

ОҚУШЫЛАРДЫҢ МАТЕМАТИКА ПӘНІНЕ ТАНЫМДЫҚ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУДА ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ МАҢЫЗЫ

БАУЫРЖАН Мөлдір Бауыржанқызы

Оңтүстік Қазақстан мемлекеттік педагогикалық университетінің
2-курс магистранты, Шымкент/ Қазақстан
e-mail: 98_moni@mail.ru

РАХЫМБЕК Досымхан

п.ғ.д., Оңтүстік Қазақстан мемлекеттік педагогикалық университетінің
профессоры, Шымкент/ Қазақстан

Аңдатпа. Бұл мақалада танымдық қызығушылықты қалыптастыру құралдарының бірі ретінде дидактикалық ойындардың ерекшеліктері көрсетіледі. Танымдық қызығушылық ұғымының мәні сипатталады. Дидактикалық ойын ұғымы, оның мәні ашылады және оған тән белгілер анықталады. Балалардың педагогикалық тәрбиесіндегі дидактикалық ойынның рөлі зерттелді. Математика пәніне қызығушылықты дамытудың тиімді құралы ретінде әртүрлі әдістер мен тәсілдер сипатталады. Ойын барысында оқушылардың математикалық идеяларды, ұғымдарды сәтті игеруі және қажетті дағдыларды қалыптастыру жолдарына тоқталады. Дидактикалық ойынның негізгі компоненттері көрсетіледі. Мен өз жұмысымда 5 және 6 сыныптарда математика сабақтарында ойындарды қолдану мысалында педагогикалық процестегі дидактикалық ойынның маңыздылығын көрсетемін. Сабақта ойынды қолданбас бұрын, осы жастағы балалардың психологиялық ерекшеліктерін және осы жасқа қандай ойын түрлері қолайлы екенін ескеру қажет.

Кілт сөздер: дидактикалық ойын, танымдық қызығушылықты қалыптастыру, тәрбие, белсенділікті арттыру, білімді игеру.

Кіріспе. Оқу процесінде бала оқу іс-әрекетінің әртүрлі тәсілдерін игереді, танымдық қызығушылықтары дамиды, әлеуметтік белсенділігі қалыптасады. Оқушылардың танымдық қызығушылығын қалыптастыру – мектептегі оқу процесін жетілдірудің негізгі бағыттарының бірі. Дәл осы аспект басым мәселе болып табылады. Егер бала оқуға қызығушылық танытса, онда ол тек баға үшін ғана емес, сонымен қатар білімді меңгеру үшін де оқиды. Мұғалімнің алдында маңызды міндет – баланы қызықтыру, яғни мотивациялық белсенділікті арттыру, оны оқу процесіне тарту, ол өзінің күштері мен мүмкіндіктерін бағалай алатындай етіп, яғни әр оқушы: «Сабақ маған қызықты болғандықтан, мен үйренгім келеді», «Мен білімді игере аламын», «Болашақта өмірде қолдану үшін маған осы білім қажет», – деп айта алатындай тәрбиелеу (Горнобатова, 2013: 51).

Мұғалімнің алдында баланың білімге деген ұмтылысын пайдалану арқылы, танымдық қызығушылықтарын қалыптастыру және нығайту міндеті тұр. Оқу пәніне қызығушылықты дамытудың тиімді құралы ретінде әртүрлі әдістер мен тәсілдер қолданылады: дидактикалық ойын және шығармашылық тапсырмалардың әртүрлілігі, дәстүрлі емес сабақтар өткізу, сюжеттік-рөлдік ойындарды пайдалану, техникалық құралдар мен АКТ-ды қолдану. Сонымен қатар логикалық жаттығулар, ребустар, ойын-сауық алаңдары оқушылардың ақыл-ой қабілеттерін дамытуға ықпал етеді және оқуға деген қызығушылығын арттырады (Васильева, 2011: 29).

Оқу процесінде ең бастысы қызығушылықтың ерекше түрі-танымдық қызығушылық. Танымдық қызығушылық – ғылыми танымның көп қырлы нысаны. Қызығушылық психологиялық, педагогикалық және әдістемелік әдебиеттердегі негізгі зерттелген мәселе болып табылады. Педагогика тұрғысынан танымдық қызығушылықтың қалыптасуымен Рубинштейн С.Л., Выготский Л.С., Щукина Г.И., Морозова Н.Г., Савина Ф.К., Эпишева О.Б., Блинова Т.Л. және басқалары айналысқан.

Щукинаның пікірінше, танымдық қызығушылықты таным саласына, оның пәндік жағына және оқу процесіне бағытталған жеке тұлғаның селективті бағыты ретінде қарастыруға болады (Щукина, 1986: 204). Рубинштейн С.Л. қызығушылық екі жақтық қарым-қатынастық сипатқа ие деген тұжырым жасады (Рубинштейн, 2000: 21). Родионов М.А. 2001 жылы өзінің кітабында қызығушылықты әлеуметтік құбылыс ретінде қарастырады: қызығушылық – бұл өрнектің, көріністің тұтастығы субъектінің ішкі мәні және объективті әлемнің көріністері (Родионов, 2001: 130).

Эпишева О.Б. танымдық қызығушылықты танымдық қажеттіліктің көрінісі ретінде қарастырады, бұл адамның іс-әрекеттің мақсаттарын түсінуге, толық бағдарлауға, фактілермен егжей-тегжейлі танысуға және нәтижесінде оқитудың сәттілігіне ықпал етеді (Эпишева, 2013: 58).

Белгілі дидакт, оқу процесінде танымдық қызығушылықты қалыптастыру мәселесінің жетекші дамытушыларының бірі – Щукина Г.И. қызықты сабақты келесі жағдайларға байланысты жасауға болады деп санайды: мұғалімнің жеке басы (көбінесе сүйікті мұғалім түсіндіретін сабақ зеріктірірлік болсада материал жақсы сіңеді); оқу материалының мазмұны (бала осы пәннің мазмұнын ұнатқан кезде); оқыту әдістері мен тәсілдері. Егер алғашқы екі тармақ біздің ойлағанымыздай болмаса, онда соңғысы кез-келген мұғалімнің шығармашылық қызметі үшін пайдалы болып табылады (Щукина, 1986: 204).

Танымдық қызығушылық – бұл көп мағыналы құбылыс, сондықтан ол оқыту мен тәрбие процестеріне әр түрлі жағынан әсер етуі мүмкін. Педагогикалық практикада танымдық қызығушылық көбінесе осы процестердің сыртқы

ынталандырушысы ретінде, оқушылардың танымдық белсенділігін арттыру құралы, мұғалімнің оқу процесін тартымды етуге, оқудағы оқушылардың еріксіз назарын өзіне аударатын аспектілерді бөліп көрсетуге мүмкіндік беретін тиімді құрал ретінде қарастырылады. «Мұғалімнің ең үлкен күнәсі – балаларды жалықтыру» (Гербарт).

Негізгі бөлім. Математика сабақтарында дидактикалық ойындарға маңызды рөл беріледі. Сабақ-бұл белгілі бір уақыт шеңберімен шектелген білім беру процесіні ғана емес. Ол тұтастық, логикалық толықтық принциптеріне сәйкес келуі керек. Сабақтың әр кезеңі формалар мен әдістерді таңдау спектріне негізделуі, нақты мақсатқа сәйкес келуі керек (Манвелов, 2002: 89).

Оқушылардың жас ерекшеліктерін ескеру маңызды. Сондықтан 5-6 сыныптардағы сабақтарда ойын сабақтарын жиі қолданған жөн деп санаймын. Ойын арқылы бала әлемді таниды және айналадағы болып жатқан әрекеттерді түсінеді.

Ойын – бұл мәдениеттің феномені. Ол оқытады, тәрбиелейді, дамытады, көңіл көтереді, демалдырады. А.С. Выготский «ойын баланың өмірінен жоғалып кетпеуі керек, ол мектепте және еңбек еткенде жалғасын табады» деп айтқан. Сондықтан да педагогтар мен психологтар тәрбиешілер мен мұғалімдерді осыған бағыттап, құрылып жатқан дидактикалық ойындарда балалардың қарқынды даму функциялары бар екенін баса айтты (Выготский, 2013: 73).

Дидактикалық ойын – бұл органикалық бірлікте әрекет ететін білім беру, дамыту және тәрбиелеу функциялары бар оқыту мен тәрбиелеудің заманауи және танымал әдісі. Ойын формасы балаларды қызықтырып баурап алады және олар тапсырманы қуана-қуана орындайды. Дидактикалық ойындар жеке тұлғаның жан-жақты дамуына, қабілеттерін дамытуға, жалпы идеялар мен мүдделер негізінде балаларды біріктіруге мүмкіндік береді. Математика сабақтарында дидактикалық ойынды қолданудың негізгі мақсаты-оқушылардың пәнге қызығушылығын дидактикалық ойындардың алуан түрлілігі арқылы қалыптастыру.

Мен өз жұмысымда 5 және 6 сыныптарда математика сабақтарында ойындарды қолдану мысалында педагогикалық процестегі дидактикалық ойынның маңыздылығын көрсетемін. Сабақта ойынды қолданбас бұрын, осы жастағы балалардың психологиялық ерекшеліктерін және осы жасқа қандай ойын түрлері қолайлы екенін ескеру қажет.

Сухомилинский былай деп жазды: «ойын балаларға әлемді, жеке шығармашылық мүмкіндіктерін ашады. Түрлі ойындарсыз балалардың толыққанды дамуы мүмкін емес». А.М. Горький: «Ойын-бұл балалардың өздері өмір сүретін әлемді тануға және түсінуге апаратын жол», – деп жазды. Сабақтың ойын жағдайлары оқушыға стандартты сабаққа қарағанда өз қабілеттерін көрсетуге

мүмкіндік береді. Сабаққа дидактикалық ойындар мен ойын сәттерін қосу оқу процесін қызықты және көңілді етеді, балаларда көңілді жұмыс күйін қалыптастырады, оқу материалын игерудегі қиындықтарды жеңуге көмектеседі. Осы немесе басқа мәселені шешетін әртүрлі ойын әрекеттері балалардың оқу пәніне деген қызығушылығын қолдайды және арттырады (Золотая, 2011:45).

Ойын барысында оқушылардың математикалық идеяларды, ұғымдарды сәтті игеруі және қажетті дағдыларды қалыптастыру үшін жасырын мүмкіндіктерді іздеуі табиғи нәрсе. Дидактикалық ойындар сабақта жұмысты даралауға, әр оқушыға мүмкін болатын тапсырмалар беруге, олардың қабілеттерін барынша дамытуға мүмкіндік береді. Математика сабақтарындағы дидактикалық ойындарды балаларды жаңа материалмен таныстыру, бұрын алынған идеялар мен ұғымдарды қайталау, оларды толық және терең түсіну, есептеу дағдыларын қалыптастыру үшін қолдануға болады. Ойындарды жүйелі қолдану оқытудың тиімділігін арттырады.

Ойын тек сыныптан тыс жұмыстарда ғана қолданылмайды, сонымен қатар сабақтың жеке кезеңдерінде де қолданылады. Бұл бізге білім алушылардың пәнге қызығушылығын, олардың жаңа білім алуын және іс-әрекет тәсілдерін қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Макаренко А. С. ойын үнемі тереңдетілуі, тұлғаның жан-жақты даму құралы, оның эмоционалдық оң жауап беру қабілеті болу керек және балалар ұжымының өмірін қызықты мазмұнмен байыту керек деп санайды.

Дидактикалық ойындар мыналарға ықпал етеді:

- оқушылардың оқылатын материалды мықты игеруі, оқушылардың ой-өрісін кеңейту;
- оқушылардың шығармашылық ойлауын, қиялын, қиялын дамыту;
- сабақта да, сыныптан тыс жұмыстарда да алынған іс-әрекет әдістерін практикалық қолдану;
- еңбекке тәуелсіздік пен ерік-жігерді, адамгершілік көзқарастар мен сенімдерді, өзін-өзі дамытып, өзін-өзі жүзеге асыратын тұлғаны тәрбиелеу (Стеблина, 2001: 32).

Дидактикалық ойындарға бірқатар талаптар қойылады:

1. Мазмұнына. Сәтті ойнау үшін оқушылар ойында қолданылатын материалды білуі керек. Бұл талап ойынның танымдық сипатын күшейтеді.

2. Ережеге. Ойын ережелері оқушылардың оған қатысуға ниет білдіретіндей болуы керек. Сондықтан ойындарды оқушылардың барлық ерекшеліктерін, олардың мүдделерін, даму деңгейін және қолда бар білімді ескере отырып жасау керек.

Ойынды әзірлеу кезінде барынша жеңіл тапсырмаларды алған жөн немесе әлсіз студенттерге арналған тапсырмалардың жеңіл нұсқаларын және керісінше

мықты студенттерге арналған күрделі тапсырмаларды дайындау қажет. Бұл көптеген оқушыларды математикадан сыныптан тыс сабақтарға қатысуға тартуға ықпал етеді, сонымен қатар олардың танымдық қызығушылығын дамытуға көмектеседі.

3. Форма қызметі. Ойын формалары тақырыптың ерекшелігін және ондағы материалды ескере отырып таңдалуы керек. Олар әр түрлі болуы керек, өйткені әр түрлі іс-шаралар математикадан тыс және сабақ үстінде жұмысының тиімділігін арттыра алады.

Дидактикалық ойын оны кез-келген басқа әрекеттен ерекшелетін нақты құрылымға ие.

Дидактикалық ойынның негізгі компоненттері:

1) Ойын құрылымы-ойынның алғашқы құрылымдық компоненті. Ол ойын барысында шешілуі керек тапсырмаға немесе тапсырмалар жүйесіне енеді және көбінесе ойын барысын жобалағандай сұрақ түрінде немесе жұмбақ түрінде әрекет етеді.

2) Ережесі. Кез-келген ойынның ережелері бар, олар ойын барысында студенттердің іс-әрекеті мен мінез-құлқын анықтайды, тыныш, жұмыс ортасын құруға ықпал етеді. Дидактикалық ойындардың ережелері студенттердің мақсаттары мен жеке мүмкіндіктерін ескере отырып жасалуы керек. Бұл тәуелсіздіктің, табандылықтың, ақыл-ой белсенділігінің көрінісі үшін, әрбір қанағаттану, жетістік, қызығушылық сезімінің пайда болу мүмкіндігін тудырады.

3) Ойын әрекеттері. Олар ойын ережелерімен реттеледі, оқушылардың танымдық белсенділігіне ықпал етеді, өз қабілеттерін көрсетуге, бар білімі мен ойын мақсатына жету үшін әрекет ету тәсілдерін қолдануға мүмкіндік береді. Мұғалім ойын жетекшісі ретінде оны дұрыс бағытқа бағыттайды, қажет болған жағдайда оның бағытын әртүрлі әдістермен белсендіреді, ойынға деген қызығушылықты сақтайды, артта қалғандарды қолдайды.

4) Мазмұны. Мазмұны – бұл ойында қойылған мәселелерді шешуде қолданылатын білімді игеруге, есепті шешу кезінде қажет болатын білімді қайталауға, сонымен қатар математикаға, шығармашылық жұмыстарға қабілеттерін көрсетеді.

5) Құрал-жабдықтар. Дидактикалық ойынның жабдықтарына әр түрлі көрнекі құралдар, үлестірмелі материалдар, ойын, оның жарыстарын өткізу кезінде қажет нәрсенің бәрі кіреді.

6) Ойын нәтижесі. Ол, ең алдымен, оқушылардың алдына қойылған ойын мақсатына жету үшін қойылған міндетті шешу түрінде әрекет етеді. Ойынның нәтижесі оқушыларға моральдық және психикалық қанағат сезімін береді. Мұғалім үшін ойын нәтижесі студенттердің білімді игерудегі және оларды

қолданудағы жетістіктері, дидактикалық қабілеттердің болуы, математикаға деген қызығушылығының көрсеткіші болып табылады.

Дидактикалық ойынның әрбір компоненті оқушылардың танымдық қызығушылығын қалыптастыруға көмектеседі. Ойынның барлық құрылымдық элементтері өзара байланысты. Олардың біреуінің болмауы ойынды бұзады. (Минский, 1987: 192).

Дидактикалық ойындарды қолданған кезде оқушылардың ойынға деген қызығушылығының сақталуын бақылау өте маңызды. Егер қызығушылық болмаса немесе жоғалса, онда ешқандай жағдайда балаларды ойынға мәжбүрлеуге болмайды, өйткені міндет бойынша ойын дидактикалық, дамытушылық мағынасын жоғалтады. Егер бала ойынға деген қызығушылықты жоғалтса, мұғалім жедел жағдайдың өзгеруіне әкелетін іс-әрекеттерді орындау керек. Бұған эмоционалды сөйлеу, достық қатынас, артта қалғандарды қолдау әрекеті жатады. Егер ойынға қызығушылық болса, балалар үлкен дайындықпен қатысады, бұл олардың білімді игеруіне тиімді әсер етеді. Егер мұғалім балалармен құрғақ, немқұрайды, монотонды сөйлесе, онда балалар сабаққа немқұрайлы қарай бастайды. Сондықтан олардың қызығушылығын сақтау, тыңдауға, ойынға қатысуға деген ықыласты жоғарылату қиын болуы мүмкін. Көбінесе бұл мүлдем сәтсіздікке ұшырайды, содан кейін балалар ойыннан ешқандай пайда көрмейді, бұл оларда тек шаршауды тудырады және сабаққа теріс көзқарас пайда болады.

Оқушыларға ерекше ұнайтын және үлкен қызығушылық тудыратын ойындар бар. Оларды пайдалану нәтижесінде материалды оңай қабылдай алады. Математика сабақтарынды қызығушылықты арттыру мақсатында қолданылатын есептерге бірнеше мысал келтірейін. Үлгілі білім беру бағдарламасына сәйкес 5-сыныптағы математиканың негізгі курсы – жай бөлшектер тақырыбына арналған «**Математикалық лото**» дидактикалық ойыны.

Ойын ережелері кәдімгі лото ойнағандағыдай. Оқушылардың әрқайсысы карточка алады, онда мысалдар жазылады. Оқушылар тапсырмаларды ауызша немесе жазбаша түрде шешеді, жауаптар алады. Ойын жетекшісінде жауаптар жазылған карточкалар болады және олардың біреуін шығарып алады. Ол оны оқиды және ойынның барлық қатысушыларына көрсетеді. Оқушылар бұл жауапты арнайы дайындалған чиптермен тауып жауып тастайды. Картаны кім бірінші жауып алса, сол жеңеді.

Картаның жабылуының дұрыстығын тексеру өте маңызды. Оқушылар бүкіл картаны жапқаннан кейін, картаның дұрыс жабылғанын тексере алатындай етіп таңбалауыштарды дайындауға болады, яғни карта жабылғанда білгілі бір сурет шығуы керек. Ал суреттің дұрыс құрастырылуы балалардың қызығушылығын арттырады анық. Ойынды бастамас бұрын қажетті формулалар, ережелер, білімді еске түсіретін сергіту сәтін ұйымдастыруға болады.

«Математикалық турнир».

Тақырыбы: Ондық бөлшектерді көбейту және бөлу (6-сынып).

Ойын барысы.

Математикалық турнирлер сабақтың соңында, оқушылар аздап шаршаған кезде өткізіледі. Турнирді өткізуге 15-20 минут бөлінеді. Әр командаға екі-үш қарапайым тапсырма немесе бес-алты мысал ұсынылады.

Белгілі бір уақыттан кейін (6-8 мин) әр оқушы өз командасының есептерін немесе мысалдарын шешу үшін дәптерге жазып, оларды түсіндіре алуы керек. Команда ішінде кеңес алуға рұқсат етіледі. Содан кейін турнир басталады.

Бірінші команданың капитаны турнирге қатысу үшін екінші команданың студенттерін шақырады. Екінші команданың капитаны да солай етеді. Аталған оқушылардың алғашқы жұбы өз тобының тапсырмаларын немесе мысалдарын ауысады, тақтаға барып, есепті шеше бастайды. Егер тақтаның ауданы мүмкіндік берсе, бірден үш жұп шақыруға болады. Түсіндірудің соңында тақтаға келесі үш жұп одан әрі солай жалғаса береді.

Басқа команданың тапсырмалары немесе мысалдарын дұрыс әрі тез шешкен команда жеңіске жетеді. Жауаптарды барлық оқушылар бақылайды. Төреші болып мұғалім бақылайды. Командалардың бірінің тапсырмаларына мысал келтірейік.

1. $5,7 \cdot 0,03$ көбейтіндіні табындар.
2. $0,9$ квадратын табындар.
3. Теңдеуді шешіндер $3,5x = 10,5$
4. $3/0,03$ бөліндіні табындар.
5. $6 + 0,3 \cdot 2$ есептендер.

«Кім жылдам».

Тақырыбы: Оң және теріс сандарға арифметикалық амалдар қолдану (6 сынып).

Әр оқушы кесте дайындайды. Мұғалімнің басшылығы бойынша оқушылар кестенің әр қатарына бір нүкте қояды. Осыдан кейін партадағы көршілер кестелермен алмасады. Мұғалім нүктеге қарсы тұрған сандар бойынша белгілі бір әрекетті (қосу, алу, көбейту, бөлу) орындауды ұсынады. Оқушылар жауапты нүкте тұрған ұяшыққа жазады.

	-5	-3	2	8	11	0	-9
2	*						
5		*					
1			*				*

0				*			
-5					*		
-3						*	

2-3 минуттан кейін кестелер қайтарылады, ал оқушылар бір-бірінің есептеу нәтижелерін тексереді. Оқушылар фамилиясына қол қою арқылы бір-біріне балама бағалар қояды. Осыдан кейін мұғалім кестелерді жинап, қорытындылайды. Сонымен қатар бөлшек сандарды немесе алгебралық өрнектерді сол және жоғарғы ұяшықтарға қойып, тапсырманы қиындатуға болады. Ұсынылған ойындар сабақты ұйымдастыруға негіз бола алады.

Оқушылардың қызығушылығын арттырудың тағы бір тиімді тәсілі сабақтың әртүрлі кезеңдерінде анаграммаларды қолдану. Олар математика сабақтарында бағдарламалық материалды жақсы игеруге және тұтастай алғанда оқушылардың логикалық ойлауын дамытуға ықпал ететін қызықты белсенді жағдайларды ұйымдастыруға мүмкіндік береді. 6-сыныптағы сабақтарда есептеу дағдыларын қайталауға тапсырма ретінде мен балаларға өз бетінше жұмыс жасауды ұсынамын, олар жұп болып орындайтын анаграммалар. Әр жұпқа келесі сипаттағы тапсырмалар беріледі. Сандық өрнектердің мәнін тауып, жауаптарды әріптермен сәйкестендіреді. Егер балалар барлық мысалдарды дұрыс шешсе, онда бүгінгі сабақтың тақырыбын біле алады. Мысалы:

- | | | |
|---------------------|-----------------|----------------------|
| 1) $0,03+2,1+0,07=$ | 6) $0,5*2+5=$ | 11) $8-1,7=$ |
| 2) $1/10=$ | 7) $3,6/2+5=$ | 12) $2,99+0,01+8,1=$ |
| 3) $1,85+2,15+1,8=$ | 8) $4,2*2*0,5=$ | 13) $6-2,75=$ |
| 4) $3,6+0,08=$ | 9) $16,4-4=$ | |
| 5) $3,99+0,01+1=$ | 10) $15-2,3=$ | |

Әр есептің жауабы бір әріптің кілті болады: 2,2-А; 0,1- Ж; 6,8-Ы; 3,68-У; 5-Қ; 6-Ш; 5,8-А; 5,2-Л; 12,4-А; 12,7-Р; 6,3-А; 11,1-Д; 3,25-Ш;

Оқушылар енді есептің жауаптарына сәйкес әріптерді кестеге қою арқылы бүгінгі сабақтың тақырыбы «Жақшаларды ашу» екендігін біледі.

Әріптер													
Жауаптар	0,1	2,2	5	3,2 5	5,8	5,2	12,4	12,7	11,1	6,8	6,3	6	3, 68

Бірлесіп жұмыс істеу мысалдарды тезірек шешуге, сабақта уақытты үнемдеуге мүмкіндік береді. Балалар үшін бұл тек тақырыпты білуді ғана қажет етпейті, сонымен бірге мәселелерді шешуді, ойлануды қажет ететін ойын. Балалар өздерін басқаруға және жұбына көмектесуге, психологиялық кедергіні жеңуге

үйренеді. Ойын барысында балалар басқалардың пікірлері мен мүдделерімен санасуды, өз қалауын тежеуді үйренеді. Оларда жауапкершілік, ұжымшылдық сезімі дамиды. Осылайша, біз Мета-пәндік және жеке сипаттағы мәселелерді шешуге қол жеткіземіз (Манвелов, 2002: 175; Ким, 2011: 374).

Қорытынды. Математика сабағында оқушылар есептердің жеткілікті мөлшерін шығарады, бірақ олардың барлығы бірдей және қызықты емес. Бірақ олар дидактикалық ойынға келгенде, проблемалар мүлдем жалықтырмайтынын, олардың түпнұсқа және күлкілі тұжырымдамалары болуы мүмкін екенін көреді. Практикалық есептерді шеше отырып, оқушылар математиканың барлық маңыздылығын сезіне алады, ал есептер шешілетін ойын түрі өз кезегінде іс-шараға оқу емес, қызықты субтекст береді және оқушылар өздерінің оқып жатқанын байқамайда қалады.

Оқушыларға қызықты ойын келесі ойындарға жағымды әсер етуі мүмкін. Мұндай ойындарды өткізген кезде ойын-сауық пен оқыту бір-біріне көмектесетін етіп біріктірілуі керек, бірақ мәселенің дидактикалық аспектісі әрқашан бірінші орынға қойылуы керек. Тек осы жағдайда ойын оқушылардың дидактикалық дамуында және танымдық қызығушылықты қалыптастыруда өз ролін толық орындайды.

Жоғарыда айтылғандардың барлығы дидактикалық ойынның математикадағы жұмысқа бірегейлік әкелетіндігін растайды, оның әр алуан түрлері әрекеттерді әртараптандыруға мүмкіндік береді, бұл әр кезде оқушыларды жаңа формасы мен мазмұнымен таң қалдырады. Мұның бәрі студенттердің қызығушылығын тудырады, ал ойын танымдық қызығушылықтың дамуына ықпал ету үшін тапсырмаларды орындау және ойынның өзін өткізу талаптарын ескеру қажет, сонымен қатар ойынның дұрыс түрін таңдау керек.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Выготский Л.С. (2013). Умственное развитие детей в процессе обучения // Сборник статей. – М. : Книга По Требованию. – С.73.
2. Васильева М.В. (2011). Формирование универсальных учебных действий ученика средствами открытого тематического зачета по математике в старших классах // Муниципальное образование: инновация и эксперимент. – №3. – С.29.
3. Горнобатова Н.А. (2013). Мыслительная деятельность учащихся на уроках математики // Эксперимент и инновации в школе. – №5. – С.51.
4. Стеблина Б. (2001). Игровые формы занятий 5-6 классы // Математика. – №23. – С.32.

5. Золотая И.Г. (2011). Применение дидактических игр на уроках математики для развития внимания // Муниципальное образование :инновации и эксперимент. – №1. – С.45.
6. Епишева О.Б. (2003). Технология обучения математике на основе деятельности подхода: Кн. Для учителя/ О.Б. Епишева. – М.: Просвещение. – С.58.
7. Манвелов С.Г. (2002). Конструирование современного урока математики. Кн. Для учителя // С.Г.Манвелов. М.: Просвещение. – С.175.
8. Ким Н.А. (2011). Справочник учителя математики. – С.374.
9. Минский Е.М. (1987). От игры к знаниям: пособие для учителей // Е.М. Минский. – М.: Просвещение. – С.192.
10. Рубинштейн С.Л. (2000). Основы общей психологии // С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер. – С.21.
11. Родионов М.А. (2001). Мотивация учения и пути ее формирования [Текст]: Монография / М.А. Родионов; Мордов. гос. пед. ин-т им. Евсевьева. – Саранск: Из-во МГПИ. – С.130.
12. Щукина Г.И. (1986). Педагогические проблемы формирования познавательных интересов обучающихся // Г.И. Щукина. – М.: Педагогика. – С.204.

БАУЫРЖАН М.Б.

2-курс магистрант ЮКГПУ Шымкент/ Казахстан

РАХЫМБЕК Д.

д.п.н., профессор Южно-Казахстанский государственный педагогический университет, г. Шымкент/ Казахстан

Важность дидактических игр в формировании интереса учащихся к математике

Аннотация. В данной статье раскрываются особенности дидактических игр как одного из средств формирования познавательного интереса. Описывается сущность понятия познавательный интерес. Раскрывается понятие дидактической игры, ее сущность и определяются характерные для нее признаки. Исследована роль дидактической игры в педагогическом воспитании детей. Описываются различные методы и подходы как эффективное средство развития интереса к математике. В процессе игры происходит успешное овладение учащимися математическими идеями, понятиями и формирование необходимых навыков. Показаны основные составляющие дидактической игры. В своей работе я показываю важность дидактических игр в педагогическом процессе на примере использования игр на уроках математики в 5 и 6 классах. Прежде чем использовать игру на уроках, необходимо принять во внимание психологические особенности детей этого возраста и какие виды игр подходят для этого возраста.

Ключевые слова: дидактическая игра, формирование познавательного интереса, воспитание, повышение активности, приобретение знаний.

BAUYRZHAN M.B.

2nd year student of master's degree SKSPU

RAKHymbek D.

Doc.of pedagogi,sc., Prof. South Kazakhstan State Pedagogical University, Shymkent/ Kazakhstan

The importance of didactic games in forming the interest of students in mathematics

Abstract. *This article reveals the features of didactic games as one of the means of forming cognitive interest. The essence of the concept of cognitive interest is described. The concept of didactic play, its essence and characteristics are determined. The role of didactic play in the pedagogical education of children is investigated. Various methods and approaches are described as an effective means of developing interest in mathematics. In the course of the game, students successfully master mathematical ideas, concepts and develop the necessary skills. The main components of the didactic game are shown. In my work, I show the importance of didactic games in the pedagogical process using the example of the use of games in mathematics lessons in grades 5 and 6. Before using the game in the classroom, it is necessary to take into account the psychological characteristics of children of this age and what types of games are suitable for this age.*

Keywords: *didactic game, the formation of cognitive interest, education, increased activity, the acquisition of knowledge.*