



Мектепке дейінгі балаларға арналған танымдық ойындар және оның маңызы.

Тәрбиеші Зейнолланова Н. А.

Өскемен қ, 2023

Бүгінгі мектепке дейінгі білім беру нәтижесі ретінде денсаулық, таным, коммуникация, әлеумет және шығармашылық білім беру салалары бойынша балалардың құзіреттілігін арттырамыз. Соның ішінде танымдық құзіреттілік қоршаған ортамен танысу, математикалық түсініктерді қалыптастыру, сенсорлық тәрбие беру негізінде қалыптасатындығы негізінде алынған.

Танымдық құзіреттіліктерді дамытудың маңызы ол, ойланып шешім табуға, достарымен серіктесе бола білуге, талдап және тұжырым жасауға үйренеді. Баланың танымдық құзіреттіліктері қалыптасып, дамиды.

Жалпы танымдық құзіреттілік бұл - баланың қоршаған орта туралы білімі мен әлемнің тұтас бейнесі туралы түсінігінің болуы болып табылады.

Танымдық құзіреттіліктерді дамытудың жолдары ол: сезімдік, практикалық және логикалық ойлау арқылы дамытуға болады.

Логикалық ойлау дегеніміз - логика заңдылықтарын пайдалана отырып, ой-пікірлерді тұжырымдарды қолдануға негізделген ойлаудың бір түрі. Баланың логикасын дамыту ұғымдарын өсіру, оқу- тәрбие үрдісіндегі ұдайы жүргізілетін жұмыс.

Мен өз іс-тәжірибемде балаларға логикалық ойындарды пайдаланамын. Бұл олардың қиялын дамыту үшін, балалардың шығармашылық және интеллектуалдық қабілетін дамытуға, логикалық ойлауына, танымдық процесстерін дамытуға мүмкіндік береді. Сондықтан менің алға қойған мақсатым: логикалық ойындар арқылы танымдық белсенділігін дамыту, логикалық ойлау, өзін - өзі тану және рефлексиялық ұмтылысын арттыру, ақыл - ой қабілетін дамытуға ықпал ету.

Осы мақсатты іске асыра отырып, осындай нәтижеге жетуді көздеймін:

Логикалық ойындар баланы тапқырлыққа, логикалық ойлауға баулиды, өздігінен шешім қабылдайды, салыстырады. Балалардың қызығушылығы артады, танымдық қабілеттері дамиды.

Логикалық ойындар арқылы балалардың танымдық құзіреттілігін дамыту үш негізгі бағытта іске асырылады:

- 1.Қызығушылығын арттыру
- 2.Ойлау және қабылдау қабілетін дамыту
- 3.Шығармашылық ізденісін дамыту

Логикалық тапсырмалар арқылы балалардың шығармашылық қабілеттерін арттыру мақсатына негізделген дәріс моделін құрастыруға болады.

Мұндай оқу қызметі құрылысы 4 кезеңнен тұрады:

1. Машық. Сергіту;
2. Балалардың шығармашылық қабілетінің негізі болатын психологиялық механизмдерінің дамуы (ес, зейін, қабылдау, ойлау);
3. Іздену тапсырмаларын орындату;
4. Балаларға белгілі түсінікпен жаңалықты көруге тәрбиелеу, мақсатында логикалық тапсырмаларды орындату.

Осы кезеңдегі берілетін тапсырмалар түрлері:

1. Көру қабілетін дамытатын тапсырмалар

2. Есту қабілетін дамытатын тапсырмалар.
3. Ойлау қабілетін дамыту
4. Қиялын дамыту
5. Есте сақтау қабілетін дамыту

Балалардың ойлауын дамыту ойлау операцияларын меңгеруіне байланысты. Ендеше, балаларға тапсырмалар бергенде таңдауға, жинақтауға, салыстыруға, топтауға арналған тапсырмалар логикалық ойлауын дамытатындай болуы керек.

Ал балаларға берген тапсырманы біртіндеп күрделендіре түссе, сонда логикалық ойлау қабілеттері қалыптаса бастайды. Осындай тапсырмалар, әдетте, тосын, болжауға келмейтін және қарапайым болады. Балалар мұндай тапсырмаларды зор ықыласпен орындайды және өздігінен анализ жасауға үйреніп, өз жұмыстарының қорытындыларын жалпылауға, салыстыруға дағдылана бастайды

Логикалық ойындар түрлері және әдістері өте көп, соның ішінде мен өз іс-тәжірибемде жиі қолданатын ойындар: «Ерекше математика», «Геометриялық пішіндер арқылы суреттеу» және «Танграмм».

Осы ойындарға жеке тоқталып өтетін болсам, мысалы: «Ерекше математика» ойыны - ол балаларға әр түрлі суреттер беру арқылы, олар сол суреттер арқылы ортақ сөзді табу керек. Мысалы: сиыр+қой+жылқы+мысық= үй жануарлары.

Бұл ойынның ерекшелігі, балалар суреттерге қарай отырып, ортақ сөзді табу үшін баланың ми қыртысының жұмысы шындалады, сөздік қорлары молайта түседі.

Осы «Ерекше математика» ойынын мен «Коммуникация» білім беру саласы, «Көркем әдебиет» оқу қызметінде «Төлдер жыры, лақ, торпақ, қозы, бота» тақырыбында қолдандым. «Ерекше математика» ойыны арқылы біз лақ, торпақ, қозы, бота, суреттерін пайдалана отырып, олардың ортақ «төлдер» деген атауын таба алдық. Бұл ойын балалардың оқу қызметіне деген қызығушылығын арттыра түседі. Осы ойын арқылы балалар жаңа тақырыпты түсіне отырып, сонымен бірге олар математикалық таңбаларды тани алады.

Мен өз практикамада жиі қолданатын тағы бір логикалық ойынның түрі – ол «Геометриялық пішіндер арқылы суреттеу». Бұл ойынның ерекшелігі, балалар геометриялық пішіндерді көмекші құрал ретінде пайдалана отырып, ауыстырылған затқа пішіні мен түсін келтіре алады.

Мысалы, бәрімізге белгілі «Үйшік» ертегісін алатын болсақ, сол ертегідегі барлық кейіпкерлерді біз геометриялық фигуралармен сәйкестендіруге болады.

Үйшікті біз үшбұрыш пішінімен сәйкестендіре алсақ, сол ертегідегі қасқырды біз тіктөртбұрыш ретінде аламыз, және сол пішіндерді ертегідегі кейіпкерлерге ұқсатып бояймыз, сол кезде үйшігіміз қоңыр түсті үшбұрыш болса, қасқыр сұр түсті тіктөртбұрыш болады. Осы ойын арқылы балалар тек ертегіні құрастырып қана қоймай, сонымен бірге геометриялық пішіндері, түстерді қайталайды, балалардың логикалық ойлау қабілеттері дами отырып, ауыстырылған заттарды пішініне қарай сәйкестендіре алады.

Өткен оқу жылында мен «Танграмм» логикалық ойынын басшылыққа ала отырып, оқу қызметтерімде кеңінен қолдандым.

«Танграмм» - бір фигурадан күрделірек фигураларды (адамды, үй тұрмысының затын, әріп немесе санды, түрлі жануарларды т.б.) алу үшін жеті жазық фигураны бүктеуден тұратын бас қатырғыш. Бұл ойынның түрі Қытайда кең тараған. Мұнда аз уақыт ішінде көп фигураны жасау сайыстары да өтеді.

«Танграмм» ойыны арқылы балалардың барлық танымдық процесстері дамиды десе болады. Бала фигураларға қарап, түрлі бейнелерді құрастыра алады. Бұл баланың ой - өрісін дамытып қана қоймай, оны байқағыштыққа, шапшаңдыққа, ойын дәлелдеуге де үйретіп, әрі оны жалықтырмайды.[<https://sabaqtar.kz/gilimi/15295-tangramm>]

Мысалы «Танграмм» ойынын «Таным» білім беру саласында жаратылыстану оқу қызметінде «Жабайы жануарлар» тақырыбында қолдандым, осы «Танграмм» фигуралары арқылы балалар жануарлардың түрлі бейнелерін құрастыра алды, оқу қызметіне үлкен қызығушылықпен қатысты.

Сонымен қатар «Танграмм» ойынын қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыру оқу қызметінде кеңінен қолдануға болады, осы фигуралар арқылы балаларға түрлі пішіндерді құрастыруға ыңғайлы. «Танграмм» ойыны балалардың шығармашылығын оятуға, ой қиялын дамытуға, ойлау қабілетін арттыруға үлкен ықпал етеді.

Қорытындылай келе, балалардың белсенді іс – әрекеті дамытудағы ойындар, логикалық ойындар, т.с.с тапсырмалар арқылы балалардың бастамашылығын, байқампаздығын, белсенділігін, даралығын, дарындылығын, қабілетін, шығармашылығын дамыта отырып бала бойына құзырлылықтары қалыптастырады.