

Келісемін:
Ақтөбе облысы білім басқармасы
Ойыл ауданының білім бөлімінің
басшысы С.Меруенов

Бекітемін:
«Жолшы» бөбекжай-бақшасы» МКҚК
менгерушісі А.Мырзағалиева

Бағдарлама
«Қызықты логика әлемі»
2023-2024 оқу жылына арналған оқу жоспары

Ойыл селосы 2023-2024 оқу жылы.

Пікір жазған:

С.Б.Жоламанова-«Жолшы» бөбекжай-бақшасы»МКҚК әдіскері.

Балабақшадағы бүлдіршіндерге таным дағдыларын меңгерту барысында оқу іс-әрекеті сәбилердің екінші тобынан басталып,геометриялық қалыптар (пішін, түс, көлем) ойын арқылы таныстырылса, ересек топтарда осы қалыптардың құрылымын, санның белгілерін таныстыру мен бірге санай білуге үйретеді. Негізінде баланың логикалық ойлау қабілеті дегеніміз қарапайым математикалық алғашқы ұғымдарын меңгертуден басталады.Оны жүйелі түрде дамыту ата-ана мен тәрбиешінің, баланы қоршаған адамдардың – басты міндеті . «Жолшы» балабақшасы» мемлекеттік

коммуналдық қазыналық кәсіпорыны 2022 – 2023 оқу жылы вариативтік бөлімі «Қызықты логика әлемі » бағытталған жұмыстары бойынша жүргізіледі.

Улыкпанова Бақыт Жолдасқалиқызы
«Жолшы» бөбекжай- бақшасы» МКҚК тәрбиешісі
«Қызықты логика әлемі» мектепке дейінгі педагогтеріне арналған
көмекші құралына

ПІКІР

«Қызықты логика әлемі» вариативтік компоненті мектепке дейінгі 4-5 жас аралығындағы балалардың танымдық қабілеттерін дамытуға бағытталған өзекті әрі мазмұнды әдістемелік құрал болып табылады. Бағдарлама мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік талаптарына сәйкес әзірленген және тәрбиеленушілердің ой-өрісін кеңейтуге, логикалық ойлау дағдыларын қалыптастыруға негізделген.

Бағдарлама мазмұнында балалардың жас ерекшеліктері ескеріліп, тапсырмалар жүйесі қарапайымнан күрделіге қарай бірізділікпен құрылған. Ұсынылған ойындар мен жаттығулар балалардың салыстыру, талдау, жинақтау, жүйелеу қабілеттерін дамытуға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, танымдық қызығушылықты арттыруға бағытталған жұмбақтар, логикалық тапсырмалар, санамақтар мен сөзжұмбақтардың енгізілуі бағдарламаның мазмұнын байыта түскен.

Әдістемелік кешеннің құрамына енгізілген күнтізбелік жоспар мен ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінің технологиялық карталары педагогтарға оқу процесін тиімді ұйымдастыруға жағдай жасайды. Бағдарламада қолданылатын «Игровизор», «Танграм», «Коломбовое яйцо» сияқты дамытушы ойындар балалардың шығармашылық және логикалық ойлауын дамытуда ерекше орын алады.

Сондай-ақ, тосын сәттер мен кейіпкерлерді (Күлдірген, Дымбілмес, Буратино, Алдаркөсе және т.б.) енгізу арқылы балалардың оқу іс-әрекетіне қызығушылығы артып, белсенділігі қалыптасады. Бұл өз кезегінде білімді ойын арқылы меңгерудің тиімділігін көрсетеді.

Қорытынды: Бағдарлама мектепке дейінгі білім беру ұйымдарында қолдануға ұсынылады.

Пікір беруші:

Пікір беруші

Педагог-зерттеуші:



М.Утеуова

Түсінік хат

Мектеп жасына дейінгі балалар білуге тиісті қарапайым білім негіздерін неғұрлым тереңірек меңгерте отырып, олардың ой-өрісін, білім дағдысы деңгейін кеңейту, сана-сезім, таным, қабылдау әрекетін дамыту, білімге қызығушылыққа баулып, баланың өздігінен еңбектену белсенділігін қалыптастыру қажет.

«Қызықты логика әлемі» арқылы айналадағы қоршаған ортамен таныстыра отырып, балалардың логикалық қабілеттерін, ой-өрісін дамыту. Ойынның шарттары қарапайымнан күрделіге, жеңілден ауырға бірте-бірте ауыстыру ұстанымдарын басшылыққа алады. "Қызықты логика әлемі" бағдарлама мектепке дейінгі (4 -5 жас) жастағы балаларға мектепке дейінгі мекеменің оқыту мен тәрбиелеу бағдарламаларының талаптарына сәйкес тәрбиеленушілердің танымдық талғамдарын ой өрісін арттыруға бағытталған көмекші құрал.

Ұсынылып отырған «Қызықты логика әлемі» бағдарлама 4-5 жастағы балаларды тәрбиелеу мен дамытудың міндеттерін жүзеге асырады. Берілген тапсырмаларды орындау барысында балалар заттар мен құбылыстардың мәнді белгілерін айқындайды, жүйелеу, салыстыру, талдау, сараптау жайлы түсініктерді меңгертеді. Бағдарламадағы ойындар мен тапсырмалар, қолмен пішіндерді құрастыруға, талдауға, жинақтауға, әсемдікті түсінуге, салыстыруға, үйлестіруге, есте сақтауға көп көмегін тигізеді. Негізгі оқу материалдарын басшылыққа ала отырып, бұл бағдарлама балалардың математикадан алған білім, білік, дағдыларын, танымдық қабілеттерін және ойын - жаттығуларға деген қызығушылықтарын арттырады. Тереңдетілген бағытта алынған бағдарлама құрылымында жұмбақтар, санамақтар, логикалық тапсырмалар, сөзжұмбақтар кіріктірілген. Материалдар ҰОІӘ негізгі тақырыптарын жинақтап, қорытындылауды талап ететіндей, «Кім тапқыр», «Ойнайық та ойлайық!», «Кішкентай математиктер», «Ғажайып тапсырмалар», «Үздік логиктер» тақырыбы бойынша балалардың білімдерін тереңдетіп, кеңейтетіндей етіп іріктелген. Сондай-ақ, балалардың бағдарлама бөлімнен алған әсерлерін, көңілді бейнелермен рефлексия жасауға үйретеміз.

Қазіргі дамытушы ойындар «Игровизор», «Танграм», «Коломбовое яйцо», «Монгол» ойындары арқылы әртүрлі нәрселердің ұқсастығы мен айырмашылықтарын табады, ортақ белгілеріне қарай заттарды топтарға дұрыс топтастырады, тапсырманы орындау барысында, дидактикалық ойындарды қызығушылықпен қабылдап, ойларын дәйектей алады. Балалардың тапсырмаларға деген қызығушылығын әрі қарай өрбіту үшін, «Асықтармен санаймыз», «Дымбілмес», «Буратино», «Алдаркөсе», «Құрбақа» сияқты тосын сәттер кіргізілген. Ең бастысы берілген тапсырманы сәтті орындаған сайын мадақтап, баланың қызығушылығын тудыра білу.

Оқу-әдістемелік кешеннің құрамына:

-Бағдарлама;

-күнтізбелік жоспар 36 тақырыпқа бағытталған;

-ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық карталары;

-қосымша материал: логикалық тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Монгол» ойыны сөзжұмбақтар, жұмбақтар, санамақтар.

Бағдарламаның мақсаты:

Жас ерекшелігіне сай танымдық іс-әрекет дағдыларын меңгерген, әлемнің тұтас бейнесін түсінуге, ақпаратты күнделікті өмірлік мәселелерді шешуде қолдануға қабілетті тұлғаны қалыптастыру.

Бағдарламаның міндеттері:

- ақыл-ой әрекетінің дамуын, логикалық ойлау, салыстыру, талдау, жинақтау дағдыларын қалыптастыру, өзін-өзі бақылау дағдыларын дамыту.;
- талдап-ойлауға, есте сақтауға, ой-өрісті дамытуға, қиыншылықтарды жеңіп шығуға дағдыландыру;
- зейінін, қиялын, танымдық процестерін, қолдың ұсақ бұлшық еттерін дамыту,

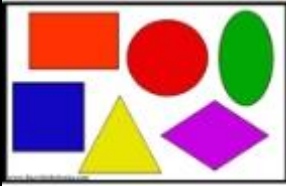
Нәтижесінде:

- Балалардың мектепке даярлығына, заттардың қасиетін аша отырып мұқият тыңдауға және жеңіл тапсырмаларды шешуге;
- Балалар заттарды қасиеттеріне қарап жалпылауға (бір, екі, үш), заттардың ұқсастығын және айырмашылығын түсіндіре алады, өздерінің ойларын дәйектей алады

- Балалардың ой-өрісін кеңейтіп, есте сақтау қабілетін шыңдау, білімге деген қызығушылығын арттыру.

«Қызықты логика әлемі» бағдарламаның күнтізбелік жоспары:

№	Тақырыбы:	Мақсаты	Қолданатын дидактикалық материал	ҰОІӘ саны
1	«Кәне, кім тапқыр!»	Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау ,ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жеделдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру.	Логикалық тапсырмалар, үлестірмелі суреттер, сызба карточкалар, санағыш таяқшалар, үн таспа 	1 06.09.23
2	«Хайуанаттар бағындағы қызықтар»	Балаларға хайуанаттар бағы туралы түсінік беру, жабайы аңдар туралы білімдерін тиянақтау. Аңдардың кейбір ерекшеліктерін салыстыра айту арқылы ойлау қабілеттерін дамыту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	аңдардың карточкалары, үн таспа, логикалық тапсырма, сызба тапсырмалар, «Игровизор», «Танграм» ойыны, хайуанаттар бағы 	1 13.09.23
3	«Кішкентай математиктер»	Балаларды жіктеу, орналастыру сияқты логикалық амалдарды ғана емес, ойнату пайымдауды қажет ететін логикалық тапсырмаларды орындату: заттарды әртүрлі белгілері бойынша салыстыру дағдыларын жетілдіру.	ойынға қажетті карточкалар, сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Игровизор», кейіпер 	1 20.09.23
4	«Ойнайық, та ойлайық»	Тапсырмалар арқылы логикалық ойлау қабілеттеін арттыру, ынтамен дұрыс орындауға үйрету, ой-өрісін кеңейту.	сандар, үлестірмелі аңдар суреттері, сызба тапсырма, логикалық тапсырма «Игровизор» ертегі кейіпкерлері 	1 27.09.23
5	«Үздік логиктар»	Геометриялық пішіндерді ажырата отырып, логикалық ойлау қабілетін дамыту, қызықты тапсырмаларға деген қызығушылықтарын арттыру.	түрлі-түсті шарлар, үлестірмелі карточкалар, сандар, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Игровизор», тосын сәт,	1 04.10.23
6	«Пішіндер сыры»	Балалардың зейінін ойлау қабілеттерін	түрлі түсті пішіндер, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік), с	1 11.10.23

		сандардың таңбаларын танып ажыратуды, геометриялық денелерді, олардың түстерін ажыратуды ойын арқылы жетілдіре түсу. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Игровизор» 	
7	«Ғажайып тапсырмаларға саяхат»	Балаларды тапқырлыққа, ізденімпаздыққа тәрбиелеу. Ойлау, көріп - тану, зейін, есте сақтау қабілеттерін дамыту. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	логикалық тапсырмалар, жұмбақтар, сандар, үлестірмелі карточка, сызба тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1 18.10.23
8	«Ғажайып тапсырма әлемі»	Танымдық қызығушылықтарын арттыру. Пішіндерден бейне құрастыруды одан әрі жалғастыру. Көп білуге, ізденуге ұмтылдыру, білімдерін жан жақты дамыту, ұшқыр ойлауға баулу.	үлгі карточкалар, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Танграмм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	1 25.10.23
9	«Тапқыр болсаң, тауып көр»	Мақсаты: Ойлай отырып, санауды үйретуді жалғастыру, есте сақтау қабілеттерін арттыру. Логикалық ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту.	 сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Танграмм» ойыны, «Игровизор» кейіпкелер 	1 01.11.23
10	«Логика сыры»	санау ұғымдарын одан әрі жалғастыру, логикалық ойлау қабілеттерін шыңдау, белсенділікке баулу.	ойынға қажетті заттар, сандар, санағыш, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Игровизор», кейіпкер	1 08.11.23

				
11	Ойна да ойлан!	Балаларды есте сақтау қабілеттерін қызықты жаттығулар арқылы арттыру. Логикалық есептер шығару арқылы ойлау қабілетін, ұзын,қысқа,биік,аласа ұғымдарын бекіту, байқампаздығын сабаққа қызығушылығын дамыту.	ойынға қажетті сурет,сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	1 15.11.23
12	Ойна,ойла,жікте!	Логикалық ойлау қабілеттерін, білім-білік дағдыларын,ойнай отырып ойлауға бағыт беру. Есте сақтау қабілеттерін дамыту.	ойынға қажетті суреттер,сандар, сызба тапсырма,логикалық тапсырма, «Монгол» ойыны, «Игровизор»	1 22.11.23
13	Зейінді бол	Балалардың зейінін шоғырландыру,ой-өрісін , танымдық белсенділіктерін арттыру. Балалардың логикалық қабілетін, пәнге қызығушылығын, белсенділігін дамыту. жинақылыққа, ұқыптылыққа тәрбиелеу. Заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыруға, топтастыруға үйрету	ойынға қажетті суреттер, сиқырлы қапшық сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»кейіпкері, 	1 29.11.23
14	«Жүзден жүйрік»	сандар туралы өткенді пысықтау, ойындар арқылы ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту. логикалық тапсырмаларды шешу арқылы ойлау қабілеттерін, зиінін тұрақтандыру.	сызба карточкалар, сандар, санамақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор»,кейіпкер 	1 06.12.23
15	«Сиқырлы қораптың қызықтары»	заттың қасиеттерін, геометрикалық фигуралар мен олардың белгілері туралы білімдерін қайталау, сандар құрамын бекіту,	сиқырлы қарындаш, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор»,тосын сәт,	1 13.12.23

		саусақ қимылын дамыту, логикалық тапсырмалар арқылы ақыл-ойын, зиянын дамыту.		
16	«Кішкентай тапқырлар»	Ойлау, көріп тану, есте сақтау қабілеттерін арттыру. Белсенділікке шапшаңдыққа, кеңестікті бағдарлай білуге үйрету	логикалық тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор», кейіпкер, 	1 20.12.23
17	«Логиктарға тапсырма»	Балалардың логикалық тапсырмалар арқылы білімін бекітіп, сезімталдық, есте сақтау қабілеттерін дамыту, ойыншықтардың түр-түсін, пішінін, сипаттап айтып бере білуге дағдыландыру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор».	1 27.12.23
18	«Көңілді логиктар»	Балалардың ойлау қабілеттерін, зиянын тапсырмалар арқылы тұрақтандыру, байқампаздыққа баулу.	Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1 03.01.24
19	«Бақаның қызықты тапсырмалары»	Балалардың заттардың белгілеріне қарай салыстыру, кеңестікте орналасу қалпын анықтау. Топтастырылған бейнені таба білуге машықтандыру.	бөлме сызбасы, асықтар, ребустар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1 10.01.24
20	Логика сыры	Балалардың ақыл-ой қабілеттерін тапсырмалар арқылы арттыру. Логикалық тапсырмалар арқылы зиянын дамыту.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор»	1 17.01.24
21	«Ұлудың көңілді тапсырмасы»	Балаларды сөзжұмбақтарды шеше білуге дағдыландыру, заттардың ұқсастығын ажырата білу, ойлау қабілеттерін арттыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, сөзжұмбақ, «Коломбовое яйцо» кейіпкер Ұлу, «Игровизор» 	1 24.01.24

22	Ойнап жүріп, ойлайық!	Балалардың зиянын қызықты тапсырмалар арқылы жетілдіру, логикалық есептерді орындай білуге дағдыландыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор» кейіпкер 	1 31.01.24
23	«Ойлан тап»	Ғажайып саяхат арқылы балалар қиялдарын шыңдау. Баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	1 07.02.24
24	«Ойнайық, шешпей оны қоймайық»	Балалардың есте сақтау қабілеттерін арттыру, логикалық ойлау қабілеттерін дамыту. Қисынды есептерді шығара отырып, баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	Сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор»,	1 14.02.24
25	«Тез ойла, ойна!»	Балалардың ретімен орналастыра білу түсініктерін арттыру, санамақтар арқылы сандарды айта білуге, логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,	1 21.02.24
26	«Асықтармен санайық»	Асықтармен санау, кейін тура санау қабілеттерін бекіту. Балалардың логикалық ойлау қабілеттерін, тапқырлықтарын дамыту, достыққа тәрбиелеуге, ойын түрде білімдерін тиянақтау.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1 28.02.24
27	Кім жылдам?	Балаларды санау дағдыларын одан әрі дамыту, уақыт жайында қарапайым, түсініктерін	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,	1 06.03.24

		бекіту.		
28	«Пысықтаушы логика жаттығулары»	Сан құрайын ажыратудың әр түрлі тәсілдері; ақыл-ой белсенділігін күшейту, шапшандылыққа, дәлдікке тәрбиелеу.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,	1 13.03.24
29	««Бауырсақтың тапсырмалары»»	сандар, пішіндер туралы білімдерін жетілдіру. Логикалық есептерді шығару дағдыларын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор», 	1 20.03.24
30	«Логикалық жаттығулардың сиқыры»	кеңістікте бағдарлай алуға, зейіндерін, қиялдарын логикалық тапсырмалар арқылы дамытуға, белсенділікке, тапқырлыққа үйрету.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,	1 27.03.24
31	«Пішіндер тапсырмалары»	Түс пен сандар туралы білімдерін жетілдіру, логикалық есептерді шығару дағдыларын жетілдіру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,	1 03.04.24
32	Қызықты тапсырмалар	заттарды салыстыра білу ұғымын бекіту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Монгол», «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор», 	1 10.04.24
33	«Тапқыр болсаң, тауып көр»	Пішіндер жайлы білімдерін бекіту, логикалық ойлауларын, қиялдарын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор» 	1 17.04.24
34	«Қызықты математика»	логикалық ойлау қабілеттерін, қиялдарын дамыту. ойын тапсырмаларға деген қызығушылықтарын дамыту	логикалық тапсырмалар, сандар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Танграм» «Игровизор», кейіпкер	1 24.04.24

				
35	«Сандықтағы қызықты тапсырмалар»	логикалық ойындар мен шытырман жолдарды пайдалану арқылы балалардың есте сақтау қабілетін дамыту. Балалардың тәулік мезгілдерін, апта күндерінің жыл айларының реті туралы білімін бекіту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор», 	1 08.05.24
36	Не білдім, не үйрендім	Қызықты тапсырмалар арқылы алған білімдерін қайталау; есептеу дағдыларын жаттықтыру; геометриялық пішіндер және геометриялық денелер туралы білімдерін бекіту; баланың тілін, ойын танымдық қабілетін дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм», «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор», 	1 15.05.24
	Барлығы			36 сағат

№1

Білім беру саласы: Таным дағдылары

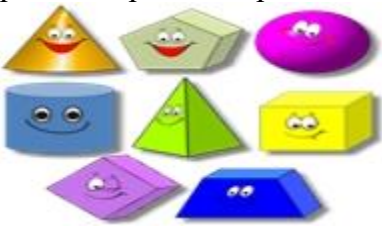



Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Кәне, кім тапқыр!»

Мақсаты: Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау, ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жеделдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру.

Көрнекілігі: жануарлардың суреттері, жемістердің үлестірмелі суреттері, сызба карточкалар, санағыш таяқшалар, үн таспа, пішіндердің суреттері,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	<p>Кім тапсырмаларды көп орындаса, сол жеңімпаз болады.</p> <p>«Кім, тапқыр?» Түзу, қисық, алу, қосу, санау, санамақ, балабақша т.б. (артық сөзді тап)</p> 	<p>-қуанады,</p> <p>- шартты қабылдайды,</p> <p>-мұқият тыңдайды,</p> <p>-тырысады,</p> <p>-ойлайды</p> <p>-жауап береді.</p> <p>-<u>балабақша</u> деген артық сөзді табады.</p>
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Әуенмен топқа, Сайқымазақ келеді. (тапсырмаларын орындау)</p>  <p>1-тапсырма:</p> <p>Қызықты тапсырмалар</p> <p>1) Сюжетті логикалық есептер</p> <p>Қоянға, түлкіге, аюға үш түрлі жалауша жасап берді – қызыл, сары, көк. Қояндағы жалауша қызыл емес, түлкідегі қызыл да, көк те емес. Кімнің жалаушасы қандай?</p> <p>2) Ардақ алма ағашынан 9 алмұрт, Гүлдана 2 алмұрт жұлып алды. Қыздардың қайсысы көп алмұрт жинады. Осы кезде әуенмен</p> <p>Д/ойын: «Пішіндерді есте сақта»</p>	<p>-қуанады,</p> <p>-амандасады,</p> <p>-қарсы алады.</p> <p>- тапсырмаларын орындайды.</p> <p>- логикалық есептерді орындайды.</p> <p>-тапсырманың шартын қабылдайды,</p> <p>-ойланады, жауап береді.</p> <p>- есепті шешеді. – жалаушалар (қызыл, сары, көк).</p> <p>- қоянның жалаушысы</p> <p>-көк, түлкінің жалаушасы</p> <p>-сары, аюдың жалаушасы-қызыл.</p> <p>үлестірмелі санағыш таяқшалар</p>

	<p>Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр.</p>  <p>2-тапсырма «Сәйкес келмей тұрған суретті тап» (тауық, үйрек, өрмекші, торғай т.б)</p> <p>3-тапсырма «Монгол ойыны /модельдермен жұмыс/ Берілген геометриялық пішіндерден кім не құрастырады.</p> <p>Балалар үлгіге қарап  (түйе, сиыр, күшік) құрастырады.</p>  <p>4-тапсырма үй жануарлары туралы қандай мақал – мәтел, жаңылтпаштар білесіңдер.</p> <p>5-тапсырма Санамақ: «Бір дегенім – білеу Екі дегенім – егеу.....»</p>	<p>беріледі. - (Ешқайсысы алмұрт жинаған жоқ, себебі алма ағашында алмұрт өспейді). - жаттығуды орындайды. - шартты тыңдайды, -ойланады, - жауап беруге талпынады, - тырысады. - фигураларды орнын ауыстырмай ретімен қойып шығады, - фигураларға зейін салып қарап естерінде сақтайды. - үшбұрыш - төртбұрыш, - <u>дөңгелек</u>, - сопақ, орындарының ауысқанын табады. - Шартты қабылдайды, - мұқият қарайды, - ойланады, - талпынады, - сәйкес келмей тұрған суретін сызып тастайды. - тауық, - үйрек, - <u>өрмекші</u>, - торғай - ойланады, - тырысады, - жануарлар жайлы білетін мақал мен жаңылтпаштарын айтады. - ойынының шартын қабылдайды, - ойлайды, - орындайды. - шартты қабылдайды, - ойланады, - талпынады, - жауап береді.</p>
<p>Рефлексстік түзету</p>	<p>Кім қонаққа келді? Қандай тапсырмалар орындадық? Өздеріңе ұнайтын жануарларды айтып беріңдер. Сендерге қандай тапсырманы орындаған көп ұнады. Сақымазақтың тапсырмасы ұнаса, сайқымазақтың көңілді суретін көтеріңдер?</p>	<p>- жауаптары, - шартты қабылдайды, - ойланады, - талпынады, - жауап береді.</p> 

Ұғынады: сандарды ,пішіндерді ретімен қоюға тырысады;

Түсінеді: қызықты тапсырмаларды орындау жолдарын;

Қолданады: сызба тапсырмаларды, «Монгол» ойыны модульдерін қолдана біледі;

№2

Білім беру саласы: Таным дағдылары

Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Хайуанаттар бағындағы қызықтар»

Мақсаты: Балаларға хайуанаттар туралы түсінік беру, жабайы аңдар туралы білімдерін тиянақтау. Аңдардың кейбір ерекшеліктерін салыстыра айтуға үйрету арқылы ойлау қабілеттерін дамыту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	<p>Жұмбақтарды шешсек біз хайуанаттар бағына барамыз.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Қалқиып қос құлағы, Елендеп қорқып тұрады. 2. Қорықпайды күшті аңнан, Қорқады тек тышқаннан 3. Айбарлы түрі бар, Қанжардай тісі бар, Тұма бойында Тасыған күші бар Күжірейген жалды. Білсең айт бұл аңды. 4. Халық «қу» деп, Қылған күлкі Айласы көп. Бұл не? 	<p>- шартты қабылдайды, - шешуге талпынады, - ойланады, - жауап береді, - жұмбақтарды шешеді. (Қоян) (Піл) (Арыстан) (Түлкі)</p>
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Логикалық тапсырма «Қайсысы қай баспанада тұрады?»</p>  <p>Дидак ойын «хайуанаттар бағына саяхатқа» Үн таспа (сайраған құстардың үні). 1-тапсырма: «Балаларды сызық арқылы хайуанаттар бағына жеткіз» 2-тапсырма 1) Логикалық есептер (салыстыр) Піл аюдан кіші, ал аю қояннан кіші, қандай ойыншық барлығынан үлкен? 2) Құрбақа бегемоттан қысқа, бірақ есектен үлкен. Қандай ойыншық барлығынан қысқа? 3) Жираф, сайқымазақтан сайқымазақтан қысқа, бірақ Зебрадан ұзын. Бәрінен ұзыны не? боя.</p> <p>3-тапсырма: «Адасқан түлкі мен аюды шыршаға жеткіз».</p>	<p>- тапсырманың шартын қабылдайды, жауап беруге талпынады, ойланады. - логикалық тапсырманы орындайды. - Ең биік үйде керік тұрады, - ортаншы үйде елік тұрады, - ең кіші үйде қоян тұрады. - Хайуанаттардың қай баспанада тұратынын сызба арқылы белгілейді. - хайуанаттар бағына саяхатқа шығады, қуанады. - хайуанаттар бағындағы тапсырмаларды орындайды, - ойланады, - талпынады. - балаларды хайуанаттар бағына сызық арқылы жеткізеді. - суреттегі жануарларды салыстырады. - Піл, Құрбақа, Керік барлығынан үлкен - барлық ойыншықтарды атап, салыстырады, - тапқан суретті түсті сызбамен көрсетеді, бояйды.</p>

	<p>Схемаға қаран, түлкі қай шыршаға, аю қай шыршаға жететінін сызын көрсет.</p>  <p>д/о: «Танграм» «Мен сүйікті жануарым»</p> 	<p>-ойланады, -талпынады, -орындайды, -түлкі мен аюды сызық арқылы өз шыршасына жеткізеді.</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойлайды, -талпынады, -үлгіге қарап (түлкі,қоян,керік т.б) құрастырады</p>
Рефлекстік түзету	<p>Балалар,біз бүгін қандай тапсырмаларды орындадық, хайуанаттар қайда тұрады? Хайуанаттар бағында ұнаған жануарды ата?Ұнаған жануарды көрсет?</p>	<p>сұрақтарға жауап береді.</p> 

Көрнекіліктері: аңдардың карточкалары, үн таспа, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: хайуанаттарды бір-бірінен ажырата біледі,

Түсінеді: ұзын-аласа салыстыруды;

Қолдану: логикалық тапсырмаларды,сызба тапсырмаларды, «Игровизор» қолдана алады.

№3


Білім беру саласы: Таным дағдылары

Бөлімі: Вариативтік бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: Кішкентай математиктер

Мақсаты: Балаларды жіктеу, орналастыру сияқты логикалық амалдарды ғана емес, ойнату пайымдауды қажет ететін логикалық тапсырмаларды орындату: заттарды әртүрлі белгілері бойынша салыстыру дағдыларын жетілдіру.

Қолданылатын көрнекіліктер: ойынға қажетті карточкалар, пішіндер, логикалық тапсырмалар, сандар, сызба суреттер, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Дәлелдеп -талаптану	<p>Дымбілмес қонаққа келеді.</p>  <p>Дымбілместің тапсырмаларын орындау үшін біз, кішкентай математиктер боламыз.</p>	<p>-қуанады, -амандасады, -қарсы алады.</p>
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>1-тапсырма «Ойлан тап!» Бұлбұл әсем жырлайды Ел жұрт етіп тыңдайды, 2-ге 2-ні қосқанда Нешеу болып сайрайды? Бес алманың екеуін, Досың сұрап алады. Айтшы сонда нешеуі Өз қолыңда қалады.?</p> <p>д/о:«Уақытты бағдарлау» 1)Ұйқымыздан тұрамыз, Беті қолды жуамыз. Әжемiзге ереміз, Бақшамызға келеміз. Бұл қай кезде болады?</p> <p>2)Біз тәртіпті боламыз, Сабақты да оқимыз. Серуеге шығамыз, Қыдырамыз. Бұл қай мезгілде болады?</p> <p>2 тапсырма «Бос торға жетіспейтін пішінді орналастыр»</p>	<p>-шартты қабылдайды, -жауап беруге, -талпынады, -ойлайды, -ойланады, -жұмбақтың жауабын шешеді, -конверттегі үлестірмелі сандарды алады. - төртеу болып сайрайды,4-санын көтереді. - Қолымда үш алма қалады,3-санын көтереді. -ойынның шартын қабылдайды, -жауап беруге талпынады, -ойлайды, -таңертеңгі уақытта бақшаға келеміз. -жауабы:(таңертең) -күндізгі уақытта серуенге шығамыз, -жауабы: (күндіз) -суретті көрсетеді.</p> <p>-шартты қабылдайды, сызбаға қарайды,</p>

УМОНАКЛОНЕВИЯ
Найдуз аялган суреттерди катарлау в пустия клеткада
натурал суреттерди сат.




Бос торега жетіспейтін пішінді сат

2-тапсырма
«Заңдылықтарды бұзбай қатарды жалғастыр»

Заңдылықтарды бұзбай қатарды жалғастыр

СИСТЕМАТИЗАЦИЯ
Түрделік бір, не бірнеше заңдылықтар.





1 2 3 4

Дорисуй гюлланды, не бирнеше заңдылықтар.



Кішкентай математиктерге айналып тапсырмаларды орындадық. Дымбілмес, рахмет сендерге балалар, тапсырмаларды қалай орындау керектігін біліп алдым. Мен сендерге тапсырмамды орындағандарың үшін әдемі суретімді қалдырамын. Қош сау болыңдар!



-ойланады.
-алдарындағы сызбамен жұмыс жасайды,
-шаршыдағы жетіспейтін пішінді табады,
-орындайды

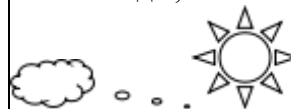
-шартты қабылдайды,
-сызбаға қарайды,
-ойланады.
-алдарындағы сызбамен жұмыс жасайды,
пішіндердің заңдылықтарын бұзбай жалғастырып жазады.

-Дымбілмеспен қоштасады,
-сыйлығын алады,
-қуанады,

Рефлекстік түзету

Сендерге қандай тапсырмаларды орындаған қызықты болды? Өзіңе ұнаған тапсырмалар жайлы айтып бер? Ұнаса көңілді күннің көзін көтер, ұнамаса бұлтты көтер.

-жауаптары,
-талпынады,



Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: сандар цифрларды, реттімен санай біледі;

Түсінеді: логикалық тапсырмаларды санағышпен орындай алады;

Қолданады: сызба карточкаларды, «Игровизор» қолдана біледі;



Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ойнайық, та ойлайық»

Мақсаты: Тапсырмалар арқылы логикалық ойлау қабілеттерін арттыру, ынтымақтастықпен дұрыс орындауға үйрету. Тура және кері санауды одан әрі дамыту, ой-өрісін кеңейту.

Қолданылатын көрнекіліктер: пішіндер, үйшік, сандар, үлестірілме аңдар суреттері, сызба суреттер, логикалық тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	- Балалар, бүгін біз ертегі әлеміне барамыз.	-қуанады,
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Алаңқайда бір үйшік тұр, тапсырманы орындау керек деген хабарлама жазылған.</p>  <p>1 - ші тапсырма: д/о: «Қай санды жасырдым?» 2,4,1,5 - Алаңқайдағы үйшікке 1 саны келеді, есік қағады. - Мынадай тапсырманы орындасаң ғана, үйшікке кіресің. -2-санын көтерген бала (тоқ-тоқ) -(2 саны тапсырманы орындайды). 3-санын көтерген бала ; (тоқ – тоқ),5,4,3,2,1 (кері санап береді). 2-ші тапсырма: Д/о: «Не өзгерді?» -Геометриялық пішіндерді ата.</p>  <p>- Алаңқайдағы үйшікке 3 саны келеді, есікті қағады. - Мынадай тапсырманы орындасаң, үйшікке кіресің.</p>	<p>-шартты қабылдайды, -талпынады, -ойланады, -жауап береді. -алдындарындағы сандармен орындайды, -, кіру үшін есікті қағады. -1 санын көтерген бала тапсырманы орындайды. - сандарға мұқият қарайды, - ойланады, -ретімен санайды, - қандай санның орны ауысқанын айтады. - Тоқ - тоқ, үйшікте кім бар? -(1 саны жауап береді). - Үйшікте мен, 1 саны бармын. - Мені кіргізіші?!</p> <p>-пішіндерге мұқият қарайды, -ретімен пішіндерді атайды,</p>

	<p>3-ші тапсырма Логикалық есеп: «Нешеу?». 1) 5 қонжық орманға, Бара жатты қорбандап. Бірі олардың шаршады, Әрі қарай бармады. Қанша қонжық кетті алда? 2) Менде болды 3 алма, Бердім досыма 1 алма. Қалды сонда неше алма? 3) Тарелкада 4 алмұрт, Батыр алды біреуін. Қалды сонда неше алмұрт - Тоқ - тоқ, (3 саны жауап береді). - Алаңқайдағы үйшікке 4 саны келіп, есік қағады. - Мынадай тапсырманы орындасаң үйшікке кіресің.</p> <p>4-тапсырма: «логикалық карточкалармен жұмыс»</p> <p>5-ші-тапсырма: «Танграм» ойыны Жануарларды құрастыр? Егер жұмбақтың жауабын тапсақ, қандай жануарларды құрастыратындарыңды білетін боласыңдар. Жұмбақтар 1) Халық «қу» деп, Қылған күлкі Айласы көп. Бұл не? 2) Қалқиып қос құлағы, Елеңдеп қорқып тұрады.</p>	<p>-ойланады, -қандай пішіннің орны ауысқанын айтып береді. -үйшікте кім бар?</p> <p>- Үйшікте мен, 2 саны бармын. - Мені кіргізіші?!</p> <p>-ойланады, -талпынады, -алдарындағы конверртегі карточкалармен орындайды</p> <p>-үйшікте кім бар?</p> <p>- Үйшікте мен үш саны бармын. 4-саны Мені кіргізіші?!</p> <p>-ойланады, -талпынады, -сызба карточкамен жұмыс жасайды.</p> <p>-үйшікте кім бар? - мен төрт саны бармын. - мені кіргізіші? -ойынының шартын қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -орындайды -түлкі, -қоян, -аю,</p>
Рефлекстік түзету	Алаңқайдағы үйшікке қандай сандар келді? Ұнаған санның тапсырмасын айтып бер? Қандай жануарларды құрастырған ұнады? Ол қай ертегіден? Ертегі әлемінде алған көңіл күйімізді көрсетейік.	-қойылған сұраққа жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: пішіндердің түр-түсін ажырата біледі,

Түсінеді: ертегі желісі бойынша жануарларды тура және кері орналастыра алады,

Қолданады: логикалық тапсырмалар, «Танграм» ойыны модульін, қолдана біледі;

№5

Білім беру саласы: Таным



Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Үздік логиктар»

Бөлімі: Вариативті бөлім

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді ажырата отырып, логикалық ойлау қабілетін дамыту, қызықты тапсырмалар қызығушылықтарын арттыру.

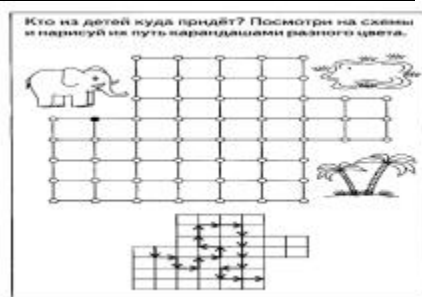
Қолданылатын көрнекіліктер: түрлі-түсті шарлар, үлестірмелі карточкалар, сандар, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Дәлелдеп-талаптану	Көңілді ойын жасайық, Батыл қадам басайық. Осылайша шабытпен, Ойынымызды бастайық. Сіқырлы шарлардың тапсырмаларын жақсы орындасақ, «Үздік логиктар» боламыз.	-сіқырлы шарларды қарайды -қуанады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p data-bbox="528 801 799 837">«Сіқырлы шарлар»</p>  <p data-bbox="528 1066 979 1133">Шарлардың ішінде тапсырмалар берілген.</p> <p data-bbox="528 1173 1066 1317">1-тапсырма «Неге ұқсайды?» - геометриялық пішіндердің - түсіне, пішініне қарай ұқсас заттарды атайды.</p>  <p data-bbox="528 1590 999 1697">2- тапсырма: «Кім тапқыр?» Балаларға математикалық есептер беріледі.</p> <p data-bbox="528 1702 839 2060">1. Табақта бір алма, Қолымда үш алма. Барлығын қосқанда, Шығады неше алма? 2. Бес алманың екеуін, Досың сұрап алады. Айтшы сонда нешеуі, Өз қолыңда қалады? 3. Ақ балапан, Сары балапан.</p>	-қуанады, -шартты тыңдайды, -ойланады, -жауап беруге талпынады, -шарларды жарып, тапсырмаларды орындайды. - дөңгелек күнге, -сопақ-жұмыртқаға т.б. <p data-bbox="1070 1397 1406 1648">- орындауға талпынады, -ойланады, -қызығушылықпен орындайды. - алдарындағы таяқшаларды санау арқылы есепті шешеді.</p> <p data-bbox="1070 1688 1310 1832">- табақта(4)алма, -қолымда (3) алма қалады,</p> <p data-bbox="1070 1872 1369 1908">-барлығы (4)-балапан</p> <p data-bbox="1070 1984 1417 2020">-ағашта (1) торғай қалды</p>

Шұбар балапан,
 Қара балапан.
 Барлығы неше балапан?
 4 Ағашта екі торғай бар еді, оның біреуі ұшып кетті. Ағашта неше торғай қалды?
 3-тапсырма: «Тез ойла»
 1. Құста неше тұмсық бар?
 2. Адамда неше көз бар?
 3. Үшбұрышта неше бұрыш бар?
 4. Екі қоянның неше құлағы бар?
 5. Жұлдызда неше бұрыш бар?
 6. Бос ыдыста неше алма бар?
 7. Қоян жүйрік пе, тасбақа жүйрік пе?

4 –тапсырма: сызбамен жұмыс

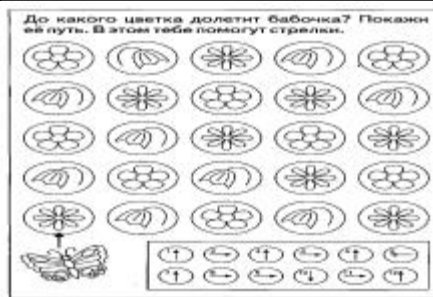
Сызба арқылы өз бағытыңды тап



д/о:

5 –тапсырма: сызба арқылы көбелекті гүлге қондыр

Стрелка бойынша көбелек қай гүлге ұшып бағытының көрсет.



Барлық тапсырмаларды «Үздік логиктар» болып орындадық.

-ойынның шартын қабылдайды,
 -ойланады,
 -жауап береді.
 -құста 1-тұмсық бар,
 -адамда екі көз бар,
 -үшбұрышта 3-бұрыш бар,
 -екі қоянның құлағы 4-еу,
 -жұлдызда 5-бұрыш бар,
 -бос ыдыста алама жоқ,
 -қоян жүйрік.

-шартын қабылдайды,
 -талпынады,
 -ойланады,
 -сызба арқылы қай бағытқа жететінін сызады.

-шартын қабылдайды,
 -талпынады,
 -ойланады,
 -сызба арқылы көбелектің қай бағытқа жететінін сызып көрсетеді.

Рефлекстік түзету

Қандай түсті сиқырлы шардың тапсырмасы ұнады, көрсет? Неге?
 Көңіл – күйімізді

-ойланады,
 -талпынады,
 -жауап береді

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: пішіндерден түсіне, пішініне қарай ұқсас заттарды жасауға талпынады,

Түсінеді: логикалық есептерді орындауды,

Қолданады: таяқшалар,сандар,сызба тапсырмалар

№6

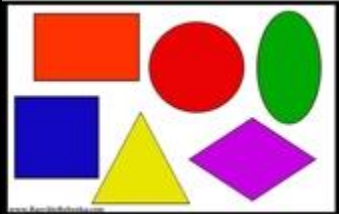

Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

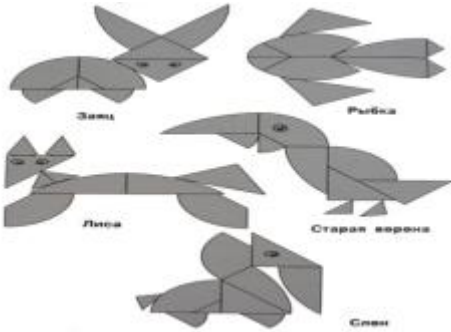

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: Пішіндер сыры

Мақсаты: Балалардың зиянын ойлау қабілеттерін, сандардың таңбаларын танып ажыратуды, геометриялық пішіндер мен денелерді, олардың түстерін ажыратуды ойын арқылы жетілдіре түсу. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.

Қолданылатын көрнекіліктер: түрлі түсті пішіндер, сандар, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік), сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Д/о: «Көңілді шеңбер» Балалардың бірнешеуіне әртүрлі заттарды қыстыру, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік) не өзгерді?	- шеңбер жасап отырады, - шартты тыңдайды, - ойланады, - бір-біріне мұқият қарайды, - көздерін жұмады - көздерін ашқанда не өзгергенін айтады,
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Түрлі пішіндердің ішінде 7 түрлі тапсырма бар.</p> <p>Солардың сырын ашқыларың келе ме?</p>  <p>д/о «Санауды жалғастыр» ойыны арқылы 3 топқа бөлініп алайық.</p> <p>Бірінші болған топқа 1 жұлдыздан беріледі.</p>  <p>1-топ: Алғырлар тобы 2-топ: Тапқырлар тобы 3-топ: Ойшылдар тобы</p> <p>1- тапсырма «Адасқан сандар» - Бірінші болған топ 1 жұлдыздан алады.</p> <p>2 пішіннің -тапсырмасы: «Салыстыр» Әр қатардағы суреттен, бірінші суреттегідей бейнені дәл тап.</p> <p>3 пішіннің тапсырмасы: Санамақ жарыс Балалар санамақ айтып жарысады.</p>	- қуанады, - пішіндерді мұқият қарайды, - ойланады - атайды. - төртбұрыш, - үшбұрыш, - куб, - цилиндр, - дөңгелек, - сопақша, - көпбұрыш, пішіндердің нешеуі екенін санайды - 1,2,3,4,5,6,7. жетеу. - 7-ге дейін санап, - әр 7 бала бір топ болып бөлінеді. - шартты тыңдайды, - ойланады. - талпынады, - 7-ге дейінгі сандарды алады, - белгі берілген кезде ретімен тура тұра қалады. - келесі сәтте сол сандармен кері тұрады. - ойланады, - орындайды,

	<p>4 пішіннің тапсырмасы: Қандай кубик пішінге сәйкес келетінін сызық арқылы көрсет.</p> <p>5 пішіннің тапсырмасы. «Танграмм» ойыны</p>  <p>6 пішіннің тапсырмасы: Бейне жұмбақ. Электронды оқулықтан беріледі «Ойнайық, ойланайық» ойындары</p> <p>7 пішіннің тапсырмасы: 7 санына байланысты қандай ұғымдарды білесіңдер?</p> <p>Пішіндер сырын тапсырмалар арқылы білдік.</p>	<p>-алдарындағы суретке мұқият қарайды, -әр қатардағы суреттен, бірінші суреттегідей бейнені дәл тауып, сызық арқылы қосады.</p> <p>-ойлайды, -талпынады, -санамақты айтады.</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойланады, - қандай кубик пішінге сәйкес келетінін сызық арқылы көрсетеді, бояйды.</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойланады, -пішіндерден бейне жасайды.</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойлайды, -жауап береді</p> <p>-ойлайды, -талпынады, -7ата, -7қазына, -7күн, -7қарақшы, -7күлше, Балалар хормен санап, әр топ неше жұлдызшадан жинағанын анықтайды.</p> 
Рефлекстік түзету	Балалар, бүгінгі ойынымыз қызықты болды, бәрің де өте жақсы қатыстыңдар. Ұнаған пішінді көрсет? Көңіл күйімізді көрсетейік.	-ойланады, -талпынады, -жауап береді .

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: геометриялық пішіндер мен денелерді ажыратып, сұраққа толық және нақты жауап бере біледі.

Түсінеді: сандардың таңбаларын танып оны ажыратуды,

Қолданады : санамақтар, бейнежұмбақтар, сызба карточкалар

№7

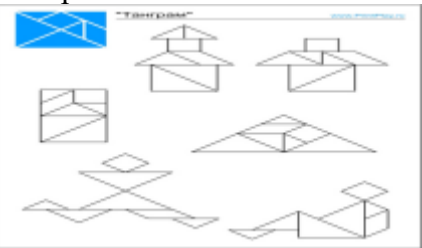
Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ғажайып тапсырмаларға саяхат »

Мақсаты: Балаларды тапқырлыққа, ізденімпаздыққа тәрбиелеу. Ойлау, көріп - тану, зейін, есте сақтау қабілеттерін дамыту. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.

Қолданылатын көрнекіліктер: сандар, (балық,ит, құрбақа, алма,құс,үйрек) үлестірмелі карточкалар , таяқшалар, сызба тапсырмалар, жұмбақтар, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Д/о: «Төрт құбылыс» Осы дидактикалық тапсырманы орындасақ, бір кейіпкер қонаққа келеді.	-қуанады, -шартты қабылдайды, -талпынады, - шеңбер жасап отырады, -су-десе қолдарын алдарына созады, - «ауа»- жоғары көтереді, - «от»-қолдарын айналдырады, -«жер» қолдарын түсіреді.
Ұйымдастырушылық ізденіс	«Құрбақа» қонаққа келеді. Сәлеметсіздер ме?Тапсырма алып келдім, мен өз жапырағым қалай жететінімді білмеймін. 1 - тапсырма. Дидактикалық ойын. Танграм ойыны  2 - тапсырма. Логикалық есептер - Дүкеннен анам төртбұрышты 2 допты алып келді, оның біреуін ініме бердім. менде неше доп қалды? - Табақта бес алма,Қолымда үш алма,Інімде екі алма,Қосқанда барлығы болады неше алма? Бір алма атама,Бір алма әжеме,Бір алма апама, Бір алма әкеме,Нешеуін алады? Нешеуі қалады? 2. Ағашта 5құс отыр, оның 2 - уі ұшып кетті, ағашта қанша құс қалды? 3. Аулада бес үйрек, Қорада үш үйрек. Бір үйрек тығылды,Бір үйрек жығылды,Қалғаны неше үйрек? 4 - тапсырма Жұмбақтар. 1.Адамға серік,	- амандасады, -қарсы алады, -қуанады. -шартты қабылдайды, -ойлайды, -талпынады, -үлгіге қарап бейне құрастырады -шартты тыңдайды, -ойланады, -шапшаңдық,белсенділік танытады. -үлестірмелі санағыш таяқшалар арқылы есепті шешеді.

күзетке берік.
 2. Жүрегі бар, ізі жоқ,
 Қанатты бар, ұшпайды.
 Су астында қыстайды.
 3. Сұм жүзді,
 Құралай көзді,
 Киікше секірген,
 Бура санды,
 Жолбарыс тонды.

5-тапсырма
 д/о: «Орныңды тап»
 Өзінің жанындағы тұрған баланы
 есіне сақтап қалады,



6-тапсырма: «Құрбақаның жапырағын
 тап» Сызбамен жұмыс



Балалар, сендер менің
 тапсырмаларымды орындап , сызба
 арқылы менің жапырағымды тауып
 бердіңдер рахмет.

- төртбұрышты доп
 болмайды.

- 6 алма,

- 3 құс қалды.

- бүйрек

- шартын тыңдайды,
 - ойланады,
 - жауап береді.

-(ит),

-(Балық),

-(Құрбақа)

- шартты қабылдайды,
 - ойланады,
 - есіне сақтайды.

- шеңбер жасап тұрады.
 - өзінің жанындағы баланы
 есіне сақтап қалады,
 - белгі бойынша олар
 бөлменің жан-жағына
 тарап кетеді,
 - екінші белгі бойынша
 кімнің қасында тұрғанын
 есіне сақтап шеңберді
 түзейді.

- тапсырманы орындайды,
 - шартты қабылдайды,
 - ойланады,
 - қуанады.
 - құрбақаның қай
 жапыраққа келетінін
 сызып көрсетеді.
 - қоштасады.

Рефлекстік түзету

Құрбақа бізге не үшін келді? Құрбақа
 қайда мекендейді? Құрбақа жайлы
 тақпай айтайық. Қандай тапсырмалар
 ұнады?

- ойланады,
 - талпынады,
 - жауап береді

логикалық тапсырмаларды, сызба тапсырмаларды, игравизорды қолдана біледі.

№8

Білім беру саласы: Таным дағдылары



Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»


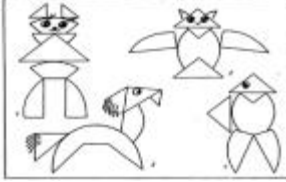

Тақырыбы: «Ғажайыптар әлеміне»

Бөлімі: Вариативті бөлім

Мақсаты: Танымдық қызығушылықтарын арттыру. Пішіндерден бейне құрастыруды одан әрі жалғастыру. Көп білуге, ізденуге ұмтылдыру, білімдерін жан жақты дамыту, ұшқыр ойлауға баулу.

Қолданылатын көрнекіліктер: үлгі карточкалар, сызба карточкалар, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Танграм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Буратино бізге хат жіберіпті. Хатта логикалық есептер, тапсырмалар бар  екен.	-қабылдайды, -қуанады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма: «Коломбовое яйцо» ойыны  2-тапсырма логикалық есептер, Логикалық есептер: 1) Әкем, шешем және мен Болса есепке талабың Айта қойшы, кәне сен Неше адамды санадым? 2) Көлден ұшты - 7 қаз Қайтып қонды - 2 қаз Қонбады оның нешеуі Кәне, кім тез табады? 3) Табақта бес алма Қолымда екі алма Қосқанда барлығы Болды неше алма? Бір - бірімен жарысқан	-шартты қабылдайды, -ойланады, -үлгіге қарап, пішіндерден жануарлардың бейнесін жасайды. -шартты қабылдайды, -ойланады, -орындайды. -алдарындағы санағыш таяқшаларымен орындайды -сандарды көтереді. -5 қаз қонбады -7 алма -барлығы (9)

	<p>4 - аю, 1 - арыстан 3 - қоян, 1 - маймыл бар Бәрі нешеу табыңдар?</p> <p>3-тапсырма: «Салыстыр»</p>  <p>4-тапсырма: Танграм ойыны</p>  <p>Буратино ,сендердің білмдерінді тексердім,өте жақсы жауап бердіңдер,рахмет</p>	<p>-шартты қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -орындайды. -1)кемелердің барлығын бірдей етіп сызады, -2) Көбелектерді бірдей етіп сызады -3) доптарды бірдей етіп жасайды.</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойланады, -үлгідегідей пішіндерден бейне жасайды. -жасағандары жайлы айтып береді. -қоштасады.</p>
Рефлекстік түзету	<p>Бізге кім хат жіберді? Буратиноның тапсырмаларын есімізге түсірейікші. Оның достары кімдер? Ұнаған тапсырмаларыңды айтып беріңдер. Ұнаса көңілді смайликтарды көтеріміз.</p>	<p>-ойланады, -талпынады, -жауап береді.</p> 

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: үлгіге қарап, пішіндерден жануарлардың бейнесін ажырата алады,

Түсінеді: білімін жан-жақты дамытып, ұшқыр ойлау керектігін,

Қолданады: логикалық тапсырмаларды, сызба тапсырмаларды, игровизорды қолдана біледі

№9

Білім беру саласы: Таным дағдылары



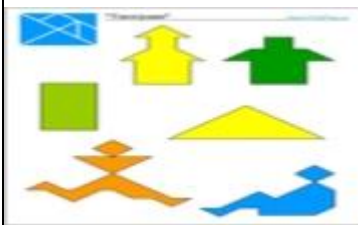
Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

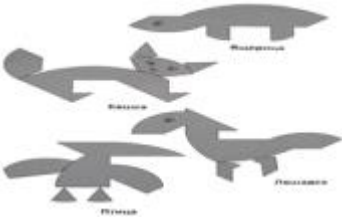
Тақырыбы: «Тапқыр болсаң, тауып көр»

Мақсаты: Ойлай отырып, санауды үйретуді жалғастыру, есте сақтау қабілеттерін арттыру.

Логикалық ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту.

Қолданылатын көрнекіліктер: сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо» , «Танграм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	д/о: «Төртінші артық » ойыны -тауық , үйрек , қаз, -қар , жаңбыр, -емен , қайың , терек, -шаршы , төртбұрыш , үшбұрыш Осы дидактикалық тапсырманы орындасақ, кейіпкер қонаққа келеді.	Балалар,шартты қабылдайды, ойынға қызығады,қуанады ,шапшаң жауап беруге талпынады, ойланады,ойнайды. Ойынның шарты бойынша артық сөзді табады. <u>-акку</u> , <u>-найзағай</u> , <u>-шырша</u> , <u>-шеңбер</u> ,
Ұйымдастырушылық ізденіс	 <p>Күтпеген сәтте ән әуенімен Тиін мен Қоян келеді.</p>  <p>Сәлеметсіздер ме, Бізге сендердің көмектерің керек. Мына тапсырмаларды орындасақ қана өз үйімізді таба аламыз.</p> <p>1-тапсырма</p> <p>«Бірдей заттарды тап» сызба арқылы заттардың ұқсас ерекшеліктерін ата,сызықпен белгіле.</p> <p>2-тапсырма «Танграм»ойыны.</p>  <p>3-тапсырма логикалық есеп</p>	-қуанады, -амандасады. -талаптанады, -орындайды. -шартты қабылдайды, -ойланады, -жауап береді. -сызбамен жұмыс жасайды, -шартты қабылдайды, -ойланады, -олардың қандай пішіндерден құрастырылғанын атайды,

	<p>«Тез есепте» 1)Бес сәбіздің біреуін, Досың сұрап алады. Айтшы сонда нешеуі, Өз қолыңда қалады? 2)Тәрелкіде екі алма, Қосып едім біреуін, Болып шықты неше алма ? 4)Дымбілмес алдында 4 құлпынай , содан кейін 3 құлпынай жеді.Дымбілмес барлығы неше құлпынай жеді? 5)Айнұр 2 пирамида, ал Гүлнұр 3 пирамида құрастырды.Екі қыз неше пирамида құрастырды?</p> <p>4-тапсырма «Коломбовое яицо»жануарларды құрастыр</p>  <p>5-тапсырма сызбамен жұмыс Тиін мен Қоянның қай үйде тұратынын сызба арқылы табады.</p> <p>-Тиін мен Қоян рахмет сендерге балалар, тапсырмаларды орындап, біздің біздің үйімізді көрсетіп бердіңдер.</p>	<p>-ойланады, -шапшаңдық, -белсенділік танытады. -санағыш таяқшалар арқылы есепті шешеді.</p> <p>-4 қалады, -3алма, 7-құлпынай жеді -5 пирамида құрастырды.</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойланады, -модульдерден бейне жасайды.</p> <p>-сызбамен жұмыс жасайды. -қабылдайды, -талпынады. Сызба арқылы Түлкі мен Қоянның үйлерінің бағытын сызба арқылы көрсетіп береді.</p> <p>Тиін мен Қоянмен қоштасады.</p>
<p>Рефлекстік түзету</p>	<p>Дидактикалық тапсырманы орындағанымыз үшін қандай кейіпкер қонаққа келді? Жануарлардың қайсысы өзіңе ұнайды? Тиін туралы не білесің? Қоян ше? Сүйкімді жануарың туралы айтып бер? Қайда өмір сүреді? Ұнаса көңілді суретті көтереміз.</p>	<p>-қабылдайды, -жауап беруге талпынады, -</p>

Күтілетін нәтиже:

Күтілетін нәтиже:



Ұғынады: заттардың ұқсас ерекшеліктерін;

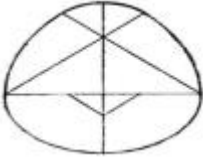
Түсінеді: логикалық тапсырманы санағыш таяқшалармен шешу керектігін,

Қолданады: ойын тапсырмаларды, жұмбақтарды, «Танграмм» модульдерін қолдана біледі

Мақсаты: Балалардың 5 көлемінде сандық есептеу дағдысын дамыту, сандарды тура және кері санауға, сандар көршісін атауды, кеңістікті бағдарлау, геометриялық пішіндер туралы білімдерін кеңейту.

Қолданылатын көрнекіліктер: ойынға қажетті заттар, сандар, санағыш, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Игравизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Дәлелдеп-талаптану	<p>Д/о: «Көңілді шеңбер» Балалардың бірнешеуіне әртүрлі заттарды қыстыру, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік) не өзгерді? Дидактикалық ойынның шартын дұрыс орындасақ бір кейіпкер пайда болады?</p>	<p>- шартты тыңдайды, - ойланады, - қуанады, - шеңбер жасап отырады, бір-біріне мұқият қарайды, көздерін жұмады. - көздерін ашқанда не өзгергенін айтады.</p>
Ұйымдастырушылық Ізденіс	<p>Дымбілмес келеді.</p>  <p>Логика сырын білгісі келеді. Логикалық тапсырма: 1- тапсырма</p> <div data-bbox="475 1160 821 1198" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p><i>Бос торға тиістісін қой?</i></p> </div>  <p>2-тапсырма 1-5-ға дейін тура және кері санау. 3- тапсырма : д/о «Алдында, артында, ортасында» 4 -тапсырма: логикалық есептер. 1). 4 қоян мектептен келе жатыр, кенет оларға аралар шабуыл жасайды. 2 қоян қашып әрең құтылды. Қанша қоян қаша алмай қалды? д/о: «осылай жаса» Тақтада шыршалардың,</p>	<p>- шартын қабылдайды, - ойланады, - талпынады, - орындайды. - ойланады, - сандарды ретімен санайды, - кері санайды. - 1,2,3,4,5 . - 5,4,3,2,1. - шартын қабылдайды, - ойланады, - жауап береді. - 4 санының алдында - 3 саны тұр, 5-тен кейін қай 6-саны тұр. 2 мен 4 ортасында (3) саны тұр? шартты қабылдайды, - ойланады, - белсенділік танытады. - 2 қашады, -2-еуі қашпайды.</p>

	<p>дөңгелектердің, таяқтардың, шеңбер үстіндегі нүктелердің суреттері болады. Қанша жасыл шыршалар, қанша нүктеге дейін таяқтар, сонша біз иілеміз.</p> <p>5-тапсырма «Коломбовое яйцо» ойыны /модельдермен жұмыс/</p>  <p>Дымбилмес, рахмет сендерге балалар, тапсырмаларымды орындауға көмектестіңдер</p>	<ul style="list-style-type: none"> - шартты қабылдайды, -суретке мұқият қарайды, -ойланады. -жасыл шыршалар, сонша біз иілеміз. (3) -дөңгелектер,сонша біздер секіреміз. (6) - аяқ ұшына тұрамыз. (5) - шеңбер үстінде нүктелер,сонша біздер қолымызды көтеріміз. -ағаштарды салыстырады -аққайың, -шырша, -үйеңкі -ең ұзын ағашты бояйды, -ең қысқасын қоршайды. -ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады. -қоштасады.
<p>Рефлекстік түзету</p>	<p>Қандай кейіпкер қонаққа келді? Қандай тапсырмаларды орындаған көп ұнады? Көңілді,көңілсіз суретті көтер</p>	<ul style="list-style-type: none"> -ойланады, -тырысады, -жауап береді,

Күтілетін нәтиже:.

Ұғынады: сандарды тура және кері санайды, сандар көршісін атайды;

Түсінеді: алдында,артында,ортасында ұғымдарын ;

Қолданады: сызба тапсырмалар, логикалық , тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» модульдарын қолдана біледі.

№11





Білім беру саласы: Таным дағдылары

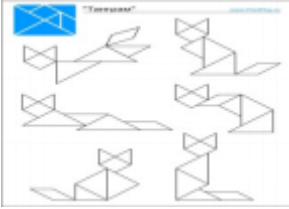
Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ойнада, ойлан»

Мақсаты: Балаларды есте сақтау қабілеттерін қызықты жаттығулар арқылы арттыру. Логикалық есептер шығару арқылы ойлау қабілетін, ұзын,қысқа,биік,аласа ұғымдарын бекіту,байқампаздығын сабаққа қызығушылығын дамыту.

Қолданылатын көрнекіліктер: ойынға қажетті сурет, сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игравизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	д/о:«Не пайда болды?» Балалар суретке қарап сипаттама береді,егер тапсырманы белсенді орындасандар бір кейіпкер пайда болады.	-шартты қабылдайды, -талпынады, -ойланады. -қурышақтардың екеуіне мұқият қарайды, -5-айырмашылығын айтады.
Ұйымдастырушылық Ізденіс	 <p>1-тапсырма: Логикалық тапсырмалар.</p> <p>1)Қоянның үйі кірпі мен тиіннің үйінің ортасында, Қайсы Тиіннің үйіне алшақ орналасқан кірпі ме,әлде қоян ба?сызба арқылы көрсет.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;">Лена ненің суретін салды?</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;">Кім Коля мен Романың төмен тұрады</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;">Логикалық тапсырма</div> <p>ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ</p> <p>Двама даўнаў мавыду думаланаў суреті және белкі. Кто живёт дальше от белки - охотли даўнаў? Раскрыва.</p>  <p>Ката, Лена және Сіла раскрыва. Ката және Сіла раскрыва на даўнаў. Кто раскрыва Лена? Раскрыва.</p>  <p>Артём және Коста жонут на одном этеде. Рома жонут в даўнаў Артёма. Кто живёт ниже - Коста или Рома? Раскрыва.</p>  <p>2)Балалар сурет салды. 3) Айбат пен Аяла бір этажда тұрады,Айбын Нұртастан биік тұрады? 2-тапсырма Логикалық есеп 1)Күлшеқызға 3 тиін және 2 қоян қонаққа келді.</p>	-қуанады - амандасады, -ойланады , -талпынады, -қызығушылықпен орындайды. -кірпінің үйі тиіннің үйінен алшақ орналасқан, - бояйды. -Айша аю мен матешканың суретін салған. -ойланады , -орындайды. -Айша қонжық пен Матрешканың суретін салды. - орындайды, - дұрыс жауап берген суретті бояйды. -ойланады, -талпынады, -таяқшалармен орындайды,

	<p>Күлшеқызға барлығы неше қонақ келді?</p> <p>2)Қызыл телпек әжесіне 4 тәтті тоқаш және 1 етті тоқаш әкелді.Қызыл телпек барлығы неше тоқаш әкелді?</p> <p>3)Асанда 2 машина, ал Үсенде сонша ұшақ ойыншықтары бар.Балаларда барлығы неше ойыншық бар?</p> <p>4)Кірпі 3 саңырауқұлақ, ал тиін 1 саңырауқұлақ жинады. Олар барлығы неше саңырауқұлақ жинады?</p> <p>Д/ ойын: «Нешеу екенін анықта?» Неше рет алақанын соқса, сонша саны бар карточканы көрсетеді</p> <p>3-тапсырма «Танграм» ойыны</p>  <p>, сендер тапсырмаларды өте белсенді орындадыңдар, жарайсыңдар!</p>	<p>-барлығы -5,</p> <p>-5 тоқаш әкелді,</p> <p>-4 ойыншық,</p> <p>-4 жинады</p> <p>- қабылдайды, - есте сақтайды, -байқағыштық танытады, -орындайды</p> <p>-ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.</p> <p>-қоштасады .</p>
Рефлексстік түзету	<p>Сендерге қандай тапсырманы орындаған көп ұнады? Қане,қатарласып тұра қалайық, кімнің бойы ұзын,қысқа? Көңілді,көңілсіз суретті көтерейік</p>	<p>-ойланады, -талпынады, -жауап береді</p>

Күтілетін нәтиже:.

Ұғынады: геометриялық пішіндер мен денелерді ажыратып,сұраққа толық және нақты жауап бере біледі;

Түсінеді: ұзын,қысқа,биік, аласа екенін салыстыра алады;

Қолданады: логикалық тапсырмаларды, «Танграм» ойыны модульдарын қолдана біледі.

№ 12



Білім беру саласы: Таным дағдылары

Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ойла,ойна,жікте».

Мақсаты: . Логикалық ойлау қабілеттерін, білім-білік дағдыларын,ойнай отырып ойлауға бағыт беру. Есте сақтау қабілеттерін дамыту.

Қолданылатын көрнекіліктер: ойынға қажетті сурет тер, сандар, сызба тапсырма,логикалық тапсырма, «Монгол» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	д/о:«Не артық ойыны» -Ине,балта, жіп. -Шаңсорғыш,үтік,киім. -Айна, тарақ,телефон.	Балалар ойынның шартын қабылдайды, ойлайды,шапшаң жауап беруге талпынады.қандай сөз артық екенін анықтайды. - балта, шаңсорғыш, телефон.
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма Математика мақал-мәтелде» (мақалдың жалғасын тап) <i>1.Бір тал кессең ,</i> <i>2. Жүз теңгең болғанша, ...</i> <i>3.Екі жақсы қас болмас, ...</i> <i>4.Жеті рет өлшеп, ...</i> <i>5. Білекті бірді жығады, ...</i> <i>6.Бір жеңнен қол шығар, ...</i> (Қисынды есептер) 2- тапсырма: (суреттерін іле отырып) 1)Мен жүріп келе жатып, еменнің тасасынан екі ұзын құйрық және төрт ұзын құлақ көрдім. Олар нелер және нешеу? 2)Қақпа артынан 4 дөңгелек көрініп тұр. Қақпаның артында неше машина тұр деп ойлайсың? 3)Бір мысықтың аяғы нешеу? 4)Екі сиырдың мүйізі нешеу? 3-тапсырма «Монгол ойыны» 	-қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -жауап беруге тырысады. -он тал ек, -жүз досың болсын, -екі жаман дос болмас, -бір рет кес, -білімді мыңды жығады, -бір жеңнен бас шығар. - шартын қабылдайды, -талпынады, -ойланады, -жауап береді. -карточкалар, -таяқшалар арқылы есепті шешеді. -(2 түлкі, 2 қоян), -(1 машина) - (4) -(4) -ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.
Рефлексстік түзету	Мақалды жалғастырайық. Тапсырмалар несімен сендерге ұнады,неге,қандай тапсырманы орындаған ұнады?	-ойланады, -талпынады  -жауап береді.

логикалық тапсырмаларды, сызба тапсырмаларды, «Игровизор» , «Монгол» ойыны модульін қолдана біледі.

Білім беру саласы: Таным дағдылары


Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Зейінді болып, қызықты тапсырманы орындайық»

Мақсаты: Балалардың зейінін шоғырландыру, ой-өрісін, танымдық белсенділіктерін арттыру.

Балалардың логикалық қабілетін, пәнге қызығушылығын, белсенділігін дамыту. жинақылыққа, ұқыптылыққа тәрбиелеу. Заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыруға, топтастыруға үйрету.

Қолданылатын көрнекіліктер: ойынға қажетті суреттер, сиқырлы қапшық сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	<p>«Зейінді бол» (стол, керует, кесе, қоян, табақ, шкаф, түлкі, қазан, кілем, аю. т.б) дидактикалық тапсырманы жақсы орындасақ бір кейіпкер пайда болады.</p> 	<p>Балалар, ойынның шартын қабылдайды, ойланады, талпынады, белсенділік танытады жауап береді. Балаларға, әр түрлі (жануар, жиһаз, ыдыс-аяқ) суреттері беріледі. «Жануар» сөзін естігенде балалар қолдарын шапалақтайды, жануардың суретін көтереді. -түлкі, -аю, -қоян,</p>
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Сайқымазақ келеді 1-тапсырма: «Салыстыр» сызбамен жұмыс. Бос торкөзде қандай сурет болуы тиіс жалғастыр. 2-тапсырма: д/о: Сиқырлы қапшық.</p> <p>Түсі, өлшемі, пішіні бойынша әр түрлі ойыншықтарды салыстыр, топтастыр.</p> <p>3-тапсырма а) «Айырмашылығын тап» Ұқсас екі суреттің айырмашылығын табу. ә) Сәуле екінші столға не қоюды ұмытып кетті?</p> <p>4-тапсырма Логикалық тапсырмалар 1. Үйге келді Мадияр. Оған қоса Данияр. Одан кейін Айдана. Қанша болды бар бала? 2. Жан-жаққа кетті зымырап, Мысықтан қашып тышқандар.</p>	<p>-шартын қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -жауап береді. -сызбамен жұмыс жасайды, -шартын қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -ішіндегі затты ұстап көріп, -пішінін анықтайды, -ойыншықты алады, -атын атайды -түсін айтады. ойланады, -талпынады, -суреттегі екі аққалаға қарайды, ойланады, -талпынады, -жауап беруге тырысады, - айырмашылығын айтады. -екі суреттің айырмашылығын сызба арқылы белгілейді. -гүл, стакан, қасық, кружка.</p>

	<p>Біреуі кірді қорапқа. Біреуі кірді шкафқа. Біреуі кірді жәшікке. Тығылды сонда нешеуі? 5-тапсырма <i>Танграм ойыны</i></p>  <p>Сайқымазақ сендер менің тапсырмамды орындап бердіңдер, сол үшін сендерге өзімнің суретімді беремін. сау болыңдар!</p>	<p>-шартын қабылдайды, -ойланады, -жауап беруге тырысады, -тапсырманы орындайды.</p> <p>- үйде 3- бала болды.</p> <p>-Зтышқан тығылды.</p> <p>-ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.</p> <p>-куанады, -естелікке суретін алады, -рахмет айтады, -қоштасады. </p>
<p>Рефлекстік түзету</p>	<p>Қандай дидактикалық тапсырманы орындағанда кейіпкер пайда болды? Есімізге түсірейік, кім келді? Сайқымазақты қайдан көрдіңдер? Ол қайда жүреді? Қандай тапсырма жеңіл болды, әрі ұнады?</p>	<p>-ойланады -тырысады, -жауап береді.</p>

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: суреттің айырмашылығын таба алады;

Түсінеді: заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыра, топтастыра біледі;

Қолданады: логикалық тапсырмала; сиқырлы қапшық, «Танграм» ойыны, «Игровизор»

№14

Білім беру саласы: Таным дағдылары



Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Жүзден жүйрік»

Мақсаты: сандар туралы өткенді пысықтау, ойындар арқылы ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту. логикалық тапсырмаларды шешу арқылы ойлау қабілеттерін, зиінін тұрақтандыру.

Қажетті құралдар: сызба карточкалар, сандар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивциялық қозғаушылық	«Көңілді санамақтар» бірге айтамыз. Көңілді санамақта бізге «Карлсонды» шақырып берді	-шартты қабылдайды -тырысады -ойланады, -санамақты айтады. Кел санайық санамақ, Кел санайық санамақ, Саусақтарды даралап. Бас бармағым алғашқы - Балаң үйрек жалғасы. Ортан терек – кезекші, Шылдыр шүмек – көмекші Шынашағым – балапан, Бәріне ортақ алақан. Шылдыр шүмек – мен, Титтей бөбек – сен. Бір үйде біз нешеуміз? Бір үйде біз бесеуміз.
Ұйымдастырушылық ізденіс	Карлсон қонаққа ұшып келеді д/о: Көзіңді жұмып, қолыңмен анықта Балалар сипап – сезу арқылы заттың ұзын - қысқалығын анықтау. 1-тапсырма Айгүл үйге қай жол арқылы үйіне жетеді?сызба арқылы орындау 2-тапсырма: «Сан қатары» үлестірмелі сандарды ретімен қояды. 0.... 2.... 4..... 1..... 3..... 5 5.... 3.... 1..... 4..... 2..... 0 3-тапсырма:Логикалық есеп Суретші қорабынан 4 бояу	-куанады, -шартты қабылдайды, -ойланады, -жасауға тырысады, -қарындаштар ұзын, -таяқша қысқа, -жалпақ,жіңішкет.б. -шартын қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -жауап береді, - Айгүлді сызба арқылы үйіне жеткізеді. -шартты қабылдайды, -сандардың қатарына қарайды, -ойланады, -орындайды. -0,1,2,3,4,5

	<p>алғаннан кейін, 2 бояу қалды. Суретшіде қанша бояу болды? Қоян көжектеріне 4 сәбіз бергеннен кейін, тағы 1 сәбіз қалды. Қоянда қанша сәбіз болды?</p> <p>4-тапсырма сызба карточкамен жұмыс 1) Піл аюдан кіші, ал аю қояннан кіші, қандай ойыншық барлығынан үлкен? Боя.</p> <p>«Коломбовое яйцо» ойыны</p>   <p>Карлсон, сендер барлық тапсырмаларды жақсы орындап бердіңдер, рахмет</p>	<p>-шартты қабылдайды, -ойланады, -үлестірмелі карточкалар мен есепті орындайды</p> <p>-5 бояу болды,</p> <p>- шартты қабылдайды, -ойланады,</p> <p>-ең үлкен ойыншық піл, (бояйды)</p> <p>-</p> <p>-ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.</p> <p>-қоштасады</p>
Рефлексік түзету	Кім қонаққа келді? Карлсон қайда тұрады? Карлсон қалай ұшады көрсетіңдер? Сендерге қандай тапсырманы орындаған ұнады?	-ойланады -тырысады, -жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: сандар цифрларды, реттімен санай алады,

Түсінеді: заттың ұзын – қысқа, жуан-жіңішкелігін анықтай біледі;

Қолданады: логикалық тапсырмалар, «Игровизор», «Коломбовое яйцо» ойыны модульдарын қолдана біледі.

№15


Білім беру саласы : «Таным дағдылары»


Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Сықырлы қораптың қызықтары»

Мақсаты: заттың қасиеттерін, геометрикалық фигуралар мен олардың белгілері туралы білімдерін қайталау, сандар құрамын бекіту, саусақ қимылын дамыту, логикалық тапсырмалар арқылы ақыл-ойын, зиянын дамыту.

Көрнекіліктер: сықырлы қарындаш, қорапша, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Дәлелдеп-талаптану	д/о: «Өз орныңды тап» ойынын ойнаймыз. сандарды алып, ретімен қатарға тұруларын керек. Сықырлы қорап пайда болады.	- қабылдайды, - ойланады, - орындайды. - қуанады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	Қайырымды адам сықырлы қорап жіберіпті, ашып көрген көрейік.  Бұл қорапты ашу үшін ең алдымен сұрақтарға жауап беруіміз керек. Сұрақтар: Суреттегі ойыншықтар нешеу? Бірдей ойыншықтар бар ма? Қуыршақ нешінші тұр? Балалар қорапта бізді саяхатқа апаратын қарындаш бар екен. Бұл қарындаш жай қарындаш емес, «Сықырлы қарындаш». Барлығымыз көзімізді жұмайық. 1, 2, 3 сықырлы қарындаш бізді қоянның үйіне апар. Қоян: Сәлеметсіңдер ме, балалар, Мен қалашығымыздағы тапсырмаларды орындай алмай отырмын. Сендер маған көмектесіңдерші? 1-тап «Монгол» ойыны. пішіндерің қиындыларынан жануарлардың модульін құрастырад -1, 2, 3 сықырлы қарындаш бізді аюдың үйіне қонаққа апар. Балалар, міне аюдың үйіне келдік.	- таңқалады, - қорапты қарайды, - қуанады. - қорапты ашуға асығады, - қызығады. шартты қабылдайды, ойланады, жауап беруге тырысады. Тақтадағы суреттерді орындайды. -5-еу, -бірдей ойыншықтар бар, -қуыршақтар 3-ші тұр, -сықырлы қарындаш саяхатқа апаратынына қуанады - қоянның үйіне келеді. - амандасады, -қуанады. -ойланады, -орындайды, -жасауға тырысады, ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.

	<p>-2 тапсырма:сызба карточкамен жұмыс. 1) барлық үшбұрышты тап. 2)Дөңгелек затты тап. 3)Жануарды ата. Сызық бойынша белгіле 4) Суретте жануарларды,құстарды, жәндіктерді топтастыр.</p>  <p>1, 2, 3 сиқырлы қарындаш бізді кірпіге апаршы.</p> <p>-3 тапсырма: Бөлінген суреттердің жалғасын тап және оларды боя. Балалар, конверттегі екі түрлі бөлінген суреттердің жалғасын табады.</p> <p>Жарайсындар сиқырлы қарындаштың көмегімен тапсырмаларды орындадыңдар. - Сиқырлы қарындаштың көмегімен топқа қайтайық. 1, 2, 3 сиқырлы қарындаш бізді топқа апар. Міне, балалар топқа келдік.</p>	<p>-амандасады, -қуанады -шартты қабылдайды, -ойланады, -сызба арқылы маркермен қоршайды. - үшбұрышты тауып қоршайды, -дөңгелек затты табады, қоршайды. -доп,шар. жануарды атайды, -кім ненің баласы екенін сызба арқылы көрсетеді. -мысық,баласы марғау, -ит,баласы күшік, -тауық,баласы балапан -жауап береді. -жануарлар, -жәндіктер, - құстарды сызба арқылы қоршайды, -топтастырады. -қуанады, -тырысады, -ойланады -орындайды - бөлінген суреттерден не құрастырғандарын айтады, -кірпі, -балапан - бояйды.</p> <p>-топқа қайтады.</p>
Рефлексстік түзету	<p>Біз саяхатқа қайда бардық? Кімдер бізді қарсы алды Балалар сабақ соңында қолдарына берілген гүлдерді (қызыл, жасыл) үйшіктің айналасына жапсырып сабақтың қалай болғанын білдіреді. Өте жақсы ұнаса – жасыл түсті жапсырады</p>	<p>-қабылдайды, -жауап беруге талпынады,</p>

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: алдында,артында ұғымдарын бір-бірінен ажырата алады,

Түсінеді: жануарларды,құстарды, жәндіктерді топтастыра біледі;

Қолдану: логикалық тапсырмаларды,сызба тапсырмаларды,игравизорды қолданады

№16

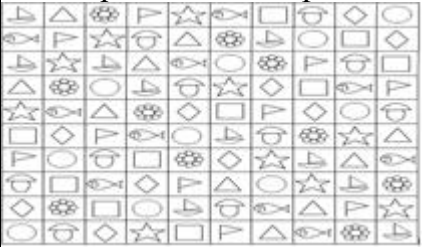
Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

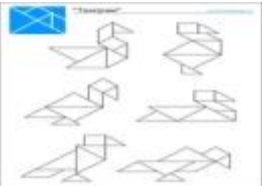
Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Кішкентай тапқырлар»

Мақсаты: Ойлау, көріп тану, есте сақтау, кеңістікті бағдарлау қабілеттерін арттыру. Белсенділікке шапшаңдыққа, кеңестікті бағдарлай білуге үйрету.

Көрнекілігі: логикалық тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Дид/ойын: «ойлан – тап». іштерінен санап, неше рет дыбыс бергенімді алдарындағы саннан дұрыс тауып көтерулерің керек.	-шартты қабылдайды, -ойланады, -жауап береді.
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Сайқымазақ келеді. тапсырмаларын орындаймыз.</p> <p>1-тапсырма: Логикалық есептер: 1)Бес алманың үшеуін, Досың сұрап алады. Айтшы сонда нешеуі, Өз қолыңда қалады.? 2) «5» алған балаға 5 алма, «4» алған балаға 4 алма. «3» алған балаға 3 алма. «2» алған балаға неше алма? 3) Бес бұтақты шыршада, Бұтақ сайын екі алма. Біреуін бер досыңа, Сонда қалмақ неше алма? 4)Қолымды 1 алма, табақта 2 алма, Қосқанда барлығын болады неше алма?</p> <p>2-тапсырма: Бірдей пішіндерді бір түсті бояумен боя, барлық дөңгелекті жасыл түспен, ал квадратты қызыл түспен боя.</p>  <p>3-тапсырма: сызбамен жұмыс «Велосипедшінің бағытын көрсет»</p>	<p>-қуанады; -шартын қабылдайды, -жауап беруге талпынады, -орындайды. -конверттегі сандарды ашып логикалық есепті шешеді. -өз қолымда 3-алма қалады, - 2 алған балағы 2 алма. -(шыршада алма өспейді), -барлығы болады (үш)алм. -барлық бірдей пішінді өзіне ұнаған түспен бояйды, -дөңгелекті жасыл түспен бояйды, -төртбұрышты пішінді қызыл түспен бояйды.</p>

	<p>«Танграм» ойыны</p>  <p>,рахмет сендерге балалар, тапсырмалары жақсы орындап бердіңдер.Жарайсындар</p>	<p>-сызбамен жұмыс жасайды</p> <p>-ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.</p> <p>-қоштасады</p>
<p>Рефлексстік түзету</p>	<p>Сендер сайқымазақ жайлы не білесіңдер? Сайқымазақтар клоундар - комедиялық кейіпкерлер цирк аренасындағы күлдіргі көріністерді орындаушы. Ұнаған тапсырма жайлы айтып бер? Көңіл –күйімізді көрсетейік.</p>	<p>-қабылдайды, -жауап беруге тырысады.</p>

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: дыбыс бергенде сандарды есте сақтап айта алады;

Түсінеді: Кеңістікте өзара орналасуы мен орнын ажыратып,ұғымдарды дұрыс бағыт жасауды;

Қолданады: логикалық тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор» қолдана біледі.

№17


Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Логиктарға тапсырма»

Мақсаты: Балалардың логикалық тапсырмалар арқылы білімін бекітіп, сезімталдық, есте сақтау қабілеттерін дамыту, ойыншықтардың түр-түсін, пішінін, сипаттап айтып бере білуге дағдыландыру.

Қолданылатын көрнекіліктер: логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор».

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	«Ойыншықты сипатта» (қуыршақ, түлкі, қоян, түйе) ойыншықты мұқият қарап алады, ойыншықтарды жасырамын, ойыншықтардың түр- түсін, пішінін, сипаттап айтып бер.	-шартын қабылдайды, -ойланады, -жауап беруге тырысады, түлкі жұмсақ, түсі сарғыш, құйрығы ұзын т.б.
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>1-тапсырма: «Тауып ал да сыз» сызбамен жұмыс «Баста» деген белгі бергенде жұлдызша мен шаршыны іздеп тауып «тоқта» деген белгі бергенше сызады.</p> <p>2-тапсырма: д/о «Өз орнына тұр» ойыны Ойыншылар сапқа тұрады, қолдарын артқа қояды, олардың алдында он орындық қойылады. белгі бойынша «Есеп сандар! Өз реттік орындарыңа тұрындар!». Ойыншылар өз реттік санына сай орындықтардың артына тұрады. Гномдарға көмектес.</p>  <p>3 4. Аюда 5 шар бар, Қоянда 3 шар кем болды. Қоянда қанша шар болды? 5. Дымбілмес 4 балмұздақ жеді, Білгіш 2 балмұздақ кем жеді. Білгіш қанша балмұздақ жеді? 7. Сәуле 4 сурет салды, ал Айгүл 2 сурет кем салды. Айгүл неше сурет салды?</p> <p>4-тапсырма: «Танграм» ойыны</p>	<p>- шартын қабылдайды, ойланады, жасауға тырысады, -сызбамен жұмыс жасайды. -жұлдызша -шаршыны іздеп тауып тоқта деген белгі бергенше сызады,</p> <p>- тапсырманың шартын қабылдайды, -белсенділік танытуға тырысады, -1-5 ке дейін түйме тағылған карточка пайдаланылады, - сандарды алады, -ретімен тұрады</p> <p>- шартын қабылдайды, -ойланады, -жасауға тырысады, -гномдардың үйлерін тауып сызады.</p> <p>-2шар бар 2 балмұздақ жеді -2 сурет салды</p>

		-ойланады, -талпынады, -үлгіге қарап құрастырады.
Рефлекстік түзету	Қызықты тапсырмаларды айтып бер? Ұнаса белгіні көтер.	-жауаптары 

Күтілетін нәтиже:.

Ұғынады: сандарды тура және кері санайды, сандар көршісін атайды,

Түсінеді: «Баста», «тоқта» белгі бойынша орындай алады

Қолданады: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Танграмм» ойыны, «Игровизор» қолдана біледі

№18

Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

Бөлімі:Вариативті бөлім

Тақырыбы: «Көңілді логиктар»

Мақсаты: Балалардың ойлау қабілеттерін, зейінін тапсырмалар арқылы тұрақтандыру, байқампаздыққа баулу.

Қолданылатын көрнекіліктер: Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Колумбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Дымбілмес қонаққа келеді 	-амандасады, -қарсы алады, -қуанады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	Дымбілмес, балалар мен сендерден көмек сұрап келдім. Мына қолымдағы тапсырмаларды орындай алмадым. 1-тапсырма: 1) жануарлар бейнелеген суреттерден басқасын боя. (Қаз, гүл, балық, ит, кружка) 2) Барлық бейнені қорша 5 тен басқасын (үй, 4, шар, сәбіз,) 3) Барлық бейнені қорша «Ағаштан басқасын». (шырша, шарбақ, жапырақ,) 2-тапсырма:  рахмет, жарайсың дар, менің барлық тапсырмаларымды орындап бердіңдер.	-шартты қабылдайды, -суретке мұқият қарайды, -ойланады, -орындайды -гүл, кружка, балықты бояйды. -үй, шар, сәбізді бояйды. -шарбақ, жапырақты бояйды -модульдардан бейне жасайды. -қоштасады.
Рефлекстік түзету	Балалар, бізге кім қонаққа келді? Дымбілмес қандай тапсырмалар алып келді? Қалай көмектестік? Қандай тапсырмаларды орындаған ұнады? Көңіл күйімізді әдемі бейнемен көрсетейік.	-ойланады, -талпынады, -жауап береді .

пішіндерді дұрыс орналастыра алады; жануарларды ажарата біледі,
:Логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар,

№19


Білім беру саласы : «Таным дағдылары»

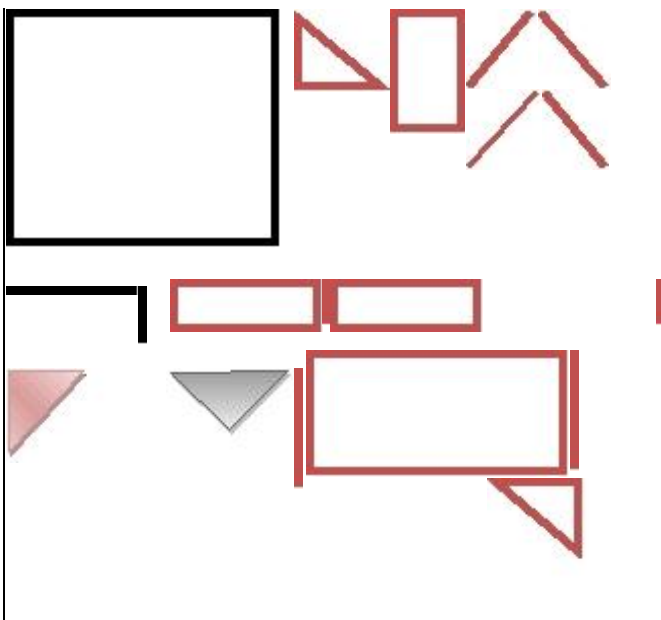

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: « Бақаның тапсырмалары »

Мақсаты: Балаларды сандардың таңбаларан, аптадағы күн аттарын ретімен атауға, кеңестікті бағдарлай білуге дағдыландыру.

Көрнекіліктері: бөлме сызбасы, асықтар, ребустар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Пошташы хат әкеледі.	-амандасады, -қарсы алады
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>Балалар бүгін сабаққа маған көмекке</p>  <p>Бақа келем деп еді. Келе алмайтының ескертіп өзінің тапсырмаларын поштамен салып жіберіпті. Сондықтан көмекке мен сендердің араларыңнан Айдосты шақырамын. Маған көмектеседі және арасында өзі де жауап береді.</p> <p>- Мына дорбадағы асықтарды ұпай ретінде таратады.</p> <p>Балалар бір аптада неше күн бар? Оларды кім атап береді? Бүгін аптаның қай күні?</p> <p>-Балалар бақаның тапсырмаларын мен осы бөлменің ішіне тығып қойдым.</p> <p>Сызбаға қарап кім тауып береді?</p> <p>1 тапсырма: Бақа өзінің көлшіктерін қағаздан қиып салып жіберіпті, неге ұқсайтынын айтыңдар деп сұрайды.</p> <p>Д/ойын «Неге ұқсайды» Бақаның тағы да бір өтініші бар 5-ке дейін санап беруді сұрайды. Кім санамақ біледі дейді.</p> <p>2- тапсырма:</p> <p><u>Логикалық есептер.</u></p> <p>1. Стол үстінде үш кеседе жүзім, тұрды. Арман келіп бір кеседегі жүзімді жеп қойып кесені орнына қойды.</p> <p>Стол үстінде неше кесе тұр? « Монгол ойыны » /модельдермен жұмыс/ Алдарындағы берілген геометрикалық пішіндерден кім не құрастырады. Балалар үлгіге қарап (түйе, сиыр, күшік) құрастырады. Білесіңдер.</p>	<p>-куанады - Айдосқа көмектесуге тырысады.</p> <p>-сұрақтарға жауап береді.</p> <p>-ойланады, -орындайды. -шартты қабылдайды, -ойланады, -орындайды -санамақтар айтады</p> <p>-ойланады, -талпынады, -жауап береді</p> <p>-ойланады - талпынады, -жауап береді,</p> <p>-3кесе бар</p>

		<p>-геометриялық пішіндермен үй жануарларын құрастырады.</p>
<p>Рефлекстік түзету</p>	<p>Балалар біз қайда бардық? Қандай тапсырмаларды орындадық? Қандай жануарларды құрастырдық? Үй жануарлары жайлы тақпақтар білеміз бе? Кімге қандай жануар ұнайды? Тапсырмалардан алған әсерімізді күннің көзі мен бұлт арқылы білдірейік.</p>	<p>-қойылған сұраққа жауап береді.</p> 

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: он санын байланысты санамақты айта алады;

Түсінеді: кеңестікті бағдарлай біледі

Қолданады: логикалық тапсырмалар, «Монгол ойыны», «Игровизор»

№20


Білім беру саласы: Таным дағдылары

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Логика сыры»

Мақсаты: Балалардың ақыл-ой қабілеттерін тапсырмалар арқылы арттыру. Логикалық тапсырмалар арқылы зейінін дамыту. «Коломбовое яйцо» ойыны

Көрнекіліктері: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Математикалық мақал – мәтелдерді жалғастыр, 1. Жеті жұрттың тілін біл, 2. Білекті бірді жығады, 3. Екі жақсы қас болмас, 4. Бір елі ауызға 5. Жүз теңгең болғанша, 6. Отыз тістен шыққан сөз, 7. Жалқаудың екі досы бар: 8. Бес бармақ жиылса, 9. Ер бір рет өледі,	-шартты қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -жауап береді. -(жеті түрлі білім ал) -(білімді мыңды жығады) -(екі жаман дос болмас) -(екі елі қақпақ) -(жүз досың болсын) -(отыз елге тарайды) -(бірі - ұйқы, бірі – күлкі) -(жұдырық болады) -(корқақ мың рет өледі).
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма: логикалық тапсырма 1)Бұлбұлдың 2 құлақ, 1 басы бар,Салдыраған 4 жерден таңбасы бар.Бұлбұлды жолға салып айдағанда,Салатын неше түрлі жорғасы бар. 2)Екі айнасы бар, екі найзасы бар,Төрт сылдырмағы бар, Бір шыбыртқысы бар. 3)Тоғыз белбеу, қос жібек, Екі мұрын бір шүмек. 4)Өзі 4 қанатты және 6 аяқты, Сөйтсе де тікұшақтың көшірмесі сияқты. 5)Екі ағайынды екеуі де бір үйде,Бірін - бірі көрмейді. 2-тапсырма: «Санамақ жарысы»  3-тапсырма: Сызба бойынша Марат пен Айымның тұратын үйін тауып бер.	- шартты қабылдайды -шешуге талпынады, -орындайды. -жұмбақтың жауабын үлестірмелі суреттер арқылы көтереді. -(гитара), - (сиыр), - (домбыра) - (инелік). - (Көз) - шартты қабылдайды, -жауап беруге талпынады, -ойланады,жауап береді.

	4-тапсырма «Коломбовое яйцо» ойыны	- шартты қабылдайды, -ойланады, -балалардың үйлерін тауып береді. -ұқыпты,таза орындауға тырысады
Рефлекстік түзету	Мақалдарды еске түсірейік,жалғасын табыңдар? Сендерге қандай тапсырмаларды орындаған қызықты болды? Бүгінгі орындаған тапсырмаларға көңіл күйімізді білдірейік.	Балалардың жауаптары

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: оң солды ажырата алады.

Түсінеді:Кеңістікте заттардың өзара орналасуы мен орнын ажырата біледі;

Қолданады: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Игровизор» қолдана біледі

№21



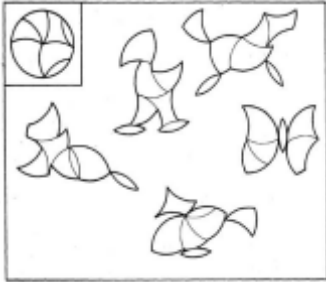
Білім беру саласы: Таным

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ұлудың көңілді тапсырмасы»

Мақсаты: Балаларды сөзжұмбақтарды шеше білуге дағдыландыру, заттардың ұқсастығын ажырата білу, ойлау қабілеттерін арттыру.

Көрнекіліктері: сызба тапсырмалар, сөзжұмбақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
<p>Мотивациялық-қозғаушылық</p>	<p>Суретті сөзжұмбақ Сары ұяшықтағы сөзді табыңдар! Сөзжұмбақты дұрыс шешсек бір кейіпкер пайда болады.</p> 	<p>- шартты қабылдайды, -ойланады, -жауап беруге талпынады, -орындайды.</p> 
<p>Ұйымдастырушылық ізденіс</p>	<p>1-тапсырма: Д/о: «Көңілді шеңбер» Балалардың бірнешеуіне әртүрлі заттарды қыстыру, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік) не өзгерді? 2-тапсырма: д/о: «Коломбовое яйцо» ойыны пішіндерден бейне құрастыр.</p>  <p>, балалар сендер барлық тапсырмаларды орындадыңдар, рахмет</p>	<p>- шартын қабылдайды, -қуанады</p> <p>шеңбер жасап отырады, -бір-біріне мұқият қарайды, -көздерін жұмады. -көздерін ашқанда не өзгергенін айтады.</p> <p>- шартты қабылдайды, -ойланады, -үлгіге қарап, алдарындағы конверттегі үлестірмелі пішіндерден бейнелер құрастырады.</p> <p>-Қоштасады.</p>
<p>Рефлекстік түзету</p>	<p>д/о: «Көңілді шеңбер» ойынын қайлалар жіберейік. Сендерге қандай тапсырмаларды орындаған өте қызық болды? Көңіл күйімізді білдірейік.</p>	<p>-ойланады</p>

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: заттардың ұқсастығын ажыратып, салыстыра біледі,

Түсінеді: сөзжұмбақтарды шеше алады,

Қолданады: сызба тапсырмалар, сөзжұмбақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор» қолдана біледі

№22


Білім беру саласы: Таным дағдылары

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ойнап жүріп ойлайық!»

Мақсаты: Логикалық ойлауларын жетілдіру, қоршаған орта туралы түсініктерін кеңейту. санамақтар айта отырып, зейіндерін дамыту.

Көрнекілік құралдары: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	«Көңілді санамақтар» Кейіпкер пайда болды.	Кел санайық екеуіміз, Бас бармағым - әкем, Балан үйрек - анам, Орған терек - ағам, Шылдыр шүмек - мен Кішкене бөбек - сен Бір үйде біз нешеуіміз? Бір үйде біз бесеуіміз.
Ұйымдастырушылық Ізденіс	1-тапсырма: Үйінен адасып қалған балаға сызбаның көмегімен жолын көрсетейік. 2-тапсырма Орманға барар жолда бала нені кезіктіргенін жұмбақ шешу арқылы табындар. Үсті толы инелер, Бірақ та іс тігіп, Қадамайды түймені  3-тапсырма: Логикалық есеп «Тез есепте» 1) Тал басында, тізіліп, бес жапырақ тұр еді. Жел соқты да, үзіліп, Ұшып кетті біреуі. Тұр әлі де ілініп нешеуі? 2) Бір-бірімен жарысқан, Төрт аю, бір арыстан, Бәрі нешеу кім білді? д/о: «Алыптар мен ергежейлілер» Бұл орманда алыптар (балалар қолдарын жоғары көтеріп, аяқтарының ұшымен жүреді) мен ергежейлілер (балалар жүрелеп отырады) өмір сүріпті. Содан соң қимылдарды тәрбиешінің айтуымен жылдам - жай жасайды.	-куанады, -шартты тыңдайды, - ойланады, -сызуға талпынады, -тырысады. -ойланады - жұмбақтардың шартын қабылдайды шешуге талпынады, -орындайды. -(Кірпі) - . 4 ілініп тұр. -барлығы – 5
Рефлекстік түзету	Біз кімге көмек бердік? «Көңілді санамақтар» Кірпінің тапсырмалары қызық болды ма? Көңіл-күйімізді білдірейік.	- жауаптары

Заттың көлеміне қарай салыстыруды біледі, Заттардың түр сипатын атай алады логикалық тапсырмаларды, сызба тапсырмаларды, «Игровизор» ойынын қолдана біледі.

№23


Білім беру саласы: Таным дағдылары

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ойлан-тап»

Мақсаты: Ғажайып саяхат арқылы балалар қиялдарын шыңдау. Баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.

Көрнекілік құралдары: Сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Дымбілмес келеді. 	-куанады -амандасады -қарсыалады
Ұйымдастырушылық Ізденіс	Дымбілмеске көмек берейік. 1-тапсырма: «Монгол» ойыны.  2-тапсырма: Дид/ойын: «ойлан – тап». Логикалық тапсырмалар 1. Үйге келді Мадияр. Оған қоса Данияр. Одан кейін Айдана. Қанша болды бар бала? 2. Жан-жаққа кетті зымырап, Мысықтан қашып тышқандар. Біреуі кірді қорапқа. Біреуі кірді шкафқа. Біреуі кірді жәшікке. Тығылды сонда нешеуі? Ұқсас екі суреттің үш айырмашылығын табу.	-тырысады - ойынның шартын қабылдайды, -ойланады, -қандай пішіндерден жасау керектігін қарайды, -пішінді атайды. -конверттегі пішіндерді қолданады, - үлгіге қарап түрлі бейнелерді жасайды. 2-тапсырма, ойынның шартын қабылдайды. - көздерін жұмады. -Ойлау, есту қабілетін жетілдіру мақсатында іштерінен санап, неше рет дыбыс берілгенін алдарындағы санды дұрыс тауып көтереді. -Ойынның шартын қабылдайды -Ойынға қызығушылықтарын арттырады -логикалық тапсырманы орындайды.
Рефлекстік түзету	Бізге кім қонаққа келді? Қандай көмектер бердік? Балалар,біз бүгін қандай тапсырмаларды орындадық,	Балалар, сұрақтарға жауап береді.

Күтілетін нәтиже:.

Ұғынады: сандар, геометриялық пішіндер туралы,

Түсінеді: Қисынды есептерді шығаруды.

Қолданады: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Игровизор», қолдана біледі.

№24

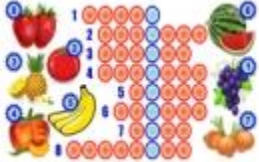
Білім беру саласы: Таным дағдылары

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Ойлайық, шешпей оны қоймайық»

Мақсаты: логикалық ойлау дағдыларын дамыту мақсатында ойын есептер, дидактикалық ойындарды қолдану туралы білімдерін тиянақтау.

Көрнекілік құралдары: логикалық тапсырмалар, «Монгол», «Танграм» ойыны «Игровизор».

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	«Суретті пішінді тап»	
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>1 тапсырма: «Сан қатары»</p> <p>2 - тапсырма: «Қай пішінге ұқсас?» Жеке карточкаларда заттардың суреттері беріледі. Жанындағы бос төр-көзге қай пішінге ұқсас екенін салып көрсетеді.</p> <p>3-тапсырма: «Монгол» ойыны</p> <p>4 - тапсырма: Бір қаз ұшып барады, Биіктен төмен қарады. Аяқ нешеу, бас нешеу? Жауабын кім табады? Алма бағы жайнаған, Қызыл алма айналам. Алдым үзіп екеуін, Тағы да алдым екеуін, Алдым сонда нешеуін?</p> <p>4-тапсырма «Танграм» ойыны пішіндерден қызықты бейне құрастыр.</p>	<p>- тапсырманың шартын қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -орындайды -жеке карточкалармен жұмыс жасайды 0....2....4 1.....3.. ...5 5....3....1..... 4.....2.. ...0 сандарды ретімен қояды.</p> <p>3-тапсырма - логикалық есептің шартын қабылдайды, -ойлайды, -талпынады,орындайды. алдарындағы үлестірмелі санағыш таяқшалар арқылы есепті шешеді. -1-бас,2 аяқ.</p> <p>4-тапсырманың шартын қабылдайды, -ойланады, -пішіндерді атайды, -орындайды. - пішіндерден қандай бейне жасағандарын айтады.</p>
Рефлекстік түзету	Балалар, сөзжұмбақтағы көк шеңберінен жасырылған қандай сөзді тауып алдық. Сендерге сөзжұмбақпен жұмыс жасаған ұнады ма? Ұнаған тапсырмаларыңның қасына көңілді – көңілсіз бейнелерді орналастырайық.	-қабылдайды, - ойланады, -жауап береді

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: сандарды ретімен орналастыра біледі,

Түсінеді: ойын есептерді таяқшалармен орындай алады,

Қолданады: Сөзжұмбақ ,карточкалар, сызба тапсырмалар, «Игровизор» қолдана біледі.№25

№25

Білім беру саласы: Таным дағдылары

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Тез ойла, ойна!»

Мақсаты: Балалардың ретімен орналастыра білу түсініктерін арттыру, санамақтар арқылы сандарды айта білуге, логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.

Көрнекі - құралдары: логикалық тапсырма, сызба тапсырмалар, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	«Ретімен орналастыр» ойын жаттығу. Неден басталып, немен аяқталағаны жөнінде айтып бер.	ойынның шартын қабылдайды, - жасауға талпынады, -ойланады, жауап береді. -бауырсақ терезе алдында тұрып домалап кетті. -қоян кездеседі. -суретті ретімен қояды жауап береді.
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма: «көңілді санамақ» Балалар санамақтар айтады. 2-тапсырма логикалық есеп. 1) Біз топқа 2көк, 2қызыл шелек сатып алдық, барлығы неше шелек болады ? 2) Аулада 2 тауық, Қорада 1 тауық Бір тауық тығылды, Бір тауық жығылды, Қалғаны неше тауық? 3-тапсырма: «Сөйлемді аяқта» сөздік ойын. Сөйлемді оқып бастаймын, балалар аяқтайды. Күзде жаңбыр Көктемде ағаштар жапырақ жаяды. Қыста Жазда ... Көктемде ... Күзде жыл құстары ... «Танграм» ойыны	-шартты қабылдайды, -ойланады, жауап беруге талпынады. Бір дегенім білім, Білім жарық күнің. Екі дегенім елім, Далам, туым көгім.... 2-тапсырма - шартты қабылдайды, -ойлайды, -талпынады, орындайды. Алдарындағы үлестірмелі таяқшалар арқылы еспті шешеді. -топқа 4шелек сатып алдық. -қалғаны 1тауық. 3-тапсырма сөздік ойынның шартын қабылдайды, ойланады, талпынады, жауап береді. - жауады , - жапырақ жаяды. - балалар аққала жасайды., - ыстық, - егін егеді, -жылы жаққа ұшып кетеді,
Рефлексік түзету	Балалар, біз бүгін қандай тапсырмаларды орындадық,	Сұрақтарға жауап береді.

Логикалық тапсырмаларды, сызба тапсырмаларды, игровизорды қолдана біледі.

№26

Білім беру саласы : «Таным дағдылары»




Бөлімі: вариативтік бөлім «Қызықты логика әлемі»

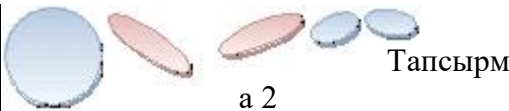
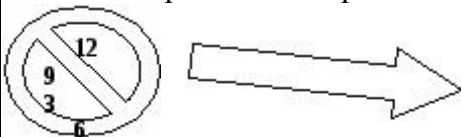

Тақырыбы: « Асықтармен санаймыз»

Мақсаты: Асықтардан геометриялық денелерді жасау, ажырата білулерін қалыптастыру, берілген жолақшаларды , кейін тура санау қабілеттерін бекіту.

Балалардың логикалық ойлау қабілеттерін, тапқырлықтарын дамыту, достыққа тәрбиелеуге, ойын түрде білімдерін тиянақтау.

Көрнекіліктер: асықтар, геометрикалық пішіндер, әшекейленген қорап, стақандар, су, ойыншықтар. «Коломбовое яйцо», «Танграм» ойыны

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
<p>Мотивациялық-қозғаушылық</p>	<p>Сабақтың алдында, бөлмеге шарлар ілініп, бөлме ерекше әдеміленеді Балалар, қараңдар біздердің бөлмемізге не болған, кім мына шарларды іліп кетті екен? Сабаққа есікті қағып «Сықыршы»</p>  <p>келеді.</p> <p>Сәлеметсіздер ме балалар!</p> <p>Мені таныдыңдар ма? Мен сықыршымын! Мен сендерге қонаққа және не үйренгендеріңді байқауға келдім. Мен сықырлы орманнан келдім. Орманда қандай аңдар бар? Дұрыс, олай болса сендерде екі топқа бөліне қойыңдар. Біреулерің «қояндар», ал екінші «қонжықтар» тобы болыңдар. Міне сендерге біздің ормандағы қояндар, қонжықтар тапсырма беріп жіберді, соларды орындасаңдар менен сыйлық болады. Келістік пе?</p>	<p>- таңырқайды - қызығады - қуанады - амандасады - қарсыалады</p> <p>- жауап береді</p> <p>/түлкі, қоян, аю т. с. с. аңдар/</p> <p>Қуана-қуана келіседі.</p>
<p>Ұйымдастырушылық ізденіс</p>	<p>Тапсырма «Танграм» ойыны</p>  <p>Қоянның, қонжықтың пішінін құрастыр. /фланел еграфқа геометрикалық пішіндерден 2 шығып орындайды/</p> 	<p>- тапсырманың шартын қабылдайды, жауап беруге талпынады, ойланады. - қоянның, қонжықтың пішіндерін құрастырады.</p>

	 <p>Тапсырма а 2</p> <p>Д/ойын: «Сағаттардың тілін тақ» /жолақшалармен жеке жұмыс</p>  <p>3-тапсырма «Коломбов ое яицо» Д/ойын: « Жоғалған санды қой» Тапсырма 4</p> <p>Асықтарды алып геометриялық пішіндер жасалықшы.</p> <p>Ой бәрекелді балалар өте жақсы жұмыс жасадыңдар, ал енді менің сендерге дайындаған қызықты ,тамаша фокустарымбар ақ суға түрлі түсті бояуларды құйып түсін өзгертіп, қорапқа салып көрсетеді. 1.Түрлі-түсті сулар. 2.Сиқырлы қорап. Ішінен асықтарды алып, санау (асықты шотпен)</p>	<p>Сағаттың тілін жолақшалар арқылы көрсетеді</p> <p>Сандар жазылған текшелерді орынды-орнына қояды Тура және кері санайды .</p>
<p>Рефлекістік түзету</p>	<p>Балалар,біздердің бөлmemізге не болған,кім мына шарларды іліп кетті екен?Қонаққа кім келді?Қандай тапсырмалар орындадық?</p>	<p>Сұрақтарға жауап береді.</p> 

Күтілетін нәтиже:.

Ұғынады: Геометриялық денелерді атайды, ажырата алады,

Түсінеді:Тапсырмалардың ретімен орындалу керектігін біледі

Қолданады: логикалық тапсырма,сызба тапсырмалар

№27

Білім беру саласы: «Таным дағдылары»


Бөлімі: Вариативтік бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: Кім жылдам?

Мақсаты: Балаларды санау дағдыларын одан әрі дамыту, көліктің түрлерін атау және санау, пішіндер туралы білімдерін толықтыру әрі пысықтау.

Көрнекіліктер: суреттер, геометрикалық пішіндер, доп.

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Балалар бүгін сабақта біз қысқы орманға саяхатқа шығамыз. Бір-бірлеріне жылы сөздер айтындаршы. Қыстың ауа райы қандай? Орманға біз машинамен барамыз.	- шеңберге тұрып, -қолдарынан ұстайды. -Бір-бірлеріне қарап жылы сөздер айтады. -Күн суық, -қар жатыр. -Қыста сырғанаймыз, -қар атып ойнаймыз.
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма: Машина түрлерін санайды. Ормандағы шыршаларды санап шығайықшы. Мыналар не балалар(ойыншықтар)неге ұқсайды? шар қандай болады? Балалар қарандаршы аю циркке өнер көрсетуге асығып барады. аюдың қолында не ? Кәне мен сендерге де берейін ұстап көріндер. Аю бөренелерді айналдырады. бұл балалар цилиндр. Оның бұрыштары жоқ сондықтан орнықты тұра алмайды. 2-тапсырма Санандаршы неше цилиндр қайсысы артық ? -Сары цилиндр нешінші түр? -Екінші цилиндрдің түсі қандай ? -Кішкентай цилиндр нешінші түр ? Жіңішке цилиндр нешінші түр ? Жуан цилиндр нешінші түр ? Біздің топ бөлмесінде цилиндрге ұқсас заттар бар, соларты тауып алындар. 3-тапсырма «Неге ұқсады ?» Доппен лақтырып ойнайды. Ойын мақсаты: Балалардың естіу, көз алдына елестету ұқсата білу дағдыларын қалыптастыру. Пішіндер туралы білімдерін толықтыру әрі пысықтау. Мысалы: Доп қандай ? Есік қандай? 4-тапсырма «Танграм» ойыны	- Ауди, мерс, ниссан, камыз, Волга т.б -санайды. -Шыршаларды тура және кері санап шағады. -Ойыншықтар дөңгелек. -Шарларға ұқсайды. -Аюдың қолында ойыншықтар қолдарына алып ұстап көреді. -цилиндрлерді рет-ретімен санап шығады. -Барлағы төрт цилиндр бар. -Сары түсті цилиндр үшінші түр. -Қызыл түсті цилиндр түр. -Кішкентай цилиндр бірінші түр. -Жіңішке цилиндр бірінші түр. -Жуан цилиндр бесінші түр. Топта балалар цилиндрге ұқсас заттарды тауып әкеп қояды. Кім көп тауып әкеледі. Сол бала сыйлығын алады. - геометриялық пішіндерге ұқсайтынын атайды. балалар ұпай жинайды. -Шапшаң айтады. Доп дөңгелек. Есік тіктөртбұрыш.

		Балалар жолаққа цилиндрлерді қояды. Санайды. Кім жылдам сол қолын көтереді.
Рефлекстік түзету	Сабақты қортындылау. Бүгін сабақта жаңадан не үйрендіңдер?. Қандай ойын ойнадық ?	Цилиндрді білдік, шарды Жолақпен жұмыс істедік. «Неге ұқсайды» ойыны. 

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Қолдарымен сезе білу, 1ден 10ға дейін санай білу.

Түсінеді: Куб, цилиндр, шаршыны білу.

Қолданады: суреттер, геометрикалық пішіндер, доп.

№28

Білім беру саласы: «Таным»

Бөлімі: Вариативтік бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: Пысықтаушы логикалық жаттығулары

Мақсаты: 5көлемдегі сандар, олардың реті. Сан құрайын ажыратудың әр түрлі тәсілдері; ақыл-ой белсенділігін күшейту, шапшандылыққа, дәлдікке тәрбиелеу.

Көрнекіліктер: логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар «Коломбовое яйцо»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	д/о «Есіңе сақта»	- карточка үлестіріледі, - шартты қабылдайды, - ойланады, - жауап беруге талпынады, - орындайды. - суреттегі бейнені естеріне сақтайды, - суретті жабады, - суретте не көргендерін айтады. - ит, көбелек, құстың қауырсыны, - кірпі, қарға, саңырауқұлақ, кәмпіт, сәбіз, машина жауап береді
Ұйымдастырушылық ізденіс	Гүл сыйқырлы . Гүлге жету үшін тапсырмаларды орындауымыз керек. Балалар гүлдің жапырақтарын санап шығайықшы. Түстерін атаңдаршы ? Тапсырмаларды орындаймыз. Балалар бір жылда неше мезгіл бар ? Қазір қай мезгіл ? Көктемде неше ай бар ? Көктем айындағы мерекелерді білесіңдер ма? Ана суретті көрсетіледі. Сегізінші наурыз мерекесіне арнап кім тақпақайтады ? Сергіту сәті. «Әрі қарай сана» Аталған саннан берілген санға дейін санап, ары қарай допты береді. 3тен 5-ке дейін, 2ден 5ке дейін. «Коломбовое яйцо» ойыны Балалар аналарына, әжелеріне сыйлық сыйылаймыз ба ? Гүл сыйлаймыз. Гүл құрастыру.	- Гүлге назар аударады -- Әдемі гүл. - Тапсырмаларды орындаймыз. - жапырақтарын санап шығады. - Түстерін атайды. - тапсырмаларды қызыға орындайды. - Бір жылда төрт мезгіл бар. - Қазір көктем мезгілі. - Көктемде үш ай бар. Білеміз. - Сегізінші наурыз, аналардың, қыздардың мейрамдары. - Наурыз мерекесі. Құтты болсын осы шаттық күніңіз. Бақытты да өмір сүріңіз, Қуанышты жүзіңізбен әрдайым Бұл өмірде күліп қана жүріңіз. ойнайды. сандарды мұқият қарап алады. - Сандарды атап санап шығады.
Рефлекстік түзету	Көрме ұйымдастыру. Жарайсындар балалар.	Балаларда қуаныш.

Сандарды ретімен орналастыра біледі, суреттерді есіне сақтап, айтып бере алады логикалық тапсырма, сызба тапсырмалар, «Игровизор»

Білім беру саласы: «Таным дағдылары»

Бөлімі: вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Бауырсақтың тапсырмалары»

Мақсаты: Балалардың логикалық ойлауын, шығармашылық қабілетін, белсенділігін, қиялдауын дамыту. Ертегі, ертегінің кейіпкерлері туралы білімдерін бекіту. Кейіпкерге көмектесу ықыласын қалыптастыру. Жануарлардың қимылдарын көрсету. Заттарды қолдану арқылы кейіпкерге көмектесу.

Көрнекіліктер: ойыншық, бауырсақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	-Балалар бізге бүгін қонаққа ертегі кейіпкер келді. -Ол қандай ертегіден деп ойлайсындар. - Бауырсақ (ойыншық) келіп балалардан өзі туралы сұрайды.	Нан қоқымын шашпандар, Жерде жатса баспандар. Теріп алып қастерлеп, Торғайларға тастандар.
Ұйымдастырушылық ізденіс	Бауырсақ - Мен қандай ертегіден келдім? -Ертегіде менімен не болды? -Балалар сендер дұрыс айтасындар тамаша. -Балалар бауырсақты түлкі неге жеп қойды? -Мақтану жақсы ма, жаман ба? -Бауырсақтың шал мен кемпірден кетіп қалғаны жақсы болды ма? Неге? -Бауырсақтың аңдардан кетіп қалғаны несімен жақсы? Оның жаманы деде? -Балалар , жарайсындар сендері мақтан тұтамын! -Балалар қалай ойлайсындар бүгін бізге бауырсақ неге келді? -Бауырсақ : -Балалар мені түлкіден құтқарыңдаршы Бауырсақты түлкіден аман алып қалу үшін не істеу екрекпіз? -Кім бауырсаққа көмектеседі? Бауырсаққа қандай заттар көмектесе алады? Балалар біз бауырсаққа қалай көмектесе аламыз? Ертегіні қалай өзгерте аламыз? Осындай ақылды балалар болғанына өте қуаныштымын - Балалар бауырсақ сендерге қызық жұмбақтар дайындапты, шешіп көреміз бе? Тораулдыап ауылды, Қыс бойына жатады, Тісі десең тісі бар,	-Бауырсақ ертегісінен келдің? -Шал мен кемпірден қашып кеттің. -Сені түлкі жеп қойды. Мақтанды, кемпір мен шалдан кетіп қалды, аңдардан қашып кетті. Мақтанарлық іс жасасан, мақтануға болады. Орынсыз мақтанған дұрыс емес. Кетсе де, кетпесе де, шал мен кемпір бауырсақты жеп қояр Мүмкін аңдар бауырсақты алдын ала қауіптен сақтандыра алар еді, оны үйіне қайтарар еді, мақтану жақсы емес екенін айтар еді. - Көмек сұрауға - Тығылып қалу. - Қашып кету. - Жолдан бұрылып кету. - Үлкен қылып пісіру. Аңдар, шал мен кемпір, балалар. Ағаштар, жапырақтар. Тығылып қалуды, ағашқа мініп кетуді,

	<p>Тәтті ұйқыға батады, Түнде жортар ісі бар. (аю, қасқыр) Қалқиған ұзын құлағы, Сайқымазақ қулығы бар, Елендеп қорқып тұрады, Барған жерде ұрлығы бар. (қоян, түлкі) «Коломбовое яйцо» ойыны Балалар бауырсақпен кездескен аңдардың кезегін анықтайды - Бірінші бауырсаққа не кездесті? - Ең соңында нені кездестірді? - Бауырсақ түлкінің алдында нені жолықтырды? - Қояннан кейін нені? - Бауырсаққа кездескен аңдардың арасындағы ең мықтысы? - Тағы қандай күшті аңды бауырсақ кездестірді? Қайсысы күштірек: - Аю ма, әлде қасқыр ма? - Қасқыр ма, түлкі ме? Ең әлсізі, айлакері қайсысы? - Балалар жарайсындар, дәл таптындар!</p>	<p>жапырақ астына жасырынуды ұсынамыз. Ертегінің сюжетін өзгерту Бауырсақты түлкімен кездестірмеу. Шал мен кемпірдің оны үйге қайтарып әкелу. Аңдардың бауырсаққа камқор болулары. Мейірімді түлкіні кездестіруі Иә, шешіп көрейік. - Аю. - Қасқыр. - Қоян. - Түлкі. - Бірінші болып кездескен қоян. - Ең соңында түлкіні кездестірді. - Түлкінің алдында аюды жолықтырды. - Қояннан кейін қасқырды. - Ең мықтысы аю. - Қасқырды. - Әлсізі қоян, айлакері түлкі</p>
<p>Рефлекстік түзету</p>	<p>- Бауырсақ туралы әнді еске түсіріп, ән айтайықшы? “Бауырсақ кімді кездестірді” ойыны (жануарлардың қимылдарымен әрекеттерін келтіру) “Бауырсақ ертегісіне қойылым жасау”. Балалар арасынан кейіпкерлерін таңдап алу: шал мен кемпір, аю, қасқыр, қоян, түлкі, бауырсақ.</p>	<p>«Менің атым Бауырсақ, Бауырсақ! Қаймаққа иленгем, майға пісірілгем, терезеде суығам. Ұстатпай кеттім Атама, ұстатпай кеттім Әжеме. Ұстатпай кеттім Қоян менен Қасқырға. Ұстатпай кеттім Аюға, ұстатпаймын саған мүлде де!» Балалар жануарлардың қимыл әрекеттерін келтіреді. Балалар шағын қойылым жасайды.</p>

Күтілетін нәтижелер:

Ұғынады: Ертегі мазмұны мен оның кейіпкерлерімен, орман жануарларын айта алады,

Түсінеді: сенімді қарым-қатынас құра біледі,

Қолданады: логикалық тапсырма, жұмбақтар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,

№30

Білім беру саласы: «Таным дағдылары»

Бөлімі:вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Логикалық жаттығулардың сиқыры»

Мақсаты: кеңістікте бағдарлай алуға , зейіндерін,қиялдарын логикалық тапсырмалар арқылы арттыру,белсенділікке,тапқырлыққа үйрету.

Көрнекіліктер: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Мультфильмнің кейіпкерлері қонақта	-қызыға қарайды, -қуанады
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма«Жұбын тап» Тақтада ертегі кейіпкерлерінің суреті әр жерге ілінген. 2-тапсырма: Балалар қарандаршы балақай мен карлсон далаға шығуға дайындалады.Олар өздерімен бірге нені алу керек ? Балақай шаңғы тебуді ұйғарды. 3-тапсырма: «Жұп заттарды табындар»дидактикалық ойыны. Балаларға қандай заттардың жұпсыз болуы мүмкін емес екендігін көрсету. Киімдер мен аяқ киімдер бейнеленген суреттерді көрсетеді. д/о:«үшінші артық». Шеңберді айналдыра қайық қойылған екі баладан отыру керек.Музыка әуенімен жүреді. 4-тапсырма «Тангарм»ойыны	-Жұбын тап ойынының шартын қабылдайды, -кейіпкерлердің өте көп екенін алайда олардың шатасып кететіндерін айтады -алдаркөсе, -Мақта қыз, -Қызыл телпек, -түлкі мен тырна - бір мультфильмнің Екі кейіпкерін тауып,оларды жұптастырып қоюлары тиіс. -Неше жұп болғаның,қайсысы жұпсыз екендігін анықтайды. -шартын қабылдайды, -ойлайды, -талпынады. -Оларға таңдауға көмектеседі. -Спорт құрал-жабдықтарын қарап таңдап алады. Балақайға шаңғы таңдап береді. Ойын шарты бойынша балалар ойнайды. - жұпсыз болмайтын заттарды атайды:шұлық,аяқ киім,қолғап. -Оларды неліктен жұпсыз болмайтындығын түсіндіреді. - ойынның шартын қабылдайды. Кім жұпсыз қалса,сол «үшінші артық бала»ойыннан шығады. - ойынның шартын қабылдайды,

		-куанады, -ойлайды, -пішіндерді атайды.
Рефлексстік түзету	Карлсон мен балақай бізді неге үйретті.	Карлсон мен балақайдан үйренгендерін айтады.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: жұп, жұптасу ұғымын айта біледі,

Түсінеді:кеңістікті бағдарлай алады,

Қолданады:Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Игровизор»

№31

Білім беру саласы: «Таным дағдылары»

Бөлімі: вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «пішіндер тапсырмалары»

Мақсаты: Логикалық есептерді шығару дағдыларын жетілдіру.

Көрнекіліктер: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Д/о:«Көңілді шеңбер» Балалардың бірнешеуіне әртүрлі заттарды қыстыру,(гүл,орамал,бантик,көзілдірік)не өзгерді? көздерін ашқанда не өзгергенін айтады.	- шеңбер жасап отырады, -бір-біріне мұқият қарайды, -көздерін жұмады. -орындайды
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма: «Монгол» ойыны 2-тапсырма Ойыншықтар санын салыстыру. Шелекпен доптың,ойыншық атпен түйенің, өзіндік жұмыста геометриялық фигуралардың санын анықтап,тиісті таңбаларды қою. 3-тапсырма «Анықта» Геометриалық фигуралардың санына ,түсіне қарап,қалтқының екінші басына геометриалық фигураның суретін салып,сан мен өрнекті,өрнекпен өрнекті салыстырады. 3-тапсырма «Коломбовое яйцо»	- ойынның шартын қабылдайды, -қуынады, -ойлайды, -талпынады, -орындайды. - үлкен және кіші деген таңба қояды. -Қуаршақ артық , -машина кем айтады. Үлестірмелі карточкалармен жұмыс жасайды. -Ойыншықтардың санына байланысты артық кем таңбаларын қояды. -шартын қабылдайды, -талпынады, -ойлайлы, -пішіндерді қарайды. -шартын қабылдайды. -модульдардан құрастырады, -олардың түстерін ажыратады - қызықты бейне жасайды.
Рефлекстік түзету	Балалар, орындаған тапсырмаларды есімізге түсірейікші, «Көңілді шеңбер» ойыны, қандай тапсырмалар сендерге қызықты болды?	Сұрақтарға жауап береді

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: санай біледі, түстерін ажырата біледі,

Түсінеді: таңбаларды ажырата біледі,

Қолданады: логикалық тапсырмалар,сызба тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Монгол»ойыны.

№32


Білім беру саласы: «Таным дағдылары»

Бөлімі: вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: Қызықты тапсырмалар

Мақсаты: заттарды салыстыра білу ұғымын бекіту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.

Көрнекіліктер: логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	Үй құсы «Қаз» келеді. 	-қуанады, -амандасады, -қарсы алады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма Балалар біз бүгін үй құстарың есімізге түсіреміз Тақтада үй құстары ілініп тұрады. Үй құстарын біз не үшін ұстаймыз. Үй құстарына қандай көмек көрсету керек ? 2-тапсырма Онда үй құстарын санап шық Балалар бізде бір тауық бар тағы тауық келіп қосылды неше тауық болды ? 3-«Монгол» ойыны 4-тапсырма «Қалт етпей қағып ал, жауабын тауып ал» ойын 3-тапсырма «Коломбовое яйцо», ойыны. Пішіндерден үлгі бойынша қаздың бейнесін құрастырады. Қаз: Балалар, менің тапсырмамды орындап бердіңдер рахмет!	- үй құстарын атап шығады. -Үй құстары ауылда мекендейді, -Олардан жұмартқа аламыз. -Балапандары болады. -Үй құстарына су құю керек, -тамақ беру керек. -Оларды күту керек. -үй құстарын санап шығады. -Тауықтарды санайды. -Бірдей болды. -Тең болады. -тең таңбасын бастыра жазады. 2-тапсырманың -шартын қабылдайды, -ойланады. - тең болып екі командаға бөлінеді, - 2жаққа бөлініп тұрады да допты кезек –кезек бір-біріне лақтырады. -Лақтырылған жақтың баласы мысал айтады, -қағып алған жақтың баласы лезде жауабын айтып оны қайтарады. -пішіндерден үлгі бойынша қаздың бейнесін құрастырады. -Қазбен қоштасады
Рефлексік түзету		

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: үй құстарын атайды алады, ретімен санай алады,

Түсінеді: заттарды салыстыра біледі,

Қолданады: логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Игровизор»

№33


Білім беру саласы: «Таным»

Бөлімі: вариативтік бөлім «Қызықты логика әлемі»

Тақырыбы: «Тапқыр болсаң, тауып көр»

Мақсаты: қиялдарын дамыту. ойын тапсырмаларға деген қызығушылықтарын дамыту

Көрнекіліктер: логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушылық	-Алдар Көсенің келуі. 	-қуанады, -амандасады, -қарсы алады
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма Алдаркөсе бізге мынандай санмақ әкеліпті. Бөрік тіктім. Он ойланып, Тоғыз толғанып, Сегіз рет сызып, Жеті рет бұзып, Алты рет қарап, Бес рет санап, Төрт түйме қадам, Үш тал үкі тағып. Екі қолым талып, Бір бөрік тіртіп, Өзір деп біттім. 2-тапсырма «Адасқан цифрлар» Алдар Көсе 2,4,5 цифрларды тақтаға іледі, балалар жетпей тұрған санды атайды. Алдар Көсенің қабы бар екен. ішінде геометриялық пішіндер бар соларды қарамай қолдарымен сыйпап алып шығу керек. д/о: «Дабыл соғу». Жаттығудың мазмұны. дабыл соғады немесе столды тақылдатады. 4-тапсырма «Коломбовое яйцо» ойыны Алдар Көсе көп рахмет айтып қоштасады.	-ойланады, -жауап береді. -өздері білетін санамақтарын айтып береді. - ойын шарты бойынша ойнайды. -дабыл соғылғанда неше рет дыбыс естігендерін сан арқылы табады. -неше соққы болғанын іштерінен санап, карточкаларына жазады. - берілген тапсырманы орындайды. - тапсырманы қабылдайды, -ойланады, -үлгідегі пішіндерді атайды, ойланады, -орындайды. -Алдаркөсемен қоштасады.
Рефлекстік түзету	Балалар, бүгін бізге кім тапсырмаларымен қонаққа келді. Сендер қандай тапсырмаларды орындадыңдар. Өзіңе ұнаған тапсырманы айтып бер.	-шартты қабылдайды, -ойланады, -жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: адасқан сандарды ретімен орналастыра алады,

Түсінеді: ойын тапсырмаларын естеріне сақтап орындау керектігін,

№34


Білім беру саласы: «Таным дағдылары»

Бөлімі: вариативтік бөлім «Қызықты логика әлемі»

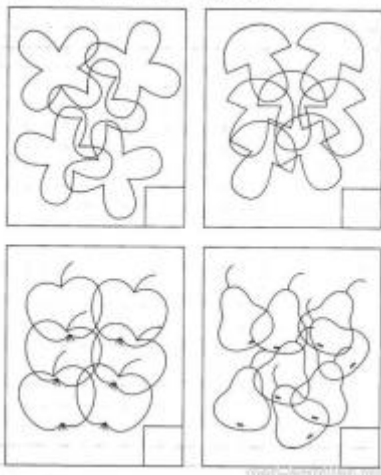
Тақырыбы «Қызықты математика»

Мақсаты: қиялдарын дамыту, ойын тапсырмаларға деген қызығушылықтарын дамыту

Көрнекіліктер: сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо»

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
<p>Мотивациялық-козғаушылық</p>	<p>Түлкі кіріп келеді</p>  <p>аң патшасы арыстан орман мектебін ашпақшы. Кімде кім менің берген тапсырмаларымды орындай алса, мектепке қабылдаймын депті. Бірақ мен мына тапсырмаларды орындай алмай сіздерден көмек сұрап келіп тұрмын.</p>	<p>-куанады, -амандасады, -қарсы алады</p>
<p>Ұйымдастырушылық ізденіс</p>	<p>1 - тапсырма: 1 - ден 5 - ке дейін тура ж/е кері санау санамақ айту. 2 - Тапсырма: Логикалық есептеу: Табакта 5 алма Алды біреуін Алима Алды біреуін Салима Табакта қалды неше алма? Екі қоянның неше құлағы бар? Неше құйрығы бар? Қорада тұр 2 балапан Далада жүр 3 балапан Барлығы неше балапан?</p> <p>3-тапсырма: «Коломбовое яйцо» ойыны</p> <div data-bbox="523 1397 890 1451" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>Бұл топ көзде неше зат бар, сызып көрсет</p> </div> <p>«Танграм» ойыны</p> <p>Жарайсыңдар балалар. Ал енді көзімізді жұмып зымыранға мініп бала бақшаға қайтайық.</p>	<p>-көмек беруге дайын екендерін айтады</p> <p>-санамақтар айтады</p> <p>-табакта 3 алма 4 құлағы бар</p> <p>-2құйрығы бар</p> <p>-барлығы 5 балапан</p> <p>-сызып көрсетеді -баяйды</p> <p>- қоштасады</p>

Сосчитай, по сколько предметов в каждой рамке, обведи их. Напиши цифры.



Аң патшасы Арыстан сені мектепке қабылдайды. Оң жол тілейміз.

Рефлекстік түзету

Бүгін бізге кім қонаққа келді?
Қандай тапсырмаларын орындадық?

Балалардың жауаптары

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: сандар арқылы санамақты айта алады,

Түсінеді: аң патшасы хайуанаттар бағында тұратынын біледі

Қолданады: геометриялық пішіндер, сызба тапсырмалар, «Игровизор»

№35

Білім беру саласы: «Таным дағдылары»


Бөлімі: вариативтік бөлім «Қызықты математика әлемі»

Тақырыбы: «Сандықтағы қызықты тапсырмалар»

Мақсаты: логикалық ойындар мен шытырман жолдарды пайдалану арқылы балалардың есте сақтау қабілетін дамыту. Балалардың тәулік

мезгілдерін, апта күндерінің жыл айларының реті туралы білімін бекіту.

Көрнекілігі: логикалық тапсырмалар, «Кломбовое» яицо

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-козғаушылық	Есік тарсылдатып сандық пен кілтті есіктен береді.  (кілттің артындағы тапсырманы тәрбиеші оқып отырып, ханшайымнан келгенің түсіндіреді)	-қуанады
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-ші тапсырма. Сұрақтарға тез жауап бер Бір жылда неше ай бар? Қазір жылдың қандай мезгілі? Көктемнен кейін қандай мезгіл? Көктемнің алдында ше? Жаздан кейін қандай мезгіл? Бір аптада неше күн бар? Бүгін аптаның қай күні? Кеше қай күн болды? Ертен ше? 2 – ші тапсырма. «Кім ойлампаз» шеңбер. (сұрақтарға тез жауап бер) <ul style="list-style-type: none">• Үш тышқанда неше құлақ?• Арқан жуан болса, ал жіп?• Стол биік болса, ал орындық?• Сызғыш ұзын қарындаштан, ал қарындаш?• Аспанда жұлдыз нешеу? Ханшайымның тапсырмаларын орындадық	12 ай бар -көктем жаз -қыс күз 7 күн сәрсенбі сейсенбі -бейсенбі -есептерді шығарады -тапсырмаларды орындайды 6 құлақ -жіңішке аласа қысқа көп
Рефлекстік түзету	Бізге тапсырмаларды кім беріп жіберген?Қандай тапсырмаларын орындадық?	Балалардың жауаптары

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: апта күндерін ретімен атай алады,

Түсінеді: шытырман жолдарды пайдаланып, естерінде сақтай алады,

Қолданады: логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Игровизор»

№36



Білім беру саласы: «Таным дағдылары»

Бөлімі: вариативтік бөлім

Тақырыбы: «Не білдім, не үйрендім»

Мақсаты: Қызықты тапсырмалар арқылы алған білімдерін қайталау, есептеу дағдыларын жаттықтыру, геометриялық пішіндер және геометриялық денелер туралы білімдерін бекіту, баланың тілін ойын танымдық қабілетін дамыту.

Көрнекіліктер: геометриялық пішіндер, суреттер, сызбатапсырмалар, «Танграм», «Коломбовое яицо», «Игровизор»,

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-козғаушылық	<p>Жасыл оранып далалар, Ән салады бұлбұлдар. Күледі біздің балалар, Бізыңдайды аралар. Ойнайды найзағай, Айтыңдаршы, Бұл қай ай ? жұмбақты шешуге белсенділік танытсаңдар, бір кейіпкер пайда болады.</p> 	<p>қуанады, -амандасады, -қарсы алады</p> <p>-мамыр</p>
Ұйымдастырушылық ізденіс	<p>1-тапсырма Мамыр айы көктемнің нешінші айы? -Көктемнің бірінші айын, екінші айын ата. -Сәуір айының кейін қандай ай келеді ? Көктемнен кейін қандай мезгіл ? 1- тапсырма сандарды цифрмен жазу. 2-тапсырма Берілген сандарға көршілес сандарды орналастыр «Коломбовое яицо»</p>  <p><i>ойыны</i></p> <p>Санау таяқшалармен жұмыс. Бес алманың біреуін Досың сұрап алады. Айтшы, сонда нешеуі Өз қолында қалады. Жаңа ғана шалғында Төрт бұзау жүр еді, Әлде шаршап қалды ма, жатып қалды біреуі. Нешеуі енді жайылып, Жүргенін айт айырып.</p> <p>?</p>	<p>-Бұл көктемнің үшінші айы.</p> <p>Наурыз, сәуір.</p> <p>-Мамыр</p> <p>-Жаз мезгілі. -Атылған сандарды цифрмен жазады. -Көршілес сандарды ата</p> <p>-шартты қабылдайды, -ойланады, -талпынады, -орындайды</p> <p>-Таяқшамен есептейді. -Төрт алма қалады.</p>

	<p>Бөлменің әр жерінде геометриялық денелер, заттар немесе ойыншықтар қойылған.</p> <p>4-тапсырма</p> <p>«Қай вагонға мінемін» ойыны</p> <p>Қажет материалдар тепловозға нөмерленген тіркелген сан өрнектері жазылған карточкалар.</p> <p>«Коломбовое яйцо» ойыны</p> <p>.</p> <p>Жыл атасы сендерге кілт сыйлайды. Бұл жай кілт емес, бұл білім кілті. Сендер алған білімдерінді мектепте жалғастырасындар.</p> <p>Жолдарын болсын !</p>	<p>1 кесе</p> <p>- бөлменің кез келген жеріне барып тұрады. ол өзінің орны туралы алдында, артында, оң жағында, сол жағында жақынды, алыста не тұрғанын түсіндіреді.</p> <p>-ойланады,</p> <p>-талпынады,</p> <p>-орындайды</p> <p>Сау болыңыз жыл атасы. Рахмет сізге қоштасады.</p>
Рефлексік түзету	Қортынды.	қорытады.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: 10 дейін тура, кері санай, қойылған сұрақтарға толық жауап бере біледі

Түсінеді: логикалық тапсырмаларды таяқшалар арқылы орындай алады,

Қолданады: сызба тапсырмалар, пішіндер, «Игровизор»

Пайдаланылған әдебиеттер.

1. ҚР МЖМБС мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту
2. Балаларды тәрбиелеу мен оқытуға арналған «Біз мектепке барамыз» бағдарламасы , 2012ж
3. «Игровые занимательные задачи для дошкольников». З.А.Михайлова, 1990 г.
4. Психологиялық тапсырмалар мен ойын, жаттығулар. Жұмабекова Ф. 2003 ж.
5. Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников, 1978 г.
6. Мектеп жасына дейінгі балалардың логикалық ойлау қабілеттері, 2003
7. «Бала мен балабақша» 2007 ж.
8. Ғаламтор