

## БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

**Тақырыбы: «Сенсорика және қарапайым математикалық теорияларды қалыптастыру оқу қызметінде дидактикалық ойындарды пайдалану»**ЖАРИЯЛАНДЫ  
13.01.2020СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/66597/>

ШҚО Аягөз білім бөліміне қарасты «№3 Ақтоғай бала бақша-бөбекжайы» КМҚК

## ӘДІСТЕМЕЛІК ҚҰРАЛ

Тақырыбы: «Сенсорика және қарапайым математикалық теорияларды қалыптастыру оқу қызметінде дидактикалық ойындарды пайдалану»

Жинақтаған бала бақша әдіскер :  
Екеева Лаззат Хасеновна

2019-2020 оқу жылы

## Кіріспе

Тақырыптың өзектілігі: Бұл дидактикалық ойындар арқылы мектеп жасына дейінгі балаларда қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыру, дидактикалық ойындардың мақсаты мен мазмұны мектепке дейінгі топтар тәрбиенушілерінің жас ерекшелігіне сай қарастырылған. Балалардың танымдық қызығушылығын оятатын, математикалық ой — өрісін қалыптастыратын, шығармашылық қабілетінің дамуына дәнекер болатын және өздігінен жұмыс істеу дағдысын арттыратын ойындар қамтылған.

Мақсаты: Балалардың тілін дамытып. Дидактикалық ойындар арқылы мектеп жасына дейінгі балада қарапайым математикалық түсініктердің қалыптасуын қарастыру. Еске сақтау, ойлау қабілетін, зейінін дамыту. Ізденімпаздыққа тапқырлыққа, ойын арқылы тәрбиелеу.

Міндеттер: Жұмыс барысында келесі міндет шешіледі:

- Мектеп жасына дейінгі ұйымдарда дидактикалық ойындар технологиясына тоқталу.
- Мектеп жасына дейінгі балаларда дидактикалық ойындар арқылы қарапайым

математикалық түсініктерін қалыптастыру жолын ашу.

- Балаларда математикалық түсініктерін дидактикалық ойындар арқылы ойлау қабілеті, сана-сезімін дамыту.

Мектеп жасына дейінгі балалардың оқу іс-әрекетінің оқыту үдерісі.

Мектеп жасына дейінгі балалардың математикалық түсініктерін арттыру үдерісі.

Болжамы: Егер тәрбиеленушілердің дидактикалық ойындар арқылы математикалық түсініктерін арттырудың әдіс- тәсілдерінің маңыздылығын дәлелдей алсақ, онда төмендегідей жетістіктерге жетуге болады:

- балалардың математикалық түсінігі кеңейеді;
- өз бетімен есеп шығару, ойлау қ , талпыну қабілеттері ашылады;
- логикалық ойлауы, ой- белсенділігінің артуы;
- белгілі бір іс-әрекетті орындағанда жігерлі еңбек етуі, шығармашылық тапқырлығы кеңейе береді.

Әдісі: осы зерттеп отырған мәселеге байланысты психологиялық, педагогикалық және әдістемелік әдебиеттерге талдау жасау. Педагогикалық жаңа технологиялар мен әдіс тәсілдердердің тиімді жолдарын қарастыру..

Әрбір ойынның мазмұны, шарты, дидактикалық мақсаты, керекті құралдары берілген. Ойнау ережелері қарапайым, тапсырмалар балалардың өздері орындауға шамасы жететіндей етіп сұрыпталған

Теориялық маңызы: Балабақшада осындай дидактикалық ойындарды жиелі түрде қолдану арқылы баланың: ақыл – ойын жүйелеу, ойлау қабілеттерін жетілдіру, шындыққа тәрбиелеу, логикалық қабілеттерін дамытуға болады.

Жоба баланың танымдық қабілеттерін дамытуға, математикалық сауаттылығын тереңдетуге, оны өмірде қолдануға мүмкіндік береді. Бұл жоба мектепке дейінгі топтарындағы қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыруға қосымша балалардың математикалық білімін кеңейтіп, математикаға деген қызығушылығын арттыру үшін қажет.

Қазіргі таңдағы білім беру үрдісіне ақпараттық технологиялардың жетістіктерінің енуі, заманауи педагогикалық технологиялардың қолданылуымен қатар балалардың қарапайым математикалық ұғымдарына деген қызығушылығын арттырудың бір әдісі ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде дидактикалық ойындарды қолдану болу табылады. Ойындар балалардың ой-өрісін дамытып, танымдық белсенділік қасиеттерін арттырады. Мұнда тәжірибе негізінде жинақталған ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде қолданылатын дидактикалық ойындардың мақсаттары, міндеттері, түрлері, құрастыру ережелері, қолдану әдістері келтірілген.

#### 1«Біреу және көп»

Мақсаты: «Біреу және көп» ұғымын ажырата алуға үйрету. 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 сұрайды. Шаршы көрінеді. Балалар оны атайды, егер балалар атын атауға қиналса, тәрбиеші өзі атайды. Бәрі бірге оның бұрыштарын санайды, барлық қабырғаларының бірдей екендігін атап өтеді

#### № 2 «Шаршы құрастыр»

Мақсаты: Балаларды бөлшектерден бүтін бір зат құрастыруға үйрету. Балалар ақ шаршының үстіне бөліктерге бөлінген 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.

#### № 3 «Зат неге ұқсайды?»

Мақсаты: Геометриялық денелер мен фигуралар туралы білімдерін бекіту; айналадағы заттардың геометриялық пішінін ажырата білу дағдыларын дамыту. 1-нұсқа. Тәрбиеші геометриялық пішінді немесе геометриялық денені балаларға көрсетеді, ал балалар оның қоршаған ортадағы қандай затқа ұқсайтындығын табады немесе естеріне түсіреді. 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.

#### № 4 «Айырмашылығын тап»

Мақсаты: Балаларға екі суреттің немесе заттың айырмашылығын таба білуге; өз ойын айта білуге үйрету; ақыл-ойларын дамыту; шыдамдылыққа, досының жауабын тыңдай білуге дағдыландыру. Мазмұны. Бұл ойында тәрбиеші сенсориканы, көлемді, кеңістік қатынасын, санын салыстыру үшін белгілі бір мақсатты көздейді. Ары 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.

#### № 5 «Біреуі артық»

Мақсаты: «Біреу – көп» ұғымын бекіту; ойлау қабілеттерін дамыту; заттарды топтастыра білуге үйрету. Мазмұны. 1-нұсқа. Балалар барлық карточкалардың 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 сызады. Кім тез бітсе, сол балаға тағы бір карточка беріледі. Екі немесе үш карточкаға жауап берген балалар жеңімпаз деп саналады

#### № 6 «Сипап сезу арқылы санау»

Мақсаты: Сипай сезіп санау арқылы қарамай-ақ екі топтағы заттарды салыстыруға үйрету (артық, кем, тең); санау дағдыларын бекіту; салыстыруда беттестіру тәсілін қолдана білу. 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. Ары қарай топтарды салыстыру арқылы неше артық, неше кем екенін анықтау, теңестіру жұмыстарын жүргізуге болады.

#### № 7 «Сөзді керісінше ата»

Мақсаты: Балаларды қарсы мағынадағы сөздерді таба білуге үйрету; көлем, кеңістіктегі ара қатынас туралы білімдерін бекіту. Мазмұны. Тәрбиеші көлемді, кеңістіктегі бағытты немесе сандық қатынасты анықтайтын сөзді атап, допты бір балаға лақтырады. Бала осы сөзге қарсы мәндес сөзді атап, допты қайтадан тәрбиешіге лақтырады (үлкен – кіші, кең – тар, ұзын – қысқа, биік – аласа, қалың – жұқа, сол жақта – оң жақта, жоғары – төмен, аз – көп, қалыңырақ – жұқарақ, ұзынырақ – қысқарақ, кеңірек – тарырақ, т.б.

#### № 8 «Аңдарды қоректендір» дидактикалық ойын

Мақсаты: Ісаны, және цифры туралы алғашқы білімдерін бекіту; қоршаған орта туралы білімдерін кеңейту. Мазмұны. Тақтада аңдардың суреті ілінген, ал тамақтың суреті тәрбиеші үстеліне қойылған. — Марат, қалай ойлайсың, бананды қай аңға береміз? Апарып бер. Сен пілдің баласына неше банан бердің? Осы цифрды ата және көрсет. Басқа аңдармен де осындай жұмыс жүргізіледі. — Ал аю нені жақсы көреді? Әрине, балды. — Жолақтары бар карточканы алыңдар. Солдан оңға қарай жоғарғы жолақты, содан кейін төменгі жолақты саусақтарыңмен жүргізіңдер. — Енді жоғарғы жолақтың сол жағына бір аюды қой. Тәрбиеші бірнеше баладан неше аюдан қойғандарын сұрайды. — Төменгі жолаққа сол жақтан оңға қарай балы бар көп бөшкелерді қойыңдар (фишкалар). Тәрбиеші бірнеше баладан жекелей сұрайды: — Қонжықтар нешеу?

#### № 9 «Ненің баласы?»

Мақсаты: Балалардың «үлкен», «кіші» ұғымдары туралы түсініктерін бекіту; жабайы және үй жануарлары туралы білімдерін кеңейту. 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.

**№ 10 «Цирктің әртістері»**

Мақсаты: балалардың 2 саны және цифры туралы алған білімдерін бекіту. Мазмұны. 1-нұсқа. Ковралан тақтада жануарлар бейнеленген суреттер әр жерге орналасқан. Тәрбиеші бүгін циркте тек мұнда 2-ден ғана бар әртістер өнер көрсететінің айтады. Балалар суретті таңдап, оларды бөлек қойып санайды, көрсетеді, цифрды атайды. 2-нұсқа. 1-нұсқада көрсетілгендей, бірақ бұл жерде мазмұнды суреттер қосылады. Балалар 2-ден болатын заттарды әртістерге таратады. Барлығына жеткендігі тексеріледі, цифрды атайды және көрсетеді. — Қандай заттар бір-бірден қалды? (1цифрын көрсету, атау). 3-нұсқа. 2-нұсқаға ұқсас, бірақ тапсырма күрделенеді. Жұп заттардың суреттері түсіне, көлеміне қарай іріктеліп алынған: ұзын, қысқа секіртпе үлкен, кіші барабан (тәрбиеші өз нұсқаларын ойлап табуына болады.) Тәрбиеші бір нұсқаны таңдайды.

**№ 11 «Жыл атасы» дидактикалық ойыны**

Мақсаты: Балаларды жыл мезгілдері және айларымен таныстыру; 1-ден 3-ке дейінгі сандар қатары туралы алған білімдерін бекіту. Тақтада Жыл атасының суреті. Балалар жыл мезгілдерін атайды, оларды санайды. — Қазір жылдың қай мезгілі? Тәрбиеші қазір қай ай екенін сұрайды, балалар қайталайды. Әрбір жыл мезгілінде 3 айдан бар екенін айтып, күз айларын атайды. Үлестірмелі материалдармен жұмыс. — Бүгін жыл атасы бізбен күз туралы әңгімелескісі келеді. Ол бізге сары карточка әкеліпті. — Не үшін сары карточка әкелді? Әрбір карточкада керекті санды қоюға арналған күз айларына сәйкес келетін тор көз бар. Тәрбиеші айды атайды, балалар керекті цифрды бос орынға қояды. Одан кейін тәрбиеші цифрды атайды, ал балалар айды атайды.

**№ 12 «Зат неге ұқсайды?»**

Мақсаты: (2-сабақтың нұсқасын қараңыз). — Буратиноның үйіндегі қандай заттар тіктөртбұрышқа ұқсайды? — Міне, барлық қонақтар мерекелік дастарқан басына жиналды. Кім Буратиноға жақын отыр? — Кім Буратинодан алыс отыр? — Кім Карабас-Барабасқа жақын отыр? — Кім Карабас-Барабастан алыс отыр? Үлестірмелі материалмен жұмыс. — Паровозда неше тіктөртбұрыш және дөңгелек бар? Не артық?

**№ 13 «Сиқырлы қалта»**

Мақсаты: Балаларды заттарды қолмен ұстап, санауға үйрету. 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 түймелердің санына (1-5) сәйкес цифрларды көрсетеді. Ұл балалар Илиястың, қыздар Айсұлудың неше түйме қадағандығын анықтайды. Балалар әкесіне кафель төсеуге көмектесуді ұйғарады. Бірнеше кафель жерге құлап, сынып қалды. Балаларға оны жинауға көмектесуді сұрайды.

**№ 14 «Шаршы құрастыр»**

Үлестірмелі материалдармен жұмыс. Тәрбиеші тапсырманың орындалуын қадағалайды. Егер бала орындауға қиналса, оған көршілес партадағы бала көмектеседі. Мұғалім күрделі шаршыны дұрыс құрастырған бір партадағы балаларға жұлдызша беріп, мадақтайды. — Ілияс пен Айсұлу жануарлардың әрқайсысын өз үйлеріне орналастырмақшы. Тәрбиешінің үстеліне жануарлардың суреттері, ал тақтаның әр бұрышына үйшіктер қойылған.

**№ 15 «Жануарларды орналастыр»**

Мақсаты: Балаларды тақтада және қағаз бетінде бағытты таба білуге үйрету. 5 бала кезекпен тақтадағы тапсырманы, ал қалғандары үстелдің үстіндегі парақ қағазда фишкамен орындайды. — Оң жақтағы жоғарғы үйшікке ақтинді 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? Цифрмен көрсетіңдер. — Қай сан артық? 4 пе, әлде 5 пе? — Аңдардың қайсысы артық? Неге? Балалардың нұсқалары әртүрлі болуы мүмкін. Балалардың өз ойларын айтуына мүмкіндік беру.

№ 16 «Өз орныңды тап» Мақсаты: Цифрлардың сандар қатарындағы орны, көрші сандар туралы білімдерін нақтылау. Тәрбиеші балаларға 0-ден 10-ға дейінгі цифрларды таратып береді. (балалар цифрлар болады). «Цифрлар» музыка ырғағымен билеп жүреді. Музыка тоқтасымен балалар тез бір қатарға тұра қалады. Қалған балалар «цифрлардың» орындарын дұрыс тапқандықтарын тексереді. Содан кейін тәрбиеші бірнеше баладан аталған сандардың көрші сандарын атауды сұрайды.

**№ 17 «Жыл атасы»**

Тақтада – жыл мезгілдері бейнеленген 4 карточка, балаларда – 1 көк карточка. — Жыл атасы бүгін бізге қандай карточканы қалдырады? Неге олай ойлайсыңдар? (Қалған карточкалар алынып тасталынады). — Қыстың алғашқы екі айы қалай аталады? — Оларды өз орындарына қойыңдар. Бір бала тапсырманы тақтада, қалғандары партада орындайды. Түнде аяз күшейіп, Күндіз тамшы тамады. Күн білінбей ұзару, Бұл қай кезде болады? (Ақпан) — Ақпан айы қай айдан кейін болады? — Қыс айларын атаңдар. Содан соң тәрбиеші балалардың бір-біріне сұрақ қоюын сұрайды. Бір бала кез келген айды белгілейтін цифрды көрсетеді, ал қалғандары қай ай екенін айтады. Келесі кезекте бала айды атайды, қалғандары осы айда белгілейтін цифрды көрсетеді.

**№ 18 «Заңдылығын тап»**

Мақсаты: Балалардың логикалық ойлауын, заңдылықты қоя білу дағдыларын дамыту. Тәрбиеші 9 тор көзден тұратын, олардың алтауы заттармен кезектесіп отыратын кесте бар. 3 зат үстелдің үстінде жатыр. Орналасу заңдылығын анықтап, заттарды өз тор көздеріне қояды. Егер балалар тапсырманы дұрыс орындап, өз әрекеттерін түсіндіруде қиналатын болса, онда тәрбиеші оларға көмектеседі.

**№ 19 «Суретші қай жерде қателесті?»**

Мақсаты: Балалардың ойлау қабілетін дамыту, суреттегі сәйкессіздікті таба алға үйрету. Ойынның мазмұны. Тәрбиеші суретшінің «Қыс» тақырыбына сурет салғанын айтады. Балалардан оның бәрін дұрыс салғандығын тексеруді сұрайды. Балалар қыс мезгілінде болмайтын көріністерді тауып, оның қай мезгілде болатынын айтады.

**№ 20 «Сиқырлы қапшық»**

Қапшықта геометриялық пішіндер: Балалар қолымен ұстап, сезу арқылы қандай пішін екенін айтады. 4. Таяқшалардан әртүрлі пішіндер құрастыру. 5. Тәрбиеші 7 санына байланысты 7 күн, 7 түс, 7 шелпек ұғымдарын түсіндіреді. «Жеті» — көсеу баяғы, Жалғыз оның аяғы. 7 цифрын жазып үйрену, . 7 санының құрамын ажыратып, дәптердегі өзіндік жұмыстарды орындату.

**№ 21 «Не өзгерді»**

Мақсаты: Көру арқылы ойлау қабілеттерін арттыру. Мазмұны: Тәрбиеші екі жолақты карточканы тақтаға іліп, бірінші жолағына бір алмұрттың суретін, екінші жолағына көп алманың суретін іледі де, балалармен бірге салыстырады. Содан кейін, керісінше, бірінші жолаққа көп алманы, екінші жолаққа бір алмұрттың суретін іледі. Бұдан не өзгергенін сұрайды.

**№ 22 «Дауыстап санау»**

Мақсаты: Дауыстап санауға, қорытынды санды есте сақтауға үйрету. 1-нұсқа. Тәрбиеші үстелді бірнеше рет соғады. Балалар іштерінен санайды. Тәрбиеші 2-3 баладан қанша рет соғылғанын сұрайды, балалар тақтаға цифрымен көрсетеді. Егер жауаптар әртүрлі болса, тағы да соғып, қайта санатады. 2-нұсқа. Балалар жауап бермейді, дыбыстың санына байланысты цифрды көрсетеді. Тәрбиеші балаларға екі түрлі үйдің суретін көрсетеді. — Үйлердің бір-бірінен қандай айырмашылығы бар? (Биік - аласа, тар - кең, үлкен - кіші).

**№ 23 «Адасқан цифрлар»**

Мақсаты: баланың ойлау жылдамдығын арттыру. Мазмұны: Тәрбиеші 2, 4, 6, 7, 3, 5, цифрлары жазылған карточкаларды тақтаға іледі, балалар қалып қойған санды атайды.  
3 7 5 6 5 2 1

**№ 24 «Ненің жұбы болады»**

Мақсаты: Балаларға қандай заттардың жұпсыз болуы мүмкін емес екендігін көрсету, «жұп» ұғымын бекіту. Тәрбиеші киімдер мен аяқ киімдер бейнеленген суреттерді көрсетеді. Балалар жұпсыз болмайтын заттарды атайды: шұлық (носки), аяқ киім, қолғап, т.б. Олардың неліктен жұпсыз болмайтындығын түсіндіреді. — Егер Карлсон жай, ал балақай жылдам жиналса, олардың қайсысы далаға бірінші шығады? — Ал қазір Карлсон сендерді таудан шанамен сырғанауға шақырады. Алайда бір шанаға тек екі бала ғана отыра алады, ал үшіншісі — «артық». Кім жылдам қимылдаса, сол шанаға

отыруға үлгереді, кім баяу – «үшінші артық адам» болады.

#### № 25 Пішіндер әлемі

Ойын шарты:Геометриялық фигуралар дайындағанда көлемдері бойынша әрқилы ғып дайындаймын және балаларда көлем, пішін, саны жайында түсінік қалыптасады.

Бала сипаттағанда:

«Үлкен – үлкенірек – ең үлкен»,

«кішкентай – кішірек – ең кішкентай»,

«биік – биігірек – ең биік»,

«ауыр – ауырырақ – ең ауыр»,

«жеңіл – жеңілірек – ең жеңіл»,

«терең – тереңірек – ең терең»,

«жарық – жарығырақ – ең жарық»,

«қараңғы – қараңғырақ – ең қараңғы» және т. б. тиісті салыстырмалы және таңдаулы шырайдағы салыстырмалы сын есімдерді дұрыс өзіндік дербес қолдануға үйретемін.

#### № 26 Санына қарай салыстырайық ойыны

Ойын шарты:Бастапқыда балаларға қай жерде ойыншықтың көптігін, ал қай жерде аздығын көзбен анықтауды ұсынамыз, яғни, үзіліссіз мөлшерлерді салыстыра бастаймыз. Алғашқы мысалдардың жауаптары көзге көрініп тұруы қажет.

#### № 27 «Жеуге жарайтын – Жеуге жарамайтын» ойыны

Ойын шарты:Осы ойынды топпен жіктеу ойынын бәріміз білеміз. Ұқсастығына байланысты басқа да белгілерді таңдауға болады:

тірі – тірі емес, қозғағышы бар – қозғағышы жоқ, дөңгелегі бар – дөңгелегі жоқ және т. б

#### № 28 «Төртінші артық» ойыны.

Ойын шарты:басқаларына сәйкес келмейтін затты «геометриялық пішінді) алып тастау немесе боямау керек және топты жалпылама сөзбен атау қажет.

Есту арқылы жұмыс жасау: тәрбиеші сөздер айтады да, солардың ішінде басқаларға сәйкес келмейтінді бөліп көрсетуді сұрайды,

мысалы: 3 шеңбер, 1 төртбұрыш (пішін бойынша), 3 қызыл пішін және 1 жасыл пішін (түс бойынша)

#### № 29 «Мен не жасырдым?» ойыны.

Ойын шарты:Балалардың алдына 3 — 4 түрлі заттар немесе қос суреттер қойылған. Балаларға сұрақ қою арқылы мен айтқан карточкамды немесе затты табуы керек. Әрбір сұрақтан кейін, әрі қарай қарастырылмайтын карточканы алып тастатып отырамын Мысалы, «Ол тірі ме?» деген сұраққа «иә» деп жауап берілсе, тірі емес заттар бейнеленген карточкаларды төңкеріп немесе алып тастаған жөн, ол баланың әрі қарай ізденуін және сұрақ қоюын жеңілдетеді.

### № 30 1 — 10 — ға дейін санау ойыны

Ойын шарты: Бала 1 — 10 аралағында таңбаларды тани білу. Аталған санға байланысты қимыл жасап үйретемін. Мысалы шапалақтап санау, немесе түрлі санамақпен жаттатамын

### № 31 «Орнынды тап» ойыны

Ойын шарты: Балалар реттік номерімен тұрады да тәрбиеші «Ап, қасқырым аш» деп балаларды ойнап қуса балалар «қасқырдан» құтылғаннан кейін тез өз орындарын реттік номерімен тауып алу керек

### № 32 «Қойма» ойыны.

Ойын шарты: Тәрбиеші « Әй, бүлдіршін! Қасқырлар мен лақтарды жинаңдар дейді. Мына жерге салыңдар деп 2 қорап ұсынады Балалар ойыншықтарын, карточкаларын жинай бастайды, Сол кезде тәрбиеші сен тағы қасқырлар мен лақтарды бір жерге жинап қойдың ба?

Сенің лақтарыңнан түк те қалмас: қасқырлар лақтарды жеп қояды ғой!»,- деп баланы заттарын жүйелеп жинауға үйретеді

### № 33 «Қажет суретті тап».

Ойынға қажет заттар: Үлкен және кішкене суреттер немесе қуыршаққа арналған ыдыстар, пластилиннен жасаған заттар, конфет, бауырсақ, т. б.

Ойын ережесі: Егер ойын суреттермен жүргізілсе тәрбиеші — мұғалім үлкен суреті балалардың бәрі көрсетіндей орынға іледі. Мысалы: үлкен тарелка немесе орамал ұстаған қыздың суреті. Балалар қораптағы суреттердің ішінен тақтаға ілінген сурет мазмұнына сәйкес заттардың суретін алып столға қояды. Не істегені туралы айтады.

Ойынның соңында балалар ойынға қатысты заттардың суретін салады (өз қалаулары бойынша нан, қант тоқаш т. б.)

### № 34 Ортаңғы топ балаларына арналған дидактикалық ойындар.

“Ұқсас затты тап”

“Нүктелерді қос”

“Айырмашылығы неде?”

“Қай қолымда көп”

“Өз үйіңді тап”

“Сандықты әшекелейміз”

### № 35 “Ұқсас затты тап”.

Ойынның мақсаты: Үшбұрыш, тіктөртбұрыш, дөңгелекке ұқсас заттарды тауып, атын атай білуге үйрету. Баланың түстерді, пішінді ажыратудағы ой-қиялын дамыту.

Қажетті құралдар: Геометриялық пішіндер, суреттер.

Ойын барысы: Ойынға басшылық. Тәрбиеші үш түрлі пішіндерді көрсетіп, аттарын сұрайды. Оларды атаған соң, түстерін сұрайды. Бұдан кейін балаларға тапсырма береді. Тәрбиеші: — Таратып берілген суреттерге қараңдар, мен үшбұрышты көрсетемін, соған ұқсас сурет тауып көрсетіңдер. (тік төртбұрышты көрсетеді, дөңгелекті көрсетеді). Балалар өздеріндегі ұқсас затты көрсеткенде, олардан не екенін, түр-түсін сипаттап айтуды талап етеді. (Үшбұрыш сызғыш, үйдің төбесі). Топ бөлмесінде үшбұрышқа ұқсас зат бар ма?

Тік төртбұрыш: кітап, терезе, есік т.б. Дөңгелек: доп, алма, шар т.б. Суреттегі заттар жайында кімнің қандай өлең, тақпақтар, жұмбақтар білетінін сұрау. Енді балаларды үш топқа бөліп, үш түрлі пішінді таратып береді. “Өз орныңды тап” қимылды ойыны ұйымдастырылады. Балалар жиналатын орындағы пішіндер көлемі жағынан қолындағыларынан үлкен болады. Ойын аяқталған соң балалардың іс-әрекетін бекітіп, талдау жасайды.

#### № 36 «Нүктелерді қос».

Ойын мақсаты: Балаларды кеңістікті бағдарлай білуге үйрету. Нүктелерді қосу арқылы, бейнелерді шығара алуға дағдыландыру. Балаларды ұқыптылыққа тәрбиелеу. Қажетті құралдар: Нүктелермен бейнеленген жұлдызша, жалауша бейнелері. Ойын барысы: Қағаз бетіндегі нүктелерді қосу арқылы бейнелерді анықтау, атын атату. Неше нүкте бар екен? Сұрағына жауаптарды тыңдау. Нүктелерді нөмірлету, сандарды тура және керісінше атату. Ойын нәтижесінде түзу, үшбұрыш, тікбұрыш ұғымдарын қалыптастыру, сандарды тура және керісінше атату.

#### № 37 “Айырмашылығы неде»

Ойын мақсаты: Балалардың геометриялық фигуралар туралы түсініктерін тереңірек қалыптастыру, олардың жай емес “сиқырлы” фигуралар екенін, олардан түрлі ойыншықтар, есептер, ойындар құрастыруға болатынына балалардың көзін жеткізу, қызығушылығын арттыру, ұқсас заттарды бір-бірімен көзбен көру арқылы салыстыра білуге үйрету.

Қажетті құралдар:

Мейрампаз суреттері, гүл салғыш ыдыс, гүлдер.

Ойын барысы:

Тек геометриялық фигуралардан құрастырылған екі мейрампаздың бір-бірімен ұқсас және айырмашылығы бар жерлерін табады. Ойында балаларды екі топқа бөліп ойнатуға болады. Әр топқа әрбір ұқсастығы мен айырмашылығын тапқан сайын, әр топ тақтада ілулі тұрған гүл салғышқа гүл салып отырады. Қай қатар гүлді көп жинайды, сол қатар жеңеді.

### № 38 “Қай қолымда көп»

Ойын мақсаты: Заттың екі жиынтығын салыстыра білуге үйрету. Көз мөлшерін дамыту, ұқыптылыққа тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: Ұсақ нәрселер.

Ойын барысы:

Топ екі топқа бөлінеді, оның әрқайсысы алма-кезек тәрбиешінің столына өз топ басшысын жібереді. Стол басына келген бала қолын артына ұстайды. Алдымен тәрбиеші, одан соң балалардың бірі оның қолына кубик, түйме, шарик секілді әртүрлі ұсақ нәрселерді ұстатады, бірақ олар бір қолда көп, екіншісінде аз болуы тиіс. Бала алдымен көз мөлшерімен нәрсенің қай қолында көп екенін анықтауы, одан кейін нәрселерді бірінің артына бірін қойып, қайсысының қатарында көп, қай қатарда аз екенін салыстыруы тиіс.

Тәрбиеші екі қатардағы нәрселердің санын теңестіру үшін не істеу керектігін 2 тәсілмен орындауы керек.

### № 39 «Өз үйіңді тап»

Ойын мақсаты: Балаларды тапсырма бойынша өз үйлерін табуға үйрету. Жылдамдыққа, шапшаңдылыққа тәрбиелеу.

Бұл ойын биік-аласа, үлкен-кіші, оң жақта, сол жақта — деген ұғымдарды жаттықтыру мақсатында өтіледі.

Қажетті құралдар: «Ағаштардың бейнесі». Үйлердің суреттері.

Ойын барысы:

Тәрбиеші балаларды екі топқа бөліп, әр топтың ойнайтын орнын немесе “үйін” тағайындайды. Екі топқа да өсіп тұрған бірі биік, бірі аласа ағашты көрсетеді де 1-топтағы балалардың үйі биік ағаштың оң жағы, ал 2-топтағы балалардың үйі аласа ағаштың сол жағы — деп белгілейді. Қай топ өз үйлеріне тез барады. Ойын екі рет қайталады. Ойынның соңында әр топтың балаларын мадақтап отырады.

### № 40 “Сандықты әшекейлеміз”

Ойын мақсаты: Әртүрлі пішіндерді ажырату және оны желімсіз жапсыру дағдыларын қалыптастыру. Ұлттық бұйымның ерекшелігімен таныстыру.

Қажетті құралдар: Геометриялық пішіндер, суреттер.

Ойын барысы:

Тәрбиеші түкті қағаздан жасалған сандықты көрсетіп, сұрайды. “Мынау не? Қайдан көрдіңдер? т.б.” Тәрбиеші балалар жауабын толықтырып, ұлттық бұйымның ерекшелігін, маңызын қысқаша айтып өтеді де: — Қазір осы сандықты әшекейлеміз. Бұл сандық өзі сиқырлы екен, қане ашып көрейік, — деп ішінен қорапқа салынған түрлі-түсті геометриялық пішіндерді алып көрсетеді. Түстерін сұрайды, ал сандықтың беті, қақпағы қандай пішінге ұқсайды? – Тік төртбұрышқа. Бұл пішіндерді балаларға таратып береді.

Сандықтың бетінде әдемі ою-өрнек бар, бірақ кейбір бөліктері бос, сол бос орындарға біз мына пішіндерді орналастырамыз. Тәрбиеші өзі жапсырып көрсетуі керек. Одан кейін дөңгелектерді түстеріне қарай таңдап, бір-біріне қарама-қарсы немесе қатарластыра, шетіне ортасына орналастыруды балалардың өздері жапсырып безендіреді.

№ 41 Ересек топ балаларына арналған дидактикалық ойындар.

“Апта күндері”

“Неге ұқсайды”

“Көрші – көрші”

“Сипаттама бойынша тап”

“Өз орныңды тап”

“Доп лақтыру”

“Дыбыс арқылы санды тап”

№ 42 “Апта күндері”

Ойын мақсаты: Апта күндерді есте сақтау. Апта күндерін рет-ретімен айта білуге дағдыландыру.

Қажетті құралдар: Апта күндерін шартты түрде белгілейтін 1-7-ге дейін фигуралардың немесе ұлттық таңбалардың суреті салынған 7 және суреті жоқ 1-2 тәж.

Ойын барысы:

Тәрбиеші балалардың мынаған келісіп алуын өтінеді. Бір таңба бар тәж аптаның бірінші күні дүйсенбі, екі таңба бар тәж аптаның екінші күні сейсенбі және т.б. білдіреді. Балалар апта күндерінің атын хормен қайталайды. Тәрбиеші 7 баланы шақырып оларға тәждерді таратып береді. Шақырылған балалардың әрқайсысы тәжбен таңбаның санына қарап: “Сабыр – сәрсенбі”, “Мен – жұмамын” және т.с.с. дейді. Осыдан кейін тәрбиеші аптаның кез-келген күнінің атын дауыстап атайды. Білетін бала алдына шығып тұрады. “Апта күндері, сапқа тұрыңдар” деген бұйрық берілісімен, басқа балалар оның қатарына дұрыс ретпен сапқа тұруы тиіс.

1 2 3 4 5 6 7

№ 43 “Неге ұқсайды?”

Ойын мақсаты: Балалардың есту, көз алдына елестету, ұқсата білу дағдыларын қалыптастыру. Пішіндер туралы білімдерін толықтыру әрі пысықтау.

Қажетті құралдар: Көлемдер (дөңгелек, куб, цилиндр).

Ойын барысы: Тәрбиеші кез-келген бір затты атайды. Балалар сол заттың қай геометриялық пішінге ұқсайтынын атайды.

Мысалы тәрбиеші: — доп? Бала: — дөңгелек. Есік – тіктөртбұрыш. Қай бала немесе қай қатар көп ұпай жинаса солар жеңеді. Ойын қызықты болу үшін сөзді, жауапты тездетіп шапшаң айту керек.

#### № 44 “Көрші – көрші”

Ойын мақсаты: 1-10-ға дейін тура және кері санауға үйрету. Сандарды рет-ретімен орналастыруын қалыптастыру.

Қажетті құралдар: 1-ден 10-ға дейінгі сандар жазылған карточкалар.

Ойын барысы: Тәрбиеші бір санды айтады, мысалы, “Жеті” дейді. Омырауын жеті саны бала ілгері шығып, балалардың алдына тұрады. Тәрбиеші былай дейді: “Бұл санның көршілері, қатарына тұрыңдар!”. Оның қатарына 6 және 8 деген карточкалар тұрып, 6, 7, 8 сандарын құрайды. Одан соң 6 және 7 сандары салыстырылады. Омырауында 6 цифры қадалған бала былай деп түсіндіреді: 6-ның 7-ден 1-еуі кем. 6-ға 1-ді қоссақ 7 болады. 6 саны алты бірліктен тұрады.

Одан кейін 7,8 сандары да осылайша түсіндіріледі. Жаттығу қайталанады, ойыншылардың құрамы өзгереді. Отырған балалар тапсырманың дұрыс орындауын қадағалайды.

#### 5 6 7 № 45 “Сипаттамасы бойынша тап”

Ойын мақсаты: Ұзын – қысқа, кең – тар, биік – аласа және т.с.с ұғымдарды қайталау.

Қажетті құралдар: Жануарлар мен құстарды белгілейтін ойыншықтар.

Ойын барысы: Сөреге аю, қоян, қасқыр, түлкі секілді 5-6 ойыншық қойылған балалар көріп отырады. Олар тәрбиешімен бірге әрбір ойыншықты анықтап қарайды, олардың атын қайталайды. Осыдан кейін ойнаушылардың біреуі бөлмеден сыртқа шығады да, басқалары ойыншық туралы жұмбақ құрастырады, мәселен, мұғалім балаларға қоянды көрсете отырып, олармен бірге мынадай жұмбақ құрастырады: “Ұзын құлақ, қыли көз, қысқа құйрық – бұл қай аң?” Аю туралы “Маймақ аяқ, қорбиған, аңсағаны тәтті бал, ұзын жүнді жабайы аң” және т.с.с. Балалар жұмбақты құрастырып болған соң оны шешетін баланы шақырады. Егер ол жұмбақты дұрыс шеше алмаса, қолына сол ойыншық беріледі де, жұмбақ қайта айтылады. Ол тағы да қиналса, балалар жәрдемдеседі. Ойынға келесі бала шақырылады. Ойын қайталанады.

Балалар жеңімпазды анықтайды. Ойынға алуан түрлі ойыншықтарды, сондай-ақ суреттерді пайдалануға болады.

#### № 46 “Өз орныңды тап”

Ойынның мақсаты: Алғашқы ондықтағы сандар қатарын, оның атауын, белгісін, орнын қайталап, есте сақтау, шапшаңдыққа тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: Кеспе сандар.

Ойын барысы: Бұл ойынды 10-ға дейінгі натурал сандар қатарын өтіп болғаннан кейін жүргізуге болады. Тәрбиеші 10 баланы тақтаға шақырып, омырауына кеспе цифрлар жапсырылған карточка тағады. Балалар ретсіз араласып тұрады. Тәрбиеші балалардың ретімен қатарға тұруын талап етеді. Екі цифрын ұстап тұрған бала мен екімін деп, бір цифрын ұстап тұрған баланың жанына келіп тұрады, қалған балалар да өздеріндегі цифрға байланысты өз орындарын тауып тұру керек.

## № 47 “Доп лақтыру”

Ойын мақсаты: Сонша, артық, кем ұғымдарын доп лақтыру дыбыс үні арқылы білдіреді:

Қажетті құралдар: Доп.

Ойын барысы: Тәрбиеші допты жоғары лақтырып, немесе еденге ұрып балаларға санату, сонша немесе біреуі (екеуі) артық (кем) ойын барысында неше болса сонша, содан (артық), “кем” деген ... өзінің допты еденге ұруының балалар шапалағымен сәйкес келуін қадағалау, қол шапалақтатуы, әлде қарындашпен тықылдату керек.

## № 48 Мектепке даярлық топ балаларына арналған дидактикалық ойындар.

“Өз жұбынды тап”

“Сенде сонша көрсет”

“Кім тез жинайды”

“Қол соғу”

“Қапшықта неше ойыншық”

“Балық ұстау”

## № 49 “Өз жұбыңды тап”

Ойын мақсаты: Санды көру, есту және қимыл арқылы қабылдау қабілетін пысықтау.

Қажетті құралдар: Карточкалар, суреттер.

Ойын барысы:

Балалар он адамнан топқа бөлініп ойнайды. Ойынға қатысушылар қарама-қарсы қарап, сапқа тұрады. Бірінші қатардағы балалардың омырауында – суреттер салынған карточкалар. Екінші қатардағы ойнаушының біреуі алақанын соғады. Бәрі неше соққы болғанын санайды. Омырауында осы соққы санына сай келетін карточкасы бар бала ойын бастаушының қасына жүгіріп келеді де, екеуі бірге ойыннан шығады.

Барлық балалар өздерінің жұптарын тапқанда ойын аяқталады. Ойынға қатысушылар жеңімпаз топты атайды.

## № 50 “Сен де осынша көрсет”

Ойын мақсаты: Балалардың көрген нәрселерін немесе естіген дыбыстарын санап, есте сақтап, оған басқа нәрселерді сәйкестендіруге үйрету.

Қажетті құралдар: Фигуралардың, ою-таңбалардың суреті салынған карточкалар. Бала санайтын материалдар.

Ойын барысы:

1 нұсқа Тәрбиеші карточканы көрсетеді де, алып қояды. Балалар карточкада неше фигура, ою-таңба бар екенін айтып, сонша жалауша немесе басқа нәрсе көрсетуі тиіс. Тапсырманы дұрыс әрі тезірек орындаған қатар жеңімпаз аталады.

2 нұсқа Тәрбиеші бірнеше рет алақанын соғады. Балалар оны зейін қоя тыңдап, одан соң соншама жалауша көрсететді.

## № 51 “Кім тез жинайдыз

Ойын мақсаты: Көкөністер мен жемістер жайындағы балалардың білімін тиянақтау /жинақтау/. Бейнелеу іс-әрекеті барысында пішін, көлем, түсті, салыстырмалы көлемді қабылдауын қалыптастыру. Балалардың есте сақтауын дамыта отырып, зейінділікке, ұқыптылыққа, шапшаңдыққа баулу.

Қажетті құралдар: Көкөністер мен жемістердің ұсақ суреттері /10x10; 10x15 см/ немесе муляждар. Екі себет.

Ойын барысы:

А) Көкөністер, жемістер жайында әңгімелеп, түрі, түсі, көлемі, пішіні т.б. Ә) Үстелдің екі шетіне қойылған екі себетке жемістерді бір бөлек, көкөністерді, бір бөлек, бір-бірлеп салу тапсырылады.

Ойынға басшылық. Ойын барысында тәрбиеші көкөністер мен жемістер жайында қысқаша әңгімелеп балалардан көкөністерге не, жемістерге не, жататынын сұрайды. Балаларды жартылай шеңбер жасай отырғызылады. Тәрбиеші ойынға қажетті көрнекіліктерді алдын ала үстел үстіне қояды. Берілетін тапсырма: көкөністерді жинап, бір себетке, жемістерді жинап, екінші себетке салу керек. Екі бала шығады. “Бір, екі, үш” деп санау арқылы немесе санамақпен ойын басталады. Кім бұрын араласып жатқан жемістер мен көкөністерді шатаспай дұрыс жинаса, сол жеңіске жетеді. Енді жиналған көкөністер мен жемістер қайта жайып қою үшін балаларды бір-бірлеп шақырып, сипаттап айтып, орнына қояды. Оны басқа бала орындайды. Мыс: Алма қызыл домалақ пішінді, дәмі тәтті, т.б. көкөніске немесе жеміске жататынын сұрап, тәрбиеші жауаптарын толықтырып отырады. Ойын балалардың жемістер, көкөністер жайында өлең-тақпақтар айтуымен аяқталады.

## № 52 “Қол соғу”

Ойын мақсаты: Тез, дәл қимыл жасау, есту қабілетін жетілдіру, ретімен санауды, қашан? қанша болса сонша ұғымдарын қалыптастыру үшін жаттықтыру.

Қажетті құралдар: Тәрбиеші мен әрбір баланың алдында тілі бар дөңгелек (3 сурет) болуы тиіс.

Ойын барысы:

I вариант. Тәрбиеші қол соғады. Балалар санайды. Одан соң тақта алдына шақырылған балалардың бірі тәрбиешінің қол соғуын қайталап, оның неше рет қол соққанын айтуға немесе дөңгелектің тілін қол соғу санына сай келетін сандық фигураларға қаратып қоюы тиіс. II вариант. Ойын күрделенеді. Балалар үндемей, қол соғу санын есептейді, әрқайсысы дөңгелек тілін өздігінен жылжытады. Тәрбиеші қатарларды аралап, ойын ережесінің дұрыс орындалуын тексереді.

Ойын екі-үш рет қайталанған соң оның қорытындысы шығарылады. Ойыншылары қателеспеген қатар ұтып шығады.

## № 53 “Қапшықтан неше ойыншық алдың”

Ойын мақсаты: Балаларды заттың санын қолмен сипалап білуді үйрету. Саусақтың

ұшымен ойыншықтың көлемін айта білуге дағдыландыру.

Қажетті құралдар: Әрбір балаға ішіне шошқа-жанғақ, ұсақ тастар, түйме т.с.с санайтын заттар салынған қапшық берілуі тиіс.

Ойын барысы:

Тәрбиеші балаларға қолдың саусақтарымен сипалап білу арқылы қапшықтан 4 шарик (асық) алуды тапсырады. Балалар тапсырманы орындау үшін қапшықтан шариктерді алып, стол бетіне қояды және санайды. Осыдан кейін балалар тапсырманы орындауын өзара тексереді, қателіктер жөнінде тәрбиешіге айтады.

Тапсырма бірнеше рет қайталанады. Ешқандай қателік жібермеген балалар жеңімпаздар атанады.

№ 54 “Балық ұстау”

Ойын мақсаты: Ойын арқылы қосу, азайту дағдыларын қалыптастыру, түсті ажырату, тез ойлау қабілеттерін арттыру, шапшаңдыққа баулу.

Қажетті құралдар: Аквариум ішінде жүзіп жүрген балықтар суреті. 1-10 сандар.

Ойын барысы:

Аквариум ішінен, ондағы жүзіп жүрген балықтар көрінісін алу. Екі түрлі түске боялған балықтардың келесі бетіне толық ондықтарды, 1,2...- 9-ды қосып, азайтуға 8-ді өрнектер жазулы тұруы керек. Ойынды топқа бөліп ойнатсақ, аквариум ішінен алынған балықтағы жазылған өрнектің нәтижесін тез ойлап, дұрыс шешсе, көп ұстаса сол топтың жеңгені болып табылады.

Ойын нәтижесінде толық ондықтарды қосу және азайтуға жаттықтыру көзделеді.

Дидактика бұл ежелгі грек сөзі, яғни didacticos – үйретуші, didascalos – мұғалім деген мағынаны білдіреді. Дидактика білім беру мен оқытудың теориялық негіздерін зерттейтін педагогика ғылымының саласы. Дидактика ойындар сонымен бірге кішкентай балаларға мейілінше тән оқыту формасы болып табылады.

Дидактикалық ойындар балалардың ойын әрекетіне тән құрылымы элементтерінің бірі: ой – ниет, мазмұн, ойын әрекеттері, ереже, нәтижә бар. Дидактикалық міндеттің болуы ойынның оқыту сипатын, оның мазмұны балалардың танымдылық әрекетін дамытуға бағытталғаның атап көрсетеді. Дидактикалық ойындардың зор маңызы балалардың дербестігін және ойлау мен сөйлеу белсендігін дамытатындай.

Дидактикалық ойын элементтерінің бірі – ережелер. Ережелер оқыту міндеті мен ойын мазмұнына қарай белгіленеді және өз тарапынан, ойын әрекеттерінің сипаты мен тәсіл белгілейді, балалардың мінез – құлқын, тәрбиеші мен балалардың өзара қарым – қатынасын ұйымдастырады және бағыттайды. Осының нәтижесінде өз қимылын басқара білу, оны басқа ойнаушылардың іс әрекетімен үйлестіру қабілеті дамиды. Ойын ережелерін үйретуші, ұйымдастырушы және тәртіптендіруші сипаты бар. Үйретуші ережелер балаларға не істеу, қалай істеу керек екені ашып беруге көмектеседі, олар ойын әрекеттерімен үйлес болады, оның ролін күшейтеді, орындау тәсілін анықтайды. Ұйымдастырушы ережелер ойынның тәртібін, жүйелілігін және балалардың ойындағы

қарым – қатынасын белгілейді. Тәрбиеші ережелер нені және неге істеуге болайтының ескертеді.

Тәрбиеші белгілейтін ойын ережелерін балалар бірте – бірте меңгереді. Соларды бағалай отырып, олар өзінің және жолдастардың ойын үстіндегі әрекеттерінің, қарым – қатынастардың дұрыстығын бағалайды.

Дидактикалық ойындарды құру ережелері.

1. Ойын ережесі қарапайым, нақты тұжырымдалған болуы шарт.
2. Ұсынылған материалдың математикалық мазмұны балалардың түсінуіне жеңіл, қол жетімді болуы керек.
3. Ойын-ойлау әрекеті үшін қажеттілікті жеткілікті түрде қамтамасыз етуі керек.
4. Ойын кезінде қолданылатын дидактикалық материалдар, құрал-жабдықтар қолдануға қолайлы болуы тиіс, олай болмаса ойын тиісті нәтижесін бермейді.
5. Әр бала ойынның белсенді қатысушысы болуы керек. Баланың ойынға кірісу кезегін ұзақ күтуі баланың ойынға деген қызығушылығын төмендетеді.
6. Егер сабақта бірнеше ойын жүргізілсе математикалық мазмұны жағынан оңайы мен күрделісі кезектесе жүргізілуі тиіс.
7. Математика сабағында ойналатын ойындардың ойындық сипатының белгілі бір шегі болуы керек. Бұл шектен асқан ойынды бала тек қана ойын деп қабылдауы мүмкін.
8. Бала ойын процесі кезінде өзінің ой қорытындысын математикалық жағынан сауатты түрде жеткізе алуы керек, қысқа, дұрыс, нақты тілде сөйлеу керек.

Математикадан қарапайым ұғымдарды қалыптастыру әдістемесі.

Математикадан қарапайым ұғымдарды қалыптастыру әдістемесі – мектеп жасына дейінгі балаларының математикалық дамуының заңдылықтарының, математикалық дамуды қамтамасыз ететін педагогикалық жағдайларды зерттейтін ғылым.

Мектепке дейінгі баланың қоршаған ортаны тануға ерекше белсенді болып келеді. Ал математикаға деген қызығушылығы ерте басталады. Баланың дүниетанымы, көзқарасы, ең алдымен, көзге түскен заттардан қалыптаса бастайды. Бала өз бетімен ұстап көру, сезіну, қателесу арқылы дамиды.

Жинақталған тәжірибені бейнелейтін пайымдау қалыптаса бастайды. Бала белгісізден белгіліге, қарапайымнан күрделіге қарай жылжи бастайды. Бір сөзбен айтқанда, бала өз дамуында біртіндеп көтеріле бастайды.

Әрбір жаңа көтерілген баспалдағы оның мүмкіндіктерін кеңейтіп, оларды қолдану тәсілдерін жүзеге асырып, түсініктерін байытады. Жаңамен және бар білім арасында байланыс қалыптаса бастайды. Балада «жүйелеу» пайда болады. Бірақ ақыл ой дамуы белгісізден белгіліге жүрген кезде ғана толық жүзеге асырылады.

Қорытынды.

Математика сабағында алуан түрлі ойындарды, оның ішінде дидактикалық ойындарды қолдануға болады. Жұмысты жеңілдету мақсатында осы дидактикалық ойындарды

топтастырып жинадым, картотекасын құрдым. Картотекада мектеп жасына дейінгі балалардың қарапайым математикалық ұғымдарын қалыптастыру мақсатында қолданылатын дидактикалық ойындар жинақталып берілген. Дидактикалық ойындар жинағы математиканың бес бөлімін қамтиды және логикалық ойындар да кіріктірілді.

Мектепке дейінгі мекемедегі педагогикалық үрдісте ойынның рөлі ерекше екендігі белгілі. Өйткені мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс әрекеті ойын болып табылады. Сондықтан да оқу-тәрбие жұмысының орталық құрылымы ойыннан құралатынын ұмытпаған жөн.

Қызықты ойындар оқу үрдісін қосымша жүктемесіз жүргізуге көмектеседі. Кез келген ойын баланың толыққанды дамуына қажетті нақты тәжірибе алуға ықпал етеді. Ең бастысы қоршаған әлем жайлы қарапайым түсініктер мен танымдық іс-әрекеттің қарапайым дағдыларын меңгерген, игерген дағдыларын күнделікті өмірде қолдануға қабілетті мектепке дейінгі жастағы бала тұлғасын қалыптастырады.

Ұсынылып отырған картотекада балалардың математика пәніне қызығушылығын арттыру мақсатында берілген ойындар орын алады. Онда дидактикалық, логикалық ойындардың мазмұны, шарты көрсетілген. Олар балалардың математикалық білімдерін, танымдық іс-әрекет дағдыларын бекітуге арналған.

Берілген ойындар қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыру мазмұнын аша түседі және балалардың математикалық қабілеттерін дамытады. Математикалық ұғымдарды ойынмен тиянақтау білімнің беріктігіне негіз болады.

Бұл ойындарды әр педагог өзінің шығармашылық шеберлігімен түрлендіріп, балалардың жас ерекшелігіне сай ұйымдастыра алады. Жинақталған ойындарды сабақта жүйелі қолдануға болады.

Дидактикалық іс-әрекет педагогикалық еңбектің өнімділігін сапалы өзгертетін оқыту мен тәрбиелеудің жаңа үлгілері мен әдістерін құру үрдісіне ықпал жасайды.

Осы жұмыста мектепке дейінгі мекемеде балалардың қарапайым математикалық ұғымдарын қалыптастыру үрдісіндегі дидактикалық ойындар арқылы меңгеретіні баяндалды.

Қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастырудағы дидактикалық ойындар технологиясы тиімділігі теориялық және тәжірибелік тұрғыда қарастырылды.

Осы жұмыс нәтижесін мектеп жанындағы шағын орталықтар мен балабақша педагогтарына ұсынуға болады.

Қорыта келгенде, дидактикалық ойын – балалардың негізгі іс-әрекеттерінің бір түрі. Бала өмірі ойынға байланысты. Бала ойынсыз өсіп өркендей алмайды. Бұл – өмірдің заңдылығы. Сондықтан да ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде дидактикалық ойын элементтерін пайдаланудың балалардың ой белсенділігін арттырудағы маңызы зор.

Әдебиеттер тізімі:

1. Ш.Х. Құрманалина, С.Ш. Сәрсенбаев Математикадан дидактикалық ойындар және қызықты тапсырмалар.

2. Л. Мартынова. Обучение математике младших дошкольников.
3. Т. Қаражанұлы, Ш. Хайралақызы. Математикадан дидактикалық материалдар.
4. Т.К. Жикалкина. Игровые и занимательные занятия по математике.
5. Р.Ф. Соболевский. Математические игры.
6. Ж. Мурадян. Дидактические игры, развивающие математические представления.
7. М.К. Сай, Е.И. Удальцов. Математика в детском саду.
8. Ғ. Дүкенбаева. Мектеп жасына дейінгі балаларды ойын арқылы адамгершілікке тәрбиелеу.
9. П. Есімбетова. Балабақшада оқыту және тәрбиелеу бағдарламасы бойынша әдістемелік нұсқау.
10. Б. Баймұратов. Мектеп деінгі дидактикалық ойындар, принциптер туралы түсінік.
11. М. Фидлер. Математика уже в детском саду.
12. Е. Водопьянов. Формирование начальных геометрических понятий у дошкольников.

**ҚМ АА** Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.