Кіріспе

Балалардың ойлауын дамыту туралы М.Жұмабаев былай деген:«Ойлауды өркендету жолдары. Ойлау – жанның өте бір қиын,терең ісі. Жас балаға ойлау тым ауыр.Сондықтан тәрбиеші баланың ойлауын өркендеткенде, сақтықпен басқыштап іс істеу керек. Оқулықтағы берілген тапсырмалар, суреттер баланың жанына дұрыс әсер ететіндей, баланың оқуға, білімге деген ынта – ықыласы, құштарлығы болуы керек».

Психолог – ғалымдар: Н.Н. Поспелов, Ю.А.Петров, А.Н.Леонтьев, «логикалық ойлау» ұғымына нақты анықтама берген. Олардың пікірінше «логикалық ойлау» дегеніміз логика заңдылықтарын пайдалана отырып ой-пікірлерді, тұжырымдарды қолдануға негізделген ойлаудың бір түрі.

Жоғарыдағы авторлардың пікірлерінше «Логикалық ойлауды дамыту» дегеніміз:барлық логикалық ойлау операцияларын (талдау, жинақтау, салыстыру, жалпылау, саралау) арнайы жүйелі түрде қалыптастыру;ойлау белсенділігін, өзбеттілігін дамыту.

«Логикалық ойлау – логикалық сөйлеудің негізі, ал мұны – логикалық сөйлеуді ұстаз дамытуға тиіс», деп көрсетті К.Д.Ушинский.

Қазақстан Республикасының білім беру стандартында білім берудің басты міндеті логикалық ойлауды дамыту болып табылатындығы атап айтылған.

Балалардың шығармашылық қабілетін дамытуда логикалық тапсырмалар орындатудың маңызы зор. Логикалық тапсырмалар оқушыларды белсенділікке тәрбиелеу, өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландыру, сондай-ақ оқушыларды икемділік пен шеберлікке баулу мақсатында пайдаланылады.

Логикалық жаттығуларды орындау баланың ақыл-ойын, қиялын, ой ұшқырлығын дамытады.

Балаларды логикалық ойлаудың тәсілдеріне үйрету керек:мұнысыз оқу материалын қабылдау мүмкін емес. Сондықтан да математикалық дайындық логикалық ойлау және көңіл бөлушілік дамуымен байланысты болуы керек.

Бұл ойлаудың түрі негізі жалпы ойлаудың үш формасын меңгеру шартымен ғана дамиды: көрнекі әсерлік, көрнекі мүсіндік және логикалық.

Алғашқыда 3-4 жаста көрнекі әсерлік ойлау күш алады.Бала пирамидка жинағысы келеді,одан соң оны түзетіп қалауға тырысады.

Бала мектеп, дүкен ойындарын ойнайды, суреттерді үлкен қызығушылықпен қарастырады.

Кейін ойлаудың дамуы балада логиканың дами бастауына соғады.Бала талдауға, талқылауға, қарапайым заңдылықтарға, логика заңдылығына байланысты ой қорытындыларын жасауға үйренеді.

Оқу-тәрбие үрдісінде оқытудың жаңа формалары мен әдістерін, ақпараттық коммуникативтік технологияны тиімді пайдаланған жағдайда балалардың логикалық ойлау қабілеттері артады, олардың субъект-субъектілік тұлғасы қалыптасады.

Қазіргі кезде білім беруді ақпараттандыру процесі жүргізілуде. Ақпараттық коммуникативтік технологияларды және компьютерлік желі арқылы жаңа білім әдістерін пайдалану кеңейтіліп келеді. Жаңа ақпараттық технологияларды білім жүйесінде қолданудың негізгі күші адам. Ал мектепалды, сәби балалардың ең басты ісі-ойын. Ойын арқылы балалар шығармашылық, ойлау қабілеттерін дамытады.

В.В.Воскобовичтің дамытушы ойындарын бүгін педагогтар мен психологтар көп пайдаланады.Воскобович ойындары арқылы балалар көп нәтижеге жетеді.

Дамытушы ойындары – психологиялық және педагогикалық технологиялардың интеграциясы, танымдық дамуын ынталандыратын және анықталған дағды. Дамыту ойындарының алдына қойылған әр түрлі міндеттерді шешу барысында олар әлі де қызықтың бірегей болып қала беруі, бала үшін шығармашылыққа орын қалдыратындыруы, ойыннан ойынға қарай өздерінің тартымдылыңын жоймауы маңызды. Осы толып жатқан шығармашылық бағыттар, ойындар педагогика дидактикасы бойынша бізге таныс арасынан, ерекше, үздік ерекшелігі бар, шығармашыл өте мейірімді ойындар тобы – Воскобовичтіңдамыту ойындары. Осы ойындарының негізіне салынған негізгі принциптері – қызығушылық –таным-шығармашылық – максималды түрде әрекетте болады, өйткені ойын балаға мейірімді, өзіндік ерекшелігі, ертегі, шымтырық, қызықты кейіпкер немесе қызықты сапарларға шақыру тілімен берілген. Осы ойындарды ойлап табуға өзінің балалары себеп болған. Инженер-физик Вячеслав Воскобовичтің балалары Перестройка кезеңінде туды, ойын дүкендері жас әкені ойға тіреді. Онда бар ойындарды біздің әжелеріміздің әжелері ойнаған ойындарды ұсынды. Ал елімізде альтернативті педагогика туралы өзгерістер белсенді жүріп жатты. Сондықтан да Вячеслав Вадимович Воскобович тәрбие берудің алдыңғы қатарлы үдістеріне өзінің лебін қосуды жөн көрді. Воскобовичтің алғашқы ойындары 90-шы жылдардың басында пайда болды. "Геоконт", "Ойын шаршысы" (қазір бұл "Воскобовичтің шаршысы"), "Складушки" бірден өзіне зейін аударды. Жылдан жылға олар көбейе берді - "Мөлдір шаршы", "Мөлдір цифр", "Домино", "Көбейту планетасы", "Сиқырлы басқатырғыштар", "Математикалық себеттер"сериялары. Бірінші әдістемелік ертегілер де пайда болды. Воскобовичтің практикасы отбасы аясынан тез шықты. Оны тәжірибемен бөлісу үшін әр түрлі семинарларға алдымен өзінің туған қаласы (онда әлі Ленинград) шақыра бастады, ал содан кейін оның аумағынан да шыға бастады.

Түсінік хат

В.Воскобовичтың дамыту ойындарын 3 топқа бөлуге болады:

1.Логикалық ойлауың дамыту ойындары. Мақсаты: ойлау үрдісін дамыту.Цифрлар,геометриялық пішіндер мен манипуляцияларды жасау.
2.Әріптер, дыбыстар, буындар мен сөздер.Осы ойындар арқылы бала логикалық тапсырмаларды әріптер, лабиринттер, буындардан сөздерді құрастыруға үйренеді.Ең басты, баланы оқуға үйрету күрделі үрдісі қызықты ойын арқылы шешіледі.
3.Универсалды оқыту құралдары.Олар баланың ойында, сабақтарда да дидактикалық тәсілдері ретінде пайдаланылады.Педагог үшін ыңғайлы, ал балаларға рақат, қуаныш әкеледі.

Воскобович ойындарын пайдалану

Мақсаты- баланың шығармашылық, ойлау, ақыл, интелектуалдық қабілетін дамыту.

Маңыздығы-Ойындар баланың оқу, ойлау, шығармашылық қабілеттерін дамытады.

Дамыту ойындары туралы мәліметтерімен танысып мен өз алдыма мақсат қойдым:Балаларды оқу, интеллектуалды дамыту үшін В.В.Воскобовичтың ойындарын пайдалану.

Міндеттері:

1.Баланың танымдық,интеллектуалдық қабілеттерін дамыту.
2.Ақыл белсенділігін арттыру:есте сақтау, ойлау, зейін, қиялын.
3.Түс, пішіндерді қабылдау, сенсорлық қабілеттерін дамыту.
4.Қолдың ұсақ моторикасын, тактильдық-сезіну анализаторларын жаттығу.
5.Ойынға жағдай жасау, қызығушылықты дамыту.

Менің ойлап шығарған В.В.Воскобовичтың ойындарын пайдалану тақырыптық жоспарым балалардың 3 жасынан -5 жасына дейін құрастырылған.

Топ	Апталық сағаты	Жылдық сағаты
II сәби тобы	1	36
Ортаңғы тобы	1	36

Бұл жұмысты мен топта еңгізіп балабақшада «В.В.Воскобовичтың дамыту ойындарын балабақшада пайдалану» тақырыбында семинарды өткіздім.

Күтілетін нәтиже (оқу жылдың аяғына):
-Танымдық уәжі қалыптасқан, математика, оқу үрдісіне қызығушылық дамыған.
-Ақыл іс тәсілдері қалыптасқан (анализ, синтез, салыстыру,жүктеу, топтау).
-Белгі бойынша заттар мен фигураларды топтастыру.
-Әр түрлі түстер, геометриялық пішіндер, цифрларды жатқа біледі.
-Әріптерді, олардан сөздерді құрастырады.
-Тілі дамиды, өз ойын жеткізе біледі.

1.1Воскобович ойындарының ерекшеліктері

Воскобович ойындары несімен қызықты?

1. Конструктивтік элементтерімен.
Мысалға алатын болсақ, "Геоконтта" – құрастыру құралы ретінде динамикалық «резеңке", "Воскобович шаршысында" – қаттылық пен иілгіштік бірге, "Мөлдір шаршыда" – мөлдір пластинка мөлдір емес бөлігімен, "Затейник-бауда" – бау және т.б. Ойын қатысушыларының жас ерекшеліктерінің кеңдігімен. Бір ойын үш жастағы да, бес жастағы балаларды да, кейде орта мектеп оқушылары да қатыса алады. Сәбилер үшін де және ересек жастағы балалар үшін де бір-екі әрекеттен тұратын және қиын көп сатылық міндеттерді орындауға мүмкіндік береді.
2. Көп функционалдығы.
Бір ойынның көмегімен көптеген білім беру міндеттерін шешуге болады. Өзі сезбей-ақ сәбилер цифрлар мен әріптерді меңгере бастайды; түс, пішінді біледі және есінде сақтайды; қолдың ұсақ моторикасын шыныктырады; тілін, ойын, зейінін, есте сақтауын, қиялын жетілдіреді. Ойындар оқу, математикалық дағдылар, құрастыру, шығармашылық қабілеттерін дамыту тәсілдер арқылы жүреді.

Басқа дидактикалық кешендерден айырмашылығы материал қарапайым берілген, бұны қосымша оқусыз-ақ ата-аналар да, педагогтар және тәрбиешілерде пайдалана алады. Шығармашылық мүмкіндігімен. Қандай ойынмен бала барлығынан көбірек ойнайды? Әрине, бала өз ойын іске асыруға мүмкіндік беретін ойынмен ойнайды. «Сиқырлы басқатырғыштар», түрлі-түсті «Өрмектермен», «Геоконтпен», «Мәңгі оригамимен», «Воскобович шаршысымен» неше түрлі қызықты нәрселерді ойлап және оларды осы ойындардың бөлшектерінен құрастыруға болады: машиналар, ұшақтар, кемелер, көбелектер мен құстар, батырлар мен ханшайымдарды – бүкіл ертегін әлемін құрастыра алады! Ойындар ересектерге де шығармашылық пен жұмыс істеуге мүмкіндік береді.

3. Ертегілік "Қоршау".
Балалар шаршы, үшбұрыш және трапециялармен емес, ал Айс Көлінің Ерімейтін Мұздарымен және Юк өрмекшісінің түрлі-түсті өрмектерімен қызыға ойнайды, сәби Геомен Чудо-Цветиктің сиқырларын шешеді. Жаңа, ерекше және стандарты емес заттар балаларды өздеріне тартады және жақсы есте сақталады.
4. Бейнелілік және әмбебаптылық.
Бұл ең негізгісі, осы арқылы басқа ойындардан Восковобич ойындары ерекшеленеді. Ойындар ертегі әлемімен, ерекше тілімен толықтырылған, бұл тілді біз, ересектер, тиімді сөз тіркестерімен алмастырып алғанбыз. Барлық ойындар ең басты қатысушыға-балаңа бағытталған. Ертегі-тапсырмалар, мейірімді кейіпкерлер, соның ішінде ақылды Метр Қарға, ержүрек сәби Гео, айлакер, бірақ қарапайым Всюсь, қызықты Магнолик ойын барысында баланы сүйемелдеу арқылы, оларға тек қана математика, оқу, лигиканы да, сонымен қатар, адамгершілік қарым-қатынастарға, ойынға қатысып отырған ересектермен де ортақ тіл табысуға көмектеседі.

Жастың мотивациялық әрекет акценттеріне – қызығушылық, бейнелік, қол жетімділік, стандартқа сай еместігі, қабылдау жаңашылдығы, сан-қилылығы – ойындар шеттетеді, зейінді, қызығушылықты жинақтайды, және баланы шешу үрдісіне әрдайым тартады, міндетті «ойланады». Бала міндетті түрде жағдайға кіреді, нақты алгоритм талап ететін, әрекеттердің жүйелілігі, ұсынылған тапсырмаларды, мақсаттарды, шешімдер нұсқаларын іздеу сараптау. Үлкендер ойнаушы серіктестік ретінде ойынды үйрету болып айналысады. Дамытушы ойындарымен жұмысты маңызды түрде жеңілдетеді. Сабақтардан кейін кейіпкерлер түрінде ойнайды, жаңа саяхаттар мен ойындарды ойлап табуға тырысады.

5. Ойынның көңіл-күй мәдениеті.

Балалар туралы, тәрбиелеу мен дамыту туралы сөз қозғаған кезде біз, ересектер, өте салмақты болып қаламыз. Көптеген педагогикалық тәсілдерді зерделеген кезде ойын туралы концепция, ережелерді есімізге салады. Бірақ, ойын – көңілді іс. Сондықтан, осы ойындардың маңызды ерекшелігі болып балалар теңдік, қолдау тілі деп қабылдайды, қиын болған кезде қарым-қатынас жеңілділігі деп түсінеді.

6. Пайдалану мүмкіндігінің әр түрлілігі.

Осы ойындардың үй жағдайында да, отбасылық жағдайда ойын жинақтарында да, сонымен қатар, балабақшалардың топтарында да, мектептерде де, жеке және түзету практикасында да пайдалануға мүмкіндік береді. Ойындардың құрылымы қатаң алгоритм сипаты бар және білім берудің әр түрлі модельдерінде қолдануға болады. Бұл тәрбиеші мен мектеп педагогына жеке және түзету жұмыстарын жүргізуге мүмкіндік береді, бұл топпен, сыныпта сабақты ұйымдастыру үшін материал бола алады. Сонымен қатар, жеке материал ретінде де, сонымен бірге, топтың жалпы көрнекілік ретінде де пайдалануға болады (мысалы «Геоконт», «Ларчик» кешені – үлкен көлемді).

7. Ойын таңдаудағы басымдылық

Көптеген педагогтардың тәжірибесі «Воскобовичтің Дамыту Ойындары» бойынша сабақтар барысында көңілдерін аудару үшін бір рет ережелер мен міндеттерді түсіндіріп беруді ұйымдастыру жеткілікті екендігін айтып отыр, ал материалдардың қол жетімділігі мен технологиялылығы балаларға ойынмен қарым-қатынас жасау арқылы өзі үшін жаңалықтар мен жаңа жақтарын ашуға мүмкіндік береді.

Ойынның басы әр түрлі болуы мүмкін: бала «кездейсоқ» ашық жерде қалдырылған ойынды тауып алады және бірден танысуды бастайды. Құрастырылған бейнелі материал кездейсоқ шығармашылыққа ынталандырады, баланың қызығушылығының арқасында ата-ананың міндеті ойын жүйесінің икемділігін пайдалана білуі. Ойынмен, ертегімен танысу арқылы жүруі мүмкін. Бейнелік және қызықтыратын сюжеті арқылы ойынға деген қызығушылықты ынталандырады. «Ойнаймыз-сеземіз-танимыз», бірінен соң бірі қадамдау, жүйелілік принциптері арқылы қызықсыз уақыт өткізуді ғана емес, сонымен қатар, оқытудың технологиялықмоделін қамтамасыз етеді, білім алуға қажеттілікке негізделген ересектің де, ата-

ананыңда, тәрбиешінің, педагогтың да, баланың шығармашылығын, қызығушылығын арттырады.

Мысалы, «Игровизор» ойын тренажері, «Ларчик» ойыны білім беру кешені педагогқа да, тәрбиешіге де, ересекке де білім беруде кең таңдау жасауға мүмкіндік береді, өзін іске асыруға, баламен бірге қиялдау. Бірақ, ойын – бұл тек қана дамыту технологиясы ғана емес, жетістік принципін есепке ала құрастыру арқылы ойын дағдылары мен біліктерін қалыптастыру динамикасын диагностикалауға мүмкіндік береді, бақылау, жеке карталарды құрастыру, арнайы диагностикалау арқылы жетімсіз (нашар) жақтарын дамытуға мүмкіндік береді.

Ойын – бұл маңызды іс. Кез келген құрастырылған кешеннің, технологияның бірегейлік ойымен ғана емес, сонымен қатар, ғылыми негізділігімен, әдістемелік сипаттамасы мен таратылу мүмкіндіктеріне де қатысты болады. Көбінесе, ойын жеке тәсіл, құрал ретінде жүрді, бірақ әдістемелік негіздеу, сипаттау, мультимодульдік мүмкіндікті пайдалану технология қатарына, білім беру үрдісінің құрастырушысы қатарына шығарды. Ойынға деген ерекше қатынас барлық құрастырылған кешендер, барлық Воскобович дамытушы ойындарында ескерілген.

1.2 Воскобовичтың технологиясының басты принциптері

Ерте дамытудың әдетте екі жолы бар: біреуі – теориялық ережелерден практикалық негіздеуге, екіншісі- керісінше – практикалық тәжірибеден, оны жалпылаудан теориялық негіздеуге бағытталған. Воскобович технолгиясы – практикадан теорияға қарай жүретін жол. Неге технология, әдістеме емес? Негізінде, бұлар бір-біріне ұқсас түсініктер. "Педагогикалық технология" термині педагогикада жақында пайда болған термин.

Әдістемелерде көбінесе мазмұндық жақтары, ал технологияларда – процессуальдық жақтары берілген.

«Ойынның ертегілік лабиринттері» технологиясының бірінші принципі болып мектепке дейінгі жастағы балаларды ойын арқылы оқыту. Балаларды ойын арқылы дамыту ойы жаңа емес. Бұның жаңалығы, мектепке дейінгі жастағы балаларды оқыту үрдісі толығымен ойын арқылы шешіледі. «Ойынның ертегілік лабиринттері» технологиясы- анықталған сюжетті (ойын және ертегіні) іске асыру барысындағы ересектер мен балалардың ойын түрі арқылы әрекеттесуі. Бұл жерде білім беру міндеттері мазмұнға тіркелген. Дамытушы ойындар сәбилерге білім алуды қызықты қойылым ретінде береді, мотивациялық сипаттағы мәселелерді шешеді, үйреніп жатқан білім, білік, дағдыларына қызығушылық туғызады. Педагогикалық үрдісте дамытушы ойындарды қолдану білім беру әрекеттерін қайта құруға мүмкіндік береді: ересектер немесе өздері ұйымдастырған дәстүрлі жұмыс түрлерінен танымдық ойын әрекеттеріне көшу. Ойын барысында ересектермен қарым-қатынас жасау жайлы эмоциялармен қабаттасады, қызықты ойын тапсырмаларын орындау, ойын құралдарының жақсы безендірілуі баланың мектепке дейінгі білім беру мекемесінде болуын көңілді етеді. Ойын әдетінде балаларды да, ересектерді де бей-жай қалдыра алмайды және оларға шығармашылықтарын қосуға серпіліс береді.

Қосымша ойын мотивациясын әдістемелік ертегілер де құрайды. Олардың сюжетіне сұрақтар, тапсырмалар, жаттығулар, міндеттер жүйесі кіріктіріледі. Өте ыңғайлы – ертегіні оқисың, бала оны тыңдайды және сюжет барысында сұрақтарға жауап береді, міндеттерді шешеді, тапсырмаларды орындайды. «Ойынның ертегілік лабиринттері» технологиясының ертегілері – авторлық болып саналады.

«Ойынның ертегілік лабиринттері» таза ойын технологиясы болып саналады (авторлық ертегілер; заттық ойындардың көптігі – бала дамуына әр түрлі аспектілеріне бағытталған - математика, құрастыру, сауаттылыққа дайындық; балалар мен ересектердің бірлескен ойындары), оның тииімді ерекшелігі болып саналады.

II. Бағдарлама заңдық-нормативтік қамтылуы.

Бағдарлама топтардың жас ерекшелігіне сай құрастырылған. Бұл балалардың екі жас ерекшелік кезеңін қамтиды: 3-5 жас. Қойылған міндеттерді шешудің бірізділігі бағдарламада анықталған, бұл бөлімдер бойынша анықталады.

1 бөлім: «Дамытушы орта - Күлгін орман (Фиолетовый лес)»
2 бөлім: «Воскобовичтің дамытушы ойындары.»
3 бөлім: «Воскобовичтің теремоктары»

1 бөлім: Дамытушы орта - Күлгін орман (Фиолетовый лес)
Мақсаты: Бұл ертегінің басы «СӘБИ ГЕО, ҚАРҒА МЕТР және МЕН» (жасырынған ГЕОМЕТРИЯ сөзі) "Геоконт" ойыны, онда бірінші рет Күлгін орман бейнесі пайда болды. Бірнеше жылдан кейін Күлгін орман бейнесіндегі дамыту ортасы көптеген Ресей қалаларында пайда болды. Күлгін орман өте әр түрлі, оларды фанерден, ковралиннен, қабырғада, матада сурет ретінде пайда бола бастады. Негізінде, дамытушы сенсомоторлық аймақ құрылады. Бала онда өздігінен әрекет етеді: ойнайды, құрастырады, ересектермен әрекеттесу арқылы алған біліктерін жаттықтырады. Күлгін орманда міндетті түрде ертегі кейіпкерлері - Незримка Всюсь, Қарға Метр, Сәби Гео, Лопушок және басқалар болады.
Интеллект: «Ойынның ертегілік лабиринттері» технологиясының екінші принципі нәтижесінде зейін, есте сақтау, қабылдау, ойлау, тіл секілді психикалық үрдістер дамытатын балалардың ойын әрекеттерін құрастыру болып саналады. Әрдайым және сатылай ойындарды қиындату (спираль бойынша) тиімді қиындық аймағында бала әрекеттерін ұстап тұруға мүмкіндік береді. «Жақын даму аймағындағы » интенсивті түрде дамытуға өнімділік әрекеттері де көмек береді. Әр ойында бала қандай да бір «заттың» нәтижесіне қол жеткізеді.

Мектепке дейінгі жастағы балалардың интеллектін дамытуға көп көңіл бөлінетіні кездейсоқ емес. Вербалды интеллект дамытады, оны «пайда болған» деп те атайды. Анасы балаға кітап оқиды, онымен

энциклопедияларды қарайды, мұражайларға апарады. Нәтижесінде бала көп біледі, көптеген нәрселер туралы естиді. Мұндай балаларды мектеп мұғалімдері «көп білетіндер» деп атайды. Бірақ, әрі қарай бұл бала жақсы оқиды деген кепілдеме емес. Олардың вербальды емес интеллекті нашар дамуы мүмкін, оны немесе "туа біткен" деп атайды. Туа біткен интеллект дегеніміз не? Бұл зейін, анализ,құрдістерінен тұрады. Психологтар туа біткен интеллектіні әрі қарай дамыту қиын деп айтады. Воскобович ойындары бірінші кезекте оларды дамытуға бағытталған және оның бір концептуальдық жағдайының бірі «Ойынның ертегілік лабиринттері» арқылы негізінен, вербалды емес интеллектіні дамыту болып саналады.
Міндеті: «Ойынның ертегілік лабиринттері» технологиясының тағы бір принципі мектепке дейінгі жастағы балалардың ерте шығармашылығын дамыту болып табылады. Ойын шығармашылықтарын анықтау шарттарын құрады, балалардың шығармашылық қабілеттерін дамытуға ынталандырады. Ересек адамға балаларды қиын және ойын белсенділіктерінің шығармашылық түрлеріне сатылай кіріктіруге табиғи қажеттілік ретінде пайдалануға болады.

2 бөлім: Воскобовичтің дамытушы ойындары.
Геоконт: Халық оны «шегелері бар тақтайша» деп атайды. Негізінде фанерлі тақтайшада пластмасса шегелер бекітілген «Сәби Гео, Метр Қарға және мен, Слава ағай» ертегісінде «күміс» деп аталған. Осы «күміс» шегелерге «өрмектер» тартылады (түрлі-түсті резеңке-продежка), және осы арқылы геометриялық фигуралар, зат пішіндері көрсетіледі.
Мақсаты:Сәбилер ересектердің көрсетуімен, өздерінің ойлары бойынша үлгілерді құрастырады, ересек жастағы балалар сызба-бейне және сөздік модель ("Геоконт" ойын аумағында, осындай басқа ойындардан ерекшелігі координаталық тор салынған).
Міндеті:"Геоконт" ойынының нәтижесінде балалардың қол және саусақ моторикалары, сенсорлық қабілеттері (түс, пішін), ойлау процестері (сөздік модель бойынша құрастыру, симметрия және симметриялы емес фигураларды құрастыру, заңдылықты табу және бекіту), шығармашылық.
Воскобович шаршысы (Ойын шаршысы)
Осы ойынның «халықтың» атаулары көп – «үйеңкі жапырағы», «Жаулық», «Мәңгі оригами». Бұлардың барлығы да негізінен алғанда шындыққа жанасады. " Ойын шаршысы" иілмелі негізге бекітілген бір-бірінен біршама қашықтықта орналасқан 32 қатты үшбұрыштан тұрады. Осындай құрылымына қарай шаршы жақсы трансформацияланады. Шаршы тығыз матадан(дублирин тәрізді) жасалған, екі жағынан контрасты түсті жеңіл пластиктен жасалған үшбұрыш жапсырылған (қатты картоннан). Шаршылар екі түсті және төрт түсті болуы мүмкін.
Мақсаты:Балалардың кіші моторикасын, кеңістікті қабылдау, қиялдау, логика және есептеу дағдыларын дамытуға бағытталған.Баланың қолында қызықты материал, ол әр түрлі қалыптағы геометриялық пішіндерге,

«оригами» принципі бойынша ойыншыққа, көлемді пішіндерге трансформацияланады.
Міндеті: кеңістікті қабылдау, жеңіл моториканы да дамытуға да, геометрия, кеңістік координациясымен, көлем негіздерімен, есептеу материалы, модельдеу негізі үшін, жастарына қарамай шығармашылықты дамытуға да көмек береді.

Сиқырлы гүл (Чудо-цветик)
«Сиқырлы гүл» арқылы үлестерді меңгере алады, жапырақтардан әр түрлі фигураларды құрастыру арқылы Долька қыздың құпияларын шешуге көмектеседі.

Игровизор

"Ұзақ ойналатын" папка. Жоғарғы мөлдір қағаз бетіне фломастермен сурет салуға болады, оларды бояу барысында қате жібердім деп қорықпауға болады. Өйткені, ол қателерді майлықпен оңай өшіруге болады, сондықтан тапсырмаларға бар парақтар қажет емес. Игровизор кешенінде әр түрлі қосымшалар бар:

Әріптер лабиринті

Лабиринтте сөздер шашылып қалды. Шашылып қалған әріп-моншақтарды жинау және сөздерді оқығаннан олардан сөздер құрастыру қызықтырады! Лабиринттегі дұрыс емес жолды майлықпен сүртіп тастап қайтадан жаңа жол салуға болады.

Бізді қоршаған заттық әлем.
Қандай ауа-райында резеңке етік киюге болады, кофе шайнегін қайда қою керек, жас аспазға түскі ас дайындауға қалай көмек беру қажет. Құрал балаға дұрыс жауап таңдауға көмектеседі.

Ларчик

Кілемграф (коврограф), ойын арқылы білім беретін кешен, мектепке дейінгі білім беру ұйымдарында кеңінен қолданылатын фланеллеграфты ауыстыра алады. Кілемграф ойын төрінде әр түрлі міндеттерді шешуге мүмкіндік береді.

Сауаттылықты қалыптастыруға арналған ойындар.

Воскобович Зайцевтің құрастыру (складушки) ойын әрі қарай дамытты: бейнелері бар суреттер салды және анықталған складтардағы өлең жолдарын жазды.

Складушки

Складушки ойын-құралы склад жүйесі бойынша балаларды (3-4ж) оқуға ерте үйретуге арналған. Құралда 21 үлестірме бар, онда әр үлестірменің оң және сол жақтарына тік бағандар түрінде складтар көрсетілген.
Әр үлестірмедегі екі складты баған складты үйді бейнелейді. Суреттер, өлеңдер, музыка осы үйлердің бейнелерін құрайды, басқаша айтқанда, оқытудың складтық жүйесін бейнелейді. Енді Складинск қаласын елестетіп көрейік. Онда 20 үйшік бар, онда Боря туралы өлең, қаз туралы және басқалар туралы өлеңдер тұрады. Сонымен қатар, күн үйлер бар (А О У Ы Э Я Ё Ю И Е). Осындай үйлерде ән тұрады.

3 бөлім: Воскобовичтің теремоктары
Бұл балаларды ерте оқуға дайындау үшін арналған керемет оқу моделі. Бірегей құрылым, әріптер жиынтығы, көрнекілік, бейнелілік, буындар мен сөздерді «құрастыру» жеңілділігі бұл ойынды «Ұзақ ойналатын шаттыққа» айналдырады.
Мақсаты: Воскобовичтің теремоктары-базалық құрылым. Кубик бар,теремок бар. Кубик теремокқа салынады – буын шығады.
Міндеті: Осындай құрастыру балаларға дыбыстардың буынға айналу принципін түсінуіне көмектеседі. Теремоктар кубиктермен байланысады және сол арқылы сөздер құрастырылады. Кешенде барлығы 12 кубик, 12 теремок бар –жинағы, ыңғайлы конструкция.

Әріптер конструкторы

Осы элемент-модульдерден әліпбидің кез келген әрпін құрастыруға болады.Осындай құрастыру балаларға әр әріптің моторлық бейнесін есте сақтауға және оларды әрі қарай шатастырмауға үйретеді, мысалы, П мен Н, Б мен В, С мен О.

1 және 2 оқылмақтар (читайка)

Оқу дағдыларын дамытуға арналған ойын. Бала бұрыштарды бірінен соң бірін бірге отыра әр түрлі сөздерді алады. Кішкентай «алаңкайдан» 4 сөзді оқуға болады, ойында 100-ден астам сөз бар.

Әріптер сандықшасы (Копилка букв)

Бұл ойын бүкіл отбасына арналған. Жаңбырлы күні немесе жолда балалар мен ересектерді зерігуден сақтайды. Ал оның пайдасы қандай?

Шарлардағы оқылмақтар (Читайки на шариках)

Өздігінен оқылады, оларда көптеген көңілді ойындар мен қызықты тосынсыйлар бар."Ромашка", "Яблонька", "Парусник", "Снеговик"

Сәбилерге арналған өзіндік бірегей эрудит, мұның әр ойынында 200-ден астам сөз ойлауға болады және оларды баудың көмегімен жазуға болады.

Перспективалық жоспары (ортаңғы, ересек) тобы

№	Тақырыбы	Мақсаты	Міндеттері	Сағат саны	Өтілу мерзім
1	Танымдық дамыту диагностикасы	Тест тапсырмаларды орындау.	Балалардың танымдық дамыту үрдесінің деңгейін анықтау.	1	02.09.16
2	Воскобович шаршысы (екі	«Воскобович шаршысы»	Балаларды жаңа ойынмен таныс	1	09.09.16

	түсті)	ойынның шартын білу.	тыру, сенсорлық, танымдық қабілеттерін дамыту.Ойынға қызықтыру.		
3	Воскобович шаршысы (екі түсті)	Тегісті «Үй» конструкцияны құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Геометрия лық пішіндері туралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.	1	16.09.16
4	Төрт түсті шаршы.	Екі түсті шаршының айымашылығы мен ұқсастығын анықтау.	Логикалық ойын, шығармашылық қабілетін дамыту.	1	23.09.16
5	Воскобович шаршысы (екі түсті)	Кәмпитты құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Геометрия лық пішіндері туралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.	1	30.09.16
6	Екі, төрт түсті шаршы.	Шаршылардың айырмашылығы мен ұқсастығын анықтау.	Алған білімдерін сабақта пайдалана білуге үйрету.	1	
7	Ғажайып крестиктер	«Ғажайып крестиктер» ойыннын білу.	Жаңа ойынмен таныстыру.Өз ойымен фигураны ойлап шыға рып құрастыруға үйрету.Такти калық сезім, қолдың ұсақ моторикасын дамыту.	1	
8	Ғажайып крестиктер	Саңырауқұлақты құрастыру.	Тегісті саңырауқұлақты құрас тыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын дамыту.	1	
9	Воскобович шаршысы (екі	Бір түсті фигу раларды	Балаларды бір түсті фигуралар	1	

	түсті шаршы)	құрастыру.	дықұрастыру жолында түстер мен көлем туралы білімдерін молайту. Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын дамыту.		
10	Екі, төрт түсті шаршы.	Шаршылардың айырмашылығы мен ұқсастығын анықтау.	Алған білімдерін сабақта пайдалана білуге үйрету.	1	
11	Воскобович шаршысы (екі түсті)	Конвертті құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Геометрия лық пішіндері туралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.	1	
12	Мөлдір шаршы	«Мөлдір шаршы» ойынын білу	Балаларды жаңа ойынмен таныс тыру.Геометриялық пішіндерді тауып топтастыруға үйрету. Логикалық ойлау, зейінін дамыту.Ойындарға қызықтыру.	1	
13	Мөлдір шаршы	Үшбұрыштардан шаршыны құрас тыруға үйрету.	Үшбұрышты пластиналардан шаршыны құрастыруға үйрету. Логикалық ойын,ойынға қызығушылықты тәрбиелеу.	1	
14	Төрт түсті шаршы.	Екі түсті шаршының айымашылығы мен ұқсастығын анықтау.	Логикалық ойын, шығармашылық қабілетін дамыту.	1	
15	Мөлдір шаршы	Белгі бойынша фигураларды жинауға үйрету.	Белгі бойынша фигураларды бөлуге үйрету.Зейінін, тілін дамыту.Ойнға қызықтыру.	1	

16	Төрт түсті шаршы.	Екі түсті шаршының айымашылығы мен ұқсастығын анықтау.	Логикалық ойын, шығармашылық қабілетін дамыту.	1	
17	Ғажайып крестиктер	«Үй» құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Геометрия лық пішіндері туралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.	1	
18	Ғажайып кәрез	«Ғажайып кәрез» ойынын білу	Балаларды жаңа ойынмен таныс тыру. Заттарды бірігіп құрасты руға көмектесу. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.	1	
19	Ғажайып кәрез	«Кеме» құрастыру.	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Геометрия лық пішіндері туралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.	1	
20	Геоконт.	Геометриялық пішіндерді тани білуге үйрету.	Геометриялық пішіндер туралы білімдерін бекіту.	1	
21	Мөлдір шаршы	Пластиналарда н үйді құрастыру ға үйрету.	Балаларды пластиналардан қара пайым үйдің бейнесін құрастыру ға үйрету. Шығармашылық қабі летін, зейінін дамыту.	1	
22	Брыз-брызг кемесі	Жаңа ойынды білу.	Балаларды капитан қазбен таныстыру.	1	

23	Мөлдір шаршы	Тіктөртбұрышты құрастыруға үйрету.	Пластиналардан тіктөртбұрышты құрастыруға үйрету. Сенсорлық, танымдық қабілеттерін дамыту.Ойынға қызықтыру.	1	
24	Воскобович шаршысы	Бір түсті үйді құрастыруға үйрету.	Бір түсті үйді құрастыруға үйрету. Геометриялық пішіндерітуралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту. Татулықты тәрбиелеу.	1	
25	Ғажайып кәрез	Үлгі бойынша құрастыру.	Тегісті фигураны үлгіге қарап құрастыруға үйрету. Шығармашылық қабілеттерін, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1	
26	Ғажайып крестиктер	Балаларды жаңа ойынмен таныстыру.	Балаларды жаңа ойынмен таныстыру. Бөліктерден бүтінді құрастыруға үйрету.	1	
27	Игровизор.	Әріптерді басып шығару.	Үлгі бойынша әріпті қоршауға үйрету.	1	
28	Мөлдір шаршы.	Өз еркімен заттарды құрастыру	Балаларды өз еркімен заттарды құрастыруға, алдын ала жұмысын жоспарлауға баулу. Орнықылықты тәрбиелеу.	1	
29	Жыланшалар	Жаңа ойынды білу.	Балаларды жаңа ойын шартымен таныстыру.	1	
30	Брыз-брызг кемесі	Жаңа ойынды білу.	Балаларды капитан қазбен таныстыру.	1	
31	Ғажайып крестиктер	Көлікті құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Геометриялық пішіндері туралы	1	

			білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиелеу.		
32	Ғажайып кәрез	Үлгі бойынша фигураны құрастыру.	Тегісті фигураны үлгіге қарап құрастыруға үйрету. Шығармашылық қабілеттерін, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу	1	
33	Мөлдір цифрлар.	Заттарды қасиеттеріне сай топтастыруға үйрету.	Балаларды түсі,таяқшалар санына байланысты реттеуге үйрету.	1	
34	Воскобовичтың шаршысы(екі түсті шаршы)	Өз еркімен заттарды құрастыру	Балаларды өз еркімен заттарды құрастыруға, алдын ала жұмы сын жоспарлауға баулу. Орнықылықты тәрбиелеу.	1	
35	Счетовозик	Арифметикалық амалдарды орындау.	Тегісті фигураны үлгіге қарап құрастыруға үйрету. Шығарма шылық қабілеттерін, зейінін да мыту. Орнықылықты тәрбиелеу	1	
36	Жыланшалар	Жаңа ойынды білу.	Балаларды жаңа ойын шартымен таныстыру.	1	
					Барлығы: 36

Перспективалық жоспары - Ортаңғы топ

№	Тақырыбы	Мақсаты	Міндеттері	Сағат саны
1	Геоконт	Геометриялық пішіндерді дұрыс атай білуге үйрету.	5-ке дейін реттік санай білуді жаттығу.Ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу	1

2	Воскобовичты ң Шаршысы (Екі түсті)	Түс, пішіндер талонын білу	Көлем туралы түсініктерін бекіту(Үшбұрыш, тіктөртбұрыш, үшбұрыш)	1
3	Ғажайып крестиктер	Геометриялық пішіндерден силуэттерді құрастыру.	Сызбаға қарап бейне құрастыруға үйрету.Шығар машылық қабілеттерін, ой қиялын дамыту.	1
4	Геоконт	Жаңа фигура ларды ойлап шығару.	Кеңістікті бағдарлай білуге үйрету. Геометриялық пішін дері туралы білімдерін мола йту.Ұсақ еттерін, назарын дамыту.Татулықты тәрбиел.	1
5	Воскобович шаршысы (екі түсті)	Тышқан мен кірпіні құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны құрастыруға үйрету. Гео метриялық пішіндері туралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамыту.	1
6	Ғажайып кәрез	«Ғажайып кәрез» ойынын білу	Балаларды жаңа ойынмен таныстыру. Заттарды бірігіп құрастыруға көмектесу. Ұсақ еттерін, назарын дамыту. Татулықты тәрбиелеу.	1
7	Ғажайып крестиктер	Геометриялық пішіндерден силуэттерді құрастыру	Қарапайым тегісті фигураны сызбаға қарапқұрастыруға үйрету. Геометриялық пішін дер туралы білімдерін молай ту.Ұсақ еттерін, назарын да мыту.Татулықты тәрбиелеу.	1
8	Воскобович шаршысы	Сызба бой ынша фигу раларды құрастыру.	Балаларды қайық, балықты құрастыруға үйрету. Пішін дер туралы білімдерін молай ту. Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын дамыту.	1
9	Геоконт	Қағаз бетінде кеңістікті бағдарлай білуге үйрету.	Оң, сол жоғары, төмен бұ рышты тез таба білуді жатты ғу. Шығармашылық қабілет терін, зейінін дамыту.	1
10	Ғажайып кәрез	Қарапайым фигураларды құрастыру	«Гүл», «Көбелек», «Батыр», «Құмыра» заттарды дұрыс құрастыруға үйрету. Сызба бойынша жұмыс істей білуді қалыптастыру.	1

11	Көңіл ашар бауы	Жаңа ойынмен таныстыру.	Оюды «тігуге» жаттығу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1
12	Ғажайып кәрез	Сызбаларға қарап жаңа фигураны ойлап шыға руға үйрету.	Геометриялық пішіндер ту ралы білімдерін бекіту. Шығармашылық қабілетте рін, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу	1
13	Көңіл ашар бауы	Таныс цифрларды «тігуге» үйрету.	Цифрларды «тігуге» жатты ғу. Қолдың ұсақ моторика сын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1
14	Воскобович шаршысы (төрт түсті)	Жаңа ойын мен таныс тыру	Түс, көлем туралы білімдерін бекіту. Шығармашылық қабілеттерін, зейінін дамыту. Воскобовичтың ойындарына қызықтыру.	1
15	Геоконт	Жаңа фигура ларды ойлап шығаруға үйрету.	Оң, сол жоғары, төмен бұрышты тез таба білуді жат тығу. Шығармашылық қабі леттерін, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1
16	Ғажайып крестиктер	Геометриялық пішіндерден силуэттерді жасауға үйрету.	Қарапайым тегісті фигураны сызбаға қарап құрастыруға үйрету. Геометриялық пішін дері туралы білімдерін молай ту. Ұсақ еттерін, назарын да мыту.Татулықты тәрбиелеу.	1
17	Жануарлар-цифрлар	Жаңа ойын мен таныста ру.	Балалардың 5-ке дейін цифр лар туралы білімдерін бекіту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1
18	Воскобович шаршысы (төрт түсті)	Сызба бойынша құрастыруға үйрету.	«Жарқанат», «Үй», «Қызыл шаршы» фигураларды сызбаға қарап құрастыруға үйрету.Шығармашылық қабілеттерін, зейінін дамыту. Воскобовичтың ойындарына қызықтыру.	1
19	Көңіл ашар бауы	Геометриялық фигураларды «тігуге» үйрету.	Шеңбер, шаршы, үшбұрыш ты «тігуді» жаттығу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1

20	Ғажайып кәрез	Сызба бойын ша фигуралар ды ойлап шы ғаруға үйрету	Геометриялық пішіндері тура лы білімдерін молайту.Ұсақ еттерін, назарын дамыту. Татулықты тәрбиелеу.	1
21	Воскобович шаршысы (төрт түсті)	Ертегіні ой лап шығарып фигураларды құрастыруға үйрету.	Фигураларды құрастыруға әр түрлі тәсілдерді пайдалануға үйрету.Шығармашылық қабі леттерін, зейінін дамыту. Воскобовичтың ойындарына қызықтыру.	1
22	Жануарлар-цифрлар	5-ке дейін санауды жаттығу.	Балалардың 5-ке дейін цифрлар туралы білімдерін бекіту.Салыстыруға үйрету. Орнықылықты тәрбиелеу.	1
23	Көңіл ашар бауы	Геометриялық фигураларды «тігуді» нығайту.	Шеңбер, шаршы, үшбұрыш ты «тігуді» жаттығу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.	1
24	Мөлдір шаршы	Жаңа ойын мен таныс ты ру.	Фигураларды үлгіге қарап құрастыруды жаттығу. Логи калық ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту.	1
25	Жануарлар-цифрлар	5-ке дейін санай білуді нығайту.	Балалардың 5-ке дейін цифр лар туралы білімдерін бекіту Салыстыруға үйрету. Тату лықты тәрбиелеу.	1
26	Ғажайып гүл	Жаңа ойын мен таныс ты ру.	Бөлік пен бүтінің ара қаты насы іскерлігін қалыптасты ру.Қарапайым математика лық ұғымдарын дамыту.	1
27	Мөлдір шаршы	Бір неше фигу ралардан бір фигураны шы ғаруға үйрету	Геометриялық пішіндері ту ралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамы ту.Татулықты тәрбиелеу.	1
28	Воскобович шаршысы (төрт түсті)	Ертегіні ой лап шығарып фигураларды құрастыруға үйрету.	Фигураларды құрастыруға әр түрлі тәсілдерді пайдалануға үйрету.Шығармашылық, танымдық қабілеттерін, зейі нін дамыту. Воскобовичтың ойындарына қызықтыру.	1
29	Сиқырлы сегіз	Цифрларды сызбаға қарап құрастыру іс	Тура санай білуді жаттығу. Шығармашылық қабілетте рін, ой қиялын, зейінін дамы	1

		керлігін қалыптастыру	ту. Ұсақ еттерін дамыту. Татулықты тәрбиелеу.	
30	Мөлдір шаршы	Бір неше фигу ралардан бір фигураны шы ғаруға үйрету	Геометриялық пішіндері ту ралы білімдерін молайту. Ұсақ еттерін, назарын дамы ту.Татулықты тәрбиелеу.	1
31	Ғажайып гүл	Ұсынылған көлемді жасай білуге үйрету.	«Құс», «Балық», «Ат», «Тас бақаны» құрастыру. Екеулеп жұмыс жасауға баулу. Логикалық ойын дамыту.	1
32	Мөлдір цифр	Реттік тәртібі мен санай бі луді жаттығу.	Бір түсті цифрларды құрас тыруға баулу. Салыстыруға үйрету. Татулықты тәрбиелеу.	1
33	Игровизор	Жаңа ойын мен таныс ты ру.	5-ке дейін реттік санай білуді жаттығу. Ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту. Орнықылық ты тәрбиелеу	1
34	Мөлдір цифр	Заттар санына тең цифрды құрастыруға үйрету.	Пластиналарды түсі, таяқша лардың саны бойынша жинау ға үйрету. Танымдық қызы ғушылығын дамыту.	1
35	Сиқырлы сегіз	Цифрлар тура лы білімдерін бекіту.	«Сиқырлы» сөздер туралы білімдерін бекіту. Ойлау қабі леттерін, зейінін дамыту. Ор нықылықты тәрбиелеу	1
36	Игровизор	Цифрлар тура лы білімдерін бекіту.	5-ке дейін реттік санай білуді жаттығу. Ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту.	1
	Барлығы			36

Қолданылған әдебиеттер:

1. В.В.Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей», 2003
2. В.Воскобович «Нетающие льдинки Озера Айс или сказка о Прозрачном квадрате» С.П. ООО РИВ, 2003
3. Ғаламтор-ресурс: mama.neolove.ru/.., Intelkot. Ru/ articles611.html

Қосымша №1
Баланың түсіну қабілетін тексеруге арналған тестілер.

№1 тест «Жамауын тап»

Мына тест арқылы баланы көрген бейнені есінде сақтап тапсырманы орындау білетінін тексеруге болады.
Балаға суреттегі екі кілемді көрсету. Матаның ұсақ бөліктерін ұсыну. Бұл бөліктермен кілемдегі тесіктерді жабу керек. Ең бастысы – түсі кілемдегі түстермен сәйкес болу керек.
Бала 40-50 секундте тапсырманы орындаса-жақсы нәтиже.

№2 «Шаршыны тап»

Тест баланың заттарды реттеу білетінін анықтайды.
Суретте 10 төртбұрыш:5 шаршы, 5 төртбұрыш. Бала бірдей шаршыларды тауып алу керек.

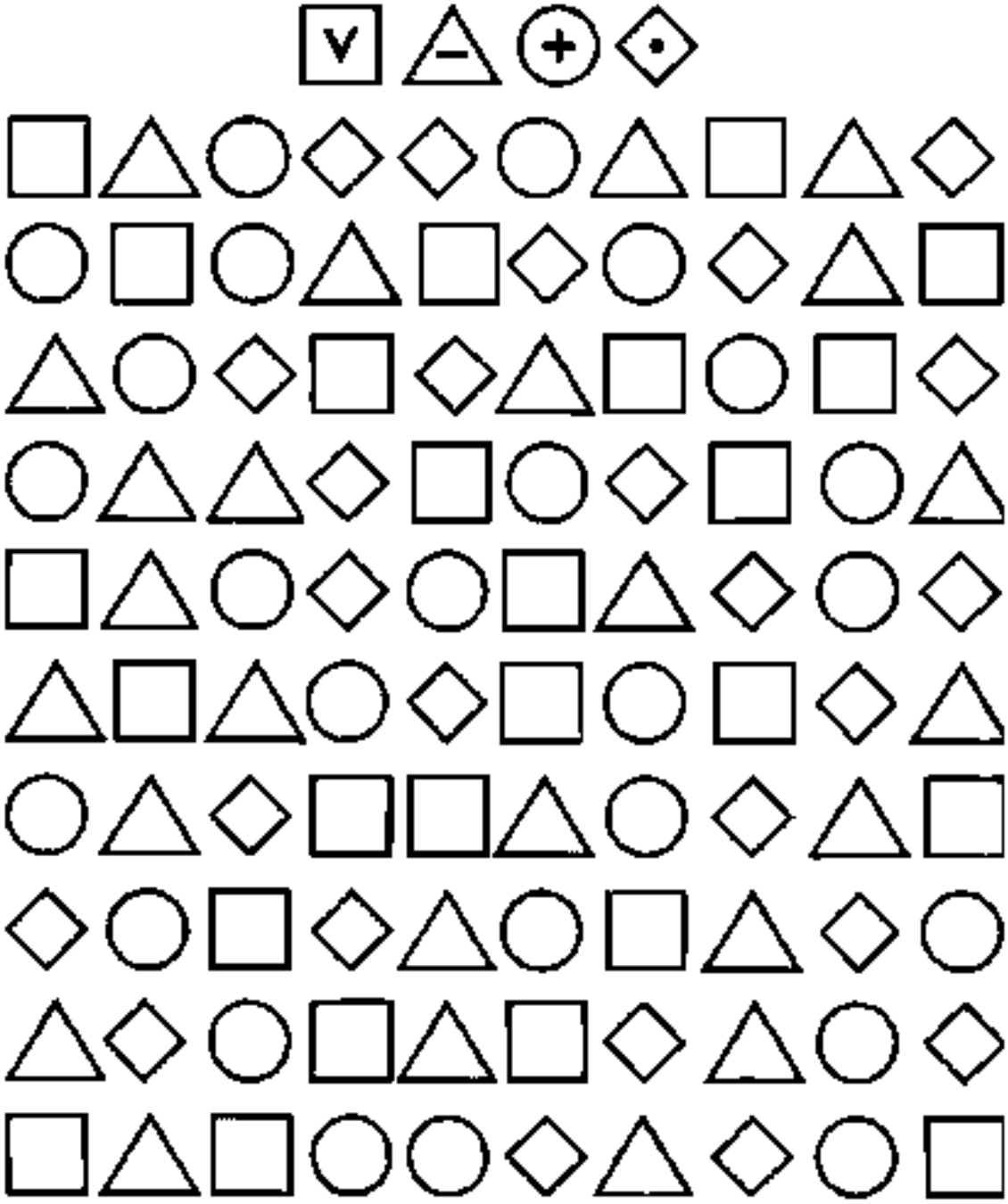
«Артық сөзді тап»

Тәрбиеші балаға 4 сөзді оқиды. Оның ішінде 1 сөз артық (белгісі сай емес). Бала бұл сөзді атау керек.
1.Алма, алмұрт, *пияз*, анар
2.Сүт, ірімшік, *нан*, айран
3.Қыс, жаз, күз, *күн*
4.Қайын, шырша, *раушан,*терек
5.Сабын, *сыпырғыш,* тіс пастасы, су сабын
6.Көйлек, жемпір, *бөрік,* шалбар
7.Кесе, тәрелке, *телефон*, қасық
8.Диван, керует, *телевизор*, кебеже
9.Аружан, Айгул, *Диас*, Көркем
10.Доп, қуыршақ, *қалам*, сылдырмақ

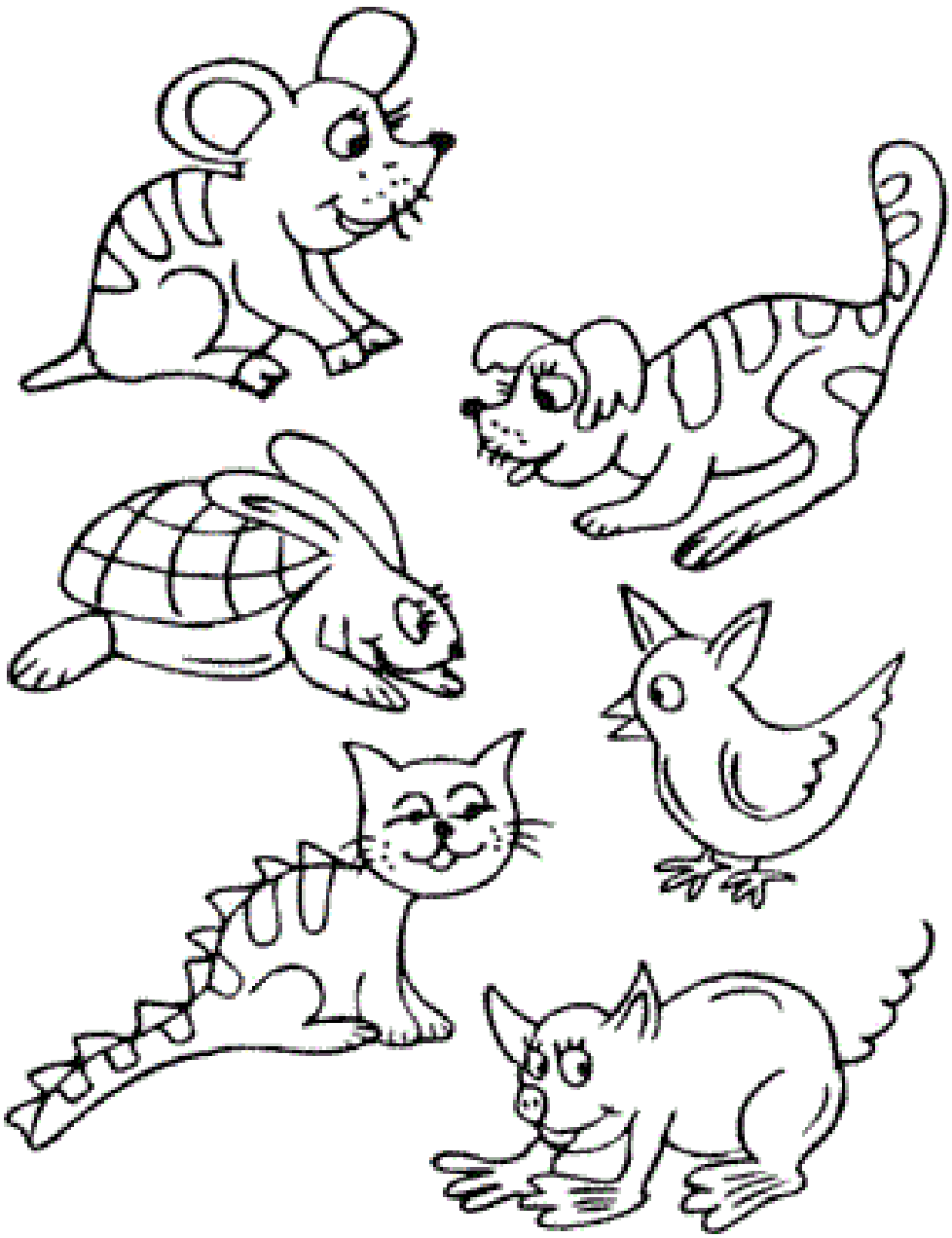
Ойын «Болады-болмайды»

Тәрбиеші балаға жағдайды атайды, доп лақтырады. Болуы мүмкін болса- бала допты ұстап алады, болмайтын жағдай аталса-допты ұстамау керек.
Мысал: Мысық ботқа пісіреді-мүмкін емес.
Ұшақ аспанда көрінеді-болады
Пошташы хат әкелді-болады
Қоян мектепке кетті
Әке жұмыстан келді

Баланың зеінін дамытуға арналған тест



Суретшінің қателерін тап.



Баланың есте сақтау қабілетін тексеруге арналған тестілер

№1 тест «Суретті есіңде сақта»

Балаға 9 фигураның суреті көрсетіледі. Бала мұқият қарап есіне сақтау керек. Содан кейін балаға екінші сурет көрсетіледі, бұл суретте 14 фигура, 9-зы бірінші суреттегі дей.Бала оларды тауып атау керек. Көрсету уақыты бірішнші суреттің-30 секунд. Оның орнына екінші сурет көрсетіледі.Бұл тест 1,5 минуттен аспау керек.
Даярлық топтың баласы 6-8 пішінді 1 минуттың ішінде атайды.

№2 тест «Фигураларды есіңде сақта»

Балаға 5 қарапайым сөйлемдер оқылады.Мысалы:
1.Күзде жаңбыр жауады.
2.Балалар ойынды ұнатады.
3.Бақта алма мен алмұрт өседі.
4.Аспанда ұшақ ұшып бара жатыр.
5.Немере әжесіне көмектесіп жатыр.
Бала есінде қалған сөйлемдерді қайталау керек.Бала қайталауға қиналса сөйлемдерді қайталап оқу керек. 2-3 рет қайтағаннан кейін 6-7 жастағы бала тапсырманы орындай алады.

Баланың шығармашылық қабілетін тексеруге арналған тестілер

№1 «Нүкте»

Баланың назарын үлгіге қаратып нүктелерді бірі біріне қосып қалай сурет пайда болатынын түсіндіру. Содан кейін балаға өзіне нүктелер арқылы сурет салуды ұсыну. Барлық нүктелерді пайдалануы міндетті емес.

№2 «Құрама»

Балаға тек қана геометриялық пішіндерден әр түрлі заттарды ойлап шығарып суреттеуге тапсырма беріледі (шеңбер, жарты шеңбер, үшбұрыш, төртбұрыш, шаршы). Әр фигураны бір неше рет қайталауға болады. Бір фигураны суреттеуге болмайды. Пішіндердің көлемін өзгертуге болады. Басты ұсыныс: еркін фигураларды пайдалануға болмайды.

Қосымша №2 Ойын-сабақтың үлгісі

Ертегіден бастаймыз...Гео деген сәби әжесіне бармақшы болды.Метр Қарғаонымен қоштасып жатқандаАйс көлдің ерімейтін мұздарын берді (Мөлдір шаршы). «Маған оның қажеті қанша?»- таң қалды Гео.Метр Қарға Мөлдір шаршыда бір фигураны құрастырды.
-Кімге ұқсайды? деп сәбиден сұрады.

Балалар бұл сұраққа жауап береді.Содан кейін дәл сондай фигураны құрастырады (осы жолы Геоның саяхатқа баратын атты) Содан кейін Геоның жолында өзен кездеседі. Балалар қалай өзеннен өтуге болатынын атайды.Қайық немесе кемені құрастырады. Сабақтың соңында балалар әжеге сыйлықты ойлап құрастырады.

Ғажайып оқиға-шаршының өзгеруі туралы ертегі.

Кәдімгі бір қалада, әдеттегідей үйде әдеттегі бір отбасы өмір сүріпті:Трапеция анасы,Төртбұрыш әкесі және жалғыз Шаршы деген баласы.Шаршының әпке, ағалары болмаған. Бірақ, Төртбұрыш деген атасы болыпты.Ол басқа қалада, алыста тұрған.Әкесінің сөзі бойынша атаға жету үшін жерден, судан, ауамен бару керек болған.

Ата немересіне жиі хат жазып отырды.Бір күні әке атадан тағы да хат алғанын хабарлады. Ата барлықтарыңның денсаулығы туралы сұрайды, бәрдеріне амандық тілейді. Тағы да немерем өскенде кім болады екенін армандап жүргенін сұрап жатыр.

Шаршының бірінші өзгеруі: Үй.

Таңғы астан кейін ата-ана жұмысқа кетті. Шаршы үйде жалғыз қалды.

«Иә, шынымен мен өскенде кім боламын?»- ойланып қалды Шаршыайнаның алдында. Айнадан оған кәдімгі шаршы қарап тұрды.Оның әр жағы, әр бұрышы бірдей болды. «Барлық жағы бірдей, ешқандай ерекшілігі жоқ» деп ойлады Шаршы өзі туралы. «Ал, ауладағы үйді қарашы-қандай әдемі, сәнді болып тұр! Әй, шіркін-ай, менде үй болалсам ші?!» Осылай ойлаған кезде Шаршы өзгере бастады:жоғарғы жағы көкке созылып үшбұрышты болып қалды. Шаршы қайтадан өзіне қарағанда-өзі өзін танымай қалды:айнадан оған Үй қарап тұрды.Шаршы таң қалып, көңілсіз боп тұрды. Бір кезде қайтадан өз қалпына келді.

Шаршының екінші өзгеруі:Кәмпит.

«Әкем атама хат жазады. Маған да аяғында бір-екі сөз жаз деп айтады ғой- деп ойлады Шаршы. Бір рет солай болды ғой.Мен атамды Жаңа жылмен құттықтадым ғой. Шаршының есіне әсем шырша келді, сәнді ойыншықтар, үлкен кәмпит. «Мен де сол әдемі кәмпит бола алсамші»Шаршы қайтадан өзгере бастады: айнадан Кәмпит қарап тұр! Шаршы таң қалып ойланып қалды.

Шаршының үшінші өзгеруі:Жарқанат.

-Қалай а? Үй болғым келді-үй болдым, Кәмпитте болдым, ал егерде мен кімге айналсам екен? Жарқанатқа! Дәл сол кезде Шаршы өзінің орнында Жарқанатты айнадан көретін болды.
Бұл нағыз ашу болды:Егерде қатты армандасаң-әр түрлі затқа айналуға болады екен.Енді Шаршы білді атасына не туралы жазатынын.

Шаршының төртінші өзгеруі:Конверт.

Шаршы көңілді болып бөлмеде жүреді: Атам күнде бізден хатты күтеді. Жақында ол менің сиқырлы ашуыммен де танысады!
Шаршы Ашық конвертті елестете бастады-өзі өзінде өзгерістерді сезінді. Ол білді өзінің конвертке өзгере бастағанын.
-Жоқ, мен әкемді күтпей ғана атама хат жазамын!Дәл қазір!

Шаршы қаламды алып жаза бастады:
«Қымбаты төртбүрыш ата! Мен бүгін ашу жасадым. Мен тез келген уақытта кім болғым келеді сол болалам. Сенің нимерең Шаршы.»
Енді Шаршы хатты қалай жіберу керек екенін ойлады.

Шаршының бесінші өзгеруі:Семафор.

Аулада балалар паравоз ойынын ойнады. «Паравозиктің» бірі көрші бала болды.
-Паравозик! Естіп тұрмысың, атама хатты жеткізу керек еді.
-Жоқ, мен көмектесе алмаймын. Паравозиктер көп, ал семафор болуға ешкім келіспейді. Сондықтан, біз соғыла береміз.
-Мен Семафор болайын!-деп Шаршы айтты.
-Жақсы болды! Паравозик хатты алып ауланың шетіне жүгірді. Семафор артынан жүгірді.Бір кезде Паравозик тоқтады: Әр қарай бармаймын! Бельбеу»
-Қандай бельбеу?- түсінбеді Шаршы.
-Анам солай айтады,- түсіндіре бастады Паравозик-ауланың сыртына шықсаң- бельбеуді жейсің! Паравозик хатты қайтарып аулаға қайтты «Чух-чух-чух!»

Шаршының алтыншы өзгеруі:Тышқан

Шаршының да анасы ауланың сыртына шығуға рұқсат бермейді. Ауланың сыртында тікенекті бұта, оның ар жағанда қалың орман. Бірақ, бүгін өте ерекше күн:Шаршы қалай болса да атасына хаттың жеткізуін армандады. «Тышқанға айналсамшы!»- Шаршы тышқанға айналып хатты ауызына салып жүгірді. Тікенек бұталардан жылдам өтіп, бәрі де ойдағыдай болды. Бір кезде тышқанның тісі қышып кетті. -хатты кемірігісі келді.«Жоқ, мен жаздым, ойландым, кемірмеймін!!!»

Шаршының жетінші өзгеруі: Кірпі

Шаршы қайтадан өз қалпына оралды. Тікенекті бұталар арасында отырып, қалай шығарын білмей отырды.Көз алдында шайқалып тұрған шыбық Шаршыға ең қауіпті болып көрінді. Оның тікенектерінен өзін қорғасы келді.
-Менде де осындай тікенектер болса ғой! Қайдан аламын?!
-Білем! Кірпіге айналу керек. Кірпіге оралып өз жолымен кетті.
Бір кезде жолдан шаршап Шаршы ұйықтап қалды.

Шаршының сегізінші өзгеруі: Жұлдыз

Шаршыға түс кірді:жұлдызды жаңбыр. Жұлдыздар Шаршының қасында жарқырап тұрды. Егерде атасы басқа планетада тұрса Шаршы Жұлдызды пошташы болушеді.

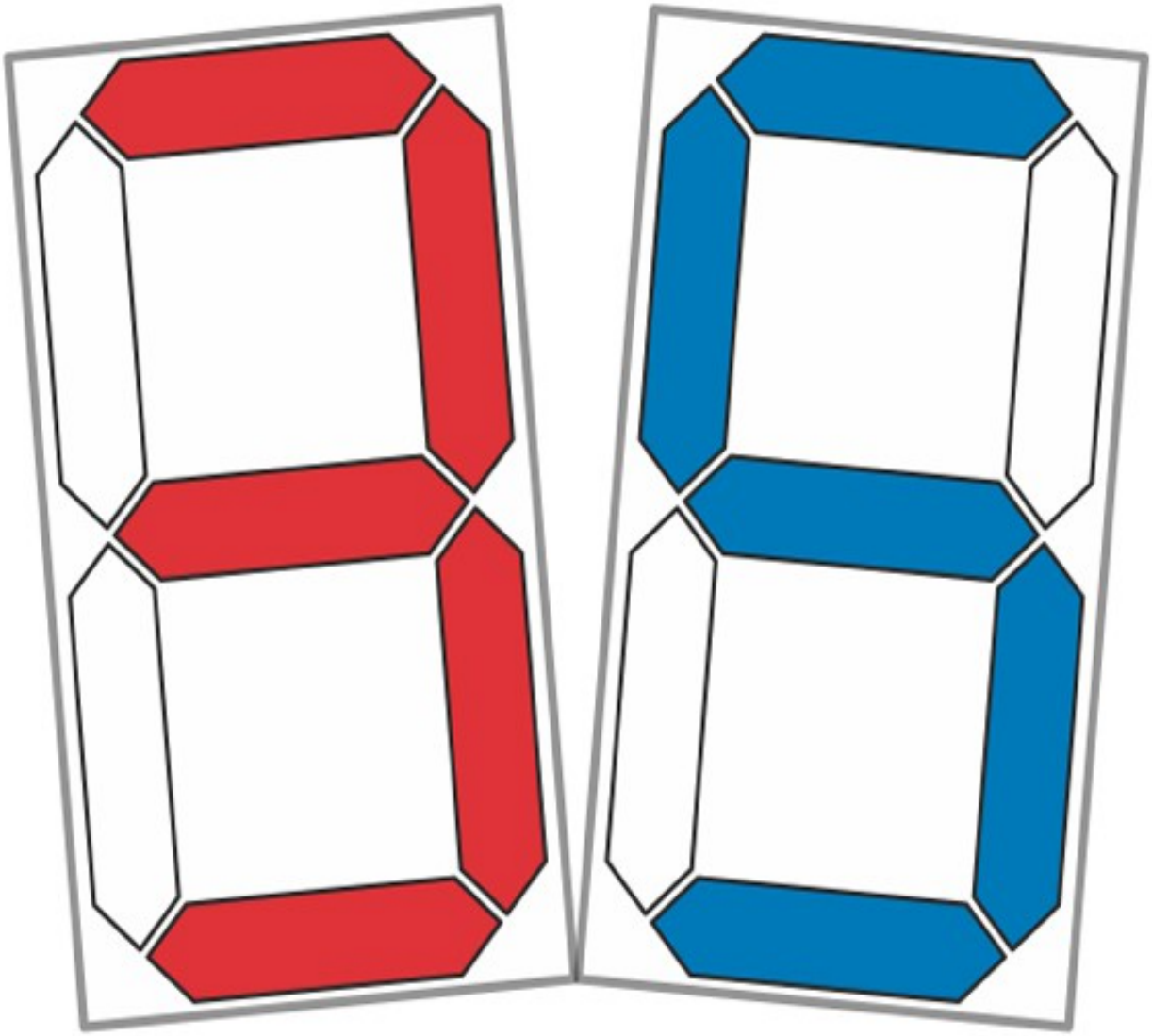
Шаршы оянып кетті. Өзінің жұлдызға айналғанына тіпте таң қалған жоқ.

Гео.

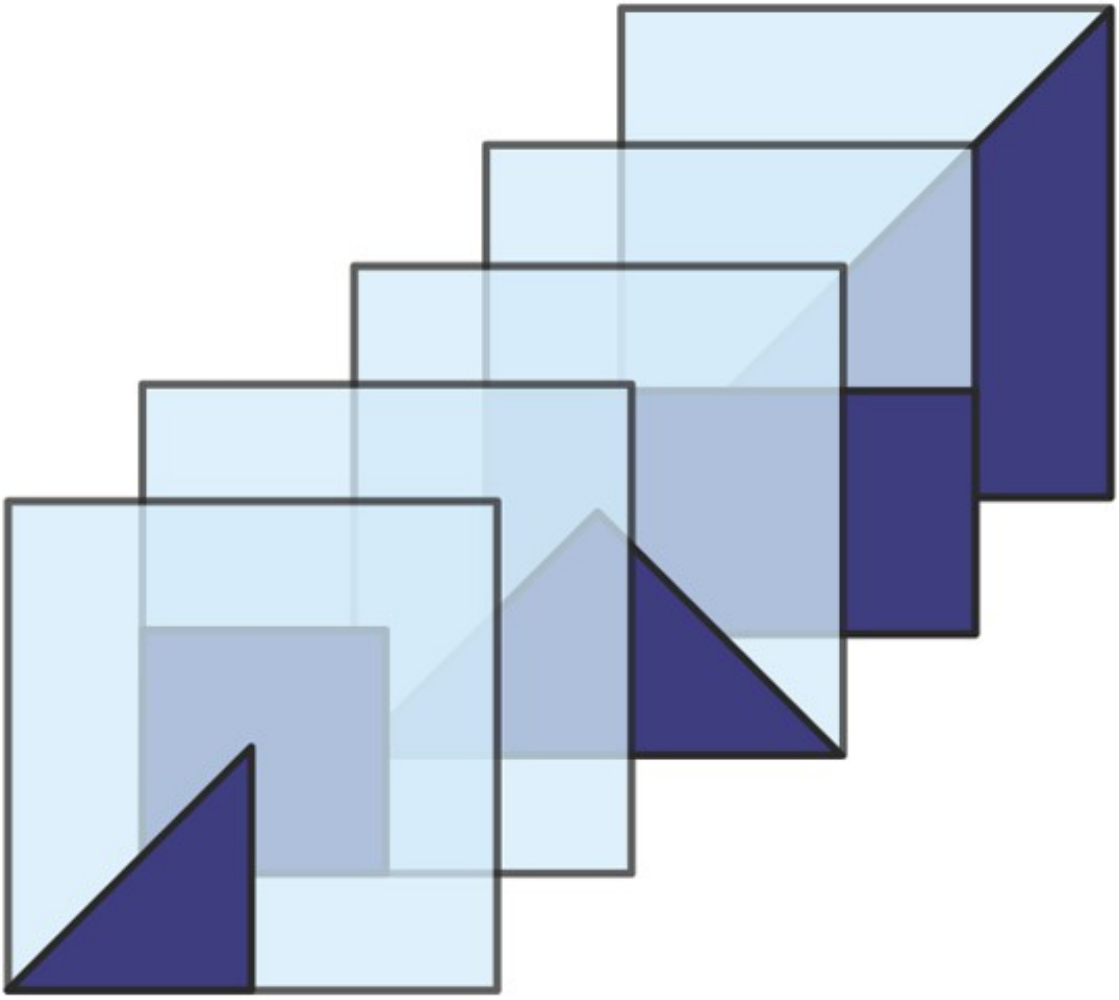
Алма.

Л
Б
О
Я
Н
А
Ь
К
ЯБЛОНЬКА

Мөлдір цифр.



Мөлдір шаршы.



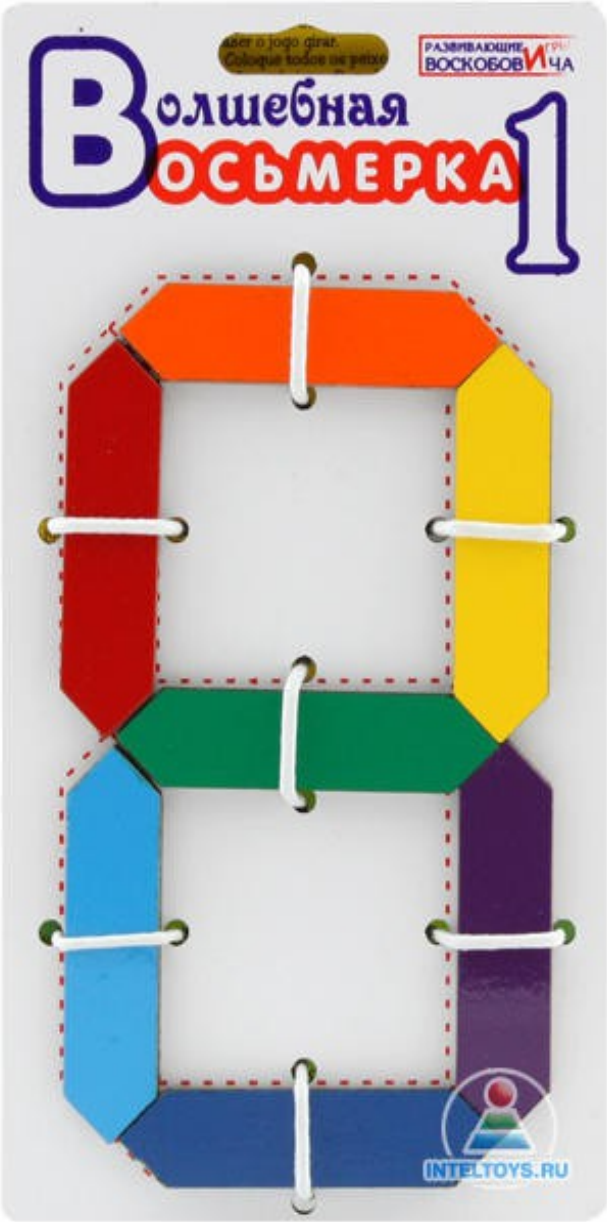
Аққала.

Всюсь.

Геоконт.

ГЕОКОНТ
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА
Ф
К
Б
С
Ц
О
Г
З
Ж
INTELTOYS.RU

Сиқырлы сегіз.

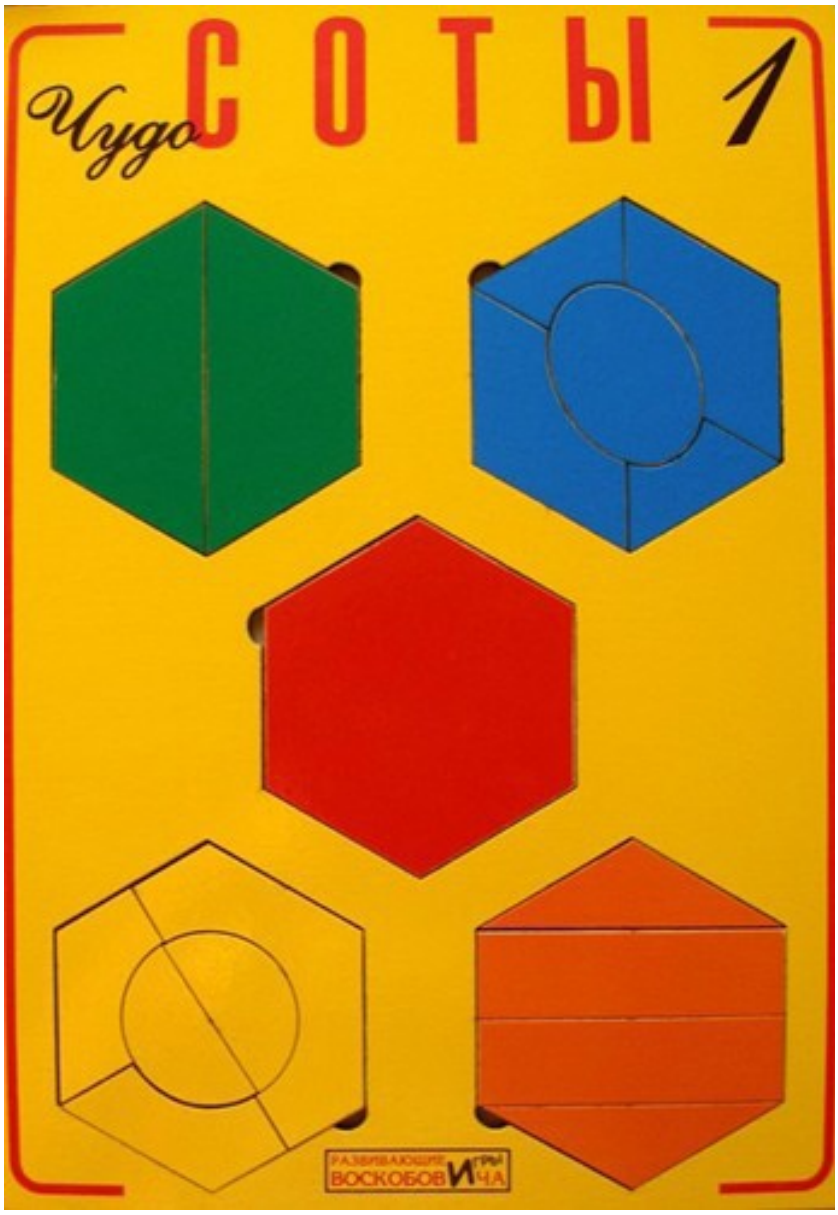


Түймедақ.

Игровизор.

Ғажайып крестиктер.

Ғажайып кәрез.



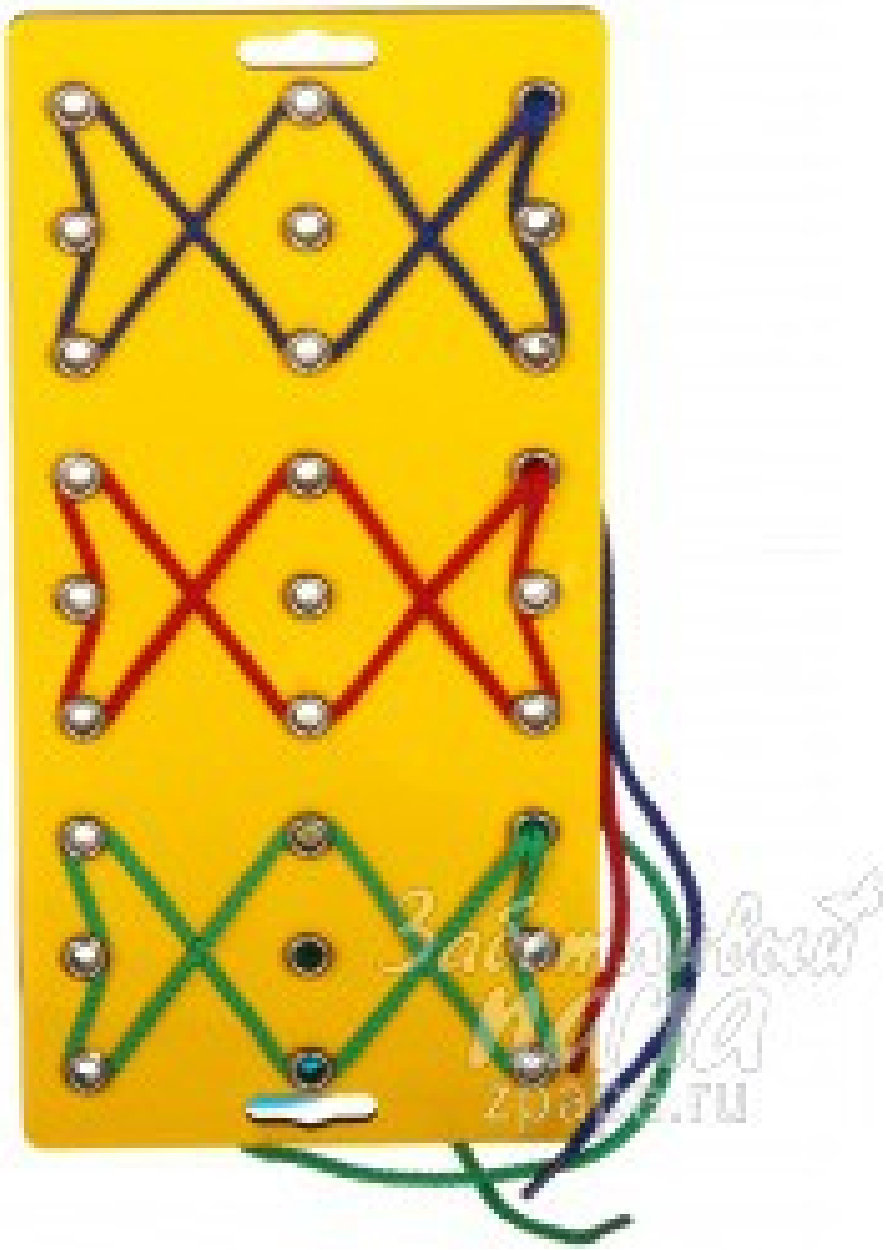
Ғажайып гүл.

Жужжа ара.

Аңдар – цифрлар.

Жыланшақ.

Қөңілді баулар.

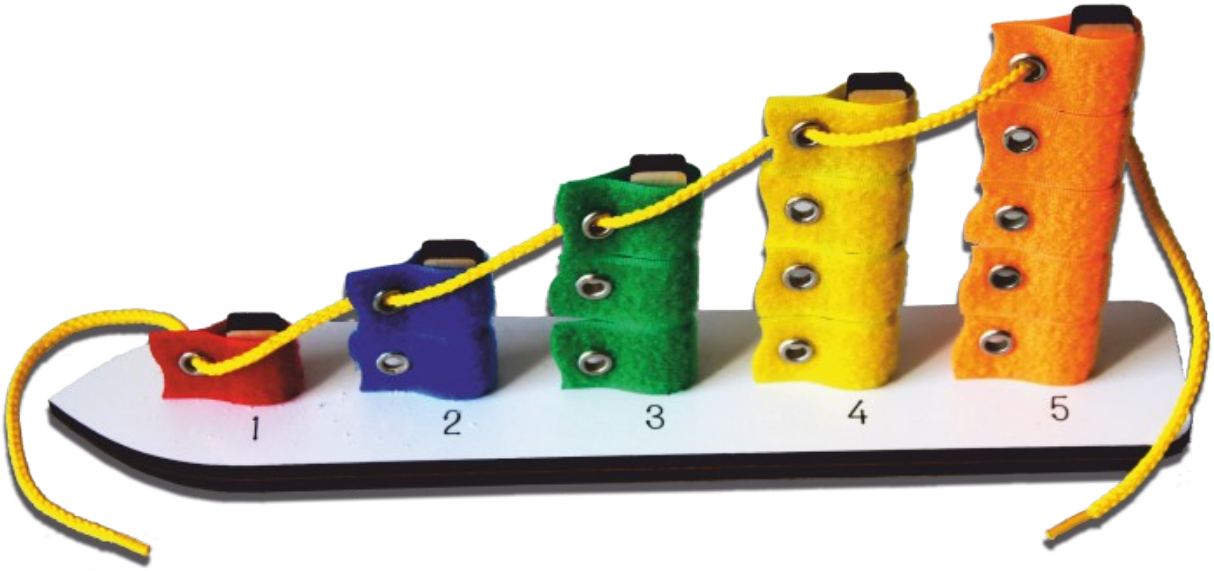


Теремки

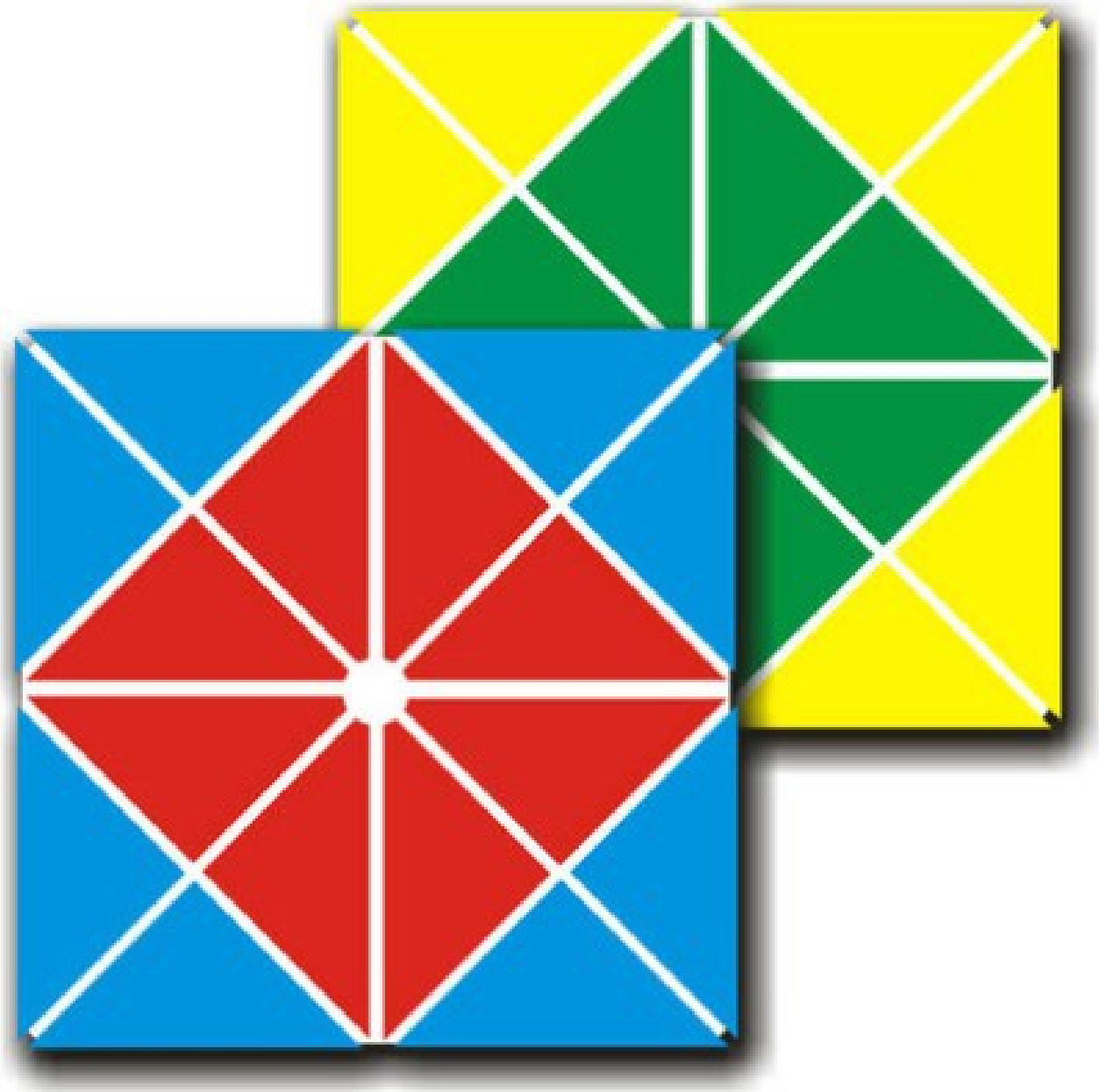
Счетовозик.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
0
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
СЧЕТОВОЗИК
INTELTOYS.RU

Плюх-плюх кеме.



Воскобович шаршысы.



Капитан Қаз теңізші бақалармен.

Метр қарға.

№1 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы:Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы: Танымдық дамыту диагностикасы
Мақсаты:Тест тапсырмаларды орындау
Міндеттері:Балалардың танымдық дамыту үрдесінің деңгейін анықтау.Ой-қиялы, зейіні, есте сақтау қабілеттерін дамыту.Ұқыптылық, шыдамдылық
қа баулу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Д/о «Тізбекті құрайық!», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:ғаламшар-планета
Билингвальный компонент: саны-число

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялы қ кезеңі	Тәрбиеші балаларды «Математи калық ғаламшарына» шақырады. -Балалар, онда немен жетуге болады? -Олай болса, 4 топқа бөлініп зы мыранымызды құрастырайық! Балаларға зымыранның бейнесі, қыйлған бөліктері ұсынылады. Зымыранды құрастыру үшін қандай пішіндерді пайдаландық? Зымыран дайын болса, 5-1-ге дейін санаймыз! (Ғарыш музыка қосылады)	-Зымыранмен, т.б. Балалар әр топта зымыранды құрастырады.Сұрақтарға жауап береді. Балалар ұшып бара жатқанын елестетеді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында үлкен ғаламшардың бейнесі ашылады. Оның үстінде ірі жұлдыздар орналасқан. Әр жұлдызда жеке тапсырма. Ол тапсырмаларды балалар шешу керек. 1тапсырма: Д/о «Тізбекті құрай ық!»1-ден 5-ке дейін цифр таңбаларын ретімен қою. 2 тапсырма:логикалық есептерді шешу. А) Қайында екі алма, екі алмұрт өсіп тұр. Барлығы неше жеміс болады? Ә)Зообақта торда тұр 1 піл, 1қаз. Барлығының аяғы нешеу? 3 тапсырма:Тәрбиеші Жұлдыз дар есепшінің хатын көрсетеді, оқиды: «Балалар, сәлеметсіңдер ме! Қатты жел менің геометрия лық пішіндерімді бұзып шашып тастады! Сендерден көмек сұрай мын:жіптен пішіндерді жасап беріңдерші!» Сергіту сәті:Орнымыздан тұрайық! (аяқтың ұшымен тұру) Сағаттың жүрісін көрсетейік! (Сағаттың жүрісін жасау: «тик-так, тик-так!» деп, қолдарын са	Балалар орындайды үстелде. Бірін бірі тексереді. Бір бала 1 жұлдызға смайликты жапсырады. (тапсырма орындалды) -0. Өйткені, қайында жемістер өспейді. -6. Балалар үстел бетінде пішіндерді жасайды. Оларды атап шығады.

	ғаттың тіліндей айналдыру)Ты ныс аламыз(Ауызбен дем ала мыз, демді мұрын арқылы шығару) 4 тапсырма:Таяқшалардан сызба суретке қарап фигураны құрасты ру. 5 тапсырма: Нүктелерді басып 1-5-ке дейін цифр таңбаларын жа зу. 6 тапсырма: Д/о «Жұлдыздарды ең үлкеннен кішкенесіне дейін ретімен қой!» -Балалар, мінекей, барлық тап сырмаларды орындап шықтық. Балабақшаға оралатын уақыт келіп қалды. 1- ден-5 ке дейін санаймыз! (Ғарыш әуені қосылады)	Жаттығуды орындайды. Балалар өздері сызбаны таңдап алады, құрастырады. Цифрларды жазады. Тапсырманы орындайды.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз қайда бар- дық? Сендерге саяхат ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:1-ден 5-ке дейін санау, геом. Пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:сандарды ретімен қою.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.

№2 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі түсті шаршы
Мақсаты:Өз ойымен фигураны құрастыру
Міндеттері:Фигураны құрастыру үшін детальдерді орналастыруға, өз ойын жеткізе білуге үйрету.Логикалық ойын, шығармашылық қабілеттерін дамыту.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі түсті шаршы, Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, қарындаштар.
Сөздік жұмысы:қобдиша
Билингвальный компонент: қобдиша-шкатулка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жасырылған цифрлар»Шарты:су реттегі жасырылған цифрларды тауып алу.	Сандарды тауып алады.Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында қобдиша. -Балалар, мынау не? Сөздік жұмысын өткізу.Үстінде хат: «Сәлеметсіңдерме, балалар! Мен сендерден көмек сұраймын.Сендер білгір балалар екенін естіп едім.Мына тапсырмаларды орындап беріңдерші. Карабас Барабас маған кілтті бермей жатыр. Тапсырмаларды орындасаң берем дейді.Көмектесіңдерші!!» -Балалар, көмектесеміз бе? 1тапсырма: Д/о «Тізбекті құрай ық!»1-ден 5-ке дейін цифр таңбаларын ретімен қою. 2 тапсырма:логикалық есепті шешу. А)Гаражда бір машина, үш велосипед тұр. Барлығының дөңгалағы нешеу? 3 тапсырма:таяқшалардан үшбұрыш, бесбұрышты құрастыру Сергіту сәті:Орнымыздан тұрайық! (аяқтың ұшымен тұру) Сағаттың жүрісін көрсетейік! (Сағаттың жүрісін жасау: «тик-так, тик-так!» деп, қолдарын сағаттың тіліндей айналдыру) Тыныс аламыз(Ауызбен дем аламыз, демді мұрын арқылы шығару) 4 тапсырма:Тәрбиеші балаларды екі түсті шаршымен таныстырады. Екі түсті шаршымен сызба суретке қарап фигураны құрастыру. 5 тапсырма: Нүктелерді басып гүлдерді суреттеу. -Балалар, мінекей, барлық тапсырма ларды орындап шықтық.Енді Буратино	Балалар қайталайды. -Иә. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. -10. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Оларды атап шығады. Балалар сипатта ма жасайды.Оны бүктеп көреді. Қарапайым фигу раларды жасайды Тапсырманы орындайды.

	да мәз болады.Қандай жақсы досыңа көмектескен.	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:1-ден 5-ке дейін санау, геом. пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:жаңа ойынды.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.

№3 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі түсті шаршы
Мақсаты:Өз ойымен фигураны құрастыру
Міндеттері:Фигураны құрастыру үшін детальдерді орналастыруға, өз ойын жеткізе білуге үйрету.Логикалық ойын, шығармашылық қабілеттерін дамыту.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі түсті шаршы, Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, қарындаштар.
Сөздік жұмысы:қобдиша
Билингвальный компонент: қобдиша-шкатулка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жасырылған цифрлар»Шарты:су реттегі жасырылған цифрларды тауып алу.	Сандарды тауып алады.Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында қобдиша. -Балалар, мынау не? Сөздік жұмысын өткізу.Үстінде хат: «Сәлеметсіңдерме, балалар! Мен сендерден көмек сұраймын.Сендер білгір балалар екенін естіп едім.Мына тапсырмаларды орындап беріңдерші. Карабас Барабас маған кілтті бермей жатыр. Тапсырмаларды орындасаң берем дейді.Көмектесіңдерші!!» -Балалар, көмектесеміз бе? 1тапсырма: Д/о «Тізбекті құрай ық!»1-ден 5-ке дейін цифр таңбаларын ретімен қою. 2 тапсырма:логикалық есепті шешу. А)Гаражда бір машина, үш велосипед тұр. Барлығының дөңгалағы нешеу? 3 тапсырма:таяқшалардан үшбұрыш, бесбұрышты құрастыру Сергіту сәті:Орнымыздан тұрайық! (аяқтың ұшымен тұру) Сағаттың жүрісін көрсетейік! (Сағаттың жүрісін жасау: «тик-так, тик-так!» деп, қолдарын сағаттың тіліндей айналдыру) Тыныс аламыз(Ауызбен дем аламыз, демді мұрын арқылы шығару) 4 тапсырма:Тәрбиеші балаларды екі түсті шаршымен таныстырады. Екі түсті шаршымен сызба суретке қарап фигураны құрастыру. 5 тапсырма: Нүктелерді басып гүлдерді суреттеу. -Балалар, мінекей, барлық тапсырма ларды орындап шықтық.Енді Буратино да мәз болады.Қандай жақсы досыңа көмектескен.	Балалар қайталайды. -Иә. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. -10. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Оларды атап шығады. Балалар сипатта ма жасайды.Оны бүктеп көреді. Қарапайым фигу раларды жасайды Тапсырманы орындайды.

Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:1-ден 5-ке дейін санау, геом. пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:жаңа ойынды.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.

№4 Сабақтың технологиялық картасы

Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Төрт түсті шаршы
Мақсаты:Екі түсті шаршының айырмашылығы мен ұқсастығын анықтау.
Міндеттері:Логикалық ойын, шығармашылық қабілеттерін дамыту.Жаңа шаршының мүмкіндіктерін байқау білуге үйрету. Ұқыптылыққа баулу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі, төрт түсті шаршылар, Д/о «Геометриялық пішіндер»,Д/о «Жоқ цифрды жаз»,қарындаштар.
Сөздік жұмысы:ытқып-ытқып
Билингвальный компонент:шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	-Балалар, бізге қонаққа қоян келіпті! Қоян туралы кім жұмбақ біледі? Қоян сендерге әр түрлі тапсырмаларын әке ліпті-орындаймыз бе?	Жоқ сандарды тауып алады, жазады.Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында екі, төрт түсті шаршылар. -Балалар, мынау не? Қандай айырмашылығын көріп тұрсыңдар? Екеуі де шаршы ғой? 1тапсырма: Д/о «Төрт түсті шаршы» 2 тапсырма:Таяқшалардан қоянның бейнесін жасау 3 тапсырма: «Геоконт» ойыны арқылы қоянға сәбізді жасау. Сергіту сәті:Ұзын құлақ, сұр қоян Естіп қалып сыбдырды Ойлы, қырлы жерлермен Ытқып-ытқып жүгірді! 4 тапсырма:Геометриялық пішіндер туралы жұмбақтарды шешу. 5 тапсырма: Нүктелерді басып қоянды суреттеу. 6 тапсырма: Д/о «Жоқ цифрды жаз» Шарты:карточкадағы цифр қатарын дағы жоқ цифрларды жазу.	Балалар сұрақтар ға жауап береді. Балалар сипатта ма жасайды.Оны бүктеп көреді. Балалар сызба суреттерге қарап фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар жұмбақ тарды шешеді. Жоқ сандарды тауып алады, жазады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді
Есеп	+	

Күтілетін нәтиже:
Білу:Екі,төрт түсті шаршының айырмашылығы мен ұқсастығын таба білу.
Игеру:жаңа ойынды.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауд
№5 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент

Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі түсті шаршы
Мақсаты:Жазықтық тышқан пішінін құрастыру
Міндеттері:Жазықтық фигураны құрастыруға үйрету.Тіл байлығын, логика лық ой-қиялын дамыту. Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі түсті шаршы, Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, қарындаштар.
Сөздік жұмысы:жазықтық
Билингвальный компонент:тышқан-мышка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жасырылған цифрлар»Шарты:су реттегі жасырылған цифрларды тауып алу.	Сандарды тауып алады.Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында тышқан ойын шығы. -Балалар, мынау не? Тышқан қандай жануарларға жатады? Немен қоректенеді?Қай ертегілерде кездеседі? Балалар, біз «Екі түсті шаршыдан» бұрын не құрастырдық? 1тапсырма:Жазықтық тышқан пішінін құрастыру. Сөздік жұмысын өткізу. 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан тышқанға ірімшіктің әр түрлі бейнесін құрастыру Сергіту сәті: Тише мыши кот на крыше! А котята еще выше! Кот пошел за молоком! А котята кувырком! 4 тапсырма: «Екі түсті шаршы» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: Ұжымдық жұмыс: балаларға «тышқан» деген сөзді (әр үстел бір әріптен жазып) құрастыру тапсырмасы беріледі.Тышқан бүгін біздің топта қонақта болады.	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Оларды атап шығады. Балалар қимыл дарды жасайды Тапсырманы орындайды. Балалар бірігіп сөзді құрастыра ды.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:1-ден 5-ке дейін санау, геом. пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:ойындардың шартын.
Меңгеру:ұжыммен жұмыс жасауды.

№6 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі,төрт түсті шаршы
Мақсаты:Шаршылардың айырмашылығы мен ұқсастығын анықтау.
Міндеттері:Алған білімдерін сабақта пайдалана білуге үйрету.Қажетті кейіпкерлерді таба білуге жаттығу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі, төрт түсті шаршылар,

Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Белгі бойынша топтау»,қарындаштар.
Сөздік жұмысы:үзінді
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Ойын «Үзіндісінен суретті таны» Шарты:Суреттің бір үзіндісін ашып ойынды атайды.Сөздік жұмысы.	Суреттің үзіндісін ашады, ойынды атайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында екі, төрт түсті шаршылар.-Балалар, мынау не? Қандай айырмашылығын көріп тұрсыңдар? Екеуі де шаршы ғой? 1тапсырма: Д/о «Екі түсті шаршы» Үлгіге қарап фигураларды құрастыру 2 тапсырма:«Төрт түсті шаршы» ойыны арқылы ұнатқан фигураны жасау. Сергіту сәті:Ұзын құлақ, сұр қоян Естіп қалып сыбдырды Ойлы, қырлы жерлермен Ытқып-ытқып жүгірді! 3 тапсырма:Пластинкаларымен жұмыс:түсіне сай жинақтау. Неше пластинка шықты? 4 тапсырма:Нүктелерді басып жапырақты суреттеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады.Балалар топтайды (кесе, қасық-ыдыс...)	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар сипаттама жасайды.Оны бүктеп көреді. Балалар сызба суреттерге қарап фигураларды құрастырады. Балалар орындайды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар жұмбақтарды шешеді. Пластинкаларды реттеп жинайды, санайды. Суреттерді топтайды.Жауабын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді
Есеп		

Күтілетін нәтиже:
Білу:Екі,төрт түсті шаршының айырмашылығы мен ұқсастығын таба білу.
Игеру:үзіндісінен суретті тани білу.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.
№7 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып крестиктер
Мақсаты:Фигураны өз ойынан ойлап шығаруға үйрету
Міндеттері:Фигураны өз ойынан ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар»

Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып крестиктер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:женімпаз.
Билингвальный компонент: ғажайып-чудеса

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Ойын «Мөлдір цифрлар» Балалар, Метр Қарға күлгін орманда бүкіл цифрларды шашып тастапты. Жинап ретімен қояйық!	Балалар цифрларды құрастырып ретімен қояды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып крес тиктер» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигураны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Ана, Ата, Аға сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3 тапсырма: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? С/жұмысын өткізу. 4 тапсырма:Үлгіге қарап фигураларды құрастыру.Әңгімелеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топ тау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады.Балалар топтайды (қайын, терек, шырша-ағаштар)	Балалар сипатта ма жасайды.Балалар өз ойымен фигураларды құрастырады. Балалар орындайды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгімелейді. Суреттерді топтайды.Жауабын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп		

Күтілетін нәтиже:
Білу:цифр таңбаларын құрастыра білу.
Игеру:фигураны өз ойымен шығарып құрастыру.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.
№8 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып крестиктер
Мақсаты:Фигураны өз ойынан ойлап шығаруға үйрету
Міндеттері:Фигураны өз ойынан ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар»

Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып крестиктер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:женімпаз.
Билингвальный компонент: ғажайып-чудеса

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекет	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Ойын «Мөлдір цифрлар» Балалар, Метр Қарға күлгін орманда бүкіл цифрларды шашып тастапты. Жинап ретімен қояйық!	Балалар цифрларды құрастырып ретімен қояды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып крес тиктер» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигураны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Ана, Ата, Аға сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3 тапсырма: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? С/жұмысын өткізу. 4 тапсырма:Үлгіге қарап фигураларды құрастыру.Әңгімелеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топ тау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады.Балалар топтайды (қайын, терек, шырша)	Балалар сипатта ма жасайды.Балалар өз ойымен фигураларды құрастырады. Балалар орындайды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгімелейді. Суреттерді топтайды.Жауабын түсіндіреді.
Рефлексия Есеп	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.

Күтілетін нәтиже:
Білу:цифр таңбаларын құрастыра білу.
Игеру:фигураны өз ойымен шығарып құрастыру.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.
№9 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі түсті шаршы
Мақсаты:Жазықтық ұшақ пішінін құрастыру
Міндеттері:Жазықтық фигураны құрастыруға үйрету.Тіл байлығын, логикалық ой-қиялын дамыту. Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі түсті шаршы, мөлдір шаршы,

Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, қарындаштар.
Сөздік жұмысы:жазықтық
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

	арқылы фигураларды құрастыру.	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: геом. пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:ойындардың шартын.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№10 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі,төрт түсті шаршы
Мақсаты:Шаршылардың айырмашылығы мен ұқсастығын анықтау.
Міндеттері:Алған білімдерін сабақта пайдалана білуге үйрету.Қажетті кейіпкерлерді таба білуге жаттығу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі, төрт түсті шаршылар,
Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Белгі бойынша топтау»,қарындаштар.
Сөздік жұмысы:үзінді
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті

Мотивациялы к кезеңі	Ойын «Үзіндісінен суретті таны» Шарты:Суреттің бір үзіндісін ашып ойынды атайды.Сөздік жұмысы.	Суреттің үзінді сін ашады, ойын ды атайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында екі, төрт түсті шаршылар.-Балалар, мынау не? Қан дай айырмашылығын көріп тұрсың дар? Екеуі де шаршы ғой? 1тапсырма: Д/о «Екі түсті шаршы» Үлгіге қарап фигураларды құрастыру 2 тапсырма:«Төрт түсті шаршы» ой ыны арқылы ұнатқан фигураны жасау. Сергіту сәті:Ұзын құлақ, сұр қоян Естіп қалып сыбдырды Ойлы, қырлы жерлермен Ытқып-ытқып жүгірді! 3 тапсырма:Пластинкаларымен жұ мыс:түсіне сай жинақтау. Неше плас тинка шықты? 4 тапсырма:Нүктелерді басып жапы рақты суреттеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады.Балалар топтайды (кесе, қасық-ыдыс...)	Балалар сұрақтар ға жауап береді. Балалар сипатта ма жасайды.Оны бүктеп көреді. Балалар сызба суреттерге қарап фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар жұмбақ тарды шешеді. Пластинкаларды реттеп жинайды, санайды.Суреттерді топтайды.Жауабын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп		

Күтілетін нәтиже:
Білу:Екі,төрт түсті шаршының айырмашылығы мен ұқсастығын таба білу.
Игеру:үзіндісінен суретті тани білу.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.
№11 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі түсті шаршы
Мақсаты:Жазықтық ұшақ пішінін құрастыру
Міндеттері:Жазықтық фигураны құрастыруға үйрету.Тіл байлығын, логика лық ой-қиялын дамыту. Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі түсті шаршы, мөлдір шаршы, Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, қарындаштар.
Сөздік жұмысы:жазықтық
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті

Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін цифрларды жаз» Шарты:карточкада берілген цифрлар тізбесінде жоқ цифрларды жазу.	Тапсырманы орындайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Тәрбиеші ұнтаспада жазылған ұшақтың дыбысын қосады.Балалар, бұл ненің дыбысы? Жұмбақ жасыру: Екі қанаты бар, құс емес, темірден жасалған машина емес? -Балалар, бұл не? Ұшақ қандай көлік түріне жатады? Балалар, біз «Екі түсті шаршыдан» бұрын не құрастырдық? 1тапсырма:Жазықтық ұшақ пішінін құрастыру. Сөздік жұмысын өткізу. 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан өз ойынан шығарған ұшақты құрастыру. Сергіту сәті: Арман қуып жасынан Көктен көзін алмаған. Ұшқыш болды жас ұлан Аспанда еркін самғаған. 4 тапсырма: «Екі түсті шаршы» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: Үлгіге қарап «Мөлдір шаршы» арқылы фигураларды құрастыру.	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Әріптерді атап шығады. Балалар ұшақ, ұш қыштың қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: геом. пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:ойындардың шартын.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№12 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір шаршы
Мақсаты:Фигураны тірек-сызбаға қарап құрастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды тірек-сызбаға қарап құрастыруға баулу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір шаршы, екі түсті шаршы, Д/о «Көңіл ашар бауы», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:мөлдір
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін цифрларды жаз» Шарты:карточкада берілген цифрлар тізбесінде жоқ цифрларды жазу.	Тапсырманы орындайды.

Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Тәрбиеші ұнтаспада жазылған судың дыбысын қосады.Балалар, бұл ненің дыбысы? Жұмбақ жасыру:Шөліңді басады.Мөп-мөлдір болып ағады? -Балалар, бұл не? Сөздік жұмысын өткізу:Су мөлдір, ал бізде мөлдір шаршылар бар. 1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір шаршыдан» тірек-сызбаға қарап фигу раны жасаймыз 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан 3,4,5,6 –бұ рыштарды, өз ойынан шығарған фигураны құрастыру. Сергіту сәті: Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! 4 тапсырма: «Екі түсті шаршы» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: «Геоконт» ойыны арқылы балалар ұжыммен қалаған сөзді таныс әріптерден жазады.	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Пішіндерді атап шығады. Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды. Балалар ұжыммен қалаған сөзді та ныс әріптерден жазады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Қандай пішіндерді құрастырдық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір шаршы» ойыны арқылы фигурны құрастыру.
Игеру:геом. пішіндерді дұрыс атау.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№13 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір шаршы
Мақсаты:Фигураны тірек-сызбаға қарап құрастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды тірек-сызбаға қарап құрастыруға баулу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір шаршы, екі түсті шаршы, Д/о «Көңіл ашар бауы», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:көгершін
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Шаршы айнаға қарап өзінің бейнесін көреді де, көңілі түседі: ешқандай ерекшілігім жоқ.Барлық жақтарым бірдей. Мен қызықты емеспін! -Балалар, олай емес екенін дәлелдейік ші.Қане, екі түсті шаршыдан фигура ларды құрастырайық!	Балалар тыңдай ды,тапсырманы орындайды.Әңгіме лейді

Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір шаршыдан» тірек-сызбаға қарап фигу раны жасаймыз (көгершіннің) 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан цифрларды 1-10-ға дейін жазу Сергіту сәті: Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! 4 тапсырма: «Геоконт» арқылы көліктердің фигураларын құрастыру 5 тапсырма: «Бағдаршам» ойыны арқылы балалар жаңа сөздерді ойлап шығарады.	Балалар сұрақтар ға жауап береді Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді.Ба лалар үстел бетін де цифрларды жа сайды, атап шыға ды.Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды. Балалар жаңа сөзді таныс әріп терден жазады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Қандай пішіндерді құрастырдық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір шаршы» ойыны арқылы фигураны құрастыру.
Игеру:«Бағдаршам» ойынын ойнай білу.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.
№14 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Төрт түсті шаршы
Мақсаты:Екі түсті шаршының айырмашылығы мен ұқсастығын анықтау.
Міндеттері:Логикалық ойын, шығармашылық қабілеттерін дамыту.Жаңа шаршының мүмкіндіктерін байқау білуге үйрету. Ұқыптылыққа баулу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі, төрт түсті шаршылар, Д/о «Геометриялық пішіндер»,Д/о «Жоқ цифрды жаз»,қарындаштар.
Сөздік жұмысы:ытқып-ытқып
Билингвальный компонент:шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	-Балалар, бізге қонаққа қоян келіпті! Қоян туралы кім жұмбақ біледі? Қоян сендерге әр түрлі тапсырмаларын әке ліпті-орындаймыз бе?	Жоқ сандарды тауып алады, жазады.Сұрақтарға жауап береді.

Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында екі, төрт түсті шаршылар. -Балалар, мынау не? Қандай айырмашылығын көріп тұрсыңдар? Екеуі де шаршы ғой? 1тапсырма: Д/о «Төрт түсті шаршы» 2 тапсырма:Таяқшалардан қоянның бейнесін жасау 3 тапсырма: «Геоконт» ойыны арқылы қоянға сәбізді жасау. Сергіту сәті:Ұзын құлақ, сұр қоян Естіп қалып сыбдырды Ойлы, қырлы жерлермен Ытқып-ытқып жүгірді! 4 тапсырма:Геометриялық пішіндер туралы жұмбақтарды шешу. 5 тапсырма: Нүктелерді басып қоянды суреттеу. 6 тапсырма: Д/о «Жоқ цифрды жаз» Шарты:карточкадағы цифр қатарын дағы жоқ цифрларды жазу.	Балалар сұрақтар ға жауап береді. Балалар сипатта ма жасайды.Оны бүктеп көреді. Балалар сызба суреттерге қарап фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар жұмбақ тарды шешеді. Жоқ сандарды тауып алады, жазады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп		

Күтілетін нәтиже:
Білу:Екі,төрт түсті шаршының айырмашылығы мен ұқсастығын таба білу.
Игеру:жаңа ойынды.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.
№15 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір цифрлар
Мақсаты:Заттарды қасиеттеріне сай топтастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды түсі, таяқшалар санына байланысты реттеуге үйрету.
Монолог тілін, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір цифрлар,
Д/о «Әткеншек», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:әткеншек
Билингвальный компонент: әткеншек-качели

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін әріпті жаз» Шарты:карточкада берілген сөзде жетпейтін әріпті жазу.	Тапсырманы орындайды.

Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Цифрлар туралы жұмбақтар жасыру. 1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір цифрлар» ойыны арқылыцифрларды құрастырамыз.Бірақ, тез келген цифрды емес.Мен сендерге есепті жасырамын, сендер жауабын үстелде орындайсың дар! Цифрды екі түстен құрастырамыз. 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан өз ойынан шығарған фигураны құрастыру. Сергіту сәті: Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! Көзге арналған жаттығуларды өткізу. 4 тапсырма: «Жыланшақ» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: «Әткеншек» ойыны арқылыбалалар жаңа сөзді ойлап шығарады. Сөздік жұмысын өткізу	Балалар тапсырманы орындап жауап береді.Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Пішіндерді атап шығады. Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды.
Рефлексия	6 тапсырма:карточкамен жұмыс-фигураларды: түсіне, пішініне, көлеміне сай қоршау -Балалар, бүгін біз немен таныстық? Қандай сөздерді ойлап шығардыңдар? Цифрларды қандай түсті пішіндерден жасадыңдар?Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір цифр» ойыны арқылы цифрды құрастыру.
Игеру:Әріптерді дұрыс атау.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№16 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Төрт түсті шаршы
Мақсаты:Үлгі бойынша фигураны құрастыра білуге үйрету.
Міндеттері:Балаларды Қалжынқой кейіпкермен таныстыру.Тіл байлығын, логикалық ой-қиялын дамыту. Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, төрт түсті шаршы, Қалжынқой, Күлгін орман, д/о «Геометриялық пішіндер», «Геоконт»
Сөздік жұмысы:Қалжынқой
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Тізбекті құрайық» Шарты:цифрларды ретімен қою.Сайыс ретінде өткізу (қай үстелде бірінші)	Ойынға қатысады Сұрақтарға жауап береді.

Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Тәрбиеші балаларды Күлгін орман орталығына шақырады: -Балалар, мынау не? Аспанда не ұшып бара жатыр? Балалар, біз «Геометриялық пішіндерден көгершін құсын құрас тырамыз. 1тапсырма:Жазықтық көгершіннің пішінін құрастыру. 2 тапсырма: «Геоконт»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан балалар өздерінің қалауымен әр түрлі фигура ларды құрастырады. Сергіту сәті: Күлгін орманға Қалжынқойдың бейнесі орналастырылады. -Балалар, бұл Қалжыңқой.Қалжыңқой-бұл кім? Сөздік жұмысын өткізу.Олар адамға не үшін қажет? Ол бізден бірдене сұрап тұр: Маған қойылым қою ға пирамидалар керек! Көмектесіңдерші 4 тапсырма: «Төрт түсті шаршы» арқылы пирамиданы құрастыру. 5 тапсырма: балаларҚалжынқойға сыйлығын құрастырады (кәмпит, балмұздақ, қолшатыр т.б.)	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар қимыл дарды жасайды Тапсырманы орындайды. Балалар бірігіп сыйлықты құрас тырады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз кіммен таныстық? Сыйлықты құрастыру үшін қандай пішіндерді пайдаландың? Сендерге сабақ ұнады ма?Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: геометриялық пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:ойындардың шартын.
Меңгеру:оындарды ұқыпты жинап қою.

№17 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып крестиктер
Мақсаты:Фигураны өз ойынан ойлап шығаруға үйрету
Міндеттері:Фигураны өз ойынан ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар»
Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып крестиктер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:женімпаз.
Билингвальный компонент: ғажайып-чудеса

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Ойын «Мөлдір цифрлар» Балалар, Метр Қарға күлгін орманда бүкіл цифрларды шашып тастапты. Жинап ретімен қояйық!	Балалар цифрлар ды құрастырып ретімен қояды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып крес тиктер» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Ана, Ата,	Балалар сипатта ма жасайды.Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай

	Аға сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3 тапсырма: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жүппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? С/жұмысын өткізу. 4 тапсырма:Үлгіге қарап фигураларды құрастыру.Әңгімелеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топ тау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсыны лады.Балалар топтайды (қайын, терек, шырша	ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия Есеп	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды? +	Сұрақтарға жауап береді.

Күтілетін нәтиже:
Білу:цифр таңбаларын құрастыра білу.
Игеру:фигураны өз ойымен шығарып құрастыру.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№18 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып кәрез
Мақсаты:Үлгі бойынша фигураны құрастыру.
Міндеттері:Фигураларды құрастыруды жаттығу. Өз ойымен фигураны ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторика
сын дамыту.Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар»
Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:кәрез.
Билингвальный компонент:құрастыру-складывать

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс- ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып кәрез» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба- суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады.	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады.

	2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау» Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.
№19 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып кәрез
Мақсаты:Үлгі бойынша фигураны құрастыру.
Міндеттері:Фигураларды құрастыруды жаттығу. Өз ойымен фигураны ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторика сын дамыту.Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар» Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:кәрез.
Билингвальный компонент:құрастыру-складывать

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып кәрез» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады.	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады.

	2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау» Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.
№20 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Геоконт
Мақсаты:Геометриялық пішіндерді тани білуге үйрету.
Міндеттері:Геометриялық пішіндер туралы білімдерін бекіту.Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:Геоконт ойыны, екі түсті шаршы, Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:Геоконт
Билингвальный компонент:пішін-фигура

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	«Миға шабу» кезеңі: 1)Қай қалада тұрасың? 2)Тәуліктің уақыты? 3)Жасың нешеде?4) Бір қолда неше саусақ? т.б.	Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі	Балалар, Бүгін мен сендерді Воскобо вичтың тағы бір жаңа ойынымен таныстырамын. Бұл «Геоконт» деп аталады. Гео бұл сәби бала(суретін көрсету). 1тапсырма: Д/о «Геоконт» Геометриялық пішіндерді резеңкемен	Сипаттайды, әңгі меге қатысады.

Негізгі кезеңі	құрастыру. 2 тапсырма:Таныс цифрларды құрастыру. 3 тапсырма:таяқшалардан Сәби Геоғаойыншықтың бейнесінқұрастыру. Сергіту сәті:-Бір, екі, үш! Бойға жина күш. Шынығамыз таңертең. Ағалардай Отанға Сарбаз болам мен ертең! 4 тапсырма: Графикалық диктант.	Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде цифрлар ды құрастырады Оларды атап шығады. Диктантты орындайды.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз қандай ойынмен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге не қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:цифрларды құрастыра білу.
Игеру:кеңістікті бағдарлауды.
Меңгеру:резеңкемен жұмыс жасауды.

№21 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір шаршы
Мақсаты:Фигураны тірек-сызбаға қарап құрастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды тірек-сызбаға қарап құрастыруға баулу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір шаршы, екі түсті шаршы, Д/о «Көңіл ашар бауы», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:мөлдір
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін цифрларды жаз» Шарты:карточкада берілген цифрлар тізбесінде жоқ цифрларды жазу.	Тапсырманы орындайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі	Тәрбиеші ұнтаспада жазылған судың дыбысын қосады.Балалар, бұл ненің дыбысы? Жұмбақ жасыру:Шөлінді басады.Мөп-мөлдір болып ағады? -Балалар, бұл не? Сөздік жұмысын өткізу:Су мөлдір, ал бізде мөлдір шаршылар бар.	Балалар сұрақтарға жауап береді.

Негізгі кезеңі	1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір шаршыдан» тірек-сызбаға қарап фигу раны жасаймыз 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан 3,4,5,6 –бұ рыштарды, өз ойынан шығарған фигураны құрастыру. Сергіту сәті: Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! 4 тапсырма: «Екі түсті шаршы» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: «Геоконт» ойыны арқылы балалар ұжыммен қалаған сөзді таныс әріптерден жазады.	Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Пішіндерді атап шығады. Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды. Балалар ұжыммен қалаған сөзді та ныс әріптерден жазады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Қандай пішіндерді құрастырдық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір шаршы» ойыны арқылы фигурны құрастыру.
Игеру:геом. пішіндерді дұрыс атау.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№22 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»Воскобович ойындары
Тақырыбы: « Брыз-брызг кемесі»
Мақсаты:Жаңа ойыннын шартын білу.
Міндеттері:Балаларды капитан Қазбен таныстыру,10 аралығында есепті бекіту,кеме арқылы сандарды қосуға үйрету,құмарығын,сөйлеу қабілетін,логикалық ойлауын дамыту,ойындарға қызығушылықтарын арттыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар»,»Теремки»,»Брызг-брызг кемесі.
Д/о «Геометриялық пішіндер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:теремки
Билингвальный компонент: үйшік-теремки

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Брызг-брызг кемесі» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру.	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды.

	Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№23 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір шаршы
Мақсаты:Фигураны тірек-сызбаға қарап құрастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды тірек-сызбаға қарап құрастыруға баулу. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір шаршы, екі түсті шаршы, Д/о «Көңіл ашар бауы», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:мөлдір
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін цифрларды жаз» Шарты:карточкада берілген цифрлар тізбесінде жоқ цифрларды жазу.	Тапсырманы орындайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Тәрбиеші ұнтаспада жазылған судың дыбысын қосады.Балалар, бұл ненің дыбысы? Жұмбақ жасыру:Шөліңді басады.Мөп-мөлдір болып ағады? -Балалар, бұл не? Сөздік жұмысын өткізу:Су мөлдір, ал бізде мөлдір шаршылар бар. 1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір шаршыдан» тірек-сызбаға қарап фигу раны жасаймыз 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан 3,4,5,6 –бұ рыштарды, өз ойынан шығарған фигураны құрастыру. Сергіту сәті:	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Пішіндерді атап шығады.

	Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! 4 тапсырма: «Екі түсті шаршы» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: «Геоконт» ойыны арқылы балалар ұжыммен қалаған сөзді таныс әріптерден жазады.	Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды. Балалар ұжыммен қалаған сөзді та ныс әріптерден жазады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Қандай пішіндерді құрастырдық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір шаршы» ойыны арқылы фигурны құрастыру.
Игеру:геом. пішіндерді дұрыс атау.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№24 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Төрт түсті шаршы
Мақсаты:Үлгі бойынша фигураны құрастыра білуге үйрету.
Міндеттері:Балаларды Қалжынқой кейіпкермен таныстыру.Тіл байлығын, логикалық ой-қиялын дамыту. Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, төрт түсті шаршы, Қалжынқой, Күлгін орман, д/о «Геометриялық пішіндер», «Геоконт»
Сөздік жұмысы:Қалжынқой
Билингвальный компонент: шаршы-квадрат

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Тізбекті құрайық» Шарты:цифрларды ретімен қою.Сайыс ретінде өткізу (қай үстелде бірінші)	Ойынға қатысады Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Тәрбиеші балаларды Күлгін орман орталығына шақырады: -Балалар, мынау не? Аспанда не ұшып бара жатыр? Балалар, біз «Геометриялық пішіндерден көгершін құсын құрас тырамыз. 1тапсырма:Жазықтық көгершіннің пішінін құрастыру. 2 тапсырма: «Геоконт»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан балалар өздерінің қалауымен әр түрлі фигура ларды құрастырады. Сергіту сәті: Күлгін орманға Қалжынқойдың бейнесі орналастырылады. -Балалар, бұл Қалжыңқой.Қалжыңқой-бұл кім? Сөздік жұмысын өткізу.Олар адамға не үшін қажет? Ол бізден бірдене сұрап тұр: Маған қойылым қою ға пирамидалар керек! Көмектесіңдерші	Балалар сұрақтарға жауап береді. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар қимыл дарды жасайды Тапсырманы орындайды.

	4 тапсырма: «Төрт түсті шаршы» арқылы пирамиданы құрастыру. 5 тапсырма: балаларҚалжынқойға сыйлығын құрастырады (кәмпит, балмұздақ, қолшатыр т.б.)	Балалар бірігіп сыйлықты құрас тырады.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз кіммен таныстық? Сыйлықты құрастыру үшін қандай пішіндерді пайдаландың? Сендерге сабақ ұнады ма?Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: геометриялық пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:ойындардың шартын.
Меңгеру:оындарды ұқыпты жинап қою.

№25 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып кәрез
Мақсаты:Үлгі бойынша фигураны құрастыру.
Міндеттері:Фигураларды құрастыруды жаттығу. Өз ойымен фигураны ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторика сын дамыту.Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар» Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:кәрез.
Билингвальный компонент:құрастыру-складывать

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып кәрез» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу.	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді.

	5: Д/о «Белгі бойынша топтау» Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№26 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып крестиктер
Мақсаты:Фигураны өз ойынан ойлап шығаруға үйрету
Міндеттері:Фигураны өз ойынан ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар» Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып крестиктер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:женімпаз.
Билингвальный компонент: ғажайып-чудеса

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Ойын «Мөлдір цифрлар» Балалар, Метр Қарға күлгін орманда бүкіл цифрларды шашып тастапты. Жинап ретімен қояйық!	Балалар цифрлар ды құрастырып ретімен қояды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып крес тиктер» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Ана, Ата, Аға сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3 тапсырма: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? С/жұмысын өткізу. 4 тапсырма:Үлгіге қарап фигураларды құрастыру.Әңгімелеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топ тау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсыны лады.Балалар топтайды (қайын, терек, шырша-ағаштар)	Балалар сипатта ма жасайды.Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.

Рефлексия Есеп	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды? +	Сұрақтарға жауап береді. -

Күтілетін нәтиже:
Білу:цифр таңбаларын құрастыра білу.
Игеру:фигураны өз ойымен шығарып құрастыру.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№27 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Игровизор
Мақсаты:Әріптерді басып шығару.
Міндеттері:Үлгі бойынша әріпті қоршауға, басып шығаруға үйрету.Дауысты дыбыстар туралы білімдерін бекіту. Қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.
Көрнекілік құралдар:Таяқшалар, Д/о «Игровизор», «Геоконт», «Жыланшақ», «Сандарды ретімен қос!», фломастерлер.
Сөздік жұмысы:Дымбілмес.
Билингвальный компонент:дымбілмес-незнайка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	-Балалар, біреу есікті тарсылдатып тұр! Дымбілмес ойыншықты кіргізеді: Бұл кім, балалар?Өзі сендерге хат әр түрлі тапсырмаларымен әкеліпті-орындаймыз бе?	Әңгімеге қатысады. Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында Игровизор. -Балалар, мынау не? (Әліппені көрсетеді) Таныс әріптерді қайталау. 1тапсырма: Д/о «Игровизор» Үлгі бойынша әріпті қоршау, басып шығару. 2 тапсырма:Таяқшалардан үйдің фигурасын жасау 3 тапсырма: «Геоконт» ойыны арқылы ұлпақарды жасау. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «Н» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 4 тапсырма:Жыланшақтан өзінің қалауымен фигураны құрастыру 5 тапсырма: Д/о «Сандарды ретімен қос!»	Балалар сұрақтарға жауап береді. Үлгі бойынша әріпті қоршау, басып шығару. Ұлпақарды құрастырады. Балалар қимылдарды орындайды. Фигура туралы әңгімелейді. Тапсырманы орындайды, әңгімелейді.

	Шарты:карточкадағы сандарды фломастермен ретімен қосу (1-10-ға дейін)	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз кіммен таныстық? Тапсырмалары ұнады ма? Кімге сабақта қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:әріпті қоршау, басып шығарудыбілу.
Игеру:өз ойымен фигураны ойлап шығару.
Меңгеру:фломастерді дұрыс ұстауды.

№28 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір цифрлар
Мақсаты:Заттарды қасиеттеріне сай топтастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды түсі, таяқшалар санына байланысты реттеуге үйрету. Монолог тілін, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір цифрлар,
Д/о «Әткеншек», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:әткеншек
Билингвальный компонент: әткеншек-качели

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін әріпті жаз» Шарты:карточкада берілген сөзде жетпейтін әріпті жазу.	Тапсырманы орындайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Цифрлар туралы жұмбақтар жасыру. 1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір цифрлар» ойыны арқылыцифрларды құрастырамыз.Бірақ, тез келген цифрды емес.Мен сендерге есепті жасырамын, сендер жауабын үстелде орындайсың дар! Цифрды екі түстен құрастырамыз. 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан өз ойынан шығарған фигураны құрастыру. Сергіту сәті: Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! Көзге арналған жаттығуларды өткізу. 4 тапсырма: «Жыланшақ» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: «Әткеншек» ойыны арқылыбалалар жаңа сөзді ойлап шығарады. Сөздік жұмысын өткізу	Балалар тапсырманы орындап жауап береді.Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Пішіндерді атап шығады. Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды.

Рефлексия	6 тапсырма:карточкамен жұмыс-фигураларды: түсіне, пішініне, көлеміне сай қоршау -Балалар, бүгін біз немен таныстық? Қандай сөздерді ойлап шығардыңдар? Цифрларды қандай түсті пішіндерден жасадыңдар?Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір цифр» ойыны арқылы цифрды құрастыру.
Игеру:Әріптерді дұрыс атау.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№29 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»Воскобович ойындары
Тақырыбы:Жыланшылар
Мақсаты:Жаңа ойынды білу
Міндеттері:Балаларды жаңа ойынның шартымен таныстыру,үшбұрыштан заттарды құрастыруға үйрету,логикалық ойларын ,зейінін дамыту,төзімділікке тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Жыланшылар»
Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:жыланшылар
Билингвальный компонент: жыланшалар-змейка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Жыланшылар» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі,	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.

	төрт-цифрлар)	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:жыланшылармен жұмыс істеуді.

№30 Сабақтың технологиялық картасы

Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»Воскобович ойындары
Тақырыбы: « Брыз-брызг кемесі»
Мақсаты:Жаңа ойыннын шартын білу.
Міндеттері:Балаларды капитан Қазбен таныстыру,10 аралығында есепті бекіту,кеме арқылы сандарды қосуға үйрету,құмарығын,сөйлеу қабілетін,логикалық ойлауын дамыту,ойындарға қызығушылықтарын арттыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар»,»Теремки»,»Брызг-брызг кемесі.
Д/о «Геометриялық пішіндер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:теремки
Билингвальный компонент: үйшік-теремки

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Брызг-брызг кемесі» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады.	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.

	Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№31 Сабақтың технологиялық картасы

Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып крестиктер
Мақсаты:Фигураны өз ойынан ойлап шығаруға үйрету
Міндеттері:Фигураны өз ойынан ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту. Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар» Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып крестиктер», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:женімпаз.
Билингвальный компонент: ғажайып-чудеса

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Ойын «Мөлдір цифрлар» Балалар, Метр Қарға күлгін орманда бүкіл цифрларды шашып тастапты. Жинап ретімен қояйық!	Балалар цифрлар ды құрастырып ретімен қояды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып крес тиктер» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Ана, Ата, Аға сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3 тапсырма: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? С/жұмысын өткізу. 4 тапсырма:Үлгіге қарап фигураларды құрастыру.Әңгімелеу. 5 тапсырма: Д/о «Белгі бойынша топ тау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсыны лады.Балалар топтайды (қайын, терек, шырша-ағаштар)	Балалар сипатта ма жасайды.Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия Есеп	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды? +	Сұрақтарға жауап береді. -

Күтілетін нәтиже:
Білу:цифр таңбаларын құрастыра білу.
Игеру:фигураны өз ойымен шығарып құрастыру.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№32 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент

Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Ғажайып кәрез
Мақсаты:Үлгі бойынша фигураны құрастыру.
Міндеттері:Фигураларды құрастыруды жаттығу. Өз ойымен фигураны ойлап шығарып құрастыруға үйрету.Тактикалық сезім, қолдың ұсақ моторика сын дамыту.Орнықылықты тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Көңіл ашар бауы», «Мөлдір цифрлар» Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:кәрез.
Билингвальный компонент:құрастыру-складывать

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Ғажайып кәрез» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау» Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.

Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№33 Сабақтың технологиялық картасы

Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Мөлдір цифрлар
Мақсаты:Заттарды қасиеттеріне сай топтастыруға үйрету.
Міндеттері:Балаларды түсі, таяқшалар санына байланысты реттеуге үйрету. Монолог тілін, қолдың ұсақ моторикасын, зейінін дамыту.Воскобович ойындарына қызықтыру.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, Мөлдір цифрлар,
Д/о «Әткеншек», карточкалар тапсырмалармен, фломастерлер.
Сөздік жұмысы:әткеншек
Билингвальный компонент: әткеншек-качели

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жетпейтін әріпті жаз» Шарты:карточкада берілген сөзде жетпейтін әріпті жазу.	Тапсырманы орындайды.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Цифрлар туралы жұмбақтар жасыру. 1тапсырма: Балалар, біз «Мөлдір цифрлар» ойыны арқылыцифрларды құрастырамыз.Бірақ, тез келген цифрды емес.Мен сендерге есепті жасырамын, сендер жауабын үстелде орындайсың дар! Цифрды екі түстен құрастырамыз. 2 тапсырма: «Көңіл ашар бауы»-таныс әріптерді «тігу» 3 тапсырма:таяқшалардан өз ойынан шығарған фигураны құрастыру. Сергіту сәті: Қыздырайық денені, Кел, балалар, келіңдер! Күнге қолды созамыз, Алақанды ұрамыз! Оң жаққа, сол жаққа! Отырамыз орнымызға! Көзге арналған жаттығуларды өткізу. 4 тапсырма: «Жыланшақ» арқылы ұнатқан жазықтық фигураны құрастыру 5 тапсырма: «Әткеншек» ойыны арқылыбалалар жаңа сөзді ойлап шығарады. Сөздік жұмысын өткізу	Балалар тапсырманы орындап жауап береді.Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Пішіндерді атап шығады. Балалар қимыл дарын жасайды Тапсырманы орындайды.
Рефлексия	6 тапсырма:карточкамен жұмыс-фигураларды: түсіне, пішініне, көлеміне сай қоршау -Балалар, бүгін біз немен таныстық?	Сұрақтарға жауап береді.Смайликте

	Қандай сөздерді ойлап шығардыңдар? Цифрларды қандай түсті пішіндерден жасадыңдар?Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	көңілдерін көрсетеді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу: «Мөлдір цифр» ойыны арқылы цифрды құрастыру.
Игеру:Әріптерді дұрыс атау.
Меңгеру: «тігу» тәсілін.

№34 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»
Тақырыбы:Екі түсті шаршы

Мақсаты:Өз ойымен фигураны құрастыру
Міндеттері:Фигураны құрастыру үшін детальдерді орналастыруға, өз ойын жеткізе білуге үйрету.Логикалық ойын, шығармашылық қабілеттерін дамыту.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, екі түсті шаршы, Д/о «Геометриялық пішіндер», карточкалар тапсырмалармен, қарындаштар.
Сөздік жұмысы:қобдиша
Билингвальный компонент: қобдиша-шкатулка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Д/о «Жасырылған цифрлар»Шарты:су реттегі жасырылған цифрларды тауып алу.	Сандарды тауып алады.Сұрақтарға жауап береді.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында қобдиша. -Балалар, мынау не? Сөздік жұмысын өткізу.Үстінде хат: «Сәлеметсіңдерме, балалар! Мен сендерден көмек сұраймын.Сендер білгір балалар екенін естіп едім.Мына тапсырмаларды орындап беріңдерші. Карабас Барабас маған кілтті бермей жатыр. Тапсырмаларды орындасаң берем дейді.Көмектесіңдерші!!» -Балалар, көмектесеміз бе? 1тапсырма: Д/о «Тізбекті құрай ық!»1-ден 5-ке дейін цифр таңбаларын ретімен қою. 2 тапсырма:логикалық есепті шешу. А)Гаражда бір машина, үш велосипед тұр. Барлығының дөңгалағы нешеу? 3 тапсырма:таяқшалардан үшбұрыш, бесбұрышты құрастыру Сергіту сәті:Орнымыздан тұрайық! (аяқтың ұшымен тұру) Сағаттың жүрісін көрсетейік! (Сағаттың жүрісін жасау: «тик-так, тик-так!» деп, қолдарын сағаттың тіліндей айналдыру) Тыныс аламыз(Ауызбен дем аламыз, демді мұрын арқылы шығару) 4 тапсырма:Тәрбиеші балаларды екі түсті шаршымен таныстырады. Екі түсті шаршымен сызба суретке қарап фигураны құрастыру.	Балалар қайталайды. -Иә. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. -10. Балалар үстел бетінде пішіндер ді жасайды. Оларды атап шығады. Балалар сипатта ма жасайды.Оны бүктеп көреді. Қарапайым фигу раларды жасайды Тапсырманы орындайды.

	5 тапсырма: Нүктелерді басып гүлдерді суреттеу. -Балалар, мінекей, барлық тапсырма ларды орындап шықтық.Енді Буратино да мәз болады.Қандай жақсы досыңа көмектескен.	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз немен таныстық? Сендерге сабақ ұнады ма? Кімге қиын болды?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:1-ден 5-ке дейін санау, геом. пішіндерді дұрыс атау.
Игеру:жаңа ойынды.
Меңгеру:қарындашты дұрыс ұстауды.

№35 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»Воскобович ойындары
Тақырыбы: Счетовозик
Мақсаты:Арифметикалық амалдарды орындау.

Міндеттері:Қосу,азайту амалдарын орындауға үйрету,ұсақ моторикасын үйлестіруін,логикалық ойлауын дамыту.шыдамдылыққа және ойынға қызығушылықтарын тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Счетовозик »
Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:жыланшылар
Билингвальный компонент: жыланшалар-змейка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Счетовозик » ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 1тапсырма: Д/о «Тізбекті құрайық!»1-ден 10-ға дейін цифр таңбаларын ретімен қою.С/жұмыс өткізу. 2 тапсырма: «Геоконт» арқылы өз еркімен фигураны құрастыру. 3 тапсырма:таяқшалардан Метр қарғаға ағашты құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі,	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді Екіден үстел үстінде орындайды. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді. Қимылдарды жасайды.

	төрт-цифрлар)	
Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:баумен жұмыс істеуді.

№36 Сабақтың технологиялық картасы
Білім беру саласы: Вариативтік компонент
Бөлімі: «Бірге ойнаймыз»Воскобович ойындары
Тақырыбы:Жыланшылар

Мақсаты:Жаңа ойынды білу
Міндеттері:Балаларды жаңа ойынның шартымен таныстыру,үшбұрыштан заттарды құрастыруға үйрету,логикалық ойларын ,зейінін дамыту,төзімділікке тәрбиелеу.
Көрнекілік құралдар:таяқшалар, «Жыланшылар»
Д/о «Геометриялық пішіндер»,«Ғажайып кәрез», қарындаштар.
Сөздік жұмысы:жыланшылар
Билингвальный компонент: жыланшалар-змейка

Кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық кезеңі	Кел, балалар, күлейік! Күлкіменен түлейік! Қабақ түйген не керек! Көңілді боп жүрейік!	Балалар шеңберге тұрады. Өлеңді айтады.
Ізденіс-ұйымдастыру кезеңі Негізгі кезеңі	Балалардың алдында «Жыланшылар» ойыны.Тәрбиеші бұл ойынның сызба-суреттерін көрсетеді.С/жұмысын өткізу. 1:Өз ойымен ойлап шығарып фигура ны құрастыруды ұсынады. 2:«Көңіл ашар бауы» ойыны арқылы Отан, Ата, Алма сөздерді құрастыру. Сергіту сәті: Қане,қане тұрайық! Оңға, солға қарайық! Досыммен «М» әрпін құрайық! Бір отырып, бір тұрып, Орнымызға отырайық! 3: «Геометриялық пішіндер» Үстелдік ойынын жұппен өткізу.Кім дер бірінші жинайды? Кім женімпаз? 4:Нүктелерді басып гүлдер суретін бояу.Әңгімелеу. 5: Д/о «Белгі бойынша топтау»Шарты:әр түрлі суреттер ұсынылады. Балалар топтайды (бес, екі, төрт-цифрлар)	Балалар сипатта ма жасайды. Балалар өз ойы мен фигураларды құрастырады. Балалар орындай ды үстелде. Бірін бірі тексереді. Қимылдарды жасайды. Екіден үстел үстінде орындайды.Әңгіме лейді. Суреттерді топтайды.Жауа бын түсіндіреді.

Рефлексия	-Балалар, бүгін біз сабақта не істедік? Сендерге сабақ ұнады ма?Қандай сөз дерді құрастырдыңдар?	Сұрақтарға жауап береді.
Есеп	+	-

Күтілетін нәтиже:
Білу:ойлап шығарып құрастыру.
Игеру:белгі бойынша топтауды.
Меңгеру:жыланшылармен жұмыс істеуді.

Құрастырған: «Ақсу кенті №14 бөбектер бақшасы» МКҚК
Тәрбиешісі: Кусаинова Айгүл Аскеновна

Бағдарлама мектепке дейінгі мекемеде 3-5 жасар балаларды оқытуға арналған базистік оқу жоспарының вариативтік бөліміне құрастырылған «Воскобовичтің дамыту ойындары»

Басты мақсаты:Воскобович ойындары арқылы балалар көп нәтижеге жетеді.Оқу-тәрбие үрдісінде оқытудың жаңа формалары мен әдістерін, ақпараттық коммуникативтік технологияны тиімді пайдаланған жағдайда балалардың логикалық ойлау қабілеттері артады, олардың субъект-субъектілік тұлғасы қалыптасады.

Мазмұны

Түсінік хат

Кіріспе

І-Бөлім

1.1 Воскобович ойындарының ерекшеліктері.

1.2 Воскобовичтің технологиясының басты принцптері.

ІІ- Бөлім практикалық бөлім.

2.1 Дамытушы орта-Күлгін орман (Фиолетовый лес).

2.2 Воскобовичтың дамытушы ойындары.

2.3 Перспективалық жоспар (2-сәбилер, ортаңғы)

ІІІ- Бөлім

3.1 Қосымша тестілер

3.2 Сабақтың технологиялық картасы.

Қолданылған әдебиеттер.