

Білім беру саласы: «Таным»

Ұйымдастырылған оқу қызметі: Математика негіздері

Тақырыбы: «Пішіндер әлемінде»

Мақсаты: Қазіргі жаңашылдық бағытта "Smart" партаны, интерактивті тақтаны қолдана отырып, баланың бойында танымдық, шығармашылық, қиял белсенділігін, зейінін тұрақтандыру, қызығушылығын арттыру. Математика негіздері пішіндер әлемінің сан қырлы сиқырлы тұстарымен таныстырып, математикалық білімін кеңейту.

Білімділігі: Пішіндер жайлы білімдерін арттыра отырып, тапсырмалар арқылы пішіндерден әр түрлі конструкция жасауды үйрету. Геометриялық пішіндерді өмірдегі заттардан көріп айыра білуге, олардың кеңістіктегі орнын ажыратуға үйрету.

Дамытушылығы: Ақпараттық және сандық технологияларды өзіндік даму мен оны іске асыру құралы ретінде пайдалану дағдыларын қалыптастыру, ақпараттық қоғамға бейімдеу.

Әдіс-тәсілі: Көрсету, түсіндіру, сұрақ-жауап, қимылдық, дидактикалық ойындар, қорытынды, мадақтау.

Көрнекілігі: Безендірілген сахна, пішіндер, слайд, кейіпкерлер.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиеші қызметі	Балалар қызметі
Мотивациялық қозғаушы	-Сәлеметсіңдер ме, балалар. Шаттық шеңбері.	Арайлап тан атты! Күн сәулесін таратты! Сәлеметсіңбе?! Алтын күн. Сәлеметсіңбе?! Жер-ана. Сәлеметсіңбе?! Менің сүйікті балабақшам. Тілегіме тілек қос, Мінекей менің қолым бос. Аман болайық! Деніміз сау болсын! Нанымыз көп болсын! Аспанымыз ашық болсын!
Ұйымдастырушы ізденушілік	Бүгінгі біздің оқу қызметіміз өте ерекше болғалы тұр. -Балалар, біз бүгін пішіндер туралы айтатын боламыз. Сендер қандай пішіндерді білесіңдер? Қызықты сәт: (Әуен ойнап ішке қолында сандықшасы бар Буратино кіреді) Буратино: Сәлеметсіңдер ме, балалар. Мен сендердің дауыстарыңды естіп келіп тұрмын маған сендердің көмектерің қажет. Тәрбиеші: Ол қандай көмек біздің балалар саған көмек беруге дайын. Буратино: Менің қолымдағы сандықта кілт бар. Осы кілт арқылы пішіндер әлеміндегі достарыма барып, оларды	-Шаршы, шеңбер, үш бұрыш, сопақша т.б. -Қуанады - Сәлеметсіз бе.

сиқырдан оятуым қажет. Мен ол есікке барар жолды білемін, есікті аша аламын, бірақ достарымды оятудың жолын білмеймін. Осы себепті маған көмектесе алатын ақылды балаларды іздеп келдім

Тәрбиеші: Жарайды Буратино. Олай болса біз саған көмектесетін боламыз.

Буратино: Алақай, рақмет балалар.

Ендеше бәріміз жолға шығайық.

(Буратино әнімен жолға шығады, есік сиқырлы әуенмен ашылады)

Тәрбиеші: Балалар пішіндер еліне қош келдік.

Буратино: Көрдiңдер ме балалар менiң пішін достарым қалың ұйқыда жатыр.

Ал мен оларды ұйқыларынан оята алмай тұрмын.

Шеңбер: Салем, Буратино досым.

Сәлеметсiңдер ме балалар. Мен шеңбер пішінімiн менiң ешқандай бұрышым болмайды. Менi айналадағы қандай заттарға ұқсатасыңдар?

-Жарайсыңдар, балалар. Менi қалың ұйқымнан ояттыңдар, рақмет сендерге. Мен сендермен ойнағым келiп тұр.

Тәрбиеші: Әрине шеңбер ойнайық, менде өте қызықты ойын бар бәріміз экранға назар аударайық:

Дидактикалық ойын: «Пішіндердi сана»

Мақсаты: Балаларды пішіндердi ажыратуға, оларды санап, санын көрсетiп айтып сәйкестендiруге үйрету.

Шеңбер: Жарайсыңдар, балалар. Сендер санды да, пішіндердi де өте тамаша бiледi екенсiңдер. Ендi тағы бiр досымызды оятайық.

Шаршы: Сәлем достарым!

-Я (қуана жауап береді)

Әмина: Ой, не деген көп пішіндер.

Малика: апай қараңызшы, мен шеңбер пішінін алдым. міне шеңбер. (шеңбер пішінін алып жерге лақтырады. Сол кезде шеңбер пішіні оянады).

Балалар: - күнге, досқа, дөңгелекке, шарға ұқсатамыз.

-балалар қуанады

-Қызығушылықпен ойнайды

Зейін шаршы пішінін лақтырады осы кезде шаршы оянады.

Сәлеметсіңдер ме, балалар. Мен шаршы пішінімін. Менің бірдей төрт қабырғам бар. Мен айналадағы қандай заттарға ұқсатасындар?

- Жарайсындар балалар. Ұзақ ұйықтағаным сондай сендерді көріп қатты ойнағым келіп тұр.

Тәрбиеші: шаршы, саған және балаларға арналған өте қызықты ойын бар бәріміз бірге ойнаймыз ба?

"Smart" парта дидактикалық ойыны:
«Өз орнын тап»

Мақсаты: Пішіндерді экрандағы көрсетілген орындарына орналастыру арқылы балалардың ой-өрісін дамыту.

Шаршы: Ой, сендердің ойындарыңды көріп бір бойымды жазып алдым. Енді біздің үшбұрыш досымызды оятсаңдар жақсы болар еді.

Үшбұрыш: Сәлем достарым. Сәлем балақайлар. Мен үшбұрыш пішінімін. Менің үш бұрышым, үш қабырғам бар. Мен айналадағы қандай заттарға ұқсаймын?

-Дұрыс айтасындар балалар.

Қалың ұйқыдан ояттындар. Рақмет балалар. Енді бойымызды сергітіп, ойын ойнайық.

Тәрбиеші: Олай болса балалар, үшбұрыштың көңілін көтеріп ойын ойнайық.

Қимылдық ойын: «Сиқырлы пішіндер»

Мақсаты: Пішіндерден үй, пальма ағашын құрастыру арқылы балалардың танымдық қабілеттерін арттыру.

Пішіндер: Қандай ақылды балалар едіңдер, бізді қалың ұйқыдан оятып көңілдерімізді көтердіңдер. Рақмет сендерге.

Буратино: Ендеше достарым мен ақылды балалармен бойымызды бір сергітіп алайық.

Сергіту сәті: «Пішіндер»

Тәрбиеші: Ал балалар, ендеше біздің

- компьютер, кітап, дәптер, теледидар.

-Ойнайық.

-барлығы ойынға атсалысады.

Раяна үшбұрыш пішінін лақтырғанда үшбұрыш оянады.

- Пицца, үйдің шатыры, пирамида.

-Балалардың барлығы ойынға атсалысып, жарыса үлкен қызығушылықпен ойнайды.

Әуен ырғағымен сергіту сәтін орындайды.

	<p>бақшамызға қайтатын уақытымызда болып қалыпты. Біз енді қайтайық.</p> <p>Буратино: Апай, балалар сендерге үлкен рақмет. Сендер менің достарымды оятып, олардың көңілдерін көтеріп, өздеріңнің ақылды балалар екендеріңді көрсеттіңдер. Мен осы достарымның қасында қаламын, жолдарың болсын!</p> <p>Пішіндер: Рақмет сендерге балалар, жолдарың болсын! Сау болыңдар!</p>	<p>-Сау болыңыздар!</p>
	<p>Қорытынды:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Балалар, сендерге бүгінгі оқу қызметіміз ұнады ма? - Балалар, бізге кім келді? - Буратиномен бірге қайда бардық? - Қандай пішіндермен таныстық? <p>Олай болса балалар, бүгінгі оқу қызметіміздің қорытындысы ретінде ойын ойнайық.</p> <p>Дидактикалық ойын: «Сәйкестендір» Мақсаты: Пішіндерді күнделікті қоршаған ортадағы пайдаланып жүрген заттарға ұқсастырып сәйкестендіру.</p> <p>Мадақтау Жарайсыңдар балалар! Сендер бүгінгі оқу қызметіне өте жақсы қатыстыңдар.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Әрине ұнады. -Буратино досымыз. -Пішіндер еліне саяхат жасадық. -Үшбұрыш, шаршы, шеңбер. <p>Ойынды белсене ойнайды.</p>

Күтілетін нәтиже:

Білді: Математика негіздері пішіндер әлемінің сан қырлы сиқырлы тұстарымен геометриялық пішіндерді ажыратып, аттарын атауды;

Игерді: "Smart" партаны, интерактивті тақтаны қолдана отырып, ойындарды қызығушылықпен орындауды;

Меңгерді: Сандық технологияларды өзіндік даму мен оны іске асыру құралы ретінде пайдалануды. Геометриялық пішіндерді өмірдегі заттардан көріп айыра білуді, олардың кеңістіктегі орнын ажыратуды.