



“Еркемай” мектепке дейінгі балалар мекемесінде өткен
“Мамандығым – мақтанышым” балабақшадағы
тәрбиешілер сайысында **“Бас жүлде”** иегері Нұртазина
Нұргүл Жақыпбекқызы.



“Еркемай” мектепке дейінгі балалар мекемесі



Мамандығым – мақтанышым

(балабақшадағы тәрбиешілер сайысы)

Дайындаған: Н: Нұртазина.

Шалқар қаласы
2011 жыл





Қазақстан халқына Жолдауында:

“Кішкентай бүлдіршіндердің дамуына ықпал ететін үздіксіз білім берудің алғашқы сатысы ретіндегі мектепке дейінгі білім беруге баса назар аударған жөн”



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ МЕМЛЕКЕТтік
ЖАЛПЫҒА МІНДЕТті БІЛІМ БЕРУ С ТАНДАР ТЫ

**МЕКТЕЛКЕ ДЕЙІНГІ
ТӘРБИЕ МЕН ОҚЫТУ
НЕГІЗГІ ЕРЕЖЕЛЕР**

**ДОШКОЛЬНОЕ
ВОСПИТАНИЕ И ОБУЧЕНИЕ
ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Ресми басылым

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ

Астана

**МЖМБС-на сай балалардың
мүмкіншіліктерін ашуға бағытталған
білім берудің бес саласы**



ҚАТЫНАС



ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ



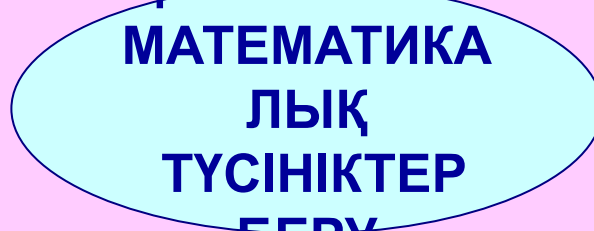
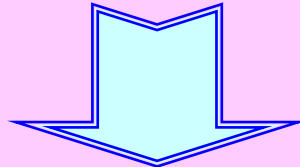
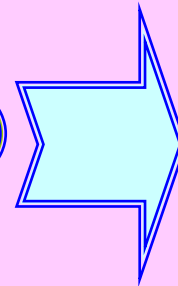
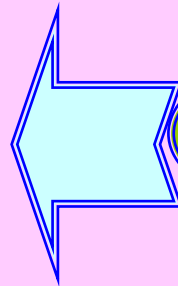
ҚАРАПАЙЫМ
МАТЕМАТИКА
ЛЫҚ
ТҮСІНІКТЕР
БЕРУ

ҚҰРАСТ
ЫРУ

ТАНЫМ

ЭКОЛОГИ
Я
НЕГІЗДЕР
I

ҚОРШАҒАН
ОРТАМЕН
ТАНЫСТЫРУ





Өзекжарды мәселем:

**«Ойын ұйымдастыру арқылы
балалардың дене қозғалысын,
тілін, ойын, белсенділігін
арттыру»**



Мақсатым :

**Балалардың денсаулығына
дұрыс жетілуіне назар
аудару. Ойынға
белсенділігін арттыру,
ептілікке еркіндікке,
батылдыққа,
тапқырлыққа,
жылдамдыққа баулу**



Міндеттерім:



1. Ойын түрлерін Қолдана отырып, баланың ақыл-ойын дамыту.



2. Ақыл-ойын дамытатын әртүрлі жаттығулар орындату.



Ұлы педагог К.Д.Ушинский «...
кім кімде оқушының тіл
Қабілетін дамытқысы келсе,
алдымен ой-Қабілетін дамытуы
тиіс»- деген.



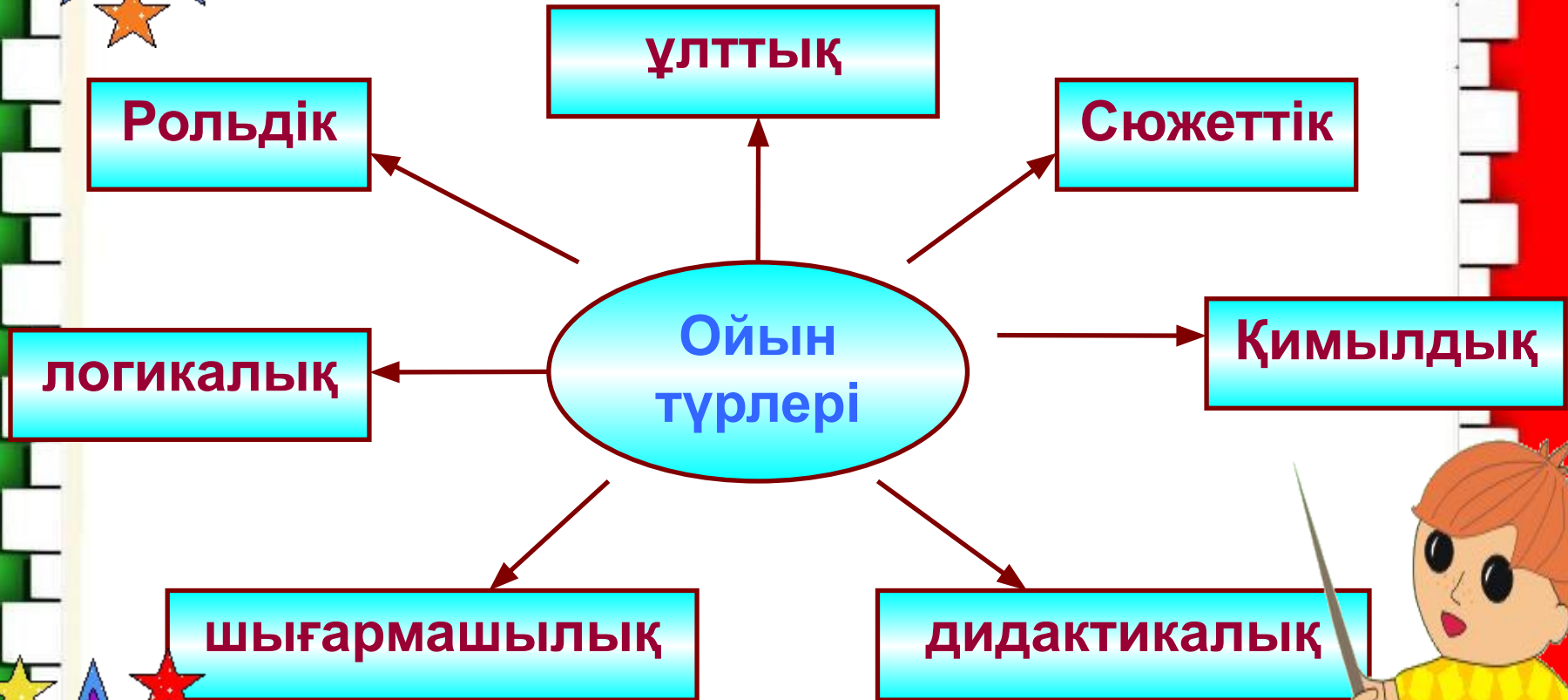
Даму процесі

```
graph TD; A[Даму процесі] --> B[Биологиялық фактор. (ата-анадан туа біткен ерекшелік)]; A --> C[Әлеуметтік фактор. (баланың өмір сүретін ортасы, адамдардың ортасы)]; A --> D[Баланың өз белсенділігі];
```

Биологиялық фактор.
(ата-анадан туа біткен ерекшелік)

Әлеуметтік фактор.
(баланың өмір сүретін ортасы, адамдардың ортасы)

Баланың өз белсенділігі



Дидактикалық ойын



ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ



«Көйлекті маған
кім берді?»



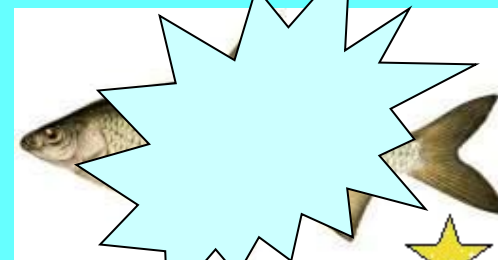
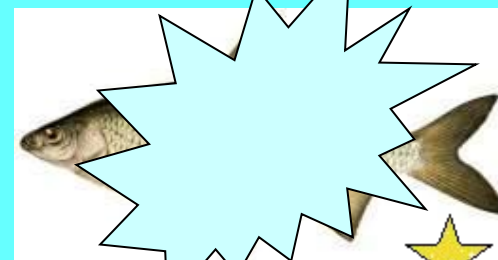
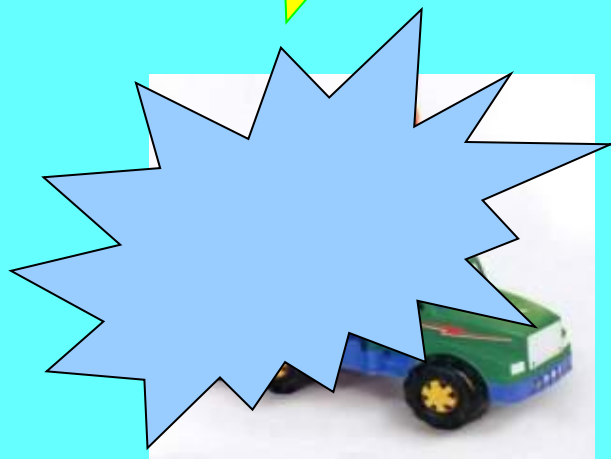
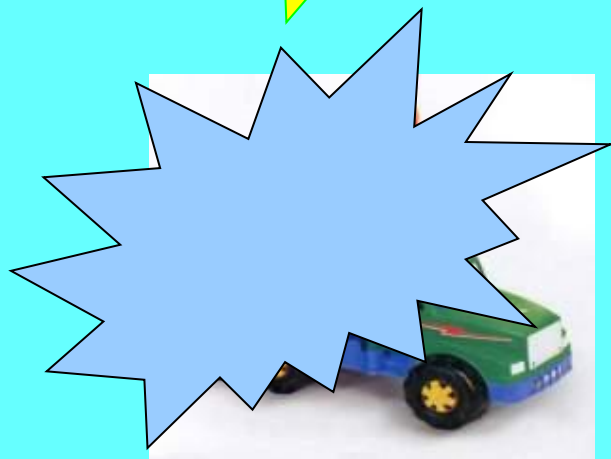
Рольдік- сюжеттік ойын



ЛОГИКАЛЫҚ ОЙЫН



Неңің суреті жасырылған?



ҚИМЫЛДЫҚ ОЙЫН



August 16

ТАҒИЯ ТАСТАМАҚ





О
Й
Ы
Н

Қиял

Ерік, жігер

Дүние танымы

Ақыл ойына

Мінез құлқы

Жеке қасиеттерін

Тілдің дамуына

Таным процесіне

Психикасына

Жалпы дамуына

*Ойын кезінде баланың ортамен қарым қатынасы кеңейіп,
таным қабілеті өсіп, мінез-құлқы қалыптасады.*

Тәрбие қасиеттері

достық

адамгершілік

тапқырлық

шапшаңдық

жауапкершілік

ұйымшылдық

белсенділік


қамқорлық

сенімділік

мейірбандық

ынтымақтастық

Ойын арқылы
осындай тәрбие
қасиеттері
қалыптасады.

A vibrant, pixelated illustration of a garden. In the background, a dense bamboo forest is illuminated by a bright light source. A red wooden bridge with a white railing spans a blue stream. The stream is decorated with lily pads and pink lotus flowers. A stone path leads from the foreground towards the bridge. On the left, there is a small blue pond with a waterfall and a yellow birdhouse. The scene is filled with various flowers, including purple and pink blossoms, and small blue birds flying in the sky. The overall style is reminiscent of a classic video game or a digital painting with a pixelated texture.

**Назар қойып
тыңдағандарыңы
зға рахмет!**