

Ж.И. Сардарова¹, А.А. Орынбек², Жангозиева М.С³.
^{1,2}Абай атындағы Ұлттық педагогикалық университет
(Алматы, Қазақстан)

³Ш.Есенов атындағы Каспий технологиялар және инжиниринг университеті
(Ақтау, Қазақстан)

ЕСТУ ҚАБІЛЕТІ ЗАҚЫМДАЛҒАН КІШІ МЕКТЕП ЖАСЫНДАҒЫ ОҚУШЫЛАРДЫ МАТЕМАТИКА САБАҒЫН ОҚЫТУДА ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ ТИІМДІЛІГІ

Аңдатпа

Ұсынылған мақаланың өзектілігі математиканы оқытуда дидактикалық ойындарды қолдану есту қабілеті зақымдалған кіші мектеп жасындағы оқушылардың оқу іс-әрекетін күшейтудің маңызды құралы болып табылуымен сипатталады. Ойындардың оқушыны оқыту, тәрбиелеу және дамыту құралы ретінде тиімділігі күнделікті практикада дәлелденіп, кеңінен қолданыс табуда. Сол себепті де күні бүгінге дейін практик-мұғалімдер оларды оқу-тәрбие үдерісінде тиімді қолдануға мүмкіндік беретін жаңа тиімді әдістерін іздестіруде. Есту қабілеті нашар оқушыларды оқыту процесінде дидактикалық ойындар математиканы оқытуда пайдалану танымал және заманауи әдістерінің бірі болып табылады. Авторлар зерттеу мәселесін жан-жақты кеңінен қарастырған. Зерттеу қорытындыларына сүйене отырып, дидактикалық ойын технологияларын қолдану есту қабілеті зақымдалған оқушылардың математиканы оқуға деген қызығушылығын арттырады және оқушылардың білім алудағы өзіндік жұмысының үлесін дамытады деген қорытынды жасалды. Сонымен қатар есту қабілеті нашар оқушыларды оқыту мәселесі бойынша арнайы әдебиеттерге талдау жасалынған.

Кілттік сөздер: дидактикалық ойындар, математика, есту қабілетінің бұзылуы, кіші мектеп жасындағы оқушылар, технология.

Ж.И. Сардарова¹, А.А. Орынбек², Жангозиева М.С³.

^{1,2}Национальный педагогический университет имени Абая
(Алматы, Қазақстан)

³Каспийский университет технологии и инжиниринга имени Ш.Есенова

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С НАРУШЕНИЯМИ СЛУХА ПРИ ИЗУЧЕНИИ МАТЕМАТИКИ

Аннотация

Актуальность представленной статьи характеризуется тем, что проблема использования дидактических игр на уроке математики для учащихся младшего школьного возраста с нарушением слуха. важным средством активизации учебной деятельности. Эффективность игр как средства обучения, воспитания и развития ученика доказана и находит широкое применение в повседневной практике. Поэтому до сих пор учителя-практики ищут новые эффективные методы, позволяющие эффективно использовать их в учебно-воспитательном процессе. В процессе обучения слабослышащих учащихся дидактические игры являются одним из популярных и современных методов использования в обучении математике. Авторами обширно и всесторонне охвачено рассматриваемая

научное исследование. Исходя из результатов исследования, сделан вывод о том, что использование дидактических игровых технологий повышает интерес учащихся с нарушениями слуха к изучению математики и развивает вклад самостоятельной работы учащихся в получение знаний. Также проведен анализ специальной литературы по проблеме обучения слабослышащих учащихся.

Ключевые слова: дидактические игры, математика, нарушение слуха, ученики начальной школы, технология.

Zh.I. Sardarova¹, A.A. Orynbek², Zhangoziyeva M.S³.

^{1,2} Kazakh National Pedagogical University named after Abay
Almaty, Kazakhstan

³Sh.Esenov Caspian state University of technology and engineering
Aktau, Kazakhstan

THE EFFECTIVENESS OF DIDACTIC GAMES FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS WITH HEARING IMPAIRMENTS IN THE STUDY OF MATHEMATICS

Annotation

The relevance of the proposed article is characterized by the fact that the use of didactic games in teaching mathematics is an important tool for strengthening the educational activity of students of primary school age with hearing loss. The effectiveness of games as a means of teaching, educating and developing students is proven in everyday practice and widely used. Therefore, teachers-practitioners are still looking for new effective methods that allow them to be used effectively in the educational process. In the process of teaching students with hearing impairments, didactic games are one of the most popular and modern methods of using them in teaching mathematics. The authors considered the problem of the study in detail. Based on the results of the study, it was concluded that the use of didactic game technologies increases the interest of students with hearing loss in studying mathematics and develops the share of independent work of students in learning. In addition, an analysis of special literature on the problem of teaching students with hearing impairments is carried out.

Keywords: didactic games, mathematics, hearing impairment, primary school age students, technology.

Кіріспе

Математика – бұл бір ерекше әлем. Сырт көзге ол тек сандар мен есептерден тұратын ғылым саласы болып қана көрінеді. Математиканың адамның практикалық іс-әрекетіндегі рөлі соншалықты, яғни біздің уақытымыз математикалық білім дәуірі деп аталады. Барлық балалар, оның ішінде есту қабілеті бұзылған оқушылар үшін оқу-танымдық және оқу-практикалық есептерді шешу үшін математикалық білімді қолданудың бастапқы тәжірибесін алу маңызды. Математиканы оқытудың маңыздылығын «математикалық құзыреттілік» тұжырымдамасы арқылы ашамыз.

Математикалық құзыреттілік ұғымы қазіргі кезеңде негізгі және пәндік құзыреттілік ретінде анықталады. Атап айтқанда, ғалымдар математикалық құзіреттілікті күнделікті жағдайларда ауызша және жазбаша есептеулерде қосу, азайту, көбейту, бөлу және пропорцияны қолдану мүмкіндігі ретінде қарастырады. Математикалық құзіреттілікке - әр түрлі дәрежеде ойлаудың (логикалық және кеңістіктік) және бейнелеудің (формулалар, модельдер, құрылымдар, графиктер, диаграммалар) математикалық тәсілдерін қолдану мүмкіндігі кіреді, бұның бірін оқушылар қабылдауы тиіс.

Мазмұны, ұйымдастырушылық сипаттамасы, дамытушылық және тәрбиелік әсері жағынан ойындар өте алуан түрлі. Олардың ішінде дидактикалық ойындар ерекше көзге

түседі. Олар мектеп оқушыларын оқытудың нақты мәселелерін шешуге бағытталған, бірақ сонымен бірге оларда ойын әрекетінің тәрбиелік және дамытушылық әсері көрінеді.

Бір топ ғалымдардың пайымдауынша, «Дидактикалық ойын - ересек адамның оқушыға тәрбиелік әсерінің бір түрі. Сонымен қатар, ойын - бұл оқушылардың негізгі қызметі. Осылайша, дидактикалық ойынның екі мақсаты бар: біреуі мұғалім ұстанатын оқыту, ал екіншісі – оқушы әрекет ететін ойын. Бұл екі мақсаттың бір-бірін толықтыруы және бағдарламалық материалды игеруді қамтамасыз етуі өте маңызды. Оқушының бағдарламалық материалды игеру арқылы ғана ойын мақсатына жетуін қамтамасыз етуге ұмтылу керек» [1].

Теориялық және операциялық тұрғыдан назар келесі сипаттамалармен сипатталады:

- деңгей бойынша: қарқындылық, шоғырлану;
- көлемі бойынша: мақсат аясында, таралуы аясында;
- ауыстыру жылдамдығы (қозғалыс);
- ұзақтық пен тұрақтылық.

Сондай-ақ, назар барлық танымдық процестерде «бар» деп саналады, өйткені оларға «ішінен» қызмет етеді. Осыған байланысты математика сабақтарында есту қабілеті нашар оқушылардың зейінін дамыту процесі барлық математика мұғалімдерінің қызығушылығын тудырады. Бұл терең зерттеген ғалым Ш.Х. Құрманалинаның пікірінше, назардың бақылау қызметінің орындайтындығын және ол алғашқыда сыртқы сипатта болатындығын тұжырымдайды.[2]. Кейін бір әрекет ретінде игеріліп, әдетке айналатындығы баяндалады. Осы сәттен бастап оқушы әрдайым мұқият, яғни әдеті бойынша әрекет етеді. Сондықтан оқушыларды мұқият болуға көңілін аудару жеткіліксіз, олар үшін нақты бақылау әрекетін арнайы ұйымдастыру қажеттігі басым мәнге ие болады.

Зерттеу материалдары мен әдістері

Зерттеудің жетекші әдістері: зерттеу тақырыбына сәйкес ғылыми-зерттеу жұмыстарына, арнайы педагогика, психология бойынша әдебиеттерге талдау жасау, педагогикалық моделдеу, бақылау, сауалнама, тестілеу, тәжірибелік-эксперимент жұмысы, қорыту және зерттеу деректерін талдау.

Әдебиеттерге шолу

Кіші мектеп жасындағы кезең математикалық танымдық белсенділікті қалыптастыру үшін ең қолайлы екенін жан-жақты зерттеген қазақстандық ғалымдардан А. Жумагулова, Ш.Х. Құрманалин, И.Г. Золотая, Г.Н. Жолтаева, П. Сағымбекова, Ә.Н. Шыныбеков, Б. Барсай, А.Б. Сарсенғалиева және т.б. ерекше атап өтуге болады. Қазіргі уақытта өмірдің стандартты емес жағдайларында жауапты шешімдер қабылдауға қабілетті шығармашылық тұлға қалыптасады, бұл танымдық белсенділіктің жоғары деңгейінің белгісі. Дидактикалық ойындарды пайдалану мәселелері Н. А. Мишечкина, Ш. Құрманалинаның еңбектерінде қаралды. Т.К. Жикалина дидактикалық ойындардың келесі функцияларын ажыратады: оқуға тұрақты қызығушылықты қалыптастыру, психикалық, физикалық қиындықтар мен оқу іс-әрекеті, жалпы білім беру дағдыларын дамыту, өзін-өзі бағалау, адекватты қатынастар және әлеуметтік рөлдерді дамыту [3].

Есту қабілеті нашар оқушылар жеке тұлға ретінде ұқыптылықты қалыптастыратын автоматтандырылған бақылауды үйренуі керек. Психологиялық-педагогикалық тұрғыдан ойынның мәні айқын. Алайда, жоғары педагогикалық көңіл-күйдегі математика мұғалімдерінің сауалнамасы көрсеткендей, көптеген мұғалімдер, егер олар ойынның оқушының өміріне қатысу құқығын мүлдем елемейтін болса, онда олар оған біршама сақтықпен, сенімсіздікпен және қорқынышпен қарайды. Біздің ойымызша, бұл ұстанымның басты және кең таралған себептерінің бірі - бұл мектеп оқушыны көңіл көтеруден гөрі оқытуға арналған деген қате көзқарас. Математика мұғалімдерінің едәуір бөлігі дидактикалық ойындарды қолдануға дайын емес және оқушыларымен қалай ойнауды білмейді, алайда оларды оқыту оңай және ыңғайлы. Педагогикалық жұмыста ойынның

әлеуетін пайдалану көбінесе кәсібилікпен және математика мұғалімінің шығармашылығымен байланысты.

Оқушыларды назар аударуға үйрету үшін мұғалім өзі оқытатын пәнді оқу барысында оларға оқу тапсырмаларын беруі керек, осылайша олардың орындалу сапасын өзін-өзі бақылау қажетті нәтиже (дұрыс жауап) алудың міндетті шарты болып табылады. Басқаша айтқанда, оқу тапсырмасын орындау оқушының берілген іс-қимыл бағдарламасын қаншалықты дәл орындайтынына толық байланысты болуы керек. Математика сабақтарындағы дағдыларды ойын оқыту формаларын қолдана отырып дамытуға болады. Дидактикалық ойын барысында есту қабілеті нашар оқушылар зейіннің ажырамас бөлігі болып табылатын шоғырлану әдеті дамиды. Ойын оқушыларды тәртіпке келтіреді, әр қадамды бақылауға мәжбүр етеді. Сабаққа дидактикалық ойындар мен дидактикалық тапсырмаларды, ойын тапсырмаларын қосу оқу процесін қызықты етеді, оқушылардың көңілді, жұмыс көңіл-күйін қалыптастырады, оқу қиындықтарын жеңуге көмектеседі.

Дидактикалық ойындардың үлкен саны бар, сондықтан оларды жіктеу туралы мәселе туындайды. Келесі жіктеулер толық емес және жіктеудің кейбір негіздерін ғана қамтиды.

Дидактикалық ойындардың жіктелуі:

1. Оқу мақсаты бойынша:

- оқытушылық;
- бақылаушы;
- тәрбиелейтін;
- жалпылама;
- дамытушылық (оқушының жеке басын дамытуға бағытталған).

2. Саны бойынша:

- топтық (ұжымдық) – олар оқушыларды қызықтырады, өйткені ұжымдық жұмыс кезінде есту қабілеті бұзылған оқушыларға қажет «сәттілік жағдайы» жиі кездеседі;
- жеке-олар оқушыларға өздерін көрсетуге, ал мұғалімге оқушылардың білім деңгейін, олардың даму деңгейін диагностикалауға көмектеседі.

3. Реакция бойынша:

- қозғалмалы, өйткені тез шаршауға бейім оқушыларға «демалу» қажет;
- тыныштық, өйткені олар ойлауды, есте сақтауды, ақыл-ойдың икемділігін, тәуелсіздікті, табандылықты, мақсатқа жетудегі табандылықты және т. б. дамытуға ықпал етеді.

4. Қарқыны бойынша:

- жылдамдық, өйткені олар дағдыларды автоматизмге жеткізуге ықпал етеді;
- сапалы.

5. Оқу процесінде қолданылуы бойынша:

- жеке,
- әмбебап.

6. Оқушылар қызметінің сипаты бойынша:

- репродуктивті;
- ішінара-іздеу;
- іздеу;
- шығармашылық.

7. Өткізу нысаны бойынша:

- саяхат ойындар;
- тапсырма ойындары;
- болжам ойындар;
- жұмбақ есеп ойындары - жұмбақтарды шешу талдау, жалпылау қабілеттерін дамытады, ойлау, қорытынды жасау қабілеттерін қалыптастырады;
- есеп ойындар [4].

Есту қабілеті нашар кіші мектеп жасындағы оқушыларға математика сабақтарында қолдануға болатын дидактикалық ойындардың мысалдары.

1. «Кілт сөзді ашыңыз». Бұл ойынды математика сабағында санау кезінде қолданған жөн. Тақтаға тапсырмалар мен алфавиттің әріптерімен шифрланған жауаптар жазылады. Тапсырмаларды дұрыс орындағаннан кейін оқушылар кілт сөзді алады. Көбінесе сөз әріптер жиынтығын білдіреді, сондықтан олар берілген кілт сөзді таңдау арқылы таба алмайды, ал жауаптар саны тапсырмалар санынан көп.

2. «Эстафета». Оқушылардың әр тобына эстафеталық таяқшаның рөлін атқаратын бірдей карточка беріледі. Әр картада көбейткіш, кейінгі бөлгіш және соңғы жауап берілген. Оқушылар бос орындарды аралық жұмыстармен толтыру үшін тапсырмалар алады. Бұл ойын оқушының өзін-өзі басқара алу қабілетін арттырып, оның өзін-өзі бақылауының дамуына оң әсер етеді, өйткені оқушылар дұрыс емес жауап алса, олар қайтып оралып, қателік іздеуге мәжбүр болады.

3. «Суретшілер сайысы». Математика сабағында жұмысты опциялар бойынша ұйымдастыруға болады, яғни тақтада 1 және 2 нұсқаларға сәйкес нүктелердің координаттарын жазу қажет, әрі қарай екі нұсқаның бірін таңдау керек:

- әр-қайсысына жеке тапсырмаларды карточкаларда беру;
- жалпы тапсырманы тақтаға жазу.

Егер барлық нүктелер координаталық жазықтықта қатарға қосылса, онда оқушылар белгілі бір үлгіні алады.

Есту қабілеті нашар оқушылар үшін математикалық мазмұны бар дидактикалық ойындарды ұйымдастырған кезде, техниканың келесі мәселелері туралы ойлану керек:

1. Ойынның мақсаты. Ойын барысында оқушылар математика саласында қандай іскерліктерді меңгереді? Сонымен қатар қандай тәрбиелік мақсаттарды қоя аламыз деген сұрақтар орыналу қажет.

2. Ойыншылардың саны. Әр ойынға белгілі бір минималды немесе максималды ойыншылар қатысуы талап етіледі ?.

3 . Ойынға қажетті дидактикалық материалдар мен құралдады алдын ала есепке алу қажет ?

4. Оқушыларды ойын ережелерімен қалай таныстыруға болады?

5. Ойын қай уақытқа есептелуі керек? Ол қызықты ету үшін қандай жұмыстарды қосуға болады ?

6. Оқушылардың ойынға толық қатысуын қамтамасыз етуде қандай озық әдістерді қолдануға болады?

7. Әр қатысушыны бақылауды қалай тиімді ұйымдастыру жолдары қандай?

8. Оқушылардың ынтасын, қызығушылығы мен белсенділігін дамытуда ойынға қандай қосымша жұмыстарды енгізу тиімді ? Ойын қорытындысында оқушылардың беретін есеп түрі қандай мазмұнда болуы тиіс ?

Сонымен қатар жалпы басшылыққа алатын басты мәселе -бұл сабақтарда және сыныптан тыс іс-шаралардағы ойын техникасының негізін келесі принциптер құруы тиіс:

- дидактикалық материалдың бүгінгі күн сұранысына сәйкестігі (бақылау есептерінің қызықты мәтіндері, математикалық есептердің өзекті тұжырымдары, көрнекі құралдар және т.б.);

- ұжымдастыру (жоғары деңгейдегі мәселелерді шешуге қабілетті және көбінесе күрделі топқа біріктіруге мүмкіндік береді);

- бәсекелестік немесе бақталастық (оқушылардың тапсырманы бәсекелес оқушыға қарағанда жылдам әрі сапалы орындауға деген ұмтылысын тудырады) [6].

Жоғарыда аталып өткен қағидалардың классикалық мысалы кез-келген топтық ойын бола алады: «Не? Қайда? Қашан?» (оқушылар жартысы сұрақтарды карточкаға жазу арқылы қояды - екіншісі оларға жауап береді), «Брейн-Ринг» (мұғалім тақтаға есептер жазу арқылы сұрақтар қояды), «Ақылды және жирек» және т.б. [7].

Осы қағидалардың негізінде топтастырылған дидактикалық ойындарға қойылатын талаптарды былайша тұжырымдауға болады:

- дидактикалық ойындар оқушыларға таныс жаттығуларға негізделуі керек. Осы мақсатта оқушыларды бақылай отырып, олардың сүйікті ойындарын анықтау, оқушыларға қандай ойындарды көбірек ұнататынын, қайсысы аз екенін талдау маңызды.

- әр ойында жаңалық элементі болуы керек.

- мұғалім оқушыларға пайдалы болып көрінетін ойынды жүктей алмайды, ойын ерікті болып табылады. Егер оқушыларға ұсынылған ойын ұнамаса, балалар ойыннан бас тарта отырып, басқасын таңдай алуға құқығы бар.

- жай ғана ойын сабақ емес. Сабақта тек қана ойнаудың қажеті жоқ. Оқушыларды жаңа тақырыпқа, бақталастық элементтеріне, жұмбаққа, математика әліміне саяхатқа және тағы басқаларға үйрететін ойын техникалары болуы қажет. Бұл мұғалімнің әдістемелік байлығына ғана емес, сонымен қатар сабақтағы оқушылардың жалпы әсеріне қарауы қажет.

- мұғалімнің эмоционалды жағдайы оқушыға қатысты әрекеттерге сәйкес келуі керек. Ойынды жүргізе білу ғана емес, сонымен бірге есту қабілету нашар оқушылармен ойнау керек.

- ойын оқушының қасиеттерін ашатын диагностикалық құрал – бұны ұмытпау қажет.

- қандай жағдай болмасын, ойын ережелерін бұзған оқушыға тәртіптік шаралар мүлде қолдануға болмайды. Бұл достық әңгіме, түсіндіру үшін ғана себеп болуы мүмкін, тіпті жақсы, оқушылар жиналған кезде, кім талдап, ойында өзін қалай көрсеткенін және қақтығысты қалай болдырмау керектігін талдайды.

Ойындар мен ойын жағдайлары назардың дамуына ғана емес, сонымен бірге танымдық қызығушылықтың, қиял мен ойлаудың дамуына ықпал ететінін атап өту қажет. Педагогикалық процестегі дидактикалық ойындардың рөлі келесідей:

1. Дидактикалық ойындар бағдарламалық материалды тезірек және қол жетімді игеруге ықпал етеді. Бұл ойынның дәстүрлі емес оқыту түрінде өздігінен есте сақтау және түсіну, назардың шоғырлануы және үлкен белсенділіктің көрінісі, тәуелсіздік нәтижесінде пайда болатындығына байланысты.

2. Оқу процесінде қолданылатын ойын жағдайы жас оқушының оқу қызметін жандандыруға айтарлықтай мүмкіндіктер ашады.

3. Дидактикалық ойындар танымдық қызығушылық пен мотивациялық саланы қалыптастыруда ерекше рөл атқарады.

4. Ойын әрекеті ойлауды, есте сақтауды, зейінді дамытуға және жетілдіруге мүмкіндік береді.

5. Дидактикалық ойын психологиялық шиеленісті азайтуға мүмкіндік береді. Ойын сәттерін қолдану кезінде қаттылық жоғалады және оқушының эмоционалды көңіл-күйі өзгереді.

Ш. Құрманалина атап өткендей, ойындарды сәтті ұйымдастыру үшін оның өзіндік «ойын сезімі», дамыған шығармашылық қиялы, сонымен қатар ойын техникасы саласындағы белгілі бір білім мен практикалық дағдылары болуы керек [8]. Дәл осы білім мен дағдылар бүгінде жоғары педагогикалық назар аударатын сынып оқушыларымен жұмыс істейтін математика мұғалімдерінің көпшілігінде жоқ. Сондықтан, осы сыныптардағы оқушыларды дамыту, оқыту және тәрбиелеудің сәттілігі, сондай-ақ мұғалімдердің кәсіби қызметінің түпкілікті нәтижесі олардың қаншалықты дайын болуына келесі факторлар байланысты:

- ойынды сабаққа енгізудің оңтайлы стратегиясы мен тактикасын әзірлеу;

- ойындарға психологиялық-педагогикалық сараптама жүргізу, олардың кіші мектеп жасындағы оқушылар дамуының әртүрлі аспектілеріне әсерін перспективалық және қорытынды талдау;

- дәстүрлі шығармашылық ойындарға жаңа педагогикалық өзгерістер еңгізу.

Ойындарды өздігінен, жүйесіз және шамадан тыс пайдалану педагогикалық процеске зиян тигізбейді. Ойындарды жиі, өлшеусіз қолдану, ең жақсы жағдайда, оларды ресми немесе жалған ойындарға айналдырады, олар мұғалімнің де, оқушылардың да ашулануына және қатысудан бас тартуына заңды түрде ие болады. И.Г. Золотая пікірі бойынша «тірі ойын» «өлі немесе жалған ойындардан» кем дегенде үш аспектімен ерекшеленеді:

- аффективті - оқушыларда ойын тәжірибесінің болуы;
- танымдық - жаңа танымдық мазмұнның болуы;
- әлеуметтендіру - әлемдегі адамдардың өмір сүруінің мәдени формаларын дамыту [9].

Бұл қателер ең типтік және көбінесе педагогикалық назардың жоғарылау математика сабақтарында ойындарды ұйымдастыруда кездеседі. Олар әсіресе осы санаттағы, яғни есту қабілеті нашар оқушылар үшін қауіпті. Шынында да, А.Б. Сарсенғалиеваның айтуынша, «көп жағдайда оқушының туылмаған түтіккендігі (моральдық немесе психикалық) емес, педагогикалық қателіктер оқушылардың жеке көріністері мен әдеттеріне моральдық зақымдану мен психикалық әлсіздіктің өшпес іздерін қалдырып, оқушыларды «ащы» болашағын дайындайды» [10].

Зерттеу нәтижелері мен оларды талдау

Әдістемелік әдебиеттерді, мұғалімдердің тәжірибесін зерттеу нәтижелерін қорытындылай келе, дидактикалық ойындарды математика сабағының әртүрлі кезеңдерінде қолдануға болады деп айта аламыз. Математиканы оқыту процесінде бастауыш сынып оқушыларының танымдық белсенділігін арттырудың жоғары нәтижелеріне қол жеткізу үшін дидактикалық ойындар біздің жұмысымызда тұжырымдалған белгілі бір талаптарға сай болуы керек. Математика сабағына кіретін ойын болуы керек, сабақтың тақырыбымен байланысты және оның мақсаттарына сәйкес келуі тиіс. Осылайша, математика сабақтарында дидактикалық ойындарды қолдану ерекшеліктерін қарастыра отырып, дидактикалық ойынды өткізу келесі кезеңдерді сақтауды қамтиды деп қорытынды жасауға болады:

- дидактикалық ойын өткізуге дайындық;
- ойын өткізу;
- өткізілген ойынды талдау.

Тәжірибе жүргізілместен бұрын 1 сынып оқушыларына тест тапсырмалыры арқылы диагностика жүргізілді. Диагностикаға 1 сыныптан 12 оқушы қатысты.

Диагностикалық жұмыс

Сұрақтар	Ұпай
-----------------	-------------

<p>1. Жоғалған сандарды тап. 0 2 3 5 7 9</p> <p>2. Торкөзге бес таяқша сал.</p> <p>3. Көрші сандарды тап. 4 6 7 8</p> <p>4. Қанша дөңгелек бар? ○○○○○○○ А) 5 Б) 8 В) 7 Г) 10</p> <p>5. Қанша ұқсас фигура бар? △○□△△△ А) 4 Б)3 В) 5 Г) 7</p> <p>6. Қанша ұқасамайтын фигура бар? ○○△○○□○○ А) 9 Б) 2 В) 7 Г) 3</p> <p>7. △-дан оңға қарай қанша фигура бар? ○○△○○□○○ А) 3 Б) 4 В) 1 Г) 5</p> <p>8. Сол жақтан бірінші фигураны белгіле. △○□ А) △ Б) ○ В) Г) □</p> <p>9. Жеті санынан кейін айтылатын санды белгіле: 1, 4, 7, 5, 3, 8, 9,2, 6.</p> <p>10. Үлкен санды белгіле : 9, 6, 5, 3</p> <p>11. Салыстыр: 8*3 5*6 9*10 1*0</p> <p>12. Майрада 4 шар, ал Айгүлде 1 шар кем. Айгүлде неше шар бар?</p> <p>13. Ұзындығы 4 см. болатындай кесінді сыз.</p> <p>14. Санды 3-ке кеміткенде 4 саны шықты. Қандай сан болған?</p> <p>15. Қате болса түзет: 5+4=9 2+7=8 10-3=6 9-2=7</p> <p>16. Ең үлкен бір таңбалы санды ата? а) 0 ә) 9 б) 10</p> <p>17. Ең үлкен бір таңбалы санды ата? а) 0 ә) 9 б) 10</p> <p>18. Ардақтың 10 қарындашы бар еді. Ол екеуін Жұлдызға берді. Ардақта неше қарындаш қалды? а) 7 ә) 8 б) 5</p> <p>19. Оң жақтан бірінші фигура қайсысы? △○□ А) □ Б) ○ В) Г) △</p> <p>20. Мәндерді салыстыр 2 ... 5 7 ... 6 6 ... 4 4 + 2 ... 5 4 ... 3</p>	
--	--

Диагностика нәтижесі бойынша 12 оқушы тест тапсырмаларын орындады және оларға сәйкес ұпайлар берілді. Әр дұрыс жауапқа 1 ұпай берілді. Бұл диагностика сұрақтары өткізілетін тәжірибе тақырыбына тікелей байланысты.

Тәжірибеге 1 сынып оқушылары алынып, дидактикалық материалдар қолдану арқылы сабақ жүргізілді. Тәжірибеге жалпы 12 оқушы қатысты.

Ерте түзету - педагогикалық көмек жүйесінің бастапқы кезеңі психофизикалық дамуы бұзылған балалар тобын және олардың даму қаупі тобын анықтау болуы тиіс [11].

Математиканы оқыту процесінде дидактикалық ойын технологиясының моделі келесі негізгі сатыларда жүзеге асырылады. Бірінші кезең зерттелетін мазмұнға бағдарлады, оның қолда бар білім мен дағдылармен, оның ішінде ғылымның басқа салаларымен байланысын қамтамасыз етеді, игерілуі керек білім мен дағдылардың құндылық компонентін анықтайды. Бұл сызық ең алдымен тұлғаның мотивациялық және сыни функцияларын талап етеді. Екінші кезең негізгі арнайы дағдыларды, типтік мәселелерді шешу әдістерін игеруді қамтамасыз етеді және кейбір жеке қызметтерді жүзеге асыру үшін негіз болып табылады. Үшінші кезең танымдық біліктерді жетілдіруді, идеяларды, есептерді шешудің логикасы мен әдістерін тандауды, шығармашылық қызмет үшін жағдай жасауды; ұсынылатын міндеттердің күрделілік (объективті) және қиындық (есту қабілеті нашар оқушы үшін) дәрежесімен айқындалатын саралау деңгейлері үшін қамтамасыз етеді. Төртінші кезең өзін-өзі бақылау әдістерін игеруді, оның ақыл-ой әрекетін интроспекциялауды қамтамасыз етеді, рефлексивті жеке функцияны талап етеді.

Сондай-ақ, әр ойында жаңалық элементі болуы керек екенін ескерген жөн. Ойын барысында қолданылатын дидактикалық материал қолдануға ыңғайлы болуы керек және мұғалім келесі тәртіпті сақтау қажет:

1. Ойын нәтижелерін міндетті түрде бақылау.

2. Әр оқушыны ойынға белсенді қатыстыру.

3. Оқушылардың көпшілігінде математикаға деген қызығушылықтың пайда болуы көбінесе оны оқыту әдістемесіне, оқу жұмысының қаншалықты шебер құрылатынына байланысты [12].

Жалпы сабақтарда әрбір білім алушының ынтасын арттыру, әсіресе бастаушын сынып кезінде, әлі де қалыптасып, кейде белгілі бір тақырыпқа деген тұрақты мүдделер мен бейімділіктер анықталмаған кезде өте маңызды. Мұнда математика сабақтарындағы дидактикалық ойындарға -органикалық бірлікте әрекет ететін білім беру, дамыту және тәрбиелеу функциялары бар қазіргі заманғы және танылған оқыту, тәрбиелеу әдісіне маңызды рөл беріледі. Опция ретінде бүкіл ойынды емес, ойын техникасын қолдануға болады. Олар бүкіл сабақты да, оның бір бөлігін де ала алады. Ойын сабағын өткізу әрдайым әр түрлі себептермен мүмкін емес, кем дегенде пәнге бөлінген оқу сағаттарының аздығына байланысты және ойын элементтерін кез-келген сабақта қолдануға ыңғайлы. Сабақтың әртүрлі кезеңдерінде дидактикалық ойындар мен ойын сәттерін қолданудың орындылығы әртүрлі. Ойын барысында есту қабілеті нашар және жалпы оқушылардың оқуға деген оң көзқарасын дамытады. Бұнда оқушылардың көпшілігінде математикаға деген қызығушылықтың пайда болуы көбінесе оқыту әдістемесіне, оқу жұмысының қаншалықты шебер құрылатынына байланысты екеніне назар аудару маңызды.

Ойындарда оқушы әртүрлі білім мен жаңа ақпаратты еркін алады. Сондықтан көбінесе сабақта қиын, тіпті қол жетімсіз болып көрінген нәрсе ойын барысында оңай сіңіріледі. Мұнда қызығушылық пен ләззат ойынның маңызды психологиялық көрсеткіштері болып табылады. Жұмыстың негізгі мақсаты - математика сабағында оқушылардың танымдық белсенділігін жандандыру, ойын әрекеті арқылы пәнге деген қызығушылығы мен терең танымдық қызығушылығын дамытады. Педагогикалық тәжірибе мен педагогикалық әдебиеттерді талдау көрсеткендей, соңғы уақытқа дейін ойын тек пән бойынша сыныптан тыс сабақтарда қолданылды, ал оқу процесінде ойынды пайдалану мүмкіндіктері белгілі бір дәрежеде бағаланбады. Бұл мәселе бойынша әдістемелік әзірлемелердің болмауы, мұғалімнің жоғары әдістемелік және кәсіби шеберлікті қажет ететін ойындар құруға жеке уақытының үнемі жетіспеуі әсер етті. Сондықтан математика мұғалімдері сабақта ойынға уақыт бөле бермейді, дегенмен олардың көпшілігі оқу процесіне ойын элементтерінің орасан зор дидактикалық мүмкіндіктерін құптайды.

Қорытынды

Дидактикалық ойынға қатысты бүгінгі таңдағы педагогикалық әдебиеттерді зерделей келе және өз ғылыми-зерттеу жұмысымыз нәтижесінде мұғалімнің математика сабақтарында дидактикалық ойындарды ұйымдастыруда келесі ұсыныс талаптарды ескерген жөн деп санаймыз:

1. Сабақта қолданылатын дидактикалық ойындар оқушыларды оқу мазмұнынан алшақтатпауы тиіс, керісінше оған көбірек назар аударуы қажет. Дидактикалық ойын техникасын таңдағанда, оны қолданудың табиғилығына ұмтылу керек, ол бір жағынан ойын логикасына, екінші жағынан мұғалім оны қолдану арқылы шешкісі келетін міндеттерге байланысты. Оқушыларға ойын мазмұнының математикалық жағы айқын, әрі түсінікті болуы керек, себебі ойын есту қабілеті нашар оқушылардың математикалық дамуында және олардың математикаға деген қызығушылығын арттыруда өз рөлін атқарады.

2. Дидактикалық ойын оның қатысушыларының, оның ішінде жеңілгендердің қадір-қасиетін қорламауы тиіс, балаға қолдау көрсету, өзін бағалауын жоғарлату шараларын жүргізу.

3. Дидактикалық ойын оның қатысушыларының эмоционалды-еріктік, интеллектуалдық және рационалды-физикалық салаларын дамытуға оң әсер етуі тиіс.

4. Дидактикалық ойын ұйымдастырылуы және бағытталуы керек, қажет болған жағдайда тежеуі керек, бірақ басылмауы керек, әр қатысушыға бастама беру мүмкіндігін қамтамасыз етуі қажет.

5. Ойын ережелері қарапайым болуы керек, ал ұсынылған материалдардың математикалық мазмұны мектеп оқушылары үшін түсінікті болуы шарт. Әйтпесе, ойын қызығушылық тудырмайды және ресми түрде өткізілетін болады.

6. Ойынды сабақ соңында аяқтап, нәтиже алу керек. Тек осы жағдайда ол оң рөл атқарады.

Қорыта келе, мақлада есту қабілеті нашар кіші мектеп оқушылармен математика сабақтарында дидактикалық ойындарды қолдануға байланысты қарастырылған сұрақтар, ойындарды өткізу әдістемесі, ұсыныстар есту қабілеті нашар оқушыларға математиканы оқыту процесінің тиімділігін арттыруға көмегі басымдығын атап өтеміз.

Әдебиеттер:

1. Жумагулова А. Математика сабақтарындағы дидактикалық ойындар мен қызықты тапсырмалар: оқу-әдістемелік құрал. - Семей, 2014. – 71 б.

2. Құрманалин Ш.Х., Сәрсенова С.Ш., Өміртаева Р.Қ. Математикадан дидактикалық ойындар және қызықты тапсырмалар. - Алматы, 1997. – 63 б.

3. Жикалина Т.К. 2-сыныпқа арналған математикадан ойындар мен қызықты тапсырмалар. – Алматы, 1992. – 34 б.

4. Жолтаева Г.Н. Бастауыш сыныптарда математиканы оқытуда этнопедагогика элементін пайдалану. - Талдықорған: Ой, 2000. - 20 б.

5. Сағымбекова П. Бастауыш мектепте математикадан сабақ беруге дайындау // Бастауыш мектеп талаптары, 11 (2), 2004. – Б. 74-76.

6. Шыныбеков Ә.Н. Алгебра: Жалпы білім беретін мектептің 7 сыныбына арналған оқулық. - Алматы: Атамұра, 2012. – 145 б.

7. Барсай Б. Математикалық білім беруде қазіргі технологияларды қолдану. – Алматы: Өлке баспасы, 2002. – 67 б.

8. Құрманалина Ш., Өміртаева Р.Қ. Математикадан дидактикалық ойындар мен қызықты тапсырмалар. – Алматы: Атамұра, 1997. – 42 б.

9. Золотая И.Г. Применение дидактических игр на уроках математики для развития внимания // Муниципальное образование: инновации и эксперимент, 1(3), 2011. – 44 с.

10. Сарсенғалиева А.Б., Калмурзина Р.С., Гарбуз Е.С., Биназарова Ж.С. Қарапайым математикалық ұғымдарды оқыту тәсілдері: оқу құралы. – Нұр-Сұлтан: Кәсіпкер Холдингі, 2019. – 35 б.

11. Сулейменова Р. А. Организационно-технологические основы ранней коррекционно-педагогической помощи детям с ограниченными возможностями (на материале Республики Казахстан): дис. ... д-ра пед. наук. - Москва, 2001. - 347 с.

12. Мишечкина, Н. А. Применение дидактических игр в обучении математике // Молодой ученый, 1 (187), 2018. - С. 115-118.

References:

1. Zhumagulova A. *Matematika sabaktaryndagi didaktikalyk oyindar men kyzykty tapsyrmalar: oku-adistemelik kural.* - Semey, 2014. - 71 b.
2. Kurmanalin Sh.Kh., Sarsenova S.Sh., Omirtaeva R.K. *Matematikadan didaktikalyk oyindar zhane kyzykty tapsyrmalar.* - Almaty, 1997. - 63 b.
3. Zhikalina T.K. *2-synypka arналган matematikadan oyindar men kyzykty tapsyrmalar.* - Almaty, 1992. 34 b.
4. Zholtaeva G.N. *Bastauysh sonypard mathematicians okytuda ethnopedagogika elementin paidalanu.* - Taldykorgan: Oh, 2000. - 20 b.
5. Sagymbekova P. *Bastauysh mektepte matematikadan sabak beruge dayyndau // Bastauysh mektep talaptary, 11 (2), 2004. - B. 74-76.*
6. Shynybekov A.N. *Algebra: Zhalpi bilim beretin mekteptin 7 synybina arналган okulyk.* - Almaty: Atamura, 2012-- - 145 b.
7. Barsay B. *Matematikalyk bilim berude kazirgi technologiylardi koldanu.* Almaty: Olke baspasy, 2002. 67b.
8. Kurmanalina Sh., Omirtaeva R.K. *Matematikadan didaktikalyk oyindar men kyzykty tapsyrmalar.* - Almaty: Atamura, 1997. - 42 b.
9. Zolotaya I.G. *The use of didactic games in mathematics lessons for the development of attention // Municipal education: innovations and experiment, 1(3), 2011. – 44 S.*
10. Sarsengalieva A.B., Kalmurzina R.S., Garbuz E.S., Binazarova Zh.S. *Karapayym matematikalyk ugymdardy okytu tasilderi: oku kuraly.* - Nur-Sultan: Kasipkor Holding, 2019. - 35 b.
11. Suleimenova R. A. *Organizational and technological foundations of early correctional and pedagogical assistance to children with disabilities (based on the material of the Republic of Kazakhstan): dis. ... Doctor of Pedagogical Sciences.* - Moscow, 2001. - 347 p.
12. Mishechkina, N. A. *The use of didactic games in teaching mathematics // Young Scientist, 1 (187), 2018. - pp. 115-118.*