



Хамза Айдана Әлібекқызы

**«Дидактикалық тапсырмаларды
ұйымдастыруға арналған нұсқау»**

Әдістемелік құрал

**Ақтөбе қаласы
2025 жыл**

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ
ОҚУ – АҒАРТУ МИНИСТРЛІГІ**

**«HUPSCIENCE» ҒЫЛЫМИ – ӘДІСТЕМЕЛІК
ЖОҒАРЫ МЕКТЕБІ**

ХАМЗА АЙДАНА ӘЛБЕКҚЫЗЫ

**ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ
ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НҰСҚАУ**

/ Әдістемелік құрал /

Ақтөбе, 2025

Хамза А.Ә.

Дидактикалық тапсырмаларды ұйымдастыруға арналған нұсқау:
әдістемелік құрал/ Г.М Әмірліева – Ақтөбе: «HyrScience» Ғылыми
– әдістемелік жоғары мектебі, 2025. – 33 б.

Заттық дидактикалық ойындарда ойыншықтар мен нақты заттар қолданылады. Бұл ойындардың құндылығы сонда, балалар олардың көмегімен заттардың қасиеттерімен, олардың белгілерімен: түсі, көлемі, пішіні, сапасымен танысады. Ойындарда салыстыруға, классификациялауға тапсырмаларды шешеді, тапсырмаларды шешуде реттілікті белгілейді. Балалармен заттық орта туралы жаңа білімді меңгеру шамасы бойынша ойындарда тапсырмалар күрделенеді: балалар қандай да бір қасиетімен затты анықтауға жаттығады, дерексіз, логикалық ойлауды дамыту үшін маньызды, заттарды осы қасиеті бойынша біріктіреді. Әдістемелік құрал мектепке дейінгі ұйымдарға арналған.

ӘКІІ69 (01.2025)

X 730

«HyrScience» ғылыми – әдістемелік жоғары мектебінің
Республикалық оқу – әдістемелік кеңесі шешімімен 24.01.2025 ж.
бекітілді және басылымға ұсынылды, хаттама №01.

©XAM3a A.9. 2025

Алғы сөз

Мектепке дейінгі балалардың жан-жақты дамуы үшін ойынның ролі ерекше. Ойын - жалпы адамзат мәдениетінің бірегей феномені, оның қайнар көзі мен шыңы. Мәдениет феномені ретінде ойын оқытады, дамытады, тәрбиелейді, әлеуметтендіреді, көңіл көтереді, дем алдырады, сонымен қатар, ол сықақтап, күлдіріп, кез-келген әлеуметтік мәртебенің шартты екендігін көрсетеді. Ұлы педагог В.Сухомлинский «Ойынсыз, музыкасыз, ертегісіз, шығармашылықсыз, қиялсыз толық мәніндегі ақыл-ой тәрбиесі болмайды» дейді, демек балалармен ойынның әр түрін ұйымдастыра отырып, екендігін деген қайырымдылық, мейірімділік, жанашырлық, достық, бір-біріне жолдастық сезімдерді тәрбиелеуге болады. Ал балаларды қоршаған ортамен таныстыру, тіл дамыту, табиғатпен таныстыру, үлкендердің еңбегіне қызығу таныстыру, тіл дамыту, табиғатпен таныстыру, үлкендердің еңбегіне қызығу жанды-жансыз табиғатқа деген сүйіспеншілік, сапалары қалыптастырылады. Ойын мен сыяластық сияқты адамгершілік сапалары қалыптастырылады. Ойын бала үшін — нағыз өмір. Егер тәрбиеші ойынды ақылмен ұйымдастырса, ол балаларға ықпал жасауға мүмкіндік алады. Дидактикалық ойын – баланың қызығушылығына негізделген оқыту тәсілдерінің бірі. Мектеп жасына дейінгі балалардың ойын баласы екенін ескере келе, дидактикалық ойындардың жүйелі қолданылуы жақсы нәтиже береді. Дидактикалық ойындарды пайдалану мәселесі педагогикалық теорияда кеңінен қарастырылған.

Заттық дидактикалық ойындар

Заттық дидактикалық ойындарда ойыншықтар мен нақты заттар қолданылады. Олармен ойнап, балалар салыстыруды үйренеді, заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын белгілейді. Бұл ойындардың құндылығы сонда, балалар олардың көмегімен заттардың қасиеттерімен, олардың белгілерімен: түсі, көлемі, пішіні, сапасымен танысады. Ойындарда салыстыруға, классификациялауға тапсырмаларды шешеді, тапсырмаларды шешуде реттілікті белгілейді. Балалармен заттық орта туралы жаңа білімді меңгеру шамасы бойынша ойындарда тапсырмалар күрделенеді: балалар кандай да бір қасиетімен затты анықтауға жаттығады, дерексіз, логикалық ойлауды дамыту үшін маңызды, заттарды осы қасиеті бойынша (түсі, пішіні, сапасы, міндеті және т. б.) біріктіреді. Дидактикалық ойындарда әртүрлі ойыншықтар кеңінен қолданылады. Олардың түсі, пішіні, міндеті, көлемі, жасалған материалы ашық көрсетіледі. Бұл балаларға белгілі дидактикалық тапсырмаларды шешуге, мысалы ағаштан жасалған заттарды (темір, пластмасса, қыш) немесе әртүрлі шығармашылық ойындарына қажетті ойыншықтар: отбасы, құрылыс, дүкен және т. б. жинақтауды жаттықтыруға

ХАМЗА А.Ә., АКТӨБЕ ОЫЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-БАЛАБАҚШАСЫ ТӨРБЕНІШІСІ

ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НҮСҚАУ ӘДІСТЕМЕЛІК КҮРАЛ

ерік береді. Осы сияқты мазмұндағы ойындарды қолдану, тәрбиешінің тандағаны ойыншықтардың көмегімен ойынның мәнін айтып беруге, материалдарды (өсімдіктердің тұқымдары, жапырақтары, гүлдері, тастар, бакалшықтар және т.б.) мынадай ойындар: «Бұл ненің тұқымы?», «Бұл қандай ағаштың жапырағы?», «Күзгі жапырақтардан гүл шоғын жина» және т.б. өткізуде қолданады. Тәрбиеші бұл ойындарды табиғатпен жанасып серуен мезгілінде ұйымдастырады.

«Саққұлақ»

Мақсаты: Есту қабілетін дамыту, белсенді сөздікті толықтыру, фразалық сөйлеуін дамыту

Қажетті құралдар: қалқа (тасалап тұратын нәрсе), қонырау, сылдырмақ, дабыл және т. б.

Ойын барысы: Тәрбиеші қалқаның артында тұрып, кезек бойынша жоғарыда аталған заттармен дыбыс шығарып және балалардан дыбыстың қандай заттан шыққанын табуын ұсынады. Дыбыстар бала оларды табу үшін, анық және кезектесіп шығуы керек.

«Ақшақар»

Мақсаты: Сөйлеу тынысын дамыту, бірқалыпты және ұзақ дем шығара білуді (ауаны ауызға толтырмай) қалыптастыру.

Қажетті құралдар: Мақтанын бірнеше бос түйіршіктері.

Ойын барысы: Тәрбиеші мақтаның бөлігін көрсетіп, айтады «Далада қар жауып тұр. Келіндер, топта қар жаудырамыз» Содан соң баланың алақанына «ақшақарды» салады және қалай үрлеу керек екенін көрсетеді. Сосын бала үрлейді. Жаттығу 2-3 рет орындалады.

Ақша қар, Ақша қар

Аппак болып қонасын.

Тоса қалсам қолымды,

Алақаныма қонасын.

«Жапырақтар»

Мақсаты: Бірқалыпты, ерікті дем шығаруға үйрету.

Қажетті құралдар: Жуқа қағаздан ойып жасалған сары және қызыл жапырақтар.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаға күзде ағаштардың жапырақтары түсетінін түсіндіреді. Бұл құбылыс жапырақтардың түсуі деп аталады. Жапырақтардың түсуін үйде ұйымдастыруды түсіндіреді. Бала жапырақтар ұшатындай, оларға үрлейді. Жаттығу 2-3 рет орындалады.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НҮСҚАУ ӘДІСТЕМЕЛІК КҮРАЛ

Алтын, сары, қызыл, көк,
Алуан – алуан жапырақ.
Күзгі бақта күлімдеп,
Көз тарталды атырап.

«Үш, көбелек!»

Мақсаты: Ұзақ, үздіксіз дем шығара білуді қалыптастыру.

Қажетті құралдар: 2-3 қағаздан жасалған, айқын боялған көбелектер (әрбір көбелекке ұзындығы 50 см жіпті байлайды және оларды бір-бірінен 30 см қашықтықта баула байлайды. Бауды көбелектер баланың бетінің деңгейінде салбырап тұратындай екі тіреудің ортасына керемді).

Ойын барысы: Тәрбиеші балаға көбелектерге ұшатындай етіп, оларды үрлеуді ұсынады. Баланың тік тұруын, ауаны ішке жұтқанда нықтарын көтермеуін, бір рет дем шығарып үрлеуін, ауаны жұтпауын, ұрттарын толтырмауын, ал еріндерін алға шығаруын қадағалау қажет. Бала басы айналмас үшін, 10 секундтан артық емес үзілістермен үрлеуі қажет.

Қанаттары әдемі,

Қызыл – жасыл көбелек.

Гүлге қонып қалыпты

Бір ғажайып керемет.

Бар даланы жайнатып,

Гүлден – гүлге қонады.

Көбелектің қанаты

Гүлдей әсем болады.

«Не істеу керек, табамыз»

Мақсаты: Есту зейінін жұмылдыра білуді дамыту. Сылдырмақтың дыбысымен өзінің қозғалысының арақатынасын белгілеу, қозғалыс сөйкестігін дамыту.

Қажетті құралдар: Сылдырмақ, екі жалауша.

Ойын барысы: Баланың қолында екі жалауша бар, егер тәрбиеші сылдырмақты қатты сылдырлатса, онда бала жалаушаларды жоғары көтереді және бұлғайды. Егер сылдырмақ акырын сылдырласа, онда жалаушаларды төмен түсіреді.

Мұнда балалардың дұрыс тұруын және қозғалыстарының дәл орындалуын қадағалау мандызды. Бала жаттығуды жеңіл орындау үшін, сылдырмақтың қатты және акырын дыбысталуын кемінде 4 рет алмастыру қажет.

«Немен ойынап отырмын, тапшы?»

Қажетті құралдар: Жұқа қағаздан ойып жасалған және айқын боялған құстың пішіндері.

Ойын барысы: Бір-біріне 30 см кашықтықта екі құсты үстелдің шетіне орналастырады. Екі бала құстарға қарама-қарсы отырады. «Құстар ұшты!» үрлегенде ұрттарын толтырмауын, қатты күш салмауын қадағалау керек.

«Үйдің есігін жабайық»

Максаты: заттарды өлшемі бойынша салыстыруға, жуан және жіңішке

заттарды ажыратуға жаттықтыру. Ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: үйдің, есіктің суреттері.

Ойын барысы: қағаздан қиылған, есігі жок үйдің суретін балаларға

тарату. Жуан және жіңішке есіктерді үйдің өлшеміне сай келтіріп салуды ұсыну.

«Вагондарға дөңгелек тандау»

Максаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, қасиеттерін білуге жаттықтыру, ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: қағазға салынған вагондар, әртүрлі геометриялық пішіндер.

Ойынның мазмұны: Балалар вагондарға лайық дөңгелектерді әртүрлі пішіндердің ішінен табады.

«Үй құрлысының ретін көрсет»

Максаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін, қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту.

Қажетті құралдар: баланың саны бойынша әртүрлі түсті жолақтар, пішіндер, үй суретінің үлгісі.

Ойын барысы: Балаларға үйдің суретінің үлгісін көрсету. Балаларға әртүрлі жолақшаларды, пішіндерді таратып беру. Үлгіге қарап осы пішіндерден үйді құрастыруды ұсыну.

«Жұбын тап»

Максаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру; білімдерін бекіту, ойлау қабілеттерін дамыту.

Қажетті құралдар: әртүрлі ретте орналасқан геометриялық пішіндердің

суреттері.

Ойын барысы: Балаларға геометриялық пішіндер орналасқан суреттерді тарату. Үлгі ретінде бір суретті көрсетіп, дәл осындай суреттің жұбын табуды ұсыну. Суреттердің дұрыстығын тексеру үшін оларды салыстыру.

«Әдемі кілемшелер»

ХАМЗА А.Ә., АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-
БАЛБАҚШАСЫ ТӘРБИЕШІСІ

Максаты: бөліктерден кілемше жасауға үйрету; қабылдау, ес, зейін

процесстерін дамыту; ұйымшылдыققа тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: қағаздан жасалған кілемшелер, геометриялық

пішіндер.

Ойын барысы: Балалар геометриялық пішіндерді берілген

кілемшелердің үстіне қойып, құрақ құрайды.

«Таныс пішіндер доминосы»

Максаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; көп заттын

ішінен біреуін тандауға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: пішіндер бейнеленген суреттер.

Ойын барысы: Балаларға суреттерді таратып беру. Жүргізуші бірінші суретті үстелдің ортасына қояды, қалған балалар суретке сәйкес өзінің суретін қояды, суретте бейнеленген пішінді атайды. Ойын осылай жалғаса береді.

Сөздік ойындар

Сөздік ойындар ойнаушылардың сөздері мен әрекетінен тұрады. Мұндай ойындарда балалар заттар туралы түсініктеріне сүйеніп, олар туралы білімдерін тереңдетіп үйренеді. Балалар өздігінен түрлі ойлау тапсырмаларын шешеді: олардың сипаттамалық қасиеттерін бөліп, заттарды суреттейді; суреттеу бойынша табады; ұқсастық және айырмашылық белгілерін табады; әртүрлі қасиеттері, белгілері бойынша заттарды топтайды. Бұл дидактикалық ойындар барлық жастағы топтарда өткізіледі, әсіресе балаларды мектепке дайындауға мүмкіндік беретін, мектепке дейінгі ересек жастағы балаларды тәрбиелеу мен оқытуда ерекше маңызды педагогты мұқият тыңдай білуді дамытады, қойылған сұраққа жылдам жауап табады, өз ойын дәл және анық тұжырымдайды, қойылған тапсырмаға сәйкес білімді қолданады.

Сөздік ойындарды педагогикалық үдерісте қолдануға қолайлы болу үшін төрт топқа біріктіруге болады. Олардың біріншісіне заттар мен құбылыстардың маңызды белгілерін бөліп қалыптастыра білуде көмектесетін ойындар: «Тапшы?», «Дүкен», «Иә – жоқ» және басқалар кіреді. Екінші топты балалардың салыстыру, беттестіру, дұрыс ақыл қорытындысын жасауын дамытуда қолданылатын: «Ұқсайды – ұқсамайды», «Кім өтірікті көбірек аңғарады?» және т. б. ойындар құрайды. Үшінші топқа әртүрлі белгілері бойынша заттарды жалпылау және топтастыра білуді дамытатын «Кімге не керек?», «Үш затты ата», «Бір сөзбен ата» және басқа ойындар біріктірілген. Ерекше төртінші топқа зейінді, аңғарымпаздықты, ой ұшқырлығын, байсалдылықты, зәл оспақты түсіне білуді дамытатын:

ХАМЗА А.Ә., АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-
БАЛБАҚШАСЫ ТӘРБИЕШІСІ

«Бұзылған телефон», «Түстер», «Ұшады – ұшпайды» және басқа ойындар жатады.

«Сынтыр – сынтыр»

Максаты: Кеністікте бағдарлану, дыбыс бағытын анықтай білу, есту қабілетін бағыттауды дамыту.

Қажетті құралдар: Қонырау.

Ойын барысы: Бала көзін жұмады, ал тәрбиеші тым-тырыс оның жанына (сол, оң, артынан) келіп қонырауды сылдырлатады. Бала көзін ашпай дыбыстың, қайдан шыққан бағытын анықтауы қажет. Егер бала қателессе, онда тағы шешеді. Ойынды 4 – 5 рет қайталайды. Баланың көзін ашпауын қадағалау керек. Бала дыбыс қайдан шықты, сол жерге бетімен бұрылып, дыбыстың бағытын көрсете білуі керек. Қонырауды бау сылдырлату керек.

«Немен ойнап отырмын, тапшы?»

Максаты: Тұрақты есту қабілетін дамыту, дыбысталуы бойынша аспаптарды айыра білу.

Қажетті құралдар: Дабыл, сылдырмақ, сырнай және т. б.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаға кезекпен музыкалық аспаптарды көрсетіп, олардың атауларын нақтылайды және олардың дыбысталуымен таныстырады. Тәрбиеші балалардың аспаптар атауларын ұғып және дыбысталуын есте сақтағанына көз жеткізгеннен кейін, аспаптарды қалқаны артына жинайды. Онда тәрбиеші әртүрлі аспаптарда ойнауды жалғастырады, ал бала дыбысы бойынша анықтайды.

«Сағат тықылдайды»

Максаты: Дыбыстарды айтуды, дыбыстау аппаратын дамыту. «К», «т» дыбыстарының айтылуын бекіту. Біркелкі сөз қарқынның, сөздерді жылдам және бау, қатты және жай айтуды шынықтыру.

Қажетті құралдар: Үлкен және кіші сағаттар.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаға сағаттарды көрсетіп, айтады: «Бұл – сағаттар. Олар жүрген кезде «тк-тк, тк-тк» деп тықылдайды. Сағаттар қалай тықылдайды? (балалар жауап береді). Үлкен сағаттар жүрген кезде «тк-тк» деп қатты және бау, ал кіші сағаттар «тк-тк» деп жай және жылдам тықылдайды (балалар арқайсысына айырмашылығын ажыратып жауап береді). «Т» және «к» дыбыстарының дұрыс және анық айтылуын қадағалау керек.

«Құлыншақ»

ХАМЗА А.Ә., АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-
БАЛАБАҚШАСЫ ТӘРБИЕШІСІ

10

Максаты: «И» дыбысын анық айтуға үйрету.

Қажетті құралдар: Ойыншық ат.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншық атты көрсетіп, оның «и-и-и» деп дыбыс шығаратынын түсіндіреді және балаға 2-3 рет қайталап айтқызады.

Баптайын ылғи, бағайын,
Арқаннан сипап қағайын,
Бәйгеге мініп шабайын,
Тұлпар боп өсіші құлыным!

«Машине»

Максаты: «Б» дыбысын дұрыс және анық айтуды қалыптастыру, жеке дыбысқа еліктеп қатты және жай айтуды, кеністікте бағдарлана білуді дамыту.

Қажетті құралдар: Картоннан жасалған (бала санына байланысты) тұтқа, үлкен және кіші машинелер.

Ойын барысы: Тәрбиеші машинені көрсетеді және оның қалай түрлідейтінін сұрайды («бн-н, бн-н»). Сосын үлкен машинені көрсетіп, айтады: «Үлкен машине қатты түрлідейді тында, былай «бн-н, бн-н» дыбысқа еліктеуді әдеттегіден қатты айтады), ал кіші машине жай түрлідейді (сыбырлап акырын айтады) «бн-н, бн-н». Балаға дыбыс тіркестерін біресе қатты, біресе жай қайталау ұсынылады. Содан соң тәрбиеші балаларға өздері машинмен қыдыруды ұсынады. Балалар жүргізушілерді бейнелеп, қолдарында тұтқа топ ішінде «бн-н, бн-н» деп айтып бытырап жүгіреді.

«Сикырлы суреттер»

Максаты: балалардың логикалық ойлау қабілетін, ес, зейін, қабылдау процесстерін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: әр түрлі сурет бөлінділері.

Ойын барысы: Балалар алдарындағы үлгі бойынша бөлінділерден сурет құрайды. Сурет бойынша әңгіме құрауды ұсыну.

«Сикырлы қапшық»

Максаты: заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыруға, топтастыруға үйрету.

Қажетті құралдар: түсі, өлшемі, пішіні бойынша әр түрлі ойыншықтар.
Ойын барысы: Балалар «Сикырлы қапшықтың» ішіндегі затты ұстап көріп, пішінін анықтайды, ойыншықты алған соң атын атап, түсін айтады.

«Көзінші жұмып, қолыңмен анықта»

Максаты: Ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту.
Қажетті құралдар: қарындаштар, таяқшалар.

ХАМЗА А.Ә., АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-
БАЛАБАҚШАСЫ ТӘРБИЕШІСІ

11

Ойын барысы: Балалар сипат – сезу арқылы заттың ұзын - қысқалығын анықтау. Ұзындығы әртүрлі қарындаштар алынады. Жүргізуші бір баланы анықтатады. Ойын бірнеше рет қайталанады.

«Сипаттамасы бойынша тап»
 Максаты: ұзын-қысқа, кең-тар, биік-аласа ұғымдарын бекіту.

Кажетті құралдар: ойыншықтар жануарлар, құстар.
 Ойын барысы: балалар аю, түлкі, қасқыр, қоянның ойыншықтарын қарастырады. Әр ойыншықты анықтап атын атайды. Ойнаушылардың біреуі бөлмеден шығып кетеді, басқа ойнаушылар ойыншық туралы жұмбақ құрастырады. Жұмбақ құрастырғаннан кейін жұмбақты шешетін баланы шақырады.

3 жастағы балалармен бейнелеу өнері бойынша арнайы ұйымдастырылатын дидактикалық ойындарға басшылық жасауда балалардың бейнелеу іс-әрекетіне бейімделуіндегі түсініктерін жетілдіру мақсаты көзделеді. Желіміз жапсыруда (бастыру) қиылған бейнелерді кеңістікке орналастыру арқылы түстерді ажырату жөніндегі көлем, пішін жайындағы ұғымдарын тиянақтайды. Тапсырмаларды орындау барысында жоғарыға, төменге, он жағына, сол жағына, ортасына және шетіне дұрыс орналастыруды үйретіп, сурет салу, жапсыру кезіндегі ментерен дағдыларды пайдалана білуге және сөзбен айтып жеткізуге баулиды. Бейнелеу өнерінің мәнерлеу құралдарын ментертуге икемділікке жаттықтырады.

Сәбилердің бірінші тобына арналған дидактикалық ойындардың ережесі:

тәрбиеші фланелюграфта дайын қиылған кескіндерді қозғалта отырып орналастырып көрсетеді;

түрі-түсіне, пішініне, кеңістікке орналасуына назар аударады;

балалар берілген тапсырмаларды тәрбиешінің нұсқауы бойынша орындайды;

тапсырмаларды мазмұнына сәйкес талаптарды кейде түрлендіріп, кейде балалардың қабілетіне қарай жеңілдіктер жасап отырады.

«Қандай түс?» ойынын сәбилердің бірінші, екінші топтарына және естиярлар мен ересектер тобында өткізуге болады. Жоғары топтарда ойынның тәрбиелік мәнін күрделендіре отырып ұйымдастыру үшін тәрбиешінің ізденуіне тура келеді. Мұнда қосымша түстерді қай негізгі түстерді бір-бірімен араластыру арқылы алуға болатыны сұралады. Бір-біріне жақын түстерді топтауға (қызыл, сарықызыл, алқызыл т.б.) тапсырмалар беруге болады. Түстерге байланысты ойыншықтар немесе үлгіні көрсетіп,

топтауға, әңгімелеуге бағыт беріледі. кіші топтарда түсті заттың белгісі ретінде қарай отырып, қандай түспен ненің суретін салуға болатынын айтқызса, жоғары топтарда, мысалы: «Жасыл түсті бояумен ненің суретін салуға болар еді? Көрсетші» деген сияқты сұрақ-тапсырма беріледі. Бала тікелей суретін салып көрсетеді. Іс-әрекетке бағыттауға арналған көрнекілік жолақша орнына кез келген түстерді көре алатындай заттар: түрлі түсті сақиналар, тақшалар, қарындаштар, орамалдар, жалаушалар, т.б. қолдануға болады. Ойын барысында балалардың ынталы, зейінді болуын қадағалап, көңіл-күй өзгерістерінің (қуану, ренжу, шаттану, қанағаттану т.б.) пайда болуына да ықпал еткен дұрыс. Осы әрекетке байланысты жоғары топтың балаларына бос уақыттарына өзі жақсы көретін адамдарының, жолдастарының, ойыншықтарының т.б. суретін салуды ұсына отырып, түсті баланың психикалық көңіл-күйіне байланысты қалай қабылдайтынын анықтау керек.

«Кім тез жинайды?» ойынын ұйымдастыру барысында балалардың сурет арқылы қабылдауын, заттың түр-түсін, пішінін, көлемін бейнелеудегі шеберлігін жетілдіру үшін дербес әрекет етуге дағдыландыру қажет. Бұл ойында бейнелеудің әсерлі құралдарының бірі – сөздік әдістерді тиімді пайдаланып, балалардың байланыстырып сөйлеуін, сөздік қорын дамыта отырып, сипаттап айтып бере білуге баулу мақсаты көзделеді. Көкейністер мен жемістер суретін салуда дөңгелек, сопақша пішіндерді көз мөлшермен бере беруге үйретіледі.

«Моншақтарды тіземіз» ойынында топ бөлмесінде қағаздан қиылған ұсақ дөңгелектермен қағаз бетіне кеңістікті дұрыс бағдарлауды үйренсе, жағаты уақытта далада табиғи материалдармен ойнауды ұсынуға болады. Оған өсімдіктердің гүлдерін, бұрлері түсіп қалған түйіндер, ұсақ тастар алынып, олар жерге моншақ етіп тізіледі, немесе жерге, құмға, қыста қардың бетіне тақшамен «моншақ тізіп» жаттығады. Ойын кезінде балалардың еркін, дербес әрекет етуіне мүмкіндіктер туғызып отыру қажет.

«Біздің ыдыстарымыз». Балалардың алған білімдері мен ікемділіктерін бекіту мақсатында тәрбие жұмыстарына сәйкес басқа пішіндерді де пайдалануға болады. Сәбилердің екінші тобы мен естиярлар тобында қарапайым жеңіл міндеттерді шашу көзделеді де, ересектер мен дағдылық топтарында ол күрделенеді. Мұндайда ұсақ пішінді заттар, ұлттық тағзын бұйымдарының кескіндері т.б. Ойында тақтаға әр баланы жеке-жеке шақырып, тапсырманы орындатуға немесе әр балаға үстел үстінде өз беттерінше құрап көрсетулеріне мүмкіндік жасау тәрбиешінің қалауы мен балалардың қабілетіне байланысты ұйымдастырылады.

«Бейнені құрастыр». сәбилердің бірінші тобында «Бұл неге ұқсайды?» ойынын міндеттердің ментереннен кейін екінші сәбилер тобында «Бейненені құрастыр» деген атпен ойын мазмұны жағынан балалардың жағ

ерекшеліктеріне сәйкес тәрбиеші тарапынан күрделендіріле откізді. Балалардың ойлау, қиялын дамыту мақсатын көздей отырып, барлық геометриялық фигураларды қатыстыру арқылы мынадай бейнелерді құрауға болады: дөңгелектер мен жіңішке жолақтардан гүл, шар, бак-бак, ұшақтар, үлкен-кіші дөңгелектерден аккала, жатпайтын қуыршақ, мұнаралар, жары үшбұрыштардан мұнара, ракета, шырша т.б. Ересектер мен мектепке дайлық топтарында құрастырған бейненің бөліктерін өзгеру арқылы басқа бейне құрауға түр-түсіне қарай нақты бейнені беруді талап етуге болады. Түрлі түсті фигуралардан ұлттық ою-өрнек құрауды ұсынуды да – тиімді тәсіл.

«Әдемі гүлдер». Балалардың эстетикалық талғамын арттыруға, әсемдікті, сұлулықты сезінуге тәрбиелеуде тәрбиеші олардың алған білім, дағдыларын бекіте, жетілдіре отырып, өз ойларын іс-әрекет барысында бейнелеп көрсете білу дағдыларын қалыптастырады. Ұжымдық жұмыс ретінде жалпылама ұйымдастырып, ойын барысында белсенділік көрсете алмаған балаларға жеке тапсырма береді. Ұсақ қияндыларды көп мөлшерде беріп, өз еркімен жұмыс істеуге баулиды. Гүлдер жайындағы түсініктерін жетілдіру мақсатында кім көп өлең-тапқақтар, жұмбақтар білетінін сұрап, сөздік ойындармен ұштастырады.

«Сынарын тап». Мақсаты – ойын барысында балалардың қызығушылығын, ынта ықыласын тұтыза отырып, тапсырманы орындауда зейінділікке, ұқыптылыққа баулу. Мұнда аяқ киімдерді барлық балаға бір-бірден таратып беріп, әркім өз аяқ киімінің сынарын тауып, қасына қоюын талап етеді. Бұл ойынды тәрбиеші басқаша етіп, өткізуіне де болады. Тек ескертегін жайт: ойында қозғалыс болуы әрі ойлануға мүмкіндік тұтызуы қажет.

Ойын барысында ұлттық ою-өрнектердің элементтерін түр-түсіне, орналасуына қарай ажырата білу дағдыларын қалыптастырылады. Іс әрекетте белсенділікке баулиды.

«Түс танда». Бұл ойында жана тақырыпты бекіту, білім, дағдыларды жетілдіру мақсатымен балалардың бос уақыттарында өткізуге болады. Ересек және мектепке дайлық топтарында бағдарлама талаптарына сай әр түрлі тақырыптар тәрбие мазмұнына байланысты алынады. Мысалы, ұлттық ою-өрнек элементтерін қамтитын «қошқар мүйіз», «құс қанаты», «гүл қауызы», «құс тұмсық» т.б. бейнелі суреттерді де пайдаланып сурет салуға жаттықтырады. Егер заттардың бейнесі берілетін болса, дене бөліктері қандай пішінге ұқсайтыны және кеңістікте қалай орналастыру керектігі түсіндіріледі. Мысалы, көлік түрлерін салуда қорабы тік төртбұрыш, терезесі шағын көлемдегі тіктөртбұрыш немесе шаршы, дөңгелектер дөңгелек пішінді болатынын айта отырып, бояу түстерін үйлесімді тандап, бейненің суретін салуды үйренеді. тапсырма мазмұны балалардың қабілетіне және

ікемділік дағдыларын қаншалықты меңгергеніне байланысты біртіндеп икемденіп отырады. Бейнелеу іс әрекеті кезінде балалардың ой қиялын күрделеніп отырады. Жетілдіру, шығармашылық белсенділігін арттыру дамыту, қабілеттілігін жетілдіру, шығармашылық белсенділігін арттыру міндеттері тәрбиешінің басты назарында болуы қажет.

«Оюлы сырмақ». Ойынды ересектер мен дайлық топтарында ұйымдастыра отырып, балалардың қазақ халқының көркемдік мәдениеті және оның адам өміріндегі мәні туралы түсініктерін дамытуға, тұтынатын бұйымдар жөніндегі білімдерін жетілдіріп, оларды ойландыруға, дербес әрекет етуге бағыттау қажет.

Айналадағы мен құбылыстарды эстетикалық тұрғыдан қабылдай білуге баулуға оларға берілетін көрнекіліктердің тиімді әрі сапалы болуына көңіл бөлу міндеті қойылады. Жұмыс барысында тәрбиеші балаларды есте сақтауға, көзбен мөлшерлеуге, байқамапздыққа, бояу түстерінің үйлесімін, кеңістікте бағдарлай білуді бейнелеу өнері жұмыстарында мәнерлі өрнек құрауға пайдалана білуге үйретеді.

«Өрнекті кілем» құрастыру арқылы балалардың кеңістікті бағдарлай білуді, желімдеп жапсырудағы шығармашылық белсенділігін арттыру үшін ою-өрнек элементтерін түр-түсіне, мән-мазмұнына қарай орналастыра білу дағдыларын қалыптастыруда тәрбиеші бірнеше элементтерді: «гүл қауызы», «қызығалдақ», «қошқар мүйіз», «құс қанаты», т.б. түзу және көлденең сызықтар жүргізу арқылы немесе басқа түспен ортаңғы бөлігінің ерекшелігін ашып, бере білуді үйретеді. Ұлттық тұтыну бұйымдары туралы түсініктерін толықтырады.

«Текемет өрнегі қандай?». Бұл ойынды ұйымдастырмас бұрын тәрбиеші дербес көркемөнер бұрышындағы тұтыну бұымдарын көрсетіп таныстырады. Ата-ана баласы үйге барғанда сырмақ пен текеметті көрсетіп, түр-түсіне, ою-өрнегінің орналасу ретіне мән бере қарап, бақылау жасауын тапсырады. Егер тапсырманы орындау балаларға жеңілдік туғыза, ою-өрнек арасына жіңішке жолақша сызықтар жүргізіп, өрнектің айқындығын аша түсуге бағыт беру қажет. Өрнек құрау қиындық туғыза, алдымен қиыған ою-өрнекті сурет дәптер бетіне тігінен қойып, екі бөлігін жеке-жеке құрастырып, бір-біріне жақындастырып қояды. Жұмыс барысында балалардың іс-әрекетке ынта-ықыласын тудыра отырып, ою-өрнек элементтерінің атауларын, түр-түсін, кеңістікте дұрыс орналастыруын бақылатады.

Сәбилердің екінші тобы мен естиар тобында түскімізді өрнектеу кезінде оны ою-өрнек түсіне және негізгі түске мән бере отырып, құрайды. Ал ересектер мен дайлық таптарында арнайы берілген астарлық қағазға шеттерін түс үйлесімін таба отырып құрап, ортасын ұсақ бөлшектермен әшекейлеу ұсынылады. Фланетогографта жапсырып, құрау жұмысын ұжымдық түрде де, әр балаға жеке орындатуда болады. Мұнда жұмыс тәрбиешінің айта

ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НҮСҚАУ
ӘДІСТЕМЕЛІК КҮРАЛ

қойған міндеттері мен балаларын қабілеті және іс-әрекетке бейімділігі ескеріле отырып, ұйымдастырылады.

«Шапан тарту». Ойынның мақсаты: балалардың іс-әрекетте белсенділігін арттыру, ұлттық салт-дәстүр жөніндегі түсініктерін тиянақтау.

Ойынды күннің бірінші жартысында топ бөлмесінде ұйымдастырып пайдалану олардың өз еңбектерінің нәтижесін көруге деген ынта-ықыласын оятады. Егер ойынды тәрбиеші шебер ұйымдастырса, балалардың шығармашылық белсенділігін арттыруға, қабілетін дамытуға зор мүмкіндік табады. Ойын барысында балалар өздері жақсы көретін адамдарына, шешесіне, әжесіне, атасына, әкесіне т.б. қолдан тарту-сыйлықтар әзірлеуге үйренеді. Ұлттық киімдерден: бас киімдерді (сәукеге, тақия, тымақ т.б.) бешпет, аяқ киім түрлерін, зергерлік бұйымдарды әшекеюге дағдыланады.

Ойынды жазғы уақытта күнқалқаларда түстен кейін ойнау ұсынылады. Қажетті көрнекіліктерді сыртқа алып шығып, «шапан», «бешпет» т.б. элементтерінің өрнектерін бірлесе отырып дайыдап алып, содан кейін рөлдік ойынды ойнауға көшіріледі.

Ою-өрнектердің мағынасына қарай бөлінуін түсіндіру

Қазақ халқының ғасырлар бойы жинақталып, күні бүгінге дейін әсемдігін жоғалтпаған ою-өрнек мәдениетінің үлгілерін қазіргі кезеңі тұрмыс-салттық бұйымдардан көре аламыз. Олар: тоқыма, былғарыдан зерлеп, оюлап тігілген түрлі киімдер, сүйектен, ағаштан қашалған мүсіндер, алтын-күмісті зергерлік бұйымдар, шиден тоқылған, жүннен жасалынған бұйымдар, т.б. Өнер әлемінің қыр-сырын түсіну үшін олардың өздігінен талпынуы, талаптануы әрекеттері жеткіліксіз. Сондықтан балаларға тікелей басшылық етіп, бағыт беріп, үнемі көмектесіп отыру міндет. Балабақшаға арналған тәрбие бағдарламасына ұлттық ою-өрнек мәдениеті элементтерін молынан енгізу балаларын шығармашылық ой-өрісін кеңейтіп, көркемдік талғамын арттыра түседі. Бұлдірішіндердің әдет-ғұрып, салт-дәстүрлері мен көбірек танысып, ана тілінің байлығы жетілдіруге бірден-бір әсер еткен болар еді.

Тәрбиеші мектепке дейінгі жастағы балаларды халықтық қолданбалы өнермен таныстыруда диафильмдер мен слайдтар көрсеткен және дидактикалық ойындарды тиімді ұйымдастырған кезде бала тез қабылдайтын жеңіл түрлерін қарастыруы керек.

Балаларды қазақтың ұлттық ою-өрнектері мен таныстыруда ондағы қарапайым элементтерден бастап, олардың түр-түс үйлесіміне қарай құрылым түзілетінін және мағынасына қарай бірнеше топқа бөлінетіні туралы айту жөн.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НҮСҚАУ
ӘДІСТЕМЕЛІК КҮРАЛ

Ай, күн, жұлдыздарға – аспан әлеміне байланысты өрнектер (айшық, жұлдызша т.б.).

Малға, малдың түріне, аяқ танбаларына байланысты өрнектер (түйетабан, қойізі, аша тұяқ, қошқар мүйіз, қос мүйіз, сынық мүйіз, ботамойын, ботакөз, тұлпар мойын, т.б.).

Анның түріне, аяқ танбаларына байланысты өрнектер (бөрікүлак, түлкі бас, бұғы мүйіз, ит құйрық).

Құрт-құмырсқа, жәндіктерге байланысты өрнектер. (құмырсқабест, тышқаніз, т.б.).

Құстарға байланысты өрнектер. (құс тұмсық, құс қанаты, қарға тұяқ, т.б.).

Қару, құралдарға байланысты өрнектер. (найза, балта, тарак, балдақ, т.б.).

Геометриялық денелерге ұқсас өрнектер (үшбұрыш, төртбұрыш, дөңгелек, омыртқа, ботакөз, тұмарша, т.б.).

Ою-өрнектің бұлай топталуын балалар түсіне бермейді. Оларды өрнек сырларымен ауызша айтып түсіндіргеннен гөрі көзбен көріп, қолмен ұстатып таныстырған жақынырақ түсініктірек болмақ. Балалар бейнелеу сабақтарында сол ою-өрнекте элементтің салуға берілген аңның немесе құстың т.б. тұлғасы (силует) өрнек ішінен орын алса, бала оюдың айшықтарына қарау барысында көз алдына елестетеді. Оның өрнекпен ағасып, үйлесім табуына да көңіл бөледі. Тәрбиеші жапсырудың әдіс-тәсілдерін ментерту мақсатында балалардың ою-өрнек элементтерін қалауы бойынша тандап, жеке киноға үйретеді. Сондай-ақ мұндай қос бұктеу тәсілі арқылы жемістердің, аңдардың, құстардың сұлбасын киноды, бірнеше бұктеу тәсілдеріне жаттығып, оларды өрнектің жоғарғы бөлігінде немесе орта бөлігінде, төменгі жағында орналастырып айта отырып, дене бөліктерін де атап, қимыл қозғалыстарын бағдарлайды (шоқияп отыр, ұшып барады, жүгіріп келеді, бір-біріне кездесті, т.б.).

Тәрбиеші сол сияқты ою-өрнекте бейнеленген құстар, аңдар, жәндіктер, өсімдіктер жайында білетіндерін әңгімелету арқылыбаланың ой-өрісін жетілдіріп, қиялын ұштып, бейнелеу өнеріне деген қызығушылығын, шығармашылық белсенділігін арттыруға жетелейді.

Мысалы балалар қоян туралы немесе мысық жайындағы жұмбақтардың шешуіне қиналғанда, ою-өрнек көмекке келеді, бірден өрнекті көрсетсе, арасында жасырынып отырған не екенін атай қояды. Балапан, кірпі, дақ, құстар жайлы ертегі әңгімелер оқуда да ою-өрнек үлгілерін көрсетіп, ересектер тобындағы балаларға әңгіме құратуға болады. Әрбір үлгіні қарап көру барысында тәрбиешінің шығармашылық шеберлігі балалардың ақыл-ойының дамуын, қиялын, есте сақтауы мен қабылдауын дамытады. Мұнда балалардың өздеріне көргендері жайлы әңгімелету арқылы бейнелеу

өнерімен тілді дамыту сабақтастығы жүзеге асырылады. Үлгінің әр бөлігін жеке-жеке қатты қағаздан кып алып құрап, құрылым (композиция) жасауға үйретуге болады.

Ою-өрнектермен жұмыс істеудің әдіс-тәсілдері (ересек, мектепке даярлық топ)

Тәрбиелік мәні. Ою-өрнекті қарап көру арқылы өрнек түрлері мен таныстыру, көркемдік талғамын арттыру, ой-қиялын дамыту. Өрнек ішінен қабылдаған элементтерді жеке кино дағдыларын қалыптастыру. Өрнек ішінен ангімелету. Олар жайындағы қимыл-қозғалысына қарай мазмұн құрап айтқызып, тілін дамыту, сөздік қорын байыту, байланыстырып сөйлеуге үйрету, ою-өрнектердің мағынасына қарай бөлінуі жайында қарапайым түсінік беру.

Іс-әрекет барысы.

Балалардан өздері білетін ою-өрнек аттарын сұрау: олардың назарын (ерекше) ою өрнекке аударып, мұқият қараулары ұсынылады; көргендері жайында айтқызып, ангімелету; қандай ертегі естігендерін, өлең-тақпақтар, жұмбақ, жанылtpаштар айтуда болатынын сұрайды; тәрбиеші сұлабасы (силуэт) бойынша шокиып отыран түлікіні, қорқақ көжекті немесе көбелекті қос бүктеу тәсілі бойынша кып көрсетеді.

Балалар өздері қалауы бойынша құрылысы қарапайым элементтерді кып, өрнек жасайды (суретін салуда немесе мүсіндеуге ерікті).

Тәрбиеші көсеткен ою-өрнектің қандай элементтерден тұратынын сұрау (мыс: малдың түріне, аяқ танбаларына байланысты өрнектерді атау); құстарға байланысты қандай ою-өрнекті білесіңдер, түстері қандай, ою-өрнектерді қай жерлерден кездестіруге болады? (ұлттық киімдер, тұтынатынбұйымдар, т.б.).

Балалардың жұмысына тәрбиеші тікелей басшылық жасап, бағыт беріп отырады. Жұмыс аяқталғанда балалардың еңбек нәтижесіне бірлесіп, талдау жасап, өз іс-әрекеттерінен қанағаттану сезімдері мен жағымды көңіл күй жағдайларын туындату арқылы аяқталады.

Сәбилердің бірінші тобына арналған дидактикалық ойындар

Барлық жас топтарына берілген ойындардың мазмұнында берілген түстерді ажырату, салыстыру, түс үйлесімділігін сезіну, бояу түстерін қолдану дағдыларын қалыптастыру міндеттерін іс-әрекетті ұйымдастыру барасаңда тәрбиеші тандап, талғап, бағдарлама талаптарына сай қолдану ескертіледі.

Жапсыруға бейімдеу дағдыларын қалыптастыру үшін әр топ бүлдіршіндеріне төмендегідей ойындар ұйымдастыруға болады.

Тақырыбы. Мысықтың баласы доппен ойнайды

Ойынның тәрбиелік мәні. Дөңгелекшелерді фланелографта орналастыра білу дағдыларын қалыптастыру; кеністікті бағдарлауға бейімдеу; берілген тапсырмалар бойынша қимыл-қозғалысын жетілдіру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші балаларды көркемөнер бұрышына шақырып, балалардың назарын фланелографтағы мысықтың баласына аударады. Мысықтың баласының түр-түсің, дене мүшелерін атап беруді сұрайды.

Тәрбиеші: - Мысықтың баласының сүт ішкісі келіп тұр екен, балалар, мына ыдыстағы сүтті алдына қойып, деп мысықтың баласына сүт беретін ыдысты фланелографта орналастырады. Мысық жан-жағына қарап, ыдыстағы сүтті енді көрді. Ол сүтті ішкісі келіп тұр.

- Мысықтың баласы сүтті қайтып ішеді, көргендерін бар ма?

Тәрбиеші: - Мысық қалай ішеді?

-Көзін жұмып, көлігірісіп,

Жалап ішеді,

Берін өзі білгірісіп,

Санап-санап ішеді,

Себебі не сондағы?

Сонша сараң болғаны, - деп айтып тұрып мысыққа сүт ішкізгендей болады. Енді, әбден тойып алған соң, оның ойнағысы келеді. Мысықтың баласы немен ойнайды? Балалар: шуммак жіппен доппен деп айтуын мүмкін. «Доппен қалай ойнайды екен, қане қазір көрейік». Балалар айнала қоршап тұрған үстел үстіне допты кезек-кезек қолдарымен әрі-бәрі қозғалтып көреді. Мысықтың баласы допты қозғалтады, тәрбиеші дөңгелекті фланелографқа қойып, мысықтың баласының аяғын тигізеді де, дөңгелекті оңға қарай жылжытып қояды. Доп бір орнында тұрмайды. Кім көрсетеді, доп жоғары қарай қалай ұшады? Балалардың біреуі дөңгелекті жоғарыға орналастырады. Тәрбиеші бірнеше дөңгелектерді қойып, мысықтың аяғын тигізеді, балаларға доп жоғары ұшты, он жаққа, сол жаққа, төменге түсті деп нұсқау береді. Өзі балалардың өздері жалғастыруды ұсынып, басшылық жасап отырады.

Балалар қимыл-әрекетті айта отырып, тапсырмалардың орындалуын қалағалайды. Тәрбиеші: мысықтың баласы доппен ойнап, шаршап қалды, енді сендер доппен қалай ойнайсыңдар - соны көргісі келеді, дейді.

«Менің көңілді добым: ойынды ойналады.

Добым менің, добым менің,

Өзін негекен көңілді едің,
Зымырайсын, кутындайсын
Бірақ меннен кұтылмайсын, -
деп, допты жерге соғып, балалар доппен бірге секіреді. Ойын сонынан
мысықтың баласының ойыны жайында балалардың іс-әрекеті мадталып,
корытынды жасалады.

«Ұшактар ұшып жүр» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Фланелографта жоғары жағын, төменгі бөлігін
ажырата, ұшактарды бірінен соң бірі тізбектей ұшыру. Жерге конғанын
бейнелеу. Желімсіз жапсыру дағдыларын қалыптастыру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші үстел үстіндегі қағаздан жасалған
ұшактарды балаларға ұшыртып ойнату үшін көркемөнер бұрышына
жинайды. Міне, қазір сендер барлықтарын ұшқыш боласындар. Мына
Қалған ұшактарды балалар бір-бірілеп алып, аспанда тізбектеле ұшканын
бейнелеп, фланелографка жапсырып орналастырады. Тәрбиешінің ұшак
«ұшты», «конды» деген тапсырмасы бойынша балалар іс-әрекетті
орындайды. Фланелограф бетінде дұрыс орналастыра білудерін, бір-біріне
кедергі жасамай, бекітіліп, корытынды жасайды.

«Мерекелік жалаулар» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Жалаушалардың түр-түсіне қарай араластыра
тізбектеуге үйрету. Көргендерін есте сақтап, қиылған жалаушаларды дұрыс
орналастыру, кеністікті бағдарлай білу және желімсіз жапсыру дағдыларын
қалыптастыру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші балаларға жалаушаны көрсетіп, қайдан
көргендерін, түсін, неден жасалғандығын сұрайды. Мереке кезінде қала
көшелерінің безендірілетінін, өздері топ бөлмесін безендіргенін еске түсіреді.

Енді, мына фланелографта тұрған үйді қарандар. Осы екі үйдің ортасы
жіппен жалғасқан. Жіпке біз жалаушаларды ілеміз. Тәрбиеші біреуін
орналастырып көрсетеді. Балалар үстел үстінде жатқан жалаушаларды
кезекпе-кезек іліп қояды. Жалаушаны алған баладан сұрайды. «Қандай түсті
жалаушаның қасына орналастырдың» деп сұрау арқылы түсті ажыратуға
тәрбиелейді. Екі-үш қатарға тізген, әдемі безендірілген жалаушаларды
тамашалайды, жалауша жайында қандай өлен-тақпақтар білетіндерін, білген
тақпақтарын айта беруін қалайды.

«Салют оттары» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Салют оттары - әр түрлі түстерді ажырата
білуге үйрететін ойын түрі. Осы ойын арқылы желімсіз жапсыру дағдыларын
қалыптастырады.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші салют оттары көрінген үлкен суретті
көрсете отырып, балалардан салютты кім көргенін, қалай көрінетінін сұрауы
керек.

Балалар, салют оттары қай жерден көрінеді деп ойлайсындар?

Үйлер фланелографтың төменгі бөлігінде орналасқан.
Салют оттары үйлердің үстінен - жоғарыдан, биіктен көрінеді. «Кім
орналастырады?». Балалардың біреуі шығып, үйлердің үстінгі жағынан
биіктеу етіп орналастырады. Түсі қандай? фланелографта салют оттары
көбейген кезде балалар қуанып, бәрі «Салют, салют» деп, қуаныш сезімдерін
білдіреді. Балалардың тапсырмаларды жақсы орындағандарын мадақтап,
тәрбиеші ойынды аяқтайды.

«Сандықты әшекелейміз» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Әр түрлі пішіндерді ажырату және оны
желімсіз жапсыру дағдыларын қалыптастыру. Ұлттық бұйымның
ерекшелігімен таныстыру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші түкті қағаздан жасалған (немесе ағаштан
жасалып, алдыңғы бөлігін түкті қағазбен жапсырылған) сандықты көрсетіп,
сұрайды: «Мынау не? Қайдан көрдіңдер?», т.б. Тәрбиеші балалар жауабын
толықтырып, ұлттық бұйымның ерекшелігін, маньзын қысқаша айтып өтеді
де: - Қазір осы сандықты әшекелейміз. «Бұл сандық өзі сиқырлы екен, қане,
ішін ашып көрейік, - деп ішінен қорапқа салынған түрлі-түсті геометриялық
пішіндерді алып көрсетеді (үшбұрыш, дөңгелектер), түстерін сұрайды. - Ал
сандықтың беті, қақпағы қандай пішінге ұқсайды? - Тік төртбұрышқа.
Балаларға пішіндерді таратып береді (пішіндердің екі жағы да түкті қағаз). -
Сандықтың бетінде әдемі ою-өрнек бар, бірақ кейбір бөліктері бос, сол бос
орындарға біз мына пішіндерді орналастырамыз. Тәрбиеші өзі жапсырып
көрсету керек. Бұдан кейін дөңгелектердің түстеріне қарай тандап, бір-біріне
қарама-қарсы немесе қатарластыра, шетіне, ортасына орналастыруды
балалардың өздері жапсырып безендіреді. Тәрбиеші басшылық жасап, нұсқау
береді, барлық балалардың тапсырманы орындауын қадағалайды. Сондықтан
үлкен етіп фланелографта ұжымдық жұмыс түрінде немесе әр балаға жеке-
жеке тапсырмалар беріп орындатуға да болады.

«Ұқсаз затты тап» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Үшбұрыш, төртбұрыш, дөңгелекке ұқсас заттарды тауып, атын атай білуге үйрету. Баланы түстерді, пішінді ажыратуға ой-киядың дамыту.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші үш түрлі - пішіндерді көрсетіп, аттарын сұрайды. Оларды атаған соң, түстерін сұрайды. Бұдан кейін балаларға тапсырма береді. Тәрбиеші: - Таратып берілген суреттерге (төртбұрышты көрсетеді, дөңгелекті көрсетеді). Балалар өздеріндегі ұқсас затты көрсеткенде, олардан не екенін, түр-түсін сипаттап айтуды талап етеді (үшбұрышты сызғыш, үйдің төбесі). - Топ бөлмесінде үшбұрышқа ұқсас зат бар ма?

Тік төртбұрыш: кітап, терезе, есік, т.б.

Дөңгелек: доп, алма, апельсин, шар, т.б.

Суреттегі заттар жайында кімнің қандай өлең, тақпақтар, жұмбақтар білетінін сұрау. Енді балаларды үш топқа бөліп, үш түрлі пішінді таратып береді. «Өз орнында тап» кимылды ойыны ұйымдастырылады. Балалар жиналатын орындарындағы пішіндер көлемі жағынан қолындағыларынан үлкен болады. Ойын аяқталған соң балалардың іс-әрекетін бекітіп, талдау жасайды.

«Кемпіркосак түстері» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Түстерді ажырата білуге үйрету. Қиылған екінші бөлігін теңестіру. Ашық және күлгін түстерді сезіну қабілетін жетілдіру, үлкен-кіші көлеміне қарай доғаларды дұрыс орналастыру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші балаларға кемпіркосак суретін көрсетіп, әңгімелерді оқып береді.

Кемпіркосак

Жанбыр жауып басылды,

Күннің көзі ашылды.

Көкжиекке көрікті

Кемпіркосак асылды.

Қызыл, сары, жасылды.

Тұрды ол ауыл қасында,

Жете алмайсын қуғанмен

Ренжіме, сен, жасыма.

Ә.Дүйсенбиев

Не жайында айтылғаны талданады. Кемпіркосакты көргендерін бар ма? Тәрбиеші фланелографа кемпіркосактың жарты бөлігін орналастырады да, қалған бөлігін түстеріне қарай сәйкестендіріп, өзі бір жолағын қойып,

Ойынның тәрбиелік мәні. Фланеографтың төменгі бөлігіндегі гүлдерге көбелектің ұшып келіп қонғанын бейнелеу, гүлдердің және көбелектердің түстерін ажыратып, атап білуге үйрету, желіміз жапсыру дағдыларын қалыптастыру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші фланеографта орналасқан гүлдерді көрсетіп:

Өзім екен быттырғы
Ауламызда гүл тұрды.
Мен күн сайын суардым,
Ол күн сайын құлпырды.

Т.Бейсембеков

Тәрбиеші: - «Мына құлпырып тұрған гүлдерді қарандаршы, қандай әдемі!» Балалардың назарын аударып, гүлдердің түстерін сұрайды. Гүлдерге су құйып, күтіп-баптаса, әдемі болып, көп болып өседі. «Гүлдерді жақсы көресіңдер ме?», т.б. әңгімелейді. Ұшып жүрген көбелектерге де гүлдерге қызығып, қонғысы келеді. Тәрбиеші көбелектердің ұшып жүргенін бейнелеп, біреуін фланелографтың жоғары жағына орналастырады. Қалған көбелектерді олардың қолдарына беріп, ұшып, жүргенін бейнелетіп орналастырады. Тәрбиеші балаларға: Енді көбелектерді алып, гүлдердің үстіне қонғанын бейнелейді. Көбелектердің, гүлдердің түстерін балалардан сұрап отыру керек. Тәрбиешінің тапсырмасы бойынша орындап, өз еркінше орындағандарын айтып беруді талап етеді. Балалардың іс-әрекетіне талдау жасап, тәрбиеші:

Әй көбелек, көбелек,

Ұшып жүрсін төбелеп.

Жеткізбейсін далада,

Қуып жүрген балаға. - дейді.

«Қане енді ұшып жүрген көбелектерді ұстайық», - деп, «Көбелектер ойынын» ойнауға шақырады.

Қажетті көрнекіліктер: Мысықтың баласының сұлбасы, бейнесі, домалақ формалар, фланеограф, түрлі-түсті, қиылған жалаушалар, 2-3 қатар жіптер. Үшбұрыш, төртбұрыш және дөңгелек пішіндер, ұқсас заттардың суреттері.

Бірнеше ұшақтар, фланеографта аспанды, жерді бейнелейтін белгілері (бұлт, күн, жерде гүлдер, үйлер, т.б.). Салот оттарына арналған ұсақ дөңгелектер, үйлердің бейнесі, сандықтың үлгі суреті, әр түрлі үшбұрыштар.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НУСҚАУ ӘДІСТЕМЕЛІК КҮРАЛ

Қапшыққа салынған кемпіркөсак қиындықары, көбелектер сұлбасы, фланеографа жапсыратын түрлі-түсті гүлдер.

Сәбилердің екінші тобына және естиярлар тобына арналған дидактикалық ойындар

Қандай түс?

Ойынның тәрбиелік мәні. Бояудың негізгі түрлері мен кенірек танысып, есте қалдыру, атай білуге үйрету. Түстерді бір-бірінен ажырата білуге жаттықтыру, сурет салу, жапсыру іс-әрекеті барысында дұрыс қолдана білуге дағдыландыру.

Қажетті көрнекіліктер. Тәрбиешіде көлемі жағынан үлкен түрлі-түсті жолақтар. Мұндай жолақтар әр балаға таратылады. Балаларға таратылған жолақтар көлемі шағын. Түске байланысты жасалған үлгілер немесе ойыншықтар. Мысалы: қызыл гүл, шар, орамал, т.б.; сары алмұрт, сары гүл, көбелек, сары қауын, т.б.

Ойын ережесі. Тәрбиеші өзінде қанша түсті жолақ қағаздар болса, балаларға сонша жолақтар таратып береді. Берілген тапсырма бойынша, тәрбиеші қандай түсті жолақты көрсетсе, сондай түсті бала көрсетуін ұсынады. Сол аталған түспен қандай затты немесе құбылысты бейнелеуге болатынын сұрайды.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші алдымен балалардың назарын өзіне аударып, қолындағы жолақтың түсін сұрайды. Балалар көрсетілген жолақты өздеріндегі жолақтар ішінен тауып көрсетеді. Бастапқыда негізгі түстерді (қызыл, көк, сары), біртіндеп қосымша түстерді көрсетіп, атауларын талап етеді. Кім тез, дұрыс көрсетсе, соны мадақтап отырады. Іс-әрекетке бояу, бірден кірісіп кете алмайтын жасқаншақтау, ұялшақтау балаларды ойында тартып, көбірек көңіл бөлу қажет. Түстерді көсеткеннен кейін бұл түспенен қандай затты салуға болатынын сұрайды. Қызыл түске байланысты салынатын затқа нелерді салуға болады? Мысалы, гүл, жалауша, алма, т.б. Балалардың белсенді болуын, зейін қоюына, ойланып жауап беруіне, іске ынталмен кірісуіне басшылық ету қажет. Ойын соында Қ.Мырзағалиевтің «Қызыл, сары, көк» өлеңінің жолдарын оқи отырып, түстердің мағынасы жайында ой түйіндеу керек.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН НУСҚАУ ӘДІСТЕМЕЛІК КҮРАЛ

Кім тез жинайды?

Ойынның тәрбиелік мәні. Көкөністер мен жемістер жайындағы балалардың білімін тиянақтау (жинақтау). Бейнелеу іс-әрекеті барысында пішін, көлем, түсті, салыстырмалы көлемді қабыдауын қалыптастыру. Балалардың есте сақтауын дамыта отырып, зейінділікке, ұқыптылыққа, шапшаңдылыққа баулу.

Қажетті көрнекіліктер. Көкөністер мен жемістер ұсақ суреттері немесе муляждар (10х10; 10х15см). Екі себет.

Ойын ережесі.

Көкөністер, жемістер жайында әңгіме (түр, түсті, көлемі, пішіні, т.б.). Үстелдің екі шетіне қойылған екі себеке жемістерді бір бөлек, көкөністерді бір бөлек, бір-бірілеп салу тапсырылады.

Ойынға басшылық. Ойын барысында тәрбиеші көкөністер мен жемістер жайында қысқаша әңгімелеп, балалардан көкөністерге не, жемістерге не жататынын сұрайды. Балалар жартылай шеңбер жасай отырызылады. Тәрбиеші ойынға қажетті көрнекіліктерді алдын ала үстел үстіне қояды. Берілген тапсырма: көкөністерді жинап, бір себетке, жемістерді жинап, екінші себетке салу керек. Екі бала шығады. «Бір, екі, үш» деп санау арқылы немесе санамақтан ойын басталады. Кім бұрын араласып жатқан жемістер мен көкөністерді шатаспай дұрыс жинаса, сол жеңіске жетеді. Енді жиналған көкөністер мен жемістерді қайта жайып қою үшін балаларды бір-бірілеп шақырып, сипаттап айтып, орнына қояды. Оны басқа бала орындайды. Мыс.: Алма қызыл домалақ пішінді, дәмді тәтті, т.б. Көкөніске немесе жеміске жататынын сұрап, тәрбиеші жауаптарын толықтырып отырады. Ойын балалардың жемістер, көкөністер жайында өлең-тақпақтар айтуымен аяқталады. Балалардың шапшаңдылығы, зейінділігі, ұқыптылығы ескеріліп, ойында белсенді қатысқандар мадақталып отылуы керек. Бұл әдіс, балалардың қызығушылығын арттырып, зейінділікке ынталандырады.

«Моншақтарды тіземіз» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Көкөністі бағдарлауда ойлана отырып, әлемі де әсерлі құрылым (композиция) жасау дағдыларын қалыптастырады. Түстеріне және көлеміне қарай үйлестіре, дұрыс орналастыруға үйретеді.

Қажетті көрнекіліктер. Түрлі түсті бірнеше моншақтар. Фланеографтар, үлкен-кіші дөңгелектер (тәрбиешіге және балаларға арналған).

Ойын ережесі.

Моншақтарды (қиялған дөңгелек кескіндерді) көлеміне, түсіне қарай тандап алу;

Көкөністікте (қағаз бетіне) тізбектей, араластыра орналастыру.

Ойынға басшылық. Балаларға әдемі моншақтар көрсетіледі, түр-түсін, орналастыратындықтарын айтады. Осындай моншақтарды қағаз бетіне тізіп, дөңгелектерді өзі бастап қояды да, балалардың әрі қарай тізбеленуін ұсынады. Әдемі моншақтарды тамашалап, әр бала моншақтарды өзі тізе бастайды. Жұмысқа кіріскен кезде балалардың дөңгелектерді көлемі жағынан, түсі жағынан қалай орналастырғандарын бақылап, жеке нұсқау беріледі. Жарты шеңбер жасап орналастырғанда, түзу жіпті тартып ұстағанда қандай болатынын, түзу жасағандарына ілініп тұрғанда (доға тәрізді) қалай орналастыруға болатынын көрсетуді талап етеді. Менгерген іскерлік дағдыларды жапсыру, мүсіндеу және сурет сабақтарында қолданылады. Балалар жұмысының сапасы, жетістіктері аталады.

«Біздің ыдыстарымыз»

Ойынның тәрбиелік мәні. Қылған бөліктердің көлеміне қарай үлкен және кіші тостағанды құрап жасау. Қиындыларды жинақтауда ою-өрнек түсіне және санына байланысты үйлестіріп, бейнесін шығарады. Тостағанның кіші көлемдегісі «наркөз» деп аталатынын түсіндіру.

Қажетті көрнекіліктер. Арнайы қашықтықтарға салынған ойыншык
ыдыс-аяқтар, үлкен-кіші тостағанның қиылған және тұтас үлгісі, фланеограф,
әр балаға таратып беретін қиындылар.

Ойын ережесі. Әдемі әшекейлі тостағандарды көрсетіп салыстыру, көлемі жайындағы түсініктерін нақтылау. Осындай қиылған тостаған бейнесін құрап шығаруға тапсырма беріледі.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші бірнеше ыдыстарды немесе суреттерді көрсетеді. Осылардың ішінен тостағанды табуларын өтінеді. Тостағанның не үшін керек екендігіне, көлемі, түр-түсіне көңіл бөліп, қазір қиындылардан тостаған құрайтындықтарын айтады. Қиындыларды қораптап алып, үстел үстіне қояды да, өзі фланеографа тұтас тостағанды қыстырады. Дәл осындай тостағанда кім құрап шығаратынын балалардың қалауымен орындауды талап етеді. Үлкенірек, кішірек, үлкен, кіші, нешеу — деген ұғымдарды түсінулеріне бағыттайды. Тақтаға шығып немесе үстел үстіне құрап көрсетеді. Ою-өрнек тустері, қайсысы үлкен, қайсысы кіші екені талданады. Үлкен тостаған неше бөліктен, кіші «наркөз» неше бөліктен тұратынын санайды. Дұрыс құралып дайын болған ыдысты қарап: біздің ыдыстарымыз қандай тамаша, мұндай ыдыстармен қымыз, айран, сүт, т.б. ішуге қолайлы дегенді балалар айтып, тәрбиеші «Наркөз» шығармасын оқып береді.

«Бейнені құрастыр»

Ойынның тәрбиелік мәні. Қызылған әр түрлі геометриялық фигураларды белгілі бір бейнені құрап жасауға үйрету. Түстердің үйлесімділігін сезінуге,

және сауы, жапыры кезінде запара, ...

Кажетті көрсеткіштер, жүйелілік, ұзын, қысқа жолдар, ұсақ көлемдегі, дәлелдер, аузы, т.б.), іс-әрекетке бағыттауға арналған үлгі бөлшектер (көзі, тұмсығы, аузы, т.б.), іс-әрекетке бағыттауға арналған үлгі бөлшектер.

Ойын ережесі.

Ойын ережесі
Ойын шарттарды қарау, талдау, кандай өсіне жасауға болмақ

бүлдірішндерге ойлантатын.

Бейнені белгілі бір затқа ұқсата құрасыру.
Егер оның бір немесе бірнеше бөлшегін өзгертсе, басқа кандай бейне шығарта болады?

[illegible]

Мысалы: арба – тіктөртбұрыш, екі дөңгелектерден тұрады;

Екі дөңгелек және жінішке, қысқа жолақша – көзілдірік, т.б. Балалар тапсырманы орындауға кірісед, тәрбиеші жеке нұсқаулар беріп, жұмысқа кірісе алмай отырған балаларға көмекке келеді. Бейнені құрастыруға да, түстерінің үйлесім табуына бағыт та береді. Тапсырманың тез әрі белсенді орындалғандарға қосымша жасағандарын басқа бейнеге өзгертуді ұсынады. Ең көп және дұрыс жасай білген балалар мадақталады.

«Әдемі Ғылым»

Ойынның тәрбиелік мәні. Әдемі гүлдердің суретін салуды, бедерлеп мүсіндеуді, жапсыру кезіндегі іскерлік дағдыларды еркін меңгертуді үйрету. Қиылған ұсақ бөлшектерден өздеріне таныс гүлді құрастыру. Гүлдің құрылысын беруде түстердің үйлесімділігін табуға, кеңестікте дұрыс орналастыра білуге жаттықтыру.

Кажетті көрнекіліктер. Әдемі гүлдер суреттері, натюрморт, ашықхаттар (открыткалар). Гүлдердің ерешелігіне байланысты құрылысын ашатын ұсақ қиындықтар. Құрылым түзуге түстері пішініне сәйкес әр түрлі болуы қажет. Тақта, мольберт немесе фланеограф.

Ойын ережесі.

Гүл жапырақтарының ерекшелігіне назар аударып, сәйкес пішіндер тандау.

Түр-түсіне, құрылысына қарай отырып, құрылым жасау.
Гүлдер жайында білетін өлең-тапқақтар, жұмбақтарын айтып, әсемдеу.

Ойынға басшылық. Бұл ойында балалардың айналадағы өмірден, қоршаған ортадан әсемдікті сезіне қабылдауынан тұтан ойларын іс-әрекет барысында көрсетулері ұсынылады. Гүлдердің әдемі суреттерін, ашықхаттарды, шок гүлдерді, гүлмен безендірілген сәндік суреттерді, әңгімелейді. Балалардың қандай гүлдерді ұнататынын, аттарын сұрап, түсіне, күлге жапырақшаларының ерекшелігіне тоқталады. Мысалы, түймедатын жасағысы келсе, басы доғал, ұзынша келген жапырақтар, ортасына сары түсті дөңгелек, жасыл жіңішке жолақтан сабағы және жапырағын тандап алу керектігін өздері ойлап тауып, әрекет етуін бағыттайды. Сүйір, ұзынша жапырақтардан ақ түсті болса бәйшешек, сарықызыл түсті болса липия гүлдерін құрап жасауға болады. Ұсақ қоныраушалардан інжу-түл ұзынша үшбұрыштарды төңкерсе орналастыру арқылы қалампыр жалпақтау, шеті дөңгелегі келген жапырақтардан қызғалдақ, жауказын, т.б. гүлдердің түрін құрап, тақтада әсем композиция («Далада гүлдері» немесе «Жайқалған гүлді өлке» т.б.) жасау ұжымдық жұмысқа біріктіреді.

Балалар жұмысын қарап, талдау кезінде көркем сөз қолдануға болады.

Ересектер мен мектепке дайындық топтарына арналған дидактикалық ойындар

«Сынарын тап» ойыны

Ойынның тәрбиелік мәні. Ұлттық үлгідегі киімдер жайында түсінік беру. Аяқ киімдердің түр-түсіне, көлеміне, пішініне және ою-өрнегіне байланысты сынарын тауып тенеңсіру. Ер адамдар мен әйелдер киетін аяқ киім үлгілерінің ерекшеліктеріне назар аудару ұлттық ою-өрнек элементтерінің қолданылуы жайындағы ұғымдарын жетілдіру. Зейінін тұрақтандырып, есте сақтау қабілетін дамыту.

Қажетті көрнекіліктер. Аяқ киім түрлерінен бірнешеуін дайындау, түстері бірдей, ою-өрнек элементтерінде айырмашылықтары болады. Пішініне қарай бірнеше аяқ киім түрлері алынады (етік, мәсі, кебіс, т.б.).

Ойын ережесі.

Тәрбиеші ұлттық киім үлгілері жайында әңгімелейді;
Аяқ киімдердің өзіндік ерекшелігі, бір-бірінен айырмашылығын ажыратып сынарын табуға тапсырма беріледі;
Тапсырманы орындау барысында басшылық.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші алдындағы қораптардағы ұлттық үлгідегі аяқ киімдердің суреттерін көрсетіп балалардан сұрайды. Мысалы, етік, мәсі, кебіс, саптама, т.б. Осылардың ішінен әйелдер киетін аяқ киімді бөлек, ер адамдар киетінін бөлек қояды ұсынады. Тапсырма берілген соң аяқ киімінің қайсысын тандайтынын бақылайды. Қолына алған аяқ киім сынарын іздейді, ою-өрнек элементінің және түстерінің ерекшелігіне байланысты сынарын табуға болатынын ескертеді. Егер сынарын дұрыс тапса қандай ерекшелік байқағанын сұрайды. (Түсіне, көлеміне, пішініне, т.б.). Қораптан тәрбиеші бір аяқ киім сынарын алып көрсетіп кім осы аяқ киімінің сынарын табуды қалайды? – сынарын дұрыс тапқан бала жеңіске жетеді. Ойын бірнеше рет қайталаналы.

«Түс танда»

Ойынның тәрбиелік мәні. Бұл ойынды ұйымдастыру арқылы балалардың сурет салудағы заттың пішінін ұқсата білу үшін қолдың қимыл-қозғалысын жаттықтыру. Жапсыру іс-әрекетімен айналысудағы түстердің үйлесімділігін сезіну, кеністікті бағдарлау дағдыларын қалыптастыру. Өздеріне таныс пішіндер мен заттарды қабылдай отырып көз мөлшеріменнен бейнені салуды меңгерту. Ұқыпты жұмыс істеу дағдыларын жетілдіру.

Қажетті көрнекіліктер. Балалар санына сәйкес тор көз қос бүктелген түсті қағаз оның арасына салатын сурет дәптер парағы. Тор көздер көлеміне лайықты мөлшерде түрлі-түсті қағаздан қиылған геометриялық фигуралар. Тор көздер көлемі 8 x 8 см; қиятын пішіндер көлемі 6 x 6 см. Әр формадан 5-6 түс әр үстелге қойылады. Акварель бояу, қылқалам, су, қылқалам қоятын тұғырлар, сүрткіш.

Ойын ережесі.

Қиылған дайын пішіндерді түсіне, пішініне қарай өз қалаулары бойынша тандап алып, жоғарғы тор жолдарға орналастыру.

Өздері тандап алған пішіндерді түс үйлесімділігін сақтай отырып, бояу мен төменгі тор көздерге суретін салу.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші 4-6 бөлікке бөлінген тор жол сызылған немесе қиып жапсырылған қағаздарды балаларға таратып береді. Өз қолындағы сикырлы сандықты неше түрлі геометриялық фигуралар, түстері жағынан әр түрлі екенін ескертіп өздерінің қалауы бойынша түстеріне қарай пішіндерді тандап алады. Алған пішіндерді тор көздерінің жоғарғы бөлігіне орналастыруды ұсынады. Балалар бұл тапсырманы түгел орындап болған соң енді осы пішіндерді төмендегі тор көздерге дәл осындай түсті тандап отырып суретін салуды өтінеді. Балалардың жұмысына жеке нұсқаулар беріп көмектеседі. Жұмыс барысында пішіндерді дұрыс бере білуді қолдың қимыл қозғалыс дағдыларын игеруге бағыт береді. Балалардың тандап алған түстері сәйкес келе ме, жолдастарының жұмысына назар аударалы. Тапсырма

аяқталған кезде өздері бейнелеткен заттың түр-түсі осы пішінге ұқсайтын қандай заттарды атай алатындығын сұрайды.

«Оюлы сырмақ»

Ойынның тәрбиелік мәні. Ұлттық тұтынатын бұйымдар жайындағы түсініктерін жетілдіру. Текеметтен сырмақтың айырмашылығы неде екенін халқының мәдени мұрасымен сәндік қолданбалы өнерінің түрлерімен таныстыру.

Қажетті көрнекіліктер. Ақ және кара түсті астарлық қағаз, әр балаға қиылған дайын ою өрнек пішіндері, дайын қиып жапсырылған немесе сырмақтың суреті.

Ойын ережесі.

Қиылған ою-өрнектерді түсіне, көлеміне қарай тандау;
Үйлестіре сәнді құрылым жасау;

Ұлттық тұтынатын бұйымдар жайындағы білімдерін нақтылау.
Ойынға басшылық. Сырмақ текемет жайында түсініктерін тиынақтап әңгімелеу. Суреттерін көрсету. Әдемі ою өрнектеріне түр-түріне назар аударып осындай сырмақтың өрнегін өздері құрауға тапсырма береді.

Қиылған дайын өрнектерден құрылым жасауға бағыттайды. Балалардың түсіндіруден кейін өзбетінше әрекет етуіне басшылық жасайды. Кейбір қиындыққа кездесіп, іс-әрекетке белсенді кірісе алмай отырған балаларға ғана өзінің қолындағы шағын мольбертке қойып орындалу жолын түсіндіреді. Қарапайым элементтерді өздері қиып, толықтыруға жетелеп үйрету керек. Ақ қағазға кара түсті ою-өрнекті, кара қағазға ақ түсті ою-өрнекті тандап орналастыруын бақылайды.

«Текемет өрнегі қандай?»

Ойынның тәрбиелік мәні. Қазақтың ұлттық тұтынатын бұйымы текемет жайында түсінік беру. Ою-өрнек түсне қарай құрылым жасап, текемет түрін ашекейлеу. Ұлттық қол өнерден эстетикалық әсер алуға және талғам талабының дамуына ықпал ету.

Қажетті көрнекіліктер. Текемет суреттері, қиылған ою-өрнек элементтері астарлық қағаздар мен фланелограф.

Ойын ережесі.

Ою-өрнектің қиылған дайын үлгілерінен түс үйлесіміне қарай құрылым жасауға бағыт беріледі.

Ою-өрнекті дайын астарға қойып, текемет түрін ашекейледі.

Өрнек элементтерінің аталуын сұрайды.
Ойынға басшылық. Тәрбиеші текемет суретін көрсетіп әңгімелейді.

Текеметті дайындауда адамдар еңбегіне тоқталады. Көркем шығарма оқиды,

Н. Айтов «Текемет». Шығарма мазмұнымен байланыстыра отырып бүтін бәрі бірігіп текемет жасайтындықтарын хабарлайды.

Ұжымдық жұмыс. Жасалу жолдары жайында кеңесіп, ою өрнектерді түсіне, көлеміне қарай әдемі орналастыруды сұрайды. Ортасына қай өрнекті қою тиімді, оның шеттеріне, жиектеріне т.б. Балалар фланелографта астарлық қағазға (түкті қағаз) қиылған өрнектерді бос жасырып орналастырады. Өрнектердің түсі жағынан үйлесім табуы бақыланады. Қойған ою-өрнектердің аттарына тауыс талап етеді. («Қошқар мүйіз», «Қызғалдақ», т.б.). Басқа қандай өрнектерді білетіндерін сұрайды. Жұмыс нәтижесіне сүйсіне қарай тамашалап балалар еңбегі мадақталады.

«Өрнекті кілем»

Ойынның тәрбиелік мәні. Бейнелеу өнерінің көркемдік құралдарын меңгерту. Балалардың шығармашылық қиялын дамыту. Қазақтың ұлттық ою-өрнегі элементтерімен кілем түрін өрнектеу дағдыларын қалыптастыру. Элементтерді түр-түсіне, мағынасына қарай кеңістікте орналастыра білуге үйрету.

Қажетті көрнекіліктер. Негізгі фонға арналған әр түрлі қағаздар. Көлемі 20 x 30 см. Жапсырып дайындалған үлгілер. Қиылған ою-өрнек элементтері.

Ойын ережесі.

Негізгі түске сәйкес келтіре ою-өрнек элементтерін түстеріне және мағынасына қарай тандау.

Үйлестіре орналастыру.

Ойынға басшылық. Әдемі өрнекті кілемдерді қарау. Түрлі түсті, ою-өрнектеріне назар аударады. Осындай өрнекті кілемдерді әрқайсысы өздері жасап алуларына болады. Балаларға кілем өрнегін жасау үшін қажетті қиындыларды тандап алып кілем түрін өрнектеуге нұсқау беріледі. Ортасына қандай өрнекті, бұрыштарына, шеттеріне, жиектеріне түгелдей тұтас орналастырғаны желімдеу тәртібі бақыланады. Әдемі кілемдер көрмеге тандалып, балалар жұмысына талдау жасалынады.

«Түскіміз»

Ойынның тәрбиелік мәні. Туған халқының мәдени мұрасымен сәндік қолданбалы өнерінің түрлерімен таныстыру. Әсемдікті сезіну, ою-өрнекті үйлесімді құрылым жасай орналастыру арқылы кеңістікті бағдарлау дағдыларын қалыптастыру. Балалардың ой қиялының шығармашылық белсенділігін және эстетикалық талғамының артуына мүмкіндік жасау.

Қажетті көрнекіліктер. Үлгі суреттер, қиып жапсырылған ою-өрнектер, 7 x 7,8 x 8 см, негізгі түске (фонға) берілетін қағаздар 28 x 16, 32 x 18 см, ұсақ ою-өрнек элементтері. Түстеріне шек қойылмайды. Балалар қалауы бойынша тандайды.

Ойын ережесі.

Ою-өрнектерді түстеріне қарай тандап, жинап алу.
Негізгі фонға орналастыру.
Ұсақ бөлшектермен толықтырып әшекейлейді.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші түскііз суреттерін көрсетеді. Ою-өрнек түстеріне ерекшеліктеріне көңіл бөледі. Өздеріне берілген ою-өрнек бойынша тандап алып оны негізгі түске орналастыруды ұсынады. Үлгі шеттеріне айналдыра орналастырып, ортасында ашық бос орынды ұсақ бөлшектермен әшекейлеу ұсынылады.

«Шапан тарту»

Ойынның тәрбиелік мәні. Қазақтың ұлттық салт-дәстүрі жайында түсінік беру. Бейнелеу өнері арқылы әдет-тұрып дағдыларын қалыптастыру ою-өрнек тұр-түсі, элементтерінің ерекшеліктеріне қарай тарту ету үшін шапан тандап алуда ұсақ өрнек құрау және талап-талғамын арттыру, ой-киілын дамыту.

Қажетті көрнекіліктер. Ойын бұрышы және дербес көркемөнер бұрышы ойынға қажетті құрал-жабдықтармен жарақталады. Екі ауылдың ерекшелік белгілері жасалады. Шапанды өрнектеп дайындауға арналған қиылған үлгі және ою-өрнек элементтері. Алдың ала қарап көруге арналған ұлттық киім үлгілерінің суреттері. Ұлттық киімдегі қуыршақтар. Ойыншық ат.

Ойын ережесі.

Қазақтың ұлттық киімдер үлгілерін қарау, әңгімелеу.

Өздерінің шығармашылық белсенділігін арттыруға басшылық жасау.

Ою-өрнек элементтерін тандап, шапан өнеріне орналастыру.

Ойынға басшылық. Тәрбиеші қазақтың салт-дәстүрі, әдет-тұрып, дағдылары жайында әңгімелейді. Өнердегі, еңбектегі жетістіктеріне, сыйлы қонақтарға тарту, сый-сияпат көрсететіні, ат мінгізіп, шапан жабатын қонақжайлылық, адамгершілік асыл қасиеттерін атап өтеді. Ойында балалар екі ауылға бөлінеді. Екі ауылдың адамдары бір-бірінің қонаққа шақыруға дайындалады. Дайындық барысында қонақ күтуге арналған құрал-жабдықтар, қажетті заттар алдын ала орналастырылады. Қонақтардың өнерін тамашалаған соң тарту етуге шапан дайындалады. Мұнда қиылған шапан үлгілерін ұлттық ою-өрнек элементтерімен әшекейлеу үшін балаларға дайын ұсақ өрнектер таратылып беріледі. Бірлескен жұмыс нәтижесіне ынта-көзделеді. Шапанды түкті қағаздан жасау балалардың іс-әрекетке ынтасын арттырады және уақытты ұтымды пайдалануға тиімді. Балалар шапанды қай ауылдың балалары бірінші дайындап болса сол ауыл екінші ауыл адамдарын қонаққа шақыруға кісі жібереді. (Бала ойыншық аташ атқа мініп барады). Шақырушы кісі күтіп алып, атын байлап, үйге кіргізіп сұрайды.

ХАМЗА А.Ә., АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-БАЛАБАҚШАСЫ ТӘРБИЕШІСІ

Дидактикалық ойын рөлдік ойындарға ауысады. Қонаққа өздері дайындаған шапандарын ала барады. Бір-біріне өнерлерін көрсетуге ұсыныс жасайды. Өн айтады, би билейді. Жаттаған өлең тапқақтарын оқып, шағын ертегі әңгімелер, санамақ айтып береді. Қайтар кезінде өнерлеріне риза болған балаларға өздерінің жасаған тарту «шапандарын» қалдырады. Өнер жайындағы мақал-мәтелдерді қолдануды ескереді. Тәрбиеші тікелей басшылық жасап, балалардың ойыны шығармашылық сипат алуға бағыттайды. Қонаққа шақырған «ауыл» балалары да өздерінің сыйлықтарын қонақтарына дайындап, қарсы алу рәсімдерін түгел жасайды.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. К. Х. Мусағұлова, «Мектепке дейінгі жаттығулар мен ойындар жүйесі»
2. Бондаренко А.К. «Дидактические игры в детском саду» - М., 1991г.
3. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. - М.: «Просвещение», 1991.
4. Сорокина А.И. «Балабақшадағы дидактикалық ойындар»-М., 1982 г.
5. М.С. Комасева «Қарапайым математикалық түсініктерді қалыптастыру бойынша дидактикалық ойындар».

ХАМЗА А.Ә., АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫ, ТЕМІР АУДАНЫ, «ЗЕРЕ» БӨБЕКЖАЙ-БАЛАБАҚШАСЫ ТӘРБИЕШІСІ

«HyrScience»
Ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебі



Высшая научно-
методическая школа
«HyrScience»

Қазақстан Республикасы
Ақтөбе қаласы,

Бейбітшілік даңғылы – 5 А
Тел. факс 87014274520
e-mail: hyrscience2017@mail.ru

Шығыс № 46/03

№01 хаттамалық көшірме

«29» 01.2025 ж.г.

Күн тәртібіне

5. «HyrScience» ғылыми-әдістемелік жоғары мектебінің ОӘК-нің (оқу әдістемелік кеңесі) кантар айындағы әдістемелік басылымдарын /авторлық бағдарлама, әдістемелік құрал, электронды орта/ баспаға ұсыну және озық тәжірибе ретінде оқу процесіне енгізу.
Қатысқандар:
ОӘК төрағасы: Әжәурат Н.Т.
Мүшелері: пенс. Г.К., Ph.D. Миралиева А.Ж.
пед. Г. магистрі Ильякебаева Г.Б.
магистр Ертазіна С.С.

Рецензенттер: ф.ғ.к., Амантазиева М.К.
п.ғ.к., доцент Миралиева А.Ж.
Хатшы: Шакимова Д.

Сөйлегі: Әжәурат Н.Т.

Қантар айындағы әдістемелік басылымдарын /авторлық бағдарлама, әдістемелік құрал, электронды орта/ баспаға ұсыну және озық тәжірибе ретінде оқу процесіне енгізу бойынша ұсыныс келді және жұмыстарды сараптау үшін рецензенттерге отқылды.

Тыңдалды: Амантазиева М.К., Наурызова Н.Ш., Миралиева А.Ж.

Құрастырушылармен ұсынылған әдістемелік жұмыстар білім беру стандартына сәйкес әзірленген. Барлық дайындалған әдістемелік жұмыстар /барлық деңгейдегі басылымдар, қолданысқа ұсынылғандар, мектеп мұғалімдеріне, бала-бақша тәрбиешілеріне, қосымша білім беру жетекшілеріне/ көмекші әдістемелік құрал ретінде толықтай пайдалануға және озық тәжірибе ретінде таратып, баспадан көбейтуге ұсыныс білдірілді.

ШЕШІМ

Ақтөбе облысы, Темір ауданы, «Зере бөбекжай – балабақшасы», тәрбиешісі А.Ә. Хамзаның «Ғылыми-әдістемелік тәжірибелерді ұйымдастыруға арналған нұсқау» атауындағы әдістемелік құрал ретінде таратылсын және баспаға көбейтуге ұсынылсын.

1. Әдістемелік құрал республикалық қолданысқа, жалпы білім берудің мектептеріне, мектепке дейінгі ұйымдарға, қосымша білім беру ұйымдарына көмекші құрал ретінде таратылсын.

«HyrScience» ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебінің ОӘК төрағасы:

Хатшы:



Әжәурат Н.Т.
Шакимова Д.



«HyrScience»
Ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебі

Қазақстан Республикасы

Ақтөбе қаласы,
Бейбітшілік даңғылы – 5 А
Тел. факс 87767689331
e-mail: hyrscience2017@mail.ru

Шығыс № 46/02

Ақтөбе облысы, Темір ауданы, «Зере бөбекжай – балабақшасы»,
тәрбиешісі А.Ә. Хамзаның «Ғылыми-әдістемелік тәжірибелерді ұйымдастыруға арналған нұсқау» тақырыбындағы әдістемелік құралына
РЕЦЕНЗИЯ

Аталмыш әдістемелік құрал жалпы білім беретін орта мектеп практикасындағы оқу-тәрбие процесінде шығармашылық форматта пайдалану мәселесін қамтыған. Автордың негізгі әдістемелік-шығармашылық бағыты пәнді оқушылардың интеллектуалдық қызығушылығын арттыру бағытында қосымша мәліметтер, көрсеткіштер және графикалық кесімдер, сондай-ақ оқулықтың мазмұнын тереңі менгеруге мұрындық болатын дидактикалық материалдарды мектеп тәжірибесінде жетілдіріп, негізге алынған.

Ғылыми шығармашылық интерпретацияға сүйенген еңбектің жалпы сұйық стандартқа сәй бірнеше бөлімдер мен тақырыптарды қамтыған берілген анықтамалар мен дидактикалық шешімдер стилістикалық және логикалық сәйкестіктерді қамтамасыз ететіндігіне, жалпы пәнді қосымша материалдар арқылы негізде (түрлі-түсті кесімдер, фотоматериалдар, авторлық сурет галереясы, компьютерлік анимация, түрлі көрнекі элементтер) т.б) ұстаздың педагогикалық тәжірибесіне негізделген тұстар мақтауға тұрақты.

Құрастырушының кей бөліктеріндегі стилистикалық олқылықтарды жалпы құрастырушының әдістемелік оқу құралының практикасы білім беру ұйымдары үшін қажет материал бола алатын құндылықтарына нұқсан келтіріп тұрған жоқ.

Дегенмен, оқу құралын құрастырушының және пәнге байланысты аталған сынып-ексертулер мен пайдалы ұсыныстардың заманауи қажеттігін ескере келе, аталмыш әдістемелік құралды қосымша оқу құралы ретінде сабақ барысында қолдануға және құрастырушының тәжірибесін бөлісуге лайық.

Рецензент:
Фил.ғ.к., қауыпш. профессор:



Амантазиева М.К.

**«HypScience»
ғылыми-әдістемелік
жоғары мектебі**

Қазақстан Республикасы

Ақтобе қаласы,

Бейбітшілік даңғылы – 5 А

Тел факс 87767689331

e-mail pedagogika2017@mail.ru

Шығыс № 46/С1



Властная научно-
методическая школа
«HypScience»

Республика Казахстан

г. Ақтобе,

проспект Мира - 5 А

Телефон: 87767689331

e-mail pedagogika2017@mail.ru

« 10.01.2017 »

**Ақтобе облысы, Темір ауданы, «Зере бобекжай – балабақшасы»,
тәрбиешісі А.Ә. Хамзанын «Дидактикалық талсырмаларды
ұйымдастыруға арналған нұсқау» тақырыбындағы әдістемелік құралдың
ПІКІР**

Оқу құралы - адамның табиғи тұрғыдан ойлап тауып, білім берудің алға қойылған мақсаттарына жету үшін және оқушыларды оқытып-тәрбиелеуді жүзеге асыру үшін мұғалім мен оқушылардың қызмет құралы мен оқу информативісі ретінде оқу-тәрбие процесінде қолданылатын материалдық объектілері мен табиғаттың табиғи ядлары.

Оқу құралы мазмұндылық, әдістер, ұйымдық формалар сияқты оқу жүйесі (жүйелігі, үлгі) мен оқу-тәрбие процесінің, сонымен бірге кез келген оқу орнының материалдық-оқу базасының басты базасының да компоненті болып есептеледі.

Педагогикалық ғылым мен тәжірибедегі сан-салалы жүйелік құрылымдардың компоненті болып саналатын білім берудің материалдық құралдары барлық басқа компоненттерге де ерекше ықпал етеді.

Мысалы, жана информациялық технология құралдарының кеңінен қолданылуы - дәстүрлі сабақтың аясында тұрып қалмай, оқушылардың өзіндік қызметінің түрлі формаларын (жеке, топтық) жан-жақты қарастыратын зерттеу, жобалау және проблемалық әдістерді тәжірибе жүзінде кеңінен қолдануға міндетті түрде алып келеді.

Сонымен қатар білім берудің мақсаты да, оның мазмұны да белгілі бір өзгерістерге ұшырайды. Дәлірек айтсақ, жана құралдар мен техникалық жандықтардың туындауына байланысты ғана оқу бағдарламаларына оқушылардың бұрынғы кездерде танымсыз-білгісіз мүмкіндік ала алмаған ғылым салаларының материалдары бағыт түрде енгізіледі. Ал бүгінгі таңда оқушылар жана техниканың аркасында білім арудың жана әдістері мен технологиясын меңгере отырып, өздерінің шығармашылық потенциалының көлемін арттыра, табиғи қасиеттері мен қабілеттерін одан әрі дамытуға толық мүмкіндік алып отыр.

Сонымен, дидактиканың категориялық аппаратында материалдық құралдар (сөйбек құралдары) білім берудің мақсатымен, әдістерімен, ұйымдық формаларымен қоса өзінің статуска ие болды.

Әдістемелік құралдың осындай өзектілігі мен маңыздылығын ескере отырып, құрастырушымен дайындалған көмекші әдістемелік құралды қосымша ретінде пайдалануға және оны тәжірибеге енгізуге ұсынылады.

Пікір беруші:

п.ғ.к., доцент:



Миралыева А.Ж.