



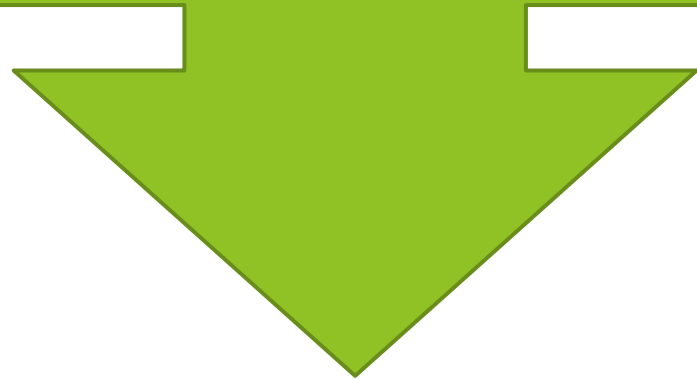
Дамыту ойындар арқылы мектеп жасындағы дейінгі баланың танымдық әрекетін арттыру (әдістемелік құрал)

Тексерген: Байтекеева А.А

Орындаған: Мұқажан Мақпал

Ұсынылып отырған әдістемелік құралдың мақсаты:

Мотивациялық жоспардағы қиыншылықтан өту үшін балаларға қызықты оқу сабақтарын жүргізу, яғни арнайы оқу-дидактикалық түрде, дамушы ойындар арқылы, болған сабақ арқылы баланың оқуға деген қызығушылығының тууы және баланың шеберлігі көзделген.



Қабылдауды дамытуға арналған ойындар – «Кілем дүкені», «Өзін ақтару», «Сиқырлы бояу езетін тақтайша», елестетуді дамыту үшін – «Сиқырлы жұмыртқа», «Болады-болмайды», «Сиқырлы орман», «Жазу (сурет салу)?», зейінді дамыту үшін – «Үздіксіз іздеу», «Түйме» және т.б.

«Кім көп?».

Мақсаты: Зейінді дамыту, сөз тіркесінен сөз құрауды үйрету, есте сақтау қабілетін жетілдіру және дыбысты қабылдауды арттыру.

Ойындық тапсырма. Дорбаға қызыл қақпақ сал (түйме немесе фломастердің беті) қызыл қақпақ, ал екіншісіне – жасыл, үшіншісіне көк және т.б.

Ойындық жаттығу. Бүгін сөздердің сәйкестігін есте сақтайтын боламыз, сурет арқылы.

СУЫҚ ЖЕЛ -----

ТӘТТІ ТАМАҚ -----

ҚУАНЫШТЫ МЕЙРАМ -----

АУЫР ЖҰМЫС -----

ӘДЕМІ ҚУЫРШАҚ -----

ЖАҢА ЖЫЛ -----

«ҰЛ-ҚЫЗ» ОЙЫНЫ.

Мақсаты: қозғалысты дамыту, өз қозғалысынды бақылау.

Ойынның барысы: Қатысушылар дөңгелек болып тұрады. Жүргізуші қозғалысты көрсетеді, барлығы сонымен қайталайды. Ұл – бәрінен басқаша істеуі керек. Біртектілік (тест Радшахта)

Мақсаты: Эмоционалдық тітіркендіруді тоқтатып, оны қозғалмалы, белсенді қылу.

Балалар әр түрлі дақтарды салуды ұсыну (көбіне сызық ретінде). Оны бүктеп, одан кейін домалатып ашу.

Тәсіл: салу. Бейнеге дейін салу. әңгіме, ертегі ойлап табу.

Ойындық жаттығу. Ерінінде анықтаңыз, қандай дауысты әріпті маймыл айтып жатыр? Қандай дауысты әріпті ұмыттық?



Тақырыбы: «Айна»

Мақсаты: төрт бұрыш, дөңгелек сала алуға үйрету, контур бойынша иректетіп жасай алуға үйрету, әріптерді айыра алуға, сезім мүшесін, зейін мен есте сақтау қабілетін дамыту.

Ойындық жаттығу: «Айна»: Әріптер – сәнқой айнаға қарайды.

ҮЛГІ: Айналық әріп бейнесін дөңгелекпен белгіле, ал дұрыс жазылған әріпті төрт бұрышпен белгіле.



«Жіптер-қарындаштар».

Мақсаты: көру қабілетін дамыту, ойлау қабілетін арттыру, шығармашылық қиялын дамыту, әріптерді жақсы есте қалдыру, зейінін дамыту, бір әріпке әңгіме құрастыра білу, жаңа тақырыппен ертегі құрастыра білуі тиіс.

1) Ойындық тапсырма: жіптерді әр түрлі қарындаштармен өткіз.

2) Ойындық жаттығу: Буратина мен Мальвина «Кім заттарды көбірек қолдануды ойластырады» (мысалы, кесе). Ал сен не ойластырушы едің?

3) Ойындық жаттығу: Буратина әріптердің астын сызып, мысалдағы сияқты.

Оны тексеру.

Үлгі: А және О

ПОЛПАБЮЛОТЩГДБАНКЦШЩЗХДПАВЫМИТЬАВБРОТЬБ
АВЕНГЛО

4) Ойындық жаттығу: бір әріпке ертегі құрастыру.

5) Ойындық жаттығу: жаңа ертегі (Дженни Родори әдісі).

Тақырыбы: «ЕҢ-ЕҢ»

Мақсаты: бір сөз тіркесінен әңгіме құрастыруға үйрету, моделдің көмегімен ертегі құрастыру, есте сақтауын дамыту, пәндермен түстің айырмашылығын үйрету, өзінің қасындағылардың жауабын бағалау, жағымды көңіл-күйді тудыру.

1. Ойындық тапсырма: Бір анықтамадан әңгіме құрастыру.

Мысалы: сөз «-----» - әдемі, жоғары, бұйра бас -----

2. Ертегіні моделдеу. (логика, есте сақтауын дамыту, батырларды есте қалдыру). Проппа картасы. Балаларға карточка беріледі, онда белгімен бейнеленген, ертегіқұрылымын бейнелейді, батырлар таңдалады, ондағыдан ертегі құрастырылады, керемет әңгіме мен құрастыруға болады.

«ЖАМАН КҮЗЕТШІ»

Бір бәйбішенің жерқоймасындағы ірімшігін тышқандар жеп қойыпты.

Сонда ол мысығын жерқоймаға қамапты.

Ал мысығы сүтін ішіп, ірімшігін және етінде жепті.

Ойындық жаттығу: есте сақтауды дамыту үшін.

Екеуіне (сурет пен сөзге) қараңдар да есте сақтандар. Содан кейін сөзді жауып (сол қатарды) және суретке қарап, сөз жаз.

ТАҚ

КҮННІҢ КӨЗІ

ТЕЛЕДИДАР

ЖҰЛДЫЗ

Тыныс алу жаттығулары: «Тақпен ойнау», «шәшкеден шар үрле», шәшкеге теннис үстеліне арналған шарды салады. Балаларға кезектесіп терең тыныс алу ұсынылады, шәшкеге бұғып және бар күшімен үрлеу, үрлегенде шәшкедегі шар ұшып кеткендей.

Ұжымдық сурет салу екі сызба үлгінің көмегімен.

Ақпан.

Көмекші құрал ретінде ұсынылған жұмыстан күтілетін нәтиже:

Дамытушы ойындарды қолдана отырып оқу-тәрбие үдерісін неғұрлым қызығушылықпен ұйымдастыруға мүмкіндік туғызатын тиімді көмек көрсету деңгейіне жету;

Тәрбиеленушілердің логикалық ойлау, проблемалық ойлау, зияткерлік ойлау әрекеттерін және дене белсенділігін дамытуды ұйымдастыруға нұсқаулық ретінде өзекті құрал рөлін атқара алу.

**Назарларыңызға
рақмет!**