



*ЕС.
ЕС ЖАЙЫНДАҒЫ
ТЕОРИЯЛАР.*

- *Ес— адамның бұрын көрген, естіген, білген нәрселері мен бейнелерін ойында ұзақ уақыт сақтап, қажет кезінде қайта жаңғырту қабілеті, жүйке жүйесінің негізгі қызметтерінің бірі.*
- *Адамның есте сақтау қабілеті үнемі дамып, жетіліп отырады.*



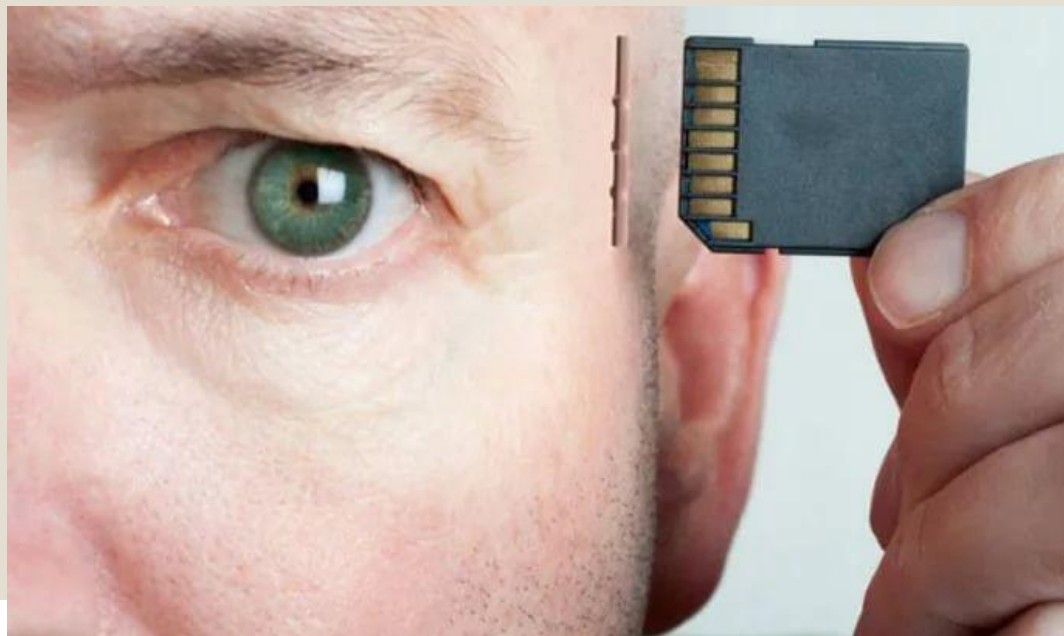
◦ Психикалық белсенділік сипатына байланысты ол қимыл-қозғалыс есі, эмоциялық-сезімдік ес, бейнелі-көрнекілік ес және сөздік-мағыналық (логикалық) ес болып бөлінеді. Іс-әрекеттің мақсат сипатына қарай ерікті ес, еріксіз ес болып бөлінеді. Адамның ақпаратты қанша уақытқа дейін есте сақтай алатындығына қарай қысқа ес және ұзақ мерзімді (түпкілікті) ес, сондай-ақ, шұғыл ес болып бөлінеді.



- Есте сақтаудың тиімді әдісі қажетті материалдарды жаттап алу. Ғылымда есті дамытуға арналған жаттау тәсілін мнемоника (жаттап алу амалы) деп атайды. Қайта жаңғырту еріксіз және арнайы болып екіге бөлінеді. Еріксіз қайта жаңғырту — мақсатсыз жүзеге асады. Мысалы, музыканттың белгілі ән-күйлерді күнде орындауы. Арнайы қайта жаңғыртуда белгілі мақсат болады. Адам оған өзінің ерік-күшін жұмсайды, арнайы әдіс-тәсілдер қолданып, бұрынғы қабылдағандарын қайта жаңғыртад

Материалды есте сақтау ұзақтығына қарай

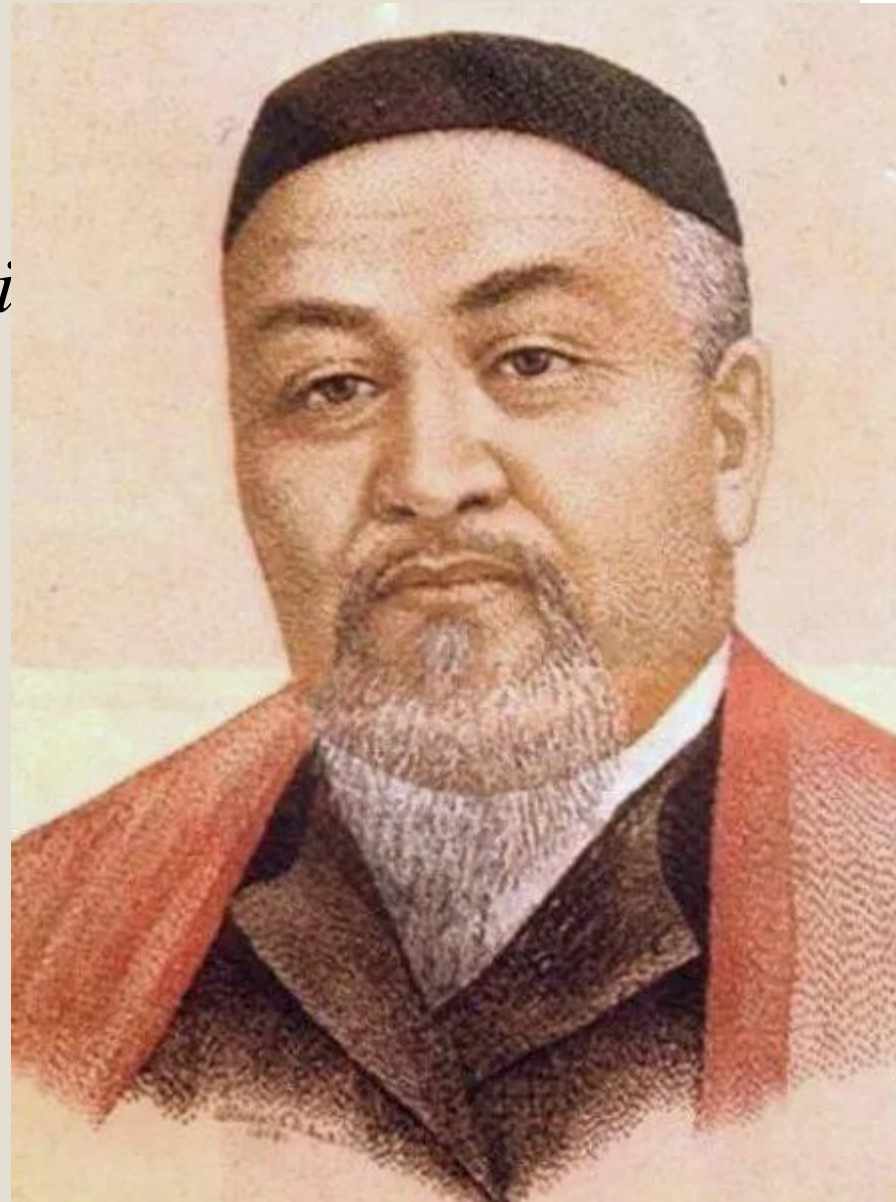
- Қысқа мерзімді есте қалдыру;
- Ұзақ мерзімді есте қалдыру (ұзақ мерзімді ес);
- Оперативті ес - өзімізге керекті материалдарды дер кезінде еске түсіру, есте сақтау және қайта жаңғыртуды айтамыз.



- Ал арнайы есте қалдыру үшін мынадай шарттар қажет:
- 1) арнайы мақсат қою, оны меңгеруге ұмтылу;
- 2) Есте қалдырудың қоғамдық, тәжірибелік мәнінің адам қажетіне байланысты болуы;
- 3) Есте қалдыруды жоспарлап, оқыған материалдардың ішінен еске түсерлік түйінді мәселелердің мәнін білу;
- 4) сол мән-мағыналарды түсіну үшін оларды ойлау процесімен тығыз ұштастыру;
- 5) қабылдаған нәрселерді өз сөзімен құрастыру, сөйтіп, қажетті материалдарды есте қалдыруды жеңілдету.



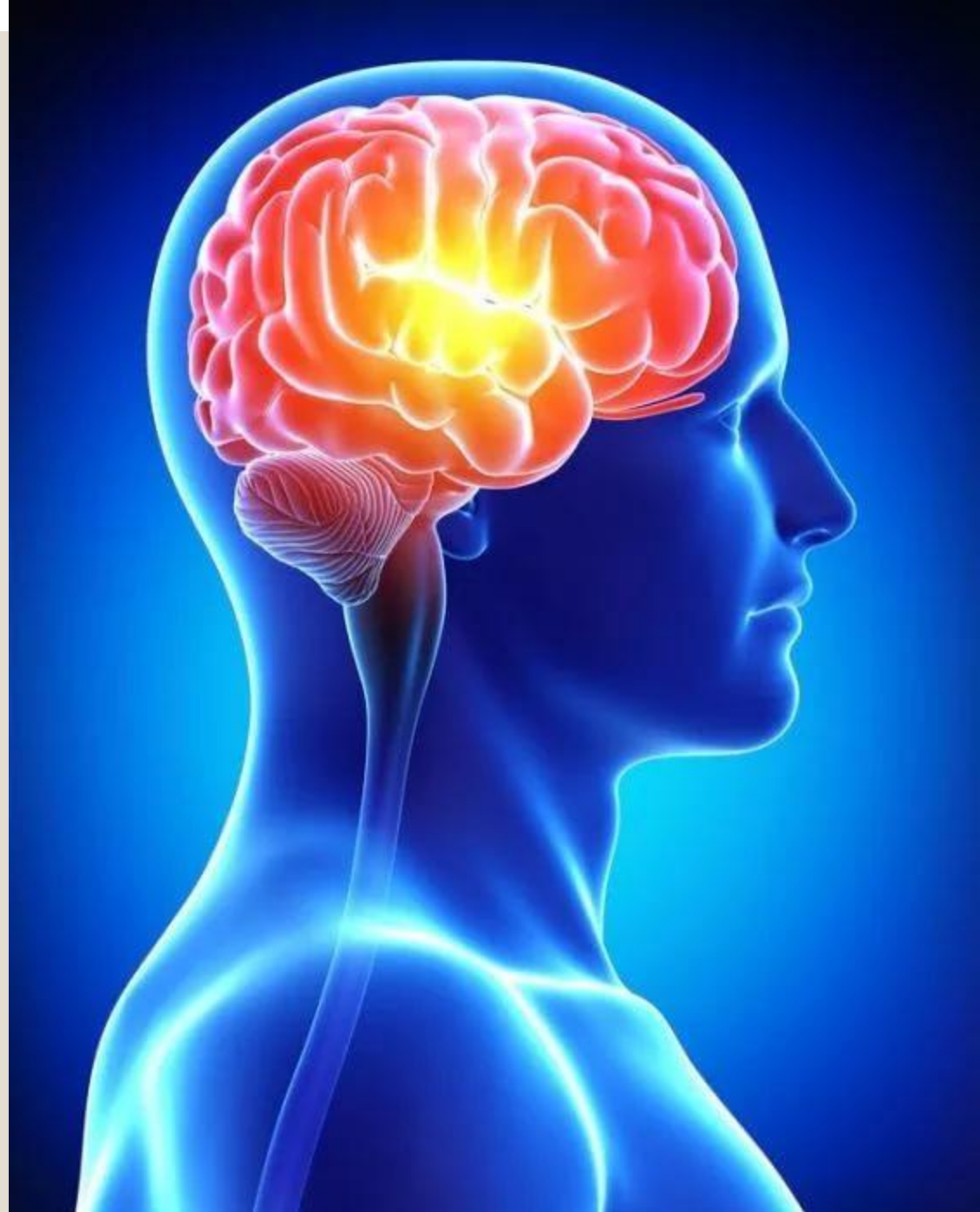
◦ Қазақ ғұламасы Абай ес туралы “Отыз бірінші сөзінде”: “Естіген нәрсені ұмытпастыққа төрт түрлі себеп бар: бірінші — көкірегі байлаулы берік болмақ керек; екінші — сол нәрсені естігенде иә көргенде гибратлану керек, көңілденіп, ынтамен ұғу керек; үшінші — сол нәрсені ішінен бірнеше уақыт ойланып, көңілге бекіту керек; төртінші — ой кеселді нәрселерден қашық болу керек”, — дейді.



- **Қайта жаңғырту**

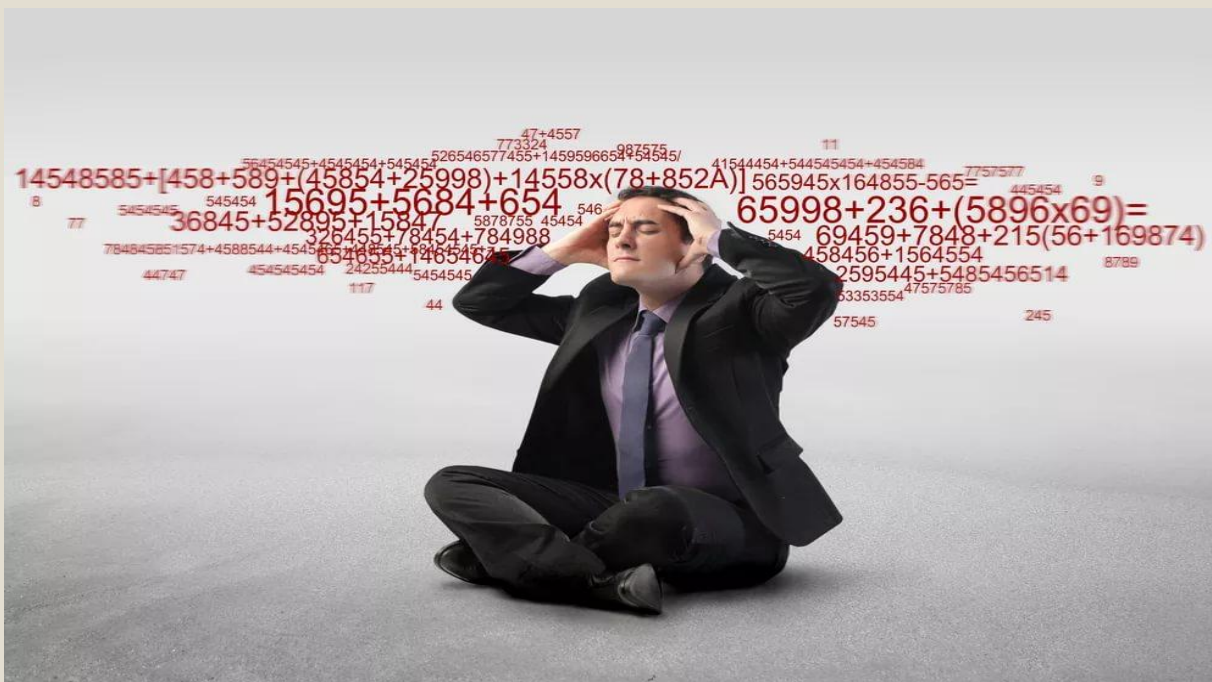
- Қайта жаңғырту – бұрын қабылдаған заттармен құбылыстарды өзімізге керек болған кезде есімізге түсіруді айтамыз. Мұндағы негізгі процесс – елес. Елес – бұл бұрынғы қабылдауларды қайта өңдеу. Қайта жаңғыртудың бір көрінісі – тану. Тану – бұрын қабылдаған нәрсеге, құбылысқа қайта кездескенде ғана болатын процесс. Тану 2-ге бөлінеді:

- Толық.
- Толықсыз.

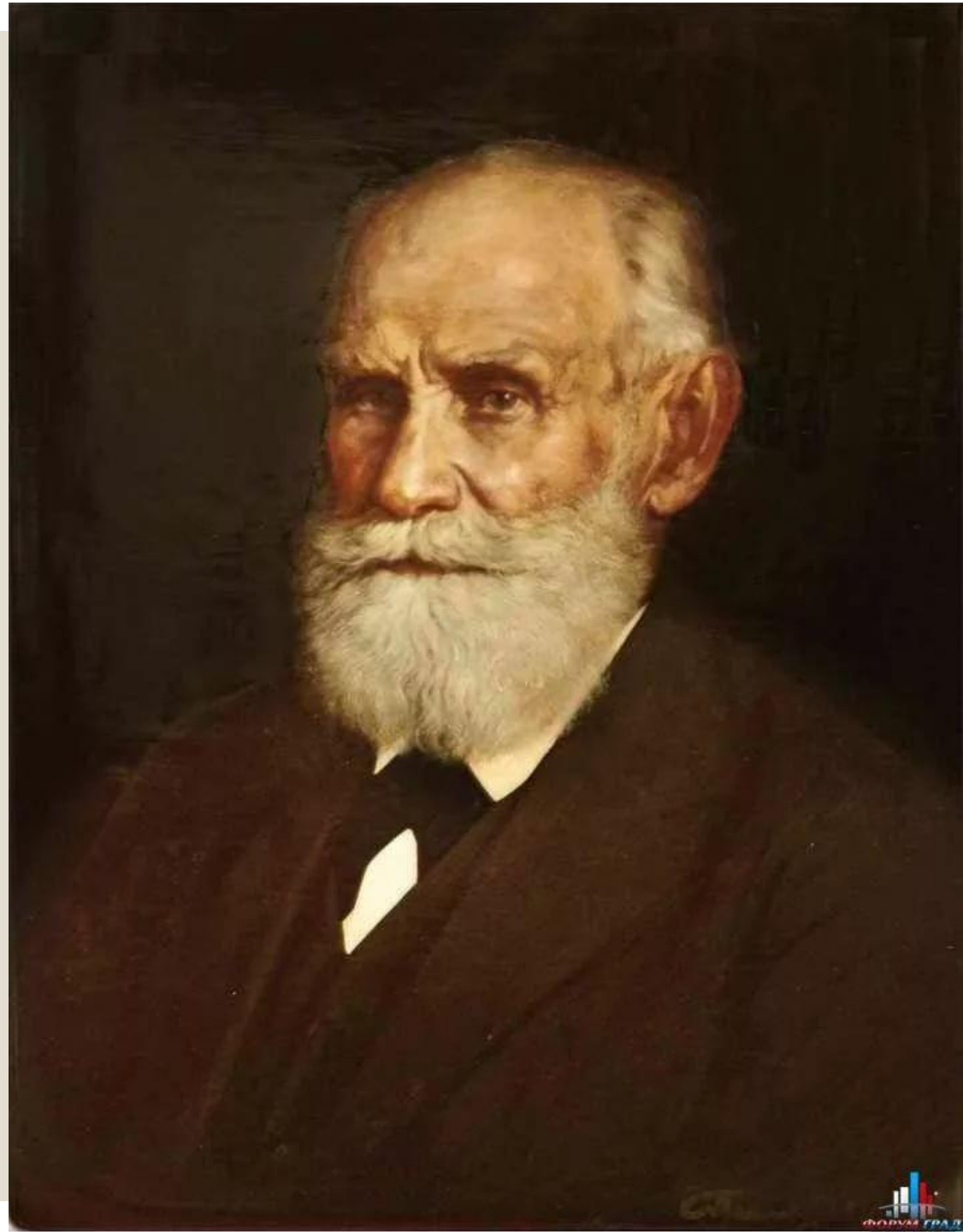


- **Ұмыту**

- *Ұмыту – бұрын қабылдаған нәрселерді керек кезінде еске түсіре алмау және қайта жаңғырта алмау процессі. Ұмытудың себептері:*
- *Жағымсыз индукцияның әсері.*
- *Проактивтік тежелу.*
- *Ременисценция – кешіктіріліп еске түсіру.*
- *Шектен тыс тежелу.*
- *Ұмытудың тағы бір ерекшелігі – амнезия*



- Естің физиологиялық сипатын орыс физиологы И.П. Павлов зерттеді. Ол ассоциацияларды шартты рефлекс теориясымен түсіндіріп, ми қабығындағы екі қозу процесінің қабаттасып келуінен пайда болып, сан рет қайталау нәтижесінде бекіп отыратын уақытша байланыстар деп атады



- «Жасырын суреттерді табу» ойыны. Ойын бастауыш сынып балаларына арналған. Ойынның мақсаты балалардың ойлау қабілетін жақсарту және достық сезімдерді арттыру. Ойынның басты кейіпкері Асан мен Айгерім. Асан досы Айгерімге сынып қалған қуыршағын жөндеуге көмектескісі келеді. Ол үшін, ол ойындарды дұрыс ойнап шығуы керек. Әр ойында қуыршақ бірте-бірте жөнделеді. Ойын жалпы қатты қиындатылмаған. Бұл ойынды кез келген бастауыш сыныптын оқушысы ойнай алады. Ойын қызықты және интерфейсі ашық, Ойындағы суреттер әдемі, тартымды болып келеді. Ойынды ойнау кезінде балалардың ойлау қабілеті, сезіну түйсігі дамиды. Есте сақтау қабілеті артады.



○ **Есте сақтау қабілетін дамытуға арналған ойындар**

○ **Төрт құбылыс**

- *Балалар шеңбермен тұрады. Жүргізуші «су» - десе қолдарын алдына созады, «ауа» десе жоғары көтереді, «от» дегенде екі қолын айналдырады, «жер» дегенде қолдарын түсіреді. Кім шатасса ойыннан шығарылады.*

○ **Көңілді шеңбер**

- *Балалар шеңбер жасап отырады. Бір-біріне мұқият қарайды. Жүргізуші белгі бергенде балалар көздерін жұмады. Сол кезде жүргізуші отырған балаларға әр түрлі заттарды қыстырып қояды (гүл, орамал, көзілдірік т.с.с.). Балалар көздерін ашқанда не өзгерді? – деп сұрайды. Ең зейінді балаға сыйлық беруге болады.*

○ **Орныңды тап**

- *Балалар шеңберге тұрады. Әр бала өзінің жанындағы баланы есінде сақтап, қарап алуы керек. Жүргізушінің бірінші белгісі бойынша, бөлменің жан-жағына тарап кетеді (белгі: шапалақтау, барабанмен беріледі). Екінші белгі бойынша шеңберге бастапқыда қай орында, кімнің қасында тұрғанын есінде сақтап, қайта шеңбер түзеді. өз орынын таппаған балалар ойыннан шығарылады.*

○ **Ойыншықты сипатта**

- *Жүргізуші балаларға қолындағы ойыншықты мұқият қарап алуға ұсынады (1 минут). Алынатын ойыншықтар түрлі-түсті және бөліктері бірнешеу болуы шарт. Ойыншықты жасырып, балалардан сол ойыншықты көргендегі түр-түсі, көлемі, пішіні, дене бөліктерін есінде сақтағанын сипаттап беруді талап етеді. Ойыншықты дәл, нақты сипаттап берген бала ойынды әрі қарай жалғастырады.*

○ **Сөзді есінде сақта**

- *Жүргізуші балаларға 7 қосарлы сөздерді оқиды. Балаларға мұқият тыңдау ұсынылады. Бірінші сөзді жүргізуші айтады, балалар келесі сөзді есінде сақтап қайталайды. Осылайша қалған сөздерді түгел айтып шығу керек.*