***«Мектепке дейінгі 3 – 4 жастағы  балалардың логикалық ойлау қабілеттерін Дьенеш блоктарының ойындары мен жаттығуларын қолдану арқылы дамыту»***

 Мектеп жасына дейінгі балалардың интеллектуалдық қабілеттерін дамыту – қазіргі заманның өзекті мәселелерінің бірі болып табылады. Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытудың типтік оқу бағдарламасы логикалық ойлауды дамытуды енгізу қажет екенін  көрсетті. Мектепке дейінгі балалардың ойлау қабілеті жақсы дамыған болса, олар берілген материалды тезірек ұғып,  неғұрлым күштеріне сенімді, жаңа жағдайға оңай бейімделеді, мектепке дайын болады.

Бүгін мен өзімнің жұмыс тәжірибемді ұсынамын, оның *мақсаты:* мектепке дейінгі 3 – 4 жастағы балалардың логикалық ойлауын Дьенеш блоктарының ойындары мен жаттығуларын қолдану арқылы дамыту.

*Міндеттері:*

1.  Балалардың логикалық ойлауын Дьенеш блоктарының ойындары мен жаттығуларын қолдану арқылы дамыту.

2. Балаларды салыстыру, талдау, синтез, жіктеу әдістеріне,  кейбір оқиғалардың ретін анықтауға үйрету.

3.  Заттарды пішініне, түсіне, өлшеміне, жуандығына қарай ажыратуға үйрету.

4.  Дамыту, ойлау процестерін, модельдеу қабілеттілігін және орналасу қасиеттерін білу, ақпаратты жалпылау,  заттарды бір, екі, үш айырмашылығымен ажыратуды дамыту.

Актуалдығы:

Мектеп жасына дейінгі балалық кезеңде оқытуды дамытуға қойылатын заманауи талаптар  білім беру және ойын қарым-қатынас элементтері сақталатын және синтезделетін элементтердің ойын түрлерінің жаңа формаларын құру қажеттігін талап етеді.

Баланың ой – өрісін  дамыту үшін қызықты жағдай туындайды – ойын сипатындағы проблемаларды шешуде, қимыл – қозғалыс әрекетінде, ол ойлау қабілеті мен қозғалыс белсенділігін ауыстырып отыруға  көмектеседі.

Ойындар мен жаттығуларды таңдау баланың жеке ерекшеліктерін ескере отырып, оқу әрекетін ұйымдастыруға мүмкіндік береді. Тіпті бір ойын тапсырмаларында әртүрлі болуы мүмкін – біреуі бір ғана меншікпен жұмыс істейді, екіншісі жаттығу арқылы игеріледі, мұнда бір уақытта 2-3 қасиетке ие болу керек.

Балаларды диагностикалау барысында, балалардың 5% -ы схемалар бойынша ақпаратты кодтау және декодтау әдістерін білетінін анықтадым; Балалардың 10% белгілі бір оқиғалардың белгілі бір жүйелілігін белгілей алады; Балалардың 12% қасиеттері бойынша заттарды топтастыра алады. Бұл проблема «Блокар әлемінде» вариативтік курсының бағдарламасын құруға себеп болды.

Тәжірибенің инновациялық идеясы: «Блоктар әлемінде» вариативтік курсының инновациясы, мен осы бағдарламаға Дьенеш блоктарының ойындары мен жаттығуларын 3 қиындық деңгейімен құрастырдым. Жұмыстың жаңашылдығы, мен «Жұмсақ модульді блоктар» дидактикалық құралын құрастырдым. Оның мақсаты: жұмсақ модульді блоктарды пайдаланып балалардың логикалық ойындар мен тапсырмаларды орындауға қызығушылықтарын арттыру.

 Дьенеш   блоктарын қолданып диагностикалық инструментарийді құрдым, оның құрамында күрделіліктің 3 деңгейіне арналған тапсырмалар: жоғары, орташа және төмен. Бұл инструментарий қызықты ойын материалдарын және тапсырмаларды таңдауда бағдарлануға көмектеседі, балалардың  жүктемелерін, тапсырмаларға деген қызығушылығын жоғалтудың алдын алады. Төмен немесе орташа деңгейде логикалық тапсырмаларды орындайтын балалар, жоғары деңгейдегі ойындарға нұсқалар ұсынамын, сондай – ақ,  бәсекелес ойындарын байланыстырамын.

    Төмен деңгейлі тест тапсырмалары –  балалардың  Дьенеш блоктары жайлы мәліметтің қаншалықты екенін анықтауға бағытталған. Орташа деңгейлі тест тапсырмалары – қиындатылған тапсырмалар 2 – 3 қасиеті бойынша анықтауға бағытталған. Жоғары деңгейлі тест тапсырмалары – 3 – 4 қасиеті бойынша, логикалық ойлау деңгейін  анықтауға бағытталады.

Тәрбиеленушілермен өзара әрекеттесудің бұл түрі өте тиімді. Бұл ұжымды біріктіруге көмектеседі, үлгерімі жоғары балаларға өзін-өзі танытуға мүмкіндік береді және өзін-өзі сенімді сезінеді.

Оқудан тыс іс – шараларда  дамудың оқыту технологиясымен интеграция кеңінен қолданылады; жеке – бағдарланған; ойын; денсаулық сақтау; сенсорлық технологиялар.

Мәселені және қойылған міндеттерді шешу үшін психологиялық-педагогикалық және әдістемелік әдебиеттерді, логикалық ойлауды дамытудағы заманауи тәжірибені зерттеп талдадым. Тақырыпты дамытатын ортаны құрдым, оған мыналар кірді:

• Топпен жұмыс жасауға арналған Дьенеш блоктарының жиынтығы;

• Дьенеш блоктарының карточкалары;

• Ойындар мен жаттығулардың картотекасы;

• Диагностикалық инструментарий.

 Осылайша, топта дамытушы ойындар орталығы ұйымдастырылды, Дьенеш блоктары (басқа ойындармен бірге) балалардың қолдануына байланысты әрдайым қол астында болды. Бірінші кезеңде, мақсатты жаттығулар мен ойындар жалғастырмас бұрын, балалар логикалық ойындармен  танысуға мүмкіндік берілді. Балалар түрлі іс-шараларға олардың өз қалауы бойынша пайдаланады. Балаларды  бақылап отырғанда, олардың ойлау қабілеттері жайлы қорытынды жасап отырдым. Бастапқы кезеңде ең қарапайым ойындар  іріктелді түсі, пішіні, мөлшері, қалыңдығы «осындай емес» «осындай» деген сөздер қасиеттерін меңгеруге бағытталған.

Ойындарды 3 деңгейлі қиындыққа қарай бөліп, перспективтік жоспарды құрдым.

«Блоктар әлемінде» вариативті курсының жұмыс жасау жүйесінің негізгі және тиімді компоненттері:

• оқу әрекеттері;

• дидактикалық ойындар.

• ойындар – ертегілер бойынша  саяхат;

• қимылды  ойындар;

• сюжетті –рөлдік ойындар

«Блоктар әлемінде» вариативтік курсының оқу әрекеттері қарапайымнан күрделіге қарай қағидасына негізделген және бірінші деңгейдегі қарапайым ойындардан «Үлгі жасау», «Үлгіні есте ұстаңыз», «Үйіңізді табыңыз», «Әуе шарлары» басталады.  Содан кейін логикалық блоктарға арналған код символын оқуға үйрететін екінші деңгейлі ойындарды таныстыруды бастаймын: «Түрлі түсті шарлар», «Сиқырлы кілт»,  «Қуыршақ моншақтары», «Тауық», «Балық», «Тауып, пішіні бойынша орналастыр»  және т.б.

Дидактикалық ойындарды ойнау кезінде, менің байқағаным, балалар кеңістікті жақсы бағдарлай алады, геометриялық фигураларды, өлшемдерді, түсті, пішінді және объектілерді жіктеу арқылы ажыратқанын байқадым.

 Логикалық блоктары бар әр түрлі іс – әрекеттер  барысында  (бөлу, белгілі бір ережелерді қайта құру және т.б.), балалар математика бойынша дайындық және жалпы интеллектуалды даму тұрғысынан да маңызды ойлау қабілеттерін меңгереді. Олар талдау, абстракция, салыстыру, топтастыру, жалпылау, кодтау-декодтау дағдыларын, сондай-ақ «жоқ», «және», «немесе» логикалық әрекеттерін қамтиды. Бұл ойындарда және жаттығуларда балаларға алгоритмдік ойлау мәдениетінің қарапайым дағдыларын, ойын-сауық іс-қимылдарын орындау мүмкіндігін – кеңістіктік қиялды дамытуға арналған ойындарын меңгергенін байқадым. Логикалық блоктың көмегімен балалар қиялдау, есте сақтау, қабылдауды үйренеді. Бұл ойындар кеңістіктік қиялды дамытады, балаларды құрылыс үлгісін талдауға үйретеді, ал кейінірек қарапайым схемаға сәйкес әрекет етеді.

Балалардың  оқуға деген қызығушылықты қолдау үшін, мен түрлі – түсті  ойын – тапсырмаларды, карточкаларды пайдаланамын. Бұл жаста балалар оқу әрекетіне қызығушылық танытады, мұнда әңгіме, көптеген қызықты ертегі кейіпкерлері бар. Менің балаларымның пішіндерді жіктеуін жеңілдету үшін мен ертегілерге арналған ойын-сауық ойындарын өткіземін. Барлық осы ойындарды кез келген жас тобында қолданылуға болады. (күрделі немесе жеңілдетілген тапсырмалар).

Балаларға арналған қимылды ойындар үшін «Жұмсақ модульдік  блоктар» дидактикалық  құралын  ойлап таптым. Оның мақсаты: модульдік блоктар арқылы балалардың логикалық тапсырмаларды орындауға қызығушылығын арттыру.

«Жұмсақ модульді блоктар» қимылды  ойыны мыналарды қамтиды:

•  жасанды дермантиннен жасалған 48 геометриялық фигуралар – жұмсақ, ұстауға жағымды материал.

• ойнау алаңы 190х135 см

• Ойындар мен тапсырмаларға  арналған нұсқаулықтар.

Жинақтың барлық компоненттері оңай күтіледі: оларды сүртуге және жууға оңай. Ойын алаңы кең, орын жеткілікті, барлық балалар тобымен ойнауға болады. Су өткізбейтін негізіне байланысты, оны далаға шығарып,  оқу әрекетін  таза ауада өткізуге болады!

«Жұмсақ модульдік блоктарды» қалай пайдалану керек

Ойынның негізгі материалы – пішіндер болып табылады, олар 4 қаиеті бойынша ажыратылады. Бұл қасиеттер жұмсақ дөңгелек модульдерде орналасқан:

• пішін (шеңбер, шаршы, үшбұрыш, тікбұрыш)

• өлшемі (үлкен және кіші)

• түс (қызыл, сары, көк)

• Қалыңдығы (жұқа, қалың)Как использовать «Мягкие модульные блоки»

Қимылды ойын нені дамытады

Ойын барысында бала есте сақтаудың бірнеше түрін қолданады: көрнекі, сезімтал және есту қабілеті. Фигураларды сипап сезу арқылы ол сезімталдық сезімін байытады, саусақтардың сезімталдығын дамытады, қол моторикасын жақсартады. Міндеттер логикалық ойлауды дамытуға, жаңа білімдерді тезірек және сенімді түрде меңгеруге бағытталған. Ойын – сауық  нысаны – қимылды ойындар – физикалық және эмоционалдық дамуға да мүмкіндік береді.

Ойын бүкіл топпен ойналса, балалар сонымен бірге қарым-қатынас дағдыларын үйренеді, топтық өзара әрекетке үйренеді. Бәсекеге қабілетті сәт нәтижеге қызығушылықты күшейтеді. Объектілердің қасиеттерін анықтау және олардың дерексіздігін анықтау мүмкіндігін дамыту үшін олардың таңдауы бойынша Дьенеш  блоктарын қолданып, осындай ойындар ойнауға болады. «Құрылысшылар», «Дүкен», «Қазына жинаушылар» және т.б.

Практикалық кезеңі барысында балалардың 90% қасиеттері арқылы элементтердің классификациялауды, 86% -ға оқиғалардың ретпен анықтау бойынша, схемаларын туралы ақпаратты кодтау және декодтау балалар 83% даму деңгейінің өскенін диагностика көрсетті.

Үш жыл ішінде өзімнің өз білімін жетілдіру тақырыбым бойынша ата-аналар жиналысында «Дьенеш блоктары туралы түсінік», «ҚМТҚ оқу әрекеттерінде Дьенеш блоктарын қолдану» тақырыбындағы педагогикалық кеңес, «Мектепке дейінгі жастағы балалардағы логикалық ойлауды дамыту» «Аудандық әдістемелік бірлестікте логикалық және математикалық ойындар арқылы ерте  жастағы балалардың интеллектуалды қабілеттерін дамыту» атты іскерлік ойынын  көрсеттім.

Атқарылған жұмыстың нәтижесінде:

• Балалар Дьенеш блоктары арқылы логикалық ойлау деңгейін 87% -ға арттырды

• Балалар салыстыру, талдау, синтездеу, жіктеу әдісімен таныстырылды. Белгілі бір оқиғалардың белгілі бір реттілігін белгілей алады.

• Балалар нысанды, түсі, өлшемі, қалыңдығын ажыратуды үйреніп, геометриялық фигураларды оңай меңгерді.

• ойлау үдерістері, қасиеттерді модельдеу және ауыстыру мүмкіндігі, ақпаратты кодтау және декодтау мүмкіндіктері, объектілерді бір, екі, үш ұқсастығы мен айырмашылықтары бойынша жалпылауды үйренді.

Осылайша, «Блоктар әлемінде» өзімнің жұмыс жүйемде өте тиімді екендігін анықтадым.