*АВТОРЛЫҚ ИННОВАЦИЯЛЫҚ*

*БАҒДАРЛАМА*

Мектеп жасына дейінгі

ересек (4 жастағы балалар) және мектепалды (5 жастағы балалар) топтарға арналған

INTELLECTUM ОЙЫНДАРЫ



**Дайындағандар:**

№27 сәбилер бақшасы басшысы:

Инжигуль Болатхан

№27 сәбилер бақшасы тәрбиешілері:

Гульсум Орумбаевна Исабаева,

Айжан Ниязкалиевна Аксанова;

МАЗМҰНЫ:

1. МАЗМҰНЫ
2. ТҮСІНДІРМЕ ЖАЗБА
3. БАҒДАРЛАМАНЫҢ МАҚСАТЫ- МІНДЕТТЕРІ
4. ИНТЕЛЛЕКТУМ ОЙЫНДАРЫ – ӘДІС-ТӘСІЛДЕР ЖҮЙЕСІНЕ ҚҰРЫЛҒАН ИННОВАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯ
5. МАҚСАТ –БАҒДАРЛАУ
6. ҰСЫНЫЛЫП ОТЫРҒАН ӘДІСТЕМЕЛІК ҚҰРАЛДЫҢ МАҚСАТЫ
7. БАЛАБАҚШАДА-ИНТЕЛЛЕКТУМ ТЕХНОЛОГИЯСЫНЫҢ ПАЙДАСЫ
8. ӨЗЕКТІЛІГІ
9. КҮТІЛЕТІН НӘТИЖЕ
10. БАҒДАРЛАМАНЫ ІСКЕ АСЫРУ КЕЗЕҢДЕРІ
11. ЕРЕСЕК (4 ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАР) ТОПҚА АРНАЛҒАН INTELLECTUM БАҒДАРЛАМАСЫ БОЙЫНША ПЕРСПЕКТИВТІ ЖОСПАР
12. МЕКТЕПАЛДЫ (5 ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАР) ТОПҚА АРНАЛҒАН INTELLECTUM БАҒДАРЛАМАСЫ БОЙЫНША ПЕРСПЕКТИВТІ ЖОСПАР
13. ЕРЕСЕК (4 ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАР) ТОПҚА АРНАЛҒАН ВАРИАТИВТІК БАҒДАРЛАМА БОЙЫНША ЗИЯТКЕРЛІК ОЙЫНДАР КАРТОТЕКАСЫ
14. МЕКТЕПАЛДЫ (5 ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАР) ТОПҚА АРНАЛҒАН INTELLECTUM ЗИЯТКЕРЛІК ОЙЫНДАРЫ БАҒДАРЛАМАСЫНА ҚОСЫМША ДЕҢГЕЙЛІК ТАПСЫРМАЛАР
15. ЕРЕСЕК (4 ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАР) ТОПҚА АРНАЛҒАН INTELLECTUM ВАРИАТИВТІК КОМПОНЕНТІ БОЙЫНША БІЛІКТЕРІ МЕН ДАҒДЫЛАРЫНЫҢ ДАМУЫНА МОНИТОРИНГ
16. МЕКТЕПАЛДЫ (5 ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАР) ТОПҚА АРНАЛҒАН INTELLECTUM ВАРИАТИВТІК КОМПОНЕНТІ БОЙЫНША БІЛІКТЕРІ МЕН ДАҒДЫЛАРЫНЫҢ ДАМУЫНА МОНИТОРИНГ
17. ҚОЛДАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ



2. **ТҮСІНДІРМЕ ЖАЗБА**

Бұл бағдарламаны құрастырушылар: Павлодар облысының білім беру басқармасы, Екібастұз қаласы білім беру бөлімінің «№ 27сәбилер бақшасы» КМҚК Инжигуль Болатхан, Павлодар облысының білім беру басқармасы, Екібастұз қаласы білім беру бөлімінің «№ 27сәбилер бақшасы» КМҚК тәрбиешілері: Гульсум Орумбаевна Исабаева, Айжан Ниязкалиевна Аксанова; Қазақстан Республикасы мектептерінде бүгінгі таңда білім саласына қатысты өте көп өзгерістер енгізілуде.

Қазіргі ұстаздар алдындағы міндет-ғылым мен техниканың даму деңгейіне сәйкес оқушыларға терең білім беріп,іскер және ойлауға қабілетті, әлемдік стандарттар негізінде ойлап,жұмыс істей алатын құзырлы тұлға тәрбиелеу болып табылады. Интеллект (лат.intellectus- таным,ұғыну,аңдау) – жеке тұлғаның ақыл-ой қабілеті. Ақыл-ой сезімі адамның таным әрекетімен байланысты.

«Ителлектум» – арнайы ойындар көмегімен баланың ой-өрісін дамытып, тез шешім қабылдай алуына, шапшаңдығын арттыруға жол ашатын бағдарлама. Мұнда, Германия,Дания,Канада сияқты әлемнің озық елдерінде алдыңғы қатардан көрінген ойыншықтар бір әдіске топтастырлыған.

«Интеллектум» жобасы біздің жеке төл өніміміз емес. Біз оны дистибутірлік түрінде «Интеллектум» қосымша білім беру орталығынан алғанбыз. Бұл бағдарламаны біз -тәрбиешілерге ,әдіскерлерге және басқа мамандарға қосымша ретінде мектепке дейінгі білім беру мекемелеріне ұсынамыз. Бұл жердегі негізгі құралдар – ойындар. Балаларға да, ересектерге де қызықты әрі ыңғайлы ойындар. Бізде әр ойынның баланы дамытатын дағдылары болады. Мысалы логикалық ойлау, критикалық ойлау, абстрактті ойлану, шешім қабылдау, проблемаларды шешу, команда құру, командамен жұмыс. Қоржында сол дағдыларға бағытталған 30 шақты ойын бар. Бұл былайша айтқанда үстел ойындары. Екі адамнан төрт адамға дейін ойнай береді. Бұл ойындарды ата-аналар да қолдана алады. Бұл психологиялық, педагогикалық, методологиялық маңызға ие. Ойынды ойнағанда баланың қасында педагог маман отырып, сол баланы жетілдіру керек. Мектепке дейінгі балаларға арналған 15 шақты ойын, мектеп жасындағыларға да 15 ойын бар. Мектепке дейінгі мекемелерде көбінесе 4-5 жас арасы, (түс пен форма ажырату, геометриялық фигураларды тану, көзбен көріп қабылдау реакциясын ажырату, қимыл-қозғалыс, ойлану реакциясы).

3. БАҒДАРЛАМАНЫҢ МАҚСАТЫ- МІНДЕТТЕРІ

**Мақсаты:**

ИНТЕЛЛЕКТУМ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ БАЛАНЫҢ ТҰЛҒА РЕТІНДЕ ДАМУЫН ,ЖАҚСЫ СӨЙЛЕУ ҚАБІЛЕТІН, СЫРТПЕН ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС, ҰЖЫММЕН ӘРЕКЕТ ЖАСАУЫН ЖӘНЕ ТАНЫМДЫҚ ҚАБІЛЕТТЕРІН АРТТЫРУ

**Міндеттері:**

-Ойын іс-әрекет арқылы балалардың пішіндерді ажыратып, аты мен түсін атауға, заттардың арасындағы пішін мен көлем арасындағы айырмашылықты білуге,түсіндіре алуға үйрету.

-Интеллектум ойындары арқылы мектепке дейінгі жас өспірімдердің зияткерлік қабілетін,көрнекі ойлауын ,үш өлшемде(3D) логикасын, көздің координациясын, психлмоторикасын, есте сақтау қабілетін дамыт;

-Балаларды ұқыптылыққа,тиянақтылыққа тәрбиелеу;

****

4.ИНТЕЛЛЕКТУМ ОЙЫНДАРЫ – ӘДІС-ТӘСІЛДЕР ЖҮЙЕСІНЕ ҚҰРЫЛҒАН ИННОВАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯ

****

****

**5.МАҚСАТ –БАҒДАРЛАУ**

-Ажырата білу;

- Ойлану;

- Белсенділік;

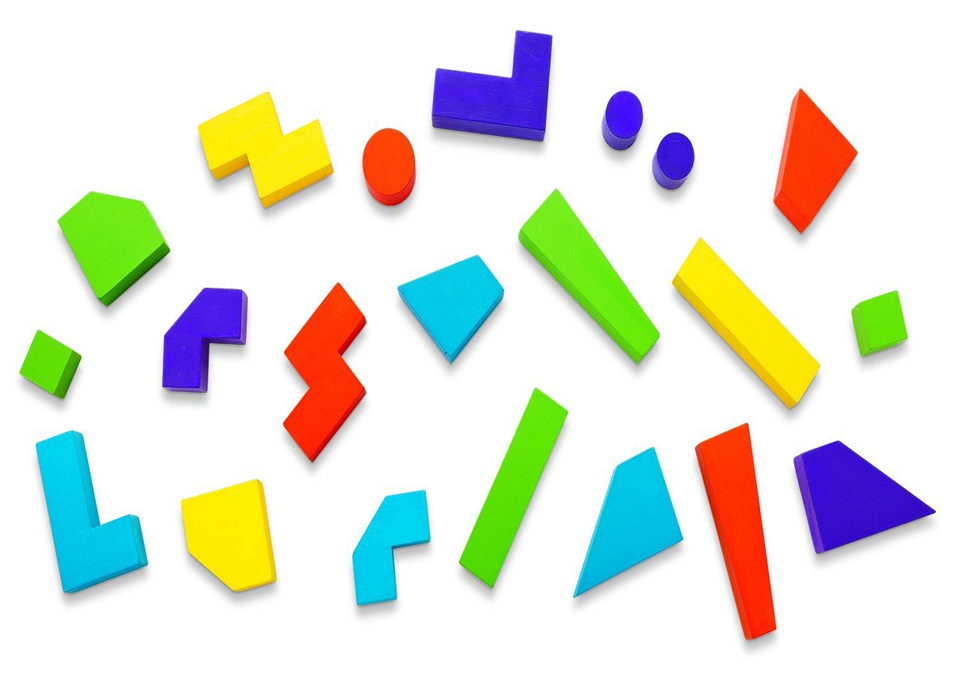
- Көру қабілеті;

- Ақыл-ой дамуы;

- Ұғу;

- Өнімділік;

- Топпен жұмыс;

****

**6.Ұсынылып отырған әдістемелік құралдың мақсаты:**

Мотивациялық жоспардағы қиыншылықтан өту үшін балаларға қызықты қосымша ұйымдастырылған іс әрекеттер жүргізу, яғни арнайы қосымша-дидактикалық  түрде, «Интеллектум» ойындар арқылы, болған әрекет арқылы баланың оқуға деген қызығушылығының тууы және баланың шеберлігі көзделген.

Берілген әдістемелік құралдмектепке дейінгі балалардың дамуына негізделген. Бұл бағдарлама түсіндірме жазба, перспективті жоспар, ойындар картотекасы және мониторингтен тұрады.Бағдарлама мектепке дейінгі балаларды өмірге дайындайды, баланың біліктілігін қалыптастырады. Тәрбиелеудің және оқытудың басты түрі  ойын болып табылады, яғни бұл баланың шынайы қалпы. Мысалы, қабылдауды дамытуға арналған ойындар – «Кәмпиттер әлеміне саяхат», «Танграм», «Шынжырлар», елестетуді дамыту үшін – «Біз бірге ойнаймыз.», «Сиқырлы айна», «Бірге ойнайықта,ойлайық», зейінді дамыту үшін – «Теңіз әлеміне саяхат», «Түрлі-түсті түймелер» және т.б. интеллектум-дидактикалық ойынға бірінші талап, балалармен өткізілген, олар танымдық қызығушылығын дамыту үшін қолданылған. Осы көзқараспен балаға ойынның  аса пайдалы, келесі талаптармен жауап қайтарады:

- баладағы қызығушылықтың өз бетімен қабілетінің тууы;

- өзінің қабілетін көрсету үшін балаға мүмкіндік беру;

- жарыстарға баланы еліктіру;

- дағды мен икемін қалыптастыру және өздігінен білімді іздестіруге жағдай жасау;

- ойын арқылы жаңа білім қайнар көзі мен икем және дағдыны бала үшін қол жетерлік болуы;

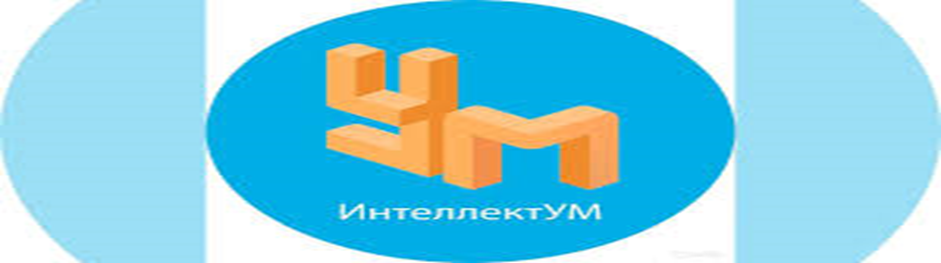
- жетістік үшін еңбегі сіңген мақтау қағазын алу, онда сен қанша рет ойынды жеңгені туралы емес, онда қанша дағды, икем және жаңа білім алғаны туралы деманстрация.

Балаларға ең алдымен мынандай ойындар керек, онда олар өздеріне жаңа білім алу үшін ашады, елесі, зейіні, ойлауы және баланың сөйлеуі, шығармашылық қабілетін дамытуға көмектеседі.

****

**7.БАЛАБАҚШАДА-ИНТЕЛЛЕКТУМ ТЕХНОЛОГИЯСЫНЫҢ ПАЙДАСЫ**

«Интеллектум» өнімдерімен ойнау арқылы балалар түрлі қасиеттерін дамыта алады. Айталық, біріншіден, визуалды қабылдау, яғни заттың түсін, пішінін, мөлшерін, көлемін, бағытын үйренеді. Сондай-ақ салыстырмлы түрдегі үлкен-кіші, алыс-жақын, азкөп ұғымдарын, ұқсас бөлшектерді айыру, үш өлшемді (3D) фигураларды анықтау, пішіндерден кескін құрау, ортақ көре білу қасиетін жақсартады. Екіншіден, креативті ойлау, яғни қиялын дамыту, қиялындағы пішіндерді сыза отырып көрсете білу, берілген тұспаларға сәйкес жаңа үлгілер жасай білуге машықтанады. Баланың танымдық қабілеті мен әлеуметтік дағдыларының негзін қалайтын, білім алу және тәрбие процесіндегі жетекші іс-әрекеттің түрі, өмір құбылыстарының сондай-ақ баланың ақыл-ойын қалыптастыруға бағытталған әсерімен ерекшеленетін әрекет- интеллектуалдық ойындар. Танымдық ізденімпаздықты дамытудағы оқыту әдістемесінің негізін қалаушы Я.А.Коменский «Таным бастамасы- сезімнен, бала сезіне білмесе, оның ой-өрісінде ешқандай өзгеріс болмайды. Оқытуды зат туралы сөзбен емес, сол затты бақылау арқылы шәкірттің ойын дамыту керек»,-деп жазған. Жеке тұлғасында танымдық белсенділігінің дамуы бес- алты жасында қалыптасатын балаларға аталмыш ойын түрлерін жиі пайдаланудың пайдасы зор. Мақсаты: Интеллектум- мектепке дейінгі логика ойындары (МДЛО). Ең алғаш Түркияда бастауыш мектептер үшін дайындалған бұл жүйе баланы арнайы дайындалған көпмақсатты ойыншықтарды сан түрлі жолдармен ойната отырып дамытуды көздейді. Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық іс-әрекетін, ойлау қабілетін, ой белсенділігін, көру-есту арқылы қабылдау қабілетін дамытатын оқу жүйесі. МДЛО арқылы балалар математика, геометрия түсініктерін үйрене отырып, топпен жұмыс барысында қоғаммен байланыс қабілеттері де жетіледі. Интеллектум ойындарының авторы, өзі де тәжірибелі педагог Осман Метиннің айуы бойынша, интеллектум ойыншықтарын қолдану арқылы балалардың бірінде көру арқылы қабылдау жетілсе, екіншісінде ойлау қабілеті немесе ой белсенділігі артқанын көреміз. Балаға өмірінің басынан дұрыс жөн беру ең маңызды іргетас. Сол үшін қабілеттері ашылып сол бағытта білім алуы үлкен жетістік. Әсіресе балалық шақтың баспалдағы болып саналатын балабақшада тәрбие беру өте маңызды. Интеллектум ойындары арқылы баланың бірте-бірте жеке тұлғаға 124 сай қабілеттері қалыптасады. Балалардың алдымен ұғу қабілеті, ары қарай заттарды топтастыру, бөлу, көру арқылы түйсіну сана-сезімдері жетіледі. Интеллектум ойындарының пайдалары: - Жеке және бүтін зат мағынасын үйренеді - Өзінің қабілеттерін және кемшіліктерін таниды - Түс және пішінін танып, ол туралы белгілі бір қорытынды шығара алады - Санау жүйесі және математикалық жолмен ойлауды үйренеді - Геометриялық пішіндерді жақсы біліп, аттандарын да жетік таниды - Мәселеге байланысты шешімге апаратын жолдарды ойлап, оған керекті жоспар құруды үйренеді - Алдындағы заттарға сәйкес не керек екенін, керекті құралдарды алып басқаларын бөлек қою сияқты жеңіл жоспар құра біледі. - Логикамен жеке заттан бүтінге, бүтіннен жекеге қарай ұғымдарды үйренеді. - Топ ішінде белсенді болып, керек жағдайда лидерлік қабілеті ашылады. Интеллектум ойындарының мақсаты: - Ажырата білу; - Ойлану; - Белсенділік; - Көру қабілеті; - Ақыл-ой дамуы; - Ұғу; - Өнімділік; - Топпен жұмыс; Балабақшадағы әр жұмыс баланың жеке тұлға болып қалыптасуын бекітетін шара. Осы орайда біздің балабақшамыздағы интеллектум балаларды дамытуға арналған бағдарламада алатын орны үлкен. Баланың даму кезеңін зерттеген уақытта білімнің өте мұқиятпен берілу керектігіне көзіміз жетеді. Алдымен баланы жан жақты жақсы тануымыз керек. Өзіне сенімді бала ережелерді орындау барысында қиналмайды. Өзінің қызығушылығы мен қажеттілігі қай бағытта болса соны жақсы көріп орындайды. Баланың өмірі ойыннан құралады. Оған кез келген тақырыпты ойын арқылы үйрете аламыз. Ең қиын тақырыптарды да ойын түріне айналдырып үйренуін жеңілдетеміз. Оңай көрінген ойындар қиындай бастағанда бала сол бағытта өзін дамытуға тырысады. Әр ұлттың қай кезеңде болмасын алдыға қойған мақсаты, ұлы міндеті өзінің ізін, ісін жалғасырар саналы, салауатты ұрпақ тәрбиелеу болған. Демек баланың өмірден қатар несібесімен қатар еншісінің үлес салмағында ата-анасымен қоса бойына білім мен тәрбиені сіңіре білетін балабақшадағы алғашқы тәрбиешісімен ұстазының орны бөлек. Балапандардың киелі ұясына айналған балабақша балалық шақтағы қызықты күндер, бала бойындағы алғашқы талант ұшқыны мен қызығушылығын дамытып, ақыл –ойының дамуына ықпал етеді.

****

**8.Өзектілігі:**

«Интеллектум» ойыны – бұл бала үшін ой иелігінен өткен құбылыс, оған бала өз еркімен ойынға қатысып, жаңа тәжірибе алмасып, одан алған білімі оның жеке байлығы болады, сондықтан оны басқа жағдайларда қолдана алады. Алған тәжірибесі балаға өз ойында қолдануға мүмкіншілік беріп, оның шығармашылық ұсынысының дамуы артады.

Адамның әрекеті екі түрлі болуы мүмкін: іске асыру және репродуктивтік, кіріктірілген және шығармашылық. Репродуктивтік түр біздің есте сақтау қабілетімен тығыз байланысты. Оның түпкі мағынасы бала бұрынғы білімін қайталап, еске түсіреді, сол арқылы бұрыңғы білімін қайталап еске түсіреді, сол арқылы бұрыңғы мәселелерін шеше алады. Бұл түр ешқандай жаңа түр болмайды. Оның негізгі бұрыңғы білгенін толық және толық емес қайталау болып табылады. Бұндай тәжірибе бала үшін маңызы бар, ол қоршаған ортаға дағдылануды жеңілдетеді, күнделікті дағдыларды пайда болдыра отыра оны біркелкі жағдайларда қайталап отырады. Органикалық жадтың негізгі, репродуктивтік қабілеті өзгереді, бұрыңғы өзгерістерді сақтайды. Олардың арақатынасындағы байланысты нығайта түседі. Баланың қиялы мен кіріктірілген жадқа қарсы болмайды, сондай-ақ жаңа сәйкестіктерді іздейді. Бірақ адам жеке жағдайға бейімделе алмаса ол тек бар тәжірибесі мен өмір сүрсе, онда ол қоршаған ортаға да бейімделе алмайды.

**Ақыл ойды дамыту ойындары:**

**1.Визуалды қабылау:** *Түс,пішін,мөлшер,бағыт ұғымдарын қабылдау,кіші –үлкен,алыс-жақын,аз-көп,бөлшектерарасына пішінқұрастыру,ортақ бөшектерді көру, 3D мөлшерлі пішіндердіажырату,фигуралармен кесте құрастыру,кесте үстіндегі кодтыжасау,берілген кодпенкестені оқу.*

**АНАЛИЗ ЖАСАУ:***Пішіндер арасында байланыс құру,нұсқаулықтарды қабылдау,шешім қабылау,сәйкестендіру,түрлі түстерді табу,ұқсастықтарына қарайбайланыс құру,ретімен орнату,жетіспейтін бөлшекті табу,түстерді бір-бірімен ажырату*

**ОЙЛАУ ДАҒДЫЛАРЫ:***Фигуралар арасында байланыс құру,нұсқаулықтарды қабылау,шешім қабылау,сәйкестендіру,өзгеше түстерді табу,пішіннің жермен қатынас құруы,кезектестіру,бөлшек санын табу,түстерді ажырату,кодпен белгілеу,себеп-нәтиже байланысын құру.*

**СТРАТЕГИЯ:***Сенімділік дәрижесі өзгерген жағдайдабасқа да шешімдерді қарастыру,шешімге келерде оймен жол картасын жасау,басқа тұрғыдан қарай алу,өзіне арнаулыойын стилін құра алу,болып жатқан жағдайды түсіндіру,көп таңдау ішінен шешім қабылай алу,ең жақсы жолдың қайсысы екеніне нақты шешім қабылдау.*

**ПСИХОМОТОРИКА:***Қалаған фиғураларға тән сызықтар сыза алу,бояу,кесіп жабыстыра алу,фигураны сыза алу.*

**САНА:** *Сана-дүниетаным,салыстыру,қабылдаулардан тұрады. Сана –негізгі дағды болып табылаы. Бала немесе ересек адам болуы маңызды емес, маңыздысы өткенді қабылдай білу.Уақыт пен кеңістікті қабылдай білу,өзін және қабілеттерін қабылдау. Осы мүмкіндіктерді зерттей келе,саналы болу-адам өмірін жеңілдетеді.*

**МАТЕМАТИКА АЛАҢЫ:** *Геометриялық фигураларды тану,ажырату,сызу.Сандарды тану,ритмикалық санау және кезектестендіру.Заттардың сандарын көрсету,табу.Байланыс құру,байланысты байқау,ажырату.Симметриялық тұрпатын байқау,берілген фигураның симметриясын жасау.*

**КРЕАТИВТІ ОЙЛАУ:** *Қиялдау алу,қиялындағыларды деректендіруде пішіндерді салу арқылы көрсете білу. Берілген нұсқаулықтарына қарай жаңа мысалдар жасай алу.Өзіне тән пішіндер жасау,берілгендерден басқа да үлгілер құрастыру.*

**Қиял**

**Қиял** – бұл барлық шығармашылық жұмыстың негізі. Баланың жалпы дамуы үшін қиялдың маңызы зор. Ерте жастан бастап балалардың ойында шығармашылық үрдіс көріне бастайды. Ойын бала үшін тек қана алғашқы әсер емес, сонымен қатар оның комбинациясы.

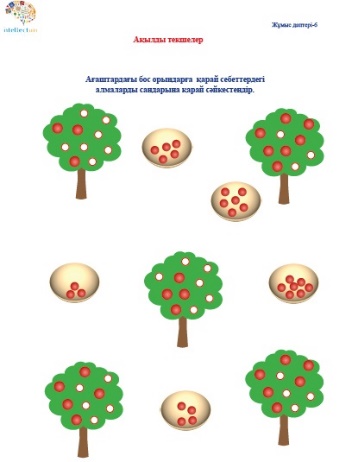
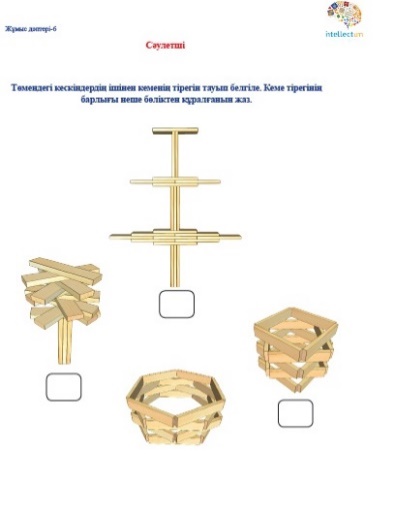
Қиялдың негізі өте күрделі болып табылады және сыртқы қабылдаулар, баланың тәжірибесінің негізін құрайды. Бұл әр түрлі қабылдау, тапсырмаларды шешу, құбылыстар және тағы басқалар жатады. Оған есту және көру қабілеті де жатады. Ең қиыны қабылдау. Сондықтан тәрбиелеуші баланың қиялын дамыту үшін оған көмек беруі керек.

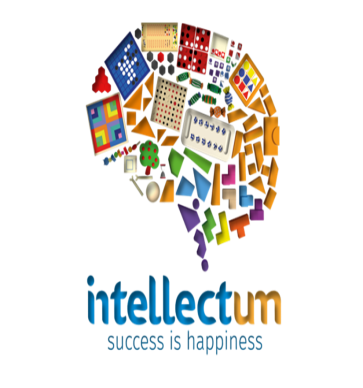
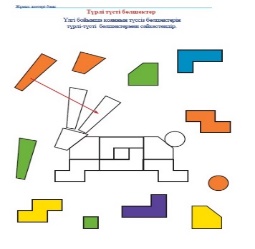
Бұл күрделі үрдістің құрылуы диссоциоциялық талдау және ассоциациялық қабылдау болып табылады.

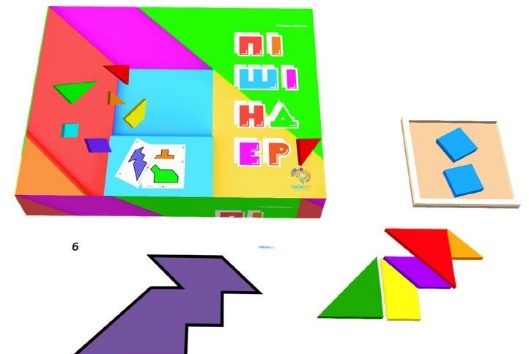
Бұл үрдіс баланың барлық даму жағынан маңызды, бұл түсінік пен абстракты ойлаудың қалыптасуының негізі. Сондықтан көптеген ойындарда ойлау қабілетін арттыру өте маңызды. Бұл ойын арқылы логикалық тізбекті жалғастыруға, ресурстарды таба білу және интеграция көмегімен ассоциоция көмегімен жасауға көмектеседі.

«Интеллектум» ойындарында балаға әдейі қиын жағдайларды тудырады, ол одан шығар жолды таба білу керек. Сол арқылы бала ойлау қабілетін артырады.

«Интеллектум» ойындары баланың бойындағы өзін-өзі ұстау және жинақылыққа үйретеді. Бұндай ойындардың шарттары баланың  басқалардың ойындағы қателігін көріп өзі жақсы ойнай бастайды. Ақырындап ол дұрыс ойнап, ұстамды болып, әдептілік нормаларын ұғынады.







**9. *Күтілетін Нәтижелер***

****

***10.Бағдарламаны іске асыру кезеңдері.***

**1 кезең.**Мотивациялық-бағдарламалық – дамытушы ойындар арқасында баланың танымдық қызғушылығын қалыптастыру үшін жағдай жасау керек.

А) диагностика

Б) әдебиеттерді зерттеу

**2 кезең.** Дайындық – оқу-танымдық қызығушылығын дамыту деңгейін жоғарлату.

А) Перспективті жоспарды өндеу

Б) Дамытушы ойындар қолданудың арқасында ұйымдастырылған әрекеттің құралдарын дайындау:

-еспен зейінді дамытуға  
- ойлаудың мәдениетін жоғарылату  
- шығармашылық елесті дамытуға  
- психогимнастика  
- сөйлеудің дамуы

Дайындауға ата-аналар мен балаларды тарту.

В) Ұжымдық ойынды өңдеу, танымдық құзыреттілігіне қалыптасып бағытталған:

- ойын жаттығулар  
- ойын сабақтар  
- мимикалық жаттығулар  
- сөзді ойындар  
- моделдеу  
- сөзшығармашылық  
- сурет салу  
- түзетуде қолданып көру  
- колдау  
Г) Дамытушы ойындар қолданып технологиялықкартаны өңдеу

Д) Перспективті жосарлауды өңдеу

**3 кезең.** Негізгі зерттеудің нәтижелігі.

1. Танымдық қызығушылықтың қалыптасуы және білімді меңгеру нәтижесін бақылау.  
2. Ашық қарастырылуы.  
3. Ата-ана үшін дамытушы ойынға құралды шығару.

**4 кезең.**Жалпылама.

1. Оқу әрекетінің өзара талдау және өзіндік талдау.  
2. Өз іс-әрекет нәтижесін талдау және өзіндік талдау.  
3. Жұмыс өтілімін жалпылау.

**11. Ересек топтарға (4 жастағы балаларға) арналған**

**«INTELLECTUM» вариативтік бағдарламасы**

**ПЕРСПЕКТИВТІ ЖОСПАР**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тақырыбы** | **Мақсаты** | **Міндеттері** | **Аптадағы нормативтік жүктемсі** |
| 1 | Интеллектум әлемі | Интеллектум кабинетімен таныстыру | Интеллектум ойындары арқылы ойындарды ажыратуға үйренеді;  3-5жастағы балалардың қол маторикасы дамытады;  Ұқыптылыққа, мейірімділікке,қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына 1  рет |
| 2 | RONDO VARIO  «Түрлі-түсті қызықты құрттар». | Ағаштан жасалған әртүрлі бөлшектердің ішінде сәйкес түстер мен формалардың үлгілерін табуға үйрету | Ойын логикасы балаларға суреттерді саралауға үйретеді;  Бақылау,түстерді тану,қол маторикасы сияқты дағдыларды дамытады;  батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына 1  рет |
| 3 | RONDO VARIO  «Құрттар  әлеміне саяхат». | Құрттарға бөлшектерді түстері бойынша тізуге үйрету | Ойын логикасы балаларға суреттерді саралауға үйретеді;  Бақылау,түстерді тану,қол маторикасы сияқты дағдыларды дамытады;  батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына 1  рет |
| 4 | POMELA  «Дәмді қызыл алмалар» | Ағаштағы алмаларды жинауға үйрету | Уақытты ұтымды қолдануға үйретеді;Моторикалық іс қимылдарын және көзбен көру қабілеттерін дамытады; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына 1  рет |
| 5 | POMELA  «Бақшадағы көп алмалар». | Топпен бірге әрекет жасауға үйрету | Уақытты ұтымды қолдануға үйретеді;Моторикалық іс қимылдарын және көзбен көру қабілеттерін дамытады; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу | аптасына 1  рет |
| 6 | CANDI  «Кәмпиттер әлеміне саяхат» | Визуалды қабылдау,есте сақтау қабілеті,терең ақыл,есту қабілеті дағдыларды үйренеді | Ақыл-ой және мотивация сияқты дағдыларын дамытады;жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына 1  рет |
| 7 | CANDI  «Сыйқырлы кәмпиттер» | Кубтың көмегімен сыйқырлы кәмпиттерді жинауға үйрету | Ақыл-ой және мотивация сияқты дағдыларын дамытады;жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына 1  рет |
| 8 | PATTERN PLAY  «Мен өрнектер жасаймын». | Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,симметрия және пішін жайлы үйренеді | Симметрия және пішін жайлы үйренеді Ақыл –ой және визуалды заттарды,бөлшектерді,құрылысты және іргетасты байланыстыру сияқты дағдыларды дамытады; жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына  1  рет |
| 9 | . PATTERN PLAY  «Түрлі-түсті пішіндер» | Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,симметрия және пішін жайлы үйренеді | Симметрия және пішін жайлы үйренеді Ақыл –ой және визуалды заттарды,бөлшектерді,құрылысты және іргетасты байланыстыру сияқты дағдыларды дамытады; жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына  1  рет |
| 10 | PATTERN PLAY  «Менің сүйікті карташаларым». | Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,симметрия және пішін жайлы үйренеді | Симметрия және пішін жайлы үйренеді Ақыл –ой және визуалды заттарды,бөлшектерді,құрылысты және іргетасты байланыстыру сияқты дағдыларды дамытады; жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | аптасына  1  рет |
| 11 | LEGOLINO  Жеті сырлы бір қырлы | Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету. | Геометриялық фигураларды қолдану арқылы карточкалардағы суреттерді аяқтауға үйрету;ойлау логикасы мен сөйлеу қабілеті дамиды;  Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 12 | LEGOLINO  Танграм | Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету. | Геометриялық фигураларды қолдану арқылы карточкалардағы суреттерді аяқтауға үйрету;ойлау логикасы мен сөйлеу қабілеті дамиды;  Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 13 | BECERIKLI YAPILAR  Тапқыр Құрылым | Ренімен қою,есептік санау,сәйкестендіру және түрлі пішіндерді жасауға үйрену | Тиісті орындарды,өлшеуді,  жоспарлауды орындаулар  арқылы үйренеді;сәулет иен дизайнға қызығушылығы артып ой-өрісі дамыды; шыдамдылық,қарым—қатынас білуге тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 14 | BECERIKLI YAPILAR  Мен құрлышы боламын | Ренімен қою,есептік санау,сәйкестендіру және түрлі пішіндерді жасауға үйрену | Тиісті орындарды,өлшеуді,  жоспарлауды орындаулар  арқылы үйренеді;сәулет иен дизайнға қызығушылығы артып ой-өрісі дамыды; шыдамдылық,қарым—қатынас білуге тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 15 | ZIGZAG  Мен тігіншімін | Түймені қадау және сөгу жаттығуларын үйрету | Инелер мен жіптерді,қайшылар мен түймелердіқолдануға үйрету;Түйме тігу техникасы балаларда, ең алдымен ,физикалық дағдылары дамиды;ұқыптылыққа,шапшандыққа тәрбиелеу: | аптасына  1  рет |
| 16 | ZIGZAG  Менің сүйікті жейдем | Түймені қадау және сөгу жаттығуларын үйрету | Инелер мен жіптерді,қайшылар мен түймелердіқолдануға үйрету;Түйме тігу техникасы балаларда, ең алдымен ,физикалық дағдылары дамиды;ұқыптылыққа,шапшандыққа тәрбиелеу: | аптасына  1  рет |
| 17 | CUMULO  Шынжырлар | Бірдей ағаш карталарды іздейді және берілгендермен салыстыруды үйренеді | Балалар көпшілікпен араласуды,топтық ережеге бағынуды үйренеді;қол,көз кординациясын,пішіндерді ажырату,тану және байланыс құру дағдылары дамиды; Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 18 | CUMULO  Жоғалған пішіндер | Бірдей ағаш карталарды іздейді және берілгендермен салыстыруды үйренеді | Балалар көпшілікпен араласуды,топтық ережеге бағынуды үйренеді;қол,көз кординациясын,пішіндерді ажырату,тану және байланыс құру дағдылары дамиды; Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 19 | SKIPPITY  Мен көп фишка жинаймын | Ойналуы оңай,үйренуі жылдам ойын түрі екенін үйренеді | Қарсыласына тосқауыл қоя отырып керекті түстегі тастарды жинауға үйренеді;Визуалды қабылдау мен ойлану,ақылды қолдану қабілеттері дамиды; Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 20 | SKIPPITY  100 чипс, бір дойбы. | Ойналуы оңай,үйренуі жылдам ойын түрі екенін үйренеді | Қарсыласына тосқауыл қоя отырып керекті түстегі тастарды жинауға үйренеді;Визуалды қабылдау мен ойлану,ақылды қолдану қабілеттері дамиды; Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 21 | SHAPY  Пішіндер әлеміне саяхат | Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйренеді | Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйренеді;Бақылау,жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамытады; Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 22 | SHAPY  Пішіндер әлеміне саяхат | Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйренеді | Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйренеді;Бақылау,жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамытады;Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 23 | SHAPY  Дойбы ойыны | Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйренеді | Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйренеді;Бақылау,жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамытады;Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 24 | BLOCK BUDDIES  Визуалды ойын | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 25 | BLOCK BUDDIES  Менің сүйікті блоктарым | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 26 | BLOCK BUDDIES  Геометриялық пішіндер әлемі | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 27 | BLOCK BUDDIES  Мүсіндер әлемі | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 28 | WHATZIZZ  Сиқырлы айна | Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйренеді | Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйренеді;тұтас бөлігін тануын,шоғырлану мен қиялын дамытады; жылдамдылыққа,Ұқыптыллыққа, достық қарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 29 | WHATZIZZ  Жануарлар,өсімдіктер,заттар әлеміне саяхат | Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйренеді | Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйренеді;тұтас бөлігін тануын,шоғырлану мен қиялын дамытады; жылдамдылыққа,Ұқыптыллыққа, достық қарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 30 | WHATZIZZ  Бірге ойнайықта,ойлайық | Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйренеді | Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйренеді;тұтас бөлігін тануын,шоғырлану мен қиялын дамытады; жылдамдылыққа,Ұқыптыллыққа, достық қарым- қатынасқа тәрбиелеу | аптасына  1  рет |
| 31 | EQUILIBRIO  Тепе-теңдікті сақтайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 32 | EQUILIBRIO  Қызықты фигуралар жинайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 33 | EQUILIBRIO  Төменнен жоғарыға барайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 34 | EQUILIBRIO  Перамида жасайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | аптасына  1  рет |
| 35 | LAGOONA  Теңіз әлеміне саяхат | Ойынның ұғыну, ережелерін үйрену | Уақытты ұтымды қолдану,топпен бірге әрекет етуге үйрену;Коз-қол моторикасы,есте сақтау қабілеті дамиды;ұқыптылыққа, қарым-қатынас жасауға тәрбиелеу: | аптасына  1  рет |
| 36 | LAGOONA  Інжу маржан моншақтары | Ойынның ұғыну, ережелерін үйрену | Уақытты ұтымды қолдану,топпен бірге әрекет етуге үйрену;Коз-қол моторикасы,есте сақтау қабілеті дамиды;ұқыптылыққа, қарым-қатынас жасауға тәрбиелеу: | аптасына  1  рет |

**12. Мектепалды топтарға (5 жастағы балаларға) арналған**

**«INTELLECTUM» вариативтік бағдарламасы**

**ПЕРСПЕКТИВТІ ЖОСПАР**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| апта | тақырыбы | мақсаты | | міндеттері | | Сағат саны | |
| 1 | Интеллектум әлемі | Интеллектум  кабинетімен  таныстыру | | **1**.Интеллектум ойындары арқылы ойындарды ажыратуға үйренеді;  **2**.3-4жастағы балалардың қол маторикасы дамытады;  **3.**Ұқыптылыққа, мейірімділікке,қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 2 | RONDO VARIO  Түрлі-түсті  қызықты құрттар | Ағаштан жасалған  әртүрлі бөлшектердің  ішінде сәйкес түстер  мен формалардың  үлгілерін табуға үйрету | | Ойын логикасы балаларға суреттерді саралауға үйретеді;  Бақылау,түстерді тану,қол маторикасы сияқты дағдыларды дамытады;  батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 3 | RONDO VARIO  Құрттар әлеміне  саяхат | Құрттарға бөлшектерді түстері бойынша тізуге үйрету | | Ойын логикасы балаларға суреттерді саралауға үйретеді;  Бақылау,түстерді тану,қол маторикасы сияқты дағдыларды дамытады;  батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 4 | RONDO VARIO  Құрттар әлеміне  саяхат (жалғастыру) | Құрттарға бөлшектерді тізу және түс кубтары арқылы бөлшектерді тізуге үйрету | | логикалық ойлау дағдысын қалыптастыру RONDO VARIO  Ойыны арқылы баланың ойлау, қабылдау ,есте сақтау қабілеттерін дамыту.  батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 5 | POMELA  Дәмді қызыл  алмалар | Ағаштағы алмаларды жинауға үйрету | | Уақытты ұтымды қолдануға үйретеді;Моторикалық іс қимылдарын және көзбен көру қабілеттерін дамытады; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 6 | POMELA  Бақшадағы  көп алмалар | Топпен бірге әрекет жасауға үйрету | | Уақытты ұтымды қолдануға үйретеді;Моторикалық іс қимылдарын және көзбен көру қабілеттерін дамытады; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 7 | POMELA  Бақшада алма  ағашы өседі | Тосаптың жемістерден жасалатынын,алмадан да тосап дайындауға болатынын түсінеді | | Уақытты ұтымды қолдануға үйретеді;Моторикалық іс қимылдарын және көзбен көру қабілеттерін дамытады; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 8 | CANDI  Кәмпиттер  әлеміне саяхат | Визуалды қабылдау,есте сақтау қабілеті,терең ақыл,есту қабілеті дағдыларды үйренеді | | Ақыл-ой және мотивация сияқты дағдыларын дамытады;жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 9 | CANDI  Түрлі түсті  кәмпиттер | Түстеріне қарай кәмпиттерді табу | | Ақыл-ой және мотивация сияқты дағдыларын дамытады;жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 10 | CANDI  Сыйқырлы  кәмпиттер | Кубтың көмегімен сыйқырлы кәмпиттерді жинауға үйрету | | Ақыл-ой және мотивация сияқты дағдыларын дамытады;жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 11 | CANDI  Пішіндер жасырыл  ған кәмпиттер | Кубтың көмегімен пішіндері бар кәмпиттерді жинауға үйрету | | Ақыл-ой және мотивация сияқты дағдыларын дамытады;жылдам ойлауға; қарым-қатынас жасай білуге тəрбиелеу. | | 2 | |
| 12 | LEGOLINO  Жеті сырлы  бір қырлы | Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету. | | Геометриялық фигураларды қолдану арқылы карточкалардағы суреттерді аяқтауға үйрету;ойлау логикасы мен сөйлеу қабілеті дамиды;  Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 13 | LEGOLINO  Танграм | Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету. | | Геометриялық фигураларды қолдану арқылы карточкалардағы суреттерді аяқтауға үйрету;ойлау логикасы мен сөйлеу қабілеті дамиды;  Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 14 | LEGOLINO  Менің сүйікті  ойыным | Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету. | | Геометриялық фигураларды қолдану арқылы карточкалардағы суреттерді аяқтауға үйрету;ойлау логикасы мен сөйлеу қабілеті дамиды;  Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 15 | ZIGZAG  Мен тігіншімін | Түймені қадау және сөгу жаттығуларын үйрету | | Инелер мен жіптерді,қайшылар мен түймелердіқолдануға үйрету;Түйме тігу техникасы балаларда, ең алдымен ,физикалық дағдылары дамиды;ұқыптылыққа,шапшандыққа тәрбиелеу: | | 2 | |
| 16 | ZIGZAG  Менің сүйікті  жейдем | Түймені қадау және сөгу жаттығуларын үйрету | | Инелер мен жіптерді,қайшылар мен түймелердіқолдануға үйрету;Түйме тігу техникасы балаларда, ең алдымен ,физикалық дағдылары дамиды;ұқыптылыққа,шапшандыққа тәрбиелеу: | | 2 | |
| 17 | ZIGZAG  Түрлі-түсті  түймелер | Түймені қадау және сөгу жаттығуларын үйрету | | Инелер мен жіптерді,қайшылар мен түймелердіқолдануға үйрету;Түйме тігу техникасы балаларда, ең алдымен ,физикалық дағдылары дамиды;ұқыптылыққа,шапшандыққа тәрбиелеу: | | 2 | |
| 18 | CUMULO  Шынжырлар | Бірдей ағаш карталарды іздейді және берілгендермен салыстыруды үйренеді | | Балалар көпшілікпен араласуды,топтық ережеге бағынуды үйренеді;қол,көз кординациясын,пішіндерді ажырату,тану және байланыс құру дағдылары дамиды; Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 19 | CUMULO  Жоғалған  пішіндер | Бірдей ағаш карталарды іздейді және берілгендермен салыстыруды үйренеді | | Балалар көпшілікпен араласуды,топтық ережеге бағынуды үйренеді;қол,көз кординациясын,пішіндерді ажырату,тану және байланыс құру дағдылары дамиды; Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 20 | CUMULO  Біз бірге  ойнаймыз. | Бірдей ағаш карталарды іздейді және берілгендермен салыстыруды үйренеді | | Балалар көпшілікпен араласуды,топтық ережеге бағынуды үйренеді;қол,көз кординациясын,пішіндерді ажырату,тану және байланыс құру дағдылары дамиды; Ұқыптыллыққа, достыққарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 21 | SHAPY  Пішіндер әлеміне  саяхат | Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйренеді | | Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйренеді;Бақылау,жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамытады;Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | | 2 | |
| 22 | SHAPY  Түстер әлемі | Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйренеді | | Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйренеді;Бақылау,жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамытады;Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | | 2 | |
| 23 | SHAPY  Дойбы ойыны | Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйренеді | | Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйренеді;Бақылау,жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамытады;Шапшандылыққа, жылдамдылыққа,ұқыптылыққа тәрбиелеу; | | 2 | |
| 24 | BLOCK BUDDIES  Визуалды ойын | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 25 | BLOCK BUDDIES  Менің сүйікті  блоктарым | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 26 | BLOCK BUDDIES  Геометриялық  пішіндер әлемі | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 27 | BLOCK BUDDIES  Мүсіндер әлемі | Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйренеді | | Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйренеді;реляционалды ойлау,есептер шығару,математикалық ойлау,шоғырлану сияқты дағдылары дамиды; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 28 | WHATZIZZ  Сиқырлы айна | Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйренеді | | Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйренеді;тұтас бөлігін тануын,шоғырлану мен қиялын дамытады; жылдамдылыққа,Ұқыптыллыққа, достық қарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 29 | WHATZIZZ  Жануарлар,  өсімдіктер,заттар  әлеміне саяхат | Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйренеді | | Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйренеді;тұтас бөлігін тануын,шоғырлану мен қиялын дамытады; жылдамдылыққа,Ұқыптыллыққа, достық қарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 30 | WHATZIZZ  Бірге ойнайықта,  ойлайық | Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйренеді | | Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйренеді;тұтас бөлігін тануын,шоғырлану мен қиялын дамытады; жылдамдылыққа,Ұқыптыллыққа, достық қарым- қатынасқа тәрбиелеу | | 2 | |
| 31 | EQUILIBRIO  Тепе-теңдікті  сақтайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 31 | EQUILIBRIO  Қызықты фигуралар жинайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 33 | EQUILIBRIO  Төменнен жоғарыға барайық! | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 | |
| 34 | EQUILIBRIO  Перамида жасайық! | | Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйренеді | | Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрену;Концентрация-мотивация және көз –қол үйлесімділік қабілетін дамыту; батылдыққа , өжеттілікке тәрбиелеу; | | 2 |
| 35 | LAGOONA  Теңіз әлеміне  саяхат | | Ойынның ұғыну, ережелерін үйрену | | Уақытты ұтымды қолдану,топпен бірге әрекет етуге үйрену;Коз-қол моторикасы,есте сақтау қабілеті дамиды;ұқыптылыққа, қарым-қатынас жасауға тәрбиелеу: | | 2 |
| 36 | LAGOONA  Інжу маржан моншақтары | | Ойынның ұғыну, ережелерін үйрену | | Уақытты ұтымды қолдану,топпен бірге әрекет етуге үйрену;Коз-қол моторикасы,есте сақтау қабілеті дамиды;ұқыптылыққа, қарым-қатынас жасауға тәрбиелеу: | | 2 |
| Барлық сағат саны | | | | | | | 72 |

**13. Ересек (4 жастағы балалар) топқа арналған**

**«INTELLECTUM» вариативтік бағдарламасы бойынша қолданылатын**

**зияткерлік ойындар картотекасы**

1. BLOCK BUDDIES
2. RONDO VARIO
3. LEGOLINO
4. CANDY
5. CUMULO
6. SHAPY
7. POMELA
8. LAGOONA
9. EQILIBRIO
10. ZIGZAG
11. BECERİKLİ YAPILAR
12. WHATZIZZ
13. PATTERN PLAY
14. SKIPPITY
15. ARCHITECTO
16. Q-BITZ
17. QWIRKLE
18. META-FORMS
19. MANGALA
20. DIZIOS
21. LOOK LOOK
22. KULAMI
23. SIX
24. REVERSI
25. MASTERMIND
26. AMAZING CUBES
27. TANGRAMLAR
28. PENTAGO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **КАРТОТЕКА №1** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ДЛЯ МЕТОД КАБИНЕТА!!!!!\Достижения Интеллектум\интеллектум фотоо\20190827_083603.jpg** | **«Интеллектум ойындарына саяхат» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Интеллектум ойындар арқылы баланың тұлға ретінде дамуын жақсы сөйлеу қабілетін, қабілетін, сыртпен қарым-қатынас , ұжыммен әрекет жасауын және танымдық қабілеттерін арттыру  **Жабдық:** BLOCK BUDDIES, RONDO VARIO, LEGOLINO, CANDY, CUMULO, HAPY, POMELA, LAGOONA, EQILIBRIO, ZIGZAG, BECERİKLİ YAPILAR, WHATZIZZ, PATTERN PLAY.  SKIPPITY  **Ойын барысы:** Ажырата білу; Ойлану; Белсенділік; Көру қабілеті;Ақыл-ой дамуы;Ұғу; Өнімділік;Топпен жұмыс жасау арқылы ойын іс-әрекетіне түседі. | | | |
| **КАРТОТЕКА №2** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/RONDO-VARIO-300x219.png** | **«RONDO VORIO»**  **«Түрлі-түсті, қызықты құрттар» ойыны** | | |
| **Мақсаты:**  Ағаштан жасалған әртүрлі бөлшектердің ішінде сәйкес түстер мен формалардың үлгілерін табуға үйрету.  **Жабдық:** 4 шынжыр табанды, 42 ағаш пішінді, 1 түрлі-түсті текше, цифрлары бар 1 текше,1 түрлі түсті қорап.  **Ойын барысы:**Қолдың координациясының дамуына айтарлықтай үлес қосады**,** 4 жастағы балаларға, түрлі-түсті, пішіндік және өлшемді бөлшектер балаларды бөлшектерге назар аударуға, ойын логикасы балаларды суреттерді саралауға үйретеді. Ойын элементтерін қатайту балаларға моториканы байқауға және дамытуға жақсы мүмкіндік береді. | | | |
| **КАРТОТЕКА №3** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** Rondo Vario | **«RONDO VORIO»**  **« Құрттар әлемі» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Құрттарға бөлшектерді түстері бойынша тізуге үйрету.  **Жабдық:** 4 шынжыр табанды, 42 ағаш пішінді, 1 түрлі-түсті текше, цифрлары бар 1 текше,1 түрлі түсті қорап.  **Ойын барысы:** ойынының құрамын түсіндіру арқылы ойнату және ойлау қабілеттерін дамыту. Ойынның аты «RONDO VORIO» екенің айтады. Топтық ойын екенің түсінеді, құрттарға бөлшектерді тізе отырып аттарын қайталап айтады. | | | |
| **КАРТОТЕКА №4** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:**  **http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/POMELA-300x225.png** | **POMELA, «Дәмді қызыл алмалар» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Ағаштағы алмаларды жинауға үйрету.  **Жабдық:** 1 Алма ағаш, (235 х 185 х 3,5 мм) 2 жеміс жинағыш, 10 алма, 30 ағаш жетон, 1 құм сағаты, 1 себет, 1 түрлі-түсті қорап.  **Ойын барысы:** 4 және одан жоғары жастағы балалардың әлеуметтенуін, бірлік сезімін және зейінін дамытуға ықпал етеді. Бұдан басқа, әрбір тапсырма балаларға жоспарлау және синхрондау дағдыларын үйретеді. Ойын нәтижесі бойынша бала қойылған тапсырманы сәтті орындауды жақсы сезінеді. | | | |
| **КАРТОТЕКА №5** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | **POMELA , «Бақшадағы көп алмалар» ойыны** | | |
| **Мақсаты:**  Визуалды қабылдау, есте сақтау қабілеті, терең ақыл, есту қабілеті дағдыларды үйрету.  **Жабдық:** 41 түрлі-түсті ағаш кәмпиттер (70 х 25 мм), 1 кенеп (диаметрі 450 мм), 3 түрлі түсті ойын блоктары, 1 түрлі түсті қорап.  **Ойын барысы:** Түстеріне қарай, кубтың көмегімен кәмпиттерді табу,  ойын топпен ойнайтының түсінеді және ойын іс әрекеттері аяқталғаннан кейін ұпай саналады. | | | |
| **КАРТОТЕКА №6** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/CANDY-300x188.png** | **CANDҮ, «Кәмпиттер әлеміне » ойыны** | | |
| **Мақсаты:**  Кубтың көмегімен сыйқырлы кәмпиттерді жинауға үйрету.  **Жабдық:** 41 түрлі-түсті ағаш кәмпиттер (70 х 25 мм), 1 кенеп (диаметрі 450 мм), 3 түрлі түсті ойын блоктары, 1 түрлі түсті қорап.  **Ойын барысы: »** Түстеріне қарай, кубтың көмегімен кәмпиттерді табу, ойын топпен ойнайтының түсінеді және ойын іс әрекеттері аяқталғаннан кейін «Жиналамыз» бұйрығы берілгенде ойын қорабын қалай жинау керектігін түсінеді. | | | |
| **КАРТОТЕКА №7** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/PATTERN-PLAY-300x199.png** | **PATTERN PLAY, «Түрлі-түсті пішіндер» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,симметрия және пішін жайлы үйрету.  **Жабдық:** 40 ағаш блок, 40 картадан жасалған өрнек, ағаш науа және бір сақтау дорбасы.  **Ойын барысы:**Ойын бөлшектерінің әртүрлі түстері мен өлшемдері визуалды қабылдауды дамытуға айтарлықтай үлес қосады. Әр тапсырма жоспар мен мақсаттарды талап етеді. | | | |
| **КАРТОТЕКА №8** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | **PATTERN PLAY, «Мен өрнектер жасаймын» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,  симметрия және пішін жайлы үйрету.  **Жабдық:** 40 ағаш блок, 40 картадан жасалған өрнек, ағаш науа және бір сақтау дорбасы.  **Ойын барысы:**Әр түрлі бағытта орнатуға болатын ойын элементтері балаларға тәртіпті, талдауды, үйлесімділікті және фракция сияқты карточкалар арқылы ойналады. Ойынның жоғары сапалы элементтерін қолданатын бала әртүрлі үлгілерді жинау керек. Әрбір тапсырма жоспар жасауды және тапсырмалар қоюды талап етеді. Бала жоғары сапалы ойын элементтерін пайдалана отырып, әр түрлі өрнектерді жинай алады. | | | |
| **КАРТОТЕКА №9** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ДЛЯ МЕТОД КАБИНЕТА!!!!!\Достижения Интеллектум\интеллектум фотоо\20190827_083631.jpg** | **CANDI, «Сиқырлы кәмпиттер» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,  симметрия және пішін жайлы үйрету.  **Жабдық:** 40 ағаш блок, 40 картадан жасалған өрнек, ағаш науа және бір сақтау дорбасы.  **Ойын барысы:**Әр түрлі бағытта орнатуға болатын ойын элементтері балаларға тәртіпті, талдауды, үйлесімділікті және фракция сияқты карточкалар арқылы ойналады. Ойынның жоғары сапалы элементтерін қолданатын бала әртүрлі үлгілерді жинау керек. Әрбір тапсырма жоспар жасауды және тапсырмалар қоюды талап етеді. Бала жоғары сапалы ойын элементтерін пайдалана отырып, әр түрлі өрнектерді жинай алады. | | | |
| **КАРТОТЕКА №10** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\bvbv.jpg** | **PATTERN PLAY, «Менің сүйікті карташаларым» ойыны** | | |
| **Мақсаты:** Әртүрлі түстегі геометриялық ағаш бөліктер көмегімен,симметрия және пішін жайлы үйрету.  **Жабдық:** 40 ағаш блок, 40 картадан жасалған өрнек, ағаш науа және бір сақтау дорбасы.  **Ойын барысы: »** Ойын бөлшектерінің әртүрлі түстері мен өлшемдері визуалды қабылдауды дамытуға айтарлықтай үлес қосады. Әр тапсырма жоспар мен мақсаттарды талап етеді. | | | |
| **КАРТОТЕКА №11** | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/LEGOLINO-300x148.png** | | **LEGOLINO, «Жеті қырлы ,бір сырлы» ойыны** | | |
| **Мақсаты:**  Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету.  **Жабдық:** Екі жиынтыққа зығырдан жасалған 7 ағаш бөлік кіреді  15 үлгідегі сөмке (210 x 145 мм), 1 ойын және тапсырмалары бар кітап  жауаптары.  **Ойын барысы: »** Сурет карточкада бейнеленген және соны ағаштан жасалған фигуралармен толтыру қажет. 3,4,5,6 немесе 7 бөлімнен тұрады.  Геометриялық фигураларды қолдану арқылы карточкалардағы суреттерді құрастыру.Картада не көріп тұрғанын айқызу. | | | | |
| **КАРТОТЕКА №12** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:**  **D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\vvvvvv.jpg** | **LEGOLINO, «Танграм» ойыны** | | |
| **Мақсаты:**  Кішкентай үшбұрыштардан құралған үшбұрышты өрнек қылып көрсетуге үйрету.  **Жабдық:** Екі жиынтыққа зығырдан жасалған 7 ағаш бөлік кіреді  15 үлгідегі сөмке (210 x 145 мм), 1 ойын және тапсырмалары бар кітап  жауаптары.  **Ойын барысы: »** Барлығы толтырылғаннан кейін карталарды көтеріп бұзылмай астында қалған тангамдарды қарауға не құрастырғанан сұрау. | | | |
| **КАРТОТЕКА №13** | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** **http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/BECERIKLI-YAPILAR-300x204.png** | | | **BECERIKLI YAPILAR,**  **«Тапқыр Құрылым» ойыны** | |
| **Мақсаты**: Бұл сәулет пен дизайнға деген қызығушылықты оятады.  **Жабдық:** Түрлі-түсті кітаппен, конструкциялардың бұзылуымен ұсынылады, 200 ағаш блоктары бар.  **Ойын барысы: »** Ағаш элементтерді пайдалана отырып, ғимаратты, ескерткіштерді және геометриялық пішіндерді жина. Тепе-теңдік және пропорция ұғымдарын меңгеру үшін тамаша ойын. | | | | |
| **КАРТОТЕКА №14** | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\cvcvcvc.jpg** | **BECERIKLI YAPILAR, «Мен құрылысшы боламын» ойыны** | | |
| **Мақсаты**: Бұл сәулет пен дизайнға деген қызығушылықты оятады.  **Жабдық:** Түрлі-түсті кітаппен, конструкциялардың бұзылуымен ұсынылады, 200 ағаш блоктары бар.  **Ойын барысы:**Ағаш элементтерді пайдалана отырып, ғимаратты, ескерткіштерді және геометриялық пішіндерді жина. Тепе-теңдік және пропорция ұғымдарын меңгеру үшін тамаша ойын. | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **КАРТОТЕКА №15** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:**  **http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/ZIGZAG-300x169.png** | | | | | | | | | | | **ZIGZAG ,** **«Мен тігіншімін» ойыны** | |
| **Мақсаты**: Түймені қадау және сөгу жаттығуларын үйрету.  **Жабдық:** 1 ағаш көйлек (210 х 200 мм), 16 ағаш түймелер (0,30 мм), 1 ағаш ине мен жіп, 1 қайшы, 10 жеңіс карточкасы.  **Ойын барысы:** Инелер мен жіптерді, қайшылар мен түймелерді қолдана отырып, балалар өздерін нағыз тігінші сияқты сезінеді. Балалар көйлектеріндегі түймелерді тез әрі дәл тігуді үйренеді. Жылдам тігінші болыңыз, қажетті түсті тауып, түймені ұстап, тігуді бастаңыз. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №16** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | | | | **ZIGZAG ,** **«Менің сүйікті жейдем» ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Инелер мен жіптерді, қайшылар мен түймелерді қолдануға үйрету  **Жабдық:** 1 ағаш көйлек (210 х 200 мм), 16 ағаш түймелер (0,30 мм), 1 ағаш ине мен жіп, 1 қайшы, 10 жеңіс карточкасы.  **Ойын барысы:** Түйме тігу техникасы балаларда, ең алдымен, физикалық дағдыларды дамытады.Түймешіктердің түсі мен олардың орналасуы көрнекі қабылдау дағдыларын оятады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №17** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/CUMULO-300x276.png** | | | | | **CUMULO ,** **«Шынжырлар»** **ойыны** | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Бірдей ағаш карталарды іздейді және берілгендермен салыстыруды үйрету.  **Жабдық:** 24 ағаш карта, 24 картон карта, 1 карта ұстаушы және  1 ақ тізбек. Өлшемдері: 310 x 310 x 60 мм.  **Ойын барысы:** 4-адам топпен жұмыла ойнайтын қызықты ойын.Ойында 24- көк карточка және топтарына қарай 8-ден түсті –түсті 24 карточка берілген. Лидер тандаған түрлі-түсті бір карточкадағы пішінді шынжырмен жасап жатқанда басқалары пішіннің не екендігін табулары керек. Жасырынған пішін көк карточкалар ішінен ізделеді, тапқан адам оны алады.Топ басшысы басқа карточканы алып жасырады. Ең көп карточка жинаған топ басшысы болады да ойын жалғастырады, ойлау қабілеттері дамиды, тез табу керек. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №18** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:**  **D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\смсмсмсм.jpg** | | | | | | | | | | **CUMULO ,** **«Жоғалған пішіндер» ойыны** | | |
| **Мақсаты**: Балалар көпшілікпен араласуды,топтық ережеге бағынуды үйрету.  **Жабдық:** 24 ағаш карта, 24 картон карта, 1 карта ұстаушы және  1 ақ тізбек. Өлшемдері: 310 x 310 x 60 мм.  **Ойын барысы:** 4-адам топпен жұмыла ойнайтын қызықты ойын.Ойында 24- көк карточка және топтарына қарай 8-ден түсті –түсті 24 карточка берілген. Лидер тандаған түрлі-түсті бір карточкадағы пішінді шынжырмен жасап жатқанда басқалары пішіннің не екендігін табулары керек. Жасырынған пішін көк карточкалар ішінен ізделеді, тапқан адам оны алады.Топ басшысы басқа карточканы алып жасырады. Ең көп карточка жинаған топ басшысы болады да ойын жалғастырады, ойлау қабілеттері дамиды, тез табу керек. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №19** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | | | | **SKIPPITY ,** **«Мен көп фишка жинаймын» ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Ойналуы оңай,үйренуі жылдам ойын түрі екенін үйрету.  **Жабдық:** 5 түсті 100 чипс және дойбы ойнауға арналған бір тақта  **Ойын барысы:** Бұл ойын тәрбиелеп, баурап алады. Қозғалыс жасау үшін сіз түзу сызықты кесіп өтіп, өткен әр чипті жинап, бір бағытта жинауыңыз керек. Сіз басқан әр чип сіздікі болуы мүмкін. Өте әділ және тұрақты ойын. Қарсыластың жолын жауып, қажетті түсті фишкалар жинаңыз, қарсыласқа өз түстерін жинауға мүмкіндік бермеңіз. Әр түсті бір түсті жинасаңыз, ол бір жиын болады. Ең көп жиынтығын жинаған жеңімпаз болады | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №20** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:**  **D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\ывывы.jpg** | | | | | | | | | | **SKIPPITY ,** **«100 чипс ,бір дойбы» ойыны** | | |
| **Мақсаты**: Қарсыласына тосқауыл қоя отырып керекті түстегі тастарды жинауға үйрету.  **Жабдық:** 5 түсті 100 чипс және дойбы ойнауға арналған бір тақта  **Ойын барысы:** Бұл ойын тәрбиелеп, баурап алады. Қозғалыс жасау үшін сіз түзу сызықты кесіп өтіп, өткен әр чипті жинап, бір бағытта жинауыңыз керек. Сіз басқан әр чип сіздікі болуы мүмкін. Өте әділ және тұрақты ойын. Қарсыластың жолын жауып, қажетті түсті фишкалар жинаңыз, қарсыласқа өз түстерін жинауға мүмкіндік бермеңіз. Әр түсті бір түсті жинасаңыз, ол бір жиын болады. Ең көп жиынтығын жинаған жеңімпаз болады | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №21** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/SKIPPITY-300x274.png** | | | | **SKIPPITY ,** **«Пішіндер әлеміне саяхат» ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Бақылау, жедел ойлау және ең жақсы нұсқаны таңдау қабілеттерін дамыту  **Жабдық:** 5 түсті 100 чипс және дойбы ойнауға арналған бір тақта  **Ойын барысы:** Ойыншылар бір уақытта 3 кубикты тастап, дойбы табуға тырысады текшелердің жоғарғы жағында түскен фигуралармен. Жылдам ойнап, назар аударып, дұрыс фигураларды тапса ұпай жиналады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №22** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:**  **http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/SHAPY-300x201.png** | | | | | | | | | **SHAPY,** **«түрлі- түсті пішіндер » ойыны** | | | |
| **Мақсаты**: Түрлі геометриялық фигуралар және түстерден құралған еркін ойналатын ойын екенін үйрету.  **Жабдық:** 5 түсті 100 чипс және дойбы ойнауға арналған бір тақта  **Ойын барысы:** Ойыншылар бір уақытта 3 кубикты тастап, дойбы табуға тырысады текшелердің жоғарғы жағында түскен фигуралармен. Жылдам ойнап, назар аударып, дұрыс фигураларды тапса ұпай жиналады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №23** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\fdfdfsdfdsfd.jpg** | | | | **SHAPY,** **«Дойбы ойыны» ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Топтық ойын,ойында мұқият,әрі жылдам жетістікке үйрету.  **Жабдық:** 5 түсті 100 чипс және дойбы ойнауға арналған бір тақта  **Ойын барысы:** Ойыншылар бір уақытта 3 кубикты тастап, дойбы табуға тырысады текшелердің жоғарғы жағында түскен фигуралармен. Жылдам ойнап, назар аударып, дұрыс фигураларды тапса ұпай жиналады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №24** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/BLOCKBUDDIES-300x151.png** | | | | | | | | | | | | **BLOCK BUDDIES ,** **«Визуалды ойын» ойыны** |
| **Мақсаты**: Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйрету.  **Жабдық:** Балалар 21 түсті ағаш блоктарды пайдаланып, қиындық деңгейіне қарай 3 кезең бойынша 50 құрылымды карта  **Ойын барысы:** Бөлшектер ,түстерді және пішіндеріне қарай бөлу.1-13 карталарымен жұмыс.Жеке ойналатын ойын екенін. Ойынға мұқият қарап түстеріне ,пішініне , бөлшектеріне назар аударады. Түстерді жаттайды, пішіндерді қайталап айтады, бөлшектеріне назар аударады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №25** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\xcxczcxcx.jpg** | | | | | | **BLOCK BUDDIES , «Менің сүйікті блоктарым» ойыны** | | | | | | |
| **Мақсаты**: Мәліметтерді реттей отырып,бағыттарды,блоктарды жинауға үйрету.  **Жабдық:** Балалар 21 түсті ағаш блоктарды пайдаланып, қиындық деңгейіне қарай 3 кезең бойынша 50 құрылымды карта  **Ойын барысы:** Бөлшектер ,түстерді және пішіндеріне қарай бөлу.1-13 карталарымен жұмыс. Жеке ойналатын ойын екенін. Ойынға мұқият қарап түстеріне ,пішініне , бөлшектеріне назар аударады. Түстерді жаттайды, пішіндерді қайталап айтады, бөлшектеріне назар аударады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №26** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | | | | **BLOCK BUDDIES , «Геометриялық пішіндер әлемі» ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйрету.  **Жабдық:** Балалар 21 түсті ағаш блоктарды пайдаланып, қиындық деңгейіне қарай 3 кезең бойынша 50 құрылымды карта  **Ойын барысы:** Бөлшектер ,түстерді және пішіндеріне қарай бөлу.1-13 карталарымен жұмыс. Жеке ойналатын ойын екенін. Ойынға мұқият қарап түстеріне ,пішініне , бөлшектеріне назар аударады. Түстерді жаттайды, пішіндерді қайталап айтады, бөлшектеріне назар аударады | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №27** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | | | | **BLOCK BUDDIES , «Мүсіндер әлемі» ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Әртүрлі деңгейдегі және көлемдегі блоктарды жинауға үйрету.  **Жабдық:** Балалар 21 түсті ағаш блоктарды пайдаланып, қиындық деңгейіне қарай 3 кезең бойынша 50 құрылымды карта  **Ойын барысы:** Бөлшектер ,түстерді және пішіндеріне қарай бөлу.1-13 карталарымен жұмыс. Жеке ойналатын ойын екенін. Ойынға мұқият қарап түстеріне ,пішініне , бөлшектеріне назар аударады. Түстерді жаттайды, пішіндерді қайталап айтады, бөлшектеріне назар аударады | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №28** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\cxcxcxc.jpg** | | | | | | | | **WHATZIZZ ,** **«Сиқырлы айна» ойыны** | | | | |
| **Мақсаты**: Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйрету.  **Жабдық:** 1 айна (135 x 135 x 105 мм), 60 карточка, 5 бос карта,1 қарындаш, 1 түрлі түсті қорап (225 x 225 x 50 мм)  **Ойын барысы:** Балалар карточкадағы суреттің көрінісін көру үшін айна алдында карточкаларды орнатады. Әр бала айналардың өз бөлігінде бейнеленген бейнені көріп, суретте не көрсетілгенін болжауға тырысады. Кім фигураны танып, барлық карточкаларды жинайды, жеңімпаз болады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №29** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | | | | **WHATZIZZ**  **«Жануарлар өсімдіктер » ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Ойынның бөліктерін тұтасымен байланысын ашуға үйрету.  **Жабдық:** 1 айна (135 x 135 x 105 мм), 60 карточка, 5 бос карта,1 қарындаш, 1 түрлі түсті қорап (225 x 225 x 50 мм)  **Ойын барысы:** Әр бала айналардың өз бөлігінде бейнеленген бейнені көріп, суретте не көрсетілгенін болжауға тырысады. Кім фигураны танып, барлық карточкаларды жинайды, жеңімпаз болады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №30** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\xzvzxvzxv.jpg** | | | | **WHATZIZZ ,**  **«Бірге ойнайықта,ойлайық»**  **ойыны** | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Кескіннің көрінісін көретіндей етіп картаны айнаның алдына қоюды үйрету.  **Жабдық:** 1 айна (135 x 135 x 105 мм), 60 карточка, 5 бос карта,1 қарындаш, 1 түрлі түсті қорап (225 x 225 x 50 мм)  **Ойын барысы:** Әр бала айналардың өз бөлігінде бейнеленген бейнені көріп, суретте не көрсетілгенін болжауға тырысады. Кім фигураны танып, барлық карточкаларды жинайды, жеңімпаз болады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №31** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/EQUILIBRIO-300x240.png** | | **EQILIBRIO ,**  **«Тепе-теңдікті сақтайық» ! ойыны** | | | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйрету.  **Жабдық:** 1 ереже кітабы, 18 дана материал, 60 дана.  **Ойын барысы:** ойыны кеңістікті көруді қамтитын төрт күрделілік деңгейлерінен тұрады. Осы дамыту ойынында жұмбақтар біртіндеп күрделене отырып, қарапайым тапсырмалардан басталады, әрі қарай ойыншы өз әлеуетіне сәйкес әрекет етеді. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №32** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\dfdfdfd.jpg** | | **EQILIBRIO ,**  **«Қызықты фигуралар жинайық»! ойыны** | | | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрету.  **Жабдық:** 1 ереже кітабы, 18 дана материал, 60 дана.  **Ойын барысы:** ойыны кеңістікті көруді қамтитын төрт күрделілік деңгейлерінен тұрады. Осы дамыту ойынында жұмбақтар біртіндеп күрделене отырып, қарапайым тапсырмалардан басталады, әрі қарай ойыншы өз әлеуетіне сәйкес әрекет етеді. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №33** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | **EQILIBRIO ,** **«Төменнен жоғарыға барайық»! ойыны** | | | | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Тепе-теңдік сақтап, ойынның шартын үйрету.  **Жабдық:** 1 ереже кітабы, 18 дана материал, 60 дана.  **Ойын барысы:** ойыны кеңістікті көруді қамтитын төрт күрделілік деңгейлерінен тұрады. Осы дамыту ойынында жұмбақтар біртіндеп күрделене отырып, қарапайым тапсырмалардан басталады, әрі қарай ойыншы өз әлеуетіне сәйкес әрекет етеді. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №34** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ:** | **EQILIBRIO ,** **«Перамида жасайық!» ойыны** | | | | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Жұмбақтар қарапайым тапсырмалардан басталып,біртіндеп күрделене,содан кейін сәйкес әрекет етуге үйрету.  **Жабдық:** 1 ереже кітабы, 18 дана материал, 60 дана.  **Ойын барысы:** ойыны кеңістікті көруді қамтитын төрт күрделілік деңгейлерінен тұрады. Осы дамыту ойынында жұмбақтар біртіндеп күрделене отырып, қарапайым тапсырмалардан басталады, әрі қарай ойыншы өз әлеуетіне сәйкес әрекет етеді. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №35** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: http://intellectum.kz/wp-content/uploads/2017/07/LAGOONA-300x300.png** | | | | | | | **LAGOONA ,** **«Теңіз әлеміне саяхат»**  **ойыны** | | | | | |
| **Мақсаты**: Ойынның ұғыну, ережелерін үйрету  **Жабдық:** 1 кит, 1 балға, 1 кілем, 4 катер, 20 снаряд, 2 акула,9 ақ және 9 қара інжу  **Ойын барысы:** Зейін мен дағдыға арналған топтық ойын. Ойын барысында балалар қысқа мерзімді жадты қолдануға мәжбүр болады. Бала мотор функцияларын дұрыс қолдануға үйренеді. Кішкентай балғамен жүрген балалар теңіз қабығын аударады Егер олар інжу тапса, балалар інжудің қай жағында жүзіп жатқанын тез көреді. Егер түстер сәйкес келсе, ойыншы китті ала алады. Кім кит алып жүрсе, ол өзінің қайығында бір інжу алады. Кім қайықты бірінші толтырса, сол жеңімпаз болады. | | | | | | | | | | | | |
| **КАРТОТЕКА №36** | | | | | | | | | | | | |
| **ТАҚЫРЫБЫ: D:\UserFolder\Desktop\ПОДГОТОВКА АТТЕСТАЦИЯ 202-2021 ГОД!!!\нормативка 2020-2023\мсисисми.jpg** | | | **LAGOONA ,** **«Інжу маржан моншақтары» ойыны** | | | | | | | | | |
| **Мақсаты**: Уақытты ұтымды қолдану,топпен бірге әрекет етуге үйрету  **Жабдық:** 1 кит, 1 балға, 1 кілем, 4 катер, 20 снаряд, 2 акула,9 ақ және 9 қара інжу  **Ойын барысы:** Зейін мен дағдыға арналған топтық ойын. Ойын барысында балалар қысқа мерзімді жадты қолдануға мәжбүр болады. Бала мотор функцияларын дұрыс қолдануға үйренеді.Кішкентай балғамен жүрген балалар теңіз қабығын аударады Егер олар інжу тапса, балалар інжудің қай жағында жүзіп жатқанын тез көреді. Егер түстер сәйкес келсе, ойыншы китті ала алады. Кім кит алып жүрсе, ол өзінің қайығында бір інжу алады. Кім қайықты бірінші толтырса, сол жеңімпаз болады. | | | | | | | | | | | | |

**Мектепалды (5 жастағы балалар) топтарға арналған**

**«INTELLECTUM» зияткерлік ойындары бағдарламасына**

**қосымша деңгейлік тапсырмалар**

**1. RONDO VARIO**

**1- деңгейлік тапсырмалар:**

**1.**Төмендегі бөлшектерді сан ретіне қарай құрттың бойына тізбектеп сал.

**2.**Құрта тізілген бөлшектердің ұқсастарын тауып, белгіле.

**3**.Құртта тізілген бөлшектерді жұптарымен сызық арқылы біріктір, сәйкестенбеген бөлшектеерге (Х) белгісін қой.

**2- деңгейлік тапсырмалар**:

**1.**Құртта тізілген: цилиндрды көк, шарды қызыл-сары, тіктөртбұрышты призманы сары, үшбұрышты призманы қызғылт, соңғы шарды жасыл түске боя.

**2.** Тіктөртбұрышты призмасы бар құрттарды тауып, белгіле.

**3.** Төмендегі пішіндерді құртта орналасқан ретіне қарай нүкте қоя отырып белгіле.

**4.**Үш құртта да тізілген фигураны тауып,сәйкес түске боя.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

**1.**Төмендегі бөлшектерді сан ретіне қарай құрттың бойына тізбектеп салып боя.

**2.** Қай құртта жасыл бөлік жоқ? (Х)-пен белгіле. Ең көп цилиндрі бар құртты белгіле.

3. Айгул анасына сыйлық ретінде әр түрлі фигурамен моншақ жасады.Жіпке алдымен қызыл шарды, кейін жасыл тіктөртбұрыш призманы, содан соң үшбұрыш призманы , ең соңында қызыл сары цилиндрді тізді. Айгүлдің фигураларды моншаққа тізу ретін көрсет.

**2. POMELA**

**1-деңгейлік тапсырмалар:**

**1.**Ағаштардағы бос орындарға қарай себептердегі алмалардың сандарымен сәйкестендір.

**2.** Бір алма жинауға барған 4 дос себептеріндегі алма санындай алма жинады.Қай құм сағаттағы уақытпен ағаштағы алмалар саны бірдей? Сызықпен қос.

**3.** Бірдей уақытта бітетін құм сағаттарын сызыкпен біріктір.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

**1.** Қызыл сары қорапшалардағы заттардың сары кестедегі ағаштарға қарай орналасу реті жұлдыздармен көрсетілді.Заттарды сары кестедегі жерлеріне сәйкестендіріп сызықтар арқылы қос.

**2.** Сары кестедегі ағаштың жанында орналасқан заттар қызыл сары кестеде жұлдыз арқылыкөрсетілген.Кестедегі заттардың орналасуын сызықтар арқылы қос.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

**1.**Ағаштағы бос орындармен себеттегі алмалардың сандарын аяқта.

**2.** Асан алмалармен ойнап болған соң ағаштағы жане себеттегі алмалардын санын ағаштың астына жазғысы келеді. Оған комектес.

**3.**Темендегі әр кестеге бір алмадан қой:

кілемнің үстіне; үстелдің астына; қаламның ұшына; қораптың ішіне; өшіргіштің оң жағына.

**4.** Темендегі ар корапшаға бір алмадан кой:

кілемнің ортасына; үстелдің үстінде бір-бірінің жанында орналасқан 2 алма бар; қаламның ушына; қораптың алдына; ешіргіштік астында.

**3. CANDҮ**

**1-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Бірдей түстердегі кәмпиттерді біріктір.

2. Ортадағы кәмпиттерді ұқсастарымен сәйкестендір.

3. Кораптағы белшектер қай кәмпитке тиесілі? Тауып белгіле (✓).

4. Кәмпиттерді берілген түстермен аяқта.

5. Темендегі түстерді колдана отырып, кәмпиттерді өзгеше етіп боя.

6. Берілген кескіндер аркылы кәмпиттерді толықтыр.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1.Әр кесте басындағы кәмпиттің ұқсасын тауып, бірдей түске боя.

2. Төмендегі кәмпиттерде бар түстерді шеңберлерді бояу арқылы көрсет.

3. Кораптағы бөлшектер қай кәмпитке тиесілі? Тауып белгіле (✓).

4. Әр кестенін басындағы кәмпиттерге карай калкандарын аякта.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1.Кораптағы бөлшектер қай кәмпитке тиесілі? Тауып белгіле (✓).

2. Белгіленген кәмпиттерді алып тастағанда қайсылары қалады?

Он жактагы кілемшелер арасынан дұрысын белгіле (✓).

3. Кызыл сары денгелектерге жұп санды кәмпиттерді, ал тақ санды кәмпиттерді күлгін дөңгелекке жаз.

4. Доминоға қарай отырып, бос кәмпиттерге керекті нукте санын сал.

**4. PATTERN PLAY**

**1-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Темендегі беліктердің ішінен боялган беліктерге ұқсайтындарын тауып, жасыл түске боя.

2. Түстері әртүрлі, көлемдері бірдей пішіндерді сызык аркылы кос.

3. Бос белшектерді темендегі түрлі-түсті бөлшектерге қарай боя.

4. Темендегі ұяшықтардағы белгілерді пайдалана отырып дұрысын тауып белгіле.

5. Темендегі ұяшықтардағы белгілерді пайдалана отырып дұрысын тауыпбелгіле.

6. Бос бөлшектерді түрлі-түсті бөлшектермен сәйкестендіріп, бірдей түске боя.

7. Үлгідегідей боя

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1.Төмендегі кестені жоғарыдағы бөліктердің түсіне қарай боя.

2. Төмендегі бос кестедегі бөліктерді көлемдеріне қарай бірдей түске боя.

3. Әр топта неше пішіннің бар екенін ұяшыққа жаз. Көк түсті пішіндердің ішінен теріс бағыттағы пішіндерді дөңгелекте.

4. Фигуралары бірдей карточкаларды жұптастырып, олардын боялмаған тұстарын аякта.

5. Пішіннің бағытына қарай «бағыт» белгісін боя.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Темендегі карточкалардың кейбір бөліктері боялмаған. Симметриясына

карап бірдей түске боя.

2. Төмендегі пішіндерге мұқият қара: 1-нөмірлі бөліктерді қою жасыл түске боя: 2-нөмірлі бөліктерді сары түске боя; 3-нөмірлі бөліктерді қызыл түске боя; 4-нөмірлі бөліктерді күлгін түске боя; 5 -нөмірлі бөліктерді қызыл сары түске боя; 6-нөмірлі бөліктерді көк түске боя; 7-нөмірлі беліктерді қызғылт түске боя.

3. Мысалдағы карточкаларға қарай отырып, төмендегі кестедегі бос беліктерді сәйкес түстерге боя.

4. Пішіннің жасалу ретіне қарай сандарды жаз.

5. Жасалу ретіне қара, қай карточкаға тиесілі?.

6. Кестедегі бос бөлшектердің орнына келесі беттегі бөлшектерді кесіп жабыстыр.

**5. LEGOLINO**

1. **деңгейлік тапсырмалар:**

1.Үзік сызықтарды: үшбұрыштарды қызыл, параллелограмдарды жасыл, шаршыларды көк түспен біріктіріп, боя.

2. Кішкентай үшбұрыштың жанына шаршы, онын жанында параллелограмм бар болса, төмендегі суреттердің ішінен дурысы тауып, кызыл сары түске боя.

3. Төмендегі бөлшектер қай суретке сай болуы мүмкін? Белгіле. Суреттердегі бос жерлерді боя.

4. Суретке мұқият қара. Сұрақтарға жауап бер.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1.Темендегі пішіндердің қандай карточкаларга сай екенін тап және үзік сызықтарды біріктіріп, сәйкес түске боя.

2. Суреттегі бос жерге қандай бөлшектердің сәйкес келетінін тап. Қажетті фигуралардың үзік сызықтарын біріктіріп, сызықтың қабырға түсіне сәйкес түске боя.

3.Темендегі суреттегі бейнені құрастыру үшін төменнен қажет фигураларды тауып, үзік сызықтарды біріктіру арқылы қабырға түсіне сәйкес боя. Шыққан бейне неге ұқсайды?

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

**1.** Ортадағы фигура қай карточкаға сәйкес келеді? Сызыкпен біріктір. Басқа карточкалардағы фигураларда қанша белшектер қолданылғанын әр сурет астындағы құтыларға жаз.

**2.** Кішкентай суреттердегі кескіндерді улкен суреттен тауып, сызық арқылы сәйкестендер.

3. Фигуралар қанша белшектен құрылған? Төмендегі кестеге фигура саны қанша болса сонша таяқша сыз.

**6. BECERIKLI YAPILAR**

**1-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Темендегі кеваның үзік сызықтарын біріктір. Сызықтардың түсіне қарай боя.

2. Үзік сызықтарды біріктіріп, өрмекшінің торын аяқта.

3. Корапшадағы бөлшектерді кесіп, пішінді үлгідегідей аяқта.

**2-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Үстелдегі көбелектің екінші жартысы қай қорапшанын ішінде? Көбелектің жартысын тауып, қорапшаны қайшымен кесіп, үстелдегі бос жерге жабыстыр.

2. Шатырдың жасалу ретін таяқшалармен көрсет.

3. Әр кескін неше бөліктен куралган. Белік санына тен болатын донгелектерді боя.

**3-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Әр қатардағы пирамидалардың арасында бағыты өзгеше болғанын тауып белгіле.

2. Шашылып тұрған кеваларды санына қарай ретімен сәйкестендір.

3. Төмендегі кескіндердің ішінен кеменің тірегін тауып белгіле. Кеме тірегінің барлығы неше бөліктен құралғанын жаз.

4. Баспалдақтың жасалу ретіне қарай пішіндерді немірле

5. Кестедегі бос орындарға қай пішіндер орналасуы керектігін белгіле.

**7. ZIGZAG**

1. **деңгейлік тапсырмалар:**

1.төмендегі түймелерді қорапшалардың түсіне карай боя.

2. Темендегі түймелерді қорапшалардын тусіне карай боя.

3. Үлгіде көрсетілгендей, түймелерді бөле отырып, екі-екіден болатындай топ жаса.

4. Суреттегі көйлектің түймелерін санап, таяқша арқылы белгіле.

1. **деңгейлік тапсырмалар:**

1.Боялмай қалған түймелерді қажетті түске боя.

2. Ортадағы койлектің түймелерің, жанындағы көйлектердің түймелерінің ретіне қарай тиісті түске боя.

3. Суреттегі көйлектің түймелерін санап, таяқша арқылы белгіле.

**3-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Кестенің басындағы түймемен бағыты бірдей түймені тауып домалақта.

2. Қайшының ұштары нұсқап тұрған түймелердің түсіне карай астындағы кестелерді боя.

**8. CUMULO**

**1- деңгейлік тапсырмалар:**

1.Кораптағы үзік сызықтарды біріктіру арқылы кескіндерді аяқта.

2. Кораптағы үзік сызықтарды біріктіру арқылы кескіндерді аяқта.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1.Әр топтағы пішіндерді сандарына сейкес топтарға бел.

2. Кұтыдағы өзгеше фигураларды қорша. Калган пішіндердің санына қарай жанындағы шаршыларга белгі қой.

**3-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Араласқан фигураларды сана, нүкте тұрған жерлерге сандарын жаз. Кызыл сызықтардың арасындағы пішінді тауып, сәйкестендір.

2. Темендегі алтыбұрышта шенберлердің канша екенін тауып кестелерді боя

**9. SKIPPITY**

**1-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Тастардың түстеріне мұқият қара. Кандай түстер қолданылған? Әр түстің тамшыларын тастардың түсіне сәйкес етіп боя.

2. Жасыл тас кызыл тастың үстінен секіріп бос ұяшыққа орналасты. Кейін кызыл тастык жане көк тастың үстінен бос ұяшыққа секірді. Жасыл тас

орналаскан уяшықты белгіле және нұсқаулықтарға сәйкес бос дөңгелектерді боя

3. Кестеде түрлі-түсті тастардың қанша екенін тауып, төмендегі көп нүкте

жерге сандарының жаз.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Көк және сары тас бағыт белгісіне қарай екі тастың үстінен секіреді. Кок тастын секірген тастарын тап және төмендегі бос ұяшықтарды көк түске боя.

2. Асан ойын біткенде төмендегі сандармен бірдей тас жинады. Тастардың сандарымен сәйкестендіріп бос дөңгелектерді боя.

3. Сандарына қарай жиынтықтарды сызық арқылы қос.

**3-деңгейлік тапсырмалар:**

1. Бағыт белгілерінің артынан ілесе отырып кандай Х белгісіне қол жеткізе аласын? Бағыт белгілерімен алға жылжы және Х белгісін қызғылт түске боя.

2. Қызғылт тас жасыл тастың үстінен секіріп, бос орынга орналасты. Кейін көк тастан секіріп, бос орынга келді. Келесі кезекте кызыл сары тастың үстінен секіріп, бос орынға орналасты. Тастардын орнын тауып бояп шық. Қызғылт тастың ең сонғы токтаган улшыгын белгіле

3. Кестедегі бос орындарды түрлі-түсті тастардың сандарымен сәйкес етіп боя.

**10. SHAPY**

**1.деңгейлік тапсырмалар:**

1. Басындағы фигуралардың жұптарын тауып, бірдей түске боя.

2. Үзік сызықтарды біріктіре отырып үшбұрыш жаса, үшбұрыштарды логикалық байланысына қарай қажетті түске боя.

3. Үзік сызықтарды түстеріне қарай біріктір және іші боялмаған фигураларды қажетті түске боя.

4. Төмендегі бос шенберлерді үлгіге сәйкестендіріп боя.

5. Барлык карточкаларда қолданылған пішінді тауып, көк түске боя.

**2-деңгейлік тапсырмалар:**

1.Үшбұрышты фигураларды төмендегі заттардың арасынан тауып, белгіле.

2. Төменде берілген фигураларга ұқсастарын кестеден тауып, тиісті түске боя.

3. Төмендегі жасыл фигуралардың үшеуі де кездесетін карточканы тауып, тиісті түске боя.

4. Кішкентай карточкалардағы пішінді улкен сегізбұрышқа сызып, сәйкес түске боя.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Төмендегі фигураларды аяқта.

2. Бос жерлерге қандай пішіндер келуі керек? Бірдей түсте болатындай сыз.

3. Кескіндер қатармен жылжып барады. Әр кескіннің астына нешінші екенін жаз.1-ші болған кескінді (O) домалақта. Кескіндер қандай көңіл- күйде? Шаршы қандай күйде? Себебі неде?

4. Асан кеше түнде аспанға қарап көп жұлдыздарды көрді. Жұлдыздарға карап ез қиялынан фигуралар жасады. Олар: дөңгелек, үшбұрыш, шаршы және тіктөртбұрыштар. Кестеден басқа пішіндерді тап. Жұлдыздарды бояп пішіндерді кұрастыр.

5. Фигуралардың санын лабиринт артынан ілесе отырып бос жерге жаз.

6. Бос пішіндерді түрлі-түсті пішіндерге қарап сызып, боя.

**11. BLOCK BUDDIES**

**1.деңгейлік тапсырмалар:**

1. Үлкен пішіндер мен кішкентай пішіндерді сызықтар арқылы біріктір.

2. Төмендегі пішінге сәйкес бағыттағы пішінді тауып, боя.

3. Үлгіде көрсетілген пішіндерді тауып, көзге көрінген бөліктерін пішінін түсіне қарай боя.

4. Темендегі 2 пішініне жетпейтін сызықтарды толықтыр.

5. Кестедегі бос шаршыға қандай пішін сәйкес келеді? Теменде берілгендердің ішінен тауып, белгіле.

6. Төмендегі пішінді кұраған екі белшекті тауып, боя.

7. Төмендегі пішінді кұраған екі бөлшекті тауып, боя.

8. Карточкадағы пішіндерді ұқсас пішіндермен бірлестір.

9. Пілдің басының сызықтарын толык сызып, кейін боя.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Төмендегі кустардың ішінен ретіне қарай теріс тұрғандарын тауып белгіле.

2. Жогарыда бейнеленген керіске мұқият қара. Багыты жане болшектері бірдей орналасқанын тауып белгіле

3. Төмендегі қоян жогарыдагы қоянға берілген бағыт белгісі бойынша баруы керек.

1.әр бағыт белгісі бір шаршы қабырғасына арналған.

2.досының жанына жеткенде оны да дәл солай боя.

4. Багыты бірдей орналасқан мысықты тауып белгіле.

5. Кестедегі бос ұяшыққа қай пішін сәйкес келеді? Тауып белгіле.

6. Қоянды кураган бөлшектерді бөлшек түсімен сәйкес сызықтармен біріктір.

7. Төмендегі пішіндердегі бірдей бөлшектерді тауып, күлгін түске боя.

8. Төмендегі кескіндердің неше бөліктен құралғанын тап. Белік санымен бірдей етіп нүкте қой.

9. Үзік сызықтарды біріктіріп, кескінді сыз және боя.

10. Сайқымазақты түс тамшыларының үстіндегі сандарға сәйкестендіріп боя.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Тізбектелген пішіндердің қайсысы аралас пішіндердің ішінде жок? Пішінді тауып белгіле.

2. Күшікті кұрайтын бөлшектерге жетіспейтін бөлшекті тап және кестедегі бос ұяшыққа суретін сал.

3. Төмендегі пішінде қолданылған ортақ белшектерді тауып, (✓)-пен белгіле.

4. Асан бір күні мектептен қайтып келе жатып роликпен сырғанап жүрген досымен кездесті. Оган сәлем берді. Содан кейін біраз күшікпен қыдырды. Тура үйінің жанындағы көшеге келгенде секіріп жүрген шегірткені көрді. Біраз шегірткені тамашалағаннан кейін футбол ойнап жатқан балалардың қасына барды.Асанның үйіне жеткенше кездескендерін белгіле.

5. Үлкен кестені үлгіге қарап аяқта.

6. Үлкен кестені үлгіге қарап аяқта.

7. Пілдің суретінін бөлшектерін кесіп, келесі беттегі кестеге орналастыр.

**12. WHATZIZZ**

**1.деңгейлік тапсырмалар:**

1. Кестедегі әр заттың ең кішісін дөңгелекте.

2. Төмендегі суреттерде дауысын еститіндерімізді шеңбер ішіне ал. Дамін керуге болатындарды (X)-пен белгіле.

3. Кестеге мұқият қара. Мысалда көрсетілгендей әр пішінге сәйкес келетін ұяшықты белгіле.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

**1.** Кестеге мұқият қара. Мысалда көрсетілгендей ар пішінге сәйкес келетін ұяшықты белгіле.

**2.** Үзік сызықтарды біріктір. Жапырақтардың арасынан жануарлардың жұптарын тауып, сәйкестендір**.**

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Мысалда көрсетілгендей әр пішіннің астына оз танбасын сал.

2. өмендегі қораптарды қаламдардың түсіне сәйкес бағыт белгісіндегі үзік сызықтарды біріктір: 1-дауысы шығатындардың қоршауын сары түске; 2-дауысы шықпайтындардың қоршауын қызыл туске: 3-жұмсақ заттардың қоршауын көк түске; 4-катты заттардың қоршауын жасыл түске.

**13. EQILIBRIO**

**1.деңгейлік тапсырмалар:**

1. Жоғарыдағы пішінге ұқсастарын тауып, боя.

2. Жоғарыдағы бөлшек санына қарай, жетпей қалған пішіндерді тауып, боя.

3. үрлі-түсті екі фигураны біріктіргенде кандай пішім курастыра аламыз? Төмендегілердің арасынан тауып, боя

4. Төмендегі пішіндердің қарама-қарсы жағына симметриясын сал.

5. Бағыттары қарама-қарсы бөлшектерді сызықпен біріктір.

6. Төмендегі кескіннің симметриясын салып боя.

7. Кескінге мұқият қара. Келесі беттен бөлшектері бірдей бағытта тұрғанын тауып, боя.

8. Жогарыдагы белшектерді төмендегі сызықтардың арасынан тауып, үзік сызықтарды біріктір және боя.

9. Төмендегі кескінді аяқтап, боя.

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Асаннын төмендегі бөлшектермен бір пішін жасағысы келеді. Асанның дұрыс бөлшектерді ала білуі үшін берілген сандарга байланысты бөлшектерді боя.

2. Пішіндердің қанша бөліктен құрастырылғанын кестелерге жаз.

3. Жоғары қарап тұрған фигураларды үлгідегідей белгіле.

4. Асан жогарыдағы кескінді жасау үшін қай белшектерді қолдануы керек? Тауып, боя.

5. Жоғарыдағы әр фигураға ұқсас белшектерді тап. Тапкан бөлшекті белгіле.

6. Жогарыдагы белшектерден қай кескінді жасау мүмкін емес? Тауып, боя.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1**.** Тізбектің басында шаршы тұр. Тізбектің ең соңында орналаскан пішіннің жұбын (✓) белгіле кай пішін басқаларынан өзгеше көрінеді? Белгіле тізбектеги пішіндердің ұқсастарымен сызық арқылы біріктір жұбы жоқ пішіндерді қорша.

2**.** Пішін жасауда әр бөлшектің қанша түрі қолданылған? Бос белшектерден бояп көрсет.

3**.** Екі бірдей пішіндегі кем бөлшектерді тауып сыз және боя.

4. Пішіннің қарама-қарсы жағына симметриясын салып, боя.

5. Асаннын жогарыдағы бөлшектермен бір пішін жасауы керек. Асаннын керекті бөлшектерді табуы үшін бөлшектердің жұптарын тауып боя.

6. Асан кескін жасау үшін жоғарыдағы бөлшектерді сандарына қарай белді. Кейбір бөлшектер артық, Артык бѳлшектерді боя.

7. Асан жогарыдагы кескіннің бөліктерін төмендегі кестеге орналастырып жаткан кезде бір бөлікті ұмытып кетті. Асанның ұмытқан белігін бос орынға сызып боя.

8. Төмендегі бөліктерді кесіп, келесі беттегі қорапқа жабыстырып, пішінді жаса.

9. Төмендегі белшектерден пішін құрастыр.

**14.LAGOONA**

**1.деңгейлік тапсырмалар:**

1. Үзік сызықтарды біріктіре отырып, киттерді екінші жаққа өткіз

**2- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Төмендегі бағыттары бірдей киттерді сәйкестендір.

**3- деңгейлік тапсырмалар:**

1. Төмендегі бағыттары бірдей киттерді сәйкестендір.

**15.** БАҒДАРЛАМА БОЙЫНША ЕРЕСЕК ТОПҚА АРНАЛҒАН БІЛІКТЕРІ МЕН ДАҒДЫЛАРЫНЫҢ ДАМУЫНА МОНИТОРИНГ

**"Интеллектум" бағдарламасы бойынша**

**Бастапқы бақылау диагностикасының нәтижелерін бақылау парағы (4-жастан)**

**Оқу жылы:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Топ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Өткізу мерзімі: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вариативті компонент: «Интеллектум» | | | | | | | | | | | |
| № | Баланың аты-жөні | «Интеллектум-Балабақша» | | | | | | | балл саны | Біліктер мен дағдылардың даму деңгейі | |
| (түс пен форма ажырату, | геометриялық фигураларды тану | команда құру | командамен жұмыс | Қораптың құрамын және ішіндегі заттарды таниды | Топпен жұмыс | Жеке жұмыс |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I деңгей** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**II деңгей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_III деңгей**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | |

**"Интеллектум" бағдарламасы бойынша**

**Аралық бақылау диагностикасының нәтижелерін бақылау парағы (4-жастан)**

**Оқу жылы:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Топ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Өткізу мерзімі: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вариативті компонент:«Интеллектум» | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **№** | Баланың аты-жөні | Стратегиялық ойындар | | | | | | | | | | | | | балл саны | Біліктер мен дағдылардың даму деңгейі |
| Ажырата білу | Ойлану | Ақыл-ой дамуы; | Ұғу | Белсенділік | Көру қабілеті | Топпен жұмыс | Өнімділік | Талдау | Жинақтау | Салыстыру | Жүйелеу | Жалпылау |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I деңгей** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**II деңгей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_III деңгей**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | |

**"Интеллектум" бағдарламасы бойынша**

**Қорытынды бақылау диагностикасының нәтижелерін бақылау парағы (4-жастан)**

**Оқу жылы:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Топ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Өткізу мерзімі: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вариативті компонент:«Интеллектум» | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| № | Баланың аты-жөні | Стратегиялық ойындар | | | | | | | | | | | | | | | | балл саны | Біліктер мен дағдылардың даму деңгейі |
| Баланың ақыл –ойы дамуы | Сөздік қоры молайуы, | Тілдік қарым-қатынасқа еркін араласуы | Қоршаған ортаны танып білуге қызығушылығы | Ұжымдық іс-әрекетке бейімділігі | Еңбекке тәрбмеленуі | Мақсатқа жетуге тырысуы | Әр баланың ақыл-ой деңгейі | Өзіндік мінез-құлқы |  |  |  | төзімділікке | ойын еркеін жеткізуі |  | баланың мықты жақтары мен қиындықтарын анықтау |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | |  | |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | |  | |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | |  | |  |  |
| **I деңгей** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**II деңгей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_III деңгей**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**16.** БАҒДАРЛАМА БОЙЫНША МЕКТЕПАЛДЫ ТОПҚА АРНАЛҒАН БІЛІКТЕРІ МЕН ДАҒДЫЛАРЫНЫҢ ДАМУЫНА МОНИТОРИНГ

**"Интеллектум" бағдарламасы бойынша**

**Бастапқы бақылау диагностикасының нәтижелерін бақылау парағы (5-жастан)**

**Оқу жылы:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Топ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Өткізу мерзімі: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вариативті компонент: «Интеллектум» | | | | | | | | | | | | | | | | |
| № | Баланың аты-жөні | «Интеллектум-Балабақша» | | | | | | | | | | | | | балл саны | Біліктер мен дағдылардың даму деңгейі |
| (түс пен форма ажырату, | геометриялық фигураларды тану | көзбен көріп  қабылдауреакциясын  ажырату | шешім қабылдау | проблемаларды шешу | команда құру | командамен жұмыс | ойлану реакциясы | Топпен жұмыс | Жеке жұмыс | логикалық ойлау | критикалық ойлау | абстрактті ойлану |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I деңгей** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**II деңгей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_III деңгей**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | | | | | | |

**"Интеллектум" бағдарламасы бойынша**

**аралық бақылау диагностикасының нәтижелерін бақылау парағы (5-жастан)**

**Оқу жылы:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Топ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Өткізу мерзімі: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вариативті компонент:«Интеллектум» | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **№** | Баланың аты-жөні | Стратегиялық ойындар | | | | | | | | | | | | | балл саны | Біліктер мен дағдылардың даму деңгейі |
| Ажырата білу | Ойлану | Ақыл-ой дамуы; | Ұғу | Белсенділік | Көру қабілеті | Топпен жұмыс | Өнімділік | Талдау | Жинақтау | Салыстыру | Жүйелеу | Жалпылау |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I деңгей** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**II деңгей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_III деңгей**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | |

**"Интеллектум" бағдарламасы бойынша**

**қорытынды бақылау диагностикасының нәтижелерін бақылау парағы (5-жастан)**

**Оқу жылы:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Топ:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Өткізу мерзімі: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Вариативті компонент:«Интеллектум» | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| № | Баланың аты-жөні | Стратегиялық ойындар | | | | | | | | | | | | | | | | балл саны | Біліктер мен дағдылардың даму деңгейі |
| Баланың ақыл –ойы дамуы | Сөздік қоры молайуы, | Тілдік қарым-қатынасқа еркін араласуы | Қоршаған ортаны танып білуге қызығушылығы | Ұжымдық іс-әрекетке бейімділігі | Еңбекке тәрбмеленуі | Мақсатқа жетуге тырысуы | Әр баланың ақыл-ой деңгейі | Өзіндік мінез-құлқы | Өмірлік дағдылардың қалыптасуы | бәсекелестілікке | тапқырлыққа | төзімділікке | ойын еркеін жеткізуі | Адамгершілікке тәрбиеленуі | баланың мықты жақтары мен қиындықтарын анықтау |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **I деңгей** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**II деңгей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_III деңгей**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**17.ҚОЛДАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ**

1.Зейін және ақыл ойды дамыту кітабы. (Осман Метин, Нилгүн Метин)

2. Назарбаев Н. Рухани жаңғыру: болашаққа бағдар // «Егемен Қазақстан», 2017 ж.  
№0091  
3. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. – М., 1984.  
4. Пиаже Ж. Психология интеллекта. – М., 1998; Пиаже Ж. Генезис числа у ребёнка. М., 2001.

4. «Интеллектум» сайты арқылы жинақтар. [www.ulagat.com](http://www.ulagat.com),