

«Ақтобе қаласы білім бөлімі» ММ
«BILIM GAZYNA» коммуналдық мемлекеттік мекеме
ЖНПС «ДО Айналайын» бөбекжай бақшасы

Ақтобе қаласы білім бөлімінің
2024 жылғы «29» 08
№ 400
бұйрығымен
БЕКІТІЛДІ

«Сауат ашу әлеміне саяхат»

(вариативтік бағдарлама)
мектепалды тобына арналады)

Ақтобе, 2024 жыл

КІРІСТЕ

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

«Сиқырлы логика әлемі» вариативтік бағдарламасының мақсаты - айналадағы қоршаған ортамен таныстыра отырып, балалардың логикалық қабілеттерін, ой-өрісін дамыту. Ойынның шарттары қарапайымнан күрделіге, жеңілден ауырға бірте-бірте ауыстыру ұстанымдарын басшылыққа алады. "Сиқырлы логика әлемі" вариативтік компонент мектепке дейінгі (5-6 жас) жастағы балаларға ҚР МЖМБС-ның мектепке дейінгі мекеменің оқыту мен тәрбиелеу бағдарламаларының талаптарына сәйкес вариативтік бөлімде тәрбиеленушілердің танымдық талғамдарын ой өрісін арттыруға және балаларды мектепке даярлауға бағытталған көмекші құрал.

Ұсынылып отырған «Қызықты логика әлемі» вариативтік компонент 5 - 6 жастағы балаларды тәрбиелеу мен дамытудың міндеттерін жүзеге асырады. Берілген тапсырмаларды орындау барысында балалар заттар мен құбылыстардың мәнді белгілерін айқындайды, қатынас, жүйелеу, салыстыру, талдау, сараптау жайлы түсініктерді меңгертеді. Бағдарламадағы ойындар мен тапсырмалар, қолмен пішіндерді құрастыруға, талдауға, жинақтауға, әсемдікті түсінуге, салыстыруға, үйлестіруге, есте сақтауға көп көмегін тигізеді.

Негізгі оқу материалдарын басшылыққа ала отырып, бұл бағдарлама балалардың математикадан алған білім, білік, дағдыларын, танымдық қабілеттерін және ойын - жаттығуларға деген қызығушылықтарын арттырады. Тереңдетілген бағытта алынған бағдарлама құрылымында жұмбақтар, санамақтар, логикалық тапсырмалар, сөзжұмбақтар кіріктірілген. Материалдар ҰІӨ негізгі тақырыптарын жинақтап, қорытындылауды талап ететіндей, «Кім тапқыр», «Ойнайық та ойлайық!», «Кішкентай математиктер», «Ғажайып тапсырмалар», «Үздік логиктер» тақырыбы бойынша балалардың білімдерін тереңдетіп, кеңейтетіндей етіп іріктелген. Сондай-ақ, балалардың вариативті бөлімнен алған әсерлерін, көңілді бейнелермен рефлексия жасауға үйретеміз.

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

Вариативтік компоненттің құрамына:

-Бағдарлама;

-күнтізбелік жоспар 72 сағатқа бағытталған;

-ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінің технологиялық карталары;

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

Бағдарламаның мақсаты:

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

Бағдарламаның міндеттері:

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

Нәтижесінде:

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

**«Қызықты логика әлемі» вариативтік компонентін
күнтізбелік жоспары:**

№	Сабақтың тақырыбы:	Мақсаты	Қолданатын дидактикалық материал	ҮІӨ саны
1	«Кәне, кім тапқыр!»	Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау, ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жеделдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру.	Логикалық тапсырмалар, үлестірмелі суреттер, сызба карточкалар, санағыш таяқшалар, үн таспа, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
2	«Хайуанаттар бағындағы қызықтар»	Балаларға хайуанаттар бағы туралы түсінік беру, жабайы аңдар туралы білімдерін тиянақтау. Аңдардың кейбір ерекшеліктерін салыстыра айту арқылы ойлау қабілеттерін дамыту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	аңдардың карточкалары, үн таспа, логикалық тапсырма, сызба тапсырмалар, «Игравизор», «Танграм» ойыны, хайуанаттар бағы 	1
3	«Кішкентай математиктер»	Балаларды жіктеу, орналастыру сияқты логикалық амалдарды ғана емес, ойнату пайымдауды қажет ететін логикалық тапсырмаларды орындату; заттарды әртүрлі белгілері бойынша салыстыру дағдыларын жетілдіру.	ойынға қажетті карточкалар, сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Игровизор», кейіпкер 	1
4	«Ойнайық та ойлайық»	Тапсырмалар арқылы логикалық ойлау қабілеттеін арттыру, ынтамен дұрыс орындауға үйрету, ой-	сандар, үлестірмелі аңдар суреттері, сызба тапсырма, логикалық тапсырма «Игровизор» ертегі кейіпкерлері	1

		өрісін кеңейту.		
5	«Үздік логиктар»	Геометриялық пішіндерді ажырата отырып, логикалық ойлау қабілетін дамыту, қызықты тапсырмаларға деген қызығушылықтарын арттыру.	түрлі-түсті шарлар, үлестірмелі карточкалар, сандар, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Игровизор», тосын сәт 	1
6	«Пішіндер сыры»	Балалардың жиінін ойлау қабілеттерін сандардың таңбаларын танып ажыратуды, геометриялық денелерді, олардың түстерін ажыратуды ойын арқылы жетілдіре түсу. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	түрлі түсті пішіндер, (гүл, орамал, бантик, көзілдірік), сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Игровизор» 	1
7	«Ғажайып тапсырмаларға саяхат»	Балаларды тапқырлыққа, ізденімпаздыққа тәрбиелеу. Ойлау, көріп - тану, зейін, есте сақтау қабілеттерін дамыту. Тапқырлыққа, ептілікке, жылдамдыққа, достыққа тәрбиелеу.	логикалық тапсырмалар, жұмбақтар, сандар, үлестірмелі карточка, сызба тапсырма, «Танграмм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
8	«Ғажайып тапсырма әлемі»	Танымдық қызығушылықтарын арттыру. Пішіндерден бейне құрастыруды	үлгі карточкалар, сызба тапсырмалар, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо»,	1

		одан әрі жалғастыру. Көп білуге, ізденуге ұмтылдыру, білімдерін жан жақты дамыту, ұшқыр ойлауға баулу.	«Танграм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	
9	«Тапқыр болсаң, тауып көр»	Мақсаты: Ойлай отырып, санауды үйретуді жалғастыру, есте сақтау қабілеттерін арттыру. Логикалық ойлау қабілеттерін, зейінін дамыту.	сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Танграм» ойыны, «Игровизор» кейіпкерлер 	1
10	«Логика сыры»	санау ұғымдарын одан әрі жалғастыру, логикалық ойлау қабілеттерін шыңдау, белсенділікке баулу.	ойынға қажетті заттар, сандар, санағыш, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Коломбовое яйцо», «Игровизор», кейіпкер 	1
11	Ойна да ойлан!	Балаларды есте сақтау қабілеттерін қызықты жаттығулар арқылы арттыру. Логикалық есептер шығару арқылы ойлау қабілетін, ұзын, қысқа, биік, аласа ұғымдарын бекіту, байқампаздығын сабаққа қызығушылығын дамыту.	ойынға қажетті сурет, сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Танграм» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	1
12	Ойна, ойла, жікте!	Логикалық ойлау қабілеттерін, білім-білік дағдыларын, ойнай отырып ойлауға бағыт	ойынға қажетті суреттер, сандар, сызба тапсырма, логикалық тапсырма, «Монгол» ойыны, «Игровизор»	1

		беру. Есте сақтау кабілеттерін дамыту.		
13	Зейінді бол	Балалардың зейінін шоғырландыру, ой- өрісін, танымдық белсенділіктерін арттыру. Балалардың логикалық қабілетін, пәнге қызығушылығын, белсенділігін дамыту. жинақылыққа, ұқыптылыққа тәрбиелеу. Заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыруға, топтастыруға үйрету	ойынға қажетті суреттер, сиқырлы қапшық сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор» кейіпкері 	1
14	«Жүзден жүйрік»	сандар туралы өткенді пысықтау, ойындар арқылы ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен- кіші ұғымдарын бекіту. логикалық тапсырмаларды шешу арқылы ойлау кабілеттерін, зиянын тұрақтандыру.	сызба карточкалар, сандар, санамақ, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор», кейіпкер 	1
15	«Сиқырлы қораптың қызықтары»	заттың қасиеттерін, геометрикалық фигуралар мен олардың белгілері туралы білімдерін қайталау, сандар құрамын бекіту, саусақ қимылын дамыту, логикалық тапсырмалар арқылы ақыл-ойын, зиянын дамыту.	сиқырлы қарындаш, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», тосын сәт 	1
16	«Кішкентай	Ойлау, көріп тану,	логикалық	1

	тапқырлар»	есте сақтау қабілеттерін арттыру. Белсенділікке шапшаңдыққа, кеңестікті бағдарлай білуге үйрету	тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор», кейіпкер 	
17	«Логиктарға тапсырма»	Балалардың логикалық тапсырмалар арқылы білімін бекітіп, сезімталдық, есте сақтау қабілеттерін дамыту, ойыншықтардың түр-түсін, пішінін, сипаттап айтып бере білуге дағдыландыру.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, «Танграм» ойыны, «Игровизор».	1
18	«Көңілді логиктар» 	Балалардың ойлау қабілеттерін, зейінін тапсырмалар арқылы тұрақтандыру, байқампаздыққа баулу.	Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
19	«Бақаның қызықты тапсырмалары»	Балалардың заттардың белгілеріне қарай салыстыру, кеңістікте орналасу қалпын анықтау. Топтастырылған бейнені таба білуге машықтандыру.	бөлме сызбасы, асықтар, ребустар, логикалық тапсырмалар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
20	Логика сыры	Балалардың ақыл-ой қабілеттерін тапсырмалар арқылы арттыру. Логикалық тапсырмалар арқылы зейінін дамыту.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое янцо», «Игровизор»	1

21	«Ұлудың көңілді тапсырмасы»	Балаларды сөзжұмбақтарды шеше білуге дағдыландыру, заттардың ұқсастығын ажырата білу, ойлау қабілеттерін арттыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, сөзжұмбақ, «Коломбовое яйцо» кейіпкер Ұлу, «Игровизор» 	1
22	Ойнап жүріп, ойлайық!	Балалардың зиянын қызықты тапсырмалар арқылы жетілдіру, логикалық есептерді орындай білуге дағдыландыру.	сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо», «Игровизор» кейіпкер 	1
23	«Ойлан тап»	Ғажайып саяхат арқылы балалар қиялдарын шыңдау. Баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор», кейіпкер, 	1
24	«Ойнайық, шешпей оны қоймайық»	Балалардың есте сақтау қабілеттерін арттыру, логикалық ойлау қабілеттерін дамыту. Қисынды есептерді шығара отырып, баланың логикалық ойлау қабілетін дамыту, тапқырлығын арттыру.	Сызба тапсырмалар, сандар, логикалық тапсырмалар, «Танграм», «Игровизор»,	1

25	«Тез ойла, ойна!»	Балалардың ретімен орналастыра білу түсініктерін арттыру, санамақтар арқылы сандарды айта білуге, логикалық ойлау қабілеттерін арттыру.	Сызба тапсырмалар, логикалық тапсырмалар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор»,	1
26	« Математика әлемінде»	Геометриалық денелерді атау, ажырата білулерін қалыптастыру, берілген жолақшаларды, кейін тура санау қабілеттерін бекіту. Балалардың логикалық ойлау қабілеттерін, тапқырлықтарын дамыту, достыққа тәрбиелеуге, ойын түрде білімдерін тиянақтау.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Монгол» ойыны, «Игровизор», кейіпкер 	1
27	Кім жылдам?	Балаларды санау дағдыларын одан әрі дамыту, уақыт жайында қарапайым, түсініктерін бекіту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,	1
28	«Пысықтаушы логика жаттығулары»	Сан құрайын ажыратудың әр түрлі тәсілдері; ақыл-ой белсенділігін күшейту, шапшаңдылыққа, дәлдікке тәрбиелеу.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны, «Игровизор»,	1

29	«Бауырсақтың тапсырмалары»»	сандар , пішіндер туралы білімдерін жетілдіру. Логикалық есептерді шығару дағдыларын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Танграм» ойыны , «Игровизор», 	1
30	Қызықты тапсырмалар «Тапқыр болсаң, тауып көр»	заттарды салыстыра білу ұғымын бекіту. Логикалық ойлау қабілеттерін арттыру. Пішіндер жайлы білімдерін бекіту, логикалық ойлауларын, қиялдарын дамыту.	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Монгол», «Коломбовое яйцо» ойыны «Игровизор»,  логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар 	1
31	«Қызықты математика»	логикалық ойлау қабілеттерін, қиялдарын дамыту; ойын тапсырмаларға деген қызығушылықтарын дамыту; логикалық ойындар мен шытырман жолдарды пайдалану арқылы балалардың есте сақтау қабілетін дамыту; Балалардың тәулік мезгілдерін, апта күндерінің жыл айларының реті туралы білімін бекіту	Картоннан жасалған геометриялық пішіндер 5–түрі. логикалық тапсырмалар, сандар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Танграм» «Игровизор» 	1

32	«Сөзжұмбақ»	Балалардың шығармашылық және ойлау қабілетін дамыту. - ой - өрісін, білім көкжиегін тексерумен қатар өтілген материалды қаншалықты меңгергенін тексеру	логикалық тапсырмалар, сызба тапсырмалар, сандар, «Коломбовое яйцо» ойыны, «Игровизор» 	1
33	«Ненің суреті жасырылған?»	Балалардың оқыл ойын дамыту, ойлау қабілетін жетілдіру, өзіндік іскерлік қасиеттерін қалыптастыру, заман талабына сай ойы жүйрік етіп тәрбиелеу.	сызбалар 	1
34	«Миға шабуыл»	«Реттік сандарды ата», «Қай сан қалып қойған?», «Әрі қарай сана» осындай ойындар арқылы санауға жаттықтыру, олардың сан белгілерін, сандар және шектес сандардың ара-қатынасы туралы білімдерін тиянақтау.	сандар, сызбалар 	1
35	«Жылдам ойлан!»	Сандар туралы өткенді пысықтау, ойындар арқылы ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту.	түрлі-түсті шарлар, үлестірмелі карточкалар, сандар, сызбалар	1
36	Не білдім, не үйрендім	Қызықты тапсырмалар арқылы алған білімдерін қайталау; есептеу дағдыларын жаттықтыру; геометриялық пішіндер және	Қоршаған орта дидактикалық ойындар картотекасы.	1

	геометриялык денелер туралы билимдерин бекиту; баланын тилин, ойун танымдык кабилетин дамыту.		
Барлыгы			36 сагат

№1

Ересектер тобының ұйымдастырылған іс-әрекетінің технологиялық картасы.

Білім беру саласы: Таным

Вариативтік бөлімі: «Қызықты логика әлемі»

Сабақтың тақырыбы: «Кәне, кім тапқыр!»

Сабақтың мақсаты: Қызықты тапсырмаларды орындауға жаттықтыру, математикадан алған білімдерін пысықтау, ой-өрісін кеңейтіп, логикалық ойлауды жеделдетуге баулу, танымдық қабілетін, қызығушылығын арттыру.

Сабақтың көрнекілігі: жануарлардың суреттері, жемістердің үлестірмелі суреттері, сызба карточкалар, санағыш таяқшалар, үн таспа, пішіндердің суреттері.

Іс-әрекет кезеңі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық қозғаушылық	Кім тапсырмаларды көп орындаса, сол жеңімпаз болады. «Кім, тапқыр?» Түзу, қисық, алу, қосу, санау, санамақ, балабақша т.б. (артық сөзді  тап)	-қуанады, - шартты қабылдайды, -мүқият тыңдайды, -тырысады, -ойлайды -жауап береді. -<u>балабақша</u> деген артық сөзді табады.
Ұйымдастырушылық ізденіс	Әуенмен топқа, Сайқымазақ келеді. (тапсырмаларын орындау)  1-тапсырма: Қызықты тапсырмалар 1) Сюжетті логикалық есептер Қоянға, түлкіге, аюға үш түрлі жалауша жасап берді – қызыл, сары, көк. Қояндағы жалауша қызыл емес, түлкідегі қызыл да, көк те емес. Кімнің жалаушасы	-қуанады, -амандасады, -қарсы алады. - тапсырмаларын орындайды. - логикалық есептерді орындайды. -тапсырманың шартын қабылдайды,

қандай?

2) Ардақ алма ағашынан 9 алмұрт, Гүлдана 2 алмұрт жұлып алды. Қыздардың қайсысы көп алмұрт жинады. Осы кезде әуенмен

Д/ойын:

«Пішіндерді есте сақта»

Пішіндердің орнын ауыстырмай, ретімен орналастыр.



2-тапсырма

«Сәйкес келмей тұрған суретті тап» (тауық, үйрек, өрмекші, торғай т.б)

3-тапсырма

«Монгол ойыны
/модельдермен жұмыс/

Берілген геометриялық пішіндерден кім не құрастырады.

Балалар үлгіге қарап
(түйе, сиыр, күшік)
құрастырады.



-ойланады, жауап береді.

- есепті шешеді. –жалаушалар (қызыл, сары, көк).

- қоянның жалаушасы

-көк, түлкінің жалаушасы

-сары, аюдың жалаушасы-
қызыл.

үлестірмелі санағыш
таяқшалар беріледі.

- (Ешқайсысы алмұрт жинаған жоқ, себебі алма ағашында алмұрт өспейді).

- жаттығуды орындайды.

-шартты тыңдайды, -
ойланады,

-жауап беруге талпынады,
-тырысады.

- фигураларды орнын
ауыстырмай ретімен қойып
шығады,

- фигураларға зейін салып
қарап естерінде сақтайды.

-үшбұрыш

-төртбұрыш,

-дөңгелек,

-сопақ,

орындарының ауысканын
табады.

-Шартты қабылдайды,

-мүқият қарайды,

-ойланады,

-талпынады,

-сәйкес келмей тұрған суретін
сызып тастайды.

-тауық,

- үйрек,

-өрмекші,

-торғай