

# Сабақтың психологиялық ахуалы

\* Балаға күштеп білім беруден гөрі, баланың білімге деген құштарлығын ояту ең маңызды мақсат. (К.Д. Ушинский)

\* Ұстаздың ең басты парызы – сабақта көңіл қанағаттанарлық жағдай, көтеріңкі көңіл-күй, жалпыға бірдей өзара сыйластық кеңістігін қалыптастыру. Сабақты бастамас бұрын психологиялық ахуал тудырып оқушыларды ояту керек.

# Ұтымды психологиялық ахуал:

- \* қиялдану процестерін арттыруға;
- \* жаңа ақпаратты меңгеруге
- \* есте сақтау процесін арттыруға
- \* оқу еңбегін өнімді, сапалы болуына

# Ұйымдастыру кезеңі

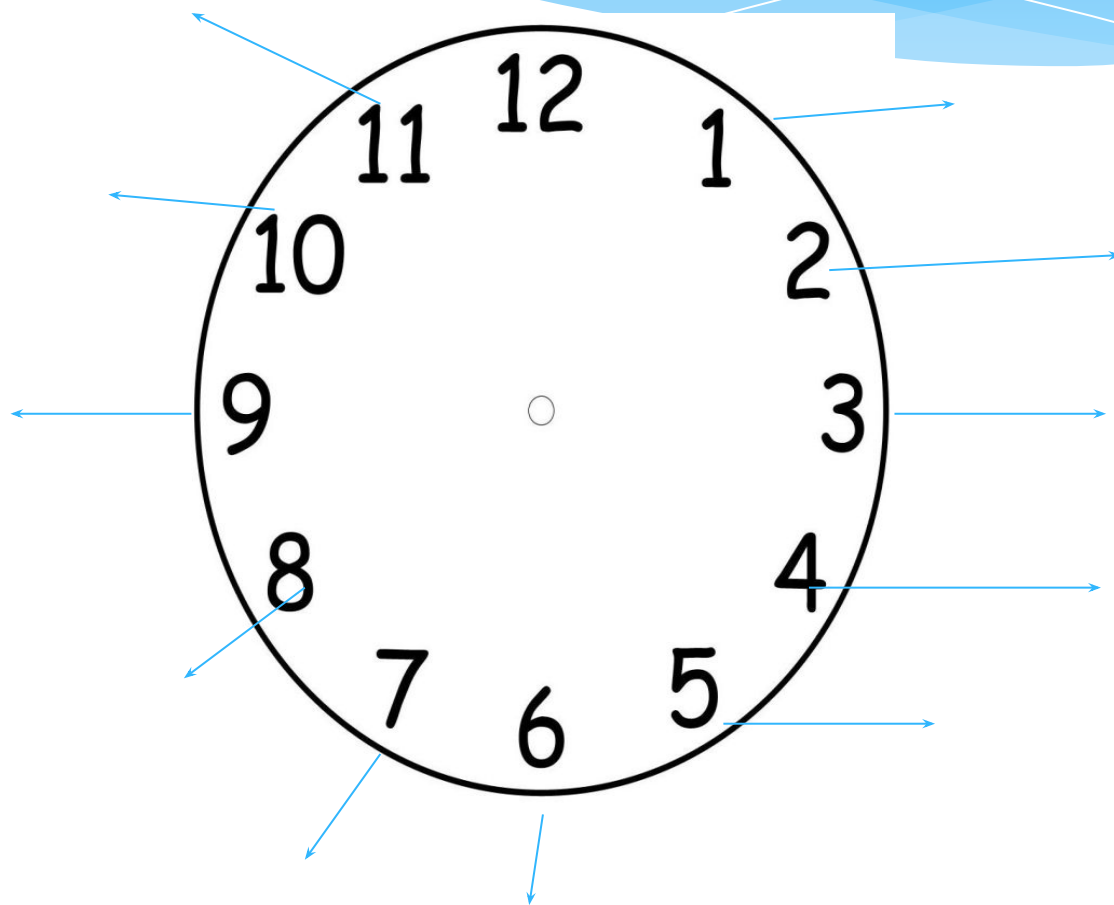
- \* -Оқушылармен амандасу
- \* -сыныптың сабаққа даярлығын қадағалау
- \* -Мұғалімнің дауыс мәнері
- \* -Оқушының зейінін сабаққа аудару, оқушылардың тәртібі.

# Оқушыларды топқа бөлу

- \* -Әуен арқылы
- \* -Ай бойынша
- \* -Ертегі кейіпкерлері арқылы
- \* -Сандар жазылған қима қағаздары арқылы т.б

# Тренинг

## Сағат тілімен достар



- \* **1- қолын қысу**
- \* **2-арқасын сипалау**
- \* **3-күлімдеу**
- \* **4- қол бұлғау**
- \* **5-жылы сөз айту**
- \* **6-тілеу айту**
- \* **7-массаж жасау**
- \* **8-басын сипау**
- \* **9-бетін сипау**
- \* **10-көзін қысу**
- \* **11-жүрегін сыйласа**
- \* **12-құшақтау**



**Дидактикалық ойындар– бала  
миын жаттықтыратын әрі  
тынықтыратын негізгі  
жаттығу.**

**Міндеті-баланың  
қызығушылығын арттырып  
ояту белсенділігін дамытады.**

**Ойын сабақтың басында –  
өткен сабақты еске түсіреді.**

**Сабақтың ортасында – көңіл -  
күйін сергітеді, ерік - жігерін  
дамытады, сабаққа ынтасын  
арттырады. Сабақтың  
соңында – тақырыпты бекіту,  
сабақта алған білімді  
жинақтау мақсатын көздейді.**

# Ойындар

## \* «Жалғасын тап» ойыны

Мақсаты: Мақал-мәтелдерді есте сақтау қабілеттерін арттыру.

\* Ойын шарты: Мақал екі қатарға жазылады. Бірінші қатарда басы, екінші қатарда соңы жазылады. Мақал басы мен соңының орындары ауыстырылып жазылады. Оқушының міндеті тілдік сызықшамен қосу арқылы әр мақалдың толық мағынасын шығару.

\* А) Ердің сыншысы

бітеді

\* Ә) Жақсы болсаң,

жүректе

\* Б) Ерлік білекте емес,

ашу-дұшпан

\* В) Жері байдың

ел

\* Г) Ақыл дос,

ардақты ат,

\* Ғ) Кім еңбек етсе

жақын көп

\* Д) Мал баққанға

сол тоқ

\* Е) Адам деген-

елі бай

\* **«Кім тез?» ойыны.**

\* Интерактивті тақтадан суреттер көрсету. Әр қатардан 4 оқушы сурет бойынша сөйлем ойлап айтады.

Интерактивті тақтадағы суреттерді (қозы, аңшы, бор, нан, алма, бота, күн, қыз, сүргі, ай, тышқан) қатыстырып тез сөйлем ойлайды. Сол сөздермен фонетикалық талдау жасайды.

## \* «Сөз тапқанға қолқа жоқ» ойыны.

\* Қойылған сұрақтарға берілген әріптерден басталатын сөздермен жауап беру. (**Е,Б,Ә**)

- \* 1. Сен бүгін нешеде тұрдың?
- \* 2. Сен қандай үйірмеге барасың?
- \* 3. Демалыста қайда барасың?
- \* 4. Сабақ нешеде басталады?

## \* «Бәйге» ойыны.

- \* Мақсаты: Шапшаң ойлауға, жинақылыққа үйрету, тез, әрі дұрыс жауап бере білуге дағдыландыру.
- \* Ойын шарты: Бұл ойынның әр қатардан бір-бірден шабандоз шығады. Ойын белгілі бір тақырыпты өткеннен кейін бекіту мақсатында жүргізуге болады. Мұғалім тақырыпқа сай сұрақтарды айтады, шабандозшылар тез әрі дұрыс жауап беру қажет. Әрбір дұрыс жауап- бір қадам алға жылжу.
- \* Мысалы: «Сөз құрамы» тақырыбынан кейін мынандай сауалдар қоюға болады.
- \* 1. Сөз дегеніміз не?
- \* 2. Сөз құрамына не жатады?
- \* 3. Түбір дегеніміз не?
- \* 4. Қосымша дегеніміз не?
- \* 5. Жұрнақ дегеніміз не?
- \* 6. Жалғау дегеніміз не?
- \* 7. Түбірлес сөз дегеніміз не?

# Әдебиет сабақтарында

- \* Ыстық орындық әдісі – бір оқушыны орындыққа отырғызып сұрақтар қояды жанылса ыстық орындыққа күйіп қалады.



# Қақпанға түсіру әдісі

- \* Әр топқа екі дұрыс , екі қате сұрақ қою. Қателескен оқушы қақпанға түседі





# Ынтымақтастық атмосферасын қалыптастыру

## \* Сергіту. Қызығушылықты ояту.

- \* Ертегі кейіпкерлерінің жақсы қасиеттерін келесі оқушыға айтқызу. Мысалы: «Сен Ер Төстік сияқты батырсың» т.б.

Кейіпкерлерге хат жазу.

- \* «Ер Төстік» ертегісінен өздеріне ұнаған бөліміне сурет салу, ертегі құрастырып жазу.

## \* Көрініс

- \* Кендебай мен жетім баланың кездесуі т.б
- \* Рөлге бөліп оқу

# Бейнефильмдерді көрсету арқылы

Ертегілер тақырыбын өткен кезде  
шағын бейнефильм көрсету.

Басты кейіпкердің сөзін аудиоға жазып  
тындату

Ақын жазушылардың өміріне арналған  
деректі фильм көрсету

\* «Ақсақ құлан Жошы хан»  
тақырыбын өткенде

\* «Ақсақ құлан» мультфильмін  
көрсету.

\* «Қырық өтірік» ертегісін оқығанда

\* «Қырық өтірік» мультфильмін  
көрсету.

# Ақын – жазушылардың өмірбаянын өткен кезде

## \*Хронологиялық кесте

Мақсаты: Оқушылардың есте сақтау қабілетін дамытып, оларды жүйелі жұмыс жасауға баулиды.

# Сандар сөйлейді ойынын өткізу

\* Мысалы: Шәкәрім

Құдайбердіұлын өткен кезде

- \* 1858
- \* 1866
- \* 1905-1906
- \* 1907
- \* 1909-1910
- \* 1917
- \* 1931

# Рефлексия

- \* Сабақтан алған әсерлері мен ұсыныстарын жазу үшін стикерлер тарату. Сабақ туралы пікірлерін стикерге жазып қалдырады.

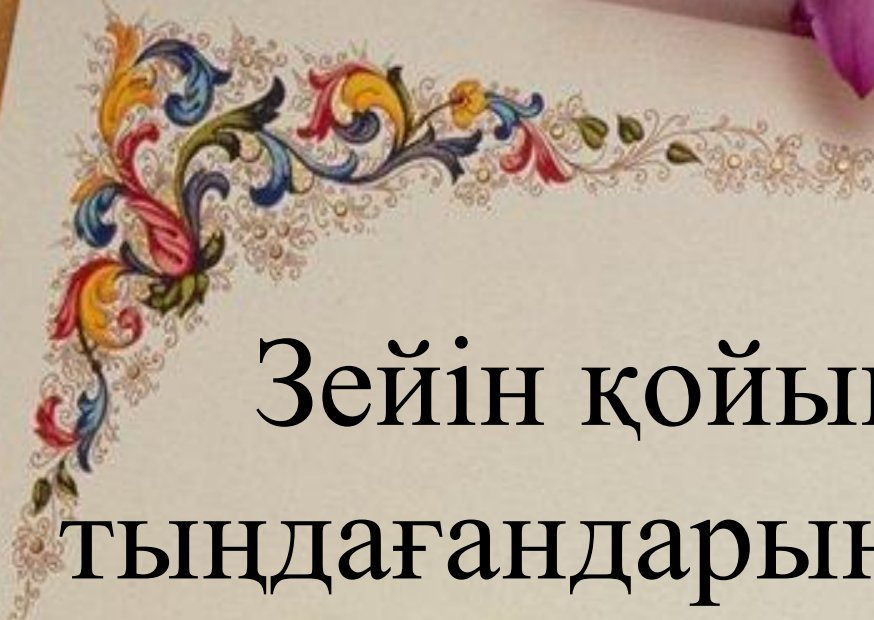
# Бағалау

- \* Мадақтау
- \* Қолпаштау
- \*

## Қорытынды

- \* Сабақтың мақсатына жету үшін сыныптың психологиялық ахуалын ескере отырып дұрыс ұйымдастыру қажет. Сонда ғана нәтижеге жетуге болады.





Зейін қойып,  
тыңдағандарыңызға  
рахмет!

