

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ОҚУ-АҒАРТУ МИНИСТРЛІГІ
Алматы облысы, Қонаев қаласы «Ақдидар» бөбекжай-балабақшасы

Нұржанова Жайна Шүкірқызы
Өнербек Мадина Бейбітқызы

Балабақшадағы танымдық және интеллектуалды ойындар
Авторлық бағдарлама



Қонаев қаласы, 2024 жыл

ӘОЖ 376.4
КББ 73.182
Н-83

Сарапшы: Қазақ Ұлттық қыздар педагогикалық университетінің доценті, педагогика ғылымдарының кандидаты Л.Т. Сайдахметова

Нұржанова Ж. Ш., Өнербек М. Б. Балабақшадағы танымдық және интеллектуалды ойындар. Авторлық бағдарлама. Алматы, 2024 жыл.- 60бет.

Авторлық бағдарламада мектепалды даярлық тобындағы балалардың қозғалысты бағдарлау, кеңістіктік көріністерді қалыптастыру, классификация, жіктеу, сенсомоторика, сезімталдық қабілеттерін дамыту, сөйлеу, логикалық ойлау, салыстыру және талдау дағдыларын дамытуға арналған ойындар қамтылған.

Авторлық бағдарлама балабақша тәрбиешілері мен әдіскерлеріне, жас мамандарға арналады.

© Нұржанова Ж. Ш., Өнербек М. Б.

Түсіндірме жазба

Авторлық бағдарламаның өзектілігі: Мектепке дейінгі кезеңде баланың үшін тұлғалық іргетасы қаланып, ерік-жігері дамып, әлеуметтік құзыреттілік қалыптасатын ерекше және шешуші кезең. Ойын түріндегі білім беру қызықты болуы керек, бірақ ойын-сауық емес, тек қана көңіл күй, эмоция ғана емес баланың ойлау, шығармашылық дағдаларын дамытуы қажет. Бұл тәсілді жүзеге асыру үшін мектеп жасына дейінгі балаларды оқыту үшін әзірленген ойындық оқыту технологияларында ойын тапсырмаларының және әртүрлі ойындардың нақты анықталған және кезең-кезеңімен сипатталған жүйесі болуы қажет. Бұл осы жүйені пайдалана отырып, нәтижесінде мұғалім баланың сол немесе басқа пән мазмұнын игеретініне сенімді болуы үшін қажет. Ойын технологиясының негізгі мақсаты мектепке дейінгі мекеменің қызмет ету жағдайларына және балалардың даму деңгейіне байланысты белсенділік дағдылары мен шығармашылық дағдыларын қалыптастырудың толыққанды мотивациялық негізін жасау болып табылады.

Авторлық бағдарламаның мақсаты: Дидактикалық ойындар түрін ұйымдастыру кезіндегі тәрбиеші-педагогтың әрекеті: ойынды іріктеу, дамыту, дайындау; балаларды ойын әрекетіне қосу; ойынның өзін жүзеге асыру; ойын әрекетінің нәтижелерін қорытындылау. Ойын технологиясының концептуалды негіздері: балалармен бірлескен іс-әрекеттің ойын формасы баланы белсенділікке бейімдеу, коммуникативті, шығармашылық қабілеттерін дамыту тәсілдері ойын жағдаяттардың көмегімен жасалады. Педагогикалық ойынды жүзеге асыру келесі реттілікпен жүзеге асады – дидактикалық мақсат ойын тапсырмасы түрінде қойылады, оқу әрекеті ойын ережесіне бағынады; оның құралы ретінде оқу материалы пайдаланылады; дидактикалық тапсырманы ойдағыдай орындау ойын нәтижесімен байланысты. Ойын технологиясы жалпы мазмұнмен, сюжетпен, кейіпкермен біріктірілген оқу-тәрбие процесінің белгілі бір бөлігін қамтиды.

Авторлық бағдарламаның міндеті:

- Қозғалысты бағдарлау дағдыларын қалыптастыру;
- Кеңістіктік көріністерді қалыптастыру: сол, оң, жоғарғы, төменгі, алдыңғы, артқы, алыс, жақын;
- Классификация, жіктеу, сенсомоторика, сезімталдық қабілеттерін дамыту;
- Сөйлеу, логикалық ойлау, салыстыру және талдау дағдыларын қалыптастыру.

Авторлық бағдарламаның ғылыми-әдістемелік деңгейі: авторлық бағдарламада «Бұрын кім (не) болған?», «Сөйлемді жалғастыр», «Сәйкестендір», «Түсін анықта», «Көршісін тап» т.б танымдық ойындар, қызықты интербелсенді әдістері, рөлдік ойындар, іскерлік ойындар және сахналау, шығармашылық жаттығулар қамтылған.

Күтілетін нәтижелер: Классификация, жіктеу, жазықтықта бағдарлау салыстыру және талдау сынды танымдық дағдылар қалыптасады.

«Балабақшадағы танымдық және интеллектуалды ойындар»
авторлық бағдарламасының
күнтізбелік-тақырыптық жоспары

Р / С	Тақыры-бы	Мақсаты	Негізгі түсініктер	Білімдерін, икемділіктерін дағдыларын қалыптастыру
1	Классификация, жіктеу қабілетін дамытатын ойындар.	Арнай танымдық, дидактикалық ойындар арқылы классификация, жіктеу, сұрыптау, топтастыру дағдыларын қалыптастыру.	Жиһаз, жеміс-жидек, көлік, мата, оқу құралдары.	Есте сақтау, мәнерлеп айту, сөздік қор, сөз саптау, сөйлем құрау дағдыларын қалыптастыру
2	Қиялды, сөйлеуді, эмоцияны дамытатын ойындар	Есту зейінін, ойлауын дамыту; бірлесіп жұмыс істей білу дағдысын қалыптастыру.	Салыстыр, жинақта, топтастыр, сипатта.	Есте сақтау, мәнерлеп айту дағдыларын дамыту, сөздік қор, сөз саптау, сөйлем құрау дағдыларын қалыптастыру
3	Сенсомоториканы, сезімталдықты дамытатын ойындар.	Сенсомоторлы – есту жадын, зейін қасиеттерін дамыту, оң көзқарас қалыптастыру	Тыңда, қайтала, есте сақта, сипатта.	Есте сақтау, жаттау, мәнерлеп айту дағдыларын дамыту, сөздік қор, сөз саптау, сөйлем құрау дағдыларын қалыптастыру
4	Сөйлеу, логикалық ойлау, салыстыру және талдау қабілетін дамытатын ойындар	Балалардың сөйлеу, логикалық ойлау, салыстыру және талдау қабілетін дамыту.	Сөйлемді жалғастыр, қарсы сөзді анықта, ұқсайтын заттарды орналастыр, әңгімелеп бер.	Айтылым, логикалық ойлау, сараптау, жіктеу, топтастыру.
5	Зейін, есте сақтау қабілетін дамытатын ойындар.	Дидактикалық жаттығулар, танымдық ойындар арқылы зейін, есте сақтау қабілетін дамыту.	Көру диктанты, өзгерісті сипатта, сәйкестендір, айырмашылықты анықта.	Тыңдалым, дыбыстау, айтылым, сөз саптау дағдыларын жетілдіру
6	Ойлауды дамыту: маңызды белгілерді талдау және бөліп көрсетуге арналған ойындар	Интеллектуалды, танымдық ойындар арқылы ойлауды дамыту: маңызды белгілерді талдау және бөліп көрсетуді меңгерту.	«Кім не істейді?», «Көршісін тап», сәйкестендір, анықта.	Өз пікір айтуға, ойын анық жеткізуге дағдыландыру
7	Салыстыру және талдау қабілетін дамытушы ойындар	Дидактикалық жаттығулар, танымдық ойындар арқылы	Үлкен-кіші, ащы-тәтті, ұзын-қысқа, жылы-суық, қатты-жұмсақ.	Мазмұндау, мәнерлеп айту, жаттау дағдыларын жетілдіру

		салыстыру және талдау қабілетін дамыту.		
8	Ассоциативті тізбектер	Жіктеу, тостапсыру, жүйелеу дағдыларын қалыптастыру.	Ұқсасын тап, сәйкестендір, көршісін анықта.	Мазмұндау, өз пікірін айту, салыстыру, ойлау қабілеттерін дамыту
9	Ұсақ моториканың дамыту ойындары.	Логикалық ойлауды, салыстыру және талдау қабілетін дамыту	Көру диктанты, өзгерісті сипатта, сәйкестендір, айырмашылықты анықта.	Тыңдалым, дыбыстау, айтылым, сөз саптау дағдыларын жетілдіру
10	Бейнелі вариативті ойлауды дамытатын ойындар	Интеллектуалды, танымдық ойындар арқылы ойлауды дамыту: маңызды белгілерді талдау және бөліп көрсетуді меңгерту.	Ұқсасын тап, сәйкестендір, көршісін анықта.	Мазмұндау, өз пікірін айту, салыстыру, ойлау қабілеттерін дамыту
11	Зейін мен байқауды дамыту, топты жұптарға бөлу ойындары	Есту зейінін, ойлауын дамыту; бірлесіп жұмыс істей білу дағдысын қалыптастыру.	Көру диктанты, өзгерісті сипатта, сәйкестендір, айырмашылықты анықта.	Тыңдалым, дыбыстау, айтылым, сөз саптау дағдыларын жетілдіру
12	Коммуникативтік құзыреттілікті қалыптастыратын ойындар	Арнай танымдық, дидактикалық ойындар арқылы классификация, жіктеу, сұрыптау, топтастыру дағдыларын қалыптастыру.	Ұқсасын тап, сәйкестендір, көршісін анықта.	Мазмұндау, өз пікірін айту, салыстыру, ойлау қабілеттерін дамыту
13	"Калейдоскоп" ойыны.	Қозғалысты бағдарлау, кеңістіктік көріністерді қалыптастыру, классификация, жіктеу, сенсомоторика, сезімталдық қабілеттерін дамыту.	Ұқсасын тап, сәйкестендір, көршісін анықта.	Мазмұндау, өз пікірін айту, салыстыру, ойлау қабілеттерін дамыту
14	"Геометриялық диктант" ойыны.	Наурыз мейрамының мәні мен маңызы, тарихы туралы түсінік беру.	Салыстыр, жинақта, топтастыр, сипатта.	Есте сақтау, мәнерлеп айту дағдыларын дамыту, сөздік қор, сөз саптау, сөйлем құрау дағдыларын қалыптастыру
15	Жазықтықта бағдарлау дағдыларын қалыптастыруға арналған ойындар (қағаз парағында,	Жазықтықты бағдарлау, кеңістіктік көріністерді қалыптастыру, классификация, жіктеу, сенсомоторика,	Көру диктанты, өзгерісті сипатта, сәйкестендір, айырмашылықты анықта.	Тыңдалым, дыбыстау, айтылым, сөз саптау дағдыларын жетілдіру

	яғни екі өлшемді кеңістікте бағдарлау).	сезімталдық қабілеттерін дамыту		
1 6	Қозғалысты бағдарлау дағдыларын қалыптастыруға арналған ойындар.	Қозғалысты бағдарлау, кеңістіктік көріністерді қалыптастыру, классификация, жіктеу, сенсомоторика, сезімталдық қабілеттерін дамыту	Салыстыр, жинақта, топтастыр, сипатта.	Есте сақтау, мәнерлеп айту дағдыларын дамыту, сөздік қор, сөз саптау, сөйлем құрау дағдыларын қалыптастыру
1 7	Кеңістіктік көріністерді қалыптастыру ойындары: сол, оң, жоғарғы, төменгі, алдыңғы, артқы, алыс, жақын.	Кеңістіктік көріністерді қалыптастыру, классификация, жіктеу, сенсомоторика, сезімталдық қабілеттерін дамыту.	Көру диктанты, өзгерісті сипатта, сәйкестендір, айырмашылықты анықта.	Тыңдалым, дыбыстау, айтылым, сөз саптау дағдыларын жетілдіру
1 8	«Кім тапқыр» интеллектуалды ойын	Интеллектуалды, танымдық қабілеттерін дамыту.	Салыстыр, жинақта, топтастыр, сипатта.	Есте сақтау, мәнерлеп айту дағдыларын дамыту, сөздік қор, сөз саптау, сөйлем құрау дағдыларын қалыптастыру.

**«Балабақшадағы танымдық және интеллектуалды ойындар» авторлық бағдарламасы
оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы**

Авторлық бағдарлама	
Тақырыбы:	Классификация, жіктеу қабілетін дамытатын ойындар.
Мақсаты:	Зейін, есте сақтау, ұқыптылық, байқампаздыққа бейімдеу.
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Геометриялық фигуралар, карточкалар, ойыншықтар, жан-жануарлар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Жиһаз- мебель, көкөніс- овощи, жеміс- фрукты
Билингвалды компонент:	Жиһаз- мебель, көкөніс- овощи, жеміс- фрукты

Іс әрекет кезеңдері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбер құру Оңға түзу тұр, Солға түзу тұр. Алға бір адым Артқа бір адым. Оңға бұрылып,	Балалар өлең сөзін бірге айтады

	Солға үңіліп Жоғары, төмен қарайық, Орнымызды табайық.	
Ұйымдастыру іздігі	«Үш сөз» ойыны. Тәрбиеші бір сөзді атайды (мысалы, жиһаз) және балаға доп лақтырады. Ол "жиһазға" (үстел, диван, төсек) сәйкес келетін үш сөзді атап, допты артқа лақтыруы керек. Келесі бала көкөністер сияқты басқа санат деп аталады. Ойында балаларға белгілі барлық жалпылама категориялар қолданылады (жануарлар, жәндіктер, ағаштар, құстар, киім, тұрмыстық техника және т. б.)  «Кім жақсы естиді» ойыны. (5 жастан бастап балалар үшін) Мақсаты: есту зейінін, ойлауын дамыту; бірлесіп жұмыс істей білу. Бір топ балалар бұрылып, көздерін жұмады. Жүргізуші әр түрлі дыбыстар шығарады: қағазбен немесе целлофанмен сыбырлайды, қарындашпен ұрады, саусақтарымен барабан соғады, қоңырау соғады және т. б. Содан кейін балалар көздерін ашып, естіген дыбыстарды қайталайды. «Шапалақтарды есте сақта!» ойыны. Балалар бөлмеде жүреді. Тәрбиеші сигналы бойынша барлығы келесі әрекеттерді орындайды: Бір шапалақ - отырыңыз және көзіңізді қолыңызбен жабыңыз. Екі-жұптасу. Үш – бір аяққа тұру. Төрт-шеңбер құрып, қол ұстасу. «Көкөністер, жиһаз, гүлдер» ойыны. Балалар шеңберде отырады. Тәрбиеші балалардың киіміне әр түрлі көкөністер бейнеленген бір стикер жапсырады. Әр көкөніс кем дегенде екі рет қайталануы керек. Тәрбиеші «орын ауыстырады» дейді: «сәбіз» және «картоп» сияқты бір немесе екі көкөністі атайды. Аталған стикерлері бар балалар басқа	Балалар өлеңді тыңдайды Сұрақтарға жауап береді Нұсқауды орындайды. Жаңа сөздермен танысады Ойын ойнайды

	орындыққа ауысуы керек. Егер тәрбиеші "көкөністер" деп атаса, барлық балалар өзгереді. Көкөністердің орнына әртүрлі жалпылама категорияларды қолдануға болады: жиһаз, гүлдер, жемістер, көлік және т. б.	
Рефлексивті түзетушілік	«Бес саусақ» әдісі бойынша балалардың алған білімдерін бекіту. <i>Бас бармақ-Мен бүгін не алдым?</i> <i>Балан үйрек-Маған не ұнады?</i> <i>Ортан терек-Мен кімге көмектестім?</i> <i>Шылдыр шүмек-Маған не қиын болды?</i> <i>Кішкене бөбек-Менің көңіл-күйім ...</i> Балаларды мақтау.	«Түймедақ» әдісі бойынша балалар алған білімдерін бекітеді

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Авторлық бағдарлама	
Тақырыбы:	Қиялды, сөйлеуді, эмоцияны дамытатын ойындар
Мақсаты:	Сөздерді дұрыс айтқыза отырып тіл байлықтарын арттыру.
Көрнекілік,көрнекі құрал-жабдықтар:	Геометриялық фигуралар, карточкалар, ойыншықтар, жан-жануарлар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	СИЫР, ИТ, МЫСЫҚ, ҚЫЗ, АЮ, ЕШКІ
Билингвалды компонент:	Сиыр – корова, ит- собака, мысық- кошка

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Тәрбиеші балаларды шеңбер бойына тұрғызып: Балалар, кәне көңілді жаттығу жасап алайық (көңілді музыка қосылады): Сергіту жаттығуы: Секіреміз топ-топ, Шапалақтап көп-көп. Иілеміз оңға қарай бір,екі,үш, Иілеміз солға қарай бір,екі,үш. Біз балдырған баламыз, Құстай қанат қағамыз. Дүниені аралап, Оқып білім аламыз. Көзді салып қараңыз, Былай қанат қағамыз.	Балалар шеңберге тұрып жаттығу жасайды.
Ұйымдастыру іздестіру	«Шатасу» ойыны. Допты балаға лақтырған тәрбиеші кез-келген зат есімді атайды. Допты артқа лақтырған бала етістікпен жауап береді.	

	Мысалы: ҚАРҒА (қарқылдайды). ДӘРІГЕР (емдейді). Анимациялық зат есімдердің нұсқалары: СИЫР, ИТ, МЫСЫҚ, ЕШКІ, ЖҮРГІЗУШІ, ШАШТАРАЗ, КӨБЕЛЕК, МҰҒАЛІМ, ҰШҚЫШ, БАЛЫҚ, ҚҰС, ПОЛИЦИЯ, ҰЛ, ШЫБЫН, БАЛЕРИНА, ЖЫЛАН, ТАСБАҚА, ТАУЫҚ, САЙҚЫМАЗАҚ, АҒАШ, ГҮЛ. «Кім, кім болды?» ойыны. Тәрбиеші кезек-кезек балаларға доп лақтырып, сұрақ қояды: "Бұрын кім (не) болған?"-тауық??? ТАУЫҚ (ЖҰМЫРТҚА); ЖЫЛҚЫ (ҚҰЛЫН) СИЫР (БҰЗАУ); БАЛЫҚ (ЖҰМЫРТҚА); АЛМА АҒАШЫ (ТҰҚЫМ); КӨБЕЛЕК (ШЫНЖЫР ТАБАН); НАН (ҰН); ШКАФ (ТАҚТАЙ); ВЕЛОСИПЕД (ТЕМІР); КӨЙЛЕК (МАТА); ҮЙ (КІРПІШ); ӘЙЕЛ (ҚЫЗ); ИТ (КҮШК); ЖЕМПІР (ЖІП); ҚҰС (БАЛАПАН); ЕШКІ (ЛАҚ) ҚОЙ (ҚОЗЫ); ШЕБЕР (ШӘКІРТ). «Баласын тап» ойыны. Магнитті тақтаға ілінген плакатта көрсейлген жануарлардың төлдерін қарындашпен сызып қосады.  «Сөйлемді аяқтаңыз» ойыны. Тәрбиеші допты балалардың біріне лақтырып, сөйлемнің басын айтады. Допты ұстап алған бала сөйлемді аяқтауы керек. Кәмпит тәтті, ал лимон... Сиыр күңкілдейді, шошқа...Күндіз жарық, түнде... Күн сары, аспан...Жазда ыстық, ал қыста... Ұшак ұшады, ал көлік...Түстен кейін біз түскі ас ішеміз, ал кешке... Әтеш шақырады, ал қарға... Шегіртке секіреді, ал құс... Сіз көзбен көресіз, естісіз... Шегіртке жорғалайды, ал балық... Түлкі інде , ал құс..... Сіз мұрныңбен иіскеп, неменжейсіз... Қызанақ қызыл, ал қияр...	Балалар ойын ойнайды Допты қағып алып, жауабын айтады. Ойын ойнайды
--	--	--

	Оқырман оқиды, ал жазушы... Аспаз тамақ дайындайды, ал дәрігер... Адамның екі аяғы бар, ал иттің көзі бар, дем аласың... Ит үреді, ал мысық..... Әнші ән айтады, ал құрылысшы... Шөп жасыл, ал аспан көлікпен келе жатыр, ал қайық... Құс ұшады, ал жылан Құстар ұяларда өмір сүреді, ал адамдар... Қыста қар жауады, ал жазда..... Балерина билейді, ал пианист.....	
Рефлексивті түзетушілік	«Ашық микрофон» әдісі арқылы қорытындылау Микрофон арқылы балалардан сұхбат алу: Балаларды мадақтау.	Жауаптары тыңдалады

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Авторлық бағдарлама	
Тақырыбы:	Сенсомоториканы, сезімталдықты дамытатын ойындар.
Мақсаты:	Балаларды ғылым, білімге бейімдеу, адамгершілік тәрбие беру.
Көрнекілік,көрнекі құрал-жабдықтар:	Геометриялық фигуралар, карточкалар, ойыншықтар, жан- жануарлар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	КӨҢІЛДІ-ҚАЙҒЫЛЫ ЖЫЛДАМ-БАЯУ ӘДЕМІ ЖӘНЕ ҰСҚЫНСЫЗДЫҚ
Билингвалды компонент:	Көңілді- весело, күлкілі- смешно, әдемі- красиво

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	-Кәне, балалар шеңбер құрып тұрайық,көңілді жаттығу жасайық: Тереңдет ойыңды, Тік ұста бойыңды. Құстарға ұсайық, Қалықтап ұшайық. Шық алға оң қанат, Шық алға сол қанат, Шаршаған кездерде Қонайық жорғалап.	Балалар тәрбиешіні қайталап, жаттығу орындайды.
Ұйымдастыру іздестіру	«Не сездің? Ойыны. Балалардың алдында үстелге әр түрлі құрылымы бар ойыншықтар қойылады (дөңгелек, тегіс, қырлы, тікенді және т.б.).	Балалар алдындағы ойыншықтарды ұстап көреді, көздерін жұмып

Алдымен балалар екі қолымен әртүрлі материалдарды қарап, сезінеді. Содан кейін олар заттарды қалай сезінетінін айтады. Содан кейін 2 бірдей материал көздерін жұмып табады.



«Көлеңкесін тап» ойыны



Магнитті тақтаға сұлбасы бар плакат ілінеді, соған сәйкес жанжануарлар жапсырмасы (наклейка) жапсырылады. Плакаттағы жапсырма суреттерді көлеңкесін тауап жапсырады.

«Анасын тап» ойыны.



төлдерді енелеріне қарындашпен немесе маркермен қосады.

«Керісінше сөйлеңіз» ойыны.

Бала допты ұстап, қарама-қарсы сөз айтып келесі балаға лақтырады.

Мысалы:

КӨҢІЛДІ-ҚАЙҒЫЛЫ ЖЫЛДАМ-БАЯУ
ӘДЕМІЖӘНЕ-ҰСҚЫНСЫЗДЫҚ БОС-ТОЛЫҚ
АРЫҚ-СЕМІЗ АҚЫЛДЫ-АҚЫМАҚ
ЕҢБЕКҚОР-ЖАЛҚАУ АУЫР-ЖЕҢІЛ
ҚОРҚАҚ-БАТЫЛ АҚ-ҚАРА
ҚАТТЫ-ЖҰМСАҚ ЗҰЛЫМ-ЖАҚСЫ
КҮН-ТҮН ҚЫС-ЖАЗ

тұрып, тәрбиеші айтқан ойыншықты табады.

Төлдерді енелерін тауып қоады, магнитті тақтаға орындайды.

	АЩЫ-ТӘТТИ, ЖОҒАРЫ-ТӨМЕН ЕДЕН ТӨБЕСІ АЛЫС – ЖАҚЫН ЫСТЫҚ-СУЫҚ ТЫНЫШ-ҚАТТЫ	
Рефлексивті түзетушілік	«Ыстық доп» әдісі бойынша қорытындылау.	Сұрақтарға жауап береді

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Авторлық бағдарлама	
Тақырыбы:	Логикалық ойлауды, салыстыру және талдау қабілетін дамытатын ойындар.
Мақсаты:	Логикалық ойлауды, салыстыру және талдау қабілетін дамыту
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Балық, жан-жануарлар суреттері, ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, ойыншықтар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Аспан, ұшақ, ұя, пойыз
Билингвалды компонент:	Аспан- небо, ұшақ – самолет, ұя- гнездо

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Көңілді сергіту сәті: <i>Ал, балалар, тұрайық. Алақанды ұрайық Оңға қарай иіліп Солға қарай иіліп Бір отырып, бір тұрып, Бойымызды созайық Белімізді жазайық. Оңға-оңға түзу тұр Солға-солға түзу тұр Жоғары-төмен қарайық Қолымызды созайық Бойымызға күш жинап Бір шынығып алайық.</i>	Балалар көңілді орындайды
Ұйымдастыру іздігірі	Кіріспе -Балалар бүгін біз өте қызықты ойындар ойнаймыз. «Болады-болмайды» ойыны. Егер аталған жағдай орын алса, бала допты ұстауы керек, ал егер жоқ болса, онда допты ұстаудың қажеті жоқ. Бір бала допты лақтырады, шеңбер бойындағы балаға: ӘКЕМ ЖҰМЫСҚА КЕТТІ (допты қағып алады).	Жауаптары тыңдалады Ойын шарты бойынша допты қағып алып, жауап береді.

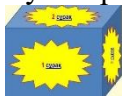
	ПОЙЫЗ АСПАНДА ҰШАДЫ (допты алмайды). МЫСЫҚ ТАМАҚТАНҒЫСЫ КЕЛЕДІ. АДАМ ҰЯ САЛАДЫ. ҚОЯН МЕКТЕПКЕ БАРДЫ. АЛМА ТҰЗДЫ. БЕГЕМОТ АҒАШҚА КӨТЕРІЛДІ. РЕЗЕҢКЕ ҚАЛПАҚ. ҰЙ СЕРУЕНДЕУГЕ КЕТТІ. КОНУСТАР ҚАЙЫҢДА ӨСТІ. ҚАСҚЫР ОРМАНДА ЖҮРЕДІ. КӘСТРӨЛДЕ БІР КЕСЕ ҚАЙНАТЫЛАДЫ. МЫСЫҚ ШАТЫРДА СЕРУЕНДЕЙДІ. ҚАЙЫҚ АСПАНДА ЖҮЗЕДІ. ҚЫЗ ҰЙ САЛАДЫ. ТҮНДЕ КҮН ЖАРҚЫРАЙДЫ. ҚЫСТА ҚАР ЖАУАДЫ. БАЛЫҚТАР ӘН АЙТАДЫ. СИЫР ШӨПТІ ШАЙНАЙДЫ. БАЛА ҚҰЙРЫҒЫН БҰЛҒАЙДЫ. ҚҰЙРЫҚ ИТТИҢ АРТЫНАН ЖҮГІРЕДІ. МЫСЫҚ ТЫШҚАННЫҢ АРТЫНАН ЖҮГІРЕДІ. ЖЕЛ АҒАШТАРДЫ ШАЙҚАЙДЫ. АҒАШТАР ДӨҢГЕЛЕК БИ ЖҮРГІЗЕДІ. АНАМ ҮТІКТЕЙДІ Ш,, АНАМ ЫДЫС ЖУАДЫ. ДОП АСПАНДА ҰШАДЫ. ҚҰС ҰЯ САЛАДЫ. БАЛА ТІСТЕЙДІ. СИЫР БИЛЕЙДІ. ҚАЙЫҚ ТЕҢІЗ АРҚЫЛЫ ЖҮЗЕДІ. АҒАШ ЖОЛДА ЖҮГІРЕДІ. ШЫНЫ ТӘПШКЕ. ҰЙ ТЕРЕЗЕСІЗ ТҰР. АҒАШТА ГҮЛДЕР ӨСТІ. ТҮЛКІ ОРМАНДА ЖҮРЕДІ. КӘСТРӨЛДЕ ЖЕЛЕ ПІСІРІЛЕДІ. МЫСЫҚ ИТКЕ ҮРЕДІ. ШАҒАЛА АСПАНДА ҰШАДЫ. ҚЫЗ ҚУЫРШАҚПЕН ОЙНАЙДЫ. ҚУЫРШАҚ ҚЫЗБЕН ОЙНАЙДЫ. Осы сөйлемдерде «болса» допты қағып алады, «болмаса» допты алмайды. «Құс, құс емес» ойыны. Тәрбиеші оқиды. Балалардың міндеті-мұқият тыңдау және егер құс емес болса, шапалақтайды. Құстар ұшып кетті: Көгершіндер, киттер(шапалақтайды) Шыбындар мен қарлығаштар... Құстар ұшып кетті:	Бойларын сергітеді Ойын ойнап, сөйлем құрайды. Шапалақтайды
--	--	--

	Көгершіндер, киттер..... Аққулар, маймылдар «шапалақ» Шағала, қарлығаш Құстар ұшып кетті: Арыстандар «шапалақ», бұлбұлдар, Алабұға «шапалақ» мен Торғай. Құстар ұшып кетті: Көгершіндер, киттер Ләйлек, қарғалар, торғай, макарон..... Құстар ұшып кетті: Бүркіттер, дәптерлер..... Қарлығаштар, сиырлар. <i>«Қалай тамақ ішеді?» ойыны. Плакатқа қарап, жануарлар не жейтінін айтады, сосын қалай жейтінін айтады?</i>  <i>Сиыр не жейді, қалай жейді? Күшік не жейді, қалай жейді? Мысық не жейді, қалай жейді?</i>	Сиыр шөп жейді, шайнап жейді. Күшін сүйек мүжиды, мысық сүт ішеді, сіміріп ішеді.
Рефлексивті түзетушілік	«Бес саусақ» әдісі бойынша балалардың алған білімдерін бекіту. <i>Бас бармақ-Бүгін не үйрендіңдер?</i> <i>Балан үйрек-Сендерге не ұнады?</i> <i>Ортан терек-Қандай жұмыс жасадыңдар?</i> <i>Шылдыр шүмек-Не қиын болды?</i> <i>Кішкене бөбек-Көңіл-күйлерің қандай?</i> Балаларды мақтау.	Балалар өздерін бағалайды 

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

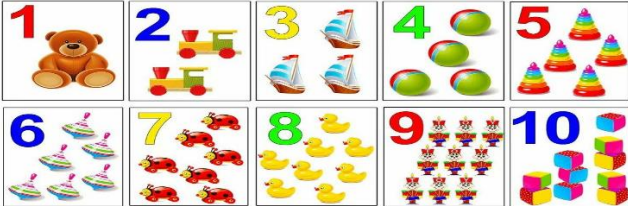
Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Зейін, есте сақтау қабілетін дамытатын ойындар.
Мақсаты:	Зейінді, еріктілікті және өзін-өзі реттеуді дамыту.
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Балық, жан-жануарлар суреттері, ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, ойыншықтар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат. ноутбук, интерактивті тақта
Сөздік жұмыс:	Гүлдер, жануарлар, жәндіктер
Билингвалды компонент:	Гүл- цветы, жануар- животное, құс- птицы

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Жылулық шеңбер Балаларды жылулық шеңберіне тұрғызып, бір-біріне жылы лебіздерін айтқызу. Тереңдет ойыңды, Тік ұста бойыңды. Құстарға ұсайық, Қалықтап ұшайық. Шық алға оң қанат, Шық алға сол қанат, Шаршаған кездерде Қонайық жорғалап.	Бір біріне жылы лебіздерін білдіреді. Жаттығу жасайды.
Ұйымдастыру іздестіру	Кіріспе «Құпия сөз» ойыны. Тәрбиеші әртүрлі сөздерді атайды, ал балалар оларды нақты қайталауы керек. Бірақ бір шарт бар: гүлдердің атаулары құпия, оларды қайталау мүмкін емес. Оның орнына, гүлдің атымен кездескенде, балалар үнсіз бір рет қол шапалақтауы керек. Ереже! жануарлардың аттарын қайталауға болмайды; қыздардың аттарын қайталауға болмайды және т. б. Қиындық-екі ережені бір уақытта қолдана отырып ойнау. Мысалы: сіз құстардың аттарын қайталай алмайсыз, оларды бас бармақпен  атап өтуіңіз керек; дөңгелек пішінді (немесе жасыл түсті) заттардың атауларын қайталауға болмайды, оларды екі шапалақпен  белгілеу керек. «Кім артық?» ойыны.  Плакатқа қарап қандай жәндік, жануар, құс артық екенін табады.  	Ойын ойнайды. Сөздердің мағынасына қарап, шапалақ немесе бас бармақ көрсетеді. Сурет бойынша әңгімелейді Кім артық, себебін түсіндіреді?

Рефлексивті түзетушілік	«Кубизм» әдісі бойынша қорытындылау. Алты қырындағы түстер не суреттер бойынша сұрақтар қойып бекіту. Балаларды мақтау	Балардың жауаптары 
--------------------------------	--	---

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Салыстыру және талдау қабілетін дамытушы ойындар
Мақсаты:	Ойлауды дамыту: маңызды белгілерді талдау және бөліп көрсету, зейіннің шоғырлануын дамыту, сандарды бекіту
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Балық, жан-жануарлар суреттері, ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, ойыншықтар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат, ноутбук, интерактивті тақта
Сөздік жұмыс:	Сан, күндіз, жарық, кеш, қараңғы, түскі ас.
Билингвалды компонент:	Сан- цифр, күндіз-днем, жарық- светло

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Қаражорға биімен сергіту сәтін ұйымдастыру	Балалар ойынға қатысып тәрбиеші сөзін жалғастырады
Ұйымдастыру іздестіру	«Сан, түр!» ойыны. Әр балаға цифры бар карта беріледі (бірнешеуінде бірдей цифр болуы мүмкін). Содан кейін мәтінде көптеген сандар болады. Келесі Сан айтылғанда, осы цифры бар бала тұрып, өз цифрын көрсетеді. Бұл жаттығуды сабақтың басында да, соңында да қолдану бірдей жақсы.  Тәрбиеші: «Бес түр!» «Үш түр!», «Он түр!», «Жеті түр!». Балалар қиналса, тәрбиеші цифрларды көрсетеді, балалар карточкасына қарап орнынан тұрады. «Сұрақ-жауап» ойыны. Бала допты ұстап, сұрақтарға жауап береді: 1. Жануарлардың қайсысы үлкен-жылқы немесе ит? 2. Таңертең адамдар таңғы ас ішеді. Ал кешке? 3. Күндіз сыртта жарық, ал түнде?	Қолындағы карточкадағы заттарды санап, өзі қай цифр екенін анықтайды, тәрбиеші түр дегенде тұрады.

	4. Аспан көк, шөп ше? 5. Тәтті шие, алмұрт, қара өрік, алма -бұл не? 6. Алматы, Астана, Шымкент дегеніміз не? 7. Кішкентай Сиыр-бұзау. Кішкентай ит ше?.. 8. Сіз қандай көлік түрлерін білесіз? 9. Көктем күзден қалай ерекшеленеді? 10. Ит кімге ұқсайды-мысық немесе тауық? 11. Көлік тежегіштері не үшін қажет? 12. Тиін мен мысық арасында қандай ортақ нәрсе бар?	
--	--	--

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Ассоциативті, логикалық ойлауды дамытушы ойындар
Мақсаты:	Әр түрлі танымдық ойындар арқылы ассоциативті, логикалық ойлауды дамыту.
Көрнекілік,көрнекі құрал-жабдықтар:	Ноутбук, жан-жануарлар суреттері, ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Қыс. Жаз, көктем, күз
Билингвалды компонент:	Қыс- зима, көктем- весна, күз- осень.

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Көңілді сергіту жаттығуы: Шеңбер құрып тұрып орындайды. Айналаны шоламыз. Қол-аяқты кезекпен, Оңға-солға созамыз. Күн шыққанда сүйініп, Бәйшешектей иіліп, Біз тынығып аламыз. Жиі-жиі жаттығып, Үлкен кісі боламыз.	Балалар жаттығуды орындайды.
Ұйымдастыру іздестіру	«Ассоциативті тізбектер» ойыны. Тәрбиеші «күн» сөзін атайды, ал балалар «қандай» сұрағына жауап береді: кезек бойынша: «сары, дөңгелек, үлкен, ыстық» деп сипаттайды. Соңғы сөзге сұрақ қойылады: «не ыстық?». Балалар жауап береді: құймақ, сорпа және т. б. соңғы сөзге тағы да сұрақ қойылады: «сорпа қандай?» және т.б. осылайша, оларға сөздер мен анықтамалар тізбегі алынады. 2.Тәрбиеші «қыс» сөзін атайды, ал балалар «қандай?» кезек бойынша: ақ, суық. Соңғы сөзге сұрақ қойылады: «не суық?». Балалар	Ойын шартын түсініп, ойнайды. Сергіту сәтін бейнекөрініс бойынша орындайды.

	жауап береді: су, балмұздақ және т. б. соңғы сөзге тағы да сұрақ қойылады: «балмұздақ қандай?» және т.б. осылайша, оларға сөздер мен анықтамалар тізбегі алынады. «Мектеп ережелері» ойыны Тәрбиеші сөйлемді бастайды, ал балалар оны аяқтайды. Балабақшада-тәрбиеші, ал мектепте... Балабақшада сізді балалар деп атайды, ал мектепте... Балабақшада-үстелдер, ал мектепте... Балабақшада-топтар, ал мектепте... Балабақшада-сабақ, ал мектепте... Балабақшада басшы-меңгеруші, ал мектепте... «Пішінін тап» ойыны. Сандыққа немесе қорапқа пішіні ұқсас ойыншықтарды салады. Қораптың сыртына дөңгелек, төртбұрыш, үшбұрыш жапсырылады. Балалар ойыншықтарды іріктеп салады. 	Жаңа сөздердің мағынасын түсінеді -мұғалім -оқушы -парта - сыныптар - директор Ойыншықтарды сұрыптап қорапқа салып ойнайды.
Рефлексивті түзетушілік	«Алма ағашы» әдісі бойынша қорытынды жасату. Тақтаға алма ағашы суретін қойып, Балаларға қызыл,сары,жасыл алмаларды жапсырту арқылы өздерін бағалату. Балаларды мақтау	Балалардың іс-әрекеті <i>Қызыл алма</i>-түсінбедім; <i>Сары алма</i>-біраз түсіндім; <i>Жасыл алма</i>-бәрін түсіндім

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Ұсақ моториканың дамыту ойындары.
Мақсаты:	Сенсомоториканы, сезімталдықты, зейін қасиеттерін дамыту
Көрнекілік,көрнекі құрал-жабдықтар:	Жаңғақтар, құм, геометриялық фигуралар, ойыншықтар, магнит, тақта.
Сөздік жұмыс:	Саусақ, қол, массаж, ойын
Билингвалды компонент:	Саусақтар – пальцы, құм- песок, ұқалау- массаж.

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбері Он саусақ	

	Жалғыз саусақ тіпті де, Ұстай алмас жіпті де. Екі саусақ бірікті, Ине қолға ілікті. Үш саусағым орамды, Жүгіртеді қаламды. Өнерлі екен он саусақ, Қала салсақ, жол салсақ. Қуыр, қуыр қуырмаш, Балапанға бидай шаш. Бас бармақ, Балаң үйрек, Ортан терек, Шылдыр шүмек, Кішкентай бөбек.	Балалар тәрбиешімен бірге санамақты саусақтарымен көрсетеді.
Ұйымдастыру іздестіру	Ұсақ моториканың дамыту ойындары. Тәрбиеші өзі көрсету арқылы түсіндіреді: Қолыңызды үстелге алақаныңызды төмен қаратып қойып, саусақтарыңызды кезекпен бүгiңiз: ортаңғы, , үлкен, кішкентай саусақ, сақина. Әр қолмен кезекпен орындаңыз. 2- жаттығу. Қолыңызды алақаныңызды жоғары қаратып қойыңыз. Бір-бірден көтеріңіз саусақтар алдымен бір қолыңызды, содан кейін екінші қолыңызды. 3- жаттығу. Алақандар үстелде жатыр. Саусақтарыңызды кезекпен бірден екі қолдың саусағынан бастап көтеріңіз. 4-жаттығу. Саусақтардың ұштарын бас бармағыңызға тез тигізіңіз. Бір жағынан, кішкентай саусақтан бастап, екінші жағынан-сұқ саусақтан. Бір қолында, екінші қолында, екеуінде де бірден. Қарындашты ортаңғы және сұқ саусақтардың арасына қысыңыз. Әрі қарай, екі саусақты қимылдатып, қарындашты екі саусақтың ұшына жеткізіңіз.  «Біз қонаққа барамыз» ойыны. Бұл ойын «сол-оң, жоғары-төмен, үстінде-астында, артта-астында, орталық-бұрышты» терминдерін үйретуге бағытталған. Тәрбиеші жолдар, өзендер, көп жылдар бар қиын жерді салады және жануарды құмға жасырады	Ойын ойнайды Құмда ойын ойнайды.

	(жан- жануарлардың мүсіндері ойыншық). Бала өзіне фигураны таңдап алып, бір нүктеде тұрады, ал мұғалім баланы сөздерді (сол-оң, жоғарғы-төмен, арттан-астынан, ортадан-бұрыш) айтып отырып жетелейді. Баланың міндеті - соңғы нүктеге жету және жасырылған нәрсені қазып алу.  8.«Кондитер» ойыны. Құрғақ құмды картон шұңқыр арқылы үлкен тортқа құйып - «торт», өрнектерді салыңыз.Балаларға құмның қасиеттері туралы түсінік беру, ұсақ моториканы, қиялды және қозғалыстарды үйлестіруді дамыту. Кондитер мамандығы туралы идеяны бекіту. «Мамандық-әрекет» ойыны Тәрбиеші ойын басталмас бұрын "мамандық" және "әрекеттер"ұғымдары нақтыланады. Балаларға мамандығы бар адам жұмыс істейді және қандай да бір әрекеттерді орындайды деп түсіндіріледі. Содан кейін балалар өздері білетін мамандықтарды атайды. Тәрбиеші мамандықты атайды, ал балалар осы мамандықтағы адамның барлық әрекеттерін еске алады. Дәрігер-науқастарды тексереді, емдейді, тыңдайды, инъекция жасайды және т. б. Тігінші-кесу, үтіктеу, тігу, тоқу, кию және т. б. Күтуші-тамақты жайып, үстелге қояды, ыдыс жуады және т. б. Тәрбиеші-балалармен ойнайды, ертегілерді оқиды, сабақтарда сабақ береді және т. б. Жүргізуші-рөлде отырады, көлік жүргізеді және т. б.	балалар өздері білетін мамандықтарды атайды
Рефлексивті түзетушілік	-Балалар бүгінгі ойындар ұнаса, басбармақпен бағаландар. -бәрін түсіндім; -түсініп келемін,біраз түсіндім;	Сұрақтарға жауап береді 

	-түсінбедім; Балаларды мақтау.	 
--	-----------------------------------	--

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Бейнелі вариативті ойлауды дамытатын ойындар
Мақсаты:	Зейінді, есте сақтауды, логикалық ойлауды дамыту
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Балық, құс, аң
Билингвалды компонент:	Балық- рыба, құс- птица, аң- зверь

Сабақ кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Сабақ басы	Ұйымдастыру кезеңі:  Сергіту сәті <i>Қолды белге қояйық, Басты оңға бұрайық. Басты солға бұрайық. Бір отырып, бір тұрып, Бір отырып, бір тұрып, Біз демалып қалайық.</i>	Балалар жаттығу жасайды
ҮІӘ кіріспе	«Ол қандай?» ойыны. Тәрбиеші бір сөз айтады немес суретін көрсетеді. Балалар кезек-кезек осы сөзге мүмкіндігінше көп анықтамаларды таңдайды. Күз (ол қандай?) Үй (ол қандай?)... Қыс (ол қандай?) ... Жаз (Бұл не?)... Әже (ол қандай?) Гүл (ол қандай?)... Анашым (ол қандай?) ... Ойын (ол қандай?)... "Балық, құс, аң" ойыны. Балалар шеңберде отырады. Тәрбиеші әр ойыншыға кезек-кезек нұсқайды және былай дейді: "балық, құс, аң, балық, құс, аң, балық" есептегіш тоқтаған ойыншы	Жауап береді Балық: сазан, шабақ Құс: торғай, қарлығаш

	бұл жағдайда балықты тез атауы керек. Атаулар қайталанбауы керек. «Көңілді доп» ойыны. Тәрбиеші әр балаға кезекпен доп лақтырады және кез-келген жалпылама сөзді атайды (жиһаз, көлік, көкөніс, жеміс, гүл, ыдыс-аяқ, жидек, сусын және т.б.). Допты ұстап алған бала дұрыс сөзді тез айтады.  Смайликтер арқылы бір-бірін бағалау	Аң: арыстан, қасқыр....
--	--	-------------------------

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Бейнелі – логикалық ойлаудың қасиеттерін дамытатын ойындар.
Мақсаты:	Зейінді, бейнелі – логикалық ойлаудың қасиеттерін дамыту
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Доптар, суретті карточкалар, геометриялық фигуралар, ойыншықтар, магнит.
Сөздік жұмыс:	Доп, балмұздақ, картоп
Билингвалды компонент:	Доп-мяч, балмұздақ-мороженное, картоп-картоп.

ҰІӨ кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті	Ресурстар
ҰІӨ басы	 «Не байқадың» ойыны. Бала кез-келген қарапайым суретті салады (мысық, үй және т.б.) және оны тәрбиешіге береді, ал өзі бұрылады. Тәрбиеші бірнеше	Жұптық жұмыс, бір бала сурет салады, суретті келесі балаға беріп, теріс қарайды, бала оған өзгеріс	

	бөлшектерді аяқтайды және суретті қайтарады. Бала суретте не өзгергенін байқауы керек. Ойынды екі балада өткізуге болады. «Жеуге жарамды – жеуге жарамсыз» ойыны. Тәрбиеші әртүрлі сөздерді айтады. Балалар тек "жеуге жарамды" сөздерді (мысалы, балмұздақ, картоп) шапалақтауы керек. Тәрбиеші: ашықхат, қоян, сәбіз, ағаш, пойыз, нан, қияр, түймедақ, піл, қара өрік, доп, қызылша, шөп, мектеп, бұршақ, шырша... Басқа нұсқалары: "Көкөніс – көкөніс емес", "ұшады – ұшпайды", "жиһаз – жиһаз емес", "тірі-тірі емес" және т. б. Ойынды доппен өткізуге болады, содан кейін бала допты ұстап алуы немесе ұстамауы керек. Ойынды қиындатуға болады: "жемістерге" - шапалақтау, ал "көлікке" - көлік рөлін айналдыру.	енгізеді, бастапқы бала қандай өзгеріс екенін табады.	
ҰІӨ ортасы		Сұрақтарға жауап береді	
ҰІӨ соңы	Қорытындылау. Бүгінгі ойындардан үйренгенін, айтып береді.		

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент		
Тақырыбы:	Зейін мен байқауды дамыту, топты жұптарға бөлу ойындары	
Мақсаты:	Зейінді, есте сақтауды, логикалық ойлауды дамыту	
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.	
Сөздік жұмыс:	Сурет- фото, жартысы- половина, ойыншық- игрушка	
Іс әрекет кезеңдері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті

Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбер Тәрбиеші:кәне, балалар ұйымдастырылған оқу іс-әрекетімізді бастамас бұрын бір-бірімізге жақсы тілектер арнайық <i>Сәлеметсің бе,Томирис,сен сүйкімдісің.</i> <i>-Сәлеметсің бе,Асанәлі,сен қайырымдысың.</i> <i>-Сәлеметсің бе,Айсана,сен ақылдысын.</i> <i>-Сәлеметсің бе,Қайрат,сен мейірімдісің т.с.с</i> жалғасып топ балалары бір-біріне жақсы жылы сөздер, тілектер арнайды.	Балалар шаттық шеңберде тұрып,бір-біріне жылы сөдер арнайды
Ұйымдастыру іздестіру	«Жартысын тап» ойыны. Ойын үшін екі жартыға кесілген бірнеше карталар қажет. Жартысы араластырылып, балаларға бір-бірден таратылады. Содан кейін оның сигналы бойынша әр бала тиісті жартысын табуы керек. Мазасыз балалармен жұмыс кезінде бәсекелестік сәтті қосу мүмкін емес, сондықтан ойынның соңында балаларды тапсырманы мүлде орындағаны үшін мақтауға болады, бірақ жылдамдық үшін емес. Егер орындау барысында балалар асығыс немесе қобалжи бастаса, онда олар жұпты табудың бірнеше әдісін ұсына отырып, көмектесуі керек. «Айырмашылықтар» ойыны. Бала кез-келген қарапайым суретті салады (мысық, үй және т.б.) және оны келесі балаға береді, ал өзі бұрылады. Екінші бала бірнеше бөлшектер қосып, суретті қайтарады. Бала суретте не өзгергенін байқауы керек. Ойынды екі балада өткізуге болады.	Балалар карточкадағы суреттің жартысын іздеп табады. Суретпен жұмыс жасайды Өлеңді тыңдайды Суреттегі өзгерістерді айтып береді.
Рефлексивті түзетушілік	«Ыстық доп» арқылы қорытындылау Смайликтер арқылы балаларға өздерін бағалату:  -мен бірін түсіндім;  -мен түсінбедім; Балаларды мадақтау.	Балалар өздерін бағалайды

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент

Тақырыбы:	Коммуникативтік құзыреттілікті қалыптастыратын ойындар
Мақсаты:	Зейінді, есте сақтауды, логикалық ойлауды дамыту
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Сырты, іші, түр, келбет, ерекшелік
Билингвалды компонент:	Снаружи, внутри, вид.

Іс әрекет кезеңдері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық алаңы Табиғат біздің анамыз, Табиғатқа баламыз. Иіліп сәлем береміз, Біз әдепті баламыз.	Балалар қосылып айтады
Ұйымдастыру іздестіру	«Үш өзгеріс» ойыны. Ойынды ұйымдастыру: Екі бала таңдалады: біреуінің сыртқы түрін есте сақтау керек, ал екіншісі не өзгергенін болжайды. Содан кейін олардың біреуі артқа бұрылады, ал қалғандары бірінші баланың сыртқы келбетінде үш өзгеріс жасайды, мысалы: аяқ киімді бір аяғынан екінші аяғына ауыстырыңыз, түйреуіштерді алыңыз, жеңдерді ораңыз. Басқа ойыншы бұрылып, өзгерген үш өзгерісті табуға тырысады. Содан кейін ойыншылар орындарын ауыстырады. «Қол тигізу» ойыны. Барлық ойыншылар әртүрлі киінген. Тәрбиеші айтады: «қол тигізу... көк! Барлығы бірден бағдарлануы керек, киімдегі қатысушылардан көк нәрсе тауып, сол түске қол тигізуі керек. Түстер мезгіл-мезгіл өзгеріп отырады, тәрбиеші әр қатысушыға қол тигізуді қадағалайды. «Орнын тап» ойыны. Магнитті тақтада бақаларды түсіне қарай жапыраққа отырғызады. 	Лулли шеңберімен жұмыс жасайды. Магнитті тақтада түстерді сәйкестендіреді.

Рефлексивті түзетушілік	«Кубизм» әдісі арқылы қорытындылау 1-ойындар ұнады ма? 2- бүгін қандай түстерді білдіңдер? Балаларды мадақтау.	Балалар сұрақтарға түсінгендері бойынша жауап береді

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы №12

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Зейінді және есте сақтауды дамытатын ойындар.
Мақсаты:	Дидактикалық ойындар арқылы балалардың зейінін және есте сақтауын дамыту.
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Қатты, жұмсақ, дөңгелек, төртбұрыш
Билингвалды компонент:	Твердый, мягкий, круглый, прямоугольный

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбер Жолыққан бар жандарға, Амандасып, ақ пейілмен «Сәлеметсіздер ме!»-деймін мен. -Сен әдептісің, Сен мейірімдісің, Сен қамқорсың, Сен ақкөңілсің, Ал сен шыншылсың,-осылай жалғасады.	Балалар бірге қосылып айтады
Ұйымдастыру іздестіру	«Қорапта не бар?» ойыны. Төр жерден тесілген қорапты теріс қаратып қойып, тәрбиеші оған түрлі ойыншықтар қояды, балалар қораптағы ойыншықтардың бірін кезекпен ұстап көреді, оны атайды, содан кейін ойыншықты топтың барлық мүшелеріне шығарып, көрсетеді. Тапсырманы балаларға белгілі бір ойыншық алуды ұсыну арқылы қиындатуға болады немесе кез-келген ойыншықты алдын-ала еске түсіріп, атаңыз, содан кейін оны тауып алыңыз. 	Қораптағы затты қолдарымен ұстау арқылы суреттейді.

	«Не жоғалып кетті?» ойыны. Баланың алдына 10 кішкентай ойыншық қойылады. Ол оларды еске сақтайды, содан кейін көзін жұмады. Бір ойыншықты немесе екеуін қасындағы бала жасырып қояды. Көзін ашып бала жоғалған ойыншықты табады.	
Рефлексивті түзетушілік	«Ашық микрофон» әдісі арқылы қорытындылау Микрофон арқылы балалардан сұхбат алу: -0Балаларды мадақтау.	Жауаптары тыңдалады

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Тақырыбы:	«Калейдоскоп» ойыны.
Мақсаты:	Балалардың есте сақтау, байқампаздық, ұқыптылық дағдыларын дамыту.
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Калейдоскоп, геометриялық фигуралар, кубиктер, магнит.
Сөздік жұмыс:	Калейдоскоп, ою-өрнек, наклейка, шырша.
Билингвалды компонент:	Калейдоскоп- калейдоскоп, жұмыртқа- яйцо,тәттілер-сладости

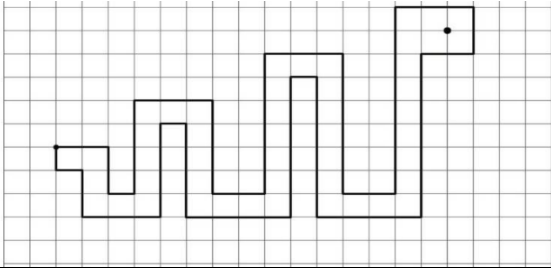
Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбер Армысың асыл күн, Армысың асыл жар, Амысың көк аспан, Армысың достарым, Жылуыңа жылу қос, Міне менің қолым!	Балалар қол ұстасып бірге айтады. Күлімдеп алақандарының жылулықтарын сезінеді.
Ұйымдастыру іздестіру	 "Калейдоскоп" ойыны. Ойын үшін балаларға ою-өрнек салу немесе дайын пішіндерді (геометриялық фигуралар, кесілген суреттер) жабыстыру және олардың жұмысы туралы айту ұсынылады. Ол үшін тәрбиеші жұмыс тақырыбын бергені жөн. Мысалы: "кілем", "көрпе", "сурет жақтауы" және басқалар.	Балалар қызығушылық танытады Балалар жапсыру арқылы кілем құрастырады.

	"Шыршаны безендіру" ойыны. 1 нұсқа. Әр баланың парағында шырша боялған, бірақ ондағы барлық шарлар ақ түсті. Балалар тәрбиешінің нұсқауы бойынша шарларды бояйды.  2-нұсқа. Балаларда қағаздан шырша дайындамасы және қағаздан қиылған түрлі түсті геометриялық фигуралар бар. Балалар кезек - кезек қай фигураны қайда қою керек анықтайды. Ойын үшін балаларға ою-өрнек салады немесе дайын пішіндерді, геометриялық фигураларды, кесілген суреттерді жабыстырады.	Шыршаға ойыншықтар дайындайды немесе дайын ойыншықтарды жабыстырады.
Рефлексивті түзетушілік	Қорытындылау -Балалар, біз қандай тапсырмалар орындадық? Ал енді алтын жұмыртқаны ашайық, ішінде не бар екен? (ашады, ішінен тәттілер шығады) Балаларды мақтау.	Балалар сұрақтарға жауап береді Тәттілер жейді

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы №14

Варативтік компонент	
Білім бөлімі:	
Тақырыбы:	«Геометриялық диктант» ойыны
Мақсаты:	Геометриялық фигураларды ажыратуға, түсін, пішінін, көлемін сипаттауға бейімдеу.
Көрнекілік, көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Шаршы, бұрыш, жоғары, төмен, оң жағы, сол жағы.
Билингвалды компонент:	Шаршы- квадрат, бұрыш- угол, шеңбер- круг.

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
----------------------------	-------------------------------	------------------------------

Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбер құру Күндей жарық, айдай арайлы, Судай мөлдір таза көңілмен Бүгінгі күнді бастайық. Жоғары- төмен Оңға-солға Артқа- алға қол созып, Жаттығуды жасайық.	Балалар өлең сөзін бірге айтып, жаттығу жасайды.
Ұйымдастыру іздестіру	"Геометриялық диктант" ойыны. Балалардың алдында қағаз және геометриялық фигуралар жиынтығы жатыр. Тәрбиеші нұсқаулар береді, ал балалар тез қарқынмен орындауы керек. Мысалы, қызыл шаршыны жоғарғы сол жақ бұрышқа, сары шеңберді парақтың ортасына және т. б. қойыңыз.: 1-нұсқа: Тәрбиеші диктантқа сәйкес геометриялық фигуралармен алдын-ала парак дайындайды. 2-нұсқа: балалардың біреуі (тәрбиешінің бақылауымен) магниттік тақтада жұмыс істейді, содан кейін оны барлық балаларға бұруға болады. «Мен көлікпен жүремін» ойыны. Әр баланың алдында қағаз парағы (А3) және кішкентай машина беріледі. 1 нұсқа. Балалар тәрбиешінің нұсқауларын тыңдап, машинаны дұрыс бағытта жылжытады. Мысалы, парақтың төменгі оң жақ бұрышында гараж бар, сол жерден біз парақтың төменгі жағымен мектепке барамыз. Ол төменгі сол жақта, ал мектептен кейін біз жоғарғы оң жақ бұрышта орналасқан хайуанаттар бағына барамыз және т. б. «Машинамен жүріп өт» ойыны. Балалар таратылған паракшадағы фигура бойымен жүреді. 	Балалар йын шартын орындайды. Ойын шартын орындайды. Тәрбиеші бағытымен машинаны парак бетінде жүргізеді. 
Рефлексивті түзетушілік	«Бес саусақ» әдісі бойынша балалардың алған білімдерін бекіту. <i>Бас бармақ-Мен бүгін не алдым?</i>	

	<i>Балан үйрек-Маған не ұнады?</i> <i>Ортан терек-Мен кімге көмектестім?</i> <i>Шылдыр шүмек-Маған не қиын болды?</i> <i>Кішкене бөбек-Менің көңіл-күйім ...</i> Балаларды мақтау.	Бес саусақ» әдісі бойынша балалар алған білімдерін бекітеді
--	---	--

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Жазықтықта бағдарлау дағдыларын қалыптастыруға арналған ойындар
Мақсаты:	Жазықтықта бағдарлау дағдыларын қалыптастыру.
Көрнекілік,көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Лабиринт, оң жақ, сол жақ, асты, үсті.
Билингвалды компонент:	Лабиринт, оң жақ - правый, сол жақ- левый.

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	«Күлімдейік» - Балалар адам жанының, жүрегінің кілті біздің езуімізде. Егер біз үнемі достарымызға, ата - анамызға, апайларға күлімдеп, жадырап көңілді жүрсек біз мейірімді, ақылды болып өсеміз. Жан - жағымызға күлкі сыйлайық. Олай болса кел, балалар күлейік!	Балалар шеңберге тұрып бір-біріне күлімдеп қарайды
Ұйымдастыру іздестіру	«Көршілерді атаңыз» ойыны. Ол үшін әртүрлі заттардың суреттері ретсіз орналастырылған қағаз парағы қолданылады. 1-нұсқа: тәрбиеші заттың суретін тауып, оның оң жағында не бейнеленгенін, астында не салынғанын анықтауды сұрайды, берілген заттың жоғарғы оң жағында не бар және т. б.  2-нұсқа: тәрбиеші орналасқан заттарды атауды немесе көрсетуді сұрайды: жоғарғы оң жақ бұрышта, парақтың төменгі жағында, парақтың ортасында және т. б «Гарри Поттер Лабиринті» ойыны.	Балалар сұрақтарға жауап береді Жауаптары

	Тәрбиеші әр балаға лабиринт сызылған және жолдың басы көрсетілген парақты таратады. Содан кейін балаларға кубокқа жол табуға көмектесу ұсынылады, ол үшін нұсқауларды орындау керек, содан кейін олардың дұрыс орындалуын тексеру керек. Алдымен лабиринті бар парақты оған кіреберіс сол жақта (оң жақта, жоғарыда, төменде) болатындай етіп орналастыру керек, содан кейін бұрылғанға дейін (сызық сызыңыз), нұсқауларға сәйкес қажетті бағытқа бұрылыңыз. Мысалы, төменгі жағындағы лабиринтке кіру, жоғары, солға, жоғары, оңға, төмен. Соңына жеткенде, балалар өздерін тексере алады: мұғалім сол бағытты тақтаға маркермен сызып, оны парағына қойды, бала оның бүкіл жолды дұрыс жасағанын көреді.	Лабиринтпен жұмыс.
Рефлексивті түзетушілік	«Ашық микрофон» әдісі арқылы қорытындылау Микрофон арқылы балалардан сұхбат алу: -Бүгін қандай ойын ойнадық? Балаларды мадақтау.	Жауаптары тыңдалады

Оқу іс-әрекетінің технологиялық картасы

Вариативті компонент	
Тақырыбы:	Қозғалысты бағдарлау дағдыларын қалыптастыруға арналған ойындар.
Мақсаты:	Қозғалысты бағдарлау дағдыларын қалыптастыруға арналған ойындар арқылы бағыт, бағдар, батыс, шығыс ұғымдарымен таныстыру.
Көрнекілік,көрнекі құрал-жабдықтар:	Ойыншықтар, геометриялық фигуралар, карточкалар, жеміс-жидектер, машиналардың суреттері, кубиктер, магнит, стикер, плакат.
Сөздік жұмыс:	Алға, артқа, оңға-солға
Билингвалды компонент:	Алға- вперед, артқа- назад, оңға- на права, солға- на лева.

Іс әрекет кезендері	Тәрбиешінің іс әрекеті	Балалардың іс әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Шаттық шеңбер Көтеріліп шаңырақ,уықтары шаншылар, (қолдарын көтеру) Кергелер керіліп,(қолдарын екі жаққа созып) Өрімдей боп өрілер (бір-бірін құшақтайды) Бәріміз жүрсек айналып,киіз үй боп көрінер (шеңбер болып жүреді).	Балалар өлең сөздеріне қимыл-қозғалыс жасайды
Ұйымдастыру іздестіру	«Қайда барасың және не табасың» ойыны. Ойын алдында барлық балалар ойыншықтары бар сөрелердің алдында жартылай шеңберге	

	отырады. Балалардың бірі барлық балаларға бет бұрады, бірақ тәрбиешінің ойыншықты қайда жасырғанын көрмейді. Содан кейін тәрбиеші тәрбиеші сол балаға нұсқаулар береді. Мысалы, 2 қадам алға, 3 қадам солға, тағы 1 қадам алға, төменгі сөреден іздеңіз. Алдымен тәрбиеші жетекші рөл атқарады, содан кейін – бұл нұсқаулықты дұрыс орындаған бала болуы мүмкін. "Магнитті тап" ойыны. Магниттік тақтадағы балалардың алдында әртүрлі магниттер бар. Олардың әрқайсысы көздерін жұмып (байлап) қандай магнит іздейтінін біледі. Балалар "өз" магнитін табу үшін кезек-кезек тақтаға шығады, ал қалған балалар қайда қарау керектігі туралы кеңестер береді. Мысалы, жоғары, жоғары, одан да жоғары, сол жақта, сәл төмен. "Синхронды жүзу" ойыны. Балалар кілемде бір-бірінен бірдей қашықтықта тұрады. Тәрбиеші барлық балаларға бір уақытта кеңістікте қозғалу туралы нұсқаулар береді, кейде олардың бағытын бір-біріне қатысты өзгертеді. Мысалы, барлығы алға, оңға, солға екі қадам, оңға бұрылды, артқа қадам жасады және т. б. "Жаңа жүріс" ойыны. Бұл ойынды серуендеу кезінде 1-2 баламен өткізуге болады. Біз қазір барлық адамдар сияқты емес, ерекше жолмен жүреміз деп келісеміз. Мысалы, алға екі қадам, оңға бір қадам немесе артқа қадам, алға екі қадам. Ойын қиындаған кезде бала өзінің "жүрісін" басқарып қана қоймай, белгілі бір мақсатқа жету үшін денесін бұруы керек.	Ойын шарттарын орындайды. Жаңа сөздермен танысады
Рефлексивті түзетушілік	«Ашық микрофон» әдісі арқылы қорытындылау Микрофон арқылы балалардан сұхбат алу: -бүгінгі ойындар ұнады ма? - қандай жаңа сөздер білдіңдер? Балаларды мадақтау.	Жауаптары тыңдалады

Пайдаланган әдебиеттер тізімі:

1. Венгер Л. А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. — М., 1978—127с.
2. Венгер, Л.А. Психическое развитие в игре и подготовка детей к школе/ Л.А. Венгер // Руководство играми детей в дошкольных учреждениях; под ред. М. А. Васильевой. - М., 1986.
3. Игра дошкольника / Под ред. С. Л. Новоселовой. – М., 1991.
4. Калининченко А.В., Микляева Ю.В. Развитие игровой деятельности дошкольников: Методическое пособие. - М.: Айрис-пресс, 2004. - 112 с.
5. Короткова Н.А., И.Л.Кириллов. Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников. - Дошкольное воспитание. - 1997. - № 6.
6. Менджерицкая, Д.В. Воспитателю о детской игре. Под редакцией Т.А. Марковой. - М.: Просвещение, 1982. - 128 с.
7. Михайленко Н.Я., Н.А.Короткова. Игра с правилами в дошкольном возрасте. М.: Онега, 1994.
8. Михайленко Н. Я. Теория сюжетно — ролевых игр. — М.: ЮНИТИ. 2010. -365с.
9. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду: пособие для воспитателя [Текст] / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. — 3-е изд., испр. — М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. — 96 с.

Авторлар туралы мәлімет



Нұржанова Жайна Шүкірқызы,
Алматы облысы, Қонаев қаласы «Ақдидар»
бөбекжай-балабақшасының тәрбиешісі



Өнербек Мадина Бейбітқызы,
Алматы облысы, Қонаев қаласы «Ақдидар»
бөбекжай-балабақшасының тәрбиешісі

