

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
«МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ БАЛАЛЫҚ ШАҚ» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ОРТАЛЫҒЫ

ҮШ ТІЛДЕГІ ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР ЖИНАҒЫ

Әдістемелік құрал

Астана
2013

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
«МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ БАЛАЛЫҚ ШАҚ» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ОРТАЛЫҒЫ

ҮШ ТІЛДЕГІ ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР ЖИНАҒЫ

Әдістемелік құрал

Астана
2013

Пікір жазғандар:

А. Ж. Салиева, педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент
А. И. Омарбекова, педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент
С. Д. Дүйсенбинова, Астана қаласы № 32 балабақшаның әдіскері

Үш тілдегі дидактикалық ойындар жинағы: әдістемелік құрал. – Астана, 2013. – 73 б.

Жинақта мектепке дейінгі ұйымдардың педагогтары мен тәрбиешілерінің жұмыстарына қажетті, мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқыту жүйесін қамтамасыз ететін үш тілдегі дидактикалық ойындар ұсынылған. Бұл жинақтың мақсаты түрлі ұйымдастырылған оқу әрекеттерін дайындау және өткізу үшін мектепке дейінгі ұйымдардың педагогтарына практикалық көмек көрсету болып табылады.

Әдістемелік құрал мектепке дейінгі ұйымдардағы педагог қауымға және ата-аналарға арналған.

«Мектепке дейінгі балалық шақ»
республикалық орталығы, 2013

КІРІСПЕ

Қазақстан әлемдік қауымдастыққа екпіндеп басып келеді және өзінің алдына жоғары даму мақсатын қояды. Әлем барынша әртүрлі және көптілді болып келеді, және көптеген балалар бір тілден артық тіл қолданатын ортаға түседі. Уақыт талабына сай, аясы тар мақсаттағы сапалы білім емес, шет тілдерді үйренуге дәл осындай қырынан қарау керек.

Қазақстан Республикасы Президенті Н. Назарбаевтың «Жаңа әлемдегі жаңа Қазақстан» - «Қазақстан халқының рухани дамуы және үштұғырлы тіл дамыту саясаты» Қазақстан халқына жолдауында мемлекетіміздің Елбасы «Тілдердің үштұғырлығы» мәдени жобасын жүргізуді кезең-кезеңімен бастауды ұсынады. Үш тілді жаппай оқытуды енгізу тікелей – балабақшадан бастап ЖОО дейін – қазақстандық жас ұрпаққа ғылым мен техникадағы озық жетістіктермен және беталыстармен танысуға, жылдам қоғам меншігіне айналуға мүмкіндік береді.

Мектепке дейінгі ұйымның бітірушісін тәрбиелеуде ана тілімен тең және басқа шетелдік тілдерде білім үлкен рөл атқарады. Еліміздің Президенті Н.Ә.Назарбаев айтқандай: *«Қазақстан бүкіл әлемде халқы үш тілді пайдаланатын жоғары білімді ел ретінде танылуға тиіс. Бұлар: қазақ тілі-мемлекеттік тіл, орыс тілі - ұлтаралық қатынас тілі және ағылшын тілі-жаһандық экономикаға ойдағыдай кірігу тілі».*

Еліміз егеменді ел болғалы бері келелі де ауқымды өзгерістер жүруде. Саяси, экономикалық, қаржылық т.б. салалардағы секілді білім беру саласы да мұндай өзгерістерден тыс қалған жоқ. Себебі мемлекетті нығайту, көркейту үшін өмірге жаңаша көзқарастағы, білімді, жан-жақты дамыған ұрпақ тәрбиелеу қажеттігі туындады. Сондықтан қандай халықтың даму стратегиясын алып қараса, онда өскелең жас ұрпақты елін сүйетін отаншыл, саналы, тәрбиелі етіп шығару - оның басты бағдарларының бірі. Қазіргі жас- ертеңгі халық тағдырын шешетін азамат. Білім беру ұйымдарының алдында күрделі міндет тұр. Ол саналы ойлайтын ертеңгі күні қоғамда өз орнын табатын жеке тұлғаны тәрбиелеп шығару.

Мектепке дейінгі балалардың жан-жақты дамуы үшін ойынның ролі ерекше. Ойын – жалпы адамзат мәдениетінің бірегей феномені, оның қайнар көзі мен шыңы. Мәдениет феномені ретінде ойын оқытады, дамытады, тәрбиелейді, әлеуметтендіреді, көңіл көтертеді, дем алдырады, сонымен қатар, ол сықақтап, күлдіріп, кез-келген әлеуметтік мәртебенің шартты екендігін көрсетеді

Ұлы педагог В.Сухомлинский «Ойынсыз, музыкасыз, ертегісіз, шығармашылықсыз, қиялсыз толық мәніндегі ақыл-ой тәрбиесі болмайды» дейді, демек балалармен ойынның әр түрін ұйымдастыра отырып, бір-біріне деген қайырымдылық, мейірімділік, жанашырлық, достық, жолдастық сезімдерді тәрбиелеуге болады. Ал балаларды қоршаған ортамен таныстыру, тіл дамыту, табиғатпен таныстыру, бейнелеу өнері сабақтарында жанды-жансыз

табиғатқа деген сүйіспеншілік, үлкендердің еңбегіне қызығу мен сыйластық сияқты адамгершілік сапалары қалыптастырылады

Ойын бала үшін — нағыз өмір. Егер тәрбиеші ойынды ақылмен ұйымдастырса, ол балаларға ықпал жасауға мүмкіндік алады. А.П.Усова былай деп атап көрсетті: «Балалардың өмірі мен іс-әрекетін дұрыс ұйымдастыру — оларды тәрбиелеу деген сөз. Тәрбиенің тиімді процесі ойын және ойынның өзара қарым-қатынастары формаларында жүзеге асырылатын себебі сол, бала мұнда өмір сүруді үйренбейді, өз өмірімен тіршілік етеді».

Ойынды балалар өмірін ұйымдастырудың формасы ретінде пайдалана отырып алдымен солардың ортақ мүддесін бағыттап және дамытып отыру, балалар ұжымын топтастыруға күш салу керек. А.С.Макаренко ойынның балалар өмірін ұйымдастырудағы ролін жоғары бағалай келіп, тәрбиешінің ролі туралы былай деп жазды: «Мен де педагог ретінде олармен аздап ойнауға тиіспін. Егер мен тек қана үйретіп, талап етіп, айтқанымды істетіп тұрсам, онда мен, бәлкім, пайдалы, бірақ жақындығы жоқ бөгде күш қана боламын. Мен міндетті түрде аздап ойнауға тиіспін және мен өзімнің барлық әріптестерімнен осыны талап еттім».

Дидактикалық ойын – баланың қызығушылығына негізделген оқыту тәсілдерінің бірі. Мектеп жасына дейінгі балалардың ойын баласы екенін ескере келе, дидактикалық ойындардың жүйелі қолданылуы жақсы нәтиже береді. Дидактикалық ойындарды пайдалану мәселесі педагогикалық теорияда кеңінен қарастырылған. Атап айтсақ, Ахметов С., Алдабергенов А., Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С., Кларин М.В., Қайырбекова А., Төлтаева Г., Әбселемова А., Әбішова А. т.б. ғалымдар дидактикалық ойындардың маңызын, түрлерін қолдану жолдарын көрсеткен. Педагогикалық процесте ойын балалар іс-әрекетінің басқа да түрлерімен, бәрінен бұрын еңбекпен, оқу үстіндегі оқытумен өзара тығыз байланыста болады.

Ойын арқылы баланың дене құрылысы жетіліп, өзі жасаған қимылына сенімі артады. Баланың бойында ойлау, тапқырлық, ұйымдастырушылық, шыдамдылық, белсенділік қасиеттер қалыптасады. Ойын дегеніміз – жаттығу, ол арқылы бала өмірге әзірленеді.

Өзектілігі: Ойын – мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс-әрекеті. Сұлтанмахмұт Торайғыров «Балалықтың қанына ойын азық» деп бекер айтпаған. Өйткені, ойын үстінде баланың бір затқа бейімділігі, мүмкіндігі және қызығуы анық байқалады.

Баланың өмірге қадам басардағы алғашқы қимыл-әрекеті – ойын, сондықтан да оның мәні ерекше. Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев: «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?» деп айтқандай баланың өмірінде ойын ерекше орын алады. Жас баланың өмірді тануы, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері осы ойын үстінде қалыптасады.

Мақсаты: мектепке дейінгі ұйымдардың педагогтарын үш тілдегі дамытатын әдістемелік Қажетті құралдармен қамтамасыз ету.

Міндеттері:

- дидактикалық ойындар олардың атқаратын қызметі, олардың құрылымдары, негізгі түрлері, әдістемесі және оларға басшылық жасау туралы жалпы түсінік беру;

- балабақшаның тәрбиелеу-оқыту барысында отандық және шетелдік педагогтардың дидактикалық ойындарды қолдану және әзірлеу бойынша озық тәжірибелерін зерделеу және талдау;

- білім беру саласы бойынша дидактикалық ойындарды таңдау және жүйелеу.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ АТҚАРАТЫН НЕГІЗГІ ҚЫЗМЕТТЕРІ

Дидактикалық ойындар өзімен көп жоспарлы, күрделі педагогикалық құбылыстарды ұсынады: ол мектепке дейінгі жастағы балаларды оқытудың ойын әдісі және оқыту түрі, өзбетінше ойын әрекеті және баланың жеке тұлға болып жан – жақты тәрбиеленуінің құралы болып табылады.

Дидактикалық ойындар оқытудың ойын әдісі ретінде екі түрде қарастырылады: ойын –сабақтар және дидактикалық және автодидактикалық ойындар. Бірінші жағдайда жүргізуші рөлі тәрбиешіге тиесілі, өйткені балалардың сабаққа қызығушылығын көтеру үшін әртүрлі ойын тәсілдерін қолданады, ойын жағдайын жасайды, жарыс элементтерін енгізеді және т.б. Ойын әрекетінің әртүрлі компоненттерін сұрақтармен, нұсқаулармен, түсіндірулермен, көрсетулермен сәйкес қолдану.

Ойын – сабақтар көмегімен тәрбиеші тек қана белгілі білімді бермейді, көріністерді қалыптастырады, сонымен бірге балаларды ойнауға үйретеді. Балаларға арналған ойындар негізі ойын барысын құрайтын қалыптасқан көріністері, заттармен жасалатын әртүрлі ойын қозғалыстары болып табылады. Содан кейін бұл білімдер мен көріністерді өздігінен шығармашылық ойындарына тасымалдауға жағдайлар жасау маңызды.

Дидактикалық ойындар балаларды қарапайым математикалық түсініктерді, ана тілін, қоршаған орта және айналамен таныстыру, сенсорлық мәдениетті дамытуды оқытуда қолданылады.

Дидактикалық ойындар балаларды оқытудың түрі ретінде екі: оқулық (танымдық) және ойындық (қызық) негізден тұрады. Тәрбиеші бір мезгілде оқытушы және қатысушы болып табылады. Ол үйретеді және оқытады, ал балалар ойнап жүріп, үйренеді. Егер сабақта балалардың білімі кеңейеді және тереңдетілетін болса, ал дидактикалық ойындарда (ойын – сабақтарда, дидактикалық ойындардың өзінде) балаларға тапсырмалар жұмбақ, сөйлемдер, сұрақтар түрінде ұсынылады.

Дидактикалық ойындар өзбетінше ойын әрекеті ретінде осы үдерісті түсінуге негізделген. Өздігінен ойын әрекеті,мынадай жағдайларда: егер балалар ойынға қызығушылық көрсеткенде, оның ережелері және қозғалыстарына, егер оның ережелері өздерімен игерілген болса жүзеге асады. Баланы ойын қалай ұзақ қызықтыра алады, егер оның ережесі мен мазмұны оған таныс болғанда ма? Балалар өздеріне таныс ойындарды жақсы көреді, оларды рахаттанып ойнайды.

Дидактикалық ойындар, әсіресе ерте жастағы топтарда балаларға сюжеттік – рөлдік ойындарын үйрету,өзіне белгілі рөлді ала білу, ойын ережелерін орындау, оның сюжетін ашу мектепке дейінгі педагогиканың әдісі ретінде қарастырылады. Мысалы, «Әлди,әлди ақ бөпем» дидактикалық ойынында тәрбиеші кіші топтардың балаларына қуыршақты шешіндіруде қимылдардың реттілін – орындыққа киімдерді ұқыпты жинауды, қуыршаққа қамқор болуды, оны жатқызуды, бесік жырын айтуды үйретеді. Ойын ережесіне сәйкес, балалар заттардың ішінен ұйықтауға қажеттілерін таңдайды. Мұндай ойындар кіші

топтарда бірнеше рет өткізіледі: «Айгүл қуыршақтың туған күні», «Айгүлді серуендеуге киіндіреміз», «Айгүл түскі аста», «Айгүлді жуындыру». Қуыршақтармен ойындар балаларды өздігінен шығармашылық сюжеттік – рөлдік ойындарға үйретудің тиімді тәсілі болып табылады.

Дидактикалық ойындар – баланы жеке тұлға етіп жан-жақты тәрбиелеудің Қажетті құралдары болып табылады.

Ақыл-ой тәрбиесі. Дидактикалық ойындардың мазмұны балаларда қоғамдық өмір құбылыстарымен, қоршаған орта заттарымен дұрыс қарым-қатынасты қалыптастырады, Отан, әскер, мамандықтар, еңбек әрекеті туралы білімдерін жүйелейді және тереңдетеді

Қоршаған өмір туралы білімдер белгілі жүйе бойынша беріледі. Сонымен, балаларды еңбекпен таныстыру мынадай реттілікпен жүргізіледі: балаларды алдымен нақты еңбек түрі мазмұнымен таныстырады, сосын еңбекті жеңілдететін, оларды адамдардың еңбегінде жәрдем беретін мәшинелермен, қажетті заттарды, азық-түліктерді жасаудағы өндіріс кезеңдерімен, содан соң кез келген еңбек түрлерінің мәнін ашады.

Дидактикалық ойындар балалардың сенсорлық қабілеттіліктерін дамытады. Сезім және қабылдау үдерістері баламен қоршаған ортаны тану негізіне жатады. Мектепке дейінгілерді заттың түсімен, пішінімен, көлемімен таныстыру, сенсорлық тәрбие бойынша баламен заттардың сипаттамалық белгілерін қабылдауды жетілдіруге бағытталған дидактикалық ойындар мен жаттығулар жүйесін құру.

Дидактикалық ойындар: сөздікті толықтырады және белсендіреді, дыбысты дұрыс айтуды қалыптастырады, байланыстырып сөйлеуді дамытады, өз ойын дұрыс айта білуді, балалар тілін дамытады. Кейбір ойындар: «Бір сөзбен ата» немесе «Үш затты ата» балалардан тектік, көріністі ұғымдарды белсенді қолдануды талап етеді. Антонимдерді, синонимдерді, дыбысталуы бойынша ұқсас сөздерді табу – көптеген сөздік ойындардың бастапқы міндеті.

Адамгершілік тәрбиесі. Мектепке дейінгілерде қоршаған заттарға ұқыпты қарау, ойыншықтарға ересектер еңбегінің өнімі ретінде, мінез-құлық ережесі туралы, ересектер және құрдастарымен өзара қатынас туралы, жеке тұлғаның жағымды және жағымсыз қасиеттері туралы адамгершілік түсініктері қалыптасады. Жеке тұлғаның адамгершілік қасиеттерін тәрбиелеуде ойынның мазмұны мен ережелері ерекше рөл атқарады.

Еңбек тәрбиесі. Көптеген дидактикалық ойындар балаларда еңбекші адамына құрмет, ересектер еңбегіне қызығушылық, өздерінің еңбек етуге ынтасын қалыптастырады.

Кейбір еңбек дағдыларына балалар дидактикалық ойындарға материалдар дайындауда иеленеді.

Денешынықтыру тәрбиесі. Ойын жағымды, эмоциялық көтереді, жақсы көңіл күй береді және сонымен бірге жүйке жүйесінің белгілі шиеленісуін талап етеді. Әсіресе дидактикалық ойыншықтармен ойындар, қолдың кіші бұлшық еттерін дамытады және бекітеді, бұл ақыл-ойдың дамуына, қолды жазуға дайындауға, мүмкіндік береді.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ НЕГІЗГІ ТҮРЛЕРІ

Барлық дидактикалық ойындарды үш негізгі топқа бөлуге болады:

1. Заттық дидактикалық ойындар (ойыншықтармен, табиғи заттармен);
2. Үстел үстінде ойналатын дидактикалық ойындар;
3. Сөздік дидактикалық ойындар.

Заттық дидактикалық ойындар

Заттық дидактикалық ойындарда ойыншықтар мен нақты заттар қолданылады. Олармен ойнап, балалар салыстыруды үйренеді, заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын белгілейді. Бұл ойындардың құндылығы сонда, балалар олардың көмегімен заттардың қасиеттерімен, олардың белгілерімен: түсі, көлемі, пішіні, сапасымен танысады. Ойындарда салыстыруға, классификациялауға тапсырмаларды шешеді, тапсырмаларды шешуде реттілікті белгілейді. Балалармен заттық орта туралы жаңа білімді меңгеру шамасы бойынша ойындарда тапсырмалар күрделенеді: балалар қандай да бір қасиетімен затты анықтауға жаттығады, дерексіз, логикалық ойлауды дамыту үшін маңызды, заттарды осы қасиеті бойынша (түсі, пішіні, сапасы, міндеті және т. б.) біріктіреді.

Дидактикалық ойындарда әртүрлі ойыншықтар кеңінен қолданылады. Олардың түсі, пішіні, міндеті, көлемі, жасалған материалы ашық көрсетіледі. Бұл балаларға белгілі дидактикалық тапсырмаларды шешуге, мысалы ағаштан жасалған заттарды (темір, пластмасса, қыш) немесе әртүрлі шығармашылық ойындарына қажетті ойыншықтар: отбасы, құрылыс, дүкен және т. б. жинақтауды жаттықтыруға ерік береді. Осы сияқты мазмұндағы ойындарды қолдану, тәрбиешінің таңдалған ойыншықтардың көмегімен ойынның мәнін айтып беруге, өзбетінше ойынға қызығушылық танытуға мүмкіндік береді.

Тәрбиеші табиғи материалдарды (өсімдіктердің тұқымдары, жапырақтары, гүлдері, тастар, бақалшықтар және т.б.) мынадай ойындар: «Бұл ненің тұқымы?», «Бұл қандай ағаштың жапырағы?», «Күзгі жапырақтардан гүл шоғын жина» және т.б. өткізуде қолданады. Тәрбиеші бұл ойындарды табиғатпен жанасып серуен мезгілінде ұйымдастырады.

Үстел үстінде ойналатын дидактикалық ойындар

Үстел үстінде ойналатын дидактикалық ойындар – балаларға арналған қызық сабақ. Түрлері бойынша олар әртүрлі: сыңар суреттер, лото, домино. Ойындарды ойнаған кезде шешілетін тапсырмалар да әртүрлі.

Суреттер сыңарын табу ойындары. Мұндай ойындағы ең қарапайым тапсырма – алуан түрлі суреттерден бірдей сыңарларын: түстері, үлгілері және т. б. бірдейлерін табу. Содан соң тапсырма күрделенеді: бала суреттерді тек қана сыртқы белгілерімен ғана емес, сонымен бірге мағынасы бойынша да

біріктіреді, мысалы: барлық суреттердің ішінен екі ұшақты табу. Суретте бейнеленген ұшақтар, түсі, пішіні бойынша әртүрлі болуы мүмкін, бірақ оларды ұқсатып заттардың бір түріне жатқызып, біріктіреді.

Жалпы белгісі бойынша суреттерді таңдау ойындары. Мұнда кейбір жалпылау, заттардың арасындағы байланысты белгілеу талап етіледі. Мысалы, «Бақта (орманда, қалада) не өседі?» ойынында суреттердегі бейнеленген өсімдіктерге сәйкес, олардың өсетін жерлеріне қатысты, суреттердің бір белгісі бойынша біріктіріп, таңдайды. Немесе «Сосын не болды?» ойынында, балалар қандай да бір ертегі сюжетінің реттілігіне сәйкес, иллюстрацияларды таңдайды. Суреттердің құрамын, санын, орналасуын есте сақтау ойындары. Мысалы, «Тапшы, қандай суретті жасырдық?» ойынында балалар суреттердің мазмұнын есте сақтауы керек, ал содан соң қай суреттің жоқ екенін анықтау керек. Мұндай ойындардың дидактикалық тапсырмалары: балаларда заттардың санын және реттілік есебі туралы, үстел үстіндегі суреттердің кеңістікте орналасуы туралы, суреттермен болған өзгерістерге байланысты айта білу, олардың мазмұндары туралы білімін бекіту болып табылады.

Ересектер топтарында тапсырмалардың шешілуі күрделірек: кейбір балалар суреттегі салынған қимылдарды бейнелейді, басқалары суретте кім салынғанын, онда адамдардың не істейтінін, мысалы өрт сөндірушілер отты сөндіреді, теңізшілер теңізде жүзеді, құрылысшылар үй салады және т.б. табады.

Мұндай ойындарда жеке тұлғаның осындай құнды қасиеттері: қайта түрленуге қабілеттілігі, қажетті бейнені жасаудағы шығармашылық ізденушілігі қалыптасады.

Сөздік ойындар

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

Сөздік ойындарды педагогикалық үдерісте қолдануға қолайлы болу үшін төрт топқа біріктіруге болады. Олардың біріншісіне заттар мен құбылыстардың маңызды белгілерін бөліп қалыптастыра білуде көмектесетін ойындар : «Тапшы?», «Дүкен», «Иә – жоқ» және басқалар кіреді. Екінші топты балалардың салыстыру, беттестіру, дұрыс ақыл қорытындысын жасауын дамытуда қолданылатын: «Ұқсайды – ұқсамайды», «Кім өтірікті көбірек аңғарады?» және т. б. ойындар құрайды. Үшінші топқа әртүрлі белгілері

бойынша заттарды жалпылау және топтастыра білуді дамытатын «Кімге не керек?», «Үш затты ата», «Бір сөзбен ата» және басқа ойындар біріктірілген. Ерекше төртінші топқа зейінді, аңғарымпаздықты, ой ұшқырлығын, байсалдылықты, әзіл оспақты түсіне білуін дамытатын: «Бұзылған телефон», «Түстер», «Ұшады – ұшпайды» және басқа ойындар жатады.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ ҚҰРЫЛЫМДАРЫ

Дидактикалық ойындардың құрылымдары негізгі бес бөлімнен: дидактикалық мақсат, ойын мақсаты, ойын әрекеттері, ойын ережесі, нәтижеден (қорытынды шығару) тұрады.

Дидактикалық мақсат педагогпен құрылады және оқыту мақсатын көздейді. Дегенмен ғылыми негізделген және әдістемелік салыстыра тексерілген дидактикалық мақсаттың анықтамасы балаларға ереже ретінде қызық емес. Сондықтан дидактикалық міндет – **ойын мақсатына** балалардың алдына қойылатын және олардың сабақтағы ойын әрекетін дәлелдейтін мақсатқа ауыстырылады. Мысалы, дидактикалық мақсат зат есім туралы мәліметті жалпылау және жүйелеу болса оны ойын мақсатына ауыстырғанда келесі түрде болуы мүмкін: топта кім зат есімнің жақсы білгірі екенін анықтау. Сонымен, дидактикалық мақсат балаларға жұмбақ. Баланың барлық зейіні ойын әрекетін жүзеге асыруға бағытталған, ал оқыту мақсатын олар қабылдамайды. Балалар білім, білік және дағды кешендерін еріксіз меңгергенде, бұл ойынды оқытудың өте сирек түріне айналдырады.

Ойын әрекеттері – бұл ойын қызметінің бөлек элементтері. Ойын әрекеттері неғұрлым әртүрлі болса, соғұрлым ойын балаларға қызықты болады. Мысалы, ойын барысында балалар әртүрлі рөлдерді «ойнайды», жұмбақтар шешеді, қарсыластарына тапсырмалар ойлап табады және т.б. Ойын әрекеттері ойынның түпкі ойын жүзеге асырады және дидактикалық міндеттерді шешу қажеттігін анықтайды.

Дидактикалық ойынның ережесі тек қана ойын қызметін (күнделікті ойындағыдай) басқару қажеттілігін емес, сонымен бірге дидактикалық міндетті, сондай-ақ баланың жеке тұлғасының қалыптасуындағы жалпы міндеттерді қамтамасыз етеді.

Қорытынды шығару ойынның соңында болады және оның міндетті компоненті болып табылады. Мысалы, алынған ұпайлар санын есептеу, ойын тапсырмаларын барлығынан артық орындаған балаларды айқындау. Қорытынды шығаруда әрбір баланың жетістігін, артта қалған балалардың табыстарын айрықша баса айту қажет.

Дидактикалық ойынның барлық құрылымдық компоненттері өзара байланысты, олардың кез келгенінің болмауы немесе тиімсіз жүзеге асуы барлық технологияның нәтижесіне сөзсіз жағымсыз әсерін тигізеді.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ҚҰНДЫЛЫҚТАРЫ

Дидактикалық ойындарда балалардың алдына шешімі шоғырланушылықты, зейінді, ақыл-ой күшін, ережені түсіне білуді, әрекеттердің реттілігін, қиыншылықтарды жеңуді талап ететін дәл немесе өзгеше мақсаттар қойылады. Олар мектепке дейінгілердің сезіміне және қабылдауына, түсініктерінің қалыптасуына, білімді меңгеруіне көмектеседі. Бұл ойындар, балаларды сол немесе басқа ақыл-ой және тәжірибелік міндеттерді әртүрлі үнемді және оңтайлы әдістерімен шешуді үйретуге мүмкіндік береді.

Дидактикалық ойындардың жекелеген білім мен білікті меңгеру әдісі ғана емес, сонымен бірге баланың жалпы дамуына, оның қабілеттілігінің қалыптасуына қызмет етуіне қол жеткізу керек.

Дидактикалық ойындар адамгершілік тәрбиесінің міндеттерін шешуге, балалардың көпшілігін дамытуға жәрдемдеседі. Тәрбиеші балаларға бірге ойнай білуді талап ететін, өзінің жүріс-тұрысын реттейтін, әділ және адал, көнтерлі және қатаң болуды талап ететін осындай шарттар қояды.

Іс-әрекет барысында адамның жан-жақты және біртұтас тұлғалық дамуы жүріп жатады, оның қоршаған дүниеге көзқарасы, қарым-қатынасы қалыптасады. Таңдалған іс-әрекет көзделген тұлғалық қасиеттердің қалыптасуына ықпал етуі үшін оны қажетті деңгейде ұйымдастыру және келелі бағдарлап отыру қажет. Бұл тәрбие практикасында өте күрделі іс.

Балалар мен жасөспірімдердің іс-әрекеттерінің негізгі түрлері – ойын, оқу, еңбек. Бағдары бойынша іс-әрекет танымдық, қоғамдық, спорттық, көркемөнерлік, техникалық, кәсіптік, құмарлық (гедоникалық) болып ажырайды. Барлық жастағы оқушылардың іс-әрекеттерінің ерекше түрі – тілдесу, қатынасу (ортақтасу).

Оқу үрдісінде ойын оқытудың әрі формасы, әрі әдісі де болып табылады, сол себепті ойын әрекеті оқытушы мен оқушының іс-әрекетінің бірлескен, өзара байланысты технологиясының дидактикалық категориясы ретінде де қарастырылады. Педагогтар ойын үстінде бала санасын дамыту, тәрбиелеу, оқыту қатар жүргізіледі, оны бала белсенділікпен және асқан ыждағаттылықпен қабылдайтындықтан ойындарды оқу үрдісінде міндетті түрде енгізу жайлы айтады.

Дидактикалық ойынның ұйымдастырылған оқу әрекеті барысындағы басты мақсаты - білім беруді ойынмен ұштастыру. Оқушының ойынға белсенді түрде қатысуы оның ұжымдағы басқа да әрекеттерін айқындайды. Ойын бір қарағанда жәй әрекет сияқты болғанымен, ол ұжымдық әрекет. Ойын арқылы оқушы:

- қисынды ой-қабілетін дамытады;
- өздігінен жұмыс істеуге үйренеді;
- есте сақтау қабілеті дамиды;

- зейіні қалыптасады;
- байқампаздығы артады;
- ойынның ережесін бұзбау, яғни тәртіптілікке үйренеді;
- бір-біріне деген сенімдері артады, достыққа, ынтымақтастыққа баулиды;
- ең бастысы сабаққа қызығушылығы артады.

Бүгінгі күн талабына жауап бере алатын дидактикалық орта әртүрлі жана технологиялар және ақпараттар легі толассыз жаңа нәтижеге ұмтылған инновациялық орта болып табылады. Ал дәл осы ортаны жасақтау қажеттігі келесі әлеуметтік және педагогикалық қажеттіліктермен сипатталады:

- баланың оқу әрекетінің және жеке өз өмірінің толық дәрежелі субъектісі ете отырып, рөлін күшейту;
- балада толассыз ақпарат әлемінде өзін-өзі ұйымдастыратын іс-әрекеті субъектісі сапаларын дамыту: нақты нәтижеге жеткізетін мақсат қоюда, өз әрекетін жүйелі жоспарлауда және оны жүзеге асыруда;
- оқу іс-әрекеті құралдарын, тәсілдерін, формаларын (жеке, топтық немесе ұжымдық) таңдау мүмкіндігі, өз бетіншелігі;
- оқушының іс-әрекетінде субъектілік тәжірибесінің өзектеніп, басым мәнге ие болуы;
- қазіргі ақпараттық технологияларды өз қажетіне қарай күнделікті тұрмыста еркін қолдана алудың өзектенуі.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУДЫҢ ӘДІСТЕМЕСІ

Дидактикалық ойындарды ұйымдастыру педагогпен негізгі үш бағыт бойынша жүзеге асады: дидактикалық ойынды өткізуге дайындық, оны өткізу және талдау.

Дидактикалық ойындарды өткізуге дайындық төмендегідей:

- тәрбиелеу мен оқыту міндеттеріне сәйкес ойындарды таңдау: білімдерін тереңдету және жалпылау, сенсорлық қабілеттілігін дамыту, психикалық үдерістерін (есте сақтау, зейін, ойлау, сөйлеу) белсендіру және т.б.

- таңдалған ойынның балалардың жас ерекшеліктеріне, тәрбиелеу мен оқыту бағдарламалары талаптарына сәйкестігін белгілеу;

- дидактикалық ойынды өткізуге қолайлы мезгілді (ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті кезінде немесе сабақтан бос күн тәртібінің басқа мезгілдерінде) анықтау;

- балалар басқа балаларға кедергі жасамай, асықпай ойнайтындай, ойнайтын орынды сайлау;

- ойнаушылардың санын (топтың барлығы, кіші топтар, жекеше) анықтау;

- таңдап алынған ойынға қажетті дидактикалық материалдарды (ойыншықтар, әртүрлі заттар, суреттер...) дайындау;

- тәрбиешінің өзінің ойынға дайындығы: ол ойынның барысын, өзінің ойындағы орнын, ойынға басшылық жасау әдістерін оқып білу және ұғыну;

- балалардың ойынға дайындығы: ойын міндетін шешуге қажетті, қоршаған орта заттары мен құбылыстары туралы түсініктермен және біліммен байыту.

Дидактикалық ойындарды өткізуде атқарылатын жұмыстар:

- балаларды ойын мазмұнымен, ойында қолданылатын дидактикалық материалдармен (заттарды, суреттерді көрсету, олар туралы ойын барысында білім мен түсініктерді айқындайтын балаларға қысқаша кеңес) таныстыру;

- ойын барысын және ережесін түсіндіру, сонымен бірге тәрбиеші ойын ережесіне сәйкес, ережелердің орындалуына, балалардың жүріс-тұрысына назар аудару;

- ойын әрекеттерін көрсету, ойын барысында тәрбиеші балаларды қимылдарды дұрыс орындауға, қарама-қайшы жағдайда ойын қажетті нәтижеге келтірмейтінін (мысалы, егер балалардың біреуі көзді жұмудың орнына ашып қараса) дәлелдей отырып, үйрету;

- тәрбиешінің ойындағы атқаратын рөлін, оның ойыншы, жанкүйер, төреші ретінде қатысуын анықтау. Тәрбиешінің ойынға тікелей қатысу шамасы балалардың жасына, олардың дайындық деңгейіне, дидактикалық мақсат пен ойын ережесінің күрделілігімен анықталады. Ойынға қатыса отырып, педагог ойыншылардың қимылдарына бағыт (кеңес, сұрақ, ескерту) береді;

- ойын қорытындысын шығару – бұл ойынға басшылық жасаудағы жауапты сәт, мұнда балалардың жеткен нәтижелері есептеледі, нәтиженің тиімділігі анықталады, осы нәтижелерді өзінің дербес ойын әрекеттерінде

қызығушылықпен қолдану ұсынылады. Қорытынды шығару кезінде тәрбиеші жеңіске жету жолы тек қана қиындықтарды жеңу, ынта және тәртіптілік арқылы болатынын түсіндіріп айтады.

Дидактикалық ойындарды ұйымдастыру мен жүргізу педагогикалық тұрғыдан бірқатар шарттарға байланысты:

1. Ойынның сабақтың дидактикалық мақсатына сәйкестігі.
2. Ойындардың мазмұны мен формасына қарай әртүрлілігі.
3. Ойынның балаларға түсінікті және тартымды болуы.
4. Ойынға қатысушылардың белсенді шығармашылық позициясы.
5. Ойынның эмоционалды болуы.

Осы шарттардан ойынды ұйымдастыруға мынадай әдістемелік талаптар қойылады.

1. Ойынның мақсаты және керекті көрнекті құралдар мен материалдар күні бұрын дайындалып отыруы тиіс.
2. Ойынға кірісер алдында оның жүргізілу тәртібі оқушыларға әбден түсіндірілуі қажет.
3. Ойынға топтағы балалардың барлығының қатысуын қамтамасыз ету керек.
4. Оларды ойын үстінде ойлай білуге, шешім қабылдай білуіне жетелеу керек.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРҒА БАСШЫЛЫҚ ЖАСАУ

Дидактикалық ойындарға ойдағыдай басшылық жасау ең алдымен олардың бағдарламалық мазмұнын саралауды және ойлап табуды, мақсаттарды дәл анықтау, тұтастай тәрбие үдерісіндегі орны мен рөлін анықтауды, басқа ойындар мен оқыту түрлерімен өзара қатысты қарастырады. Ол танымдық белсенділігін дамытуға және ынталандыруға, балалардың өзбетінше әрекет етуге бастама жасауына, ойын мақсатын шешуде әртүрлі әдістерді қолдануға, қатысушылардың арасында бір-біріне тілектестік қарым-қатынас қамтамасыз етуге, жолдастарына көмек беруге дайын болуға бағытталуы керек.

Балалар ойыншықтармен, заттармен, материалдармен ойын барысында оларды тықылдатуға, ауыстырып қоюға, басқаша жасауға, бөлшектерге бөлуге (құрастырмалы ойыншықтар), қайта құрастыруға және т.б. мүмкіндігі болуы керек. Бірақ олар сол және дәл сондай қимылдарды бірнеше рет қайталайды, ал тәрбиеші балалардың ойынын барынша жоғары сатыға бірте-бірте көшіруі қажет.

Мысалы, дидактикалық мақсат «көлемі бойынша дөңгелектерді айыра білуге үйрету» болса, ол «мұнараны дұрыс жина» ойын тапсырмасы арқылы жүзеге асады. Балаларда дұрысы қалай болады, деген соны білуге тілек пайда болады. Қимылдардың әдісін көрсету бізмезгілде ойын әрекетін және жаңа ойын ережесін дамытады. Тәрбиеші сақиналарды таңдап және арқауға бірінен соң бірін кигізіп, ойын әрекетінің Қажетті Қажетті құралдарды үлгісін көрсетеді. Ол кигізілген сақиналарды қолымен сипап, балалардың назарын мұнараның әдемі, тік және дұрыс жиналғанына аударады. Мұнымен тәрбиеші жаңа ойын әрекетін көрнекі көрсетеді, мұнараның дұрыс тұрғызылғанын тексереді, балаларға осыны өздері жасауды ұсынады.

Ересек топтардағы балалардың (4-6 жас) дидактикалық ойындарға қызығушылығын дамыту, олардың ойын әрекеттерін қалыптастыруға, тәрбиеші мынадай жағдайларда олардың алдына күрделенген тапсырмаларды қойған кезде және ойын әрекеттерін есіне түсіруге асықпаған кезде қол жеткізуге болады. Мектепке дейінгілердің ойын әрекеттері бірте-бірте саналы болады, ол тек қана үдерістің өзіне емес кең ауқымды нәтижеге жетуге бағытталады. Сонымен бірге мектепке дейінгі ересектер ойынына басшылық жасау мынадай: балаларда сәйкес эмоциялық көңіл күйді сақтайтын, еркіндікті, оған қатысқанда қуанышты бастан кешіре білетін және қойылған мақсатты шешуде қанағаттану сезімі болатындай болуы керек.

Тәрбиеші ойындармен басшылық жасай отырып мектепке дейінгілерге әсер ететін түрлі Қажетті құралдарды қолданады. Мысалы, ойынның қатысушысы ретінде қатысып, ол оларға білдірмей ойынды бағыттайды, олардың бастамаларына қолдау көрсетеді, олармен бірге ойынның қуанышын бөліседі. Кейде педагог қандай да болсын оқиғаны айтады, ойынға сәйкес ойын барысында көңіл күй құрады және оны қолдайды. Ол ойынға қосылмауы да мүмкін, бірақ епті және сезгіш режиссер ретінде, оның көркемөнер қылығын

сақтай және қорғай отырып, ойын әрекеттерінің дамуына, ережелердің орындалуына басшылық жасайды және балаларға білдірмей оларды белгілі нәтижеге жетелейді. Балалар әрекетін қолдай және құмарландыра отырып, педагог мұны бәрінен бұрын тура емес жанама жасайды: таңданғанын білдіреді, қалжыңдайды, түрлі бағытта тосын сыйлар және т.б. қолданады.

Дидактикалық ойындарды оқыту мен тәрбие құралына айналдыру үшін бірқатар әдістемелік талаптардың қатаң сақталуы тиіс:

1. Тәрбиеші ұлттық дидактикалық ойындардың неғұрлым көп түрін білуі тиіс.

2. Дидактикалық ойындарды балалардың жас ерекшеліктеріне және қызығушылығына байланысты іріктей білу.

3. Ойын ережесін өзі жете біліп, балаларға да түсінікті етіп жеткізе білу.

4. Барлық ойындардың тәрбиелік мақсатын анықтап алу.

5. Ойын барысында ережені сақтауды қатаң түрде қадағалау.

6. Ойынға арналған құрал-саймандарды даярлау. Қажет болған жағдайда өз қолымен даярлау немесе басқа құралдармен алмастыру.

БІЛІМ БЕРУ САЛАЛАРЫ БОЙЫНША ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР ҮЛГІЛЕРІ

Қазақ тіліндегі дидактикалық ойындар

Саққулақ

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

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

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

Ақшақар

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

Қажетті құралдар: Мақтаның бірнеше бос түйіршіктері.

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

Ақша қар, Ақша қар
Аппақ болып қонасың.
Тоса қалсам қолымды,
Алақаныма қонасың.

Жапырақтар

Мақсаты: Бірқалыпты, ерікті дем шығаруға үйрету.

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

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

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

Ұш, көбелек!

Мақсаты: Ұзақ, үздіксіз дем шығара білуді қалыптастыру.

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

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

Қанаттары әдемі,
Қызыл – жасыл көбелек.
Гүлге қонып қалыпты
Бір ғажайып керемет.
Бар даланы жайнатып,
Гүлден – гүлге қонады.
Көбелектің қанаты
Гүлдей әсем болады.

Аулада

Мақсаты: Тілдік естуді және дауысқа еліктеу қабілеттілігін дамыту.

Қажетті құралдар: Ойыншық қораз, тауық, қаз, торғай.

Ойын барысы: Тәрбиеші өлеңді мәнерлеп оқиды және сәйкес суреттерді көрсетеді.

Ақ тауық ау ақ тауық
Ақ тауық неден қақсауық
Ертемен қыт - қыттайды
Ауламыздан шықпайды.
Балпаң басқан үйрегім
Бұлтыңдайды бүйрегін
Жалпақ тұмсық жем іздеп
Қырқылдайсың, қоймайсың
Тамаққа бір тоймайсың.
Торғай – торғай тоқылдақ
Жерден тары шоқып ап.
Бөтегесі томпайып,
«Шиқ-шиқ» десіп отырмақ.
Тікірейіп құлағы,
Менен бұрын тұрады.
Бойын жазып керіліп,
Беті – қолын жуады.
Мяу – мяу, мяу – мяу.

Ән – жыр

Мақсаты: Дыбысты дұрыс айтуды бекіту. Тілдік естуді және тілдік белсенділігін, еліктеу бойынша дыбыс тіркесін және дыбыстарды айта білуін дамыту.

Қажетті құралдар: Бұзау, лақ, қозы, бота.

Ойын барысы: Тәрбиеші өлеңді оқып ойыншық кейіпкерлерді көрсетеді. Өлең ішіндегі еліктеу сөздерді балаларға қайталатып үйретеді.

Әнші төлдер

Жайылымнан кешкілік

Жамырады бес түлік.

Төңірекке тараған

Төлдер әнін естідік.

«Мә-мә» деген әні бар,

Секіреді ор, жары бар.

Селтендеген лағым

Секіргіш бір жануар.

«Мәә-мәә» деген әні бар,

Жібек тоны - сәні бар.

Қошақаным момақан,

Сүйкімді бір жануар.

«Бөө-бөө» деген әні бар,

Енесін тез сағынар.

Жібек жүнді ботақан,

Мөлдір көзді жануар.

«Мөө-мөө» деген әні бар,

Үй маңынан табылар.

Ойқастаған бұзауым,

Ойнақтағыш жануар.

«Күмбірлеген» әні бар,

Желкілдеген жалы бар,

Желдей өсіп құлыншақ,

Желмен шапқан жануар.

Әдібай Табылдиев

Өлең соңында балалардан қай жануар қалай дыбыстайтынын сұрап, пысықтау.

Тауық пен балапандар

Мақсаты: Дауысқа еліктеу қабілетін, кеңістікті бағдарлауды дамыту.

Қажетті құралдар: Қораз бен балапандардың бастарының суреттері салынған баскиімдер (балалардың саны бойынша).

Ойын барысы: Тәрбиеші қоразды, ал балалар балапандарды бейнелейді. «Қораз балапандарымен көгалда қыдырып жемді шұқып жейді» (саусақтарымен еденді тықырлатады).

Қораз:

Мен қоразбын, қоразбын
Жалқаулармен аразбын
Таңды бұрын қарсы алып
Елді оятам жар салып.
Ку-ка-ре-ку! -деп нықтап
Айтты өзінше ақылды
Әке-шешен сендерге
Тамақ іздеп кетеді,
Менің күнім «таң атты»,
«күн батты»мен өтеді.
Қызмет етіп теп-тегін
Жүрмеймін босқа, жетеді,
Тым болмаса көңілімді
Көтерсеңдер не етеді?

Балапандар:

Қыт-қыт-қыт-қыт, иә-деп,
Сүйер бар балақан,
Мен-сары балапан.
Енеме еремін
Көгалды шоқып көп
Дән іздеп теремін.

Тәрбиеші балалардың өзінен соң «ку-ка-ре-ку, қыт-қыт-қыт-қыт» дыбыс тіркестерін анық айтуларына қол жеткізуі қажет.

Шөре – шөре

Мақсаты: Дыбыстардың дұрыс айтылуын бекіту.

Қажетті құралдар: Ешкі, жылқы, сиыр, түйенің суреттері.

Ойын барысы: Тәрбиеші өлеңді оқуды жануарлардың суреттерін көрсетумен жалғастырады.

Өрісте өскен жануар,
Шөкетайым қайдасың?
Шөре – шөре деп ешкіні шақырады.
Қамбар ата өсірген,
Құла атым қайдасың?
Құрау – құрау - деп жылқыны шақырады.
Зеңгі баба өсірген,
Әукешім менің қайдасың?
Ауқау – ауқау – деп - сиырды шақырады.
Ойсыл қара баласы,
Ботақаным қайдасың?
Көс – көс деп түйені шақырады.
Балалардың сөз тіркестерін дұрыс айтуын қадағалау.

Бип, бип, пыш

Мақсаты: Еліктеу бойынша дыбыстардың дұрыс айтылуын бекіту.

Қажетті құралдар: Паравоздың суреті.

Ойын барысы: Тәрбиеші өлеңді оқиды, ал балалар бірінен соң бірі тізбектеліп паравоздың қимылын жасайды. Сосын еліктеу сөздерін қайталап айтады.

Бип, бип, пыш.

Мен паравоз алам.

Саяхатқа бет алам,

Бірте-бірте тездейміз,

Тез жетуді көздейміз.

Бип, бип, пыш.

Көп қаладан өтеміз.

Қызықтарға жетеміз,

Бип, бип, пыш.

Гук пыш,

Гук, пыш паравоз.

Мықты болсаң басып оз,

Қызық болды кеп қалдық,

Енді жайлап тоқтаймыз,

Бип, бух, пыш.

Балалардың сөз тіркестерін дұрыс айтуын қадағалау.

Не істеу керек, табамыз

Мақсаты: Есту зейінін жұмылдыра білуін дамыту. Сылдырмақтың дыбысымен өзінің қозғалысының арақатынасын белгілеу, қозғалыс сәйкестігін дамыту.

Қажетті құралдар: Сылдырмақ, екі жалауша.

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

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

Кім алғыр?

Мақсаты: Құлақтың естігіштігін, сөздік нұсқаулықты оны айтатын дауыс күшіне қарамастан дұрыс қабылдай білуді дамыту.

Қажетті құралдар: Ойыншықтар: қуыршақ, аю, мәшине.

Ойын барысы: Тәрбиеші үстінде ойыншықтары бар үстелдің жанында отырады. Бала одан 2 – 3 метр қашықтықта болады. «Мен сыбырмен сөйлейтін боламын, сондықтан бәрі естілу үшін тыныш отырып, зейінмен тыңда» :

- Аюды ал және мәшинеге отырғыз.

- Аюды мәшиненің ішінен ал.
- Мәшинеге қуыршақты отырғыз.
- Қуыршақты мәшинеммен қыдырт.

Бала бұл тапсырмаларды естуі, түсінуі және орындауы қажет. тапсырмалар қысқа және жеңіл, ал айтылуы ақырын, бірақ айқын болу керек.

Сыңғыр - сыңғыр

Мақсаты: Кеңістікте бағдарлану, дыбыс бағытын анықтай білу, есту қабілетін бағыттауды дамыту.

Қажетті құралдар: Қоңырау.

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

Немен ойнап отырмын, тапшы?

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

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

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

Қатты - ақырын

Мақсаты: Дауыс күшін алмастыра білуге үйрету: біресе қатты, біресе жай.

Қажетті құралдар: Үлкен және кіші иттер немесе басқа ойыншықтар.

Ойын барысы: Тәрбиеші екі итті көрсетіп айтады: «Үлкен ит қатты үреді «Аб-аб». Үлкен ит қалай үреді? (бала дауысын қатты шығарып қайталайды). «Ал кішкентай күшік ақырын үреді: «Аб-аб». Кішкентай күшік қалай үреді? (бала ақырын қайталайды)»

Кел, ойнайық!

Мақсаты: Қатты дауысты пайдалана білуді шынықтыру.

Қажетті құралдар: Ойыншықтар: аю, қоян, түлкі және басқа аңдар.

Ойын барысы: Тәрбиеші баладан 2 – 3 метр қашықтықта ойыншықтарды орналастырып, айтады: «Аю, қоян, түлкі жалғыз отырып зерікті. Оларды бізбен ойнауға шақырайық. Олар бізді есту үшін қатты: «Аю, кел» осылай шақыру керек. Балалар тәрбиешімен бірге аюды, қоянды, түлкіні шақырып, бірге

ойнайды. Мұнда ең маңыздысы балалардың ойыншықтарды айқайламай, қатты шақырғанын қадағалау болып табылады

Қуыршақты оятпа

Мақсаты: Ақырын дауысты қолдана білуді дамыту.

Қажетті құралдар: Жабылатын көздері бар қуыршақ, төсек орын жабдықтарымен кереует, майда ойыншықтар (текше, доп, мәшине және т. б.) ойыншықтарға арналған қораб.

Ойын барысы: Тәрбиеші ұйықтап жатқан қуыршағы бар кереуетті көрсетіп: «Кәусар көп қыдырды, шаршады, түстенді және ұйықтап қалды. Ал бізге Кәусәрді оятып алмау үшін ойыншықтарды тыныш жинау керек. Маған ақырын айтшы, қандай ойыншықты қорапқа салу керек?». Мұнда баланың ақырын, бірақ сыбырламай айтқанын бақылау қажет.

Жел соғып тұр

Мақсаты: Кез – келген жағдайларда қатты немесе ақырын дауысты қолдана білуді дамыту.

Қажетті құралдар: 2 сурет, біреуінде жапырақтарды, гүлдерді тербеткен самал жел бейнеленген, ал екіншісінде ағаштарды тербеткен өткір жел бейнеленген.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаға самал желдің суретін көрсетіп, айтады: «Біз жазда орманға серуенге бардық. Самал жел соғып жапырақтар мен гүлдерді тербейді. Ол жай «у-у-у» осылай соғады (дыбыс жай және ұзақ айтылады)». Сонан соң өткір жел бейнеленген суретті көрсетіп, айтады «Кенеттен өткір жел тұрып, ол қатты гуілдеді «у-у-у» (дыбыс қатты және ұзақ айтылады). Бала тәрбиешіден кейін самал жел қалай соғады және өткір жел қалай гуілдейді соны қайталайды. Мұнда тәрбиешіден кейін қайталай отырып бала сол дауыс күшін сақтағаны маңызды.

Көпіршік

Мақсаты: Балалардың сөйлеу тынысын және дыбыстық аппаратын дамыту.

Ойын барысы: Ойынды бірнеше адам ойнайды. Олар тығыз шеңбер жасап тұрады және бір-біріне «түтікше» етіп жұдырықтарын қойып, ойдан көпіршік үрлейді.

«Көпіршік, көпіршік үлкен бол үрлен,

Осылай қал, жарылма түрлен».

Сосын үлкен көпіршік үрленеді (балалар «ү-ү-ү-п» деген дыбысты ұзақ шығарады). Ойын қайталанады.

Кімнің құсы алысқа ұшады?

Мақсаты: Ұзақ, бағытталған, бірқалыпты ауызбен дем шығаруды қалыптастыру.

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

Ойын барысы: Бір-біріне 30см қашықтықта екі құсты үстелдің шетіне орналастырады. Екі бала құстарға қарама-қарсы отырады. «Құстар ұшты!» дабылы бойынша, балалар құстардың пішіндеріне үрлейді. Балалар құстарға үрлегенде ұрттарын толтырмауын, қатты күш салмауын қадағалау керек.

Кеме

Мақсаты: Ұзақ, бағытталған, бірқалыпты ауызбен дем шығара білуді қалыптастыру. Ерін бұлшық еттерін белсендіру.

Қажетті құралдар: Су құйылған шара және қағаз кемелер.

Ойын барысы: Су құйылған шара балаға кемеі үрлеуге ыңғайлы болып тұруы керек. Тәрбиеші кеме қозғалу үшін, оған бірқалыпты және ұзақ үрлеу қажеттігін түсіндіреді.

Сағат тықылдайды

Мақсаты: Дыбыстарды айтуды, дыбыстау аппаратын дамыту. «К», «т» дыбыстарының айтылуын бекіту. Біркелкі сөз қарқынын, сөздерді жылдам және баяу, қатты және жай айтуды шынықтыру.

Қажетті құралдар: Үлкен және кіші сағаттар.

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

Құлыншак

Мақсаты: «И» дыбысын анық айтуға үйрету.

Қажетті құралдар: Ойыншық ат.

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

Баптайын ылғи, бағайын,
Арқаңнан сипап қағайын,
Бәйгеге мініп шабайын,
Тұлпар боп өсші құлыным!

Мәшине

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

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

Ойын барысы: Тәрбиеші мәшинені көрсетеді және оның қалай гүрілдейтінін сұрайды («бң-ң, бң-ң»). Сосын үлкен мәшинені көрсетіп, айтады: «Үлкен мәшине қатты гүрілдейді тыңда, былай «бң-ң, бң-ң» (дыбысқа еліктеуді әдеттегіден қатты айтады), ал кіші мәшине жай гүрілдейді (сыбырлап

ақырын айтады) «бң-ң, бң-ң». Балаға дыбыс тіркестерін біресе қатты, біресе жай қайталау ұсынылады. Содан соң тәрбиеші балаларға өздері мәшинемен қыдыруды ұсынады. Балалар жүргізушілерді бейнелеп, қолдарында тұтқа топ ішінде «бң-ң, бң-ң» деп айтып бытырап жүгіреді.

Геометриялық пішіндерге арналған дидактикалық ойындар

Мақсаты: Балаларға біреуі артық немесе кем санды тауып, атауды үйрету.

Қажетті құралдар: Ою-өрнектер, геометриялық пішіндер салынған карточкалар жиынтығы, геометриялық пішіндер.

Ойын барысы: Балалар геометриялық пішіндерді (үшбұрыш, шаршы, дөңгелек және с.с.) пайдаланып, мұғалімнің тапсырмасына үндеместен жауап беруі тиіс.

Тәрбиеші тапсырма береді, балалар оны орындайды:

а) дөңгелектерден біреуін артық етіп, үшбұрыштарды қойындар (үш дөңгелек салынған сандық карточканы көрсетеді);

б/мұндағы дөңгелектерден біреуін кем етіп, шаршыларды қойындар (бес дөңгелек салынған сандық карточканы көрсетеді);

в/дәл осындай пішінді көрсетіндер (дөңгелекті көрсетеді) және осыларға сәйкес тапсырмаларды көрсетіндер. Ойын соңында қорытынды шығарылады. Қатені аз жіберген қатар ұтып шығады. Ойынның барысында балалардың зейіні, қол қимылының жылдамдығы, дәлдігі қалыптаса бастайды және санауды, біреуі артық немесе кем санды тауып, оны атауды үйренеді.

Дәл осындай пішінді тап

Мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту, пішіндерді атауға, ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: бала саны бойынша құлыптың суреттері, геометриялық пішіндер.

Ойын барысы: Сиқырлы құлыпты ашуды ұсыну. Құлыптың кілттері де сиқырлы, геометриялық пішіндерден Қажетті құралдарған екенін айту. Әр бала құлыпқа сай келетін кілтті алып, құлыпты ашады.

Үйдің есігін жабайық

Мақсаты: заттарды өлшемі бойынша салыстыруға, жуан және жіңішке заттарды ажыратуға жаттықтыру. Ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: үйдің, есіктің суреттері.

Ойын барысы: қағаздан қиылған, есігі жоқ үйдің суретін балаларға тарату. Жуан және жіңішке есіктерді үйдің өлшеміне сай келтіріп салуды ұсыну.

Вагондарға дөңгелек таңдау

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

Қажетті құралдар: қағазға салынған вагондар, әртүрлі геометриялық пішіндер.

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

Үй құрлысының ретін көрсет

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

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

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

Бет орамалға лайық жамауларды табу

Мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру; логикалық ойлау қабілеттерін дамыту.

Қажетті құралдар: бала саны бойынша қағаздан жасалған бет орамалдардың үлгісі, әртүрлі пішіндер.

Ойын барысы: Балаларға бет орамалдардың үлгісін таратып беру. Алдарындағы пішіндердің ішінен әр орамалға лайық жамауды табуды ұсыну.

Жұбын тап

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

Қажетті құралдар: әртүрлі ретте орналасқан геометриялық пішіндердің суреттері.

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

Әдемі кілемшелер

Мақсаты: бөліктерден кілемше жасауға үйрету; қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту; ұйымшылдыққа тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: қағаздан жасалған кілемшелер, геометриялық пішіндер.

Ойын барысы: Балалар геометриялық пішіндерді берілген кілемшелердің үстіне қойып, құрақ құрайды.

Таныс пішіндер доминосы

Мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; көп заттың ішінен біреуін таңдауға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: пішіндер бейнеленген суреттер.

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

Гараждар

Мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; ойлау қабілеттерін дамыту; жағымды көңіл-күйлерін қамтамасыз ету.

Қажетті құралдар: бала саны бойынша суреті бар меңгіріктер (рульдер), дәл сондай суреті бар гараждар.

Ойын барысы: Балалар жүргізуші болады. Қолдарына суреті бар меңгіріктерді таратып беру. Белгі бойынша балалар көліктерін жүргізіп ойнайды. «Көліктеріңді гараждарыңа апарып қойыңдар» - деген кезде, меңгіріктің суретіне ұқсас суреті бар гараждың жанына барып тұра қалады.

Өз үйінді тап

Мақсаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру; қабылдауын дамыту; ойынның ережесін сақтауға үйрету.

Қажетті құралдар: түрлі-түсті дөңгелектер.

Ойын барысы: Балаларға түрлі-түсті дөңгелектер таратып, түстерін атау. Белгі бойынша балалар дөңгелектерінің түсі бойынша үлкен шеңберлер жасап өз үйлерін жылжам тауып, тұра қалу.

Зейінді бол

Мақсаты: Күрделі геометриялық суреттен үшбұрышты, төртбұрышты, шеңберді көрсете білу.

Қажетті құралдар: Геометриялық пішіндер кескінделген суреттер.

Ойын барысы: Тәрбиеші көрсеткіш таяқшамен бірінші (екінші, үшінші, төртінші, бесінші, алтыншы) суретті нұсқап, балаларға мынадай сұрақ қояды: Суреттен қандай таныс пішінді көресіңдер? Әрбір суретте өзара ұқсас неше пішін бар? Есептеу кезінде аз қателескен қатар ұтып шығады.

Мынау қай пішін

Мақсаты: Геометриялық пішінді сипалап анықтау арқылы айта білу.

Қажетті құралдар: Картоннан жасалған геометриялық пішіндер 5–түрі.

Ойын барысы: Бала топқа қарап тұрып, қолын артқа ұстайды. Тәрбиеші оның қолына геометриялық пішінді ұстатады. Бала оны сипап байқап, балаларға көрсетпей атын атайды.

Қандай пішін шықты?

Мақсаты: Таяқшалардан таныс геометриялық пішіндер құрастыра білу.

Қажетті құралдар: Әрбір балаға 10 данадан санағыш таяқшалары

Ойын барысы: Тәрбиеші балаларға үш таяқша алып, олардан пішін құрастыруды ұсынады. Қандай пішін шықты? Енді төрт таяқша алып, пішін құрастыру ұсынылады. Қандай пішін шықты? Тәрбиеші тағы да бір таяқша

алып, оны шаршының, төртбұрыштың үстіне қоюды ұсынады. Қандай пішін шықты?

Біркелкі пішіндерді сана

Мақсаты: Пішіндерді танып, топтастыра білуге үйрету. Ойлау қабілетін, қол қимылын жаттықтыру.

Қажетті құралдар: Геометриялық пішіндер суреттері бар, таратпа суреттер. (15 дана)

Ойын барысы: Әр балаға пішіндер суреттері бар, суреттер таратылып беріледі. Суреттерден біркелкі пішіндерді санап атау.

Бос торларды сәйкес пішіндермен толтыр

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді танып, атай білуге үйрету. Бос торларды сәйкес пішіндермен толтыра білу.

Қажетті құралдар: Әр балаға жеткілікті таратпа суреттер.

Ойын барысы: Балаларға суреттер таратылып беріледі. Суреттердегі бос торларды сәйкес пішіндермен толтыру.

Қандай пішін жетіспейді?

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді атай білуге үйрету. Қай пішін жетіспейтінін тапқызу.

Қажетті құралдар: Геометриялық пішіндер.

Ойын барысы: Тақтаға геометриялық пішіндер қойылады. Балаларға көздерінді жұмындар деп, бір пішінді алып қояды. Балалар қай пішін жетіспейтінін табады.

Пішіндерді боя

Мақсаты: 1.Түстерді тани білуге үйрету. 2.Ойын элементтерін пайдалана отырып математикаға қызығушылықтарын арттыру.

Қажетті құралдар: Геометриялық пішіндер

Ойын барысы: Балаларды ұйымдастырып, оларға ақ бет қағаздағы пішіндердің суреттері таратылып беріледі. Бұл суреттегі пішіндер боялмаған. Тәрбиеші балаларға тақтаға боялған пішіндерді іліп қояды. Балалардың міндеті сол тақтадағы түстеріне қарап алдарындағы пішіндерді сондай түспен бояйды. Мұндай ойын балалардың түсінулерін және шапшаңдықтарын шыңдайды.

Сиқырлы суреттер

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

Ойынның құрал-жабдықтары: әр түрлі сурет бөлінділері.

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

Сиқырлы қапшық

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

Қажетті құралдар: түсі, өлшемі, пішіні бойынша әр түрлі ойыншықтар.

Ойын барысы: Балалар «Сиқырлы қапшықтың» ішіндегі затты ұстап көріп, пішінін анықтайды, ойыншықты алған соң атын атап, түсін айтады.

Көзінді жұмып, қолыңмен анықта

Мақсаты: Ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: қарындаштар, таяқшалар.

Ойын барысы: Балалар сипап – сезу арқылы заттың ұзын - қысқалығын анықтау. Ұзындығы әртүрлі қарындаштар алынады. Жүргізуші бір баланы шақырып, оған көзін жұмғызып, қарындаштың ұзын-қысқалығын анықтатады. Ойын бірнеше рет қайталанады.

Зейінді бол

Мақсаты: Биік және аласа ұғымдарын бекіту; логикалық ойлауын дамыту.

Қажетті құралдар: биік және аласа заттар бейнеленген суреттер немесе ойыншықтар.

Ойын барысы: Балаларға биік және аласа заттардың суреттерін немесе ойыншықтарын қарастыруды ұсынады. Әр суретте не бейнеленгенін анықтау. Биік затты көрсеткенде балалар орындарынан тұрады, аласа затты көрсеткенде бастарын төмен түсіреді.

Ұзын – қысқа

Мақсаты: өлшемдердің қасиеттерін қабылдауға үйрету; тапсырманы орындауға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: ұзын және қысқа жолақшалар.

Ойын барысы: Балаларға ұзын және қысқа жолақшаны көрсету. Өлшемін анықтау. Жолақшаларды таратып беру. Үстелдің үстіндегі жолақшалардың ішінен ұқсас жолақшаны табу.

Шамдар

Мақсаты: қасиеттері бойынша заттарды топтастыруға, түстерді, өлшемдерді ажыратуға жаттықтыру; зейіндерін дамыту.

Қажетті құралдар: бала саны бойынша әртүрлі шамдар

Ойын барысы: Балаларға шамдарды таратып беру, шамдардың түсін, өлшемін анықтауды ұсыну. Балалар тәрбиешінің шамын өздерінің шамдарымен салыстырады. Белгі бойынша тәрбиешінің шамына ұқсас шамдары бар балалар ортаға жүгіріп шығады.

Қолымда не бар?

Мақсаты: ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші, оң-сол жайлы білімдерін бекіту. Түйсіну сезімдерін дамыту.

Қажетті құралдар: ұсақ тастар, жаңғақтар.

Ойын барысы: Баланың қолына үлкендігі әртүрлі заттарды ұстату.

Мысалы, үлкен және кіші тастар. Бала қолына қарамастан, сипап-сезу арқылы үлкен-кіші заттың оң және сол қолында екенін анықтайды. Қалған балалар оның жауабынын дұрыстығын тексереді. Жуан-жіңішке, ұзын-қысқа өлшемдері бойынша жұмыс осылайша жүргізіледі.

Қуыршақ қонаққа дайындалуда

Мақсаты: ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, ұзындығы бірдей деген өлшемдерді салыстыруға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: ұзындығы, жуандығы, түсі әртүрлі ленталар.

Ойын барысы: Қуыршақ қонаққа барады, киімін киюге, шашына бантик таңдауға көмектесуді ұсыну. Көп бантиктердің арасынан ұзындығы бірдей екі бантикті табу керек. Әдемі бантиктермен қуыршақтың шашын әсемдеу.

Тапсырманы орында

Мақсаты: үлкен және кіші заттарды ажыратуға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: үлкендігі әртүрлі ойыншықтар.

Ойын барысы: бір баланы ортаға шақырып, оң қолына үлкен ойыншықты, сол қолына кішкентай ойыншықты ал деп береді. Ойын осылай жалғаса береді.

Қай қолымда көп

Мақсаты: аз және көп заттарды ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін дамыту.

Қажетті құралдар: әртүрлі ұсақ заттар—моншақтар, түймелер

Ойын барысы: ортаға бір баланы шақырып, оң және сол қолына көп және аз заттарды ұстатады. Бала алдымен көз мөлшерімен қай қолда зат көп, қай қолында аз зат бар екенін анықтайы. Одан кейін заттарды қатарымен қойып, қай қатарда көп, қай қатарда аз зат тұрғанын салыстырады.

Сипаттамасы бойынша тап

Мақсаты: ұзын-қысқа, кең-тар, биік-аласа ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: ойыншықтар жануарлар, құстар.

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

Көп және біреу

Мақсаты: көп және біреу қатынастарын білуге үйрету; заттардың тең, тең емес топтарын салыстыру.

Қажетті құралдар: көп және бір зат бейнеленген суреттер.

Ойын барысы: балалар берілген суреттерді қарастырады. Көп зат және бір зат бейнеленген суреттерді бөліп, екі жаққа қояды.

Түрлі–түсті жолақтар

Мақсаты: түстерді атауға, салыстыруға жаттықтыру; берілген тапсырманы орындауға ынталандыру; достық қарым-қатынастарын тәрбиелеу.

Қажетті құралдар: қағазға желімделген әртүрлі жолақшалар.

Ойын барысы: балаларға жолақшаларды көрсету, түстерін атау. Берілген жолақшаның түсі бойынша үстелдің үстіндегі дәл осындай жолақшаны табу.

Ұзын және қысқа

Мақсаты: өлшемдердің қасиеттерін қабылдауға үйрету; тапсырманы орындауға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: ұзын және қысқа жолақшалар.

Ойын барысы: балаларға ұзын және қысқа жолақшаны көрсету. Өлшемін анықтау. Жолақшаларды таратып беру. Үстелдің үстіндегі жолақшалардың ішінен ұқсас жолақшаны табуға беру.

Кеңістік

Мақсаты: балаларды кеңістікті бағдарлауға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін, қабылдау, зейін процесстерін дамыту.

Қажетті құралдар: әртүрлі заттар бейнеленген суреттер.

Мазмұны: Балалардың алдында үлкен бөлменің суреті тұрады. Балаларға суреттерді таратып беру. Суреттерді орындарына орналастыруды ұсыну. Мысалы, балықты аквариумға салу, гүлді үстелдің үстіне, суретті қабырғаға ілу. Ойын осылай жалғаса береді.

Жоғарыда – төменде

Мақсаты: жоғары–төмен ұғымдарын пысықтау. Байқағыштықты, зейін, қиялды дамыту.

Қажетті құралдар: құстардың, жануарлардың суреттері.

Ойын барысы: Бала қораптың ішінен бір суретті алып, атын атап, орнын анықтап үлкен суретке бекітеді. Мысалы, ұшақ жоғарыда аспанда ұшады, балық төменде су ішінде жүзеді.

Оң және сол

Мақсаты: үлкен және аз заттарды ажыратуға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: үлкендігі әртүрлі ойыншықтар.

Ойын барысы: Бір баланы ортаға шақырып, оң қолына үлкен ойыншықты, сол қолына кішкентай ойыншықты ал деп береді. Ойын осылай жалғаса береді.

Суреттерді орналастыр

Мақсаты: заттарды топтастыруға жаттықтыру, өз бетінше тапсырманы орындауға дағдыландыру, ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: тор көз салынған қағаз беттері, әртүрлі суреттер.

Ойын барысы: Балалар берілген суреттерді әр бағанмен жолға олардың бірі ғана келетіндей етіп, шаршы тор көздерге орналастырады.

Танып ал да, атын ата

Мақсаты: заттың түр-түсін, пішінін, атын атауға жаттықтыру; сөздік қорын молайту; ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: әр түрлі ойыншықтар немесе суреттер.

Ойын барысы: Балаларға әртүрлі ойыншықтарды көрсету. Ортаға бір-бір баладан шақырып, бір ойыншықты алып, оның түр-түсін, пішінін, қасиетін анықтауды және сол ойыншық жайлы әңгіме құрауды немесе тақпақ айтып беруді ұсынады.

Тәулік бөліктері

Мақсаты: тәулік бөліктері жайлы білімдерін бекіту; тәулік бөліктерін атауға, ажыратуға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: суреттер

Ойын барысы: Балалар кезектесіп суретті алып, тәуліктің қай бөлігі екенін айтады, сол сурет бойынша әңгіме құрайды.

Сипаттамасы бойынша тап

Мақсаты: Ұзын-қысқа, кең-тар, биік-аласа, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: Топтағы жануарлар бейнелейтін ойыншықтар.

Ойын барысы: Сөреге аю, қоян, қасқыр, түлкі т.с.с 5-6 ойыншық қойылады. Әрбір ойыншықтарды анықтап қарап, атын қайталайды. Балалардың біреуін бөлмеден шығарып, ойыншықтар туралы жұмбақтар құрастырады, мысалы: «Ұзын құлақ, қыли көз, қысқа құйрық-бұл қай аң? Жұмбақтарды құрастырып болған соң, баланы шақырады. Егер ол жұмбақ дұрыс шеше алмаса, қолына сол ойыншық беріледі де, жұмбақ қайта айтылады.

Қалай жүріп, нені тапқың келеді?

Мақсаты: Кеңестікті бағдарлай білуге үйрету. Оң-сол, алдында- артында ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: Кез-келген ойыншықтар немесе суреттер.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншықтарды топтың әр жеріне қояды: баланың оң жағына-мәшина, сол жағына-доп, алдына-қуыршақ, артына-зымыран қойып былай дейді: «алдында қуыршақ, оң жағында мәшина, сол жағында доп, артында зымыран, қалай жүріп, нені тапқың келеді?

Доппен ойнау

Мақсаты: «Жоғарыда-төменде», «астында-үстінде», «сол жақта-оң жақта» ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: доп.

Ойын барысы: 1-нұсқа. Балалар екі топқа бөлінеді. Жіп керіліп, оның екі ұшынан ұстап тұруға болады. «Доп төменде» деген бұйрық берілісімен екі бала (әр топтан) бірден допты жіптің астынан алып өтеді де, «доп жоғарыда» деген бұйрық берілісімен жіптің үстінен лақтырады. Әрі қарай ойынды ойыншылардың келесісі жалғастырады. Ешқандай қате жібермеген команда ұтып шығады.

2-нұсқа: Балалар сапқа тұрады. Доп бірінші баланың қолында «доп оң жақта» деген бұйрық айтылғанда доп оң жаққа беріледі. «Топта» деген бұйрық бойынша допты сапта тұрған балалардың біреуі ұстап қалады. «Доп сол жақта» деген бұйрық бойынша доп сол жаққа беріледі. Тапсырманы дәл әрі тез орындаған балалар жеңімпаздар атанады.

Ойыншықты тап

Мақсаты: Кеңістікті бағдарлай білуге үйрету.

Қажетті құралдар: Топтағы ойыншық.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншықты тығып қойып, бір баланы тақтаға шақырады. Тәрбиеші нұсқауымен, мысалы: 1 адым алдыға оңға бұрыл, 2 адым алдыға тура жүр деп ойыншыққа дейінгі жолды айтып отырады. Бала айтылған нұсқаумен дұрыс жүріп отырса, ойыншықты табады.

Жоғарыда – төменде, биік – аласа

Мақсаты: жоғары - төмен, биік - аласа ұғымдарын пысықтау.

Қажетті құралдар: Көгілдір аспан, жасыл алқап, өзен бейнеленген сюжетті суретті плакат тақтада. Қорапта ұшақтың, құстар түрлері, балық түрлері, аңдар түрлері қатырма қағаздан жасалған.

Ойын барысы: Тақтаға бір бала шақырып қораптағы бір бейнені алып, атын атап, орынын анықтап сюжетті суретке іледі. Мысалы: Ұшақ жоғарыда-аспанда ұшады, балық төменде-су ішінде жүзеді, - деп сипаттап айту керек.

Карточкада қандай сан жазылған?

Мақсаты: балаларды санның құрамын таба білуге үйрету.

Қажетті құралдар: Суретті карточкалар.

Ойын барысы: 1 нұсқа: Тәрбиеші карточканың бетіндегі 2 түсті дөңгелекті төмен қаратып қолына ұстап тұрады да, балаларға былай дейді: «Карточкада екі сан» бейнеленген. Егер оларды қоссақ 5 болады. Карточкада қай сандар бейнеленген? «Балалар түрліше жауап береді». Балалардың біреуі карточкада жазылған сандарды атаған кезде тәрбиеші карточканы топқа көрсетеді.

2 вариант: «Егер тоғыздан біреуін кемітсендер, сендер менің қолымдағы санды табасындар». Балалар бұл санды атайды. Жауабын бірнеше баладан

сұрау керек. Тәрбиеші сандық карточканы балаларға алдын ала көрсетеді. Бірінші болып дұрыс жауап берген бала ұтып шығады.

Автобус

Мақсаты: Санның құрамын пысықтау.

Қажетті құралдар: Сандық карточкалар.

Ойын барысы: Алаңға бормен тікбұрыш (автобус) сызылған. Екі бала бақылаушылар болып, бетіне «5»цифры жазылған үлкен карточканы ұстап тұрады. «Автобуска» сандық карточкаларында бейнеленген дөңгелектердің қосындысы 5 болатын (жол ақысы) балалар ғана жұптасып отырады. Ойын басталды дегеннен кейін әрбір бала өз сыңарын іздеп табуға тырысады (2 және 3, 3 және 2,5, 1 және 4, 4 және 1). Жұптар бірінен соң бірі сапқа тұрады, «автобуска» кіреді, өздерінің сандық карточкаларын көрсетеді, ал «бақылаушылар» жұптардың дұрыс таңдалуын тексереді.

Сан құрастыр

Мақсаты: Санның құрамын пысықтау.

Қажетті құралдар: Суретті карточкалар.

Ойын барысы: Тәрбиеші бетіне бір сан, мысылы «6» саны жазылған карточканы көрсетеді. Әрбір бала қосындысы «6» санын құрайтын екі сандық карточканы көрсетуі тиіс. Мысалы: бір карточкада 5 дөңгелек, екіншісінде—1 дөңгелек, біреуінде—3, екіншісінде-3 шаршы және с.с.

Ою құрастыру

Қажетті құралдар: Бірнеше бөліктерге бөлінген ою элементтері.

Мақсаты: Балаларды сандардың ретін, құрамын оңай табуға, таңбаны айыра білуге дағдыландыру.

Ойын барысы: 1-нұсқа. Оюдың элементтерін жекелеп қиып, мысалы 4 қошқар мүйізді 2-ге бөліп, 8 бөлікті балаларға таратып береді. Түстерін сәйкестендіру, бөліктерін қиюластыру арқылы ою-өрнек құрастырылады.

2 нұсқа. Ою бөліктерінің келесі бетіне сан жазылады. Өрнекті құрастыру санға сәйкес орындалады.

Поезд құрастыр

Мақсаты: 1-ді қосу таблицасын қайталату.

Қажетті құралдар: 1-ді қосу таблицасы берілген карточкалар, 0+1, 1+1, 2+1, т.с.с.

Ойын барысы: Тәрбиеші карточкаларды балаларға таратып береді, оларды вагондар, ал бір баланы тепловоз деп тағайындайды. Балалар қолдарындағы карточкаларына қарай отырып, алдымен «тепловозға» ретімен тіркелуі тиіс.

Заттарды сана

Мақсаты: 1. Балалардың назарын дамыту, байқағыштықтарын арттыру.

2. Көкеністер санымен сандарды тауып қою. 3. Ойын арқылы көкеністер түрлері туралы білімдерін бекіту.

Қажетті құралдар: Көкеністер суреттері, сіріңке қорабындағы сандар.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаларға көкеністердің суреттерін таратып береді. Бір суретте бірнеше көкеністер түрлері болуға тиіс. Балаларға қойылатын талап көкеністер санын анықтау.

Дыбыс арқылы санды тап

Мақсаты: Есту мүшелері арқылы баланың ойлау қабілетін анықтау.

Қажетті құралдар: Сіріңке қорабындағы таратпа сандар.

Ойын барысы: Тәрбиеші қарындашпен үстелді дыбыс шығатындай етіп тықылдатады. Балалар тыңдап отырып алдарындағы цифрларынан тиісті санды көрсетеді.

Тез ойла

Мақсаты: 1. Балалардың заттарды салыстыру, оң жақ, сол жақ түсініктерін дамыту. 2. Кеңестікті бағдарлай білуге үйрету. 3. Ойын арқылы шапшандыққа, тез ойлауға баулу.

Қажетті құралдар: Топтағы заттар.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаға өзінің алдында, оң, сол жақтарында нелер тұрғанын айтқызу. Кеңестікті бағдарлай білуге үйрету.

Қанша? Қандай?

Мақсаты: 1. 10-ға дейін санауды бекіту. 2. бірінші, екінші ұғымдарымен таныстыру.

Қажетті құралдар: Сандар («Шалқан», «Бауырсақ» ертегісі бойынша)

Ойын барысы: Әр топтағы заттардың санын анықтау. Қораптан керекті санды алып қойып, ертегіні әңгімелеу, сандармен ретін анықтау. «Шалқан» ертегісі бойынша атасы бірінші, апасы екінші, қызы үшінші, т.б. пайдалана кетуге болады.

Әрі қарай кері сана

Мақсаты: 10 көлеміндегі сандарды кері қарай санауды қайталау.

Қажетті құралдар: Доп, сандық карточкалар.

Ойын барысы: Тәрбиеші 10 көлеміндегі санды көрсетеді де, бір баланың атын атап: «Әрі қарай кері сана» - дейді. Ол : «Тоғыз, сегіз, жеті» деп санай бастайды. Тәрбиеші балалардың біреуіне қарап, допты лақтырады. «Жеті» - дейді. Допты тосып алған бала «үш, екі, бір» деп жалғастырады.

Жазылмай қалған сандарды ата

Мақсаты: 1. Балалардың сандардың реті туралы білімдерін бекіту. 2. Ойын ойнау арқылы байқағыштыққа, тез орналастыруға баулу. 3. Ойын элементтерін пайдалана отырып математикаға қызығушылығын арттыру.

Қажетті құралдар: 15 дана сіріңке қорабындағы сандар.

Ойын барысы: Тәрбиеші балаларға текшелер таратып береді. Ол текшелерде сандар жазылады, сандар ретімен толық жазылмайды. Мысалы: 1 3 6 8 9. Балалардың міндеті сол қолдарындағы текшелерден жазылмай қалған санды анықтап атау. Егер сандар ретін анық атап шықса, жұлдыздармен марапатталады. Ал егер сандар қатарындағы жоқ санды таба алмаса, текшедегі бар сандардың құрамын анықтайды.

Қуыршақтың сыйлықтары

Мақсаты: 1. Сандар мен олардың құрамы туралы білім беру. 2. Ойын ойнау арқылы шапшандыққа, өз бетімен жұмыс жасау дағдыларын дамыту.

Қажетті құралдар: Қуыршақ, шарлар.

Ойын барысы: Қуыршақтың сыйлық шарлары таратылып беріледі. Балалар ол шарларды үрлеп, қандай түсін және қанша екенін айтады. Үрленетін шарлардың түстері үш түрден аспауы керек. Шардың санымен артық, қандай түсті шардың кем екенін балаларға айтқызу.

Жәндікте неше аяқ бар?

Мақсаты: 1. Балалардың санау және есептеу дағдыларын қалыптастыру. 2. Жәндіктер туралы түсініктерін жаңарту. 3. Ойын элементтерін пайдалана отырып математикаға қызығушылықтарын арттыру.

Қажетті құралдар: Жәндіктердің суреттері

Ойын барысы: Тәрбиеші балаларға бірнеше суреттер таратып береді. Бұл суреттерде әртүрлі жәндіктер суреттеледі. Балалардың міндеті осы суреттегі жәндіктердің қанша аяғы бар екенін анықтау. Ол үшін суреттердегі жәндіктердің аяқтарын санап сол суреттің астына кеспе цифрлар арқылы белгілеп отырады да соңынан ең аяғы көп жәндіктің суретін салу ұсынылады.

Нешінші?

Мақсаты: «Нешінші?» ұғымын қалыптастыру.

Қажетті құралдар: Топтағы 10 түрлі ойыншықтар.

Ойын барысы: Тақтаға 10 түрлі ойыншықтар суреті ілінеді. Ортаға бір бала шығып, қатардан бір ойыншықты алады. Балалар қатардан нешінші затты алғандығын алақандарын шапалақтау арқылы көрсетеді. Ойыншықтың атын атау керек. Ойын барысында «нешінші?» деген ұғымды қалыптастыру. Балалардың сөздік қорын дамыту, қызығушылығын арттыру.

Қай қолымда көп?

Мақсаты: Заттардың екі жиынтығын салыстыра білуге үйрету.

Қажетті құралдар: Асықтар, топтағы ұсақ заттар.

Ойын барысы: Балалар екі топқа бөлінеді, оның әрқайсысы алма-кезек тәрбиешінің үстеліне өз өкілін жібереді. Бір бала қолын артына ұстайды. Алдымен тәрбиешінің одан соң балалардың бірі оның қолына текше, түйме әртүрлі ұсақ нәрселерді ұстатады. Бірақ ол бір қолда көп, екіншісінде аз болуы керек. Бала алдымен көз мөлшерімен нәрсенің қолында көп екенін анықтау. Қай қатарда көп, қай қатарда аз екенін салыстыру керек.

Қол соғу

Мақсаты: Тез, дәл қимыл жасау, есту қабілетін жетілдіру, ретімен санауды, қанша, қанша болса сонша ұғымдарын қалыптастыру.

Қажетті құралдар: Тәрбиешінің және әрбір баланың алдына тілі бар дөңгелек.

Ойын барысы: 1-нұсқа: Тәрбиеші қол соғады. Балалар санайды. Тақта алдына шақырылған бала тәрбиешінің неше рет қол соққанын айтуы немесе дөңгелектің тілін саны сонша қара дөңгелекшелер тұрған бөлікке қаратып қоюы тиіс. 2-нұсқа: Ойын күрделенеді. Балалар үндемей, қол соғу санын есептейді, әрқайсысы дөңгелек тілін өздігінен жылжытады. Тәрбиеші қатарларды аралап, ойын ережесінің дұрыс орындалуын тексереді. Ойын екі-үш рет қайталанған соң, қорытындысы шығарылады. Ойыншылары қателеспеген қатар ұтып шығады.

Қанша болса, сонша

Мақсаты: Сандарды тани білуге үйрету. Берілген тапсырманы дұрыс орындай білуге жаттықтыру.

Қажетті құралдар: Сандық карточка. («Кеспе сан» қалтасынан алу)

Ойын барысы: Тақтаға 3 бала шығарып, сандық карточканы көрсетіп, карточкада қандай сан тұрса, сонша қимыл көрсету, тапсырманы сандарды өзгерте отырып, 2-3 рет қайталау.

Керісінше айт

Мақсаты: Тәулік жөнінде түсініктерін кеңейту. Қарама-қарсы мағыналы сөздермен жауап бере білуге үйрету.

Қажетті құрал: доп

Ойын барысы: Балаға допты беріп қарама-қарсы мағыналы сөзбен жауап беруді сұрайды. Мысалы: «таң» десе, бала «кеш» деп жауап береді.

Кім сені шақырды?

Мақсаты: басқа адамды дауысынан танып үйрету.

Қажетті құралдар: арнайы құралдар керек емес.

Ойын барысы: 3 адамнан кем адам қатыспайды. Біреуі ортаға тұрып көзін жұмады. Тәрбиеші көрсеткен бала, ортада тұрған баланы шақырады. Бала шақырған адамды дауысынан танып табу қажет. Таныса шеңберге тұрады – шақырған бала ортаға тұрады.

Бес санына шапалақта

Мақсаты: Беске дейін санап және тәрбиешінің ұсынысы бойынша әрекетті орындап үйрету.

Ойын барысы: ойынды екеулеп және топпен ойнауға болады. Тәрбиеші балаға қарама –қарсы отырып айтады «қазір мен 5-ке дейін санаймын «бес» деген кезде сен бір рет шапалақтайсың.

Бұл не қылған дыбыс?

Мақсаты: Баланы бір дыбысты бір дыбыстан және сөздің басындағы дыбысты ажыратып үйрету.

Қажетті құралдар: Бірдей дыбыстан басталатын суреттердің аттары.

Ойын барысы: Ойынға 3-5 балаға қатысуға болады. Ойыншылар үстел басына отырады, тәрбиеші балаларға суреттерді көрсетіп атайды. Балалар зейінді тыңдап сөздегі бірдей дыбыстарды танып білу қажет. Табылған дыбыс нақты айтылу қажет. Мысалы: аапа, аана, аайна, аалма.

Тында да айт!

Мақсаты: айналадағы заттардың дыбыстарын бір-бірінен ажырата білуге үйрету, фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: ағаш, металл қасықтар, доп, қағаз, кітап, суы бар стақан, қоңырау, кілттер.

II нұсқасы ретінде музыкалық аспаптарды пайдалануға болады.

Ойын барысы:

Жеке және топпен ойнауға болады. Ең алдымен балалар үстелдегі заттарды қарап алады. Сосын тәрбиешіге теріс қарап отырады, ал тәрбиеші заттардың дыбысын шығарады, балалар дыбысты танып толық жауап береді : «Бұл қоңыраудың сыңғыры» т.с.с.

II-нұсқа.

Заттардың орнына музыкалық аспаптар пайдаланады. Балалар аспапты дыбысынан таниды.

Зейінді тыңда!

Мақсаты: Фонематикалық есту қабілетін, есту өткірлігін дамыту.

Ойын барысы: Ойын 4-5 баламен өткізіледі. Дөңгеленіп отырады. Тәрбиеші жай дауыспен балалардан тапсырманың орындауын сұрайды, содан кейін осы тапсырманы орындайтын баланың атын сыбырлап айтады. Егер бала өз атын естімесе, басқа баланың атын айтады.

Шапалақта

Мақсаты: Фонематикалық қабілетін дамыту, әрекетті ересектің ауызша нұсқауы бойынша орындап үйрету.

Ойын барысы: ойынды 1 баламен де, топпен де өткізуге болады.

Тәрбиеші онға дейін санайтынын айтады, ал балалар «он» дегенді естігенде

шапалақтау қажет. Тәрбиеші 1-2 рет дұрыс санап, сосын шатастырып санайды, балалар тек қане «он» сөзіне шапалақтауы қажет. Қателескен бала ойыннан шығады.

Естігенде шапалақта

Мақсаты: Дыбыстардың арасынан берілген дыбысты ажырата білуге үйрету, фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Ойын барысы: Берілген дыбысты естігенде шапалақпен белгілеу. Тәрбиеші ең алдымен жеке дыбыстарды айтады, сосын буындардың арасынан берілген дыбысты белгілейді.

II –нұсқа

Үйренгеннен кейін дыбыстарды сөздердің арасынан, сөзтіркестердің, сөйлемнің арасынан естіп шапалақпен білгілеу.

Бірінші дыбысты ата

Мақсаты: Сөздегі бірінші дауысты немесе дауыссыз дыбысты белгілеп үйрету, фонематикалық естуді дамыту.

Ойын барысы: Тәрбиеші сөздерді айтады бірінші дыбысты дауыспен белгілеп айтады. Дауысты болса: созып, дауыссыз болса: нақты, күшпен айтылады. «Соңғы дыбысты тап» деген ойын дәл осылай ойналады тек қана соңғы дыбысты белгілеп табады.

Ұйықтама, сөзді тез ата!

Мақсаты: фонематикалық есту қабілетін дамыту, бастапқы дыбысты басқа дыбыстардан ажырата білуін және басқа сөздегі осы дыбыстармен сәйкестеуін дамыту. Баланың сөздік қорын молайту.

Қажетті құралдар: бір дыбыстан басталатын суреттердің атаулары: 2-3 нұсқасы

Ойын барысы: Бұл ойынды балалармен, олар бірінші дыбысты анықтап үйренгеннен кейін ойнауға болады. Суретті көрсетіп қандай дыбыстан басталатынын сұрау. Сосын осы дыбыстан тағы басталатын сөздерді атаңдар.

Қайтала

Мақсаты: Есту зейінділігін , фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: даңғыра, дауылпаз.

Ойын барысы: Ойынды топпен де жеке де ойнауға болады. Балалар көздерін жұмады, тәрбиеші аспаппен ритмді соғады. Балалардан қайталауын сұрайды, балалар шапалақпен қайталауы қажет.

Сөзді аяқтауға көмектес

Мақсаты: Фонематикалық есту қабілетін дамыту, жетіспейтін дыбыстарды жалғастыру.

Қажетті құралдар: Заттық суреттер

Ойын барысы: Балалардың алдына бір-бірден суреттерді орналастырады, содан кейін сөздің соңғы дыбыстарын аяқтамай айтады. Бала суретке қарап сөзді аяқтау керек. Ойынды қиындатуға болады: сөзді суретсіз аяқтау, немесе

берілген дыбыспен, буынмен аяқта. Қал-та, бал-та, мал-та, ба-та, қа-л, ма-л, ша-л, ба-л.

Дыбыс қайда тығылды?

Мақсаты: Фонематикалық есту қабілетін дамыту, сөздегі дыбыстың орнын анықтау.

Ойын барысы: Ойынның алдында балаларға сөздің басы, ортасы, соңы бар екендігін түсіндіру қажет. Сосын тәрбиеші сөздерді айтады, ал балалар берілген дыбыстың орнын анықтау керек.

Тізбек

Мақсаты: Сөздің бірінші және соңғы дыбысын ажыратып үйрету.

Қажетті құралдар: Заттық суреттер

Ойын барысы: Бірінші суретті орналастырады, содан кейін соның соңғы дыбысына басталатын суретті қояды т.с.с жалғастырады. Ара- алма- автобус- сабын- нан...

Суретті таңда

Мақсаты: Берілген сөзге суретті тауып көрсету.

Қажетті құралдар: Берілген дыбыстан басталатын сөздері бар заттық суреттер, басқа дыбыстардан басталатын бірнеше суреттер.

Ойын барысы: Ойынның алдында заттық суреттерді үстелге орналастыру.

Сосын тапсырма беріледі бір дыбысқа барлық суреттерді жинастыру. (қалта, ақша, аққала т.с. с)

Суретті тіз

Мақсаты: Сөздегі бірінші дыбысты анықтап үйрету.

Қажетті құралдар: Әр-түрлі дыбыстан басталатын заттық суреттер, әр дыбысқа бірнеше суреттер.

Ойын барысы: Тәрбиеші баланың алдына суреттерді қояды да атайды, сосын оларды бірінші дыбысына қарай топтастыруын сұрайды.

(С) – сабын, сүлгі, сурет, сиыр, сарымсақ

(П) – пальто, піл, пияз, парақ. Т.б

Дыбысты ата

Мақсаты: Сөздегі бірінші, соңғы дыбысты белгілеп үйрету.

Қажетті құралдар: Барлығында бір дыбыс бар заттық суреттер

Ойын барысы: Тәрбиеші суреттерді атап көрсетеді. Балалар тыңдап барлық сөздердегі дыбысты атайды. Және осы дыбысқа өзінің мысалдарын келтіреді.

Керікті сөзді көрсет және ата

Мақсаты: Есту зейінділігін, фонематикалық қабылдауын дамыту; балаларды сөзде дыбыстарды естіп, дыбыс жұптарын ажыратуға үйрету (с - з, с - ц, ш - ж, ч - щ, с - ш, з - ж, ц - ч, с - щ, л - р), сөйлемдерде керекті сөздерді дұрыс

белгілету

Ойын барысы:

Тек қана берілген дыбыстары бар сөздерді белгілеу

С Асқат пен Мақсат

Жамап – жасқап,

Жасапты он шақты аспап,

Соның ішіндегі

Ақ сапты аспабы

Жап - жақсы аспап

3 Сыздық судан сүлік сүзді,

Сыздықтың сүлік салмасын үзді.

Салмадан сүлік сытылып шығып,

Суға түсіп, сумаңдап жүзді.

Кім жақсы тыңдайды?

Мақсаты: Есту зейінділігін, фонематикалық қабылдауын дамыту: балаларға сөздегі дыбыстарды естіп ажыратуға, сөйлемде керекті сөздерді дұрыс белгілеуді үйрету.

Ойын барысы:

1 - нұсқа.

Екі баланы шақырту. Бір-біріне арқаларымен тұрғызу, топқа қырымен қарап тұрады, сосын тапсырма беріледі: «Мен сөздерді айтам, ал Мақсат тек ш дыбысын естігенде қолын көтереді, ал Жансая ж дыбысын естігенде» балаларға тапсырманы қайталату. Балалар дұрыс жауаптарды санайды, қате жауаптарды белгілейді. Педагог сөздерді шағын интервалмен атайды (барлығы 15 сөз: 5 – ш дыбысымен, 5 – ж дыбысымен, 5 –керекті дыбыстар жоқ).

Сөздер: шалқан, айна, жылқы, түлкі, шана,ожау, тышқан, қонжық, кітап, ешкі, жаңғақ, күшік,орындық, жұмыртқа, құлып.

Қалғандары балалардың жауаптарын қадағалайды, қателерін дұрыстайды.

Соңында ең зейінді баланы белгілейді.

2 - нұсқа.

Екі баланы шақырту. Бір-біріне арқаларымен тұрғызу, ш-ж дыбыстарына қолдарын көтереді, ал балалар осы дыбыстарға сөздер ойлап табады. Ойынның соңында жеңімпазды атайды.

3 - нұсқа.

Екі балаға берілген дыбысқа сөздер жинақтату. Біреуіне ш дыбысымен, екіншіге ж дыбысымен. Сөздерді ең көп және дұрыс атаған бала жеңеді.

Сөздерді дауыстап және ақырын айту

Мақсаты: Дауыс аппаратын және сөйлеу тілінің есту қабілетін дамыту: сөздерді жылдамдығына дауыс жоғарылығына қарай естіп ажыратуға үйрету, әр жылдамдықпен дауыс жоғарылығымен айтып жаттықтыру.

Ойын барысы:

Балалар жаңылтпашты жаттайды (жаттықтырған дыбысына байланысты).

Мысалы с-з дыбысына дифференциация жасағанда:

Сыздық судан сүлік сүзді

Сыздықтың сүлік салмасын үзді.

Жаңылтпашты ең алды сыбырлап, сосын ақырын дауыспен, сосын қатты дауыспен айтуын ұсынады.

Тағы да дауысты жаттықтыру үшін тақпақтарды, бұынұйкастарды, санамақтарды пайдалануға болады.

Қандай дыбыс барлық сөзде бар?

Мақсаты: фонематикалық қабылдауын дамыту және дыбыстық талдаудың элементтерін: сөзде берілген дыбысты белгілеу, бірінші және соңғы дыбысты анықтау.

Ойын барысы: Тәрбиеші үш – төрт, барлығында бірдей дыбыс бар, сөздерді айтады: шана, ағаш, күшік, қолшатыр – сұрақ қойылады, барлық сөздерде қандай бірдей дыбыс бар? Балалар ш дыбысын айтады.

Сосын басқа дыбыстарға сөздер беріледі: жаңғақ, ожау, тәж – ж; чемодан, чемпион – ч; асық, сағат, тас, сүлгі - с; аяз, қазық, зембіл – з; лалагүл, лақ, балық, қол – л; ара, арба, раушан, қар – р;

Тәрбиеші дыбыстын дұрыс айтылуын қадағалайды.

Сөздегі бірінші дыбысты ата

Мақсаты: фонематикалық қабылдауын дамыту.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншықты көрсетіп, оның аты қандай дыбыстан басталатынын сұрайды. Содан кейін басқадай сөздер беріледі: достарының аттары, жануарлар, заттар. Дыбыстардың нақты айтуын қадағалау (дыбысты созбай айтқызу б-бэ емес)

Сөздегі соңғы дыбысты ата

Мақсаты: фонематикалық қабылдауын дамыту.

Қажетті құралдар: суреттер (автобус, жаз, қаз, тас, тіс, күз, мұз, тұз, бас)

Ойын барысы:

Тәрбиеші суретті көрсетіп соңғы дыбысты атауын сұрайды. Барлық суреттерді атап өткесін, С дыбысына аяқталатын сөздерді бір жаққа, З дыбысына аяқталатын екінші жаққа бөлінеді.

Асықпай ойлан

Мақсаты: Балаларға тез ойлауына бірнеше тапсырмалар беріледі, және сөзде берілген дыбысты анықтаушылығын тексеру

Ойын барысы:

«Бал» сөзіндегі соңғы дыбысқа сөз ойлап табу.

Қар сөзіндегі соңғы дыбысы бар құстың атын есіңе түсір (торғай, тырна, қарға...)

Бірінші дыбысы қ – болатындай, соңғы дыбысы Ш болатындай сөздерді ойлап

тап. (Қарандаш, Қәмәш, қамшы, қайшы...)

Егер ТО-ға бір дыбысты қосса қандай сөз болады? (тон, тор, тоқ, топ) Барлық сөздер бірдей дыбыстардан басталғандай сөйлем құрастыр: ж - Жазда Жанат және Жанар жылғаның жағасында жарысып жүгірді.

Орыс тіліндегі дидактикалық ойындар

Составление геометрических фигур

1. Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
2. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек
3. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек
4. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек
5. Составить 3 равных квадрата из 10 палочек
6. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника
7. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника
8. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)

Составление геометрических фигур

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осозаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

Найди и назови

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

Назови число

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

Сложи квадрат

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых.

Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

1. Разложить кусочки квадратов по цвету
2. По номерам
3. Сложить из кусочков целый квадрат
4. Придумать новые квадратики.

Кинопробы

Цель: развивать способность управлять своими эмоциями, выражать свое состояние с помощью вербальных и невербальных средств общения.

Оборудование: «кинокамера» для «оператора».

Ход игры: Ребенок — «режиссер» фильма — приглашает «актеров» поочередно на кинопробы, предлагая им изобразить различные эмоционально насыщенные ситуации (например: Золушка, счастливая, веселая, красивая танцует на балу или Золушка возвращается с бала очень печальной, она больше не увидит принца, да к тому же еще потеряла свою туфельку... Карабас Барабас очень рад: сейчас он поймает Буратино или Карабас Барабас топает ногами, размахивает кулаками, он очень зол: от него сбежали все куклы. Оператор «снимает» эпизоды. Затем они вместе с «режиссером» решают, кто выразительнее передал эмоции и будет играть главную роль.

Для «сценария» фильма можно использовать любимые сказки и популярные мультфильмы.

При обсуждении игры важно обратить внимание детей на то, что именно радует и огорчает положительных и отрицательных героев.

Смак

Цель: развивать уверенность в себе, умение вести разговор на определенную тему в присутствии большого количества людей.

Оборудование: посуда, плита, стол, фартуки.

Ход игры: Для этой игры-тренинга можно использовать сюжет известной телевизионной передачи, которую любит смотреть ребенок. Ему предлагается представить себе, что он самый лучший на свете повар и его пригласили выступить в телевизионной передаче, чтобы поделиться секретом приготовления самых диковинных, самых изысканных блюд.

Ведущим может быть взрослый. В игре желательно присутствие зрителей.

Прогноз погоды

Цель: учить детей передавать информацию с помощью эмоций, мимики и пантомимики.

Оборудование: карточки с рисунками или схематическим изображением состояния погоды.

Ход игры: Ребенок — «диктор телевидения» — садится за стол, перед ним рисунок или карточка со схематическим изображением состояния погоды (ясная солнечная погода, жаркая погода, будет пасмурно, ожидается сильный мороз, ветер, ливень, гроза, снегопад и т. п.). Он должен познакомить телезрителей с прогнозом погоды, но внезапно исчез звук. Как сообщить информацию без слов, только с помощью эмоций, мимики и пантомимики? Диктор без слов передает прогноз погоды. Остальные дети — «телезритители» — стараются его угадать. Кто это сделает лучше?

Остров плакс

Цель: развивать умение с помощью мимики и пантомимики выразить эмоции и влиять на эмоциональное состояние другого человека.

Оборудование: магнитофон.

Ход игры: Путешественники на воздушном шаре прилетели на остров Плакс и очень удивились: вокруг ни одного веселого лица, все жители этого острова без конца плачут. Тогда они решили развеселить плакс.

Дети становятся в пары лицом друг к другу. По сигналу путешественники стараются развеселить, рассмешить своих партнеров, не говоря им ни слова, не прикасаясь к ним, с помощью мимики и пантомимики. Плаксы стараются продержаться как можно дольше.

Выигрывает тот, кто быстрее всех рассмешит партнера или дольше продержится без смеха. Потом дети меняются ролями. В конце игры все вместе танцуют под веселую музыку. Нет больше острова Плакса он стал островом Радости.

Передача чувств

Цель: развивать умение понимать и передавать состояние и настроение другого человека.

Ход игры:

Вариант 1. Водящему ребенку предлагают выйти, без него группа выбирает определенный вкус пищи. Затем приглашается водящий и участники игры демонстрируют ему мимику, жесты, телодвижения, выражающие задуманные вкусовые ощущения (сладко, горько, кисло, солоно). Водящий угадывает их.

Вариант 2. Можно передавать настроение, эмоциональное состояние (весело, грустно, больно, спокойно, испуг, удивление и т. д.).

Вариант 3. Передаются чувства от музыки с помощью мимики и пантомимики (веселая, грустная, ритмичная, лирическая, задумчивая мелодия).

Магазин зеркал

Цель: развивать внимание, наблюдательность, способность распознавать и адекватно выражать соответствующие эмоции.

Ход игры: Детям предлагается представить, что они пришли в магазин зеркал. Одна половина группы — зеркала, другая — разные звери. Звери ходят мимо зеркал вдоль стены, прыгают, строят рожицы — зеркала должны точно отражать движения и выражения лиц. Затем дети меняются ролями.

Доктор Айболит

Цель: учить детей понимать язык чувств, развивать способность к эмпатии.

Оборудование: нагрудные знаки, шапочки, магнитофон.

Ход игры: После чтения произведения К.И. Чуковского «Доктор Айболит» воспитатель предлагает детям поиграть. Один ребенок — Айболит, остальные дети — больные звери. Они, изображая разных животных, плачут, держатся кто за живот, кто за щеку, кто за голову и т. д., жалуются: «Ой, ой, болит!» Доктор Айболит дает им лекарства, старается утешить их (погладить по голове, щеке, плечу и т. д.). Зверушки поправляются и пляшут вместе с доктором Айболитом.

Что нам осень принесла?

Цель: закреплять с детьми признаки осени и ее дары; развивать память, мышление, речь.

Материал: разноцветные листочки, овощи, фрукты, картина «Осень».

Ход игры: Воспитатель выставляет перед детьми картину «Осень», просит назвать время года, вспомнить, какие дары принесла осень людям. Для подсказки на столе разложены овощи, фрукты, разноцветные листочки.

Зимние развлечения

Цель: закреплять знания детей о зимних развлечениях; развивать речь, внимание; воспитывать любовь к разным временам года.

Материал: сюжетные картинки на тему «Зимние развлечения».

Ход игры: Дети рассматривают сюжетные картинки и рассказывают: в какие игры дети любят играть зимой.

Весна

Цель: закреплять с детьми признаки весны; учить подбирать прилагательные к существительным; развивать речь, память, мышление.

Материал: мяч.

Ход игры: Воспитатель бросает детям по очереди мяч. Воспитатель. Весна какая? Весной трава какая? Весной солнышко какое? Ребенок отвечает на вопросы и бросает мяч воспитателю.

Времена года

Цель: учить детей называть времена года по их признаками, находить соответствующие картинки; развивать зрительную память, внимание.

Материал: большие картины с временами года и маленькие карточки с временами года для всех детей.

Ход игры: На стульях перед детьми стоят картины с временами года. На коврике лежат карточки. Воспитатель предлагает каждому ребенку взять одну карточку и подойти к картине с соответствующим временем года. Далее необходимо назвать свое время года, объяснить, почему ребенок подошел к той или иной картине.

Когда это бывает?

Цель: учить детей называть времена года по их признакам; развивать мышление, память, внимание.

Материал: картинки с временами года, загадки о временах года.

Ход игры: Воспитатель загадывает детям загадки о временах года, дети их отгадывают, находят соответствующие времена года на картинках и выставляют их на мольберт.

Снег на полях,

Лед на реках

Вьюга гуляет,

Когда это бывает? (Зимой)

Сошли снега, шумит вода,

Земля уже цветами полна.

Растет травка молодая,

Все мертвое оживает,

Когда это бывает? (Весной)

Солнце печет, липа цветет,

Вишня поспевает,

Когда это бывает? (Летом)

Голые поля, мокнет земля,

Дождь поливает, когда это бывает? (Осенью)

Отгадать по описанию

Цель: учить детей называть времена года по их признакам; развивать мышление, память, внимание.

Материал: картинки с временами года.

Ход игры: Воспитатель описывает время года, а дети его отгадывают. Воспитатель. В это время года дети любят кататься на санках, лепить снеговика. Дети отвечают или поднимают карточку с изображением зимы.

Что похоже на солнышко?

Цель: закреплять знания детей о солнце, его форме, цвете, развивать зрительную память, логическое мышление.

Материал: солнышко, предметные картинки.

Ход игры: На коврике лежат предметные картинки. Воспитатель предлагает детям взять только одну картинку, которая похожа на солнце (например: яблоко, мяч, вишня, апельсин).

Дети по очереди показывают свои карточки и объясняют, почему они взяли именно эту картинку. (Например: «У меня мяч, потому что он круглый как солнышко».)

День - ночь

Цель: закреплять знания детей о времени суток, действия людей ночью, днем; развивать внимательность.

Ход игры: Воспитатель называет действия людей днем или ночью. Дети, если это «день», прыгают, кружатся, танцуют, ходят, а если «ночь» - приседают, закрывают глаза, кладут ручки под щечку.

Что изменилось?

Цель: учить детей замечать в пейзажах изменения; развивать зрительную память, внимание; воспитывать усидчивость.

Материал: весенний пейзаж, птичка, солнышко, цветок, животное.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть весенний пейзаж. Затем дети закрывают глаза, воспитатель в это время что-то меняет что-то в весеннем пейзаже (добавляет птичку, убирает солнышко, добавляет цветок и т.д.).

Дети открывают глаза и называют, что изменилось.

Во дворе

Цель: Развивать речевой слух и способность к звукоподражанию.

Оборудование: Игрушечные петух, курица, кошка, собака, корова.

Ход: Воспитатель выразительно читает стихотворение и показывает соответствующие игрушки.

Ку-ка-ре-ку!

Кур стерегу.

Кудах-тах-тах!

Снеслась в кустах.

Мур-мур-мур,

Пугаю кур!

Ам-ам! Кто – там?

Кря-кря-кря!

Завтра дождь с утра!

Му-му-му!

Молока кому?

(А. Барто)

Прочитав стихотворение, воспитатель задает ребенку вопросы: «Как корова мычит?», «Как собачка лает?», «Как уточка крякает?» и т.д.

Песня – песенка

Цель: Закреплять правильное звукопроизношение. Развивать речевой слух и речевую активность, умение произносить звуки и звукосочетания по подражанию.

Оборудование: Большая кукла, петух, кошка, утка, медведь, лягушка.

Ход: Воспитатель сопровождает свой рассказ показом игрушек-персонажей; четко произносит звукоподражания и добивается этого от ребенка при ответах на вопросы по рассказу.

Запела девочка песенку,

Пела, пела и допела.

- Теперь ты, петушок, пой!

- Ку-ка-ре-ку! – пропел петушок.

- Ты спой, мурка!

- Мяу-мяу, - спела кошка.

- Твоя очередь, уточка!

- Кря-кря-кря, - затынула уточка!

- А ты, Мишка?

- Ряв-ряв-ряв, - зарычал медведь.

- Ты, лягушка, спой

- Квак-квак-квак, - проквакала лягушка.

- А ты, кукла, споешь?

- Ма-ма, ма-ма!

Сладкая песенка!

(Г. Гербова)

В конце рассказа ребенку задают вопросы: «Как поет кошечка? Как поет Мишка?».

Курочка и цыплята

Цель: Развивать звукоподражание, ориентировку в пространстве.

Оборудование: Шапочки курочки и цыплят (по количеству детей)

Ход: Воспитатель изображает курочку, а дети цыплят. «Курочка» с «цыплятами» ходят по лужайки и «клюют зернышки» (стучат пальцами об пол).

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать,

А за ней ребятки,

Желтые цыплятки.

Ко-ко-ко да ко-ко-ко,

Не ходите далеко,

Лапками гребите,

Зернышки ищите!

(Т. Волгина)

Важно добиваться, чтобы дети подговаривали за воспитателем, отчетливо произносили звукосочетания «ко-ко-ко».

Гав-гав

Цель: Закреплять произношение звуков по подражанию.

Оборудование: Картинки с изображением щенка, коня, теленка, цыпленка, козленка.

Ход: Воспитатель сопровождает чтение стихотворения показом картинок с изображением животных и птиц.

«Гав! Гав!» – на заре,
«Гав! Гав!» – на дворе.
На дворе щенок бежал,
А в конюшне конь заржал.
Он сердился: «Ты чего
Спать мешаешь? И-го-го!»
И сказал теленок: «Му!»
Спать мешает он ему.
И сказал теленок: «Пи!
Ты, щенок, еще поспи!»
А козленок: «Ме!» да «Ме!»,
«Подремать не дали мне».
А щенок все «Гав!» да «Гав!»,
У него веселый нрав!
И веселый этот нрав
Называется «Гав – гав!»
(по Т. Волгиной)

Важно добиваться, чтобы дети отчетливо произносили звукосочетания, подражая голосам животных.

На птичьем дворе

Цель: Закреплять произношение звуков по подражанию.

Оборудование: Картинки с изображением уток, гусей, индюка, голубей, курочек, петушка.

Ход: Воспитатель сопровождает чтение стихотворения показом картинок.

Наши уточки с утра:

- Кря-кря-кря!

- Кря-кря-кря!

Наши гуси у пруда:

- Га-га-га!

- Га-га-га!

А индюк среди двора:

- Бал-бал-бал!

- Бал-бал-бал!

Наши гуленьки вверху:

- Грру-грру-грру!

- Грру-грру-грру!

Наши курочки в окно:

- Ко-ко-ко!

- Ко-ко-ко!

А как Петя-петушок

Рано-рано поутру

Нам споет «Ку-ка-ре-ку!»

(Русская народная песня)

«Как кричит уточки?» - спрашивает воспитатель. Малыш отвечает на этот и другие вопросы обо всех птицах. Так он уточняет и закрепляет произношение звуков.

В лес за грибами

Цель: Формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много».

Ход игры: Приглашаем детей в лес за грибами, уточняем, сколько грибов на поляне (много). Предлагаем сорвать по одному. Спрашиваем у каждого ребенка, сколько у него грибов. «Давайте сложим все грибы в корзинку. Сколько ты положил, Саша? Сколько ты положил, Миша? Сколько стало грибов в корзинке? (много) По сколько грибов осталось у вас? (ни одного).

Малина для медвежат

Цель: Формировать у детей представление равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Ход игры. Воспитатель говорит:

- Ребята, медвежонок очень любит малину, он собрал в лесу целую корзинку, чтобы угостить своих друзей. Посмотрите, сколько пришло медвежат! Давайте их расставим правой рукой слева направо. А теперь угостим их малиной. Надо взять столько ягод малины, чтобы хватило всем медвежатам. Скажите, сколько медвежат? (много). А теперь надо взять столько же ягод. Давайте угостим медвежат ягодами. Каждому медвежонку надо дать по одной ягодке. Сколько вы принесли ягод? (много) Сколько у нас медвежат? (много) Как еще можно сказать? Правильно, их одинаково, поровну; ягод столько, сколько медвежат, а медвежат столько, сколько ягод.

Угости зайчат

Цель: Формировать у детей представления равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково», поровну».

Ход игры: Воспитатель говорит: «Посмотрите, к нам в гости пришли зайчата, какие они красивые, пушистые. Давайте их угостим морковками. Я поставлю зайчат на полочку. Поставлю одного зайчонка, еще одного, еще одного и еще одного. Сколько всего зайчат? (много) Давайте зайчат мы угостим морковками. Каждому зайчику дадим по морковке. Сколько морковок? (много). Их больше или меньше, чем зайчат? Сколько зайчат? (много). Поровну ли

зайчат и морковок? Правильно, их поровну. Как еще можно сказать? (одинаково, столько же). Зайчатам очень понравилось с вами играть».

Угостим белочек грибочками

Цель: Формировать у детей представления равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково», поровну».

Ход игры: Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто пришел к нам в гости. Рыженькие, пушистые, с красивым хвостиком. Конечно, это белочки. Давайте мы их угостим грибочками. Я белочек поставлю на стол. Поставлю одну белочку, оставлю окошко, еще поставлю одну белочку и еще одну. Сколько всего белочек? А теперь мы их угостим грибочками. Одной белочке дадим грибок, еще одной и еще одной. Всем белочкам хватило грибков? Сколько грибков? Как еще можно сказать? Правильно, белочек и грибков поровну, их одинаково. А теперь вы угостите белочек грибочками. Белочкам очень понравилось с вами играть».

Жучки на листиках

Цель: Формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе сопоставления, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

Ход игры: Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые жучки. Они хотят с вами поиграть, вы станете жучками. Наши жучки живут на листиках. У каждого жучка свой домик – листик. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – листик. Жучки, летите! Жучки, в домик! Всем жучкам хватило домиков? Сколько жучков? Сколько листиков? Их поровну? Как еще можно сказать? Жучкам очень понравилось с вами играть». Далее повторяем игру, устанавливая отношения «больше, меньше», при этом учим уравнивать множества путем добавления и убавления.

Бабочки и цветы

Цель игры: Формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе сопоставления, устанавливать равенство и неравенство двух множеств, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик – цветочек. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать? Бабочкам очень понравилось с вами играть».

Украсим коврик

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры: Воспитатель говорит: «Дети, к нам в гости пришел мишка. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте мы ему поможем украсить коврики. Чем мы их будем украшать? (кругами) Какого цвета круги? По величине они одинаковые или разные? Куда вы положите большие круги? (в углы) Куда вы положите маленькие круги? (посередине) Какого они цвета? Мишке очень понравились ваши коврики, он теперь подарит эти коврики своим друзьям».

Домики для медвежат

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Ребята, я вам сейчас расскажу интересную историю. Жили – были два медвежонка, и вот однажды они решили построить себе домики. Взяли стены и крыши для домиков, но только не поймут, что делать дальше. Давайте мы им поможем сделать домики. Посмотрите, какие у нас по величине медвежата? Какой этот медвежонок по величине, большой или маленький? Какой мы ему будем делать домик? Какую ты возьмешь стену, большую или маленькую? Какую надо взять крышу? А этот медвежонок какой по величине? Какой ему надо сделать домик? Какую ты возьмешь крышу? Какого она цвета? Давайте возле домиков посадим елочки. Елочки одинаковые по величине или разные? Где мы посадим высокую елочку? Где посадим низкую елочку? Медвежата очень рады, что вы им помогли. Они хотят с вами поиграть».

Угости мышек чаем

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто к нам пришел в гости, серые мышки. Посмотрите, они принесли с собой угощение. Посмотрите, мышки одинаковые по величине или разные? Давайте мы их угостим чаем. Что для этого нужно? Сначала мы возьмем чашки. Какая эта чашка по величине, большая или маленькая? Какой мышке мы ее отдадим?» Затем сравниваем по величине блюдца, конфеты, печенье, яблоки и груши и сопоставляем их с величиной мышек. Предлагаем детям напоить мышек и угостить их фруктами.

Подбери дорожки к домикам

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по длине, активизировать в речи детей слова «длинный, короткий».

Ход игры: Рассказываем детям о том, что зверюшки построили себе домики, но не успели построить к ним дорожки. Посмотрите, вот домики зайки и лисички. Найдите дорожки к их домикам. Какую дорожку вы сделаете

зайчику, длинную или короткую? Какую дорожку вы положите к домику лисы? Далее подбираем дорожки к домикам других зверюшек.

Почини коврик

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры: Воспитатель говорит: «Посмотрите, какие коврики нам принесли зайки, красивые, яркие, но кто – то эти коврики испортил. Зайки теперь не знают, что с ними делать. Давайте мы им поможем починить коврики. Какие коврики по величине? Какие заплатки мы положим на большой коврик? Какие мы положим на маленький коврик? Какого они цвета? Вот мы и помогли зайчатам починить коврики».

Мостики для зайчат

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький, длинный, короткий».

Ход игры: Воспитатель рассказывает: «Жили – были в лесу два зайчика и решили они сделать себе мостики на полянку. Нашли они дощечки, только никак не поймут, кому какую дощечку надо взять. Посмотрите, зайчики одинаковые по величине или разные? Чем отличаются дощечки? Положите их рядом и посмотрите, какая из них длиннее, а какая короче. Проведите пальчиками по дощечкам. Какую дощечку вы отдадите большому зайчику? Какую - маленькому? Давайте возле мостиков посадим елочки. Какая эта елочка по высоте? Куда мы ее посадим? Какую елочку мы посадим возле короткого мостика? Зайчики очень рады, что вы им помогли».

Сбор урожая

Цель игры: Развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель рассказывает о том, что заяка вырастил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста). Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее положим?» В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

Кто что есть?

Цель: познакомить детей с тем, что едят животные. Следует использовать строительный материал для постройки домиков и игрушки, изображающие животных (кошку, петуха и козу), и соответствующую еду.

Ход игры: «Вот, дети, сейчас мы построим домики. Кто же будет в них жить? (строит). Вот в этом домике будет жить кошка, в этом коза, а еще один домик мы построим для петушка. Сейчас мы будем их кормить. Кто хочет

покормить кошечку? Наташа, ты хочешь? Иди покорми. А ты знаешь, что ест кошка?»?

Наташа отвечает: «Молоко, я дам ей молока». «Хо рошо, Наташа, возьми мисочку с молоком и покорми кошечку». Юра говорит: «Я хочу покормить козочку». Воспитательница отвечает: «Хорошо, Юра, покорми ко зочку. А ты знаешь, что она ест? Она ест травку или сено. Возьми, здесь у меня приготовлено сено». Юра кормит козочку, а затем дает ей попить воды.

«А петушок тоже хочет кушать —он любит клевать зернышки. Кто ему зернышек даст? Иди, Таня, насыпь петушку зернышек. Ну вот, детки, всех зверюшек мы. накормили, а теперь они будут спать, а мы пойдем гу лять».

Отгадай и назови!

Цель: знакомство с назначением разных предметов. Берется набор различных игрушек и предметов, например мяч, корзинка, карандаш, наперсток, погремушка и другие в коробке.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой детей в 10—12 человек, которые усаживаются полукругом на стульчиках. Посредине стоит стол.

Воспитательница по казывает детям взятые для игры пособия и спрашивает: «Что это?» Дети называют: корзиночка, утюг и пр.

Воспитательница: Для чего он (она) нужен (нужна)?

Дети: Собирать ягоды, гладить.

Воспитательница (поясняет): Да, корзиночка нужна, чтобы собирать в лесу ягоды или грибы, утюгом гладят белье и платье.

Если дети не назовут показанный предмет, воспита тельница называет его сама и объясняет его назначение. Каждый рассматриваемый предмет воспи тательница ставит перед детьми на стол. Когда рассмот рены все предметы или игрушки, она вызывает детей по одному и предлагает принести игрушку, не называя ее, а говорит примерно так: «Принеси мне то, что надо взять с собой, чтобы собрать грибы или ягоды, или то, в чем мама варит суп или кашу» и т. д.

Ребенок раньше, чем выполнить задание, должен внимательно выслушать воспитательницу. Взятый со стола предмет ребенок убирает в находящуюся у воспи тательницы коробку.

Примечание: игрушек должно быть на 1—2 боль ше количества участвующих детей, чтобы у последнего вызванного ре бенка была возможность выбора.

Игра в лото

Участвуют в занятии 6—8 человек.

Цель: учить называть все имеющиеся в данном лото изображения, упражнять детей в умении сравнивать и различать предметы.

Начинают с 3—5 человек, по мере усвоения ее пра вил число играющих увеличивается до 8—10.

Для игры берется один из видов лото (игрушки, животные, одежда, мебель и др.). большинство названий которого известно детям. Количество больших

карточек должно равняться числу детей. Кроме того, должна быть одна добавочная карта для воспитательницы. Допусти мо, чтобы у 2—3 детей карты были одинаковые, поэтому в игре может быть использовано 2 набора лото одного и того же названия. На большой карте должно быть не больше 3—4 изображений.

Ход игры: воспитательница говорит: «Сейчас я по кажу детям картинки», — показывает по одной маленькой картинке, спрашивая у детей, что это. Если дети молчат, сама называет, повторно спрашивает и просит повторить. Поправляет, если дети неправильно называют или неверно произносят слова. Показав все карточки, она кладет на стол одну из больших карт и вместе с детьми рассматривает изображения на ней и называет их. Потом показывает одну из маленьких картинок и спрашивает у детей, кто на картинке. После того, как изображение названо, предлагает найти и показать такую же на большой карте: «Тут петушок. А где еще петушок? Вот еще петушок! На маленькой картинке петушок и на большой тоже петушок. Давайте, закроем его, вот так закроем». И закрывает петушка на большой карте маленькой картинкой рисунком вниз. Постепенно дети начинают сами показывать карточки. При этом обычно ребенок показывает картинку и сам называет ее, не дожидаясь, пока это сделают другие. «Гусь, у кого есть гусь?» Против этого не следует возражать, так как основная цель занятия — упражнение в активной речи — достигается.

Когда дети хорошо усвоят правила игры, активно следят за ходом игры и сами уже показывают маленькие картинки, можно, не прекращая организованных игр в лото, давать детям в самостоятельное пользование хорошо знакомые наборы лото, но объединяя в игре не больше 2—3 детей.

Предметное лото

Цель: уметь различать, называть и сравнивать объемные предметы с их изображением на картинках.

Берутся маленькие деревянные предметы и карты (фанерные или картонные) с изображением этих же предметов.

Шестеро человек за столом с воспитательницей.

Ход игры: воспитательница вынимает из коробки объемные предметы данного лото, спрашивает, что это, называет их, убирает обратно. Раздает каждому по карте с изображением 4 предметов, рассматривает с детьми картинки, задает вопросы: «Как они называются?».

Затем вынимает из коробочки один предмет и спрашивает: «Что это?» После того, как название определено, обращается к детям: «У кого кувшинчик?» Ребенок, у которого изображен данный предмет, говорит: «У меня», получает его, называет и ставит на соответствующее изображение.

После усвоения содержания игры дети играют самостоятельно.

Перекладывание цветных шариков

Цель: научить различать и называть основные цвета (в данной игре — красный и-синий).

Для игры используются красные и синие шарики в красной и синей корзинках.

Ход игры: 8—10 детей сидят полукругом на стульчиках, воспитательница — напротив за столом. Воспитательница приносит красную и синюю корзинки и шарики тех же цветов, показывает детям, дает каждому по шарик и спрашивает, какого он цвета. Затем она садится за стол, ставит на него корзинки и говорит: «Наташа и Вова, подойдите к столу. Вова, какого цвета у тебя шарик?»— Вова отвечает. Воспитательница говорит: «По-» положи в красную корзиночку свой красный шарик. А у тебя, Наташа, какого цвета шарик? У тебя синий шарик. Положи свой синий шарик в синюю корзиночку. Ты не правильно положила, ты положила синий шарик в красную корзиночку. Вынь синий шарик и положи его в синюю корзиночку. Теперь правильно. Садитесь, дети, на место».

Воспитательница вызывает опять двоих детей и снова предлагает назвать цвет своих шариков и положить в корзинки тех же цветов.

Катание цветных шариков

Цель: различать и называть основные цвета, развивать координированные движения руки.

Для игры используются ворота 4 цветов (красные, синие, желтые, зеленые) и шарики тех же цветов по 2 шарика каждого цвета в ящике.

Ход игры: дети сидят на стульях полукругом. Воспитательница — за детским столом перед ними. Воспитательница приносит 4 цветных ворота, показывает детям, спрашивает, какого они цвета, и ставит в ряд перед детьми. Вызывает детей по очереди, предлагает взять из ящика шарик по своему выбору. Спрашивает: «Наташа, скажи, пожалуйста, какого цвета твой шарик?» «Красный!» — «Правильно, покати его через красные ворота. Возьми зеленый шарик. Нет, это не зеленый шарик, это синий. Возьми зеленый. Покати его через зеленые ворота. Теперь возьми еще синий шарик, правильно, покати его через синие ворота. Садись на место, теперь подойдет Вова». Таким же образом воспитательница вызывает еще несколько человек.

Для знакомства с основными цветами можно использовать цветные лоскутки и «цветные фоны» с изображением мелких предметов соответствующих цветов к ним.

Узнавание игрушки на ощупь

Цель: уметь на ощупь по форме узнать предмет и назвать его. Для игры используются картонная муфточка и мешочек с игрушками по количеству детей. Например, мячик, куколка, машина, тарелочка, шарик, кубик, кирпичик и т. п. Игрушки детям знакомы.

Ход игры: 5—6 детей сидят на стульях. Воспитательница показывает детям муфточку и мешочек с игрушками. Предлагает детям отвернуться и не смотреть, а в это время кладет в муфточку одну игрушку. Вызывает одного ребенка, дает ему муфточку, показывает, как вложить в нее руки и предлагает сказать, какая игрушка там лежит. Ребенок должен, ощупывая двумя руками, назвать игрушку. После этого он вынимает ее и показывает детям.

В течение игры воспитательница предлагает детям по очереди опустить одну руку в мешочек, ощупать одну из игрушек, назвать ее и вынуть.

Потрогайте и угадайте, что я вам дала

Цель: определять на ощупь и называть знакомые предметы по форме.

Используются мелкие предметы, знакомые детям. Количество предметов соответствует количеству детей (шарик, кубик, кирпичик, катушка, карандаш и др.),

Ход игры: 5—6 детей сидят полукругом на стульях, воспитательница предлагает детям положить руки за спину, показывает мешочек с мелкими игрушками и говорит: «Сейчас я каждому из этого мешочка что-то положу в руку. Вы не смотрите, а потрогайте и узнайте. Потом я спрошу, у кого что есть». Обращается по очереди к детям: «Наташа, что у тебя в руках? Не смотри и скажи». — Наташа называет. — «Теперь покажи. Правильно. У тебя шарик, положи его в мешочек». Так, по очереди опрашивает каждого. При повторных занятиях комплект предметов обновляется и увеличивается количество детей до 10—12.

Большая и маленькая куклы

Цель: различать и называть предметы по величине. Берутся: кукла, стол, стул, посуда больших размеров и такие же предметы — маленькие.

Ход занятия: дети сидят полукругом на стульях, воспитательница напротив за детским столом. Воспитательница ставит на стол справа кукольный стол и стул больших размеров и сажает крупную куклу, а слева — маленькую мебель и сажает маленькую куклу. После этого обращается к детям: «Это большая кукла, а эта — маленькая. Большая — сидит на большом стуле, около большого стола. Большую куклу зовут Катя, а маленькую куклу — Катюша. Зачем они сели за стол, Наташа?»

«Наверное, им пора завтракать. Спросите у Кати и Катюши, мыли они руки?» Наклоняется по очереди к обеим куклам и говорит детям: «Катя и Катюша говорят, что они мылись. Завяжем им салфетки и будем их кормить. Нина, подойди ко мне (показывает две тарелки — большую и маленькую). Из какой тарелки мы будем кормить Катю? А Катюшу? Правильно, Катя большая, поставь перед ней большую тарелку, а Катюша маленькая, поставь перед ней маленькую тарелочку. Юра, походи. У меня две ложки, дай ложки Кате и Катюше. Правильно. Катя большая, ей нужно дать большую ложку, а Катюша маленькая, ей надо дать маленькую ложку. Марина, подойди, покажи, это какая кукла? (показывает на Катю). Большая, правильно. покорми большую

куклу Катю из большой тарелки большой ложкой. А ты, Оля, подойди, и скажи, какая это кукла, большая или маленькая? (Показывает на Катюшу). Правильно, это маленькая куколка — Катюша. Покорми маленькую куклу с маленькой тарелочки, маленькой ложкой».

Вместо кукол можно брать другие игрушки.

Много, мало

Цель: сформировать представления много, мало, один.

Используется мишка, кукла, мешок с кубиками (ша риками, орехами, шишками) и 2 мисочки.

Ход игры: 10—12 детей полукругом, воспитатель ница перед ними за столом. Воспитательница сажает на стол мишку и куклу и ставит перед ними по миске, по казывает детям свой мешок с кубиками и говорит: «Тут в мешочке у меня много кубиков, а у Кати и Мишки нет ничего. Сейчас я насыплю им кубиков». — Насыпает в миску кукле много кубиков, а Мишке 2—3 штуки. — «Смотрите, дети, у Кати много кубиков, а у Мишки мало. Надо чтобы Катя с Мишкой поделилась». — Пересыпает. — «Теперь у Мишки стало много кубиков, а у Кати мало».

«Мишка, поделись кубиками с детьми». Воспитатель ница наклоняется к Мишке, и спрашивает: «Миша, ты кому хочешь дать свои кубики?» После паузы: «Он хо чет дать кубики Сереже! Иди сюда, Сережа, возьми ку бики у Миши. Теперь у тебя кубиков много, а у Мишки нет ничего, дай ему один кубик. А ты с кем хочешь по делиться? С Наташей? Оставь себе один, а остальные дай Наташе». Таким образом дети делятся кубиками, оставляя себе по одному. В конце игры они возвращают все кубики кукле и Мишке.

Скажи, что звучит?

Цель: различать звучание различных музыкальных инструментов: (колокольчика, барабана, дудочки).

Ход игры: дети сидят на стульях полукругом. Воспитательница напротив за столом. «Дети, смотрите, что я принесла — это барабан. Послушайте, как я бью палочками в барабан: трам-там-там, трам-там-там. А теперь, Вова, подойди побей в барабан палочками. Кто еще хочет. А это колокольчик динь-динь-динь. Вот как он звенит. Подойди, Люся, позвени колокольчиком. Так, а это дудочка, послушайте, как я буду на ней играть ду-ду-ду (детям дудочку в руки не дает).

А теперь послушайте, что звучит? Встаньте, повернитесь спиной ко мне и слушайте внимательно.

Стойте, не поворачивайтесь, послушали? Повернитесь и скажите, на чем я играла. Правильно, Наташа угадала, я играла на дудочке.

Еще раз отвернитесь и послушайте, что звучит. Правильно, Юра, барабан».

Для усложнения игры можно ввести еще какие-ни будь музыкальные инструменты. Например, треугольник, металлофон, бубен, погремушку и др.

Что я делаю?

Цель: различать по звуку действия с различными предметами: мяч, 2 кубика, говорящая кукла, озвученный волчок и т. п.

Ход игры: дети сидят, воспитательница прячется за ширму, стоящую перед ней (ширма закрывает ее до пояса), игрушки за ширмой. Воспитательница предлагает детям сидеть тихо, послушать и угадать, с какой игрушкой она будет играть. Уходит за ширму, берет, например, мяч и бросает его на пол. Спрашивает одного ребенка: «Лена, как ты думаешь, с чем я играю?» Если ребенок не угадал, повторяет игру с мячом и спрашивает другого.

Затем стучит кубиком о кубик или заводит волчок. Дает время детям послушать и опять спрашивает. Когда ребенок дает правильный ответ, дети и воспитательница хлопают в ладоши.

Где звенит? (Куда спрятался Вова?)

Воспитательница дает одному ребенку погремушку или колокольчик, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Няня подзывает к себе детей, чтобы их отвлечь.

Воспитательница в это время прячется где-нибудь в комнате или выходит за дверь вместе с ребенком и предлагает ему звенеть погремушкой. Дети по направлению звука отыскивают спрятавшегося товарища. Игра повторяется по желанию детей. В дальнейшем дети прячутся самостоятельно.

Сделай, как было

Цель: заметить перемену в расположении игрушек. Берутся 4—5 игрушек, знакомых детям (пирамида, авто-мобиль, кукольная кроватка, кукла).

Ход игры: 10—12 человек сидят на стульях полукругом. Воспитательница, сидя за детским столом перед детьми, вынимает из мешочка игрушки, рассматривает их с детьми, называет и расставляет на столе. «Посмотрите, дети, на эти игрушки, как они лежат на столе. Походи к столу, Наташа, посмотри внимательно и запомни, где что лежит. Ты отвернешься, а я одну игрушку переложу, повернешься — скажешь, что я переложила и сделаешь, как было. Отвернись!» — Перекладывает, например, куклу кладет на кровать. Обращается к Наташе: «Теперь посмотри и сделай, как было, скажи, где была кукла? Правильно. Кукла на кровати не лежала, она сидела вот тут на стуле». Наташа садится на место. Вызывает второго ребенка и снова повторяет то, что говорила Наташе. Когда он отвернулся, кладет, например, пирамиду на машину. Таким образом, перемещая игрушки, она предлагает по очереди сказать, что изменилось и сделать, как было.

Усложнение игры может быть за счет увеличения количества предметов. Когда игра усвоена, можно предложить отвернуться всем детям, а затем вызвать одного из них, чтобы он сделал, как было.

Чего не хватает?

Цель: определить, что спрятано. Для игры используются игрушки средней величины, можно предметы до машинного обихода (4—8 штук).

Ход игры: 10—12 детей сидят на стульях полукругом. Воспитательница у стола лицом к детям.

«Дети, смотрите, что я вам принесла! Вы называйте, а я буду ставить на стол». Дети называют предметы, воспитательница ставит их на стол и еще раз называет каждый предмет. Затем воспитательница закрывает сал феткой расставленные предметы и один из них незаметно для детей прячет к себе на колени. Чтобы привлечь внимание детей, считает до трех и затем снимает сал фетку. «Дети, кто скажет, что я спрятала, чего здесь не хватает? — Кто хочет сказать? Ты, Наташа? Правильно, Наташа, здесь лежала куколка, вот она, возьми. Теперь еще раз посмотрим, что у нас?» Еще раз показывает предметы, предлагает детям их назвать и таким же образом закрывает их и прячет новый предмет. Игра повторяется несколько раз.

Усложняя игру, можно вводить большее число предметов. Таким же образом можно проводить игру «Что прибавилось?», начиная с 3 предметов, добавляя постепенно до 5—6.

Изменение количества предметов на столе дает возможность участвовать в игре детям с разной степенью, внимания и памяти.

Сюрпризы

Цель: запомнить и сказать, что в пакетиках.

Берутся мелкие предметы и игрушки, завернутые каждый в бумажную салфетку (по количеству детей).

Ход игры: подгруппа 8—10 человек вокруг двух сдвинутых столов. Воспитательница приносит и ставит на стол коробку с пакетиками. «Я принесла вам коробку, а в ней какие-то пакетики. Интересно, что это такое? Хотите посмотреть?» Вынимает один пакетик и, проявляя большую заинтересованность, разворачивает. «Что это?». Дети называют. Если дети не могут назвать предмет, называет его сама и ставит на стол. Затем дает пакетик одному ребенку, предлагает развернуть, сказать, что у него, и показать детям. Таким образом все пакетики развернуты, бумага аккуратно сложена. Все выставленное на стол рассматривается. Выясняется, для чего служит тот или иной предмет, его цвет, форма и т. п. Затем воспитательница предлагает каждому завернуть один предмет и положить снова в коробку. «Что ты завернула в пакетик, Наташа? — спрашивает воспитательница. — А Юра? А Вова?» и т. д. Тем самым воспитательница заставляет каждого ребенка вспомнить на звание завернутого им предмет.

Угадай-ка!

Цель: угадывать действия других детей.

Ход игры: дети сидят на стульях полукругом, воспитательница напротив. Воспитательница предлагает одному из детей выйти из комнаты или спрятаться

за шкаф, чтобы он не видел, что делают остальные дети, и показывает какое-нибудь действие, которому дети должны подражать. Например, все должны умываться, или при чесываться, или пить из чашечки, зашнуровывать бо тинки и т. п. Воспитательница предлагает позвать ушедшего ребенка, говоря стихотворение, известное в детских учреждениях, которое дети за ней повторяют:

Выходи-ка, наш товарищ,
Посмотри-ка ты на нас,
Угадай-ка, наш товарищ,
Что мы делаем сейчас,
Что мы делаем, не скажем,
Что мы делаем, покажем.

Ребенок подходит к детям, воспитательница совместно с детьми начинают выполнять задуманное действие, угадавший садится в круг, а другому ребенку предлагается выйти из комнаты, и игра повторяется.

Кто ушел?

Цель: угадать, кто ушел.

Ход игры: половина группы детей сидит на стульях. Сбоку четыре стула для участников игры. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут угадывать, кто ушел? Вызывает 4 детей. Трое садятся в ряд, 4-й напротив них. Воспитательница предлагает ему внимательно посмотреть, кто сидит напротив, сказать, как их зовут, и уйти в другую комнату. Один из трех прячется» Угадывающий возвращается и садится на свое место* «Вова, посмотри внимательно и скажи, кто ушел»? Если он угадал, спрятавшийся выбегает, и все хлопают в ладоши. Эта четверка садится на свои места, а воспитательница вызывает новых 4 детей, и игра возобновляется.

Усложнение: увеличивать число детей и угадывать, кто ушел из 4 и 5 детей.

ЗАНЯТИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ РУК

Вышивание

Цель: втыкание шнура в дырочки. Для занятия используются картонные полоски с выбитыми дыроколом дырочками. К одной дырочке привязан шнурок или кусок сутаж с твердым кончиком (шнурки лучше цветные).

Занятие проводится индивидуально с каждым ребенком.

Ход занятия: воспитательница дает ребенку планку с дырочками и показывает, как надо «вышивать». Сначала ребенок втыкает куда попало, затем, подражая взрослому, усваивает как вдевать в дырочки по порядку, чтобы получилось красиво.

После того, как ребенок овладел способом вышивания, нужно давать ему вышивать самостоятельно.

Взрослый следит за тем, чтобы дети бережно обра щались со своей работой, не сгибали картонки, не рвали. После занятия все складывается аккуратно в коробку и убирается в шкаф.

Нанизывание колец

Цель: втыкать шнурок в отверстие колец.

Берутся кольца с небольшим просветом (1—0,5 см) или косточки от счетов, или катушки, окрашенные в ос новные цвета.

Занятия проводятся индивидуально.

Ход занятия: воспитатель дает ребенку горсточку «колец» и шнурок с закрепленным одним концом, чтобы кольца не проскакивали, показывает ребенку, как надо держать кольцо в левой руке, правой рукой брать кончик шnurка и пропускать в кольцо.

Во время занятия не следует много разговаривать, нужно дать ребенку сосредоточиться. Взрослый может предложить выбрать из общей кучки, например, красные колечки, только их и нанизывать на шнурок. Взрослый спрашивает у ребенка, какого цвета колечко. Если ре бенок говорит неправильно, взрослый должен назвать цвет. Когда все колечки нанизаны, воспитательница свя зывает концы шnurка, хвалит ребенка и предлагает ему убрать все в коробку. Если ребенок не устал, можно дать ему другой шнурок и другие колечки.

Ағылшын тіліндегі дидактикалық ойындар

Apples

Мақсаты: балаларды санай білуге үйрету, сөздік қорын дамыту.

Ойын барысы: Педагог «Apples» санамағын балаларға оқып бірнеше рет қайталап айтқызады. Балалар сол санамаққа сәйкес алмаларды себетке салады:

One little, two little, three little apples,
Four little, five little, six little apples,
Seven little, eight little, nine little apples,
All fell to the ground.

Colors

Мақсаты: Өлең оқып беру арқылы ағылшын тілінде түстер аттарын бекіту. Сөздік қорларын дамыту.

Ойын барысы: Педагог балаларға түстер туралы өлеңді өзі оқып береді. Өлеңдегі түстердің аттарын қайталап айтқызады. Содан соң өлеңді балаларға қайталатып айтқызады:

I see green, I see yellow,
I see that funny fellow.
I see white, I see black,

I see this and that and that.
I see pink, I see brown,
I stand up and I sit down,
I see red, I see blue
I see you and you and you!

What is the season?

Мақсаты: жыл мезгілі туралы түсініктерін одан әрі кеңейту. Жыл мезгілі аттарын ағылшын тілінде есте сақтау.

Ойын барысы: Жыл мезгілдері суреттерін көрсетіп, суретте қай мезгіл бейнеленгенін сұрау. Ойынды бірнеше рет қайталап ойнату. Season, summer, spring, autumn, winter.

Look at the picture?
What is the picture?

What is this?

Мақсаты: Табиғат туралы түсініктерін одан әрі кеңейту. Сөздік қорларын дамыту.

Ойын барысы: Көкөністер мен жемістер суреттерін көрсетіп, олардың не зат екенін сұрау.

What is this?

What day is it today?

Мақсаты: Апта күндері туралы білімдерін бекіту. Ағылшын тілінде апта күндерінің аттарын есте сақтау.

Ойын барысы: Сұрақ қойып, апта күнін сұрау. What day is it today? апта күндері балалардың есінде қалу үшін ойынды бірнеше рет қайталап ойнату.

What is her name?

Мақсаты: Сөздік қорларын дамыту. Ағылшын тілінде сұраққа жауап беруге үйрету.

Ойын барысы: Педагог балаларға сұрақтар қояды балалар сұрақтарға жылдам, әрі нақты жауап береді. Содан соң балалар өздері бір-біріне сұрақ қояды:

What is her name? Her name is.....
Where does she live? She lives.....

My family

Мақсаты: Отбасы жайлы білімдерін тиянақтау. Ағылшын тілінде отбасы мүшелері туралы сөздерді есте сақтауға үйрету.

Ойын мақсаты балалар саусақтарына қуыршақтарды киіп (саусақ театрын пайдаланып) отбасы мүшелерін атайды: This is my mother. This is my father. This is my grandmother. This is my grandfather. This is my brother. How I love them all.

Boasters

Мақсаты: Ойыншықтардың ағылшын тіліндегі атауларын бекіту. Сөздік қорларын дамыту.

Ойын барысы: Балаларға өткен тақырыптарға байланысты ойыншық атауларын жылдам және көп айтып жарыстыру.

Eat – don't eat

Мақсаты: Заттарды топтастыра білуге үйрету. Заттардың атауларын ағылшын тілінде атауды бекіту. Белсенді сөздікті дамыту.

Ойын барысы: Педагог балаларға заттардың атын атайды. Балалар сол заттарды «жеуге болады-жеуге болмайды» деп топқа бөліп ажыратады. Ойынды бір-біріне допты лақтырып ойнауға болады.

алма – an apple

нан – a bread

қияр – a cucumber

мәшине – a car

кітап - a book

What is missing?

Мақсаты: Балалардың аңғарымпаздық қасиетін дамыту, тез ойланып шешім қабылдауға үйрету.

Қажетті Қажетті құралдар: суретті карточкалар.

Ойын мақсаты: Кілем үстіне суретті карточкалар жайып қойылады. Педагог «Close your eyes!» деген нұсқау береді да 1-2 карточканы алып қояды. Содан соң балаларға «Open your eyes!» нұсқау беріп, «What is missing?» деп сұрақ қояды. Балалар жоғалған карточкаларды еске түсіріп, айтады.

Words road

Мақсаты: Заттардың атауларын таба білу. Белсенді сөздіктерін дамыту. Шапшаң қимылдауға үйрету.

Қажетті заттар: суреттер.

Ойын барысы: Кілем үстіне суреттер кішкене арақашықтықта Бала жайылып қойылады. Бала суреттердің шетімен жүріп, заттарды атайды. Суреттер белгілі бір өткен тақырып бойынша немесе араластырып қойылады.

Opposites

Мақсаты: 1. Қарама – қарсы мағыналы сөздерді табуға үйрету. Белсенді сөздіктерін дамыту.

Ойын барысы: 1-нұсқа: Педагог сөзді айтады, ал балалар бұған қарама-қарсы сөзді айтады (топтарға бөлініп ойнауға да болады, бір топ сөзді айтады, қарсы топ қарама-қарсы сөзді тауып айтады).

Мысалы: big-small, clean-dirty, young-old, happy-sad, empty-full, good-bad, long-short.

2-нұсқа: Ойынды жүргізуші дыбысты айтып, допты ойыншыға лақтырады. Ол сол дыбысқа кез-келген сөзді айтуы керек. Немесе балаларды шеңберге тұрғызып, қолдан-қолға беру арқылы ойнатуға болады. Мұнда жүргізушінің қызметін әрбір ойнаушы атқара алады.

3-нұсқа: Педагог дыбысты айтады, ал сосын сөздерді айтады. Егер сөзде берілген дыбыс бар болса - балалар алақандарын шапалақтайды, егер сөзде жоқ болса – қолдарын шапалақтамайды.

Is it true or not?

Мақсаты: Заттардың сипаттамалық қасиеттерін ажырата білуге үйрету. Сөздік қорын дамыту.

Ойын барысы: Ойынды доппен ойнауға болады. Педагог балалардың біреуіне допты лақтырып, сөз тіркесін айтып «Is it true or not?» деп сұрақ қояды.

Мысалы: Yellow lemon. Pink piggy. Orange bear. Brown monkey. White snow. Red crocodile. Purple mouse. Green grapes. Grey elephant. Purple cucumber.

Clap the sound

Мақсаты: Белгілі бір дыбыстары бар сөздерді табу. Балалардың сөздік қорын дамыту. Дыбыстар туралы білімін бекіту.

Ойын барысы: Педагог дыбысты айтады, содан соң сөздерді айтады. Егер сөздің ішінде берілген дыбыс болса - бала қолын шапалақтайды, егер дыбыс болмаса - қолдарын шапалақтамайды.

Мысалы: «B»дыбысы – butter, cucumber, brother, cat, mother.

Snowball

Мақсаты: Балаларға сөздерді жылдам және дұрыс айта білуге үйрету. Сөздерді тізбектеп айта білу.

Ойын барысы: Бір бала шығып бір сөз айтады. Келесі бала алдындағы баланың сөзін қайталап, өзінің сөзін жалғастырып айтады. Ойын осылай жалғаса береді.

Мысалы: rabbit. rabbit-wolf, rabbit-wolf-cat, rabbit-wolf-cat-dog, rabbit-wolf-cat-dog-for, rabbit-wolf-cat-dog-for-monkey.

Blocks

Мақсаты: Балаларды заттардың атауын жылдам , дұрыс айтуға үйрету.

Ойын барысы: Ойын текшемен ойналады. Текшенің әрбір бетінде заттардың суреттері бар. Текшені лақтырып қай зат көрінсе сол затты балалар ағылшын тілінде атаулары керек.

What doesn't belong?

Мақсаты: Балаларға заттарды топтастыра білуге, жылдам , дұрыс жауап беруді үйрету.

Ойын барысы: Педагог кілем үстіне суретті карточкаларды жайып қояды. Балалар кезектесіп суреттердің ішінен сол немесе басқа топтарға жатпайтын суреттерді алып береді, педагог ол суреттерді алып қояды. Содан соң әрбір топты жалпылама сөзбен атайды(тапсырманы күрделендіру үшін ойынды карточкасыз - ауызша өткізуге болады). Мысалы:

Cow-horse-window-pig

What doesn't belong?

The window is doesn't belong!

Cow-horse-pig are domestic animals.

It will be a...

Мақсаты: Заттарды топтастыра білуге үйрету. Берілген заттың сыңарын табу.

Ойын барысы: Ойынды карточкалармен немесе карточкаларсыз өткізуге болады. Бірінші жағдайда педагог карточкаларды араластырып қояды, ал балалар сәйкес сыңарын табады.

Мысалы:

Egg-chicken

Break-house

Boy-man

Show-showman

Girl woman

Puppy-dog

Paper-book

Kitten-cat

Night-day

Flour-bread

The Family (саусақтармен ойын)

This is our mother,

This is our feather,

This is our brother tall,

This is our sister,

This is our body,

Oh, how we love then all!

"Volchevny mirror".

Мақсаты: Зейінді дамыту.

Айнадан ойыншық-аңдардың бейнесі біртіндеп балаларға көрсетіледі. Содан соң сиқырлы айнадан бірнеше аңдар бір мезгілде көрсетіледі. Балаларға сұрақтар қойып, нені көргенін және оның санын сұрау керек: I see a dog. I see five d

I can't see".

Мақсаты: Зейінді дамыту.

Ойынның барысы: Үстел үстіне бірнеше ойыншық аңдар қойылады. Балалар көздерін жұмады, ал бір аң «жүгіріп қашады». Қатысушылар ойыншықтың қайсысы жетіспейтінін және қайсысы қалғанын айтып жауап беруі керек.

I can see...

I can't see...

Simon says

Мақсаты: Танымдық қызығушылығын дамыту.

Ойынның барысы: Балалар педагогтың жанында (немесе бастаушының) тұрады. Балалардың міндеті «Simon says» сөзі нұсқаудың алдында айтылғанда, Hands up! Sit down! Jump! Run! және с.с. педагогтың нұсқауын орындау:

Бұл ойынды өткізу барысында түрлі тақырыптағы лексикалық материалды қолдануға болады.

Toy Shop

Мақсаты: әлеуметтік құзіреттілікті қалыптастыру.

– What are you?

– I am a shop-assistant.

– Where do you work?

– I work in the toy-shop.

– What can you do?

– I can sell toys.

Содан соң балалар сатушыдан сөреге қойылған ойыншықтарды «сатып алады»

– What would you like to buy?

– I'd like to buy a toy car.

– Here are you.

– Thank you.

– You are welcome.

Барлық балалар ойыншықтарды сатып алған соң, сатушымен бірге ән салады.

I want to be a shop-assistant, assistant, assistant.

I want to be a shop-assistant.

I want to sell some toys.

Countries

Мақсаты: қоршаған орта суреттерін құрастыру

Керекті заттар: суреттер.

Ойын барысы:

Make the countries:

1) Work in groups of four. Decide which country each person will make.

2) Draw the countries.

3) Cut out the countries.

4) Make two circles for the map.

5) Put the countries on the map.

"My family", "My hobby", "Animals" және басқа тақырыптар бойынша ұқсас ойындар өткізуге болады .

Seasons

Мақсаты: қоршаған орта суреттерін құрастыру.

Қажетті құралдар: жыл мезгілдері суреттері.

Ойын барысы: Тақтаға түрлі жыл мезгілдері суреттері ілінеді. Балалар қандай сурет туралы айтылғанын табу (дыбыстық шуларды: құстардың әнін, жаңбырдың дыбысын және т.б. қолданып жыл мезгілдері туралы қысқа мәтіндерді магнитофонмен, компьютермен тыңдату).

Марапат

Мақсаты: эмоциялық күйзелістерін дамыту.

Ойын барысы: Балалар шеңбер жасап, қолдарынан ұстап тұрады. Көршісінің көзімен көзін түйістіріп, оған бірнеше мейірімді сөздерді айтып, ризашылық білдіреді «You are my friend», «You are very good», «Your eyes are kind» және т.б, ал келесі бала оған былай деп айтады: «Thank you».

Егер бала жақсы сөздерді айтуға қиналатын болса, онда педагог оған көмектеседі немесе өзі марапат білдіреді.

ҚОРЫТЫНДЫ

Тәрбие – баланың дүниеге келген сәтінен басталады. Мектеп жасына дейінгі баланы дамытатын, өсіретін әрі тәрбиелейтін негізгі іс-әрекет – ойын. Ойын арқылы бала өзін қоршаған ортамен, табиғатпен, қоғамдық құбылыстармен, адамдардың еңбегімен, қарым-қатынасымен танысады. Халқымыз ойындарды тек балаларды алдандыру, көңілін көтеру әдісі деп қарамай, жас ерекшеліктеріне сай олардың көзқарастарын, мінез-құлқын қалыптастыру құралы деп ерекше бағаланған. Ойын негізінен балаларға дене шынықтыру және эстетикалық тәрбие берудің маңызды құралы. Ойын балаларды ұйымшылдыққа үйретеді. Ойынның түрлері көп, соның ішінде маңыздысы – дидактикалық ойын. Бұл ойынның пайдасы – баланың ой-өрісінің қалыптасуын, дамуын мақсат етіп қояды. Сондай – ақ балалардың адамгершілік сезімін оятуға, адамдармен дұрыс қарым-қатынас жасау, еңбек адамдарына, басқа ұлт өкілдеріне, достық, туған жеріне сүйіспеншілік сезімін тәрбиелеуге көңіл бөлінеді. Дидактикалық ойындар арнайы мақсатты көздейді және нақты міндеттерді шешеді. Ойынның міндеті – баланың қызығушылығын оятып, белсенділігін арттыру мақсатында іріктеліп алынатын нақты мазмұнмен анықталады. Дидактикалық ойындар – балалар үшін өзіне тән жүру барысы, мақсаты, маңызы бар әрекет. Ойындарды бала тәрбиесіне енгізу үшін тәрбиешілер көптеген жұмыстарды атқарады.

Қорытындылай келе, ойындар балалардың таным белсендігін жандандыратын, өздігінен ойлауын дамытатын тәсілдердің бірі. Олар кез - келген оқу материалын қызықты да тартымды қылып, балалардың көңіл - күйін көтеруге, өздерінің жұмыстарына қанағаттануға және өтілген тақырыпты жеңіл меңгеруге көмектеседі. Тақырыпты ашу барысында ойын арқылы дамытуға арналған тапсырмалар жүйелі қолданылып, ұйымдастырылып отырса сонда ғана тәрбиешінің тақырып мақсатын ашуына мүмкіндік береді.

Дидактикалық ойындар: сөздікті толықтырады және белсендіреді, дыбысты дұрыс айтуды қалыптастырады, байланыстырып сөйлеуді дамытады, өз ойын дұрыс айта білуді, балалар тілін дамытады. Қарапайым математикалық түсініктерді қалыптастырады.

Мемлекетіміздің ілгерілеу саясатының басты бағыттарының бірі – жас ұрпаққа білім беруді әлемдік деңгейге жеткізу болып отыр. Қазіргі қоғам талабына сай баланың ой-өрісін дамыту, біліктері мен шеберліктерін қалыптастырып, үштілді меңгерген тұлға дайындау біздің міндетіміз.

Қытай даналығында: «Маған айтсаң, мен ұмытып қаламын; маған көрсетсең, мен есімде сақтаймын; ал өзіме әрекет жасауға мүмкіндік берсең, мен үйренемін» деп айтылғандай, біз балаға бір ақпаратты тек айтып қана қойсақ, ол ұмытып кетуі мүмкін, көрсетсек есінде қалуы мүмкін, ал ойын үрдісінде баланың өзіне жасауға мүмкіндік берсек, бала өзі үйреніп кетуі әбден мүмкін. Қорытындылай келе, дидактикалық ойындар оқушылардың таным белсендігін жандандыратын, өздігінен ойлауын дамытатын тәсілдердің бірі. Олар кез-келген оқу материалын қызықты да тартымды қылып,

балалардың көңілді күйін көтеруге, өздерінің жұмыстарына қанағаттануға және білім үрдісін жеңіл меңгеруге көмектеседі. Сабақ барысында ойын арқылы дамытуға арналған тапсырмалар жүйелі бағыттталып, ұйымдастырылып отырса сонда ғана педагогтың сабақ мақсатына жеткізуіне мүмкіндік береді.

ӘДЕБИЕТТЕР

1. Қазақстан Республикасы Президенті Н. Назарбаевтың «Жаңа әлемдегі жаңа Қазақстан» - «Қазақстан халқының рухани дамуы және үштұғырлы тіл дамыту саясаты» Қазақстан халқына Жолдауы
2. 2015 жылға дейін білімді дамытудың Концепциясы
3. *М.С. Қомаева* «Қарапайым математикалық түсініктерді қалыптастыру бойынша дидактикалық ойындар» Семей қаласы, «№6 «Нұрсәуле» ясли – бақшасы» КМҚК тәрбиешісі.
4. *Қ. Х. Мусағұлова*, «Мектепке дейінгі жаттығулар мен ойындар жүйесі» Степногорск қ. №2 "Балдырған" балабақшасы тәрбиешісі.
5. *Бондаренко А.К.* «Дидактические игры в детском саду» - М., 1991г.
6. *Выготский Л.С.* «Воображение и творчество в детском возрасте» М. Просвещение, 1991г
8. *Оконь В.* «Введение в общую дидактику» Пер. С. Кольского. – М. Высшая школа, 1990г.
9. *Пидкасистый П.И.* «Технология игры в обучении» – М. Просвещение, 1992г.
10. *Смоленцева А.А.* Сюжетно-дидактические игры, Москва «Просвещение» 1987г.
11. История дошкольной педагогики, Москва «Просвещение» 1989г.
12. *Максаков А.И., Тумаков Г.А.* «Учите, играя» - М., 1981г.
13. Дошкольная педагогика, Москва «Просвещение» 1991г.
14. *Семяшкина Н.И.* Значение дидактических игр и заданий при обучении грамоте // Начальная школа 1997 №2.
15. *Сорокина А.И.* «Дидактические игры в детском саду»-М., 1982г.
16. *Шербинина Г.К.* Сказка как средство воспитания. Начальная школа 1995 №3
17. *Эльконин Д.Б.* «Символика и ее функции в игре детей // Дошкольное воспитание» 1966г. №3.
18. *Бондаренко А.К.* Словесные игры в детском саду. – М.: Просвещение, 1974.
19. *Удальцов Е.И.* Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. – Мн.: Издательство «Народная света», 1976.
20. *Бондаренко А.К.* Дидактические игры в детском саду. – М.: «Просвещение», 1991.
21. *Бородич А.М.* Методика развития речи. – М.: «Просвещение» №, 1981.

МАЗМҰНЫ

Кіріспе	3
Дидактикалық ойындардың атқаратын негізгі қызметтері	6
Дидактикалық ойындардың түрлері	8
Дидактикалық ойындардың құрылымдары	10
Дидактикалық ойындардың педагогикалық құндылықтары	11
Дидактикалық ойындарды ұйымдастырудың әдістемесі	13
Дидактикалық ойындарға басшылық жасау	15
Білім беру саласы бойынша дидактикалық ойындардың үлгілері	17
Қорытынды	70
Пайдаланылған әдебиеттер	72