

«Зияткерлік және дамытушы ойындары: сұрақтар мен жауаптар» тақырыбында ата-аналарға арналған кеңес беру

Қазіргі білім беру жүйесі үшін ақыл-ой, интеллектуалды даму мәселесі өте маңызды. Білімнің өсіп келе жатқан көлемін құзыретті түрде бағдарлау қажет. Ақыл-ой қабілеттерін белсенді түрде көрсете алатын шығармашылық тұлғаны қалыптастыру міндеті бірінші орынға қойылады. Мектепке дейінгі жаста мұндай іргетас қаланады.

Қазіргі мұғалімнің мақсаты-шығармашылық дамыған, бастамашыл, босатылған, танымдық процестердің даму деңгейі жоғары, білімді өз бетінше іздей алатын мектеп жасына дейінгі баланы тәрбиелеу. Бұған ойын ықпал етеді-балалар іс-әрекетінің негізгі түрлерінің бірі.

Дамытушы ойындарды қолдану қоршаған әлем туралы білімді жеделдетуге, демек, интеллектуалды дамуға, сондай-ақ ақыл-ой, психикалық, сөйлеу дамуындағы проблемаларды жоюға әкеледі. Жаңа ойынның тартымды мәніне құмар бала қиындықтарға тап болса да, өзінің үйреніп жатқанын байқамайды. Қызықты формада берілген білімді балалар тезірек, күштірек және оңай игереді.

«Дамытушы ойындар-бұл шығармашылық процесті модельдейтін және өзінің микроклиматын құратын ойындар, онда интеллекттің, танымдық процестердің шығармашылық жағын дамыту мүмкіндіктері пайда болады»
(*Борис Павлович Никитин*).

Егер бала үшін өзі жасай алатын нәрсені жасамаса, ол өзі ойлана алатын болса, ол үшін ойланбаса, кез-келген ойын дамытушы бола алады.

«*Никитин текшелері*» - логикалық ойлауды, қабылдауды, зейінді дамытуға арналған тамаша дидактикалық материал. Борис Павлович Никитин «*Үлгіні бүктеу*», «*Барлығына арналған текше*», «*Уникуб*», «*Квадратты бүктеу*», «*Нүктелер*» сияқты білім беру ойындарының жүйесін жасады. Никитиннің әр ойыны-бұл баланың текшелер, кірпіштер, ағаштан немесе пластиктен жасалған квадраттар, конструктор бөлшектері және т.б. арқылы шешетін тапсырмалар жиынтығы. Тапсырмалар балаға әр түрлі формада беріледі: модель, жазықтық үлгісі, изометриядағы сурет, сурет түрінде және осылайша оны ақпаратты берудің әр түрлі тәсілдерімен таныстырады.

Диенештің логикалық блоктары түстерді, пішіндерді, шамаларды қабылдау үшін қолданылады-бұл Венгр психологы және математигі Золтан Диенеш балалардың ойлауын математиканы игеруге дайындау үшін жасаған тиімді құрал. «*Логикалық блоктар*» дидактикалық құралы пішіні, түсі, өлшемі және қалыңдығы бойынша ерекшеленетін 48 көлемді геометриялық фигуралардан тұрады. Осылайша, әр фигура төрт қасиетімен сипатталады: түсі, пішіні, өлшемі және қалыңдығы.

Алдымен ең қарапайым ойындар ұсынылады:

«Пішіндерді бөліңіз(блоктарды)» (түсі, пішіні, өлшемі немесе қалыңдығы бойынша)

«Пішінді табыңыз (блоктарды)» (түсі, пішіні, өлшемі, қалыңдығы бойынша)

«Кескін жасаңыз» (схема бойынша)

Әрі қарай, неғұрлым күрделі нұсқа жүзеге асырылады. Бұл блоктарды қасиеттері бойынша бөлу (шеңберлерді қолдану, «Домино»).

Логикалық блоктар балаға математикаға дейінгі дайындық тұрғысынан да, жалпы интеллектуалды даму тұрғысынан да маңызды ойлау операцияларын игеруге көмектеседі. Бұл әрекеттерге мыналар жатады: қасиеттерді анықтау, оларды абстракциялау, салыстыру, жіктеу, жалпылау, кодтау, декодтау және «жоқ, және, немесе» логикалық операциялары. Блоктарды қолдана отырып, сіз балалардың санасына қарапайым алгоритмдік ойлау мәдениетінің басталуын, ақыл-ойда әрекет ету қабілетін дамыта аласыз, сандар мен геометриялық фигуралар туралы идеяларды, кеңістіктік бағдарды игере аласыз. Логикалық блоктар формалар-геометриялық фигуралардың эталондары болғандықтан, балаларды ерте жастан бастап, объектілердің пішіндерімен және геометриялық фигуралармен таныстыру кезінде, көптеген басқа даму мәселелерін шешуде қолдануға болады. Барлық ойындарды 3 топқа бөлуге болады:

1. Мақсаты: басқалардың қасиеттерін анықтау және абстракциялау, оның негізінде заттарды салыстыру, жіктеу және жалпылау дағдыларын дамыту.

2. Мақсаты: бірден екі қасиетпен жұмыс істей білу (анықтау және салыстыру).

3. Мақсаты: логикалық әрекеттер мен операцияларға қабілеттілікті дамыту.

Жұмысты әр бала зияткерлік баспалдақтың қай сатысында тұрғанын орнатудан бастау керек. Осыдан кейін әр баланың даму деңгейін ескере отырып сабақтар ұйымдастыру қажет. Баланы белгілі бір сатыда асыра алмау, Сондай-ақ өте күрделі ойындар мен жаттығуларды мерзімінен бұрын бермеу маңызды, әйтпесе сабаққа деген қызығушылық жоғалады.

Өзінің мүмкіндіктері бойынша бірегей және қолдануға болатын «Түрлі-түсті Кюизенер таяқшалары» дидактикалық материалы. Балалардың логикалық-математикалық қабілеттерін дамытуға арналған әмбебап материалды бельгиялық бастауыш сынып мұғалімі Джордж Куизинер жасаған.

«Кюизенер таяқшалары» - бұл «түрлі-түсті таяқшалар», «түсті сандар» деп те аталатын санау таяқшаларының жиынтығы. Жиынтықта 10 түрлі түсті және ұзындығы 1-ден 10 см-ге дейінгі төртжақты таяқшалар бар. Бір ұзындықтағы таяқшалар бір түсті және белгілі бір санды білдіреді. Таяқшаның ұзындығы неғұрлым үлкен болса, соғұрлым ол сандық мәнді білдіреді. «Кюизенердің санау таяқшалары» – бұл көп функциялы математикалық құрал, ол «Баланың

қолдары» арқылы сандық реттілік, Сан құрамы, «көп – аз», «оң-сол», «арасында», «ұзағырақ», «жоғары» және тағы басқалар туралы түсінік қалыптастыруға мүмкіндік береді. Жинақ шығармашылықты, қиял мен қиялды, танымдық белсенділікті, ойлауды, зейінді, кеңістіктік бағдарлауды, қабылдауды, комбинаторлық және конструкторлық қабілеттерді, ұсақ моториканы дамытуға ықпал етеді.

Сабақтың бастапқы кезеңінде Кюизенер таяқшалары ойын материалы ретінде қолданылады. Балалар олармен кәдімгі текшелер, таяқшалар, конструктор сияқты ойнайды, ойындар мен сабақтар барысында түстермен, өлшемдермен және пішіндермен танысады.

Екінші кезеңде таяқшалар математикалық құрал ретінде әрекет етеді. Содан кейін балалар сандардың жұмбақ әлемінің заңдылықтарын және басқа математикалық ұғымдарды түсінуді үйренеді. Кеңістіктік ойлауды, есте сақтауды, зейінді, шығармашылық қиялды, дизайн қабілеттерін, ұсақ моториканы қарқынды дамыту үшін Вячеслав Вадимович Воскобовичтің ойындары қолданылады. Негізінен, бұл ертегі сюжеттерімен бірге жүретін конструкторлық ойындар мен басқатырғыштар. В. В. Воскобовичтің айтуынша: *«Бұл жай ойын емес, бұл танымдық әрекет».*

Мектеп жасына дейінгі балалармен жұмыс кезінде Генрих Саулович Альтшуллер жазған ТРИЗ технологиясы қолданылады. Бастапқыда инженерлік – техникалық қызметкерлерге бағытталған Өнертапқыштық есептерді шешудің үштік теориясы соңғы онжылдықтарда мұғалімдер арасында кеңінен қолданылды. Мектепке дейінгі жасқа бейімделген ТРИЗ-технология баланы "барлық жағынан шығармашылық"ұранымен тәрбиелеуге және оқытуға мүмкіндік береді.

- «Сиқырлы дорба» (жанасу)
- «Мақтау» (екі бала әр пәнін мақтайды)
- «Екеулеп» (кезек-кезек сызбаларды ұстана отырып, тақырып туралы айтады)
- «Жұмбақ» (тақырыпты атамай – ақ жұмбақ әңгіме құрастыру)
- «Жақсы-жаман «немесе» қызғылт – қара көзілдірік»
- «Ғажайып заттар» (бір заттың қасиеттерін екіншісіне ауыстыра отырып, жаңа нәрсені ойлап табу, ойлап табу)
- «Ертегі ойлап тап» (таныс заттар ерекше қасиеттерге ие бола бастайды)

Балалармен жұмыс жасауда *«Танграм», «Колумново жұмыртқасы», «Вьетнам ойыны», «Моңғол ойыны», «Жапырақ», «Сиқырлы шеңбер», «Пифагор басқатырғышы», «Пентамино»* бөліктерінен тұратын ойындар

ерекше орын алады. Бұл ойындардың мәні-жазықтықта заттардың силуэттерін үлгі немесе дизайн бойынша қайта құру. Әр ойын-геометриялық фигуралар жиынтығы. Мұндай жиынтық бір геометриялық фигураны (Н., «Танграм» ойынындағы квадрат немесе «Сиқырлы шеңбердегі» шеңбер) бірнеше бөлікке бөлу нәтижесінде алынады. Ойындардағы әрекет ету тәсілі қарапайым, бірақ ол психикалық және моторлық белсенділікті, тәуелсіздікті қажет етеді. Кез-келген жиынтықтан сіз әртүрлі конфигурацияның суреттерін жасай аласыз: жануарлардың, құстардың, адамның, көліктің, өрнектердің силуэттері. Силуэт кескіні схемалық, бірақ кескін тақырыптың негізгі, тән белгілері, формасы бойынша оңай болжанады.

Тәжірибеде мектеп жасына дейінгі балалардың зиятын дамытатын ойындар тобы кеңінен қолданылады, оның барысында балалар өз іс - әрекеттерін жоспарлауды, оларды ойлауды, жауап іздеуді, нәтижелерді болжауды, яғни белсенді ойлауды үйренеді. Ойжұмбақтар болуы мүмкін:

- арифметикалық (сандарды болжау);
- геометриялық (таяқшалармен, қағазды кесу, сымды майыстыру);
- әріптермен (изографтар, ребустар, сөзжұмбақтар).

Олар мазмұны жағынан қызықты, формасы жағынан қызықты, шешімнің ерекшелігімен, нәтиженің парадоксалдылығымен ерекшеленеді. Мысалы, үстелге екі үшбұрышты бүктеу үшін 4 таяқшаны пайдалану. Балаларға арналған Қызықты ребустар -бұл ақыл-ойды дамытуға арналған керемет гимнастика ғана емес, сонымен қатар балалардың сөздік қорын толықтыруға жақсы мүмкіндік. Сөзжұмбақтар, қоршаған әлем туралы білімді байытады, сөздердің дұрыс жазылуын үйретеді.

Жұмбақтарды шешуі керек **дамытушы ойындарын** барлық балалар жақсы көреді. Жұмбақтар ой-өрісін кеңейтеді, ойлауды дамытады, ақылдылықты, логика мен түйсікті жаттықтырады, өйткені оларда объектінің ұқсастығы, салыстыруы, метаморфтық сипаттамасы бар. Ең қарапайым жұмбақты шешу үшін қоршаған әлем туралы көп нәрсені білу керек. Дұрыс жауапты табу барысында балалар ойын түрінде пайымдауды және қажетті қорытынды жасауды үйренеді. Жұмбақтарды таңдағанда балалардың жасын ескеру қажет.

Тағы да, мектеп жасына дейінгі балалардың интеллектуалды дамуындағы даму ойындарының маңыздылығы туралы айта отырып, «Қызығушылықсыз үйренген, өзінің жағымды көзқарасымен, эмоцияларымен боялмаған білім пайдалы болмайды – бұл өлі салмақ. Пассивті қабылдау мен ассимиляция берік білімнің тірегі бола алмайды. Ойнау кезінде үйрену әлдеқайда оңай, үйрену жақсы, сонымен бірге шығармашылықпен айналысу керек».