

Түркістан қаласы



**«Қызықты логика әлемі»
Вариацеттік компонент
«Күншұақ» ересек тобы
2020-2021 оқу жылы**



«Бекітемін»

«Керемет» бастауыш мектеп-балабақша

кешенин директоры: Р.Т. Қытайбекова

КІРІСПЕ

Мектеп жасына дейінгі балалар білуге тиісті қарапайым білім негіздерін неғұрлым тереңірек меңгерте отырып, олардың ой-өрісін, білім дағдысы деңгейін кеңейту, сана-сезім, таным, қабылдау әрекетін дамыту, білімге қызығушылыққа баулып, баланың өздігінен еңбектену белсенділігін қалыптастыру қажет.

«Сықырлы логика элементі» арқылы айналадағы қоршаған ортамен таныстыра отырып, балалардың логикалық қабілеттерін, ой-өрісін дамыту. Ойынның шарттары қарапайымнан күрделіге, жеңілден ауырта бірте-бірте ауыстыру ұстанымдарын басшылыққа алады. "Сықырлы логика элементі" вариативтік компонент мектепке дейінгі (6-7 жас) жастағы балаларға ҚР МЖМБС-ның мектепке дейінгі мекемесінің оқыту мен тәрбиелеу бағдарламаларының талаптарына сәйкес вариативтік бөлімде тәрбиеленушілердің танымдық таламдарын ой өрісін арттыруға және балаларды мектепке даярлауға бағытталған көмекші құрал.

Ұсынылып отырған «Қызықты логика элементі» вариативтік компонент 6 - 7 жастағы балаларды тәрбиелеу мен дамытудың міндеттерін жүзеге асырады. Берілген тапсырмаларды орындау барысында балалар заттар мен құбылыстардың мәнді белгілерін анықпайды, қатынас, жүйелеу, салыстыру, талдау, сараптау жайлы түсініктерді меңгертеді. Бағдарламалары ойындар мен тапсырмалар, қолмен пішіндерді құрастыруға, талдауға, жинақтауға, әсемдікті түсінуге, салыстыруға, үйлестіруге, есте сақтауға көп көмектің тиіспізді. Негізгі оқу материалдарын басшылыққа ала отырып, бұл бағдарлама балалардың математикадан алған білім, білік, дағдыларын, танымдық қабілеттерін және ойын - жаттығуларға деген қызығушылықтарын арттырады. Тәрбиелігінен бағытта алынған бағдарлама құрылымында жұмбақтар, санамақтар, логикалық тапсырмалар, сөзжұмбақтар кіріктірілген. Материалдар ҰОӘ негізгі тақырыптарын жинақтап, қорытындылауды талап ететіндей, «Кім тапқыр», «Ойнайық та ойлайық!», «Кішікентай математиктер», «Тақайып тапсырмалар», «Үздік логиктер» тақырыбы бойынша балалардың білімдерін тереңдетіп, кеңейтетіндей етіп іріктелген. Сондай-ақ, балалардың вариативті бөлімнен алған әсерлерін, көңілді бейнелеумен рефлексия жасауға үйретеміз.

Қазіргі дамытушы ойындар «Ирвизор», «Танграм», «Коломбовое яичо», «Монголи» ойындары арқылы әртүрлі нәрселердің ұқсастығы мен айырмашылықтарын табады, ортақ белгілеріне қарай заттарды топтарға дұрыс топтастырады, тапсырманы орындау барысында, дидактикалық ойындарды деген қызығушылықпен қабылдап, ойларын дәйектей алады. Балалардың тапсырмаларға қарай қызығушылығын әрі қарай өрбіту үшін, «Күлдірген», «Дымбілемес», «Буратино», «Алдаркөсе», «Құрбақа» сияқты тосын сәттер кірізілген. Ең бастысы берілген тапсырманы сәтті орындаған сайын мадақтап, баланың қызығушылығын тудыра білу.

Оқу-әдістемелік кешеннің құрамына:

-Бағдарлама;

-күнтізбелік жоспар 32 сағатқа бағытталған;

-ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық карталары;

-қосымша материал: логикалық тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Коломбовое яичо» ойыны, «Монголи» ойыны сөзжұмбақтар, жұмбақтар, санамақтар.

Бағдарламаның мақсаты:

Жас ерекшелігіне сай танымдық іс-әрекет дағдыларын меңгерген, әлемнің тұтас бейнесін түсінуге, ақпаратты күнделікті өмірлік мәселелерді шешуде қолдануға қабілетті тұлғаны қалыптастыру.

Бағдарламаның міндеттері:

- ақыл-ой әрекетінің дамуын, логикалық ойлау, салыстыру, талдау, жинақтау дағдыларын қалыптастыру, өзін-өзі бақылау дағдыларын дамыту.;
- талдап-ойлауға, есте сақтауға, ой-өрісті дамытуға, қыыншылықтарды жеңіп шығуға дағдыландыру;
- зейінін, қиялын, танымдық процестерін, қолдың ұсақ бұлшық еттерін дамыту,

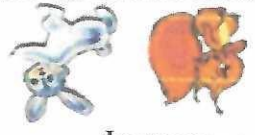
Намжесінде:

- Балалардың мектепке даярлығына, заттардың қасиетін аша отырып мұқият тыңдауға және жеңіл тапсырмаларды шешуге;
- Балалар заттарды қасиеттеріне қарап жалпылауға (бір, екі, үш), заттардың ұқсастығын және айырмашылығын түсіндіре алады, өздерінің ойларын дәйектей алады
- Балалардың ой-өрісін кеңейтіп, есте сақтау қабілетін шыңдау, білімге деген қызығушылығын арттыру

«Қызықты логика әлемі» вариативтік компонентінің күнтізбелік жоспары:

№	Сабақтың тақырыбы:	Мақсаты	Қолданатын дидактикалық материал	1	2	3	4							
1	«Кәне, кім тапқыр!»	Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау, ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жеделдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру.	«Монгол» ойыны, таяқшалар, үн таспа, карточкалар, санағыш үлестірмелі суреттер, сызба логикалық тапсырмалар, 1		аңдардың карточкалары, үн таспа, логикалық тапсырма, сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, хайуанаттар бағы	Бағаларға хайуанаттар бағы туралы түсінік беру, жабайы аңдар туралы білімдерін тиянақтау. Аңдардың кейбір ерекшеліктерін салыстыра айту арқылы ойлау қабілеттерін дамыту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	«Хайуанаттар бағындағы қызықтар»	«Кішкентай математиктер»	«Ойнайық, та ойлайық»	Тапсырмалар арқылы логикалық ойлау қабілеттерін арттыру, ынтамен дұрыс орындауға үйрету, ой-өрісін кеңейту.	санап, үлестірмелі аңдар суреттері, сызба тапсырма, логикалық тапсырма «Иррозор» ертері кейіпкерлері	1	3	4

8	«Ажайып тапсырма әлемі»	Танымдық қызығушылықтарын арттыру. Пішіндерден бейне құрастыруды	логикалық тапсырмалар, сызба үлгі карточкалар, тапсырма, «Коломбовое янцо»	1
7	«Ажайып тапсырмаларға саяхат»	Бағаларды танырлыққа, ізденімпаздыққа тәрбиелеу. Ойлау, көріп - тану, зейін, есте сақтау қабілеттерін дамыту. Тапқырлыққа, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	логикалық тапсырмалар, жұмбақтар, сандар, үлестірмелікарточка,сызба тапсырма, «Танграмм»ойыны, «Иррозор»,кейіпкер	1
6	«Пішіндер сыры»	Бағалардың знінін ойлау қабілеттерін сандардың таңбаларын танып ажыратуды, геометриялық денелерді, олардың түстерін ажыратуды ойын арқылы жетілдіре түсу. Тапқырлыққа, еңгілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	Түрлі түсті пішіндер, (түл, орамал, бантик, көзілдірік), сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Иррозор»	1
5	«Үздік логиктар»	Геометриялық пішіндерді ажырата отырып, логикалық ойлау қабілетін дамыту, қызықты тапсырмаларға деген қызығушылықтарын арттыру.	Түрлі-түсті шарлар, үлестірмелі карточкалар, сандар, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Иррозор», тосын сәт,	1
				

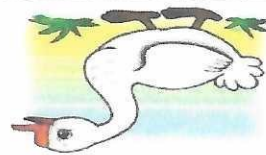
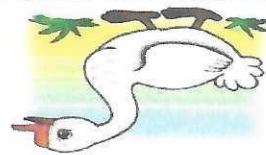
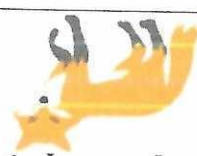
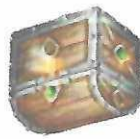
			«Танграм» ойыны, «Ирөвизор», кейпкер, 	сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Танграм» ойыны, «Ирөвизор» кейпкерлер 	1		одан әрі жалғастыру. Көп білуге, ізденуге, ұмтылдыру, білімдерін жан жақты дамыту, ұшқыр ойлауға бағу.	Максаты: Ойлай отырып, санауды үйретуді жалғастыру, есте сақтау кабілеттерін арттыру. Логикалық ойлау кабілеттерін, зейінін дамыту.	сызба тапсырма, санағыш, заттар, сандар, сәнағаш, тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Ирөвизор», кейпкер 	1	10	«Логика сыры»	санау ұғымдарын одан әрі жалғастыру, логикалық ойлау кабілеттерін шыңдау, белсенділікке бағу.		11	Ойна да ойлан!	Бағалаарды есте сақтау кабілеттерін қызықты жаттығулар арқылы арттыру. Логикалық есептер шығару арқылы ойлау кабілетін, ұзын, қысқа, биік, аласа ұғымдарын бекіту, байқампаздығын сабаққа қызығушылығын дамыту.		12	Ойна, ойла, жікте!	Логикалық ойлау кабілеттерін, білім- білік дағдыларын, ойнай отырып ойлауға бағыт ойыны, «Ирөвизор» тапсырма, логикалық тапсырма, «Монгол» ойыны, «Ирөвизор»	1	
--	--	--	--	---	---	--	---	--	--	---	----	---------------	--	--	----	----------------	---	--	----	--------------------	--	---	--

13	Зейинді бол	Балалардың зейінін шоярландыру, ой-өрісін, табымдық белсенділіктерін арттыру. Балалардың логикалық қабілетін, пәнге қызығушылығын, белсенділігін дамыту. жинақылыққа, ұқыптылыққа тәрбиелеу. Заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыруға, топтастыруға үйрету	 Ойынға қажетті суреттер, сикырлы қатшық сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Иррозвзор» кейіпкері,	1	
14	«Жүзден жүйрік»	сандар туралы өткенді пысықтау, ойындар арқылы ұзын-қысқа, жуан-жінішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту. логикалық тапсырмаларды шешу арқылы ойлау қабілеттерін, зиянін тұрақтандыру.	 сызба карточкалар, сандар, санамақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Иррозвзор», кейіпкер	1	
15	«Сикырлы қораттын қызықтары»	заттың қасиеттерін, геометрикалық фигуралар мен олардың белгілерін туралы білімдерін қайталау, сандар құрамын бекіту, саусақ қимылын дамыту, логикалық тапсырмалар арқылы ақыл-ойын, зиянін дамыту.	 сикырлы қарындаш, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Иррозвзор», тосын сәт,	1	
16	«Кішікентай тапқырлар»	Ойлау, көріп тану, есте	логикалық тапсырмалар, «Танграм»,	1	

			сактау кабілеттерін апртыру. Белсенділікке шашанулықка, кенесті кті бағдарлай білуге үйрету 	17	«Логиктарға тапсырма»	Балалардың логикалық тапсырмалар арқылы білімін бекітіп, сезімталдық, есте сақтау кабілеттерін дамыта білуге ойыншықтардың түр-түсін, пішінін, сипаттап айтып бере білуге дағдыландыру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор».	1			
			Балалардың ойлау кабілеттерін, зейінін тапсырмалар арқылы тұрақтандыру, байқампаздықка баулу. 	18	«Көңілді логиктар»	Балалардың ойлау кабілеттерін, зейінін тапсырмалар арқылы тұрақтандыру, байқампаздықка баулу.	Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер	1			
			Балалардың заттардың белгілеріне қарай салыстыру, кеністікте орналау қалпын анықтау. Топтастырылған бейнені таба білуге машықтандыру.	19	« Бақаның қызықты тапсырмалар»	Балалардың заттардың белгілеріне қарай салыстыру, кеністікте орналау қалпын анықтау. Топтастырылған бейнені таба білуге машықтандыру.	Бөлім сызбасы, асықтар, рәбустар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер	1			
		Логика сыры	Балалардың ақыл-ой кабілеттерін тапсырмалар арқылы адртыру. Логикалық тапсырмалар арқылы зейінін дамыту.	20	Логика сыры	Балалардың ақыл-ой кабілеттерін тапсырмалар арқылы адртыру. Логикалық тапсырмалар арқылы зейінін дамыту.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое янцо», «Игровизор»	1			
		«Ұрудың көңілді тапсырмасы»	Балаларды сөзжұмбақтарды шеше білуге дағдыландыру, заттардың ұқсастығын ажырата білу, ойлау кабілеттерін адртыру.	21	«Ұрудың көңілді тапсырмасы»	Балаларды сөзжұмбақтарды шеше білуге дағдыландыру, заттардың ұқсастығын ажырата білу, ойлау кабілеттерін адртыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, сөзжұмбақ, «Коломбовое янцо» кейіпкер Ұлу, «Игровизор»	1			

				22	Ойнап жүріп, ойлайык!	Балалардың зинін кызыкты тапсырмалар аркылы жетілдіру, логикалық есептерді орындай білуге дағдыландыру.				
				23	«Ойлан тап»	Ғажайып саяхат арқылы балалар қиялдарын шыңдау. Баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.				
				24	«Ойнайық, шешпей оны қоймайық»	Балалардың есте сақтау қабілеттерін арттыру, логикалық ойлау қабілеттерін дамыту. Қисынды есептерді шығара отырып, баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.		Сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор»,	1	
				25	«Тез ойла, ойна!»	Балалардың ретімен орналастыра білу түсініктерін арттыру, санамақтар арқылы сандарды айта білуге, логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.		Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яицо», ойыны, «Игровизор»,	1	

26	«Математика әлемінде»	Геометриялық денелерді атау, ажырата білулерін қалыптастыру, берілген жолақшаларды, кейін тура санау қабілеттерін бекіту. Балалардың логикалық ойлау қабілеттерін, тапқырлықтарын дамыту, достыққа тәрбиелеуге, ойын түрде білімдерін тиянақтау.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, ойыны, «Монгол» сандар, «Игровизор» кейіпкер	1
27	Кім жылдам?	Балаларды санау дағдыларын одан әрі дамыту, уақыт жайында қарапайым, түсініктерін бекіту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»	1
28	«Лысықтаушы логика жаттығулары»	Сан құрамын ажыратудың әр түрлі тәсілдері; ақыл-ой белсенділігін күшейту, шапшаңдылыққа, дәлдікке тәрбиелеу.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»	1
29	«Бауырсақтың тапсырмалары»	сандар, пішіндер туралы білімдерін жетілдіру. Логикалық есептерді шығару дағдыларын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»	1
30	«Логикалық	кеңістікте бағдарлай алуға, зейіндерін	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар,	1

	жатыулардын сикыры»	княлдарын логикалык тапсырмалар аркылы дамытуға, белсенділік е, тапқырлықка үйрету.			
31	«Пішіндер тапсырмалары»	Түс пен сандар туралы білімдерін жетілдіру, логикалык есептерді шығару дағдыларын жетілдіру.	логикалык тапсырма сюзба тапсырмалар, «Монгол», «Коломбовое яицо» ойыны «Игровизор»,		I
32	Қызыкты тапсырмалар	заттарды салыстыра білу ұғымын бекіту. Логикалык ойлау қабилеттерін арттыру.	логикалык тапсырма сюзба тапсырмалар, «Монгол», «Коломбовое яицо» ойыны «Игровизор»,		I
33	«Тапқыр болсаң, тауып көр»	Пішіндер жайлы білімдерін бекіту, логикалык ойлауларын, княлдары н дамыту.	логикалык тапсырма сюзба тапсырмалар, «Коломбовое яицо» ойыны «Игровизор»		I
34	«Қызыкты математика»	логикалык ойнау қабилеттерін, княлдарын дамыту. ойын тапсырмаларға деген қызығушылықтарын дамыту	логикалык тапсырма сюзба тапсырмалар, «Коломбовое яицо» ойыны, «Таптрам» «Игровизор», кейіпкер		I
35	«Сандықтағы қызыкты тапсырмалар»	логикалык ойындар мен шыртырман жолдарды пайдалану аркылы балалардың есте сақтау қабилетін дамыту. Балалардың тәулiк мезгілдерін, апта күнлерінің жылы айларының реті	логикалык тапсырма сюзба тапсырмалар, «Коломбовое яицо» ойыны, «Игровизор»,		I

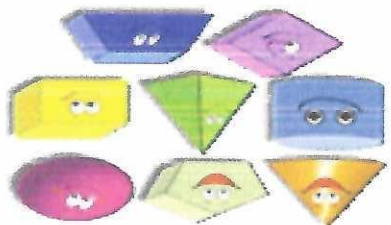
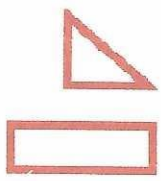
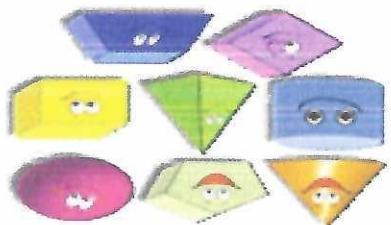
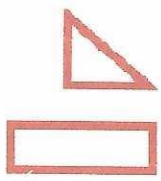
		Барлығы		36	36
	Не білдім, не үйрендім	Қызықты тапсырмалар арқылы алған білімдерін қайталау; есептеу дағдыларын жаттықтыру; геометриялық пішіндер және геометриялық денелер туралы білімдерін бекіту; баланың тілін, ойын танымдық қабілетін дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм», «Коломбовое яицо» ойыны, «Игровизор», 	1	36
	Туралы білімін бекіту.				36

Мектепалды даярлық тобының ұйымдастырылған оқу қызметінің технологиялық картасы. Таным

Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»
Сабақтың тақырыбы: «Кәне, кім тапқыр!»

Сабақтың мақсаты: Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау, ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жетілдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру. Сабақтың көрнекілігі: жаныуарлардың суреттері, жемістердің үлестірмелі суреттері, сызба карточкалар, санағыш тақшалап, үн таспа, пішіндердің суреттері,

Іс-әрекет кезеңі Мотивациялық козғаушылық	Тәрбиешінің іс-әрекеті Балалардың іс-әрекеті Кім тапсырмаларды көп орындаса, сол жеңімпаз болады. «Кім, тапқыр?» Түзу, қисық, алу, қосу, санау, санамақ, бағабакша т.б. (артық сөзді тап) 	Ұйымдастырушылық ізденіс Әуенмен топқа, Сайқымазақ келеді. (тапсырмаларын орындау)  І-тапсырма: Қызықты тапсырмалар 1) Сюжетті логикалық есептер Қоянға, түлкіге, аюға үш түрлі жалауша жасап берді – қызыл, сары, көк. Қоянғағы жалауша қызыл емес, түлкідегі қызыл да, көк те емес. Кімнің жалаушасы
		Балалардың іс-әрекеті Бағанадағы, -қуанады, - шартты қабылдайды, -мұқият тыңдайды, -тырысады, -ойлайды, -жауап береді. -бағабакша деген артық сөз табады.
		Ұйымдастырушылық ізденіс Әуенмен топқа, Сайқымазақ келеді. (тапсырмаларын орындау)  І-тапсырма: Қызықты тапсырмалар 1) Сюжетті логикалық есептер Қоянға, түлкіге, аюға үш түрлі жалауша жасап берді – қызыл, сары, көк. Қоянғағы жалауша қызыл емес, түлкідегі қызыл да, көк те емес. Кімнің жалаушасы

кандай? 2) Ардак алма ағашынан 9 алмұрт, Гүлдана 2 алмұрт жұлып алды. Қыздардың қайсысы көп алмұрт жинады. Осы кезде әуенмен Д/ойын: «Пішіндерді есте сақта» Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр.  Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр. 2-тапсырма «Сәйкес келмей тұрған суретті тап» (таық, үйрек, өрмекші, торғай т.б) 3-тапсырма «Монгол ойыны /модельдермен жұмыс/ Берілген геометриялық пішіндерден кім не құрастырады. Балалар үлгіге қарап (түйе, сиыр, күшік) құрастырады.  -ойланады, жауап береді. -есепті шешеді. — жалаушысы (қызыл, сары, көк). - қоянның жалаушысы -көк, түлкінің жалаушысы -сары, аюдың жалаушысы - қызыл. Үлестірмелі санағыш таяқшалар беріледі. - (Ешқайсысы алмұрт жинама жок, себебі алма ағашында алмұрт өспейді). - жаттығуды орындайды. - шартты тыңдайды, - ойланады, - жауап беруге талпынады, - тырысады. - фигураларды орнын ауыстырмай ретімен қойып шынады, - фигураларға зейін салып қарап естерінде сақтайды. -үшбұрыш -төртбұрыш, -дөңгелек, -сопақ, орындарының ауысқанын табады. -Шартты қабылдайды, -мұқият қарайды, -ойланады, -талпынады, -сәйкес келмей тұрған сурес сызып тастайды. -таық, -үйрек, -өрмекші, -торғай	Осы кезде әуенмен қайсысы көп алмұрт жинады. Осы кезде әуенмен 2) Ардақ алма ағашынан 9 алмұрт, Гүлдана 2 алмұрт жұлып алды. Қыздардың қайсысы көп алмұрт жинады. Д/ойын: «Пішіндерді есте сақта» Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр.  Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр. 2-тапсырма «Сәйкес келмей тұрған суретті тап» (таық, үйрек, өрмекші, торғай т.б) 3-тапсырма «Монгол ойыны /модельдермен жұмыс/ Берілген геометриялық пішіндерден кім не құрастырады. Балалар үлгіге қарап (түйе, сиыр, күшік) құрастырады.  -ойланады, жауап береді. -есепті шешеді. — жалаушысы (қызыл, сары, көк). - қоянның жалаушысы -көк, түлкінің жалаушысы -сары, аюдың жалаушысы - қызыл. Үлестірмелі санағыш таяқшалар беріледі. - (Ешқайсысы алмұрт жинама жок, себебі алма ағашында алмұрт өспейді). - жаттығуды орындайды. - шартты тыңдайды, - ойланады, - жауап беруге талпынады, - тырысады. - фигураларды орнын ауыстырмай ретімен қойып шынады, - фигураларға зейін салып қарап естерінде сақтайды. -үшбұрыш -төртбұрыш, -дөңгелек, -сопақ, орындарының ауысқанын табады. -Шартты қабылдайды, -мұқият қарайды, -ойланады, -талпынады, -сәйкес келмей тұрған сурес сызып тастайды. -таық, -үйрек, -өрмекші, -торғай	
--	---	--