүгінгі таңда оқу – тәрбие үрдісінің тиімділігін арттыру бағытында барлық мүмкіндіктер мен ресурстарды пайдалануды көздейді. Дегенмен оқу – тәрбие үрдісінің барлық мүмкіндіктері толық қолданыс таппай келеді. Тәрбиенің осындай сирек қолданылатын құралдарының бірі - ойын.

Мектеп жасына дейінгі балалардың белсенділігін арттырудағы ойынның мектепке дейінгі негізгі әрекеті – ойын десек, оқу – тәрбие үрдісінде олар біртіндеп ойын әрекетінен оқу (таным) әрекетін орындауға бейімделуі тиіс. Ол сабақ барысында пайдаланылатын дидактикалық ойындар арқылы жүзеге асырылады. Дидактикалық ойындар арнайы мақсатты көздейді және нақты міндеттерді шешеді. Ойынның мақсаты бағдарламада анықталған білім, білік, дағдылар жайында түсінік беру, оларды қалыптастыру, тиянақтау және нақтылау немесе тексеру сипатында болып келеді. Ойынның міндеті баланың қызығушылығын оятып, белсенділігін арттыру мақсатында іріктеліп алынған нақты мазмұнмен анықталады.

Әдістемелік әдебиеттерде берілген және педагогтардың тәжірибесінде пайдаланылып жүрген дидактикалық ойындар өте көп. Алайда, олардың барлығы бірдей бүгінгі күннің талаптарынан туындап отырған білім мазмұнының өзгерістеріне, сондай – ақ балалардың жас және психологиялық ерекшеліктеріне сәйкес келе бермейді. Сондықтан ғылыми тұрғыда негізделген дидактикалық ойындар түрлерін сұрыптап, ой елегінен өткізе отырып, ойындар жүйесін және оларды пайдалану әдістемесін ұсыну – бүгінгі таңдағы қажеттіліктердің біріне саналады.

Тәжірибе барысында қалыптастыру әдістемесі бойынша, мектеп жасына дейінгі балалардың **танымдық қабілеттерін дамытуда** дидактикалық ойындарды қолдану оқу процесінің нәтижесі өз деңгейіне жетпей отыр. Себебі мектеп алды даярлық топта жас ерекшелігіне сай балалардың ойынға қанағаттанарлық деңгейінің төмен болуы. Яғни, бала үшін ойын оның - ең бірінші жұмысы. Сол себепті баламен жұмыс жасаудың ең тиімдісі – ойын. Ойын арқылы балалардың қабілеттерін, ой-өрісін, танымын дамытуға болады. Мектеп жасына дейінгі балалардың **танымдық қабілеттерін дамытуда** ойындарды математикаға қызығушылығын арттыру мақсатында, математикалық білімдер беру жолын дидактикалық ойындар арқылы дамытуды тиімді деп таптық.

Бала берілген ойын тапсырмаларын өз бетімен, тәуелсіз түрде дамытады. Тәжірибе жинақтау мақсатында күнделікті ұйымдастырылған оқу қызметінде кездестірген кемшіліктерді бағдарлап көруге тырыстым. Жалпы балалардың толықтай сабаққа ден қоймауы, баланың шектен тыс көптігі, тәрбиешінің әр баламен жеке жұмыс жасаудың аздығы сияқты қайшылықтар кездесті. Ендігі мақсат түзету жолдары болмақ.

Экспериментті бастамас бұрын, біріншіден экспериментке қатысатын топтарды назарға алдық. Олар эксперимент топ, бақылау тобы деп бөлінді. Балалардың ең алдымен белсенділік деңгейін анықтау мақсатында анықтаушы эксперимент жүргізілді. Анықтаушы эксперимент жұмысында Дьенештің әдісі бойынша «Танграм» ойыны, «Зат неге ұқсайды?», «Сипап сезу арқылы санау», «Сиқырлы қапшық» дидактикалық ойындары жүргізілді. Анықтаушы эксперимент нәтижесінің қорытындысы жоғары деңгей эксперимент тобында 25%, бақылау тобында 19%. Орташа деңгей эксперимент тобында 17%, бақылау тобында 28%. Төмен деңгей эксперимент тобында 58%, бақылау тобында 53% көрсеткішті көрсетті.

Әрі қарай кемшіліктерді түзеу барысында қалыптастырушы эксперимент жүргізілді. Қалыптастырушы экспериментте Воскобовичтың ойындар әдістемесі, Кюизенердің «түрлі түсті таяқшалар» әдістерін пайдалану арқылы экспериментті әрі қарай жалғастырдық. Қалыптастырушы эксперимент жоғары деңгей эксперимент тобында 55%, бақылау тобында 60%. Орташа деңгей эксперимент тобында 18%, бақылау тобында 37%. Төмен деңгей бақылау тобында 3% нәтижені көрсетті. Осыдан қорытындылай келе біз зерттеу барысында жүргізілген жұмыстарымыз арқылы бақылау тобының жоғарғы деңгейі 60%-ды құрап жоғарғы нәтижені көрсеткенін байқадық.

Мұндай нәтиже көрсету себебі мектеп жасына дейінгі балаларда күнделікті оқу үрдісінде ойындарды пайдалану барысында сұрақ-жауап, топпен жұмыс, тапсырмаларды талдау сияқты жұмыстар мен ойындарды ғана ойнап қоймай, тақырыпқа сай балалардың жас ерекшелігін ескере

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту /әдістемелік құрал

отырып, балалардың қызығушылығын ояту мақсатында оқу процесінде дидактикалық ойындарды дұрыс қолдана білу арқылы олардың белсенділігін арттыруға болады деп қорытындылаймыз.

Дидактикалық ойындардың тиімділігі олардың сабақтың әр кезеңіндегі орны мен міндетін, мақсатын дәл анықтауға, оны қолданудың теориясы мен тәжірибесін тәрбиешінің жетік меңгеруіне, шеберлік танытуына, ойынға қажетті материалдарды алдын ала дайындап алуға, ойын үрдісіне балаларды белсенді қатыстыруға байланысты болады. Сондықтан зерттеу жұмысымызды қорытындылай келе төмендегі ұсыныстар айтамыз:

-егер тәрбиеші балалардың ойын әрекетін ұйымдастыру жолдарын меңгерсе;

-егер ойынның түрлі типтерінің өзара әрекеті қамтамасыз етілсе;

-егер ойындар жүйесінде негізгі рөл болмаса басымдылық дидактикалық ойындарға берілсе.

- егер осы шарттар орындалған жағдайда дидактикалық ойындарды пайдалану тиімділігі арта түседі.

Сөйтіп, сабақтарда дидактикалық ойындарды өткен сабақты, материалды пысықтау, қайталау кезінде қолданған пайдалы.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамытуда психо-педагогикалық және әдістемелік әдебиеттерге талдау жасай келе, **мынадай тұжырымға келдік:**

1.Жұмысты балалардың жас және жеке бастарының ерекшеліктеріне қарай жоспарлау және жүргізу;

2.Балаларға математиканы оқыту үдерісінде дидактикалық ойындарды енгізу;

3.Дидактикалық ойындарды әзірлеу мен жүргізуге балалардың өзін араластыру;

Балалармен жұмыс істей отырып, олардың ойынға деген қызығушылығы оқуға, білуге деген ынтасы мен белсенділіктерінің артатынына көзіміз жетті. Сонымен қатар ойын арқылы балалардың шығармашылық қабілеттерін, ақыл-ойын, қиялын дамытуда маңызы зор. Оқу процесінде ойындарды қолданған кезде балалар өздерін еркін сезініп, өз ойларын қысылмай жеткізіп бір-бірімен тіл табысып, тез ұғынысты. Демек дидактикалық ойындардың өзі балаларға білім берудің, тәрбиелеудің қайнар көзі деп білеміз.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Қазақстан Республикасының Президенті Н.Ә.Назарбаевтың «Қазақстан – 2050: Бір мақсат, бір мүдде, бір болашақ» атты Жолдауы. – Астана, 17 қаңтар. 2014.
2. ҚР мектепке дейінгі білім беру ұйымдарының оқу тәрбие үдерісіне М.Монтессоридің педагогикалық жүйесін енгізу бойынша әдістемелік нұсқаулық. Тәрбие құралы. 4/2013. 61-64 бет.
3. Столяр А.А. «Теории и технологии математического развития для детей дошкольного возраста». - М.:Детство-Пресс,2008.
4. Щербакова Е.И. Теория и методика математического развития дошкольников:-М,:Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК»,2005.
5. Құрманалина Ш., Мұқанов Б., Ғалымова Ә., Ильясова Р. Педагогика: Оқулық,2-басылым.-Астана: Фолиант, 2012. - 415 бет.
6. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! - М., 1990.
7. Едігенова А.Ж. Отбасы қатынасының этикасы: Ата-аналарға арналған әдістемелік құрал, Семей 2007.
8. Аймауытов Ж. Шығармалары. 6т. Шығармалар жинағы Т.4. Психология, жан жүйесі мен өнер таңдау.-Алматы:Ел шежіресі, 2013.
9. Жұмабаев М. Педагогика. - Алматы: Ана тілі,1992.-160 б.
10. Руссо Ж.Ж. Избр. Соч. 1-том. Гос. Изд-во литер. М., 1961.
11. ПесталоцциИ.Г.Избр.педагогич.произв.том.ІІМ.,«Педагогика», 1981.
12. Қазақ педагогикалық энциклопедия сөздігі. - Алматы: Республикалық Баспа кабинеті, 1995.
13. Мектепке дейінгі ересек жастағы (5 жастан бастап 6 жасқа дейінгі) балаларды тәрбиелеу мен оқытуға арналған «Біз мектепке барамыз» бағдарламасы - Астана, 2010. – 89 б.
15. Воскобович В.В. «Развивающие игры Воскобовича». //Сборник методических материалов.

16. Сакенова К.С. Математикалық дидактикалық ойындар тізімі// Мектепке дейінгі тәрбие. №6,2017.47-48 бет.
Алипкалиева Т. «Қызықты математика», //Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту /№4/2015ж. 33-37бет.

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ
ОҚУ-АҒАРТУ МИНИСТРЛІГІ**

**«HYPSCIENCE» ҒЫЛЫМИ – ӘДІСТЕМЕЛІК
ЖОҒАРЫ МЕКТЕБІ**

АБИЕВА ТАТТИГУЛ ЖОЛДАСОВНА

**МЕКТЕП ЖАСЫНА ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРДЫҢ
ТАНЫМДЫҚ ҚАБІЛЕТТЕРІН ДАМЫТУ**

/ Әдістемелік құрал /

Ақтөбе, 2023

ӘҚ 694 (08.2023)

A254

РЕЦЕНЗЕНТТЕР:

Имжарова З.У. – «НұрScience» ғылыми – әдістемелік жоғары мектебінің сарапшысы, п.ғ.к., доцент

Тогайбаева А.К – Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік университеті, психологиялық – педагогикалық және арнайы білім беру кафедрасы, п.ғ.к., доцент

Абиева Т.Ж.

Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту: әдістемелік құрал/ Т.Ж.Абиева – Ақтөбе: «НұрScience» ғылыми – әдістемелік жоғары мектебі, 2023. –64б.

Қазақстан өз тәуелсіздігін алғалы бері еліміздің рухани өмірінде көптеген өзгерістер болды. Бұл оң өзгерістер болашақ жастарды тәрбиелеуде жаңа мақсат – міндеттер жүктеп отыр. Қазақстан жастарының рухани кеңістігін қалыптастырудың алғы шарты мектептен басталады. ХХІ ғасыр мектебінің мақсаты жас жеткіншектерді жауапкершілігі жоғары, парасатты, адамгершілік мәдениеті қалыптасқан, өмірге икемді, ұлтжанды тұлға қалыптастыру. Әдістемелік құрал мектепке дейінгі ұйымдарға арналған.

ӘҚ 694 (08.2023)

A254

«НұрScience» ғылыми – әдістемелік жоғары мектебінің Республикалық оқу – әдістемелік кеңесі шешімімен 22.09.2023 ж бекітілді және басылымға ұсынылды, хаттама №09.

©Абиева Т.Ж.,2023