

«Көбелектер» тобы балаларымен топтық

жұмысының перспективалық жоспары

Перспективный план групповой работы

с детьми группы «Көбелектер»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тақырыбы**  **Тема** | **Мақсаты**  **Цель** | **Ойын барысы**  **Ход игры** | **Күні**  **Дата** |
| 1 | Ойын: "Әріп қандай?»  Игра: «На что похожа буква?» | Мақсаты: зейінді, қиялды дамыту, ассоциативті ойлауды жаттықтыру,  ассоциативті байланыс орнатуға үйрету.  Цель: развивать внимание, воображение, тренировать ассоциативное мышление,  учить устанавливать ассоциативные связи. | Ойын балалар тобымен өткізіледі. Мұғалім кез –келген әріпті салады және баланы ойлануға, сурет салуға және оның қандай екенін айтуға шақырады?  Мысалы, Ж қоңызға, Ш– тараққа, В – көбелектің жартысына және т. б.  Игра проводится с группой детей. Педагог рисует какую –либо букву и предлагает ребенку подумать, нарисовать и сказать, на что она похожа?  Например, Ж похожа на жука, Ш – на расческу, В – на половинку бабочки и т.д. | 3.02.2023 |
| 2 | Ойын: "Ұшады-ұшпайды"  Игра: «Летает – не летает» | Мақсаты: зейінді ауыстыру қабілетін үйрету.  Цель: обучение способности к переключению внимания. | Тапсырманың сипаттамасы: мұғалім балаларға: "енді мен әртүрлі сөздерді атаймын. Мен ұшатын затты атаған кезде-қолыңызды шапалақтаңыз, ұшпайды аяғыңызды таптаңыз"  Сөздер: ұшақ, кітап, жылқы, қарға, есік, жүзім, ит, шымшық , тікұшақ, аяқ киім, қарындаш, пряник, тоқылдақ, терезе, бұқа, етік, ешкі, сүт, шыны, үй, сұңқар, ұшақ.  Описание задания: Педагог говорит детям: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову летающий предмет – хлопните в ладоши, не летающий топните ногами»  Слова: **самолет**, книга, лощадь, **ворона,** дверь, виноград, собака, **синица**, **вертолет,** туфли, карандаш, пряник, **дятел**, окно, **снегирь**, сапоги, коза, молоко, стекло, дом, **ястреб, самолет.** | 10.02.2023 |
| 3 | Ойын: "Назар"  Игра: «Внимание» | Мақсаты: көрнекі есте сақтау қабілетін дамыту.  Цель: развивать зрительную память. | Тапсырманың сипаттамасы: қағаз парағына 10 секунд ішінде сурет салыңыз. ересек адам көрсетті.  Описание задания: Нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 10 сек. показывал взрослый. | 17.02.2023 |
| 4 | Ойын: "Тәртіпті есте сақта"  Игра: «Запомни порядок» | Мақсаты: есте сақтау қабілетін, зейінін дамыту.  Цель: развивать память, внимание. | Ойын барысы: Балалар кезек-кезек тәртіпте құрылады. Жүргізуші оларға қарап, бұрылып, кімнің артында тұрғанын тізімдеуі керек. Содан кейін басқа бала жүргізуші болады. Ойынның соңында тапсырманы қатесіз орындағандар белгіленеді  Ход игры: Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок. | 24.02.2023 |
| 5 | Ойын: "Не өзгерді?»  Игра: «Что изменилось?» | Мақсаты: зейінді, есте сақтауды, ойлауды дамыту, сөздік қорын бекіту,  есте сақтаудың белгілі бір әдісін қолданыңыз.  Цель: развивать внимание, память, мышление, закреплять  словарный  запас,  отрабатывать определенный метод запоминания. | Қозғалыс: ойын балалар тобымен өткізіледі. Мұғалім  үстел ойыншықтар (заттар). Содан кейін белгілі бір әдіспен: құрастыру  Ассоциация әдісімен, трансформация әдісімен, "Цицерон" әдісімен немесе  фотосуретке назар аудара отырып, жад балаға ойыншықтарды есте сақтауды ұсынады.  Мұғалім үшке дейін санайды, балалар көздерін жұмады. Мұғалім ойыншықтарды ауыстырады және  балаларға не өзгергенін еске түсіруді ұсынады? Балалар заттарды өз орындарына қояды және  олар аталады.  Ход:  игра  проводится  с  группой  детей.  Педагог  выставляет  на  стол  игрушки  (предметы).  Затем  с  помощью  определенного  метода:  составление  сюжета;  методом  ассоциаций,  методом  трансформации,  методом  «Цицерона»  или  ориентируясь на фотопамять предлагает ребенку запомнить игрушки.  Педагог считает до трех, дети закрывают глаза. Педагог меняет игрушки местами и  предлагает детям вспомнить, что изменилось? Дети ставят предметы на свои места и  называют их. | 3.03.2023 |
| 6 | Ойын:"Сиқырлы сан"  Игра: «Волшебная цифра» | Мақсаты: есте сақтау қабілетін жетілдіру; математикалық есепті бекіту; үйлестіру қабілетін дамыту.  Цель: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности. | Ойын барысы: Мұғалім егер сіз сандарды жақсы білсеңіз, онда сіз Білім еліне кіресіз дейді. Әрқайсысы үшін ол өзінің сиқырлы фигурасын айтады.  Сандар кілемшеге шашырап қойылады (ойынға қатысушылардың саны бойынша). Ойыншылар мұғалім айтқан нөмірін есте сақтайды. Мұғалімнің белгісі бойынша қатысушылар кілемге жүгіріп, олардың санын іздейді, содан кейін оң жақтағы кілемшені айналып өтіп, басталу орнына оралады.  Тапсырманы тез және дұрыс орындаған балалар атап өтіледі. Егер топта балалар көп болса, эстафетаны өткізуге болады.  Ход игры: Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру.  На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к ковру и ищут свою цифру, затем обегают коврик справа и возвращаются к месту старта.  Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету. | 10.03.2023 |
| 7 | Ойын: "Қол шапалақтау"  Игра: «Хлопни в ладоши» | Мақсаты: зейінді ауыстыру қабілетін үйрету.  Цель: обучение способности к переключению внимания. | Тапсырманың сипаттамасы: мұғалім балаларға: "енді мен әртүрлі сөздерді атаймын. Мен жануарды атаған кезде-қол шапалақтаңыз"  Сөздер: үстел, кітап, алаң, орындық, есік, жүзім, ит, қайшы, кітап, аяқ киім, қарындаш, доп, терезе, мысық, етік, ешкі, шыны, үй, жол, алма, ағаш, кілем, арыстан, қабырға, шатыр, қарбыз, шана, қар, жолбарыс, төсек, дәптер, шанышқы, мұз, шырша, қоян, қасқыр, галстук, лимон, аю, қауын, шәйнек, табақ, сөре, май, пальто, тиін.  Описание задания: Педагог говорит детям: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову какое-нибудь животное – хлопните в ладоши»  Слова: стол, книга, **лощадь**, стул, дверь, виноград, **собака**, ножницы, книга, туфли, карандаш, мяч, окно, **кошка**, сапоги, **коза,** стекло, дом, дорога, яблоко, дерево, ковер, **лев,** стена, крыша, арбуз, санки, снег, **тигр**, кровать, тетрадь, вилка, лед, елка, **заяц, волк**, галстук, лимон, **медведь**, дыня, чайник, тарелка, полка, масло, пальто, **белка.** | 17.03.2023 |
| 8 | Ойын: "Аты бойынша қоңырау шалыңыз"  Игра: «Вызови по имени» | Мақсаты: моторлы жадты, сөздерге ұзақ мерзімді есте сақтауды, зейіннің қарқындылығы мен тұрақтылығын, уақыт сезімін, ептілікті дамыту.  Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость. | Тапсырма сипаттамасы: қатысушылар екі командаға бөлінеді. Мұғалімнің белгісі бойынша олар бүкіл залда еркін қозғалады. Кенеттен тәрбиеші допты лақтырып, допты ұстап алуы керек бірінші команда мүшесінің атын атайды. Екінші команданың қатысушысы да осылай шақырылады. Допты бірнеше рет ұстаған команда жеңеді.  Описание задания: Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз. | 24.03.2023 |
| 9 | Ойын: "Төртінші қосымша"  Игра: «Четвертый лишний» | Мақсаты: заттарды маңызды белгілері бойынша жіктеу және жалпылау қабілетін дамыту.  Цель: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам и обобщать. | Дидактикалық материал: бес карточка, әр карточкада төрт зат бейнеленген; үш зат қандай да бір жалпы белгімен байланысты, ал төртіншісі артық.  Карта опциялары:  1. етік, табақ, тәпішке, етік  2. шанышқы, табақ, алма, кастрюль  3. алма, алмұрт жүзім, қияр  4. қызанақ, сәбіз, машина, картоп  5. бас киім, көлік, ұшақ, пойыз  Тапсырманың сипаттамасы: балаларға кезек-кезек карточкалар көрсетіледі.. Мұғалім былай дейді: "мына заттарға қараңыз: олардың төртеуі, үшеуі бір – бірімен байланысты, ал төртіншісі артық, оны алып тастау керек.  Дидактический материал: пять карточек, на каждой карточке изображены четыре предмета; три предмета связаны каким-либо общим признаком, а четвертый – лишний.  Варианты карточек:   1. сапог, тарелка, тапок, ботинок 2. вилка, тарелка, яблоко, кастрюля 3. яблоко, груша виноград, огурец 4. помидор, морковь, машина, картофель 5. шапка, машина, самолет, поезд   Описание задания:детям поочередно показывают карточки.. Педагог говорит: «Посмотрите на эти предметы: их четыре, три предмета как-то связаны между собой, а четвертый – лишний, его нужно убрать. Покажите и назовите этот предмет. ( Например: сапог, тапок, ботинок - это обувь, а тарелка – посуда). | 31.03.2023 |
| 10 | Ойын: "Қараңыз, есте сақтаңыз, қайталаңыз"  Игра: «Посмотри, запомни, повтори» | Мақсаты: зейінді, моторлы жадты дамыту.  Цель: развивать внимание, двигательную память. | Жабдық: адам позаларының схемалық бейнесі бар суреттер.  Қозғалыс: ойын жеке немесе балалар тобымен өткізіледі. Мұғалім ұсынады  балаларға адамның әртүрлі позалары бейнеленген суреттер дәйекті түрде беріледі. Балалар  қажетті қимылдарды орындаңыз, содан кейін мұғалім балаларға уақыт өте келе ұсынады  қозғалыстар тізбегін қайталаңыз.  Оборудование: картинки со схематическим  изображением поз человека.  Ход:  игра  проводится  индивидуально  или  с  группой  детей.  Педагог  предъявляет  детям  последовательно  картинки  с  изображением  различных  поз  человека.  Дети  выполняют  необходимые  движения,  затем,  через  время  педагог  предлагает  детям  воспроизвести последовательность движений. | 7.04.2023 |
| 11 | Ойын: "Солай бола ма, жоқ па?»  Игра: «Так бывает или нет?» | Мақсаты: логикалық ойлауды дамыту, пайымдаулардағы сәйкессіздікті байқай білу.  Цель: Развивать логическое мышление, умение  замечать непоследовательность в суждениях. | Ойын барысы: Мұғалім ойын ережелерін түсіндіреді: Мен сіз болмайтын нәрсені байқауыңыз керек оқиғаны айтамын.  "Жазда, күн жарқырап тұрғанда, балалар екеуміз серуендеуге шықтық. Олар қардан Снеговик жасап, шанамен сырғанай бастады". "Көктем келді. Барлық құстар жылы жерлерге ұшып кетті. Аю өз ұясына кіріп, көктем бойы ұйықтауға шешім қабылдады...»  Ход игры: Педагог объясняет правила игры: Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.  «Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...» | 14.04.2023 |
| 12 | Ойын:"Қателеспе"  Игра: «Не ошибись» | Мақсаты: ойлау жылдамдығын дамыту; балалардың тәуліктің әртүрлі уақытында не істейтіні туралы білімдерін бекіту.  Цель: развивать быстроту мышления; закрепить знания детей о том, что они делают в разное время суток. | Ойынның барысы: қолыңызға текше алғаннан кейін, сіз кез-келген әрекетті, тәуліктің белгілі бір уақытында жасалатын әрекетті атауыңыз керек, содан кейін тәуліктің кез-келген уақытын атай отырып, текшені басқа ойыншыға беріңіз.  Балалар таңертең, түстен кейін, кешке, түнде не істейтіндерін есіне алады. Содан кейін мұғалім ойынды ұсынады: - " балалар, енді сенімен осылай ойнайық. Мен бір сөзді, күннің бір бөлігін атаймын, ал сіз осы уақытта не істеп жатқаныңызды есіңізде сақтайсыз. Мысалы, Мен "таң"сөзін айтамын. Сіз не атайсыз?»  Балалар: "біз оянамыз, амандасамыз, бетімізді жуамыз, тістерімізді жуамыз, тараймыз" және т. б.  Ход игры:Получив в руки кубик, надо назвать одно какое-либо занятие, действие, которое делают в определенное время суток, затем, назвав любое время суток, передать кубик другому игроку.  Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем педагог предлагает игру: - «Дети, давайте теперь с вами поиграем вот так. Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспомните, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете?»  Дети вспоминают: «Просыпаемся, здороваемся, умываемся, чистим зубы, причесываемся» и т.д. | 21.04.2023 |
| 13 | Ойын: "Сипаттама бойынша тап"  Игра: «Угадай по описанию» | Мақсаты: заттарды белгілері бойынша салыстыру, заттардың айырмашылықтарын атау қабілетін қалыптастыру.  Цель: формирование умения сравнивать по признакам предметы, называть отличия предметов. | Тапсырманың сипаттамасы: мұғалім балаларға не туралы (қандай көкөніс, жануар, ойыншық туралы)айтып, осы тақырыптың сипаттамасын ұсынады. Мысалы: бұл көкөніс. Ол қызыл, дөңгелек, шырынды (қызанақ). Егер балаға жауап беру қиын болса, оның алдына түрлі көкөністермен суреттер қойылады және ол дұрысын табады.  Описания задания: педагог предлагает детям угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный. | 28.04.2023 |
| 14 | Ойын: "Қолтаңба бойынша топтау"  Игра: «Сгруппируй по признаку» | Мақсаты: балаларды заттарды маңызды белгілері бойынша топтастыруға, логиканы дамытуға үйрету.  Цель: учить детей группировать предметы по существенному признаку, развивать логику. | Ойын барысы: ойын үшін сізге 15-20 түрлі зат қажет. Оларды балалардың алдына үстелге қою керек, содан кейін тек бірдей қасиетке ие заттарды таңдауды ұсыну керек:  металл;  ағаш;  дөңгелек;  жеуге жарамды;  қызыл;  кішкентай;  мектепке қажет және т. б.  Тапсырманы жеке балаға немесе балалардың бүкіл тобына ұсынуға болады.  Ход игры: Для игры понадобится 15 – 20 разных предметов. Их нужно положить на стол перед детьми, а затем предложить отобрать только те предметы, которые обладают одинаковым свойством:  металлические;  деревянные;  круглые;  съедобные;  красные;  маленькие;  которые нужны для школы и т.д.  Задание можно предлагать отдельному ребенку или целой группе детей. | 5.05.2023 |
| 15 | Ойын: "Не өзгерді?»  Игра: «Что изменилось?» | Мақсаты: кеңістіктік көріністерді қалыптастыру: алдыңғы, артқы, арасында, оң, сол, жоғарғы.  Цель: Формирование пространственных представлений: впереди сзади, между, справа, слева, вверху. | Ойын әрекеттері: балалар көрмеуі үшін заттарды экранның артына ауыстыру, қуыршақ кейіпкерін қолдану арқылы болжау.  Ойын барысы: ойында ақжелкен қуыршақ кейіпкері қолданылады. Көңілді және бұзық, ол үнемі бір нәрсені өзгертеді, жылжытады, содан кейін ұмытып кетеді және жігіттерден ойыншықтарын қайда қойғанын айтуды сұрайды.  Ақжелкен балаларға жүгінеді:  - Мұнда не өзгерді?  Балалар сөздерді артқы, арасында, оң жақта, сол жақта, жоғарғы жағында атайды.  Ойынды керісінше өткізуге болады. Ақжелкен ойыншықтарды қайта реттеуді сұрайды, ал ол шақырған бала тапсырманы орындайды. Басқа балалар орындалу дұрыстығын бағалайды.  Игровые действия: Перестановка за ширмой предметов так, чтобы дети не видели, отгадывание с использованием кукольного персонажа.  Ход игры:В игре используется кукольный персонаж Петрушка. Весёлый и озорной, он всё время что – то переставляет, передвигает, а потом забывает и просит ребят подсказать ему, куда он поставил свои игрушки.  Петрушка обращается к детям:  - Что изменилось здесь?  Дети отгадывают, называют слова *сзади, между, справа, слева, вверху.*  Можно провести игру наоборот. Петрушка просит переставить игрушки , а вызванный им ребёнок выполняет задание. Другие дети оценивают правильность выполнения. | 12.05.2023 |
| 16 | Ойын: "Суретші нені салуды ұмытып кетті?»  Игра: «Что забыл нарисовать художник?» | Мақсаты: байқауды дамыту, қабылдау кезінде өзінің өткен тәжірибесі мен білімін қолдана білу.  Цель: Развитие наблюдательности, умения использовать при восприятии свой прошлый опыт и знания. | Дидактикалық материал: карталар жиынтығы. Мысалы: Түлкі-құйрығы жоқ, тарақ-тістері жоқ, машина-дөңгелектері жоқ, балық-қанаттары жоқ және т. б.  Тапсырманың сипаттамасы: балаларға әр карточка кезектесіп ұсынылады, ал мұғалім: "суретші нені салуды ұмытып кетті?»  Дидактический материал: набор карточек. Например: лиса - без хвоста, расческа- без зубчиков, машина – без колес, рыба – без плавников и т.д.  Описание задания:детям предлагается поочередно каждая карточка, и педагог спрашивает: «Что забыл нарисовать художник?» | 19.05.2023 |
| 17 | Ойын:"Нүктелер"  Игра: «Точки» | Мақсаты: кеңістіктегі бағдарлауды дамыту.  Цель: Развитие ориентирования в пространстве. | Дидактикалық материал: қоян (парақтың төменгі сол жақ бұрышында) және үй ( парақтың жоғарғы оң жақ бұрышында) салынған тапсырмасы бар парақ, қоян мен үйдің арасында көптеген нүктелер салынған.  Тапсырманың сипаттамасы: мұғалім балаларға: "қоян адасып, үйіне жол таба алмайды. Сіз оған көмектескіңіз келе ме? Содан кейін нүктелерді қосып, қояннан оның үйіне жол салыңыз.  Дидактический материал: лист с заданием, на котором нарисован зайчик ( в нижнем левом углу листа) и домик ( в верхнем правом углу листа), между зайчиком и домиком нарисовано большое число точек.  Описание задания:Педагог говорит детям: «Зайчик заблудился и не может найти дорогу к своему дому. Ты хочешь ему помочь? Тогда, соединяя точки, нарисуй дорожку от зайчика к его дому. | 26.05.2023 |