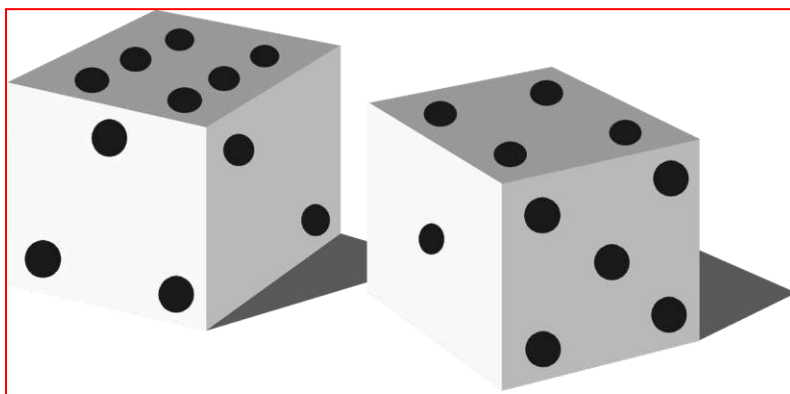


ЖШС "ЛИМПОПО" балабақшасы

 Бекітемін
ЖШС "ЛИМПОПО"
балабақшасының меңгерушісі:
САЛИХАРОВА З. Х.

«ҚЫЗЫҚТЫ логика әлемі»
Математика негіздері ҰОҚ бойынша
«Фиксики» ересек топ балаларына
арналған бағдарлама



2021 - 2022 оқу жылы

Балабақшаның ересек тобына арналған қарапайым математикалық түсініктерді дамыту жөніндегі бағдарламаларда балалардың алдыңғы топтарда алған білімдерін жалпылау, жүйелеу, кеңейту және тереңдету қаралған. Бұл бағдарлама балабақшадағы ересек топтарындағы қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыруға қосымша балалардың математикалық білімін кеңейтіп, математикаға деген қызығушылығын арттыру үшін қажет

Түсінік хат

Балабақшаның ересек тобына арналған қарапайым математикалық түсініктерді дамыту жөніндегі бағдарламаларда балалардың алдыңғы топтарда алған білімдерін жалпылау, жүйелеу, кеңейту және тереңдету қаралған.

Балалар сан, пішін туралы өзара байланысы бар түсініктерді меңгеруі, кеңістік пен уақытты бағдарлай алуы тиіс.

Математикалық байланыстар мен байланыстылық туралы түсінік қалыптастыру, тиісті амалдарды меңгеру ортаңғы тобындағы балалардың көрнекті – бейнелі ойлауын жаңа деңгейге көтеруге мүмкіндік береді. Балалар көзбен көріп, іштей есептеуге үйренеді, олардың көз мөлшер, пішінді шамалау жылдамдығы арта түседі.

Бұл жас мөлшерінде ойлау қабілетін, ойлау дербестігін дамыту, талдау, салыстыру, қорыту секілді ойлау әрекеттерін дамытудың да маңызы зор.

Бұл бағдарлама балабақшадағы ересек топтарындағы қарапайым математикалық ұғымдарды қалыптастыруға қосымша балалардың математикалық білімін кеңейтіп, математикаға деген қызығушылығын арттыру үшін қажет.

Бағдарламада кеңістік, уақыт арқылы бағдарлау, заттарды санау, сызықтар, қазақ халқында жиі қолданылатын сандар, сандар қатары, математикалық ертегі логикалық тапсырмалар, қызықты жаттығулар, дидактикалық ойындар, есептер, геометриялық пішіндер туралы танымдық қабілеттерін дамытуға мүмкіндік береді. Сандар мен оларға қолданылатын амалдар, есептер және геометрия элементтері де қамтылған. Сондықтан тереңдете үйрету арқылы баланың математикалық сауаттылығы артады.

«Қызықты логика әлемі» курс бағдарламасы қаңтар айынан бастап, аптасына 1 сағат, барлығы 18 сағатқа арналған. Бағдарлама балалардың жас ерекшеліктеріне бейімделіп жасалған.

Бағдарламаны оқыту төмендегідей *мақсаты мен міндеттеріне* жетудің қажеттілігін қамтамасыз етеді.

Мақсаты:

- Балалардың танымдық, шығармашылық қабілетін дамыту
- Баланың ақыл-ойының математикалық сауаттылығын дамыту;

- меңгерген математикалық білімін өмірде қолдануға жан-жақты дайындауды жүзеге асыру.

Міндеттері:

- баланың тұлға ретінде қалыптасуына, ақыл-ойын дамытуға, ерік пен сезімге қатысты белсенділігін қалыптастыруға мүмкіндік дағдысын арттыру;
- баланың өмір сүруіне және болашақта мектепте қажетті білім, білік және дағдыларды қалыптастыру.

№	Сабақтың тақырыбы:	Мақсаты	Қолданатын дидактикалық материал	ҰОІӘ саны
1	«Көне, 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, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
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, «Игравизор», «Танграм» ойыны, хайуанаттар бағы 	1
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», кейіпкер 	1
4	«Ойнайық, та ойлайық»	Тапсырмалар арқылы логикалық ойлау қабілеттерін арттыру, ынтамен дұрыс орындауға үйрету, ой-өрісін кеңейту.	сандар, үлестірмелі аңдар суреттері, сызба тапсырма, логикалық тапсырма «Игровизор» ертегі кейіпкерлері 	1
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

6	«Пішіндер сыры»	Балалардың зиінін ойлау қабілеттерін сандардың таңбаларын танып ажыратуды, геометриялық денелерді, олардың түстерін ажыратуды ойын арқылы жетілдіре түсу. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	түрлі түсті пішіндер, (гүл,орамал,бантик,көзілдірік),сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Игровизор» 	1
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, «Танграм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
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», «Танграм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	1
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», «Танграм» ойыны, «Игровизор» кейіпкерлер 	1
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
11	Ойна да ойлан!	Балаларды есте сақтау қабілеттерін қызықты жаттығулар арқылы арттыру. Логикалық есептер шығару арқылы	ойынға қажетті сурет, сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,	1

		ойлау қабілетін, ұзын, қысқа, биік, аласа ұғымдарын бекіту, байқампаздығын сабаққа қызығушылығын дамыту.	кейіпкер, 	
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
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
14	«Жүзден жүйрік»	сандар туралы өткенді пысықтау, ойындар арқылы ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту. логикалық тапсырмаларды шешу арқылы ойлау қабілеттерін, зиянын тұрақтандыру.	сызба карточкалар, сандар, санамақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор», кейіпкер 	1
15	«Сиқырлы қораптың қызықтары»	заттың қасиеттерін, геометрикалық фигуралар мен олардың белгілері туралы білімдерін қайталау, сандар құрамын бекіту, саусақ қимылын дамыту, логикалық тапсырмалар арқылы ақыл-ойын, зиянын дамыту.	сиқырлы қарындаш, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», тосын сәт, 	1
16	«Кішкентай тапқырлар»	Ойлау, көріп тану, есте сақтау қабілеттерін	логикалық тапсырмалар, «Танграм»,	1

		арттыру.Белсенділікке шапшаңдыққа,кеңестікті бағдарлай білуге үйрету	«Игровизор»,кейіпкер, 	
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
18	«Көңілді логиктар»	Балалардың ойлау қабілеттерін, зеінін тапсырмалар арқылы тұрақтандыру, байқампаздыққа баулу.	Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Монгол»ойыны, «Игровизор»,кейіпкер 	1
19	« Бақаның қызықты тапсырмалар»	Балалардың заттардың белгілеріне қарай салыстыру,кеңістікте орналасу қалпын анықтау.Топтастырыл-ған бейнені таба білуге машықтандыру.	бөлме сызбасы, асықтар,ребустар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
20	Логика сыры	Балалардың ақыл-ой қабілеттерін тапсырмалар арқылы арттыру. Логикалық тапсырмалар арқылы зейінін дамыту.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо»,«Игровизор»	1
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
22	Ойнап жүріп, ойлайық!	Балалардың зиінін қызықты тапсырмалар арқылы жетілдіру, логикалық есептерді орындай білуге дағдыландыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ,«Игровизор»кейіпкер 	1
23	«Ойлан тап»	Ғажайып саяхат арқылы балалар қиялдарын шыңдау. Баланың	сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар,	1

		логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	«Коломбовое яйцо» ойыны ,«Игровизор», кейіпкер, 	
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
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
26	« Математика әлемінде»	Геометриялық денелерді атау, ажырата білулерін қалыптастыру, берілген жолақшаларды ,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
27	Кім жылдам?	Балаларды санау дағдыланрын одан әрі дамыту, уақыт жайында қарапайым, түсініктерін бекіту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм»ойыны , «Игровизор»,	1
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

29	«Бауырсақтың тапсырмалары»	сандар , пішіндер туралы білімдерін жетілдіру. Логикалық есептерді шығару дағдыларын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны , «Игровизор», 	1
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
31	«Пішіндер тапсырмалары»	Түс пен сандар туралы білімдерін жетілдіру, логикалық есептерді шығару дағдыларын жетілдіру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны , «Игровизор»,	1
32	Қызықты тапсырмалар	Заттарды салыстыра білу ұғымын бекіту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Монгол», «Коломбовое яйцо» ойыны , «Игровизор», 	1
33	«Тапқыр болсаң, тауып көр»	Пішіндер жайлы білімдерін бекіту, логикалық ойлауларын, қиялдарын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны , «Игровизор» 	1
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
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
36	Не білдім, не үйрендім	Қызықты тапсырмалар арқылы алған білімдерін	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар,	1

		қайталау; есептеу дағдыларын жаттықтыру; геометриялық пішіндер және геометриялық денелер туралы білімдерін бекіту; баланың тілін, ойын танымдық қабілетін дамыту.	сандар, «Танграм», «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор», 	
	Барлығы			36 сағат

Ересек топ балаларына арналған дидактикалық ойындар.

“Апта күндері”

“Неге ұқсайды”

“Көрші – көрші”

“Сипаттама бойынша тап”

“Өз орныңды тап”

“Доп лақтыру”

“Дыбыс арқылы санды тап”

“Апта күндері”

Ойын мақсаты: Апта күндерді есте сақтау. Апта күндерін рет-ретімен айта білуге дағдыландыру.

Қажетті құралдар: Апта күндерін шартты түрде белгілейтін 1-7-ге дейін фигуралардың немесе ұлттық таңбалардың суреті салынған 7 және суреті жоқ 1-2 тәж.

Ойын барысы:

Тәрбиеші балалардың мынаған келісіп алуын өтінеді. Бір таңба бар тәж аптаның бірінші күні дүйсенбі, екі таңба бар тәж аптаның екінші күні сейсенбі және т.б. білдіреді. Балалар апта күндерінің атын хормен қайталайды.

Тәрбиеші 7 баланы шақырып оларға тәждерді таратып береді. Шақырылған балалардың әрқайсысы тәжбен таңбаның санына қарап: “Сабыр – сәрсенбі”, “Мен – жұмамын” және т.с.с. дейді.

Осыдан кейін тәрбиеші аптаның кез-келген күнінің атын дауыстап атайды. Білетін бала алдына шығып тұрады. “Апта күндері, сапқа тұрыңдар” деген бұйрық берілісімен, басқа балалар оның қатарына дұрыс ретпен сапқа тұруы тиіс.

“Неге ұқсайды?”

Ойын мақсаты: Балалардың есту, көз алдына елестету, ұқсата білу дағдыларын қалыптастыру. Пішіндер туралы білімдерін толықтыру әрі пысықтау.

Қажетті құралдар: Көлемдер (дөңгелек, куб, цилиндр).

Ойын барысы:

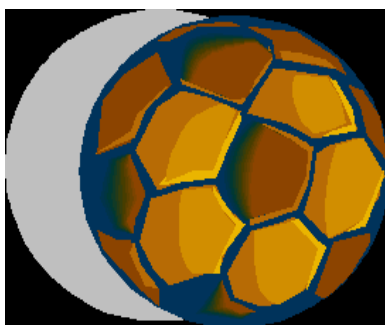
Тәрбиеші кез-келген бір затты атайды. Балалар сол заттың қай геометриялық пішінге ұқсайтынын атайды.

Мысалы тәрбиеші: - доп?

Бала: - дөңгелек.

Есік – тіктөртбұрыш.

Қай бала немесе қай қатар көп ұпай жинаса солар жеңеді. Ойын қызықты болу үшін сөзді, жауапты тездетіп шапшаң айту керек.



“Көрші – көрші”

Ойын мақсаты: 1-10-ға дейін тура және кері санауға үйрету. Сандарды рет-ретімен орналастыруын қалыптастыру.

Қажетті құралдар: 1-ден 10-ға дейінгі сандар жазылған карточкалар.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір санды айтады, мысалы, “Жеті” дейді. Омырауын жеті саны бала ілгері шығып, балалардың алдына тұрады. Тәрбиеші былай дейді: “Бұл санның көршілері, қатарына тұрыңдар!”. Оның қатарына 6 және 8 деген карточкалар тұрып, 6, 7, 8 сандарын құрайды. Одан соң 6 және 7 сандары салыстырылады. Омырауында 6 цифры қадалған бала былай деп түсіндіреді: 6-ның 7-ден 1-еуі кем. 6-ға 1-ді қоссақ 7 болады. 6 саны алты бірліктен тұрады.

Одан кейін 7, 8 сандары да осылайша түсіндіріледі.

Жаттығу қайталанады, ойыншылардың құрамы өзгереді. Отырған балалар тапсырманың дұрыс орындауын қадағалайды.

“Сипаттамасы бойынша тап”

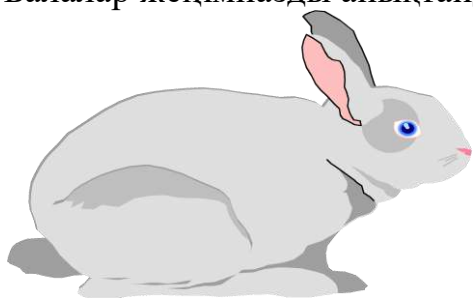
Ойын мақсаты: Ұзын – қысқа, кең – тар, биік – аласа және т.с.с ұғымдарды қайталау.

Қажетті құралдар: Жануарлар мен құстарды белгілейтін ойыншықтар.

Ойын барысы:

Сөреге аю, қоян, қасқыр, түлкі секілді 5-6 ойыншық қойылған балалар көріп отырады. Олар тәрбиешімен бірге әрбір ойыншықты анықтап қарайды, олардың атын қайталайды. Осыдан кейін ойнаушылардың біреуі бөлмеден сыртқа шығады да, басқалары ойыншық туралы жұмбақ құрастырады, мәселен, мұғалім балаларға қоянды көрсете отырып, олармен бірге мынадай жұмбақ құрастырады: “Ұзын құлақ, қыли көз, қысқа құйрық – бұл қай аң?” Аю туралы “Маймақ аяқ, қорбиған, аңсағаны тәтті бал, ұзын жүнді жабайы аң” және т.с.с. Балалар жұмбақты құрастырып болған соң оны шешетін баланы шақырады. Егер ол жұмбақты дұрыс шеше алмаса, қолына сол ойыншық беріледі де, жұмбақ қайта айтылады. Ол тағы да қиналса, балалар жәрдемдеседі. Ойынға келесі бала шақырылады. Ойын қайталанады. Балалар жеңімпазды анықтайды.

О



ойынға алуан түрлі ойыншықтарды, сондай-ақ суреттерді пайдалануға болады.

“Өз орныңды тап”

Ойынның мақсаты: Алғашқы ондықтағы сандар қатарын, оның атауын, белгісін, орнын қайталап, есте сақтау, шапшаңдыққа тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: Кеспе сандар.

Ойын барысы:

Бұл ойынды 10-ға дейінгі натурал сандар қатарын өтіп болғаннан кейін жүргізуге болады. Тәрбиеші 10 баланы тақтаға шақырып, омырауына кеспе цифрлар жапсырылған карточка тағады. Балалар ретсіз араласып тұрады. Тәрбиеші балалардың ретімен қатарға тұруын талап етеді. Екі цифрын ұстап тұрған бала мен екімін деп, бір цифрын ұстап тұрған баланың жанына келіп тұрады, қалған балалар да өздеріндегі цифрға байланысты өз орындарын тауып тұру керек

“Доп лақтыру”

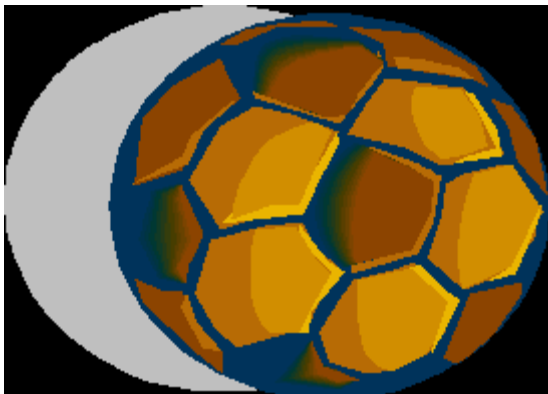
Ойын мақсаты: Сонша, артық, кем ұғымдарын доп лақтыру дыбыс үні арқылы білдіреді:

Қажетті құралдар: Доп.

Ойын барысы:

Тәрбиеші допты жоғары лақтырып, немесе еденге ұрып балаларға санату, сонша немесе біреуі (екеуі) артық (кем) ойын барысында неше болса сонша, содан (артық), “кем” деген ... өзінің допты еденге ұруының балалар

шапалағымен сәйкес келуін қадағалау, қол шапалақтатуы, әлде қарындашпен тоқылдату керек.



“Дыбыс арқылы санды тап!”

Ойын мақсаты: Дыбысты ести отырып, тиісті сандарды тез табу, жылдамдыққа тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: Қарапайым сандар, геометриялық пішіндер.

Ойын барысы:

Тәрбиеші қарандашпен үстелді дыбыс шығатындай етіп тоқылдатады, оқушылар тыңдап отыры, алдындағы тиісті цифрды көрсетеді. Мұны оқушы шығып құстың дауысына, мал, жануарлардың дауысын салу арқылы жасауға болады. Тақтада жазылып тұрады:



Ж

6

үргізуші: Ойлан азырақ,
Уақытыңды үнемдеп,
Кім шығады, кәнеки,
Жауабын «Мен білем» деп
Үлгісін көрсетіп қою:



10

Сергіту болады.

Топ басшыларына тапсырма беру (ребус). Топ басшылары ребусты шығарып жатқанды:

Қожанасыр қонаққа келеді, отырғандар (1 сынып оқушылары.)

- Мен бір жаман хабар әкелдім. Зынданда Тазша баланы қамап қойған. Сендердің көмектеріңді сұрап келдім. Мына есептің жауабын айтыңдаршы балақайлар.

Жүргізуші: Есептің қызығын көретін боламыз десеңдер, ең дұрыс шешімін беретін жауапты дәл таба біліңдер

№1

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызмет

Білім беру саласы: Таным

Вариативтік бөлімі: Қызықты логика әлемі

Сабақтың тақырыбы: **Кәне, кім тапқыр!** Сабақтың мақсаты: Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау, ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жеделдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру. Сабақтың 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

Кім тапсырмаларды көп орындаса, сол жеңімпаз болады.

Кім, тапқыр? Түзу, қисық, алу, қосу, санау, санамақ, балабақша т.б. (артық сөзді тап)

-қуанады,

- шартты қабылдайды,

-мұқият тыңдайды,

-тырысады,

-ойлайды

-жауап береді.

-балабақша деген артық сөзді табады.

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Әуенмен топқа, Сайқымазақ келеді. (тапсырмаларын орындау)

1-тапсырма:

Қызықты тапсырмалар 1) Сюжетті логикалық есептер Қоянға, түлкіге, аюға үш түрлі жалауша жасап берді – қызыл, сары, көк. Қояндағы жалауша қызыл

емес, түлкідегі қызыл да,көк те емес. Кімнің жалаушасы қандай?

2)Ардақ алма ағашынан 9 алмұрт, Гүлдана 2 алмұрт жұлып алды. Қыздардың қайсысы көп алмұрт жинады. Осы кезде әуенмен

Д/ойын:

Пішіндерді есте сақта

Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр.

2-тапсырмаСәйкес келмей тұрған суретті тап (тауық, үйрек,өрмекші,торғай т.б)

3-тапсырма

Монгол ойыны /модельдермен жұмыс/

Берілген геометриялық пішіндерден кім не құрастырады.

Балалар үлгіге қарап (түйе,сиыр,күшік) құрастырады.

4-тапсырма

үй жануарлары туралы қандай мақал –мәтел,жаңылтпаштар білесіңдер.

5-тапсырма

Санамақ: Бір дегенім – білеу

Екі дегенім – егеу.....

-қуанады,

-амандасады,

-қарсы алады.

- тапсырмаларын орындайды.

- логикалық есептерді орындайды.

-тапсырманың шартын қабылдайды,

-ойланады, жауап береді.

- есепті шешеді. –жалаушалар
(қызыл,сары,көк).

- қоянның жалаушысы

-көк,түлкінің жалаушасы

-сары,аюдың жалаушасы-қызыл.

үлестірмелі санағыш таяқшалар 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,
- дөңгелек,
- сопақ,
- орындарының ауысқанын табады.

- Шартты қабылдайды,
- мұқият қарайды,
- ойланады

-талпынады,

-сәйкес келмей тұрған суретін сызып тастайды.

-тауық,

- үйрек,

-өрмекші,

-торғай

-ойланады,

-тырысады,

- жануарлар жайлы білетін мақал мен жаңылтпаштарын айтады.

- ойынының шартын қабылдайды,

-ойлайды,

-орындайды.

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-талпынады,

-жауап береді.

Рефлекстік түзету

Кім қонаққа келді? Қандай тапсырмалар орындадық? Өздеріңе ұнайтын жануарларды айтып беріңдер. Сендерге қандай тапсырманы орындаған көп ұнады. Сақымазақтың тапсырмасы ұнаса, сайқымазақтың көңілді суретін көтеріңдер?

-жауаптары,

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-талпынады,

-жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: сандарды ,пішіндерді ретімен қоюға тырысады;

Түсінеді: қызықты тапсырмаларды орындау жолдарын;

Қолданады: сызба тапсырмаларды, Монгол ойыны модульдерін қолдана біледі;

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

Вариативтік бөлімі: Қызықты логика әлемі

Сабақтың тақырыбы: **Хайуанаттар бағындағы қызықтар** Сабақтың 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

Жұмбақтарды шешсек біз хайуанаттар бағына барамыз.

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?

-шартты қабылдайды,

-шешуге талпынады,

-ойланады,

-жауап береді,

-жұмбақтарды шешеді.

(Қоян)

(Піл)

(Арыстан)

(Түлкі)

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Логикалық тапсырма Қайсысы қай баспанада тұрады?

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.

3-тапсырма:

Адасқан түлкі мен аюды шыршаға жеткіз.

д/о: Танграм Мен сүйікті жануарым

- 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.

-ойланады,

-талпынады,

-орындайды,

-түлкі мен аюды сызық арқылы өз шыршасына жеткізеді.

-шартты қабылдайды,

-ойлайды,

-талпынады,

-үлгіге қарап (түлкі,қоян,керік т.б) құрастырады

Рефлексстік түзету

Балалар,біз бүгін қандай тапсырмаларды орындадық,

хайуанаттар қайда тұрады? Хайуанаттар бағында ұнаған жануарды ата?Ұнаған жануарды көрсет?

сұрақтарға жауап береді.

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,

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Бөлімі: Вариативтік бөлім Қызықты математика әлемі

Тақырыбы: **Қызықты логика әлемі**

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

Дымбілмес қонаққа келеді.

Дымбілместің тапсырмаларын орындау үшін біз , кішкентай математиктер боламыз.

-қуанады,

-амандасады,

-қарсы алады.

Ұйымдастырушылық

ізденіс

1-тапсырма

Ойлан тап!

Бұлбұл әсем жырлайды

Ел жұрт етіп тыңдайды,

2-ге2-ні қосқанда

Нешеу болып сайрайды?

Бес алманың екеуін,

Досың сұрап алады.

Айтшы сонда нешеуі

Өз қолыңда қалады.?

д/о: Уақытты бағдарлау

1) Ұйқымыздан тұрамыз,

Беті қолды жуамыз.

Әжемізге ереміз,

Бақшамызға келеміз.

Бұл қай кезде болады?

2)Біз тәртіпті боламыз,
Сабақты да оқимыз.
Серуеге шығамыз,
Қыдырамыз.
Бұл қай мезгілде болады?

2 тапсырма
Бос торға жетіспейтін пішінді орналастыр
2-тапсырма
Заңдылықтарды бұзбай қатарды жалғастыр

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!

-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.

-шартты қабылдайды,
сызбаға қарайды,
-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,

Рефлексстік 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;

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу

Білім беру саласы : Таным

Бөлімі:Вариативті бөлім Қызықты логика әлемі

Тақырыбы: **Ойнайық,та ойлайық**

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

Қолданылатын көрнекіліктер: пішіндер,үйшік, сандар,үлестірмелі аңдар суреттері, сызба суреттер,логикалық тапсырмалар, Танграмойыны, Игровизор

Іс-әрекет кезеңі

Тәрбиешінің іс-әрекеті

Балалардың іс-әрекеті

Мотивациялық қозғаушылық

- Балалар, бүгін біз ертегі әлеміне барамыз.

-қуанады,

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Алаңқайда бір үйшік тұр, тапсырманы орындау керек деген хабарлама жазылған.

1 - ші тапсырма: д/о: Қай санды жасырдым?

- 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),

(2 саны жауап береді).

2-ші тапсырма:

Д/о: Не өзгерді? -Геометриялық пішіндерді ата.

- Алаңқайдағы үйшікке 3 саны келеді, есікті қағады.- Мынадай тапсырманы орындасаң, үйшікке кіресің.

3-ші тапсырма

Логикалық есеп: Нешеу?.1) 5 қонжық орманға,Бара жатты қорбаңдап.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.

4-тапсырма: логикалық карточкалармен жұмыс

- Алаңқайдағы үйшікке 5 саны келіп, есік қағады. - Тоқ - тоқ, (4саны жауап береді).

- Мынандай тапсырманы орындасаң үйшікке кіресің.

5-ші-тапсырма:

Танграмойыны

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.

-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 кіргізші?!
-пішіндерге мұқият қарайды,
-ретімен пішіндерді атайды,
-ойланады,
-қандай пішіннің орны ауысқанын айтып береді.
-үйшікте кім бар?
- Үйшікте мен, 2 саны бармын.- Мені кіргізші?!
-ойланады,
-талпынады,
-алдарындағы конверртегі карточалармен орындайды
-4 қонжық кетті,

-2 алма қалды,

-Залмұрт қалды.
-үйшікте кім бар?
- Үйшікте мен үш саны бармын.4-саны Мені кіргізші?!
-ойланады,
-талпынады,
-сызба карточкамен жұмыс жасайды.
-үйшікте кім бар?
- мен төрт саны бармын.- мені кіргізші?!

-ойынының шартын қабылдайды,
-ойланады,
-талпынады,
-орындайды,
-түлкі,
-қоян,
-аю,

Рефлексстік 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;

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

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,

Іс-әрекет кезеңі

Тәрбиешінің іс-әрекеті

Балалардың іс-әрекеті

Дәлелдеп-талаптану

Көңілді ойын жасайық, Батыл қадам басайық. Осылайша

шабытпен, Ойынымызды бастайық. Сиқырлы шарлардың тапсырмаларын жақсы орындасақ, Үздік логиктар боламыз.

-сиқырлы шарларды қарайды

-қуанады.

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Сиқырлы шарлар

Шарлардың ішінде тапсырмалар берілген.

1-тапсырма Неге ұқсайды?

- геометриялық пішіндердің

-түсіне, пішініне қарай ұқсас заттарды атайды.

2– тапсырма: Кім тапқыр? Балаларға математикалық есептер беріледі. 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. 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

д/о: 5 –тапсырма: сызба арқылы
көбелекті гүлге қондыр

Барлық тапсырмаларды Үздік
логиктар болып орындадық.

- қуанады,
- шартты тыңдайды,
- ойланады,
- жауап беруге талпынады,
- шарларды жарып, тапсырмаларды орындайды.
- дөңгелек күнге,
- сопақ-жұмыртқаға т.б.
- орындауға талпынады,
- ойланады,
- қызығушылықпен орындайды.
- алдарындағы таяқшаларды санау арқылы есепті шешеді.

- табақта(4)алма,

-қолымда (3) алма қалады,

-барлығы (4)-балапан

-ағашта (1) торғай қалды

-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.

Рефлексстік 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,

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы : Таным

Бөлімі: Вариативті бөлім Қызықты логика әлемі

Тақырыбы: **Пішіндер сыры**

Мақсаты: Балалардың зиінін 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

Түрлі пішіндердің ішінде 7 түрлі тапсырма бар.

Солардың сырын ашқыларың келе ме?

д/о Санауды жалғастыр ойыны арқылы 3 топқа бөлініп алайық. Бірінші болған топқа 1 жұлдызшадан беріледі.

1-топ: Алғырлар тобы 2-топ: Тапқырлар тобы 3-топ: Ойшылдар тобы

1- тапсырма Адамдар

-Бірінші болған топ 1 жұлдызшадан алады.

2 пішіннің -тапсырмасы: Салыстыр

Әр қатардағы суреттен, бірінші суреттегідей бейнені дәл тап.

3 пішіннің тапсырмасы: Санамақ жарыс Балалар санамақ айтып жарысады.

4 пішіннің тапсырмасы:

Қандай кубик пішінге сәйкес келетінін сызық арқылы көрсет.

5 пішіннің тапсырмасы. Танграмм ойыны

6 пішіннің тапсырмасы: Бейне жұмбақ. Электронды оқулықтан

беріледі Ойнайық, ойланайық ойындары

7 пішіннің тапсырмасы: 7 санына байланысты қандай ұғымдарды білесіңдер?

Пішіндер сырын тапсырмалар арқылы білдік.

-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,
- алдарындағы суретке мұқият қарайды,
- әр қатардағы суреттен, бірінші суреттегідей бейнені дәл тауып, сызық арқылы қосады.

- ойлайды,
- талпынады,
- санамақты айтады.

- шартты қабылдайды,
- ойланады,
- қандай кубик пішінге сәйкес келетінін сызық арқылы көрсетеді, бояйды.

- шартты қабылдайды,
- ойланады,
- пішіндерден бейне жасайды.

- шартты қабылдайды,
- ойлайды,
- жауап береді
- ойлайды,
- талпынады,
- 7ата,
- 7қазына,
- 7күн,
- 7қарақшы,
- 7күлше,

Балалар хормен санап, әр топ неше жұлдызшадан жинағанын анықтайды.

Рефлексстік 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

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы : Таным

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 жапырағыма 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 5 құс 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,
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.

- амандасады,
- қарсы алады,
- қуанады.
- шартты қабылдайды,
- ойлайды,
- талпынады,
- үлгіге қарап бейне құрастырады
- шартты тыңдайды,
- ойланады,
- шапшаңдық, белсенділік танытады.
- үлестірмелі санағыш таяқшалар арқылы есепті шешеді.
- 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.

Рефлексстік түзету

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

-ойланады,
-талпынады,
-жауап береді

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Өзінің жанында тұрған баланы есіне сақтап қалуға тырысады

Түсінеді: санағыш таяқшалармен есепті шеше алады,

Қолданады: логикалық тапсырмаларды,сызба тапсырмаларды,игравизорды қолдана біледі.

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

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, 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

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 4 - аю, 1 - арыстан 3 - қоян, 1 - маймыл бар Бәрі нешеуі табыңдар?

3-тапсырма: Салыстыр

4-тапсырма: Танграм ойыны

Буратино, сендердің білімдеріңді тексердім, өте жақсы жауап бердіңдер, рахмет

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-үлгіге қарап, пішіндерден жануарлардың бейнесін жасайды.

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-орындайды.

-алдарындағы санағыш таяқшаларымен орындайды

-сандарды көтереді.

-5 қаз қонбады

-7алма

-барлығы (9)

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-талпынады,

-орындайды.

-1) кемелердің барлығын бірдей етіп сызады,

-2) Көбелектерді бірдей етіп

Сызады

-3) доптарды бірдей етіп жасайды.

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-үлгідегідей пішіндерден бейне жасайды.

-жасағандары жайлы айтып береді.

-қоштасады.

Рефлексстік түзету

Бізге кім хат жіберді? Буратиноның тапсырмаларын есімізге түсірейікші.

Оның достары кімдер? Ұнаған тапсырмаларыңды айтып беріңдер. Ұнаса көңілді смайликтарды көтереміз.

-ойланады,

-талпынады,

-жауап береді.

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

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы

Білім беру саласы: Таным

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, 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.

-аққу ,

-найзағай,

-шырша,-шеңбер,

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Күтпеген сәтте ән әуенімен

Тиін мен Қоян келеді.

Сәлеметсіздер ме,

Бізге сендердің көмектерің керек. Мына тапсырмаларды орындасақ қана өз үйімізді таба аламыз.

1-тапсырма

Бірдей заттарды тап сызба арқылы заттардың ұқсас ерекшеліктерін ата,сызықпен белгіле.

2-тапсырма

Танграмойыны.

3-тапсырма логикалық есеп

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?

5-тапсырма сызбамен жұмыс Тиін мен Қоянның қай үйде тұратынын сызба арқылы табады.

-Тиін мен Қоян рахмет сендерге балалар, тапсырмаларды орындап, біздің біздің үйімізді көрсетіп бердіңдер.

-қуанады,

-амандасады.

-талаптанады,

-орындайды.

- шартты қабылдайды,
- ойланады,
- жауап береді.
- сызбамен жұмыс жасайды,

- шартты қабылдайды,
- ойланады,
- олардың қандай пішіндерден құрастырылғанын атайды,
- ойланады,
- шапшаңдық,
- белсенділік танытады.
- санағыш таяқшалар арқылы есепті шешеді.

-4 қалады,

-Залма,

7-құлпынай жеді

- 5 пирамида құрастырды.
- шартты қабылдайды,
- ойланады,
- модульдерден бейне жасайды.
- сызбамен жұмыс жасайды.
- қабылдайды,
- талпынады.

Сызба арқылы Түлкі мен Қоянның үйлерінің бағытын сызба арқылы көрсетіп береді.

Тиін мен Қоянмен қоштасады.

Рефлексстік түзету

Дидактикалық тапсырманы орындағанымыз үшін қандай кейіпкер қонаққа келді? Жануарлардың қайссы өзіңе ұнайды? Тиін туралы не білесің? Қоян ше? Сүйкімді жануарың туралы айтып бер? Қайда өмір сүреді? Ұнаса көңілді суретті көтереміз.

- қабылдайды,
- жауап беруге талпынады,

Күтілетін нәтиже:

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: заттардың ұқсас ерекшеліктерін;

Түсінеді:логикалық тапсырманы санағыш таяқшалармен шешу керектігін,

Қолданады:ойын тапсырмаларды, жұмбақтарды, Танграмм модульдерін

қолдана біледі

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

Вариативтік бөлімі: Қызықты логика әлемі

Тақырыбы: **Логика сыры**Сабақтың мақсаты: Балалардың 10 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

Д/о: Көңілді шеңбер Балалардың бірнешеуіне әртүрлі заттарды қыстыру, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік) не өзгерді?

Дидактикалық ойынның шартын дұрыс орындасақ бір кейіпкер пайда болады?

-шартты тыңдайды,

-ойланады,

-қуанады,

- шеңбер жасап отырады, бір-біріне мұқият қарайды, көздерін жұмады.

- көздерін ашқанда не өзгергенін айтады.

Ұйымдастырушылық

Ізденіс

Дымбілмес келеді.

Логика сырын білгісі келеді.

Логикалық тапсырма: 1- тапсырма

2-тапсырма

1-10-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?2) Шөптің арасынан 8 қоянның құлақтары көрінеді, ол жерде қанша қоян жасырынып қалды?

д/о: осылай жаса

Тақтада шыршалардың, дөңгелектердің, таяқтардың, шеңбер үстіндегі нүктелердің суреттері болады.Қанша жасыл шыршалар, қанша нүктеге дейін таяқтар, сонша біз иілеміз.

5-тапсырма

Салыстыр сызбамен жұмыс,

1)Балаларды салыстыр

Ең ұзын баланы бояйды,ең кішісін қоршайды.

2) Ағаштарды салыстыр

Ең ұзын ағашты бояйды,еңқысқасын қоршайды.

6-тапсырма

Коломбовое яйцо ойыны /модельдермен жұмыс/

Дымбілмес, рахмет сендерге балалар, тапсырмаларымды орындауға көмектестіңдер

-шартын қабылдайды,

-ойланады,

-талпынады,

-орындайды

-ойланады,

- сандарды ретімен санайды,

-кері санайды.

-1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

-10,9,8,7,6,5,4,3,2,1.

- шартын қабылдайды, -ойланады,

-жауап береді.

-4санының алдында

- 3 саны тұр,5-тен кейін қай 6- саны тұр.

2 мен 4 ортасында (3) саны тұр?

6 санының көршілері (5 және 7).5

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-белсенділік танытады.

- 2 қашады,-2-еуі қашпайды.

2 қоян отыр

- 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 көтереміз.
- ойланады.
- талпынады,
- ең ұзын баланы бояйды,ең кішісін қоршайды.
- ағаштарды салыстырады
- аққайың,
- шырша,
- үйеңкі
- ең ұзын ағашты бояйды,
- ең қысқасын қоршайды.

- ойланады,
- талпынады,
- үлгіге қарап құрастырады.

-қоштасады.

Рефлексстік түзету

Қандай кейіпкер қонаққа келді? Қандай тапсырмаларды орындаған көп ұнады?

Көңілді,көңілсіз суретті көтер

- 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.

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

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.

-құрышақтардың екеуіне мұқият қарайды,

-5-айырмашылығын айтады.

Ұйымдастырушылық

Ізденіс

1-тапсырма:

Логикалық тапсырмалар.

1)Қоянның үйі кірпі мен тиіннің үйінің ортасында,

Қайссы Тиіннің үйіне алшақ орналасқан кірпі ме,әлде қоян ба?сызба арқылы көрсет.

2)Катя,Ленажәне Оля сурет салды. Катя мен Оля гүлдің сурет салды. Лена ненің суретін салды?

3) Костя мен Артем бір этажда тұрады,Рома Артемнан биік тұрады? Кім Коля мен Романнан төмен тұрады.

2-тапсырма

Логикалық есеп

1)Күлшеқызға 3 тиін және 7 қоян қонаққа келді. Күлшеқызға барлығы неше қонақ келді?2)Қызыл телпек әжесіне 6 тәтті тоқаш және 3 етті тоқаш әкелді.Қызыл телпек барлығы неше тоқаш әкелді?3)Асанда 4 машина, ал Үсенде сонша ұшақ ойыншықтары бар.Балаларда барлығы неше ойыншық бар?4)Кірпі 3 саңырауқұлақ, ал тиін 5 саңырауқұлақ жинады. Олар барлығы неше саңырауқұлақ жинады?

Д/ ойын:

Нешеу екенін анықта?

Неше рет алақанын соқса, сонша саны бар карточканы көрсетеді

3-тапсырма

Танграм ойыны

, сендер тапсырмаларды өте белсенді орындадыңдар,
жарайсыңдар!

-қуанады

- амандасады,

-ойланады ,

-талпынады,

-қызығушылықпен орындайды.

-кірпінің үйі тиіннің үйінен алшақ орналасқан,

- бояйды.

-Лена аю мен матешканың суретін салған.

-ойланады ,

-орындайды.

-Лена қонжық пен Матрешканың суретін салды.

- орындайды,

- дұрыс жауап берген суретті бояйды.

- Костя Артем мен Романнан төмен тұрады.

-ойланады,

-талпынады,

-таяқшалармен орындайды,

-барлығы -10,

-9 тоқаш әкелді,

-8 ойыншық,

-8 жинады

- қабылдайды,

- есте сақтайды,

-байқағыштық танытады,

-орындайды

-ойланады,

-талпынады,

-үлгіге қарап құрастырады.

-қоштасады .

Рефлексстік түзету

Сендерге қандай тапсырманы орындаған көп ұнады? Қане,қатарласып тұра

қалайық, кімнің бойы ұзын,қысқа? Көңілді,көңілсіз суретті көтерейік
-ойланады,
-талпынады,
-жауап береді

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.

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

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) 1. Бір тал кессең, 2. Жүз теңге болғанша, 3. Екі жақсы қас болмас, 4. Жеті рет өлшеп, 5. Білекті бірді жығады, 6. Бір жеңнен қол шығар,

(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 8 дөңгелек көрініп тұр. Қақпаның артында неше машина тұр деп ойлайсың? 3) Екі мысықтың аяғы нешеу? 4) Үш сиырдың мүйізі нешеу?

3-тапсырма Жалпылау, жіктеу (сызбамен жұмыс)

1) әр шаршыдағы қажетті затты сал және оны аяқта, оларды бір сөзбен қалай атайды?

2) Пішіндерді ата, үш топқа бөл, бос шаршыға пішіндерді суретін сал.

4-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),

-(2 машина)

-(8)

-(6)

- шартын қабылдайды.
- ойланады,
- орындайды.
- үлестірмелі сызба жұмысты сызып көрсетеді.
- ойланады,
- талпынады,
- үлгіге қарап құрастырады.

Рефлексстік түзету

Мақалды жалғастырайық. Тапсырмалар несімен сендерге ұнады, неге, қандай тапсырманы орындаған ұнады?

- ойланады,
- талпынады
- жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: шапшаң жауап беруге ,қандай сөз артық екенін;

Түсінеді: мақалды жалғастырып айта алады;

Қолданады: логикалық тапсырмаларды, сызба тапсырмаларды, Игровизор , Монгол ойыны модульін қолдана біледі.

10. Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

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

Зейінді бол (стол, керует, кесе, қоян,

табақ, шкаф,

түлкі, қазан,

кілем, аю. т.б)

дидактикалық тапсырманы жақсы орындасақ бір кейіпкер пайда болады.

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,

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Сайқымазақ келеді

1-тапсырма:

Салыстыр сызбамен жұмыс. Бос торкөзде қандай сурет болуы тиіс жалғастыр.

2-тапсырма:

д/о: Сиқырлы қапшық.

Түсі, өлшемі, пішіні бойынша әр түрлі ойыншықтарды салыстыр,топтастыр.

3-тапсырма а)Айырмашылығын тап

Ұқсас екі суреттің айырмашылығын табу.

ә)Сәуле екінші столға не қояды ұмытып кетті?

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.

Біреуі кірді қорапқа.

Біреуі кірді шкафқа.

Біреуі кірді жәшікке.

Тығылды сонда нешеуі?

5-тапсырма

Танграм ойыны

Сайқымазақ сендер менің тапсырмамды орындап бердіңдер,сол үшін сендерге өзімнің суретімді беремін.сау болыңдар!

-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.
- шартын қабылдайды,
- ойланады,
- жауап беруге тырысады,
- тапсырманы орындайды.

- үйде 3- бала болды.

-Зтышқан тығылды.

- ойланады,
- талпынады,
- үлгіге қарап құрастырады.
- қуанады,
- естелікке суретін алады,
- рахмет айтады,
- қоштасады.

Рефлексстік түзету

Қандай дидактикалық тапсырманы орындағанда кейіпкер пайда болды?
Есімізге түсірейік,кім келді?Сайқымазақты қайдан көрдіңдер? Ол қайда жүреді? Қандай тапсырма жеңіл болды,әрі ұнады?

- ойланады
- тырысады,
- жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: суреттің айырмашылығын таба алады;
Түсінеді: заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыра, топтастыра біледі;
Қолданады: логикалық тапсырмала; сиқырлы қапшық, Танграм ойыны, Игровизор

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы: Таным

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 нешеуіміз? Бір үйде біз бесеуіміз.

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Карлсон қонаққа ұшып келеді

д/о: Көзінді 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..... 55.... 3.... 1..... 4..... 2..... 0

3-тапсырма: Логикалық

есеп

Суретші қорабынан 6 бояу алғаннан кейін, 4 бояу қалды. Суретшіде қанша бояу болды? 5. Қоян көжектеріне 4 сәбіз бергеннен кейін, тағы 3 сәбіз қалды. Қоянда қанша сәбіз болды? 6. Себеттен 5 алма алғаннан кейін, онда тағы 5 алма қалды. Себетте қанша алма болды?

7. Карлсон 6 тәтті нан жегеннен кейін, 4 тәтті нан қалды. Карлсонда неше тәтті нан болды?

8. Айдана 5 гүлге су құйғаннан кейін 2 гүлге су құюға үлгерген жоқ. Айдананың гүлзарында қанша гүл өсіп тұрды?

4-тапсырма

сызба карточкамен жұмыс

1) Піл аюдан кіші, ал аю қояннан кіші, қандай ойыншық барлығынан үлкен? Боя.

2) Құрбақа бегемоттан қысқа, бірақ есектен үлкен. Қандай ойыншық барлығынан қысқа? Боя.

3) Жираф Сайқымазақтан қысқа, бірақ зебрадан ұзын. Бәрінен ұзыны не?

Карлсон, сендер барлық тапсырмаларды жақсы орындап бердіңдер, рахмет -қуанады,

-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

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-үлестірмелі карточкалар мен есепті орындайды

-10 бояу болды,

-7сәбіз болды

-себетте 10 алма болды

-10 тәтті нан болды,
-гүлзарда жеті гүл өсіп тұр

-шартты қабылдайды,
-ойланады,
-сызба арқылы көрсетеді.

-ең үлкен ойыншық піл,(бояйды)

-ең қысқа ойыншық есек, бояйды.

-ең ұзыны Сайқымазақ бояйды.

-ойланады,
-талпынады,
-үлгіге қарап құрастырады.
-қоштасады

Рефлексстік түзету

Кім қонаққа келді? Карлсон қайда тұрады? Карлсон қалай ұшады көрсетіндер?
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

Білім беру саласы : Таным

Бөлімі:Вариативті бөлім Қызықты логика әлемі

Тақырыбы: **Сиқырлы 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:
сиқырлы 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.

Сиқырлы қорап пайда болады.

-қабылдайды,

-ойланады,

-орындайды.

-қуанады.

Ұйымдастырушылық

ізденіс

Қайырымды адам сиқырлы 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, Сиқырлы қарындаш.Барлығымыз көзімізді жұмайық. 1, 2, 3 сиқырлы қарындаш бізді қоянның үйіне апар.Қоян: Сәлеметсіңдер ме, балалар, Мен қалашығымыздағы тапсырмаларды орындай алмай отырмын.

Сендер маған көмектесіңдерші?

1-тапМонгол ойыны.

пішіндерің қиындыларынан жануарлардың модульін құрастырады

-1, 2, 3 сиқырлы қарындаш бізді аюдың үйіне қонаққа апар.Балалар, міне аюдың үйіне келдік.

-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.

-1, 2, 3 сиқырлы қарындаш бізді кірпіге апаршы.

-3 тапсырма: Бөлінген суреттердің жалғасын тап және оларды боя.

Балалар, конверттегі екі түрлі бөлінген суреттердің жалғасын табады.

Жарайсыңдар сиқырлы қарындаштың көмегімен тапсырмаларды

орындадыңдар.- Сиқырлы қарындаштың көмегімен топқа қайтайық.1, 2, 3 сиқырлы қарындаш бізді топқа апар. Міне, балалар топқа келдік.

-таңқалады,

-қорапты қарайды,
-қуанады.
-қорапты ашуға асығады,
-қызығады.
шартты қабылдайды,
ойланады, жауап
беруге тырысады.
Тақтадағы суреттерді орындайды.
-7-еу,
-бірдей ойыншықтар бар,
-қуыршақтар 5-ші тұр,

-сиқырлы қарындаш саяхатқа апаратынына қуанады

- қоянның үйіне келеді.
- амандасады,
-қуанады.
-ойланады,
-орындайды,
-жасауға тырысады,
-ойланады,
-талпынады,
-үлгіге қарап құрастырады.

-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.

-топқа қайтады.

Рефлексстік түзету

Біз саяхатқа қайда бардық?Кімдер бізді қарсы алдыБалалар сабақ соңында қолдарына берілген гүлдерді (қызыл, жасыл) үйшіктің айналасына жапсырып сабақтың қалай болғанын білдіреді.Өте жақсы ұнаса – жасыл түсті жапсырады

- қабылдайды,
- жауап беруге талпынады,

Күтілетін нәтиже:

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

Түсінеді: жануарларды,құстарды, жәндіктерді топтастыра біледі;

Қолдану: логикалық тапсырмаларды,сызба тапсырмаларды,игравизорды қолданады

Ересектер тобының ұйымдастырылған оқу қызметі

Білім беру саласы : Таным

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

Сайқымазақ келеді.

тапсырмаларын орындаймыз.

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? 5) Бөлменің 4 бұрышы бар, Өр бұрышта 1 мысықтан отыр, Барлығы неше мысық? 6) Жанып тұрған 4 майшамның 2-уі сөніп қалды. Сонда неше майшам қалды?

2-тапсырма:

Бірдей пішіндерді бір түсті бояумен боя, барлық дөңгелекті жасыл түспен, ал квадратты қызыл түспен боя.

3-тапсырма: сызбамен жұмыс

Велосипедшінің бағытын көрсет

Тангарм ойыны

,рахмет сендерге балалар, тапсырмалары жақсы орындап бердіңдер. Жарайсыңдар

-қуанады;

-шартын қабылдайды,

-ойланады,

-жауап беруге талпынады,

-орындайды.

-конверттегі сандарды ашып

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. А.Б.Ақпаева, Л.А.Лебедева. Қарапайым математикалық түсініктерді қалыптастыру. Алматы кітап баспасы. 2012 жыл

2. Ұ.Жұмаділдаева. Сандарға саяхат. Алматы 1997 жыл

3. А.Құралұлы. Ұлттық дүниетаным 2002 жыл

4. Б.М.Қосанов. Математикадан дидактикалық ойындар және қызықты жаттығулар. Алматы 1998 жыл

5. «Ойнайық та ойлайық». Алматы 1996 жыл
6. А .Е. Әбілқасымова, С.Қ.Төлеубаева «Математика сабағында ұлттық ойындар мен түрлі жанрларды қолдану» Астана 2005жыл
7. Метлина Л. С Математика в детском саду.198
8. Артемова Л.В. Дидактикалық ойындар. – М 1992