

ТАНЫМ ҮРДІСТЕРІН ДАМУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР МЕН ЖАТТЫҒУЛАР

ЗЕЙІНДІ ДАМУҒА АРНАЛҒАН ЖАТТЫҒУ

«Түгендеу-шатастыру» ойыны

Мақсаты: Еріксіз зейінді дамыту.

Жүргізуші сол жерде отырған баланың атымен, тегін қате айтады. Бала зейін қойып, мұқият тыңдап отырады. Тек қана атымен тегін дұрыс айтқанда ғана алға шығады.

Егер кімде-кім қателессе, ойыннан шығады, айыбын төлейді (жұмбақ, жаңылтпаш, әзілөлең)

Зейіннің бөлінуін дамытуға арналған жаттығу

Мақсаты: Баланың танымдық белсенділігін ояту, зейінін және ес процесін дамыту.

Кері санай білетін болса, 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 деп санай отырып, жалпы дамыту жаттығуы еңкею, отыру, бұрылу сияқты қарапайым жаттығуды орындату керек. Мұны жылдамырақ орындатуға немесе жаттығусыз санауға болады. Қателік санын, уақытты есептеуге болады.

Сен білетін бала үшін зейіннің бөлінуін жаттықтыру үшін мынадай жаттығу жүргізуге болады. 25 тор көзге ретсіз 1-ден 5-ке дейінгі сандар жазылған, соның ішінде 10 саны жоқ, бала қарап тұрып, қай санның жоқ екенін тез ауызша айтса, психолог жазу арқылы санап тұрады.

ОЙЛАУДЫ ДАМУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР МЕН ЖАТТЫҒУЛАР

Ғарышқа саяхат (Логика)

Мақсаты; Балалардың Ғарыш әлемі жайлы түсініктерін кеңейту. Логикалық ойлауындамыту, 5 көлеміндегі санды есептеу дағдысын дамыту, тура және кері санауға, сандар

көршісін атауды, кеңістікті бағдарлау, геометриялық пішіндер туралы білімдерін кеңейту. Білімге деген құштарлықтарын дамыту.

«Түрлі – түсті доптар» жаттығуы

Мақсаты: балалардың логикалық ойлауын, көру арқылы есте сақтауын, ойша жұмыс істей білуін дамыту.

Балаларды түстерді ажыратып атай білуге дағдыландыру. Геометриялық пішіндерді ажыратып айту. Көру, есте сақтау, ойлау

қабілетін тілін дамыту. Үлкен-кіші ұғымын бекіту.

«Төртіншісі артық» әдістемесі.

Мақсаты: логикалық ойлау дағдыларын жетілдіру.

Психолог тақтаға суреттер іледі. Қай сурет артық екенін балалар табулары қажет. Мысалы: үш ыдыстың суреті, бір мысықтың суреті ілінеді.

ҚАБЫЛДАУДЫ ДАМЫТУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР МЕН ЖАТТЫҒУЛАР

«Жемістер мен көкөністер

Мақсаты: Жемістер мен көкөністер түсінік беру. Оларды ажырата білуге үйрету, қабылдау дүниетанымын дамыту.

Балалардың жеміс ағаштарын қорғап, оларға қамқор болуына ықпал ету үшін тәрбиелік әңгімелер жүргізу.

Сиқырлы саусақтар

Мақсаты: қабылдаудың тұтастығын дамыту.

1. Таң қалу (екі қолдың бас бармағын көтеру).
2. Өзінді көрсету (бір саусақпен).
3. Сәлемдесу (қолды жоғары көтеру).
4. Қорқыту (сұқ саусақпен).
5. Жеңіс! (екі қолды жоғары көтеру).

ҚИЯЛДЫ ДАМЫТУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР МЕН ЖАТТЫҒУЛАР

Ине мен жіп

Мақсаты: қиялды және шығармашылық қабілетін дамыту. Жүргізуші: Мен ине боламын, ал сендер жіпсіңдер.

Сендер менің артымнан бір-бірлеріңнің белдеріңнен ұстап тұрыңдар. Қазір бәріміз алдымызда тұрған кедергілер арасынан үзілмей жүгіреміз. Кім жіпті үзсе сол ойыннан шығады.

«Ойыншықты сипатта»

Мақсаты: шығармашылық қиялды дамыту.

Жүргізуші балаларға қолындағы ойыншықты мұқият қарап алуды ұсынады. (1 минут) Мысалы: қуыршақ, қоян, түлкі, түйе т. б. Алынатын ойыншықтар түрлі – түсті және бөліктері бірнешеу болуы шарт. Ойыншықты жасырып, балалардан сол ойыншықты көргенде

түр – түсі, пішіні, көлемі, дене бөліктерін есінде сақтағанын сипаттап әңгімелеп беруді талап етеді. Ойыншықты дәл, нақты сипаттап берген бала ойынды әрі қарай жалғастырады.

ЕСТЕ САҚТАУ ҚАБІЛЕТІН ДАМУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР МЕН ЖАТТЫҒУЛАР

Сөз моншақтар

Мақсаты: көріп есте сақтауын дамыту.

Жүргізуші балаларға бір сөз айтады, ол сөздің басында қандай әріп есітілетінін сұрайды. Соңғы әріпке сәйкес келесі сөз ойлап оны бала жалғастырады. Осылайша «жіпкетізген моншақтай» сөз моншақтарын тізіп айтуға жаттығады. Қай бала көп сөзді есінде сақтап, көп сөз ойласа, сол бала жеңіске жетеді, ол жаңа сөзді өзі бастап ойынды жүргізеді.

"Мен қапқа салдым" ойыны

Мақсаты: есте сақтау қабілетін дамыту.

Нұсқау: Жүргізуші ойынды бастап "мен қапқа салдым" дейді. Келесі ойыншы оны қайталап, тағы бір жемістің түрін қосады. "Мен қапқа банан мен алма салдым." Келесі ойыншылар осы айтылғандарды қайталап, әрқайсысы жемістің түрін қосып отырады. Ойын осылай жалғаса береді. Бұл ойында кімнің жеңгені немесе кімнің жеңілгені маңызды емес, ең бастысы бала бұл ойында есте сақтау қабілетін еркін дамытса болғаны.