

Түркістан облысы Қазығұрт ауданы
«Айболған» бөбекжай балабақшасы



Бекітемін
Балабақша меңгерушісі
Б.Естауова

Вариативтік компонент 2020-2021 оқу жылы

Орындаған: Холдарбекова А



КІРІСПЕ

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.

«Сиқырлы 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. "Сиқырлы логика әлемі» вариативтік компонент мектепке дейінгі (6-7 жас) жастағы балаларға ҚР МЖМБС- ның мектепке дейінгі мекеменің оқыту мен тәрбиелеу бағдарламаларының талаптарына сәйкес вариативтік бөлімде тәрбиеленушілердің танымдық талғамдарын ой өрісін арттыруға және балаларды мектепке даярлауға бағытталған көмекші құрал.

Ұсынылып отырған «Қызықты логика әлемі» вариативтік компонент 6 - 7 жастағы балаларды тәрбиелеу мен дамытудың міндеттерін жүзеге асырады. Берілген тапсырмаларды орындау барысында балалар заттар мен құбылыстардың мәнді белгілерін айқындайды, қатынас, 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 ҰОІӨ 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 вариативті 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, «Күлдірген», «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 32 сағатқа 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;

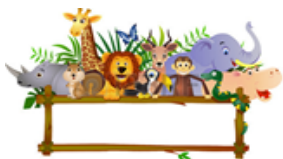
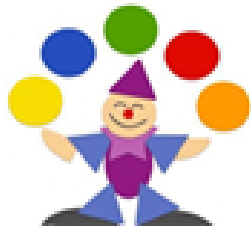
- зейінін , қиялын, танымдық процестерін, қолдың ұсақ бұлшық еттерін дамыту,

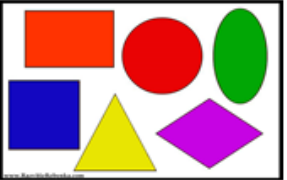
Нәтижесінде:

- 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» вариативтік компонентің

күнтізбелік жоспары:

№	Сабақтың тақырыбы:	Мақсаты	Қолданатын дидактикалық материал	Ұсақ бұлшық еттерін дамыту
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, үлестірімелі 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, «Игровизор», «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»,кейіпер 	1
4	«Ойнайық,та ойлайық»	Тапсырмалар арқылы логикалық ойлау қабілеттеін арттыру, ынтамен дұрыс орындауға	сандар,үлестірімелі аңдар суреттері, сызба тапсырма, логикалық тапсырма«Игровизор»	1

		үйрету, ой-өрісін кеңейту.	ертегі кейіпкерлері 	
5	«Үздік логиктар»	Геометриялық пішіндерді ажырата отырып, логикалық ойлау қабілетін дамыту, қызықты тапсырмаларға деген қызығушылықтарын арттыру.	түрлі-түсті шарлар, үлестірімелі 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, үлестірімелі карточка, сызба тапсырма, «Танграмм» 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», «Танграмм» 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» кейіпкелер 	1
10	«Логика сыры»	санау ұғымдарын одан әрі жалғастыру, логикалық ойлау қабілеттерін шыңдау, белеснділікке 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 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
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 арттыру. Белсенділікке шапшаңдыққа, кеңестікті бағдарлай білуге үйрету	логикалық тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор», кейіпкер, 	1
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, зейінін 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 логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны ,«Игровизор», кейіпкер, 	1
24		Балалардың есте сақтау қабілеттерін арттыру,логикалық	Сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар,	1

	«Ойнайық, шешпей оны қоймайық»	ойлау қабілеттерін дамыту. Қисынды есептерді шығара отырып, баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	«Танграм», «Игровизор»,	
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»	Геометриалық 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 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
	Барлығы			3 са

№1

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы.

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.	-қуанады,

	«Кім, тапқыр?» Түзу, қисық, алу, қосу, санау, санамақ, балабақша т.б. (артық сөзді тап) 	- шартты қабылдайды, -мұқият тыңдайды, -тырысады, -ойлайды -жауап береді. <u>-балабақша</u> 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.	-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.

	2-тапсырма «Сәйкес 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.....	- (Ешқайсысы алмұрт жинаған жо себебі алма ағашында алмұрт өспейді). - жаттығуды орындайды. -шартты тыңдайды, -ойланады, -жауап беруге талпынады, -тырысады. - фигураларды орнын ауыстырма 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 сы тастайды. -тауық, - үйрек, <u>-өрмекші.</u> -торғай -ойланады, -тырысады, - жануарлар жайлы білетін мақал жаңылтпаштарын айтады. - ойынының шартын қабылдайды -ойлайды, -орындайды. -шартты қабылдайды,
--	--	---

		-ойланады, -талпынады, -жауап береді.
Рефлексстік 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;

№2

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы.

Білім беру саласы: Таным

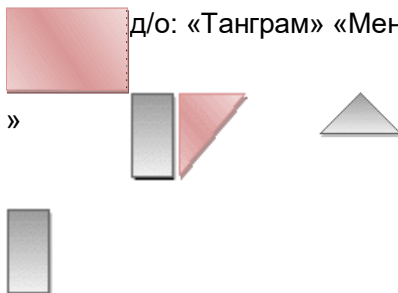
Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

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,	-шартты қабылдайды, -шешуге талпынады, -ойланады,

	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?	-жауап береді, -жұмбақтарды шешеді. (Қоян) (Піл) (Арыстан) (Түлкі)
Ұйымдастырушылық ізденіс	Логикалық тапсырма «Қайсысы қай баспанада тұрады?»  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:	- 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,

	«Адасқан түлкі мен аюды шыршаға жеткіз». Схемаға қарап, түлкі қай шыршаға, аю қай шыршаға жететінін сызып көрсет.   д/о: «Танграм» «Мен сүйікті жануарым»	-тапқан суретті түсті сызбамен көрсетеді, бояйды. -ойланады, -талпынады, -орындайды, -түлкі мен аюды сызық арқылы шыршасына жеткізеді. -шартты қабылдайды, -ойлайды, -талпынады, -үлгіге қарап (түлкі,қоян,көрік 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, «Игровизор» қолдана алады.

№3

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы.

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.

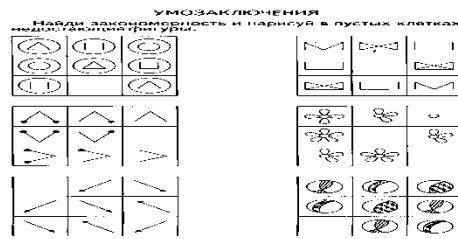
Қолданылатын көрнекіліктер: ойынға қажетті карточкалар, пішіндер, логикалық тапсырмалар, сандар, сызба суреттер, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,

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-ге 2-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?	-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,

2 тапсырма

«Бос торға жетіспейтін пішінді

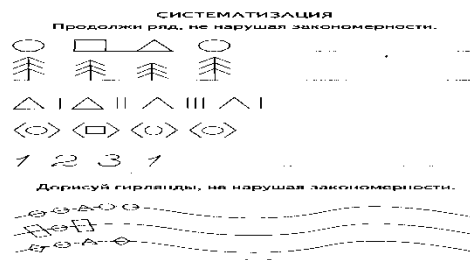


орналастыр»

Бос торға жетіспейтін пішінді сал

2-тапсырма

«Заңдылықтарды бұзбай қатарды жалғастыр»



Заңдылықтарды бұзбай қатарды жалғастыр

Кішкентай математиктерге айналып тапсырмаларды орындадық.

Дымбілмес, рахмет сендерге

балалар, тапсырмаларды қалай орындау керектігін біліп алдым. Мен сендерге тапсырмаларды 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,

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;

№4

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық

Білім беру саласы : «Таным»

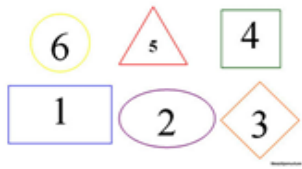
Бөлімі:Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

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, «Танграм»ойыны,

«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. 	-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?! -пішіндерге мұқият қарайды,

	- ретімен пішіндерді атайды, -ойланады, -қандай пішіннің орны ауысқанын айтып береді. -үйшікте кім бар? - Үйшікте мен, 2 саны бармын. - Мені кіргізші?!
- Алаңқайдағы үйшікке 3 саны келеді, есікті қағады. - Мынадай тапсырманы орындасаң, үйшікке кіресің. 3-ші тапсырма Логикалық есеп: «Нешеу?». 1) 5 қонжық орманға, Бара жатты қорбандап. Бірі олардың шаршады, Өрі 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: «Танграм» ойыны Жануарларды құрастыр? Егер жұмбақтың жауабын тапсақ, қандай жануарларды құрастыратындарыңды білетін боласыңдар. Жұмбақтар	-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.

	1)Халық «қу» деп, Қылған күлкі Айласы көп. Бұл не? 2)Қалқиып қос құлағы, Елеңдеп қорқып тұрады.	-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 модулын, қолдана біледі;

№5

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы

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»

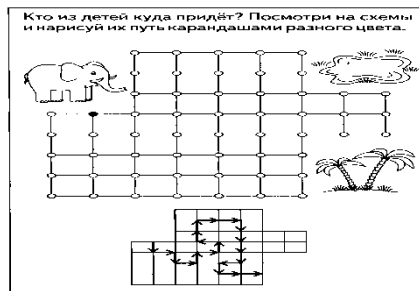
Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Дәлелдеп-талаптану	Көңілді ойын жасайық, Батыл қадам басайық. Осылайша шабытпен,	-сиқырлы шарларды қарайды

	Ойынымызды бастайық.Сиқырлы шарлардың тапсырмаларын жақсы орындасақ,«Үздік логиктар» боламыз.	-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?	-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

7. Қоян жүйрік пе, тасбақа жүйрік пе?

4 –тапсырма: сызбамен жұмыс

Сызба арқылы өз бағытыңды тап

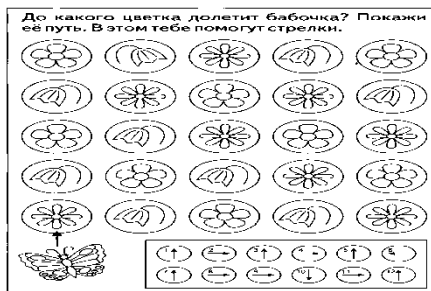


д/о:

5 –тапсырма: сызба арқылы

көбелекті гүлге қондыр

Стрелка бойынша көбелек қай гүлге ұшып баратынын 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.
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,

№6

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы

Білім беру саласы : «Таным»

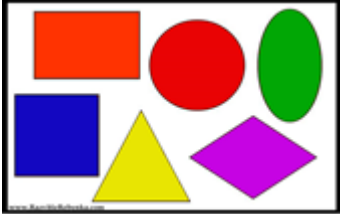
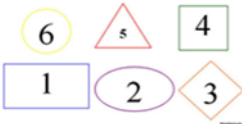
Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

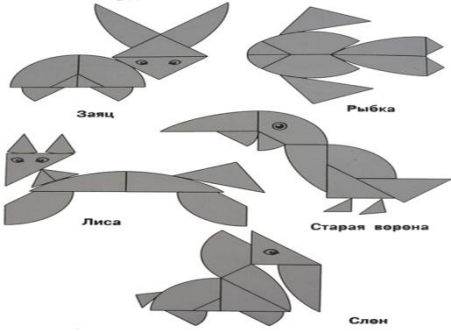
Тақырыбы: Пішіндер сыры

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 «Адасқан сандар» -Бірінші болған топ 1 жұлдызшадан алады. 2 пішіннің -тапсырмасы: «Салыстыр» Әр қатардағы суреттен, бірінші суреттегідей бейнені дәл тап.	-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,

	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.	-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. 
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

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы

Білім беру саласы : «Таным»

Бөлімі: Вариативті бөлім «Қызықты логика әлемі»

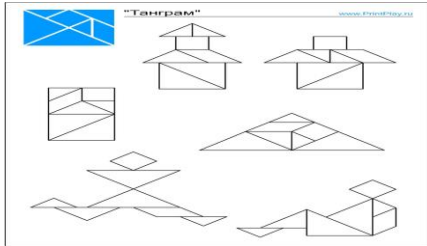
Тақырыбы: «Ғажайып тапсырмаларға саяхат »

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»	-қуанады,

	Осы дидактикалық тапсырманы орындасақ, бір кейіпкер қонаққа келеді.	-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 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.	- амандасады, -қарсы алады, -қуанады. 😊 -шартты қабылдайды, -ойлайды, -талпынады, -үлгіге қарап бейне құрастырады -шартты тыңдайды, -ойланады, -шапшаңдық,белсенділік танытады.

	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.	-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.

№8

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы

Білім беру саласы: Таным

Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

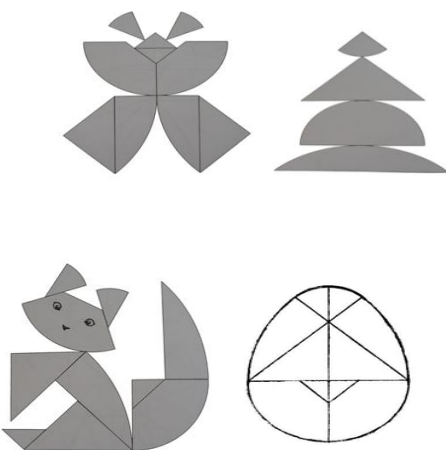
Тақырыбы: «Ғажайыптар әлеміне»

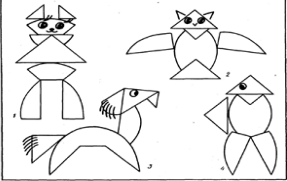
Бөлімі:Вариативті бөлім

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,«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	-қабылдайды,

	 екен.	 -қуанады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	1-тапсырма: «Коломбовое яйцо» ойыны  2-тапсырма логикалық есептер, Логикалық есептер: 1) Әкем, шешем және мен Болса есепке талабың Айта қойшы, көне сен Неше адамды санадым? 2) Көлден ұшты - 7 қаз Қайтып қонды - 2 қаз Қонбады оның нешеуі Көне, 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»	-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)

	СРАВНЕНИЕ Сделай все кораблики одинаковыми.  Сделай всех бабочек одинаковыми.  Сделай все круги одинаковыми.  4-тапсырма: Танграм ойыны  Буратино ,сендердің білмдерінді тексердім,өте жақсы жауап бердіңдер,рахмет	-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 көтеріміз.	-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

№9

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы

Білім беру саласы: Таным

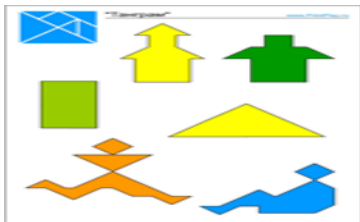
Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

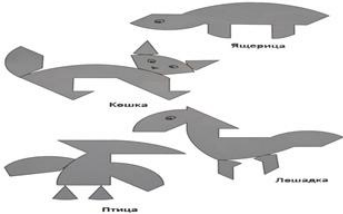
Тақырыбы: «*Тапқыр болсаң, тауып көр*»

Мақсаты: Ойлай отырып, санауды үйретуді жалғастыру, есте сақтау қабілеттерін арттыру. Логикалық ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту.

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

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	д/о: «Төртінші артық » ойыны -тауық , үйрек , қаз,	Балалар,шартты қабылдайды, ойынға қызығады,қуанады

	-қар , жаңбыр, -емен , қайың , терек, -шаршы , төртбұрыш , үшбұрыш Осы дидактикалық тапсырманы орындасақ, кейіпкер қонаққа келеді.	,шапшаң жауап беруге талпынады, ойланады,ойнайды. Ойынның шарты бойынша артық сөзді табады. -<u>аққу</u> , -<u>найзағай</u> , -<u>шырша</u> , -<u>шеңбер</u> ,
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 «Танграм» ойыны.  3-тапсырма логикалық есеп «Тез есепте» 1)Бес сәбіздің біреуін,	-қуанады, -амандасады. -талаптанады, -орындайды. -шартты қабылдайды, -ойланады, -жауап береді. -сызбамен жұмыс жасайды, -шартты қабылдайды, -ойланады, -олардың қандай пішіндерден құрастырылғанын атайды,

	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? 4-тапсырма «Коломбовое яйцо»жануарларды құрастыр  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.	-ойланады, -шапшаңдық, -белсенділік танытады. -санағыш таяқшалар арқылы есепті шешеді. -4 қалады, -3алма, 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 қайсысы 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

№ 10

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы.

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.	-шартын қабылдайды,



Логика сырын

білгісі келеді.

Логикалық тапсырма:

1- тапсырма



Бос торға тиістісін қой?

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.

-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?

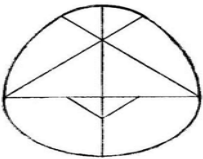
6 санының көршілері (5 және 7).5

-шартты қабылдайды,

-ойланады,

-белсенділік танытады.

- 2 қашады,-2-еуі қашпайды.

	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	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 көтеріміз. -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.