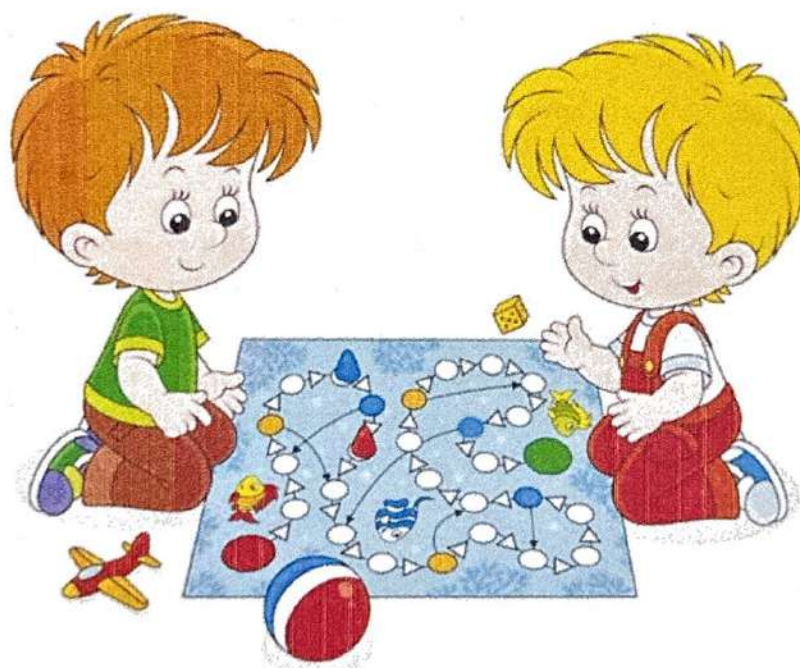


Маңғыстау облысының білім басқармасының
«Білім берудің оқу әдістемелік орталығы»
коммуналдық мемлекеттік мекемесі.

«Балалардың ойлау қабілетін ойын арқылы дамыту»

(Әдістемелік құрал)



Ақтау-2026 жыл



Рецензент: Ш. Есенов атындағы Каспий технологиялар және инженеринг университеті, Педагогика факультетінің педагогика ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессоры Қалиева Гүлжан Абужаровна

Рецензент: Есенов ат. КТИУ, "Жалпы педагогика" кафедрасының меңгерушісі, PhD.п. г. к. Джанисенова А.М.

Құрастырушы:

«№4 арнайы балабақшасы» тәрбиеші, педагог-модератор Ибадуллаева Гулжазира Акмырзаевна

Аннотация: Бұл әдістемелік құрал мектепке дейінгі балалардың логикалық ойлауын, зейінін, есте сақтау қабілетін және тілдік құзыреттіліктерін ойын арқылы кешенді дамытуға бағытталған. Құралда салыстыру, талдау, қорытынды жасау, шығармашылық ойлау дағдыларын қалыптастыруға және танымдық белсенділігін арттыруға арналған тиімді тапсырмалар жүйесі ұсынылған.

« Ұсынылды »

Сараптау комиссиясының кеңесі

Хаттама № 1

« 20 » 05 2026 ж.

Хатшы М. Байдулла.

Түсіндірме жазба

Бұл оқу-әдістемелік құрал мектепке дейінгі ұйымдардың тәрбиешілеріне, әдіскерлеріне және педагог мамандарына арналған. Құралдың негізгі мақсаты – мектеп жасына дейінгі балалардың ойлау қабілетін ойын әрекеті арқылы тиімді дамытуға бағытталған әдіс-тәсілдер жүйесін ұсыну.

Мектепке дейінгі кезең – баланың танымдық, зияткерлік және шығармашылық қабілеттері қарқынды дамитын маңызды кезең. Осы кезеңде баланың ойлауын дамытуда ойын жетекші іс-әрекет болып табылады. Ойын барысында бала қоршаған ортаны танып-біледі, салыстырады, талдайды, қорытынды жасайды және өз ойын еркін жеткізуге дағдыланады. Сондықтан бұл құралда ойын технологиялары арқылы балалардың логикалық, сыни және шығармашылық ойлауын дамытуға ерекше көңіл бөлінген.

Құрал мазмұны балалардың жас ерекшеліктерін ескере отырып, қарапайымнан күрделіге қарай жүйеленген. Ұсынылған ойындар мен жаттығулар балалардың танымдық белсенділігін арттыруға, зейінін, есте сақтау қабілетін, қиялын және сөйлеу тілін дамытуға бағытталған.

Құрал құрылымы бірнеше бөлімнен тұрады.

Әр бөлімде ойын түрлері, оларды ұйымдастыру жолдары, мақсат-міндеттері және күтілетін нәтижелері нақты көрсетілген.

I. Кіріспе.

"Ойын — бұл баланың рухани әлеміне қоршаған орта туралы ой-пікірлер мен түсініктердің өміршең ағымы құйылатын үлкен жарық терезе."

(В.А. Сухомлинский)

Ойын — мектепке дейінгі жастағы балалардың жетекші әрекеті. Ойын барысында бала қоршаған ортаны таниды, салыстырады, талдайды, қорытынды жасайды және өз ойын еркін жеткізуге үйренеді.

Мақсаты

мектепке дейінгі балаларының логикалық ойлауын, зейінін, есте сақтау қабілетін және тілдік құзыреттіліктерін ойын іс-әрекеті арқылы жүйелі түрде дамыту.

Міндеттері:

- логикалық ойлауын қалыптастыру;
- салыстыру, талдау, қорытынды жасау дағдыларын дамыту;
- есте сақтау және зейінін жетілдіру;
- шығармашылық ойлауын дамыту;
- тілдік және танымдық белсенділігін арттыру.

Мектепке дейінгі ұйымдардың тәрбиешілері, әдіскерлері және мектеп жасына дейінгі балалардың ата-аналары қолдана алады.

Қысқаша айтқанда, бұл құрал балалардың білім беру және тәрбиелеу процесіне қатысы бар кез келген маманға немесе ата-анаға пайдалы.

II. Негізгі бөлім

II.1 Ойын технологиясының маңызы.

II.1.1 Ойлау қабілетін дамытудың психологиялық негіздері.

Мектепке дейінгі жаста:

- Көрнекі-әрекеттік ойлау басым:

Бала заттарды тікелей әрекет арқылы танып, мәселені нақты іс-қимыл жасау барысында шешеді. Ол затты ұстап көру, құрастыру, бөлшектеу, салыстыру арқылы қоршаған ортаны зерттейді.

Ойлау үдерісі практикалық әрекетпен тығыз байланысты жүреді.

- Көрнекі-бейнелік ойлау дамиды:

Бала заттардың бейнесін елестету арқылы ой қорыта бастайды. Ол суреттер, модельдер, символдар арқылы тапсырмаларды орындай алады. Заттың нақты өзі болмаса да, оның бейнесі негізінде шешім қабылдау қабілеті қалыптасады.

- Логикалық ойлаудың бастапқы элементтері қалыптасады:

Балалар қарапайым себеп-салдар байланыстарын анықтайды, заттарды топтастырады, салыстырады, жалпылайды. «Неге?», «Қалай?», «Не үшін?» деген сұрақтарға жауап іздеу арқылы талдау және қорытынды жасау дағдылары дамиды.

- Қиял мен шығармашылық ойлау белсенді дамиды:

Бала ойын барысында жаңа бейнелер құрастырады, жағдаяттарды ойлап табады, рөлдерге енеді. Шығармашылық ойлау оның тілдік дамуына, әлеуметтік қарым-қатынасына және эмоционалдық өрісінің кеңеюіне ықпал етеді.

- Зейін, есте сақтау және қабылдау үдерістері жетіледі:

Бала нұсқауды тыңдап, есте сақтап, оны орындауға үйренеді. Бұл танымдық белсенділіктің артуына негіз болады.

- Танымдық қызығушылық артады:

Балалар қоршаған орта құбылыстарын зерттеуге ұмтылады, сұрақтар қояды, тәжірибе жасауға қызығады. Бұл — оқу әрекетіне дайындықтың маңызды көрсеткіші.

Осы ерекшеліктерді ескере отырып, мектепке дейінгі ұйым педагогі оқу-тәрбие үдерісінде ойын технологияларын жүйелі және мақсатты түрде қолдануы қажет. Ойын арқылы ұйымдастырылған әрекет баланың табиғи даму заңдылықтарына сәйкес келеді және ойлау қабілетін тиімді дамытады.

II.1.2 Ойын технологиясының маңызы.

Ойын технологиясы — мектепке дейінгі жастағы балаларды дамытудың тиімді педагогикалық құралы. Ойын барысында бала еркін әрекет етеді, өз мүмкіндіктерін байқап көреді, қоршаған ортаны таниды және танымдық белсенділігін арттырады. Ойын оқу қызметін табиғи, қызықты және баланың жас ерекшелігіне сай ұйымдастыруға мүмкіндік береді.

Ойын арқылы бала:

- салыстырады — заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын анықтайды;
 - талдайды -құбылыстар мен әрекеттердің мәнін түсінуге тырысады;
 - топтастырады -заттарды ортақ белгілеріне қарай біріктіреді;
 - қорытынды жасайды -қарапайым себеп-салдар байланыстарын анықтайды;
 - шешім қабылдайды -берілген жағдаяттан шығу жолын табуға ұмтылады.
- Сонымен қатар ойын барысында баланың зейіні, есте сақтау қабілеті, тілдік қоры және шығармашылық белсенділігі дамиды. Ойын әрекеті баланың дербестігін қалыптастырып, өз ойын дәлелдеуге, пікірін білдіруге және өзгелермен қарым-қатынас жасауға үйретеді. Осылайша, ойын технологиясы баланың ойлау қабілетін жан-жақты дамытып, оның мектепке психологиялық және интеллектуалдық тұрғыдан дайындығын қамтамасыз етеді.

II.1.3 Ойындарды ұйымдастыру әдістемесі

Ойын құрылымы:

1.Мақсаты

2.Қажетті құралдар

3.Ойын барысы

4.Күтілетін нәтиже

Мектепке дейінгі ұйымдарда қолданылатын дидактикалық және дамытушы ойындар нақты құрылым негізінде ұйымдастырылуы тиіс. Ойын құрылымының сақталуы педагогқа оқу-тәрбие үдерісін тиімді жоспарлауға, ал балаларға тапсырманы түсініп, белсенді қатысуға мүмкіндік береді.

1.Мақсаты:

Ойынның мақсаты балалардың танымдық және ойлау қабілеттерін дамытуға бағытталады. Мақсат нақты, түсінікті және баланың жас ерекшелігіне сәйкес болуы қажет. Ойын барысында логикалық ойлау, салыстыру, талдау, есте сақтау, зейін, қиял және шығармашылық қабілеттер дамытылады. Дұрыс қойылған мақсат педагогтың жұмысын жүйелеп, күтілетін нәтижеге қол жеткізуге ықпал етеді.

2.Қажетті құралдар

Ойынды ұйымдастыру үшін қолданылатын материалдар мен көрнекіліктер алдын ала дайындалады. Оларға суретті карточкалар, ойыншықтар, геометриялық пішіндер, конструкторлар, паздар, табиғи материалдар және үлестірмелі дидактикалық құралдар жатады. Құралдар баланың жас ерекшелігіне қауіпсіз, тартымды және түсінікті болуы тиіс. Көрнекіліктер ойын мазмұнын қабылдауды жеңілдетіп, балалардың қызығушылығын арттырады.

3.Ойын барысы.

Ойын барысы педагогтың балаларды қызықтыруынан және ойын шартын түсіндіруінен басталады. Тәрбиеші ойын ережесін қарапайым әрі түсінікті тілмен жеткізеді, қажет жағдайда үлгі көрсетеді. Ойын кезінде балалар

тапсырманы орындай отырып, салыстырады, ойлайды, шешім қабылдайды және өз жауаптарын түсіндіруге үйренеді. Педагог балалардың белсенді қатысуын қамтамасыз етіп, бағыт-бағдар береді, бірақ дайын жауап ұсынбайды. Бұл балалардың дербес ойлауына мүмкіндік жасайды.

4. Күтілетін нәтиже.

Ойын нәтижесінде балалардың танымдық дағдылары дамып, ойлау әрекеті жетіледі. Балалар заттарды салыстыруды, топтастыруды, себеп-салдар байланыстарын анықтауды, өз ойын дәлелдеуді үйренеді. Зейіні мен есте сақтау қабілеті жақсарып, танымдық қызығушылығы артады. Сонымен қатар балалардың өз бетімен шешім қабылдау, шығармашылық ойлау және қарым-қатынас жасау дағдылары қалыптасады.

Ойын құрылымын жүйелі қолдану мектепке дейінгі жастағы балалардың ойлау қабілетін тиімді дамытуға және оқу әрекетіне дайындық деңгейін арттыруға мүмкіндік береді.

II.2 Ойлау қабілетін дамытуға арналған ойын түрлері.

Ойлау қабілетін дамытуға бағытталған ойындардың негізгі мақсаты – баланың танымдық белсенділігін арттыру және зияткерлік дамуына жағдай жасау.

Осыған байланысты ойын түрлерінің мақсаттары төмендегідей:

Балалардың логикалық ойлау қабілетін дамыту (салыстыру, талдау, жинақтау, қорытынды жасауды) дағдыларын қалыптастыру;

Зейінін, есте сақтау қабілетін және қабылдауын жетілдіру;

Балалардың қиялын және шығармашылық қабілеттерін дамыту;

Сөйлеу тілін дамыту, өз ойын анық, жүйелі жеткізе білуге дағдыландыру;

Проблемалық жағдайларды шешу дағдыларын қалыптастыру;

Балалардың өз бетінше ойлауына және әрекет етуіне жағдай жасау;

Танымдық қызығушылығын арттыру, білімге деген ынтасын қалыптастыру; Қоршаған орта туралы түсінігін кеңейту және білімін толықтыру;

Топпен жұмыс жасау арқылы қарым-қатынас дағдыларын дамыту.

Осы мақсаттар арқылы ойындар балалардың жан-жақты дамуына ықпал етіп, олардың мектепке дайындығын арттырады.

➤ Дидактикалық ойындар.

Дидактикалық ойындар – бұл балалардың танымдық қабілеттерін дамытуға, білімді игеруге және ақыл-ой әрекетін жетілдіруге бағытталған арнайы ұйымдастырылған ойын түрлері.

Дидактикалық ойындардың негізгі мақсаты – балаларды ойын арқылы жеңіл және көңілді түрде тәрбиелеу. Мұндай ойындар барысында бала салыстырады, талдайды, қорытынды жасайды, есте сақтайды және өзін білдіруді үйренеді.

Дидактикалық ойындардың ерекшеліктері:

Оқытудың мақсаты нақты болады;

Ойын ережелері сақталады;

Баланың белсенді қатысуы қамтамасыз етіледі;

Танымдық қызығушылық артады.

Мысалы: "Артық табыңыз"

"Түстерді ажыратыңыз"

"Кім қайда тұрады?" "Жұп тап"

Осылайша, дидактикалық ойындар балабақшада оқыту мен тәрбиелеудің ең тиімді әдістерінің бірі болып табылады.

➤ Құрастыру ойындары

Құрастыру ойындары – бұл балалардың әртүрлі материалдардан (құрылыс бөлшектері, текшелер, конструкторлар және т.б.) белгілі бір заттарды, ғимараттарды немесе бейнелерді құрастырып жасауына бағытталған ойын түрі.

Бұл ойындар барысында балалар өз қиялын іске асырып, ойлау қабілетін дамытады, кеңістікті бағдарлауды үйренеді және ұсақ моторикасы жетіледі. Құрастыру ойындары балаларды жоспарлауға, салыстыруға, талдауға және нәтижеге жетуге дағдыландырады.

Сонымен қатар, бұл ойындар балалардың шығармашылық қабілетін арттырып, ұжыммен жұмыс жасауға, бір-бірімен қарым-қатынас орнатуға мүмкіндік береді.

➤ Рөлдік ойындар

Балалардың әлеуметтік ойлау қабілетін, қиялын, шығармашылық ойлауын және коммуникативтік дағдыларын дамыту. Ойын арқылы балалар өзара әрекеттесуді үйренеді, әлеуметтік рөлдерді түсінеді және эмоцияларын білдіруді тәжірибелейді.

Балаларға белгілі бір әлеуметтік жағдай немесе сюжет беріледі (мысалы, «Дүкен», «Дәрігер», «Отбасы», «Балабақша»). Ойын барысында балалар өзара диалог жүргізеді, рөлдеріне сәйкес іс-қимылдар жасайды. Педагог немесе жетекші қажет болған жағдайда бағыт беріп, ойынның логикалық және әлеуметтік құрылымын сақтауға көмектеседі. Ойын аяқталған соң, балалар өз тәжірибелерімен бөліседі, не ұнағанын және қандай қиындықтар туындағанын талқылайды.

➤ Логикалық ойындар

Логикалық ойындар – баланың ойлау қабілетін, зейінін, есте сақтауын, тапқырлығын және шешім қабылдау дағдыларын дамытуға бағытталған ойын түрлері.

Логикалық ойындар барысында бала салыстырады, талдайды, қорытынды жасайды, себеп-салдар байланысын анықтайды. Мұндай ойындар баланың ақыл-ойын дамытпаш қана қоймай, оның қызығушылығын арттырып, өз бетінше ойлануға үйретеді.

Мысалы, логикалық ойындарға мыналар жатады: сәйкестендіру ойындары; артық затты табу; жұмбақтар шешу; пазлдар құрастыру; лабиринттен жол табу.

Логикалық ойындар мектепке дейінгі жастағы балалардың интеллектуалдық дамуына үлкен әсер етеді және оқу процесінің маңызды бөлігі болып табылады.

➤ Қимылды ойындар.

Кимылды ойындар арқылы ойлауды дамыту мақсаттары: балалардың тек дене белсенділігін ғана емес, сонымен қатар ойлау қабілетін дамытуға бағытталған тиімді құрал. Мұндай ойындар барысында бала қозғала отырып ойнайды, шешім қабылдайды және түрлі жағдайларға бейімделеді. Кимылды ойындар баланың ойлау процесін табиғи түрде дамытып, оны белсенді, тапқыр және икемді болуға жетелейді.

П.3 Ойындарды ұйымдастыру кезеңдері.

Ойындарды ұйымдастыру кезеңдері әдетте 3 бөлімнен тұрады:

Дайындық кезеңі.

Бұл кезеңде тәрбиеші ойынның мақсатын анықтайды, қажетті құрал-жабдықтарды дайындайды, балаларға ойынның шартын, ережесін түсіндіреді.

Негізгі кезең (ойынды өткізу).

Балалар ойынға белсенді қатысып, берілген тапсырмаларды орындайды. Осы кезде олардың ойлау, кимыл-қозғалыс және қарым-қатынас дағдылары дамиды.

Қорытынды кезең.

Ойын соңында нәтижелер талданады, балалардың іс-әрекеті бағаланады, мадақтау жүргізіледі және ойын бойынша қысқаша қорытынды жасалады. Бұл кезеңдер ойынның тиімді ері жүйелі ұйымдастырылуын қамтамасыз етеді.

III. Ойындар картотекасы.

➤ Дидактикалық ойындар.

Мақсаты:

➤ Балалардың ой-өрісін кеңейтіп, тіл байлығын асыл сөздермен толықтыру, дүниетанымын қалыптастырып, қиялын шарықтау, жүрегіне эстетикалық әсемдік ұялату.

➤ Балалардың іденімпаздық отын жатып, тапқырлық қабілетін ұштау, байқағыштық қызығарып оятып, шығармашылық қанатын қатайту.

Дидактикалық ойындардың кешенді басқару әдісі – балаларды білім нәрімен сусыздатпай, әсерді сезімге бөлеп, шығармашылық шыңына жетелеуші құрал.

Ол келесі компоненттерді қамтиды:

1. **Ойынды басқару** – белсенді әрекет арқылы қоршаған әлеммен танысу; үйретуші ойындар арқылы білімге құштарлықты ояту; заңдық-дамытушы ортаны ұйымдастыру арқылы шығармашылық іденіске жол ашу.

2. **Балаларды білім және әсер арқылы байыту:** бақылау, әккүрмеделер, көркем әдебиет оқу, тәрбиешінің әңгімесі, сұхбат-әңгіме, белгіленген тақырыптар бойынша балалардың әңгімелесуі арқылы түсініктерді қалыптастыру.

Шығармашылық қабілеттерін дамыту. Ойын арқылы оқыту технологиясы — альтернативті тандау негізінде тапсырманың шешімін табу дағдысын қалыптастыруға, оқыту барысында әр түрлі дидактикалық ойын әдістерін тиімді қолдануға бағытталған жүйе.
«Дәл осындай пішінді тап»

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту, пішіндерді атауға, ажыратуға, салыстыруға жаттықтыруға. Ойынның құрал-жабдықтары: бала саны бойынша құлыптың суреттері, геометриялық пішіндер. Ойынның мазмұны: алдарындағы сикырды құлыпты ашуды ұсыну.

Құлыптың кілттері де сикырды, геометриялық пішіндерден құралған екенін айту.

Әр бала құлыпқа сай келетін кілтті алып, құлыпты ашады.

«Үйдің есігін жабайық»

Ойынның мақсаты: заттарды өлшемі бойынша салыстыруға, жуан және жіңішке заттарды ажыратуға жаттықтыру. Ойлау қабілетін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: үйдің, есіктің суреттері.

Ойынның мазмұны: қағаздан қиылған, есігі жоқ кіз үйдің суретін балаларға тарату. Кіз үйдің бос жерлеріне тиісті геометриялық пішіндер мен олардың түстерін табулы ұсыныңыз.

«Вагондарға дөңгелек тандау».

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, қасиеттерін білуге жаттықтыру, ойлау қабілетін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: қағазға салынған вагондар.

Әртүрлі геометриялық пішіндер. Ойынның мазмұны:

Балалар вагондарға лайық дөңгелектерді әртүрлі пішіндердің ішінен табады.

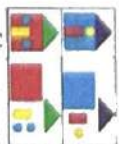
«Үй құрылысының ретін көрсету»

Мақсаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру, ойлау қабілеттерін, қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: баланың саны бойынша әртүрлі түсті жолақтар, пішіндер, үй суретінің үлгісі.

Мазмұны: Балаларға үйдің суретінің үлгісін көрсету.

Балаларға әртүрлі жолақшаларды, пішіндерді таратып беру. Үлгіге қарап осы пішіндерден үйді құрастыруды ұсыну.



«Бет орамалға лайық жамалуларды табу»

Мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру, логикалық ойлау қабілеттерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: бала саны бойынша қағаздан жасалған кілем үлгісі, әртүрлі пішіндер.

Мазмұны: Балаларға кілемдердің үлгісін таратып беру.

Алдарындағы ою пішіндердің ішінен әр кілемге лайық жамалуы табулы ұсыну.

«Жұбын тап»

Мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру; білімдерін бекіту, ойлау қабілеттерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: әртүрлі ретте орналаcқан геометриялық пішіндердің суреттері.



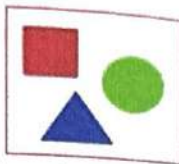
Мазмұны: Балаларға геометриялық пішіндер орналасқан суреттерді тарату. Үлгі ретінде бір суретті көрсетіп, дәл осындай суреттің жұбын табуды ұсыну. Суреттердің дұрыстығын тексеру үшін оларды салыстыру.

«Әдемі кілемшелер»

Ойынның мақсаты: бөліктерден кілемше жасауға үйрету; қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту; ұйымшылдыққа тәрбиелеу.

Ойынның құрал-жабдықтары: қағаздан жасалған кілемшелер, геометриялық пішіндер.

Ойынның мазмұны: Балалар геометриялық пішіндерді берілген кілемшелердің үстіне қойып, құрақ құрайды.



«Таныс пішіндер доминосы»

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; көп заттың ішінен біреуін таңдауға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: пішіндер бейнеленген суреттер.

Ойынның мазмұны: Балаларға суреттерді таратып беру. Жүргізуші бірінші суретті үстелдің ортасына қояды, қалған балалар сурет сәйкес өзінің суретін қояды, суретте бейнеленген пішінді атайды. Ойын осылай жалғаса береді.

«Гараждар»

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; ойлау қабілеттерін дамыту; жағымды көңіл-күйлерін қамтамасыз ету.

Ойынның құрал-жабдықтары: бала саны бойынша суреті бар рульдер, дәл сондай суреті бар гараждар.

Ойынның мазмұны: Балалар жүргізуші болады.

Колдарына суреті бар рульдерді таратып беру. Белгі бойынша балалар көліктерін жүргізіп ойнайды.

«Көліктеріңді гараждарыңа апарып қойыңдар» - деген кезде, рульдегі суретіне ұқсас суреті бар гараждың жанына барып тұра қалады.

«Өз үйіңді тап»

Ойынның мақсаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру; қабылдауын дамыту; ойынның ережесін сақтауға үйрету.

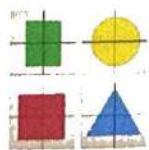
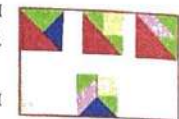
Ойынның құрал-жабдықтары: түрлі-түсті киіз үйлер.

Ойынның мазмұны: Балаларға түрлі-түсті дөңгелектер тарату, түсін атау. Үйлерін көрсету. Белгі бойынша балалар дөңгелектерінің түсі бойынша киіз үйдің қасына тұра қалады.

«Зейінді бол»

Мақсаты: Күрделі геометриялық суреттен үшбұрышты, төртбұрышты, шеңберді көрсете білу.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер кескінделген суреттер /5-сурет/.



Барысы: Тәрбиеші көрсеткіш таяқшамен бірінші /екінші, үшінші, төртінші, бесінші, алтыншы/ суретті нұсқап, балаларға мынадай сұрақ қояды: Суреттен қандай таныс пішінді көрсіндер? Әрбір суретте өзара ұқсас неше пішін бар?

Есептеу кезінде аз қателескен қатар ұтып шығады.

«Мынау қай пішін?»

Мақсаты: Геометриялық пішінді сипалап анықтау арқылы айта білу.

Көрнекілік: Картоннан жасалған геометриялық пішіндер 5-түрі.

Барысы: Бала топқа қарап тұрып, қолын артқа ұстайды. Тәрбиеші оның қолына геометриялық пішінді ұстатады. Бала оны сипап байқап, балаларға көрсетпей атын атайды.

«Кім зейінді?»

Мақсаты:

Белгілі геометриялық пішіндерден әртүрлі нәрселер құрастыру.

Көрнекілік: Сіріңке қорабында таратпа геометриялық пішіндер.

Барысы: Тәрбиеші төмендегі бейнелерді геометриялық пішіндерден алып бейнелер құрайды. Жылдам болған бала мадақталады.

«Қандай пішін шықты?»

Мақсаты: Таяқшалардан таныс геометриялық пішіндер құрастыра білу.

Көрнекілік: Әрбір балаға 10 данадан санағыш таяқшалары

Барысы: Тәрбиеші балаларға үш таяқша алып, олардан пішін құрастыруды ұсынады. Қандай пішін шықты? Енді төрт таяқша алып, пішін құрастыру ұсынылады.

Қандай пішін шықты? Тәрбиеші тағы да бір таяқша алып, оны шаршының, төртбұрыштың үстіне қояды ұсынады. Қандай пішін шықты?

«Біркелкі пішіндерді сана» Мақсаты: Пішіндерді танып, топтастыра білуге үйрету. Ойлау қабілетін, қол қимылын жаттықтыру.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер суреттері бар, таратпа суреттер. (15 дана)

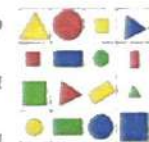
Барысы: Әр балаға пішіндер суреттері бар, суреттер таратылып беріледі. Суреттерден біркелкі пішіндерді санап атау.

«Бос торларды сәйкес пішіндермен толтыр»

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді танып, атай білуге үйрету. Бос торларды сәйкес пішіндермен толтырту. Көрнекілік: Әр балаға жеткілікті таратпа суреттер.

Барысы: Балаларға суреттер таратылып беріледі. Суреттердегі бос торларды сәйкес пішіндермен толтыр.

«Қандай пішін жетіспейді?»



Мақсаты: Геометриялық пішіндерді атай білуге үйрету. Қай пішін жетіспейтінін тапқызу.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер. (Қораптан алу)

Барысы: Тақтаға геометриялық пішіндер қойылады. Балаларға көздеріңді жұмыңдар деп, бір пішінді алып қояды. Балалар қай пішін жетіспейтінін табады.



«Катені тап»

Мақсаты: көп буынды сөздерді анық дауыстап айтуға үйрету, есту зейінін дамыту.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншықты көрсетіп, осы жануар шығарады деп болжанған қасақана дұрыс емес әрекетті атайды. Балалар бұл дұрыс па, жоқ па деп жауап беруі керек, содан кейін бұл жануардың іс жүзінде жасай алатын әрекеттерін тізімдеуі керек.

Мысалға: "Ит оқиды. Ит оқи алады ма?" Балалар: "Жоқ" деп жауап береді. Ал ит не істей алады? Балалар тізімдейді. Содан кейін басқа жануарлар шақырылады.

«Сөйлемді аяқта»

Мақсаты: сөйлемдерді қарама-қарсы мағынадағы сөзбен толықтыруға үйрету, зейінін дамыту.

Ойын барысы: Тәрбиеші сөйлемді бастайды, ал балалар сөйлемді аяқтайды, тек мағыналары қарама-қарсы сөздерді айтады.



Қант тәтті. ал бұрыш - (ащы).

Жазда жапырақтары жасыл, ал күзде(сары).

Жол кең, ал жол (тар).

"Кімнің жапырағы біл" дидактикалық ойыны

Мақсаты: өсімдікті жапырақ арқылы тануға үйрету (өсімдіктің атын жапыраққа қойып, оны табиғатта табу), зейінін дамыту.

Ойын барысы: Серуенде ағаштардан, бұталардан құлаған жапырақтарды жинау. Балаларға көрсетіңіз, қай ағаштан екенін білуге және құламаған жапырақтарға ұқсастығын табуға шақырыңыз.

«Бұл қашан болады?»

Мақсаты: балалардың тәулік бөліктері туралы білімдерін бекіту, сөйлеу, есте сақтау қабілеттерін дамыту.



Ойын барысы: Тәрбиеші балабақшадағы балалардың өмірін бейнлейтін суреттерді орналастырады; таңғы жаттығулар, таңғы ас, сабақтар және т.б. Балалар өздері үшін кез-келген

суретті таңдайды, оны қарастырады. "Таң" сөзімен барлық балалар таңға байланысты суретті көтеріп, өз таңдауын түсіндіреді. Содан кейін күндіз, кешке, түнде. Әрбір дұрыс жауап үшін балалар чип алады.

«Ағаш, бұта, гүл»

Мақсаты: өсімдіктер туралы білімдерін бекіту, балалардың ой-өрісін кеңейту, сөйлеу, есте сақтау қабілеттерін дамыту.



Ойын барысы: Жүргізуші "Ағаш, бұта, шөп ..." деген сөздерді айтып, балаларды айналып өтеді.

Токтаған кезде ол баланы нұсқап, үшке дейін санайды, бала жүргізушінің тоқтағанын тез атауы керек. Егер бала үлгермесе немесе атын кате қойса, ол ойыннан шығарылады. Ойын бір ойыншы қалғанша жалғасады.

➤ Құрастыру ойындары

Үй құрастыру (3,4 жас)

Мақсаты: Балалардың кеңістіктік ойлау қабілетін және ұсақ моторикасын дамыту.

Ойын барысы:

Балаларға қарапайым үлгі көрсетіледі (тек қабырғалар мен шатыр).

Бөлшектерді үлгіге қарап дұрыс орналастыру үйретіледі.

Құрастырылған үйді балалар өздері тексереді, әр бөлшектің орнына мән береді.

Екі қабатты үй құрастыру (5 жас)

Мақсаты: Жоспарлау дағдыларын және проблемаларды шешу қабілетін дамыту.

Ойын барысы: Балаларға екі қабатты үйдің үлгісі беріледі. Үлгідегі бөлшектерді (қабырғалар, шатыр, терезелер, есіктер) орналастыру ұсынылады.

Балалар үйді жинап болған соң, интерьер элементтерін өздері орналастырады.

Дүкен құрастыру (5 жас)

Мақсаты: Шығармашылық қабілеттер мен қиялын дамыту.

Ойын барысы:

Балаларға қарапайым дүкеннің үлгісі беріледі.

Құрастыру барысында терезе, есік және сөрелерді дұрыс орналастыру үйретіледі.

Құрастырғаннан кейін балалар дүкенге өз элементтерін қосып, кішкентай көрініс жасайды.

Кішкентай қалашық құрастыру (5 жас)

Мақсаты: Еркін қиял мен шығармашылық қабілеттерін дамыту, кеңістіктік ойлауды жетілдіру.

Ойын барысы:

Балаларға әртүрлі бөлшектер (үй, мектеп, дүкен, ағаштар) беріледі.

Өз қиялы бойынша қала жоспарын құрастыруға ұсынылады. Қаланың үйлерін, жолдарын, саябақтарын орналастырып, көріністі толықтай жасайды.

Жергілікті нысандарды орналастыру ойыны (5 жас)

Мақсаты: Жоспарлау және логикалық ойлауды дамыту.

Ойын барысы:



Балаларға әртүрлі нысандар (үй, мектеп, дүкен, аурухана, ағаштар) беріледі.

Балалар қалашыққа нысандарды логикалық түрде орналастырады (мысалы, мектеп жол бойында, аурухана орталықта).

Барлық нысандар орнатылған соң, балалар өз жұмыстарын таныстырып, көріністі сипаттайды.

➤ Рөлдік ойындар

Мақсаты:

- Балаларға рөлдерді дербес бөліп алудың алғашқы кадамын жасауға жол ашу, әрқайсысының жүктелген рөлін абыроймен атқаруға баулу;
- Ойын алаңында әлеуметтік өмірдің шынайы көрінісін сомдау, көпшілік орындардағы әдептіліктің алтын қағидаларын, әріптестер арасындағы сыйластықтың негізін қалау, сөйлеу мәдениетінің әсем үлгілерін қалыптастыру;
- Бірлескен еңбекке деген құштарлықты ояту, әрбір істен жағымды әсер алуға үйрету, нәтиженің сапасын саралауға төселдіру, достық пен ынтымақтастықтың берік іргетасын қалау.

Сюжеттік-рөлдік ойынның сәтті өтуі үшін кешенді басқару әдісі – таптырмас құрал.

Ойынды басқарудың кешенді әдісі – бұл біртұтас жүйе, өзара тығыз байланысқан элементтерден құралған: балалардың қоршаған әлемді белсенді танып-білуі; қызықты үйретуші ойындар; балалардың жан-жақты дамуына ықпал ететін ортаны ұйымдастыру; ойын үстіндегі ересек пен баланың шынайы қарым-қатынасы.

Балаларды жана білім, түрлі әсерлермен байыту – шығармашылық қабілеттің ұшқыны.

Түсініктерді қалыптастыру үшін: табиғат аясына саяхат; қызықты экскурсиялар (алғашқы әсер, танымдық тереңдеу, қорытынды ой); әсерлі көркем әдебиет оқу; сұхбат-әңгімелер; тың тақырыптар төңірегінде балалардың ой-қиялын оятатын әңгімелер; әр баламен жеке сырласу;

Шығармашылық іс-әрекеттің қалыптасуы мен дамуына жол ашатын әдістер: шабытты ұсыныс; есте сақтау қабілетін жаңғырту; ақылды кеңес; ойынға қажетті материалдарды таңдауға көмек; қызықты тапсырмалар.

«Жедел жәрдем. Емхана. Аурухана»

Мақсаты: берілген ойын әрекеттер сюжеттеріне сәйкес балалардың топтарға бөліне білу және аяқталғаннан кейін қайтадан бір ұжымға бірігу бөлігін қалыптастыру. Ойын барысында қоршаған тіршілік туралы білімдерді көрсету, медицинаның әлеуметтік маңыздылығын көрсету. Медицина қызметкерлерінің еңбегін құрметтеуге тәрбиелеу, қоғамдық жерлерде өзін-өзі ұстау ережелерін бекіту.

Ұйымдастырылған жұмыс

Көркем шығармалар оқу

- «Айболит». К Чуковский;
- «Дәрігер». Ж. Карбозин;
- «Кім болам», В. Маяковский;
- «Көмектесу», Б Житков;



- «Кім емдейді» М. Әлімбаев.

Өнімді іс-әрекет түрлері

- атрибуттар, рецептер, дәрікағаз, карточкаларды дайындау;

- дәріханаға таблеткалар, басқа ассортимент әзірлеу.

Балалармен әңгімелесу

- дәрігер мамандығы бойынша әңгімелесу: медбике, ауру және т.б.

- иллюстрациялар бойынша медициналық мамандар туралы әңгімелесу.

Дидактикалық ойыны

- «Кім не істейді»

- «Жұмыс үшін кімге не керек».

Ұйымдастырылған оқу іс әрекеті

- «Жедел жәрдем» суреті

- айналамен таныстыру, суреттерді қарау «Емхана».

Ата-аналармен жұмыс атрибуттар жинақтауға қатысу; дәрігерлерге халат және қалпақ тігуге көмектесу.

«Жүргізушілер .Гараж. МАИ».

Мақсаты: ойынау алдын – ала этаптарға бөлуге үйрету, ойынға керек заттарды немесе заттарды ауыстырғыштарды қолдану. Автоинспекция жұмысшылары мен көлік жұмыскерлерінің қызметіне деген қызығушылықпен сыйластықты арттыру, қала өміріне деген олардың жауапкершілігі мен еңбегінің қарым – қатынасын инспектор жүргізуші, инспектор жаяу жүруші, жол жүру ережесін бекіту.

Ұйымдастыру жұмысы:

Көркем шығармалар оқу

- «Мен не көрдім» Б. Житков

- «Түрлі дөңгелектер» В. Сутеев

- «Жүргізуші» Б. Житков

- «Егер шам жанса» С. Михалков

Өнімді іс-әрекет түрлері

- жолдың сызбасының жоспарын дайындау;

- жүргізушінің құжатын, жол бағытының

қағазын дайындау;

- ойынға қажетті атрибуттар дайындау.

Балалармен әңгімелесу

- «Кімнің ата-анасында машина бар?», «Жүргізушілер деген кім?»

«Олар немен айналысады?», «машинаны қайда қояды?» «Жол полициясында кім жұмыс істейді?»

«жол полициясы деген кім?», «Жол полициясының қызметкерлері қандай киім киеді?»

«Не үшін олар арнайы киім киеді?»

«Жолда не болар еді, егер ...»

Дидактикалық ойындар

- «Сөзді аяқта»

- «Гараждар»

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті

- автотұраққа саяхат; «Өркім жол белгілерін білу қажет» қоршаған ортамен таныстыру.

Ата-аналармен жұмыс



- автокөлікті жүргізудің қиындығы туралы әңгіме дайындау;серуен кезінде балалармен бірге жолда жүру ережесін сақтауға, автоинспектордың жұмысына назар аударту.

«Ателье. Сән үйі»

Мақсаты:Балалардың ойын сюжетіне байланысты бірнеше топтарға бөліну,ойын аяқталған соң бір ұжымға жиналуді қалыптастыру.Тігінші, модельер еңбегіне құрметпен қарауға,олардың жұмысы ұжымдық ынтымақтастықты қажет ететінін, әр адамның жұмысқа деген жауапкершілігі арқылы бүкіл ұжым жұмысы сапасы көрнетінін айту, олардың еңбегін бағалауға тәрбиелеу. Диалогтық сөйлеуді қалыптастыру. Ұйымдастыру жұмысы:

Көркем шығармалар оқу

- М. Жаманбалинов «Шебер»; Г.Х. Андерсен «Патшаға арналған жаңа киім»;

-Г. Крутляков «Сән»;С. Боранбаев «Қолы шебер»;

- «Киімді кім кісе — жүз жыл өмір сүреді» -

халық ертегісі;«Батыл тігінші» - Б. Гримм.

Өнімді іс-әрекет түрлері: атрибуттар дайындау, тігуге арналған құралдар (тігін машиналар, сантиметр, жіптер және т.б);

- «Сәнді ертегі» шымылдығын безендіру.

Балалармен әңгімелесу

- «Сән – бұл қызық», «Қыздар сияқты ұлдар да сәнгер бола алады», «Сәнгер, ол түрлі киімдер ойлап табатын және оны көрсетілімге дайындайтын адам»;

- Сән көрсету дегеніміз не, оны не үшін істейді?;

- «Сән үлгісін көрсету» бейнеролигін көрсету.

Дидактикалық ойындар

- «Айгүл қуыршағын киіндіреміз»;

- "Сәнді киім киген"

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті

- тігін цехына саяхат; «Жейде қалай алаңда өсіп жетті» қоршаған ортамен таныстыру;

- «Жамзолды сәндеу (киімнің шетіне қазақтың ою-өрнегін құрастыру)» сәндік жапсыру

Ата-аналармен жұмыс

- саяхат жасауға көмектесу (саяхат жасау үшін демеушілік көрсету).

«Супермаркет. Жайлаудағы дүкен»

Мақсаты: Балаларда ойын барысында бірнеше әрекеттерді логикалық бірізділікте байланыстыру, ойын жағдайына кіру, өзіне рөл алып, ойын аяғына дейін рөлге сәйкес әрекет ету, құрбы-құрдастарымен өзінің жеке ойын бөлісу, келісе білу



біліктерін қалыптастыру. Қазақтың салт-дәстүрі мен өмірі бойынша балалардың білімдерін кеңінен қолдану.

Билингвалдық компоненттер негізінде диалогтік тілдік қатынасын дамыту.

Ұйымдастырылған жұмыс:

Көркем шығармалар оқу

-С.Мауленов «Бәрі жұмыста»;М.Әлимбаев «Жұмыстың жаманы жоқ»;К.Ыдырысов «Жайлауда»;

- А. Оразакын «Жайлауда».

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті-балалармен бірге ермексаздан, табиғи материалдардан (кондитерлік өнімдерді, көкөністерді, жемістерді, нан мен тоқаштарды, қағаздан әмияндарды) дайындау.

- сауда қызметкерлері жөнінде иллюстрациялы альбомдарды безендіру.

Балалармен әңгімелесу- «Супермаркет деген не?». Балалар «Дүкендер» тақырыбында не біледі және оны топта қалай ойнайды, ол үшін не қажет, балалар ата-аналармен, педагогтармен бірге не істей алады.

«Жайлау дегеніміз не?», «Малшы, көкөнісші, егінші»; немен айналысады.Ойлануға жағдай туғызу: «Тасымалды дүкен несімен ыңғайлы?».

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті:

Дүкенге саяхат;Мүсіндеу: «Жемістер, көкөністер, кәмпіттер»;Сурет: «Жайлауда», «Киіз үй».

Ата-аналармен жұмыс:

Қажетті атрибуттарды жинауға көмектесу; ойынға қатысып көру, бақылау.

«Билайн орталығында»

Мақсаты: Балаларға рөлдерді өз беттерімен бөлуді және өзіне бөлінген рөл бойынша әрекет етуді үйрету. Ойын барысында әлеуметтік болмысты көрсету, қоғамдық орындардағы мінез-құлық ережелерін, қызметтестер арасындағы этиканы бекіту, сөйлеу этикетінің дағдыларын қалыптастыру, топтық жұмысқа кірісуге және сол жұмыс барысында өзіне ұнайтын жағдайларды табуға үйрету, тапсырманың орындалу сапасын бағалауға үйрету, ынтымақтастық дағдыларын қалыптастыру.

Ұйымдастыру жұмысы:

Көркем шығармалар оқу

- К. И. Чуковский «Телефон»;Н. Н. Носов

«Телефон»;

- Д. Хармс «Досымен сөйлесу»; К. Авдеевко

«Настя мен ұялы телефон»;С. Маршак «Өрт».

Өнімді іс-әрекет түрлері

- «Билайн» бейнебаянын көру; есепшоттың, чектің бланкісін дайындау;

- жарнама журналдарын көру, бейдждер жасау

Балалармен әңгімелесу

-«Билайн деген не?», «Ұялы телефон не үшін қажет?»;

«Адамдар неге ұялы телефондарды артық көре бастады?»

Дидактикалық ойындар

- казактелеком (сөйлесу пункті) туған-туыстарына хабарлас.



Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті

- ұялы телефондар салонына саяхат;
- қоршаған ортамен таныстыру «Телефонмен сөйлесу этикеті».

Ата-аналармен жұмыс:

Билайн фирмасының ұялы нөмірін, визиткасын алып келу; қалауы бойынша ойынға қатысу.

«Шаштараз».

Мақсаты: Ойын сюжетін шығармашылықпен дамыту қабілетін қалыптастыру; балалардың шаштараз және онда жұмыс істейтін ересектер туралы білімдерін байыту; балалардың рөлдік ойынға деген қызығушылығын қалыптастыру және ойын ортасын құруға көмектесу; сюжет

жоспарының өзгеруіне байланысты ойын кеңістігін өзгерту қабілетін қалыптастыру; балаларға бірлескен ойын барысында өзара қарым-қатынас орнатуға көмектесу.

Ұйымдастыру жұмысы:

Көркем шығармалар оқу

- Б. Заходер «Шаштараз»;
- көңіл көтеру өлеңдері: «Өс, шашым», «Су-су», «Айна» және басқалары;
- Н. Айтов «Шебер».

Өнімді іс-әрекет түрлері

- «Сәнді шаш үлгісі», «Қазіргі заманғы шаш кино үлгісі», «Лиза» журналдарын қарау;

- сұлулық салонын ауыстырғыш заттармен безендіру.

Балалармен әңгімелесу

- әмбебап шаштараз, маникюр шебері, косметолог шебері, кассир мамандықтары туралы.

Дидактикалық ойындар

- «Кімнің жұмысына не қажет?»; «Лото»; «Пазлдар».

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті

- шаштаразға, сұлулық салонына топсаяхат ұйымдастыру;
- қоршаған ортамен таныстыру - «Мамандық туралы суреттерді қарау».

Ата-аналармен жұмыс

- шаштаразға барғанда құрал-жабдықтарға, клиенттерге қарым-қатынасына, шаштаразда көрсетілетін қызмет түрлеріне балалардың назарын аудару.

«Кітапхана»

Мақсаты: мектеп жасына дейінгі балалардың кітапқа деген қызығушылығын, сүйіспеншілігін арттыру; әдеби шығармаларды тыңдау арқылы дүниетанымын, ой-өрісін кеңейтіп, сөздік қорын молайту; адамгершілік-патриоттық, рухани тәрбие беру.



Ұйымдастыру жұмысы:

Көркем шығармалар оқу

- «Кітапхана» Е. Өтетілеуов;
- «Оқи білген қандай тамаша» В. Берестов;
- «Менің кітабым» Ф. Мусрепов.

Өнімді іс-әрекет түрлері

- көрме сөрелерін, тақталарды, оқырмандардың карточкаларын дайындау;
- балаларға арналған жиналмалы кітаптар жасау.

Балалармен әңгімелесу

- «Кітапхана туралы не білесіңдер, ол сендерге не үшін қажет, кітапханада қалай жүріп-тұру керек»;
- «Кітап — өте керек зат екенін, сондықтан оған ұқыпты қарау керектігін айту.».

Дидактикалық ойындар

- «Сөзді аяған жеткізіп айт»; «Жұмыс үшін кімге не қажет».

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті

- кітапханаға саяхат;
- Қоршаған ортамен таныстыру «Бізге кітап келді».

Ата-аналармен жұмыс үй кітапханасын қарау, балаларға оқу үшін кітаптарды таңдау, оларға жеке сөрелер арнау, бұл үй кітапханасы екендігін, ол кітаптармен толықтырылатындығын айту.

«Банк».

Мақсаты: Рөлді таңдау және онымен сәйкес болу, ынтымақтастық дағдыларын қалыптастыру. Ойында әлеуметтік шындықты көрсету, ойынға балалардың үлкендермен қарым-қатынасын, экскурсия,

қадағалау кезінде көргендерін кіргізу.

Сөйлеу этикетінің дағдыларын, қоғамдық орындардағы тәртіп ережелерін қалыптастыру.

Ұйымдастыру жұмысы:

Көркем шығармалар оқу

- Л.Кларина «Гном-экономның және перизат Экономиканың сабақтары»;
- Лада И. «Жана үй»; Бомент А. «Біз тұратын үй»;
- Габе Д. «Жұмыс»; Липсиц И. «Экономика еліндегі ғажайып оқиғалар»;
- Корчак Я. «Кішкентай бизнесмен»; Кнышов Л. «Сәбилерге арналған экономика немесе Миша қалай бизнесмен болды», «Экономикстің және достарының ертегілік саяхаты»

Өнімді іс-әрекет түрлері

- банкнот және банк карточкаларын әзірлеу;
- өз тобының ақшаларының суретін салу.

Балалармен әңгімелесу

- «Баға, кредит, ипотека деген не?»;
- «Сатып алудың перспективасы».

Дидактикалық ойындар



- «Сатып ал!»; «Бір тауардың базары»;
«Экономикалық сөздердің тізбесі»;
Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті
- «Тыңның» суретін салу;

-айналамен таныстыру «Ақша. Ақша қандай болады? Адамдарға ақша не үшін қажет?»

«Дүкенге» саяхат.

Ата-аналармен жұмыс- балалар мен ата-аналардың банкке саяхаты.
➤ **Логикалық ойындар**

«Артық затты тап» ойыны

Мақсаты:

Балалардың салыстыру, талдау және жалпылау дағдыларын дамыту.

Ойын барысы:

Балаларға бірнеше сурет немесе заттар тобы ұсынылады (мысалы: алма, алмаұрт, банан, доп). Балалар осы топтағы артық затты анықтайды және не себепті артық екенін түсіндіреді. Ойын баланың логикалық ойлауын және өз ойын дәлелдеп айту қабілетін дамытады.
«Реттілікті жалғастыр» ойыны

Мақсаты:

Зандылықтарды анықтау және логикалық тізбекті жалғастыру дағдысын қалыптастыру.

Ойын барысы:

Балаларға белгілі бір ретпен орналашқан суреттер, сандар немесе пішіндер тізбесі беріледі (мысалы: қызыл шеңбер, көк шеңбер, қызыл шеңбер...). Балалар зандылықты анықтап, тізбекті әрі қарай жалғастырады. Бұл ойын ойлау жүйесінің және зейінділікті дамытады.

«Себебін тап» ойыны

Мақсаты:

Себеп-салдар байланысын түсіну және қорытынды жасау қабілетін дамыту.

Ойын барысы:

Тәрбиеші белгілі бір жағдайды айтады (мысалы: «Жер дымқыл болып қалды»). Балалар бұл жағдайдың себебін анықтайды (жанбыр жауды, су төгілді және т.б.). Ойын барысында балалар өз ойларын дәлелдеп айтуға үйренеді.

«Жасырын зат» ойыны

Мақсаты:

Балалардың сипаттама арқылы ой қорыту және елестету қабілетін дамыту.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір затты сипаттайды (түсі, пішіні, қызметі), бірақ атын атамайды. Балалар сипаттама бойынша оның қандай зат екенін табады.



Бұл ойын талдау, есте сақтау және логикалық пайымдау дағдыларын жетілдіреді.
«Не өзгерді?»

Мақсаты: Зейін мен есте сақтау қабілетін дамыту. Құралдар: 5-6 зат.

Ойын барысы:

Балалар заттарды қарайды. Көзін жұмғанда бір зат алғынғы тасталады. Балалар қандай заттың жоқ екенін айтады.

Балалар қандай заттың жоқ екенін айтады.

Күтілетін нәтиже:

Есте сақтау қабілеті дамиды.

«Ұқсастығын тап»

Мақсаты: Жалпылау, салыстыру және топтастыру қабілеттерін дамыту.

Құралдар: Жануарлар, өсімдіктер.

Тұрмыстық заттар бейнеленген суреттер.

Ойын барысы: Педагог балаларға екі

немесе бірнеше сурет көрсетеді. Балалар олардың ұқсастығын табады

(мысалы: екеуі де жануар, екеуі де жасыл түсті, екеуі де үйге

қолданылады).

Күтілетін нәтиже: Балалар заттарды ортақ белгілері бойынша

топтастыруды үйренеді.

«Жұбын тап»

Мақсаты: Сәйкестендіру, салыстыру және талдау қабілеттерін дамыту.

Құралдар: Суретті карточкалар (ана-бала, үлкен-кіші, күн-түн, қыс-жаз

т.б.).

Ойын барысы: Балалар аралас жатқан суреттердің ішінен мағынасы

немесе байланысы бойынша сәйкес келетін жұптарды табады. Әр жұптың

неге сәйкес келетінін түсіндіреді.

Күтілетін нәтиже: Балалардың логикалық ойлау және сәйкестендіру

дағдылары дамиды.

«Қайсысы дұрыс?»

Мақсаты: Себеп-салдар байланысын

түсіну және дұрыс шешім қабылдау

дағдыларын қалыптастыру.

Ойын барысы: Педагог белгілі бір

жағдаятты сипаттайды (мысалы: жолдан

өту, коқызты тастау, достармен қарым-

қатынас). Балалар берілген нұсқалардың

ішінен дұрыс әрекетті таңдап, өз

таңдауларын түсіндіреді.

Күтілетін нәтиже: Балалар дұрыс әрекетті ажыратып, себеп-салдар

байланысын түсінеді.

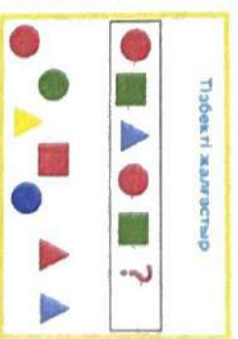
«Логикалық тізбек»

Мақсаты: Оқиғалардың реттілігін анықтау және логикалық ойлауды

дамыту.

Құралдар: Оқиға желісі бар суреттер (мысалы: тұқым отырғызу → өсу →

түлдеу).



Ойын барысы: Балалар суреттерді дұрыс ретімен орналастырып, оқиғаның қалай өрбитінін әңгімелеп береді.

Күтілетін нәтиже: Реттілік пен себептік байланысты түсіну қабілеті дамиды.

«Пішіндерді орналастыр»

Мақсаты: Кеңістіктік ойлау мен пішіндерді тану қабілетін дамыту.

Құралдар: Геометриялық пішіндер (дөңгелек, шаршы, үшбұрыш) және оларды орналастыруға арналған такта.

Ойын барысы: Балалар пішіндерді берілген үлгі бойынша немесе нұсқау арқылы (жоғары, төмен, оң жақ, сол жақ) орналастырады.

Күтілетін нәтиже: Кеңістікте бағдарлау және пішіндерді ажырату дағдылары қалыптасады.

«Түстерді ажырат»

Мақсаты: Түстерді тану және жіктеу қабілетін дамыту.

Құралдар: Түрлі түсті заттар немесе карточкалар.

Ойын барысы: Балалар заттарды түстеріне қарай топтастырады немесе педагог атаған түсті тез тауып көрсетеді.

Күтілетін нәтиже: Балалар негізгі түстерді ажыратып, оларды топтастыруды үйренеді.

«Қай жерде жасырынды?»

Мақсаты: Кеңістікте бағдарлау және зейінді дамыту.

Құралдар: Ойыншық немесе шағын зат.

Ойын барысы: Педагог ойыншықты белгілі бір жерге жасырады (үстелдің астында, сөренің үстінде, қораптың ішінде). Балалар бағыттау сөздері арқылы оның қай жерде жасырылғанын табады.

Күтілетін нәтиже: Балалар кеңістіктік ұғымдарды дұрыс қолдануды үйренеді.

«Ойлан, тап!»

Мақсаты: Жылдам ойлау және тапқырлық қабілетін дамыту.

Ойын барысы: Педагог жұмбақтар жасырады, сипаттама береді немесе логикалық сұрақтар қояды. Балалар тез ойланып, дұрыс жауап беруге тырысады.

Күтілетін нәтиже: Балалардың ойлау жылдамдығы мен тапқырлығы артады.

Қосымша ескерту:

Барлық ойындар балалардың жас ерекшелігіне сәйкес таңдалуы тиіс. Ойын барысында баланың қателесуіне мүмкіндік беріліп, дұрыс жауапқа бірге талдау жасалады.

Бұл тәсіл баланың өз бетімен ойлауына және логикалық қабілеттерінің дамуына оң әсер етеді.

➤ Қимылды ойындар.

Қимылды ойындардың мақсаты – дене қимылы мен ойлау қабілетін үйлестіре отырып, баланың жан-жақты дамуына жол ашу, оның қиялын

қанаттандырып, шабытын шыңдау. Бұл ойындар баланың физикалық күші-қуатын арттырып қана қоймай, оның әлеуметтік дағдыларын қалыптастыруға да септігін тигізеді. Топтық ойындар арқылы балалар бір-бірімен қарым-қатынас жасауды, ортақ мақсатқа жету үшін бірлесіп жұмыс істеуді үйренеді.

Қимылды ойындардың түрлері сан алуан. Олардың ішінде қарапайым жасырынбақтан бастап, күрделі эстафеталық жарыстарға дейін бар.

Әр ойынның өзіндік ережелері мен мақсаттары болады.

Қимылды ойындарды ұйымдастыру барысында қауіпсіздік шараларын қамтамасыз ету маңызды. Ойын алаңы тегіс, кедергілерден таза болуы керек. Ойын ережелерін түсіндіріп, балалардың жарақаттануын болдырмау үшін бақылау қажет. Сондай-ақ, ойындарды қызықты әрі тартымды ету үшін түрлі ойыншықтар мен құралдарды пайдалануға болады.

Қимылды ойындар әртүрлі түрлеріне жатады:

Жүгіруге арналған ойындар:

Ұшқыштар. Түрлі-түсті көліктер.

Торғайлар мен мысық. Құстар мен мысық.

Аю апанында. Өзіңе жұп тап.

Тығылмақ. Сылдырмақты сылдырлат.

Секіруге арналған ойындар:

Қояндар мен қасқыр. Қаздар мен түлкі.

Сұр қоян жуынады. Қойлар мен қойшы. Ұшатын құстар.

Затты лақтыру мен қағып алуға арналған ойындар:

Мысықтар мен балалар. Лақтыр да, қағып ал.

Кеңістікті бағдарлауға арналған ойындар:

Дөңгелекті лақтыр. Қайда жасырылғанын тап. Ұстап ал.

Тап та үндеме? Кім кетті?

Жүгіруге арналған ойындар:

Мақсаты:

Балаларды алғырлыққа, қырағылыққа, татулыққа тәрбиелеу; ептілік қасиеттерін арттыру; денсаулықтарын шынықтыру; қимыл бағытын сақтау, сап тізбекте бір-бірден жүгіруді үйрету.

«Ұшқыштар»

Мақсаты: Балаларды бір-біріне соғылмай жүгіруге, белгі бойынша қозғалуға үйрету; кеңістікті дұрыс бағдарлауларын дамыту.

Шарты: Балалар 3-4 топқа бөлінеді. Олар бірінің соңынан бірі қолбасшының артында тұрады. Түрлі-түсті жалаушалармен белгіленген алаңдарда топтар орналасқан. Бұл – әуежай. «Ұшқыштар ұшуға дайындалыңдар!» – деген тәрбиешінің белгісімен балалар әртүрлі бағытта жүгіреді, өз ұшағының қасында тоқтайды, жанармай құйып алады (еңкейеді), моторды айландырады (қолдарымен кеуденің тұсында айналдырады), қанаттарын жан-жаққа созады, ұшады (әртүрлі бағытта жан-жаққа жүгіреді). Ұшақтар тәрбиеші «Қоныңдар!» – деген белгі бергенше ауада ұшып жүреді. Бұдан кейін қолбасшы топтарын жинап,



әуежайға қонуға әкеледі. Қай топ бірінші келеді, сол жеңеді. Ойын 4-5 рет қайталанады.

«Түрлі-түсті көліктер»

Максаты: Балаларды ойынның шартын бұзбай ойнауға, белгі бойынша қимыл-қозғалыс жасауға дағдыландыру, зейіндерін, байқағыштықтарын дамыту.

Шарты: Балалар бөлменің қабырғасының жанында тұрады. Олар – гараждағы көліктер. Әр ойнаушы қолдарына жалау немесе картоннан жасалған түрлі-түсті диск ұстап жүреді. Тәрбиеші бөлменің ортасында тұрып, ойнаушыларға қарап тұрады. Оның қолында 1 жалауша (2 немесе 3 бірге). Біреуін көтерген кезде балалар сол түсті көліктердің жүрісін, дауысын келтіріп жүреді. Тәрбиеші жалауын түсірген кезде, көліктер тоқтап, бұрылып, гаражға барады. Ойын 4-6 рет қайталанады.

«Торғайлар мен мысық»

Максаты: Балаларды ойынның шартын бұзбай ойнауға, белгі бойынша қимыл-қозғалыс жасауға дағдыландыру, зейіндерін, байқағыштықтарын, жүгіру дағдыларын дамыту.

Шарты: Жерді шеңбермен белгілеу керек (5-6 м диаметрмен). Ортада тәрбиешімен тағайындалған бала жүреді – ол мысық.

Қалған балалар шеңбердің сыртында – олар торғайлар. Мысық ұйықтап қалады. Торғайлар шеңбердің ішіне дән жеуге кіреді. Мысық оянып кетеді де, торғайларды көріп, оларды ұстай бастайды. Торғайлар шеңберден шығуға асығады. Шеңбердің ішіндегі мысық ұстаған торғайлар шеңбердің ортасында қалады. Мысық 2-3 торғай ұстаған соң, тәрбиеші жаңа мысықты таңдайды. Ұсталған торғайлар басқа ойнаушыларға қосылады. Ойын 4-5 рет қайталанады.

«Аюдың апанында»

Максаты: балаларды ойын шартын бұзбай ойнауға, белгі бойынша мәгін сөзіне сай қимыл-қозғалыс жасауға дағдыландыру; зейіндерін, байқағыштықтарын, жүгіру дағдыларын дамыту.

Шарты: Бір жақта аюдың апаны болады. Екінші жақта балалар тұратын үй болады. Тәрбиеші балалардың ішінен біреуін аю етіп тағайындайды.

Тәрбиеші: «Балалар, қыдырып келіңдер», — дегенде балалар үйлерінен шығып, саңырауқұлақ теріп, көбелек ұстап, орманда қыдырады (еңкейеді, түзеледі, басқа қозғалыстар жасайды).

Олар дауыстап айтады:

— Біз аюдың қасында жеміс-жидек тереміз.

Аю ұйықтамайды, Аю ырылдайды.

«Ырылдайды» деген сөзден кейін аю үйлеріне қашып бара жатқан балаларды ұстай бастайды. Аюдың қолы тиген балалар аюдың апанында



қалады. Бірнеше рет ұсталғаннан кейін аю рөліне басқа бала тағайындалады. Ойын 3-4 рет қайталанады.

«Қояндар мен қасқыр»

Максаты: балаларды алғырлыққа, қырағылыққа, татулыққа тәрбиелеу; ептілік қасиеттерін арттыру; денсаулықтарын шынықтыру.

Ойынның шарты: Бір бала қасқыр болады, қалған балалар қояндар болады. Қояндар өз үйлерінде тығылып жатады, ал қасқыр өзінің апанында жатады.

Тәрбиеші: Секендендер, қояндар,

Жүгіріңдер, жортыңдар! — деген кезде қояндар үйлерінен шығып, секендеп ойнайды.

Осы кезде қасқыр апанынан шығып, қояндарды қуа жөнеледі. Ұстап алған қояндарды апанына апарды. Осылай 3-4 қоянды ұстағаннан кейін ойынды басқа бала жалғастырады. Ойын 2-3 рет ойналады.

Қаздар мен түлкі

Максаты: Балаларды қырағылыққа, ептілікке және ойынды дұрыс ойнауға үйрету. Балалардың көңіл күйінің көтеріңкі болуын қадағалау. Балалардың ойынға деген қызығушылығын арттыру.

Ойынның шарты: Қаздар алаңның бір жағында жүреді. Ал алаңның екінші жағында балалар орындықта отырады. Алаңның қарама-қарсы жағында түлкінің үйі орналасқан.

Қаздар жайылып, қанаттарын қағып жүреді. Тәрбиешінің «Түлкі келді!» деген белгісі бойынша қаздар ұша жөнеліп, үйлеріне барып қонады.

Түлкі қаздарды қуа жөнеледі, ұстаған қаздарды ініне апарды. Ойын 4-5 рет қайталанады.

Дөңгелекті лақтыру

Максаты: Балаларды белгіленген бағытты көздей білуге, ептілікке, шапшаңдыққа үйрету.

Ойынның шарты: Ойын дөңгелектерді көздеп итеруден тұрады. Дөңгелектің диаметрі – 15-20 см, ал таяқшаның ұзындығы – 30-40 см. Балалар сапта 1,5-2 метр қашықтықта тұрып, дөңгелекті таяқпен итеруі керек. Балалар ойынды бірінен кейін бірі жалғастырып ойнай береді.

Қойлар мен қойшы

Максаты: Балаларды бірлікке, татулыққа, ептілікке тәрбиелеу. Тәрбиешінің берген белгісіне көңіл аудару білуге үйрету.

Ойынның шарты: Қойшы сайланып алынады.

Қалған балалар қойлар болады. Қойшыға қажетті құралдар беріледі. Қойлар алыста жайылып жүреді, қойшы оларды алыстан бақылап тұрады.

Тәрбиеші:

«Қойшы шықты ертемен, Қойларын бағып далаға. Қойлар маңырайды,



Содан соң жамырайды», – деген кезде қойлар жан-жаққа жамырайды. Ал қойшы оларды жинақтап, қораға әкеліп қамайды. Содан кейін басқа қойшы сайланады. Ойын 3–4 рет қайталаынады.

Секіруге арналған ойындар
«Қояндар мен қасқыр»

Мақсаты: Балаларды

алғырлыққа, қырағылыққа, татулыққа тәрбиелеу. Ептілік қасиеттерін арттыру. Денсаулықтарын шынықтыру.

Ойынның шарты: Бір бала қасқыр болады қалған балалар қояндар болады. Қояндар өз үйлерінде тығылып жатады, ал қасқыр өзінің апанында жатады.

Тәрбиеші: - Секеңдер қояндар, Жүгіріңдер жортындар- деген кезде Қояндар үйлерінен шығып секеңдеп ойнайды. Осы кезде қасқыр апанынан шығып қояндарды қуа жөнеледі. Ұстап алған қояндарды апанына апарды.

Осылай 3-4 қоянды ұстағаннан кейін ойынды басқа бала жалғастырады. Ойын 2-3 рет ойналады.

"Кім аз секіреді"

Мақсаты: балаларды қолдарын қатты сермеу, итеру және екі аяққа қону арқылы ұзындыққа секіруге үйрету. Итеру күшін дамыту, аяқ бұлшықеттерін күшейту.

Ойын барысы: Алаңда 5-6 метр қашықтықта екі сызық белгіленеді. Бірнеше бала бірінші қатарға тұрып, белгі бойынша екінші қатарға секіреді.

Аяқтарды сәл жайып, екі аяққа ақырын қонуға үйрету.

"Сокқыдан сокқыға"

Мақсаты: балаларды екі немесе бір аяқпен сокқыдан сокқыға секіру арқылы алаңның бір жағынан екінші жағына өтуге үйрету. Итеру күшін, сокқыдағы тепе-теңдікті, ептілікті сақтау қабілетін дамыту.

Ойын барысы: Жерге екі сызық – екі жағалау сызылады, олардың арасында батпақ бар.

Ойыншылар бір және екінші жағалауда жұп болып бөлінеді.

Тәрбиеші батпаққа бір-бірінен әр түрлі қашықтықта сокқылар (жалпақ сақиналар) салады. Екі бала белгі бойынша сокқылардан сокқыларға секіреді, екі аяғымен немесе бір аяғымен итеріп, сокқылардың арасында тұрмай, жағаға өтуге тырысады. Сүрінген адам батпақта қалады. Келесі жұп шығады.

"Қармақ"

Мақсаты: балаларды бір орында тұрып, саусақтарына қоныш, бүгілген аяқтарымен екі аяқпен секіруге үйрету. Ептілікті, жылдамдықты, көзді дамыту.

Ойын барысы: Балалар шеңбер бойымен, орталықта тәрбиеші тұрады. Ол қолына арқан ұстайды, оның соңында құм салынған дорба байланады үзіліс жасалады, ұсталғандар есептеледі.



"Ұсталып қалмаңыз!"

Мақсаты: энергия қорларын өнімге көшуге, қозғалыстарды үйлестіруді дамытуға, позитивті көзқарасты арттыруға және психоэмоционалды денсаулықты нығайтуға бағытталған.

Үлкен шеңбер секіреді және жүргізуші орталықта. Топ бойынша балалар шеңберге секіреді және жүргізуші жақындаған сайын екі аяқпен секіреді. Жүргізуші ойыншыларды шеңберден секіргенше ұстауға тырысады. Жүргізуші қолын тигізген адам жеңілген болып саналады, бірақ ойыннан шықпайды.

"Шұңқырдағы қасқыр"

Мақсаты: балаларды дене тәрбиесіне ықпал етуге, ептілікті, қозғалыс жылдамдығын дамытуға, ойын ережелеріне сәйкес ойын әрекеттерін орындау қабілетін бекітуге мүмкіндік береді.

Тәрбиешінің нұсқауы бойынша "ешкілер" үйден жайылымға қашып, жол бойымен арықтан секіреді. Қасқырлар арықтан шықпай-ақ мүмкіндігінше көп ешкілерді ұстауы керек. Ұсталғандар есептеліп, ойынға қайта енгізіледі. Ойын 3-4 рет қайталаынады, содан кейін жаңа қасқырлар таңдалады. Ешкілерді көбірек аулаған және ешкілерді ешқашан ауламаған қасқырлар жеңіске жетеді.



➤ **Адамгершілік қасиеттерінің қалыптасуына арналған ойындар**

1. "Сыйлық"

Мақсаты: достарға деген мейірімділікке тәрбиелеу.

Ойын барысы: Балалар шеңбер құрады. "Туған күннің баласы" таңдалады. Ол шеңбердің ортасында тұрады. Қалған балалар "берушілер". Сыйлық берушілердің әрқайсысы ойдан шығарылған сыйлық ойлап табады және мимика, жест-ишара арқылы өзінің туған күніндегі баласына "ұсынады". Сіз нақты заттарды (кәмпит, доп) бере аласыз немесе достық, көтеріңкі көңіл-күй және т.б. Туған күндегі бала оған не берілгенін болжап, алғыс айтуы керек. Содан кейін жаңа "туған күн несі" таңдалады.

2. "Жақсы көңіл-күй сыйла"

Мақсаты: жақын адамдарға деген достық қатынасты қалыптастыру.

Ойын барысы: Ойыншылар шеңбер құрып, көздерін жұмады. Жүргізуші көршісін "оятып", оған қандай да бір көңіл-күйді (мұңды, көңілді, мұңды) көрсетеді. Балалар үйірме жетекшісінің көңіл-күйін жеткізе отырып, оның не ойлағанын талқылайды. Содан кейін кез келген адам көшбасшы болады.

3. "Сиқырлы көзілдірік"

Мақсаты: балаға әр адамның бойындағы жағымды қасиеттерді көруге көмектесу.

Ойын барысы: тәрбиеші сиқырлы көзілдірігі бар екенін айтады, оған қарап әр адамның бойындағы жақсылықты байқауға болады. Ол көзілдірікті "киіп көруді" ұсынады: жолдастарыңызға мұқият қарап, әрқайсысынан мүмкіндігінше жақсы нәрселерді көруге тырысыңыз.

4. "Гүл – жеті гүл"

Мақсаты: балаларды өз қалауларын талқылауға және одан да маңыздысын таңдауға ынталандыру. Басқаларға камкорлық жасауға деген ұмтылысты ынталандыру.

Ойын барысы: балалар жұптарға бөлінеді. Әр жұп кезек-кезек қол ұстасып, жеті гүлді гүлдің бір жапырақшасын "жұлып" алып сөйлейді:

Ұш, ұш, жапырақ,

Батыстан шығысқа қарай,

Солтүстік арқылы, оңтүстік арқылы,

Шеңбер жасап қайтыңыз.

Тек сен жерге тиесің,

Менің ойымша, олар жетекші болды.

5. "Жомарт сыйлықтар"

Мақсаты: жақсылықты, әділеттілікті, жомарттықты қабылдау қабілетін қалыптастыру.

Рөлдерді бөлу: Бір бала - Жомарттық перісі.

Қалған балалар әр түрлі әріптерді алып, жаттап алады.

Ойын барысы: балалар музыкаға айналады. Музыка үзілгенде балалар қатып қалады.

"Жомарттық перісі" сиқырлы таяқшасымен біреуге қолын тигізеді. Бұл жағдайда бала өз хатын атайды. "Жомарттық перісі" осы әріпке қандай жомарт сыйлық дайындағанын ойлап табуы керек.



IV. Қортынды.

Бұл әдістемелік құралдың қорытындысында төмендегідей түйінді ойлар мен бағыттар топтастырылған:

Ойын – өркендеудің өзегі: әдістемелік құрал ұсынған ойындар топтамасы балалардың зерделігін, сыни көзқарасын және шығармашылық қиялын ұштауда ойын әрекетінің аса маңызды рөл атқаратынын айқын дәлелдейді. Ойын – баланың ақыл-ой әлеміне саяхаты, таным көкжиегін кеңейтетін құрал.

Әдістің айқындығы – нәтиженің нақтылығы: ұсынылып отырған тәсілдерді жүйелі қолдану арқылы балалардың танымдық белсенділігін жандандырып, өз бетінше шешім қабылдау дағдыларын қалыптастыруға жол ашылады.

Жүйелілік – жеңістің жолы: дамыту жұмыстарын ойын арқылы жүйелі әрі кешенді түрде ұйымдастыру ғана биік белестерге жетелейтініне баса назар аударылады.

Аяны кеңейту – әсерді күшейту: ұстаздарға, тәрбиешілерге және ата-аналарға ұсынылған ойындар мен жаттығуларды күнделікті оқу-тәрбие үдерісінде жас ерекшеліктерін ескере отырып, үздіксіз қолдану ұсынылады. Әрбір ойын – баланың жүрегіне апарар жол, санасына сәуле түсірер шамшырақ.

Даралық – дамудың даңғылы: әр баланың бірегей қабілеті мен даму жылдамдығын ескере отырып, ойындарды даралап іріктеу және бейімдеу қажет. Әр бала – бір әлем, оның қызығушылығын арттырып, таланттың ашу – біздің басты міндетіміз.

Орта – ойдың ордасы: балалардың танымдық құштарлығын оятатын, қиялын шарықтатып, ойлауға жетелейтін дамытушы ойын ортасын (дидактикалық материалдар, логикалық ойыншықтар) құрудың маңыздылығы зор.

Ата-ана – арқа сүйер тұлға: ата-аналарды да осы ойын әдістерін үйде қолдануға ынталандырып, оларға арнайы кеңестер беру арқылы баланың үйлесімді дамуын қамтамасыз етуге болады. Бала – болашағымыз, ал ата-ана – осы болашақтың негізін қалаушы!

Күтілетін нәтижелер.

Ойын технологияларын енгізу арқылы балалардың логикалық ойлау, талдау және синтездеу қабілеттерін жақсартамыз деп күтілуде. Ойын элементтерін пайдалану арқылы балалардың шығармашылық әлеуеті мен проблемаларды шешу дағдылары дамиды. Олар өз идеяларын еркін білдіруге, жаңа нәрселер ойлап табуға және әртүрлі жағдайлардан шығудың жолдарын табуға үйренеді.

Ұсынылған әдістемелік құралды қолдану арқылы балалардың өзара қарым-қатынасы жақсарып, топпен жұмыс істеу дағдылары қалыптасады. Ата-аналардың белсенді қатысуымен балалардың эмоционалдық жағдайы жақсарып, өзіне деген сенімділігі артады. Бұл олардың жалпы дамуына және әлеуметтік бейімделуіне оң әсер етеді.

Нәтижесінде, бұл әдістемелік құралдың тиімді қолданылуы балалардың жан-жақты дамуына, олардың білімге құштарлығын арттыруға және қоғамға пайдалы азамат болып қалыптасуына ықпал етеді деп сенемін.

V. Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Алты жастағы балаларды оқыту мәселелері / редакциясын басқарған Баймұратова Б. – Алматы.,1986.С-26-32.
2. © 2008-2025, "Мультнурок"ЖШҚ,"Балалардың ұсақ қол моторикасын ойын арқылы дамыту"
3. RCDO.KZ. «Балабақшада жүгіруге арналған ойындар картотекасы».
4. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты. ҚР 2016ж 13 мамыр №292 қауылыс.
5. Мектеп жасына дейінгі балалардың тілін дамыту методикасы, Алматы – 1981 жыл.
6. Балабақшадағы балалардың тілін дамыту әдістемесі, Алматы – 1985 жыл.
7. Nurbekova S., Aitrayeva A., Alimbekova A., . 2023. «Ойын іс әрекетінде үлкен мектеп жасына дейінгі балалардың шығармашылық әлеуетін дамыту». Абай атындағы ҚазҰПУ хабаршысы. Серия: Педагогикалық Ғылымдар. 76, 4 (ақпан. 2023), 251–257.
8. Мемлекеттік тілді дамыту институты, 2018 жыл, ИзтилеуоваЗ.ОҚО Мақтарал ауданы «С.Сейфуллин атындағы ЖОМ» КММ .

VI. Мазмұны

Түсіндірме жазба	3
I. Кіріспе.....	3
II. Негізгі бөлім.....	4
II.1 Ойын технологиясының маңызы.....	4
II.1.1 Ойлау қабілетін дамытудың психологиялық негіздері.....	4
II.1.2 Ойын технологиясының маңызы.....	4
II.1.3 Ойындарды ұйымдастыру әдістемесі	5
II.2 Ойлау қабілетін дамытуға арналған ойын түрлер.....	5
II.3 Ойындарды ұйымдастыру кезеңдері	8
III. Ойындар картотекасы	8
IV. Қортынды	29
V. Пайдаланылған әдебиеттер тізімі	30
VI. Мазұны	31