

*Маржанбұлақ орта мектебінің  
мектепалды даярлық тобының тәрбиешісі*

*Бабаниязова Наурызгүл Садуақасқызы*

# Түйіндеме

**АТЫ-ЖӨНІ:**

Бабаниязова Наурызгүл Садуақасқызы

**Туған күні, айы, жылы:**

14.03.1982ж

**ҰЛТЫ:**

қазақ

**Білімі:**

Ақтөбе Ә.Молдағұлова атындағы  
гуманитарлық колледжі **2004 жыл**

**Мамандығы:**

Бастауыш жалпы білім беру

**Еңбек өтілі:**

9 жыл

**Қызметі:**

Мектепалды даярлық тобы





# *Өзекті мәселем:*

*Балалардың ойын арқылы  
сөйлеу қабілеттерін арттыру*



# *Міндетім*

- ★ *5-6 жасар балалардың ойын арқылы сөйлеу тілін дамыту;*
- ★ *Адамгершілік пен салауатты өмір салтын берік негіздерін қалыптастыру;*
- ★ *Қазақ халқының ұлттық мәдениетін, оның салт-дәстүрін, қазіргі замандағы бала тәрбиесі және оқыту, үйрету, баланың ең алдымен мінез-құлық дағдыларын қалыптастыру*





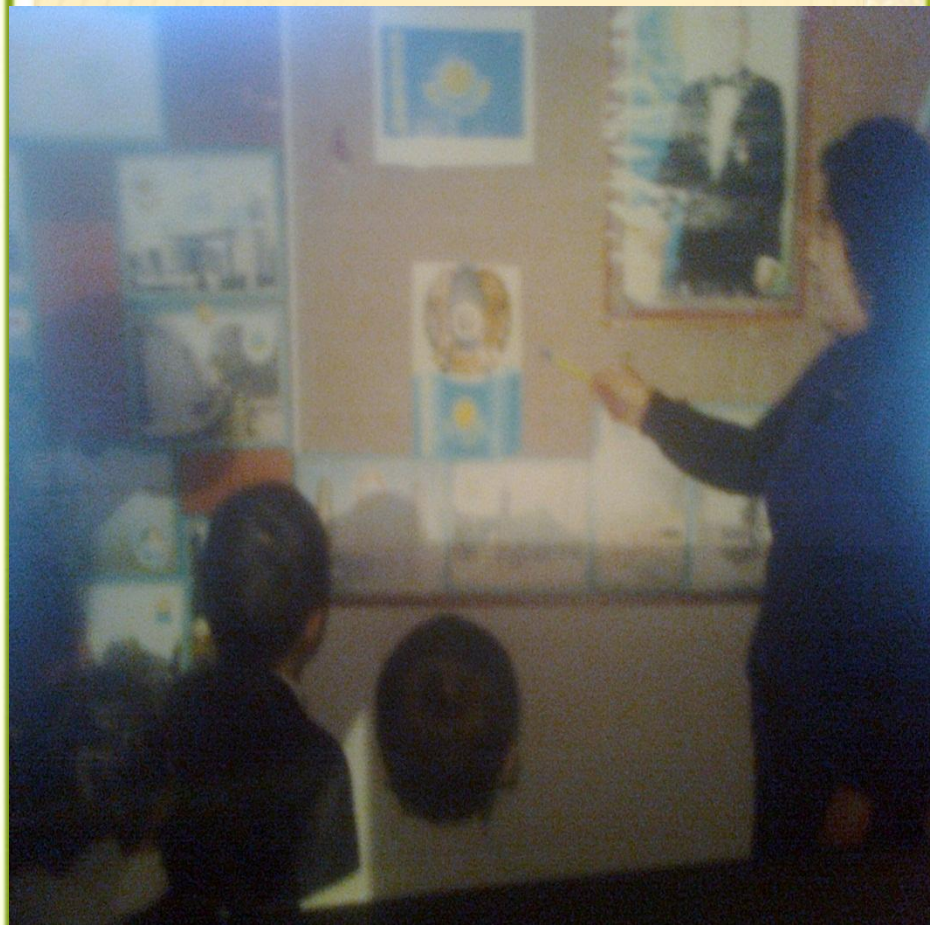
# Баланың құзыреттілігін қалыптастыру

## Баланың құзыреттілігін қалыптастыру

- Денсаулық құзыреттілігі → өзінің физикалық денсаулығын ойлауға және тіршілік – әрекетінің қауіпсіздік ережесін сақтауға
- Қатынас құзыреттілігі → ана тілінде және басқа тілдерде қарым - қатынас пен өзара іс-әрекет құруда пайдалануға
- Таным құзыреттілігі → қоршаған ортаға қызығушылық білдіруге
- Шығармашылық құзыреттілігі → өнер туралы білімдерінің негізіне қызығушылық таныту
- Әлеуметтік орта құзыреттілігі → тәртіпке барабар мінез – құлықтың баламасын таңдауға



# Оқушылармен жүргізілетін жұмыстар











*Мектепалды даярлық тобы 2009-2010 жыл*

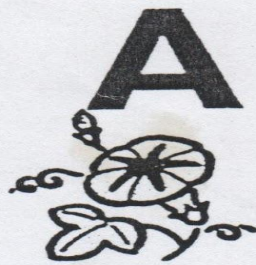




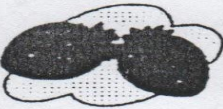








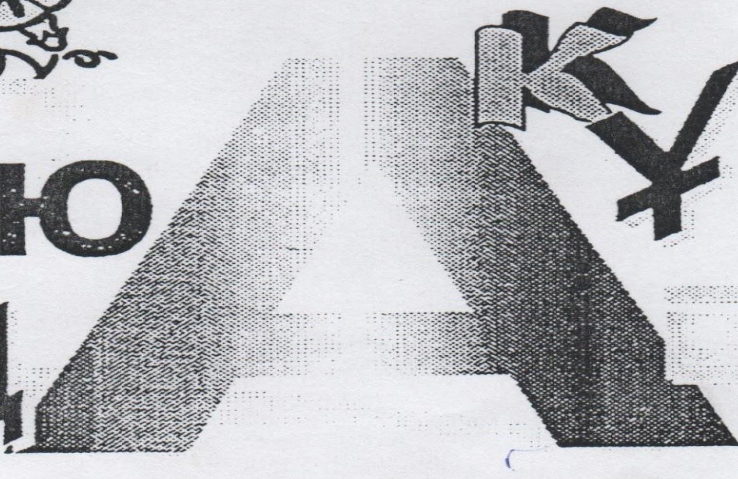
*жүз*



*Сауат ашуға арналған  
дамытушы*

# ОЙЫНДАР

6-7 жас





ЧН

РЕБУОТАР

У



ТАС

Б



Б - Н  
НА ПОСЛЕ



К

СН

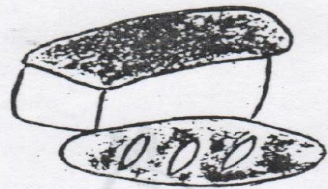


РЕК

X

НА ПОСЛЕ  
СН





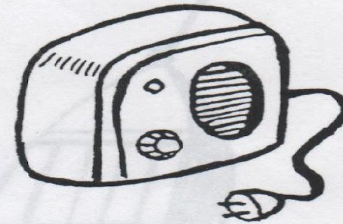
Three empty rectangular boxes for labeling.



Three empty rectangular boxes for labeling.



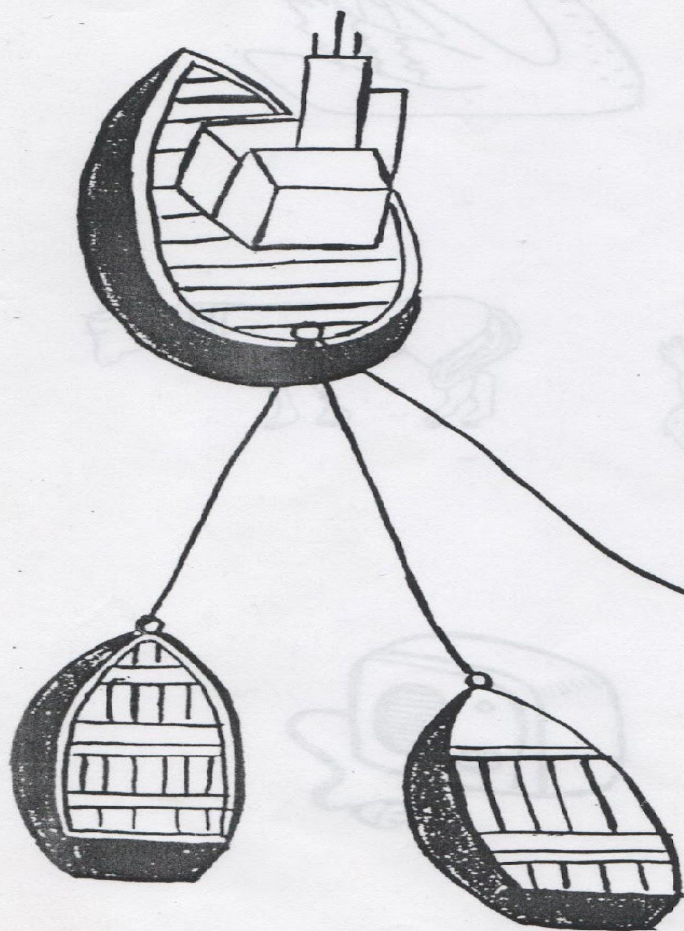
Four empty rectangular boxes for labeling.



Three empty rectangular boxes for labeling.

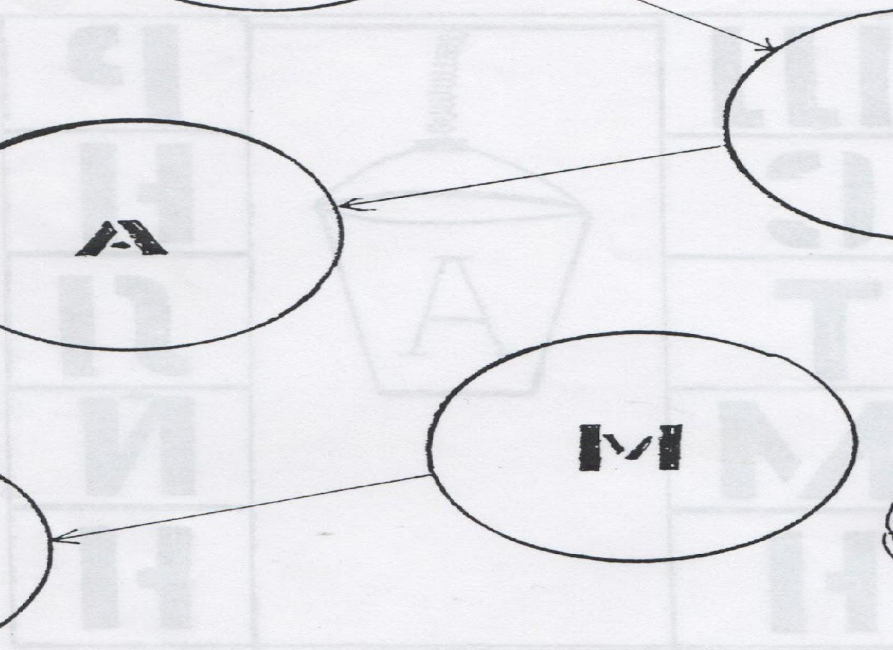
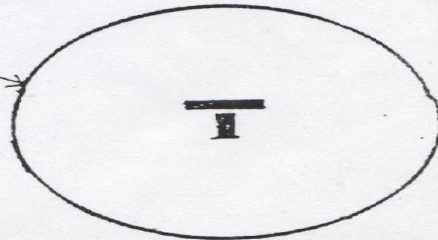
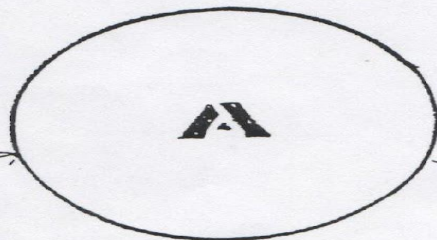
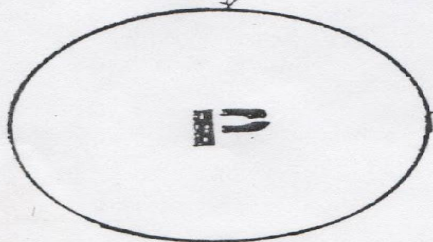
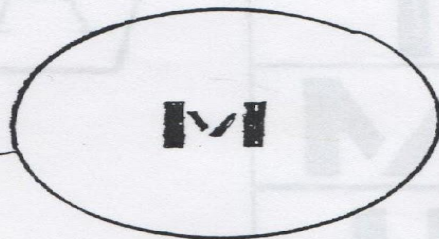
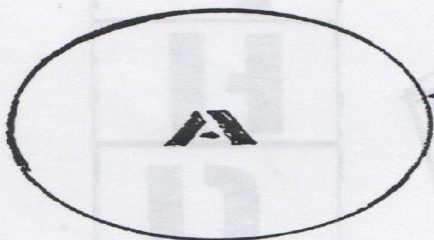
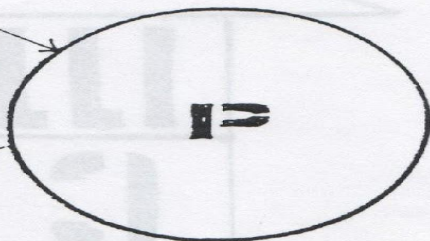
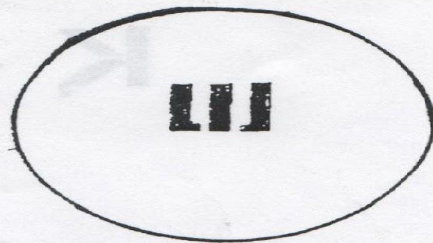


# ҚАНЫҚТІЕН ЖҮЗУ





# ЕОИМ КИМ?



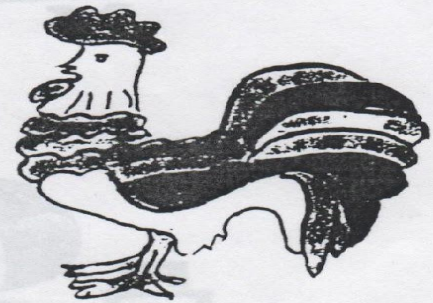
101



# ҮЙІН ТАҰЫП БЕР



Ұ	Ә
Қ	Т
Н	Ж
А	П
Е	О





# ҚИМЫЛДЫ ОЙЫНДАР

Шар, «Поезд»

«Ұшақ», «Ормандағы аю», «Автомобиль және торғайлар», «Күн жаңбыр», «Қуыршақ», «Кім тез».

(Жүгіруге жаттықтыру) ойын ережесін бұзбай  
ойнауға үйрету

«Ақ серек, көк серек», «Кім бірінші», «Аңшылар»,  
«Итеріспек», «Қасқыр қақпан», «Тышқан мен мысық»,

«Қар лақтыру»

(Жүгіруге жаттықтыру) ойын ережесін бұзбай  
ойнауға үйрету.



# Дидактикалық ойындар

«Сөзді аяқта», «Бола ма – болмай ма»,  
«Телефон», «Ненің даусы?», «Төлін ата», «Кім зейінді?»

(Балалардың есте сақтау қабілетін дамыту, үй жануарларының төлін табу.)

«Кім зейінді?», «Не жоқ?», «Тез тап», «Сөзді аяқта», «Ненің даусы?», «Тура және кері санау», «Ұқсасын тап» ( ойыншық түрлерін айту арқылы тілін, сөз байлығын дамыту, сандар туралы түсінік беру, заттарды салыстыру, тапқырлығын қалыптастыру)



# Стол үстіндегі ойындар

*«Лото», «Жұбын тап», «Лего ойындары», «Тез жина», «Домино» (Балалардың ойлау қабілеттерін дамыту.)*

*«Тез жина», «Сандар», «Домино», «Жұбын тап»  
(Балалардың логикалық ойлауын дамыту,  
қалыптастыру.)*



# Сюжетті - рольді ойындар

«Дәріхана», «Балаларға базарлық», «Мектеп»  
(Балаларды рольдерді бөлісіп ойнауға үйрету.  
Үлкендердің еңбегімен таныстыру.)

«Кітапхана», «Дүкенші», «Қонаққа бару немесе  
қонақ күту), «Шаштараз»  
(Балаларды рольдерді дұрыс ойнауға үйрету).



# Сахналық ойындар

«Шалқан», «Шұбар тауық», «Маша және аю»,  
«Үйшік»

(балаларды өзіне берілген образды көрсете,  
жеткізе білуге, шығармашылық дербестігін  
дамыту)

«Мақта қыз бен мысық», «Ұрланған күн»,  
«Баспана»

( балаларды өзіне берілген образды дұрыс  
ойнай білуге үйрету)






Оқушыларды танып, білуге, қабілетін дамытуға, өз пікірін еркін айтуға шығармашылығын дамыту арқылы іске асырылады.

Сыныптан тыс жұмыстарды көптеп қатыстыруға, ойландыруға мүмкіндік туады. Оқушылардың танымдық қызығушылығын дамыту мақсатында танымдық ойындар колданудың маңызы зор.

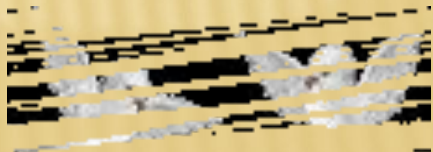
Ойын дегенміз-жас ерекшелікке қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Ойын-төзімділікті, алғырттықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар педагогикалық, тиімді әдістерінің бірі. Сондықтан ойынды сабақтан тыс уақытта пайдалану - үлкен нәтиже берері анық. Ойынға зер салып, ой жүгіртіп қарар болсақ, содан үлкен мәнді де мағыналы істер туындап өрбитінін байқаймыз. Себебі, бар өнердің бастауы деп білеміз. Ойын-тек жас адамның дене күш қуатын молайтып, оны шапшандыққа, дәлдіке т.б ғана тәрбиелеп қоймайды, оның ақыл-ойының толысуына, жан дүниенің қалыптасуына, есейіп есуіне де пайдасын тигізеді. Ойын баланың алдынан өмірдің есігін ашып, оның шығармашылық, қабілетін оятып, танымдық қасиеттерін дамытады.





Мектепке дейінгі бала тәрбиесімен айналысатын педагогтар мен тәрбиешілер, ата-аналар балалармен жылдың қай мезгілінде болмасын далаға шығып, серуендегенде, әртүрлі ойын ойнағанда осы ойланту әдісіне баса көңіл бөлуі қажет. Бала бойына ерекше әсер етіп тұрткі болатын айналадағы өлі және тірі табиғаттардың сан түрлі құбылыстары.

К.Д. Ушинский – баланы табиғатпен жастай таныстыра дамыту, оның өзіндік логикалық ойын, сөз қорының, санасының жетілуіне әсері мол екенін көрсеткен. Логикалық ойдың, пікірдің дамуы баланың келешекте рухының жоғары болуына, батыл пікір, нақты шешім айтуына және оны дәлелдеп беруге жетелейді. Сондай-ақ, кімде-кім баланың тіл қабілетін дамытқысы келсе, ең алдымен оның ой қабілетін дамытуы тиіс, - деп көрсетеді







## «Көкөністер» ойыны.

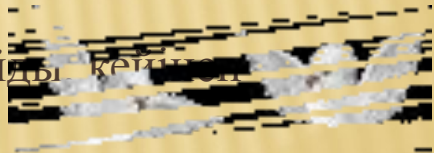


Мақсаты: Баланың сөздік қорын байыту, зейінің дамыту, өзара келісімге келуге тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: Көкөністердің суреті бала санына қарай.

Ойынның өтілу барысы:

Тәрбиеші әрбір балаға көкөністің суреті бейнеленген карточкаларды таратады. Балалар шеңбер құрып тұрады да, әрқайсысы қолдарындағы қандай көкөніс екенін айтады. Содан соң психолог шеңбер ішіне кіріп қандайда бір көкөністің атауын атайды. Аталған көкөністің суреті бар бала шеңбер бойымен айнала қашады, ал жүргізуші баланы қуа жөңеледі. Ойыншы ұсталап қалмауы үшін балалардың қолындағы қандайда бір көкөністің атауын атауы қажет. Сол кезде кімнің қолындағы көкөністің атауы аталса сол ортаға шығып, қаша жөңеледі. Ал, 1 ойыншы көкөністің атауын атаған бойда орнына тұрады. Жүргізуші ұстап алам дегенше келесі көкөністің аты аталады. Ойын осылай жалғаса береді.

Ескерту: Алғашқы ойын кезінде психолог жүргізуші орнына ойнайды, кейіннен жүргізушіні балалар арасынан таңдайды.









**Тыңдағандарыңызға  
рахмет!**

