

ӘОЖ 372.3

БАСТАУЫШ СЫНЫПТА СЫНЫПТАН ТЫС УАҚЫТТА ОЙЫН ЕСЕПТЕРІН ПАЙДАЛАНУ

Р.Кенжебекова

М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Шымкент қ.

Жалпы, математика сабағында қолданылатын ойын түрлері оқушылардың математикалық ұғымдарын кеңейтіп, ойлау қабілеттерін арттырып, есептеу дағдыларын шындай түсетіні белгілі. Әр баланың тапқырлығын арттырып, қызығушылығын туғызады, теориялық материалдарды меңгеруге және оны практикада қолдануға машықтандыруға себебін тигізеді, әрі оларды сергітеді, оқуға ынтасын, белсенділігін арттырады. Бұлай деудің негізгі себебі - бұл жастағы балалар әлі де болса "ойын баласы" екендігі. Сондықтан да, сыныптан тыс жұмыстарда балалардың осындай психологиялық ерекшеліктерін ескере отырып математикалық мазмұнды ойын есептерін қолданған жөн. Ойынды педагогикалық үрдіске енгізе отырып, мұғалім балаларды ойнауға, Л.С.Макаренконың сөзімен айтқанда "жақсы ойнауға" үйретеді. Мұндай ойынға қойылатын талаптар мынадай: сапа, пән мазмұнының тәрбиелік-танымдық құндылығы, бейнеленетін түсініктердің толықтығы мен дұрыстығы, ойы, іс-әрекетінің орындылығы, белсенділігі, ұйымшылдығы және шығармашылық сипаты, жеке балалардың және барлық ойнаушылардың мүдделерін ескере отырып, ойынды ережелерге бағыну және соларды басшылыққа ала білуі, ойыншықтар мен ойын материалдарын мақсаткершілікпен пайдалану, балалардың қарым-қатынастарының игі тілектестігі және көңіл-күйлерінің шаттығы. Осы айтылғандардың барлығы да математикалық мазмұнды ойын есептеріне тән. Себебі, ойын есептерінің өзі ойынға негізделеді. Оларды шығара отырып балалардың әрқайсысы белсенділік танытумен қатар ұжымдық жұмыс істейді, яғни

ұйымшылдыққа тәрбиеленеді. Олар ойын ережесіне бағынады, әйтпесе жеңілетіндіктерін біледі, осы арқылы тәртіпті болуға үйренеді. Ал, ұжымда жұмыс істеу арқылы сыныптағы балалардың қарым-қатынастары артып, ойын барысында көңіл-күйлері көтеріңкі болады. Сондықтан, мұғалім ойын есептері мен тапсырмаларын ойластыра отырып, қызықты да түсінікті болуын қадағалауы тиіс. Ойынды басқара жүріп, мұғалім баланың жеке басының ерекшелігіне, оның санасына, сезіміне, ерік-жігеріне, мінез-құлқына ықпал жасайды.

Ойында балалар әр нәрсеге жақсы зейін қояды және көбірек есіне сақтайды. Ойын үстінде ол алға қойылған мақсатты шұғыл және оңай жүзеге асырады. Ойын шарттарының өзі баладан заттарға, айналатын көріністер мен сюжетке зейін тоқтатуды талап етеді. Егер бала ойын талабына зейін қойғысы келмесе, ойын шарттарын есте ұстамаса, онда оны құрдастары ойыннан шеттетугі ықтимал. Құрбыларымен қарым-қатынас жасау қажеттігі баланы мақсатты түрде зейін қойып, есте сақтауға түрткі болады. Мақсаткерлік, ерік-күшін бағындыра білу - жеке басты дамытуға қажетті қасиет. Ойын мақсатсыз, бос ермек емес. Көп уақытқа созылатын жаттығулар баланы қалжыратады. Ал, егер ол жаттығулар мен тапсырмаларға жіптен секіру, доппен ойын сияқты ойын элементтерімен араластырылып отырса, онда ол өзінің оң нәтижесін береді. Ойнай жүріп бала көп күш-жігер жұмсайды. Алайда, ойын арқылы есептер мен тапсырмаларды орындау ақыл-ой, адамгершілік, эстетикалық және дене тәрбиесінің мақсаттарына жету үшін пайдалану орынды. Ойын үрдісінде балалардың білімі тереңдей түседі, осыған дейінгі білімдері мен түсініктері баянды болып жаңа білім меңгеріледі. Сонымен қатар, ойындағы ереже ойынға ұйымшылдық и тұрақтылық сипат береді, оның мазмұнын баянды етеді және өзара қарым-қатынастарының одан әрі дамуына септігін тигізеді. Жасқаншақ балалардың ойынға белсенді қатысуына көмектеседі.

Сыныптан тыс жұмыстардағы ойын есептерін пайдаланудың тиімділігі - оларлардың орны мен міндетін және мақсатының дәл анықталуына, оны қолдануды мұғалімнің жетік игеруіне, шеберлік танытуына, қажетті материалдардың жиынтығын алдын-ала дайындауы-на, оқушыларды оған белсенді қатыстыра алуына байланысты.

Өтілген тақырыптардағы сабақ материалына лайықталған ойын есептерін алып, тек қана оқушының орындай алатын іс-әрекетімен шектелу жеткіліксіз. Мұнда ойынды ұйымдастырудың және басқарудың сипаты мен жолдары және оларды қолданудың тиімді бөліктері жан-жақты ойластырылуы керек. Мәселен, ойынды жарыс түрінде өткізу кезінде қолданылатын есептер жиынтығы, нәтижелерін көрсету үшін сигналдың карточкаларымен т.б. шартты белгілер, кесте цифрлар мен таңбалар, жұлдызшалар және т.с.с. заттарды пайдалану. Сонымен бірге, ойын түрлеріндегі көрнекі құралдарды да сабақтың қай кезінде өткізілуіне орай өзгертіп тұру керектігін ескерген жөн.

Енді, ойын есептерін сыныптан тыс жұмыстарда пайдалану әдістемесін ұсынбас бұрын жалпы есеп дегеніміз не? соған тоқталсақ. В.М.Брадис былай деген: "Есеп деп өтілген курстан қандай да бір анықтаманы, тексті немесе теоремалардың дәлелдеуін, аксиомалар немесе ережелердің тұжырымдалуын жаи ғана қайталап келтіру оған жауап беруге жеткіліксіз болатын кез келген математикалық сұрақты айтамыз".

Педагогикалық энциклопедияда есептің негізгі сипаттамасы келтірілген: оқушыда белгілі бір мақсаттың, қандай да бір сұрақтың жауабын алу үшін ұмтылушылықтың, күткен қорытындыға жетудегі табандылықтың болуы, есепті шешуге қажеті бар шарттар мен қойылған талаптарды еске алу, осы мақсатпен шартқа сәйкес әдіс-тәсілді қолдану.

Есеп жайлы айтылған анықтамаларды талдай отырып, математиканы оқытуға арналған есептерге мынадай анықтама беруге болады: математикалық есеп дегеніміз-математикадағы заңдылықтар, ережелер және әдіс-тәсілдер негізінде оқушылардан ой мен практикалық іс-әрекетті талап ететін және математикалық білімдерді меңгеруге, оларды практикада қолдана білуге дағдыландыруға, ойлау қабілетін дамытуға бағытталған ситуация.

Осы айтылған ережелердің барлығы да ойын есептеріне сәйкес келеді. Өйткені, ойын есептері де ойлау қабілетін дамытуға бағытталған ситуация, ой мен практикалық іс-әрекеттерді талап етеді және математикалық білімдерді меңгеруге, оларды қолдана білуге дағдыландырады. Сонымен қатар, есепті шешу де ойын есепті шешумен бірдей. Мұнда қажетті логикалық ой тұжырымдауды математикалық түрлендірулерді, есептеулерді және салуларды толықтай жүргізу қорытындысында оның сұрағына жауап береміз. Тек қана, ойын есептерінде мұның

барлығы ойын барысында жүзеге асырылады және бұл ойындарды мұғалім өз қалауынша өзгерте беруі мүмкін.

1-сыныпта "Он көлеміндегі сандар. Кестелік қосу және азайту" тақырыптарынан (I-тоқсан) соң өтілетін сыныптан тыс жұмысқа пайдаланатын "Кім жылдам?" ойыны. Мұнда оқушылар әрбір санның құрамын еске түсіру қажет.

Дидактикалық мақсат: Он көлеміндегі сандардың құрамын пысықтау.

Құрал- жабдық: Тақтадағы құрамын анықтауға қажетті сандар.

Мазмұны: Мұғалім тақтаға әр қатардан (командадан) үш оқушыны шақырады. Олар алғашқы сандардың құрамын тауып жазады. Келесі сандардың құрамын жазуға сол топтардағы басқа бір оқушы шығуы мүмкін. Осылайша әр қатардағы сандардың құрамын дұрыс, әрі көбірек және жылдам көрсеткен қатар (команда) жеңіске жетеді. Мұнда, 10 санының құрамын жазудың бірнеше тәсілі бар екенін терең меңгерер болса, $10=5+5$, онда олар

"кестелік	$10=9+1$;	$10=1+9$;
қосу және азайту"	$10=8+2$;	$10=2+8$;
тақырыбын өтуде	$10=7+3$;	$10=3+7$;
ешқандай қиындық	$10=6+4$;	$10=4+6$;
көрмейді.	$10=10+0$;	$10=0+10$;

Егер тақтадағы оқушылар қателессе, оған өз қатарының оқушылары көмектесуі мүмкін. Бұл ойынды кейінгі өтілетін басқа да сыныптан тыс жұмыстарда түрлендіріп өтуге болады.

Әрбір есептің шешімінің дұрыстығы да ойын барысында тексеріледі және де есептің шешімі дәлелденген әрі толық болуы қажет делінетін талабы да орындалуда. Өйткені, жоғарыда көрсетілгендей, санның құрамын көрсетудің барлық жағдайлары ескеріледі. Осындай ойын есептерін сыныптан тыс жұмыста қолдану арқылы математиканы оқытудағы есеп шығарудың маңызы, яғни оқушылардың математиканы оқып білудегі жетістігі оларды есеп шығаруға қаншалықты төселгендігі анықталып, оны әрі қарай дамытуға күш жұмсалады.

Енді келесі бір ойын есепті қарастырайық. Бұл "Нөлмен аяқталатын санға көбейту және бөлу" тақырыбынан кейінгі сыныптан тыс жұмыстарда қолдануға болатын ойын есебі: "Қатені кім тез табады?".

Дидактикалық мақсат: Нөлмен аяқталатын санға көбейту мен бөлу дағдыларын қалыптастыру.

Құрал-жабдық: Теңдіктер жазылған плакаттар.

Мазмұны: Бұл ойында қатені кім тез табатындығын анықтаймыз деп мұғалім бірнеше топтан бір-бір оқушыдан шығаруы мүмкін. Әрбір ойыншы нөлмен аяқталатын санға көбейту мен бөлу ережелерін еске түсіре отырып, есепті жылдам шығаруға ұмтылады. Кімде-кім қатені тез тапса, сол топ жеңіске жетеді.

Сыныптан тыс жұмыстарда, немесе сабақ барысында ойын есептерін ұсынудағы негізгі мақсаттардың бірі - оқушыларда проблемалық жағдай туғызу. Оқушылар бұл жағдайды ойын кезінде шешуге ұмтылады. Яғни, оқушы мұғалімнің, болмаса сыныптастарының қойған сұрағы, тапсырмасын шешуге мұқтаж болып ойлана бастайды да бұл оның ойлау қабілетінің дамуына ықпал етеді. Ал, мұндай мұқтаждық проблемалық оқыту барысында жиірек туады. Сабақ өту кезінде мұғалім материалды баяндап, неғұрлым күрделі ұғымдарды түсіндіруі мүмкін. Ал, сыныптан тыс жұмыс кезінде олар тиісті қорытындылар мен жалпылауларды өз бетінше жасай білуге, ұғымдардың арасындағы байланысты тағайындауға, нәтижеде тапсырманы орындап, есептерді шығаруға бағытталады.

Әдебиет

- 1 Кордемский Б.А. Математическая смекалка. –М.: Наука, 1991.-576 с.
- 2 Нагибин Ф. Развивающие игры.-М.: Просвещение, 1985.
- 3 Құлбаева С. Ойын әдісімен//Бастауыш мектеп.-№3.- 2004.-Б.37-38.
- 4 Пойа Д. Как решать задачу. –Львов: Квантор, 1991. -С. 215.

Резюме

В статье отражены вопросы методики использования игровых задач во внеклассной работе по математике в I-IV классах начальной школы, которые активно помогают повышению уровня знаний учащихся.

Summary

This article had an effect on the problems of using the methods of games of susm in out-of-schools hours in mathematics of I-IV forms at primary schools rohich actively helps to improve the level of the pupils