

БӨЛІМ: МАТЕМАТИКА

Математика сабағындағы ұлттық ойындар

ЖАРИЯЛАНДЫ
20.10.2017СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/18245/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Ибраева Сабира Иргалиевна

Халқымыздың тарихи-мәдени мұраларының түрлері көп. Солардың қай-қайсысы да адамға, оның игілігіне қызмететуге бағытталған. Осындай құнды мәдени игіліктердің бірі - **ұлт ойындары**. Қазақтың ұлттық ойындары тақырыпқа өте бай және тәрбиелік жақтары да аз емес. Жастарды жаңа заманға сайтәрбиелеу үшін, ұстаздар қауымы оқу-тәрбие жұмысына шығармашылықпен қарап, оқытудың жаңа әдіс-тәсілдерін қолдануы керек. Ұлттық ойындар-оқу-тәрбиенегіздерінің бірі.

Бастауыш мектеп оқушыларының математика пәніне қызығушылығын қалыптастыру үшін қазақ халық педагогикасындағы ойындарын өз кезінде ұтымды қолданудың маңызы зор. Атап айтсақ:

- қазақ халқының ауызәдебиетіндегі ертегі, аңыз әңгімелер;
- санамақ, жаңылтпаш, жұмбақтар;
- ұлттық ойындар,
- төрт түлік туралы жырлар, тақпақтар.

Сондай әдіс-тәсілдердің оқу негізінің бірі-ұлттық ойын. Халық өзінің қоршаған дүниенің қоры мен сырын білуге баланың санасына ойын арқылы жастайынан сіңіре білуге көздеген. Ойын бала табиғатыменегіз. Өйткені бала ойынсыз өспек емес. Біздің оқушыларымыз өзіміздің ұлттық ойынымыздарымызды үйрене отырып, өздерінің кім екендіктеріне барлау жасауына, ата-бабаларының психологиялық болмасы мен ойлау жүйелеріне зер салуларына, көздеген мақсаттарын саралап, жете білулеріне ұлт ойындарын жеткілікті білулері көп септігін тигізеді. Оқушылар ойын арқылы бір бірімен тіл табысып, тезұғынысады, бір бірінен ептілікті, тапқырлықты, білімділікті үйренеді.

Тапқыр, алғыр, шымыр, епті да қажырлы болуды әр оқушы армандайды.. Демек, ойынның өзі балаға білімнің, тәрбиенің қайнар көзі сияқты ықпал етіп, танымын жетілдіреді. Математика сабағында халық ойындарын қолданудың түрлі жолдары бар. Мысалы, ойын сабақтың басында, не ортасында, не соңында қолданылады. Ойынды сабақтың басында пайдалану жаңа сабаққа немесесұралатын үй тапсырмасына оқушыларды түгел қатыстыру мақсатын көздейді. Егер ойын сабақтың ортасында қолданылатын болса, онда мұғалімнің мақсаты-оқушылардың көңіл-күйлерін сергіту, шаршағанын ұмыттыру. Ойын сабақтың соңында тақырыпты бекіту не сол сабақтан алған білімді жинақтау мақсатында пайдаланады.

Бастауыш сыныпта ойынды пайдалану арқылы есептер шығарумен қатар тексті есептеп шығару барысында құрғақ шығарумен шектелмей оның тәрбиелік мәнін ашып түсіндіру қажет етеміз. Мысалы: сурет

бойынша есеп құрастыр және шығар деп тапсырма беріледі. Бұл суретте:

Саба -10л

Торсық – 4л

Оның тәрбиелік мәні былай әңгімелеп , түсіндіререміз. «қазақ халқының ыдыс-аяғы тұрмыстың әртүрлі көлемде болады да, әртүрлі мақсатта қолданылады.» Саба деген үлкен ыдыс иірі немесе жылқы терісінен жасайды, көлемі, сырты конус секілді болып келеді. Жоғарғы жағынан піспе жасап ішіндегі қымызды піседі.

Торсық- қозының терісінен жасағаны ыдыс. 3-4 л сусын сияды. Ішіне құйылған сусын жақсы сақталады, температурасы бір қалыпта болады. Сондықтан оны жолаушылар, малшылар аттың қанжығасына байлап жүреді.

Жаңа тақырыпты түсіндіру, оны пысықтау үшін, жаттығу орындау, өткен тақырыпты еске түсіріп, қайталау үшін пайдаланатын ойындардың мазмұндары, мысалы, «Орамалтастамақ», «Сақина салу», «Ханталапай», «Ақсүйек» т.б. ойындар.

Ойынды жүргізу барысында балаларды ұлттық ойындардың желісі арқылы тақырыпқа сәйкес ойын-есептер ұйымдастыру, солар қылыюлардың бойына байсалдылық, тапқырлық, шыншылдық, шапшандылық т.б. қасиеттерді сіңіру, қалыптастыру басты нысаны. Сондықтан математика сабағында пайдалануға болатын ойындардың мазмұнын, ойнау ережелерін, үлгісін ұсынамыз.

Бұл ойындар оқушылардың жас ерекшеліктеріне және оқу бағдарламасына байланысты математика сабағында пайдалануға болады. Мысалы, «Орамалтастамақ» /1-нұсқа/

Дидактикалық мақсаты: балаларға сан құрамын толық меңгертуге және есеп құрап шығара білуге үйрету. Ауызша, жазбаша есептеудің қалыптастыру.

Керектіқұралдар: Әртопқабір-бірден бет орамалтаратылады. Үлкенетіпжазылғансандар /11,12,13/ Мазмұны: Топ қатарғабайланыстытопқабөлінеді. Әрқатарбір топ болыпесептеледі. Ойынбасқарушыбалабірқолынаорамалалады, ал екіншіқолынажазылған сан алады. Бала сандыжоғарыкөтеріп, орамалдыөзіқалағанбалағабереді. Олсанныңқұрамынайтып, орамалдыекіншібалағажалғастырып, бала бірденжауапбереді. Қалғанбалаларбақылапотырады. $11=4+7$ $11=5+6$ $11=8+3$ $1=9+2$

1-ші болғансоң 2-ші, 3-ші топтаржалғастырады.Ойынбарысындаәртоптыңтұсына /тақтаға/ қатежібергенжағдайдабелгіқойылыпотырады. Нәтижесісоларқылыанықталады.

«Орамал тастамақ»2-ші нұсқа

Мақсаты: Теңдеудішешуге, әріптіөрнектердіңмәнінтабуғаарналған

Керектіқұрал. Топтағыоқушыларекітопқабөлінеді де, бір-бірінеқарама-қарсытұрадынемесеотырады /арасы5-6метр, 10 метр болуыкерек/ Жүргізушіқолындағыорамалды 1-ші топтыңшеткіойыншысынабереді. Олойыншықарсыласынатеңдеу немесеәріптіөрнекжасырады /жұмбақжасыруойынысияқты/ $x+8=15$ Белгісізсандықандайсанға 8-діқосқанда 15 шығады? Қарсытоптағы бала орамалды алып, жауабынайтады. Егержауабыдұрыс

болмаса, өнеркөрсетіпорнына отырадынемесеойыннаншығыпкетеді де, бақылаушыболыптұрады. Егердұрысжауап берсе, ойынәріжалғасады. $x-2=5$ қайсанды 2-ге азайтқанда 5 саны қалады? Жауапты тек атыаталғанорамалдыұстаған бала ғанаайтады. Күрделендіріпмұғалімөзқалауыншакелесісабақтардақолдана беруінеболады.

«Орамалтастамақ»ойын /3- шінұсқасы/

Дидактикалықмақсаты: Сан құрамынестесақтау. Сан құрамынабайланыстыөрнекқұрастыру. Шапшаңесептеугедағдысынқалыптастыру.Құрал: қолорамал.

Ойынмазмұны:Ойынғасыныпоқушыларытегісқатысады. Ойынбасқарушыбірсандыөрнекті не сандыайтып,орамалдыкезкелгеноқушыныңалдынатастайды. Олоқушыілежауабынайтады, жауабыдұрысболсакелесіоқушығаөзіойлағанөрнегіннемесесанынайтыпорамалдыалдына тастайды. Мысалы, орамалтастайтыноқушы 9 десе ,орамалалған бала $8+1,5+4$ т.с.сжауабынайтады. Ойыносылайшажалғасабереді.Бұлойынды сан құрамынанықтаубарысында. Кестелікқосу мен азайту, бөлу мен көбейтутақырыптарынөткенде пайдалануғаболады.

«Шынжыр» ойыны

Мақсаты: 20 көлемі науызша және \ жазбаша есептеп дағдыландыру.

Қажетті материалдар: Цифрлар жазып, қиып алынған карточкалар

Мазмұны: Мұғалім 1-ден 9-ға дейінгі сандар жазылған карточкаларды балаларға таратып береді. Ойынның тәртібі мен таныстырады. Бір балаға карточканы береді /5-ті/ де, тақтағашығарады. Бала

қолындағы санды айтады. Мұғалім балаларға қарап, сол санды 9-ға дейін толықтыр дейді. Содан соң оны 14-ке, соңынан тапсырма жалғастырылады. Қалғаноқушылар бақылаушылар ролінде болады. $5+4+5+6$ 20 саны шығатындай жалғастыру.

Ойын нәтижесін детек және қатесіз орындаған топ озып шығады. Ойынды сан құрамын табуға, сондықтан аттап қосу мен азайтуға т.с.с. есептер шығаруға да болады.

«Ақсүйек» ойыны/ белгісіз санды табу. Мақсаты: белгісіз санды табуға, өрнектің мәнін табуға жасырынып тұрған санды тауып жаттауға арналған ойын. Керекті құралдар: Белгісіз санды табуға арналған кесте, әріпті өрнектер мен теңдеулер. Мазмұны: Кестедегі белгісіз сандардың орнына «Ақсүйек» тығылып жатыр. Кім дұрыс шығарса, сол табады. Дұрыс шығармаса, көрмей аттап кетеді.

«Бәйге» ойыны

Мақсаты: Бір таңбалы санға қосу

және азайту, ондықтан аттап қосуға, көбейту мен бөлуге байланысты мысалдар шығарып жаттығу.

Керекті құралдар: Әр топ арналған кішкентай жолаушылар, солайынға қатысқан балаларға арналған нөмер, қосымша мысалдар жазылған карточкалар, плакат. Мазмұны: Мұғалім топты бірнеше топқа бөледі де, оқулықта жаттығуға берілген мысалдарды карточкаларға немесе ойынтақтасына плакат жазып қояды. Бәйге тәулетін бала алдынала 1-ші турдан

өтіп мысалдарын шығарып, жарысқа қатысуға жолдама алады. Жарысқа қатысуға жолдама алған топтың балалары алдымен бір-бірден тақтағашығады: мұғалім жарыс тәртібі мен таныстырады. Екі бала өздерін ең істі жолдың бойындағы есеп-мысалдарды шығара отырып, алғажылжиды. Кім бірінші болып мәреге жетсе, сол топ жеңеді. Бұлайынды екі бала да жарысып ойнайды.

«Сақина салмақ» ойыны

Мақсаты: Оқулықты пысықтауға

арналған бағандағы мысалдарды ауызша немесе жазбаша орындап, жаттығу кезінде пайдаланады. Жарысы отырып, жылдам есептеуге жаттығады. Керекті құралдар: Топ санына байланысты 2 немесе 3 сақина, не оның орнына құрт, кәмпіт, түймет.б.

Мазмұны: Сыныптан еше қатар парта бар сонша топ болады. Әр топқа бір-бір сақинадан беріледі. Тақтаға топтағы балалар санына байланысты мысалдар жазылып қойылады. Мұғалімнің командасы бойынша, қолында сақина бар ойын бастаушылар бірінші мысалды шығарып, екінші ойыншы сақина аныалып, ойынды жалғастырады. Ойын үнсіз жалғасады. Ойындықай топ бірінші

аяқтаса және дұрыс орындаса, сол топтың балалары ұтады. Ойын бірдей уақытта басталып, бірізгі де аяқталуы қажет.

«Хан талапай» ойыны

Мақсаты: санаудағыдыларын бекіту. Артық, кем түсініктерін тиянақтау.

Қажетті құрал: асық

Ойынның мазмұны: Ойынды сыныппен жұмыс түрінде өткізуге болады. Әр қатардан оқушы шақырылады. Ойын бастаушысы:

Талапай-ау талапай,

Табылды ойыналақай!

Асықты алғаш ашамыз,

Талапаға басамыз,- деп өлең

шұмағынайтып, асықты шашып жібереді. Оқушылар шашылған асықтарды жинапалады.

Әр оқушы өзінің қолындағы асығын сыныппен қосыла, хормен санайды. Асықтың саны анықталады. Содан соң, салыстыру жұмыстары жүргізіледі. Кім көп жинады? Нешеу?

Қаншасы артық? Кем? Сияқты сұрақтар қоя отырып, жеңімпаз оқушыны мадақтайды.

Дидактикалық ойынды пайдалану кезеңін мұғалім анықтайды және шығармашылық пен түрлендіре отырып, балалардың психологиялық қерекшеліктерін ескертіп, жаңатақырыпты өткенде, өтілген материалды қайталағанда, білімді тиянақтау және тексеру кезінде, яғни сабақтың кез келген сәтінде оқыту әдісінің құрамды бөлігіне айналындыруға болады. Бірақ ойын процесі мен оқу процесін бір-біріне етене ұластырып ұйымдастырған жөн.

Бала ойын іс-әрекеті үстіне қандай да білімді игеріп жатқанын, алоқу процесінің өзінде қалай ойынға ұласып кеткенін аңғармай қалу

ытиіс. Сонда ғана ойын және оқу іс-әрекеттері табиғи бірлікте болып, пәндік білім, білік және дағдына игеруgetолық қалатеді. Ойынды ұйымдастырған кезде мақсат пен міндетке бағындыру керек.

Дидактикалық ойындарды тиімділігі олардың сабақтың әркезеңіндегі орны

мен міндетін және мақсатын дәланықтауға, оны қолданудың теориясы мен

практикасын мұғалімнің жетікігеруіне, шеберліктанытуына, ойынға қажетті

құрал-жабдықтарына алдын-ала

дайындап алуға.

Ойын процесінде оқушыларды белсенді қатыстыруға байланысты.

Сабақ материалына лайықталған ойынды алып, тек қана оқушының орындай алатын іс-әрекетімен

шектелмеу керек. Мұнда ойынды ұйымдастырудың және басқарудың жолдары жан-жақты ойластырылуы керек.

Мысалы ойынды жарыс түрінде өткізу, аралық және ауытқу нәтижелерін көрсету үшін сигналдық карточкаларды т.б. әртүрлі шартты белгілерді:

кеспецифрлар мен таңбаларды, жұлдызшаларды және т.б. заттарды пайдалану.

Сонымен бірге ойын түрлеріндегі көрнекі құралдарды да сабақтың қай кезінде

өткізілуіне орай өзгертіп тұру керек. Мысалы, жаңа тақырыпты баяндау кезінде ұйымдастырылатын ойындарда оқушылар нақты заттардың тобын немесе олардың суретін пайдаланып, практикалық тұрғыдан жұмыс істеу керек болса, ал өткенді тиянақтау кезінде ұйымдастырылатын ойындарда көрнекіліктің шектеулі болуы мүмкін, ендеше есептеу тәсілдерін дауыстап айтуға немесе оны іштей қайталап отыруға баса көңіл бөлінеді. Математиканы оқыту әдістерін жетілдірудің негізгі бағыттарының бірі- дидактикалық ойындарды сабақ процесінде тиімді пайдалану. Оны пайдаланудың нәтижелі болуы, мұғалімнің ойынның математикалық мазмұнын анықтауға, қажетті түрлерін іріктеп алуға, нақтылы сабақтың мақсатын және мүмкіндіктер мен жағдайлары ескертуіне, сабақтың кез-келген кезеңінде, тіпті тиімді қолданылатын іс-әрекеттердің өзгермелі болуын қамтамасыз етуге байланысты. Әр мұғалім ойынның мазмұны мен түрлерін және ең тиімділерін өздері таңдап алады.

Қорыта айтқанда, ұлттық ойындардың математика сабақтарында атқаратын рөлі ерекше. Ол оқушылардың қызығушылығымен қатар, оқушыларды белсенділікке, тез ойлауға, ауызша есептеуге, логикалық ойлау қабілетін арттыруда маңызы зор. Сондықтан математика сабақтарында ойын элементтерін неғұрлым жиірек пайдалансақ, соғұрлым сабағымыз қызықты тартымды өтер еді.

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

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