

## **Бастауыш сынып оқушыларына арналған тренинг жаттығулар**

Жаңа заман талабы жеке тұлғаны дамыту мен танымдық ауқымын кеңейту деңгейінде әр түрлі технологияларды және әдістерді қолдануды қажет етеді. Бастауыш сынып сатысында бала педагогикалық экологияны сақтаған, жағымды микроахуалда, табысқа жетуін қамтамасыз ететін жағдайда тәрбиеленгені жөн. Оқушының қабілеттілігінің дамуы белсенді еңбек пен оқу үрдісінде игеріледі. Бала- шығармашылықтың қайнар көзі. Табиғаттың берген сыйы. Ендеше, балалардың шығармашылығын дамыту, белсенділігін, іскерлігін арттыру мақсатында жүргізілетін жаттығу-тренингтер.

### **1. «Бәріміз бірге».**

Мақсаты: балалардың бір-бірімен байланыс орнатуға үйрету, серіктесінің қозғалыс темпіне ыңғайлану.

Жаттығудың жүргізілуі: балалар жұппен тұрып допты бірге ұстайды (әр бала допты екі қолымен ұстауы тиіс). Жетекшінің белгісінен кейін балалар бір уақытта отыруға допты қолдарынан түсіріп алмай бөлме ішінде жүруі, секіруі қажет. Ең бастысы, бірге әрекет жасап допты түсіріп алмау.

### **2. «Керісіншелер елі».**

Мақсаты: Ойша әрекет ету қабілетін жаттықтыру.

Жаттығудың жүргізілуі: балалар шеңбер бойына отырады. Жетекші үш әріптен тұратын сөзді айтып, допты лақтырады. Допты ұстаған ойыншы әріптерді кері атайды (күн-нүк, көз-зөк, сан-нас). Аударылған сөздердің мағынасы болмауы мүмкін. Ойынның күрделенуі сөздің ұзақтығына байланысты.

### **3. «Ормандағы ағаштар» ойыны.**

Мақсаты: Балаларға қозғалуға, демалуға мүмкіндік беру. Музыка ойналады.

Мәтін: Сендер ағашқа айналуға дайынсыңдар ма?

Бір-біріңнің артына тұрыңдар. Орманда күн шығып барлық ағаштар оған жапырақтарын жайып қарап тұрды. Күнге әрбір жапырағы жылыну үшін жоғары-жоғары созылды. Саусақ-жапырақтар күннің астында билеп тұрды. Кенеттен қатты жел тұрып, талдарды жан-жаққа шайқай бастады. Бірақ талдың тамырлары тереңге кеткен, олар жәй ғана тербеледі. Желдің артынан жаңбыр жауып, талдар алғашқы жауын тамшыларын сезінді. Алдыңғы тұрған

тұрған баланың арқасын саусақтарымен жауын тамшыларындай тырсылдат. Кәдімгі майда жаңбыр жауып жауып тұрғандай қимыл жеңіл болу қажет. Жауын одан әрі күшейіп қатты жауа бастады... Талдар бір-біріне жанашырлық білдіріп жаңбырдың қатты соққысынан қорғап, сипалай бастады. Көп ұзамай көкжиектен күн көрініп, талдар қуанды, олар өздеріндегі артық жауын тамшыларын сілкіп тастады. Өздерін сенімді, сергек, тап-таза сезініп қалады.

#### 4. "Ондай болуы мүмкін емес"

Қазақ халқының салт-дәстүрінде өтірікшілер сайысы кең тараған шығармашылықтың түрі болған. Сол өнердің элементтерін бастауыш сынып оқушыларының қиялын дамытуға кеңінен пайдалануға болады.

Топтағы оқушылардың біреуі ешқандай болуы мүмкін емес өтірік нәрсені айтады: ақиқатта болмайтын заттар, олармен болған оқиғаларды, болуы мүмкін емес табиғат құбылыстары мен ол **жағдайдағы өзінің әрекеттері**, табиғатта кездеспейтін жануарлар және олардың хикаялары туралы оқиғаларды айтып береді. Бес өтірік сюжетті қатарынан қисынын келтіріп айтып берген кезде ешкім "ондай болуы мүмкін емес" деп айтпаса, сол ұтады. Олардың барлығы марапатталады.

5. "Егер осылай болса..." Балалардың біреуі фантастикалық жағдайды ойлап табады, ал басқалары оның шешімін табуы керек. Мысалы:

- егер әр адам тұрғаннан бастап барлық басқа адамдардың ойлаған ойларын оқуға қабілеті болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді?
- егер жер бетіндегі адамдардың әрқайсысы өзіне ғана түсінікті тілде ғанасөйлейтін болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді?
- егер жануарлар тілін адамдар түсіне алатын болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді?
- егер адамдар құс сияқты ұша алатын болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді?
- егер оймен барлық өсімдіктер өмірін басқаруға болатын болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді?
- егер адамдар жер астында өмір сүре алатын болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді?
- егер адамдар су астында өмір сүре алатын болса, онда Жердегі өмір қалай өзгерер еді? т.с.с.

Фантазиялық әңгімелерге үлесін қосқандардың барлығы марапатталынады.

6. **"Сиқырлы қалам"** Жаттығуды жүргізу үшін қалам мен қағаз керек. Жүргізуші барлық қатысушыларға жаттығуды орындау шартын түсіндіреді. Ойынға қатысушы қаламды қолына алмастан, оны төрт түрлі бұйрық беріп ("Жоғары!", "Төмен!", "Оңға!", "Солға!" деген бұйрықтар беріледі.) қашықтықтан басқарып отырады. Бұйрық бойынша қалам қағаз бетімен жоғары, төмен, оңға, солға жылжып, сынық сызықтар ретінде із қалдырады. Қаламның барлық қадамдары бірдей болуы керек.

Жаттығуды орындаудың бастапқы кезеңінде ойынға қатысушылар кезекпен бұйрық береді, ал жүргізуші қаламға ол бұйрықтарды орындауға "көмектеседі". барлық қатысушылар ойын ережесін меңгергеніне жүргізушінің көзі жеткеннен соң балаларға тапсырманы қиялымен орындау тапсырылады. Өздерінің ойындағы қаламдарымен көз алдына елестеткен қағазға жорамалдағы сызықтарды түсіру үшін қатысушылар бірінен кейін бірі қаламға бұйрық беріп отырады. Ең бірінші қарапайым фигуралар (квадрат, үшбұрыш т.с.с.) салынады. Кімнің бұйрық беретіні отырған ретімен шеңбер бойынша анықталады.

Ешкім ешкіммен қандай фигура салатыны туралы алдын ала келіспейтіні туралы жүргізуші ойынға қатысып отырған балаларға түсіндіріп береді. Сондықтан қатысушылардың барлығы өзінен бұрынғылардың бұйрықтарын зейін салып тыңдап отыруы керек. Біртіндеп салған фигуралары күрделі бола бастайды.

Дидактикалық ойындар

Оқушыларды сұраққа жауап бере білуге үйрету.  
Ойынның шарты: Тақтаға қатты қағаздан жасалған алма ағашы ілінеді. Алмалардың сыртында бір сұрақтан жазылады. Тақтаға шыққан оқушы алманы алып, сұраққа жауап береді. Егер оқушы сұраққа дұрыс жауап берсе, алманы өзіне қалдырады. Мұғалім әр оқушының еңбегін бағалайды. Бұл ойынды “ Мектеп “, “ Үй жануарлары”, “Асхана”, “ Балықтар”, және т. б. тақырыптар бойынша өткізуге болады.

Отбасы тақырыбы бойынша ойынды жүргізу үлгісі:

Сұрақтар:

1. Сенің отбасың қандай?
2. Отбасыңда неше адам бар?
3. Сенің әкең кім болып жұмыс істейді?
4. Сенің анаң кім болып жұмыс істейді?
5. Сенің анаң неше жаста?

6. Сенің әкең неше жаста?
7. Сенің әжең кім?
8. Отбасың тату ма?
9. Сен әкеңе қалай көмектестің?

“Асхана” ойыны.

Ойынның мақсаты: “Асхана” тақырыбына байланысты сөздерді қайталау.  
Ойынның шарты: Тақтаға аспазшының суреті және тақырыпқа байланысты сөздер ілінеді. Сынып екі топқа бөлінеді. Қай топ тақырыпқа байланысты көп сөз тапса, сол топ жеңген болып шығады.

Керекті сөздер:

Аспаз-----Балық  
Шанышқы-----Тұшпара  
Палау-----Ботқа  
Тәрелке-----Кесе  
Сүт-----Шәйнек  
Ет-----Қасық  
Дәмді-----Сорпа  
Тәтті-----Ас

Бұл ойынды әр - түрлі тақырыптар бойынша жүргізуге болады.

“Орнынды тап” ойыны.

Ойынның мақсаты: Сөздерге дұрыс сұрақтар қоя білу.  
Ойынның шарты: Тақтаға кім? не? қандай? деген сұрақтарды жазып қою. Бұл сұрақтарға жауап беретін сөздерді қатты қағазға жазып, оқушыларға тарату. әр оқушы тақтаға шығып, сөзіне қойылатын сұрақтың қасына барып тұрады. Бұл ойынды ұпай беріп ойнауға болады.

“Жоғалған әріптер” ойыны.

Ойынның мақсаты: Оқушыларды сауатты жазуға дағдыландыру  
Қазақ тіліне тән дыбыстарды қайталау.

Ойынның шарты: Сынып екі топқа бөлінеді. Тақтаға 10 сөз жазу.

Мысалы: к... гершін

балдыр... ан

ән... ран

к... тап

к... ктем

... же

... нгіме  
о... ушы  
айда... ар  
а...

Қай топ керекті әріптерді дұрыс құрастырса, сол топ жеңіп шығады.

“Қожанасыр қоржыны” ойыны.

Ойынның мақсаты: Оқушылардың логикалық ойлау қабілеттерін дамыту.

Қазақ тіліне деген қызығушылықтарын арттыру.

Ойынның шарты: тақтаға қоржын ілінеді. Бұл қоржын Қожанасырдың қоржыны, оның іші сыйлықтармен толы екенін айтып, оқушыларға тапсырмаларды тарату. Егер оқушы тапсырманы дұрыс орындаса, қоржыннан сыйлық ұтып алады.

Ойынның алдында сергіту сәтін өткізуге болады:

Кел, балалар, келіңдер,

Тамашаны көріңдер.

Бізде **қызық ойын бар**,

Барлығың ден қойыңдар.

Тапсырмалардың үлгілері: сөздерді қазақшаға аудар:

Кошка, дом, школа, библиотека, наш, большой, мы, огород, овощи, рыба.

Сөзді септе: жолбарыс

Сандарды сөзбен жаз:

$$25 + 7 = 32$$

$$150/30 = 50$$

$$10 + 3 = 13$$

$$43 - 20 = 23$$

$$90 - 40 = 50$$

$$80 + 25 = 105$$

5

Жұмбақтың шешуін тап: “ Үйіңнің ол тұрағы,

Беті - қолын жуады,

Жолбарысқа түсі ұқсас,

Екі көзі қырағы.”

( мысық )

Сөйлемдерді қазақша жаз:

Это школа. Она большая, высокая, красивая, двухэтажная. В школе много учеников. Они учатся. Их учат учителя. Учителя дают ученикам знания.

“Аукцион” ойыны.

Ойынның мақсаты: сөздік қорларын молайту. Пәнді сүйеге тәрбиелеу.

Ойынның шарты: сынып екі топқа бөлінеді. Тақтаға қағазға жазылған сөзді іліп, бұл сөзге әр топ қанша ұпай беретінін анықтап алу. Ең көп ұпай берген топқа сөзді ашып, дұрыс аудармасын сұрау.

Егер команда дұрыс жауап берсе, берілген ұпайлар команданың қорына көшеді. Дұрыс жауап бермесе, ұпай екінші командаға көшеді. Ең көп ұпай жинаған команда жеңімпаз атанады.

“Сұрақ – жауап” ойыны.

Ойынның мақсаты: сұраққа дұрыс жауап беруге үйрету.

Ойынның шарты: қатты қағаздан 40 карта жасау. 20 картада сұрақтар, қалған 20 картаға жауаптар жазу. Оқушылар шеңбер құрып отырады. Бір оқушы сұрағы бар картамен жүреді. Келесі оқушы сұраққа жауап беретін картамен басады.

“ Жалғасын тап” ойыны.

Ойынның мақсаты: сөйлемдерді дұрыс құратуға үйрету.

Ойынның шарты: оқушыларды екі топқа бөлу. Қатты қағазға мақалдарды бөліп жазу. Оқушыларға карточкаларды таратып беру.

Оқушылар тақтаға шығып мақалдың басын оқиды. Мақалдың жалғасы бар оқушы қасына барып, жалғасын оқиды.

“ Сикырлы қоржын” ойыны.

Ойынның мақсаты: оқушыларды сұраққа жауап бере білуге үйрету.

Ойынның шарты: тақтаға қоржынның суреті ілу. Қоржынның ішіне сұрақтар салу. Оқушылар бір - бірден шығып қоржыннан сұрақтарды алып оқиды.

Сұрақтар: Сен қайда тұрасың?

Сенің Отаның қай ел?

Қазақстан Республикасының рәміздерін ата.

Елтаңбада не бейнеленген?

Әнұранның авторлары кімдер?  
Солтүстік Қазақстан неге бай?  
Сен қай көшеде тұрасың?  
Сен неше жастасың?  
Сенің әкең кім болып жұмыс істейді?  
Кім нан пісіреді?  
Кім етік тігеді?

## СЕРГІТУ СӘТІНДЕ ОҚУШЫЛАРДЫҢ КӨҢІЛ-КҮЙІН ДАМЫТУҒА АРНАЛҒАН ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ЖАТТЫҒУЛАР

### *Сергіту сәтінде оқушылардың көңіл- күйін дамытуға арналған психологиялық жаттығулар*

1. **«Сәлемдесу» ойыны:** Қазір біз сендермен ойын ойнаймыз, қимылды тез жасауларың керек. «Бастаймыз» деген белгі берілгенде, мен қалай амандасу керек екенін айтамын, сонда сендер бір-бірлеріңмен тез-тез амандасасыңдар. Әр адаммен әртүрлі амандасасыңдар. Сонымен, көзбен... қолмен... иықпен... құлақпен... тіземен... иекпен... өкшемен... арқамен.

2. **«Сантики, Фантики, Лимпопо».** Барлығы шеңбер бойымен тұрып, бір баланы таңдайды да бөлменің сыртына шығарады. Шеңбердегі балалардың ішінен бір баланы жүргізуші етіп сайлайды, ол шеңбердегі балаларға қозғалыстарды көрсетіп тұрады. Барлық ойыншылар жүргізушінің артынан көрсеткен қимылдарды қайталау керек. Қимылдарды қайталаған кезде жүргізушіге қарамай, білтіртпей жасау керек. Шеңбердегі балалар шапалақ ұрып, «САНТИКИ, ФАНТИКИ, ЛИМПОПО» деп айтып ойынды бастайды. Бөлме сыртында тұрған бала ойыншылардың дауыстарын естіп, бөлмеге кіреді де шеңбердің ортасына тұрып, кім жүргізуші екенін табу керек. Егер жүргізушіні тапса, жүргізуші есіктің сыртына шығады. Ойын сол ретімен жалғасып отырады.

3. **«Көңіл-күй неге ұқсас».** Ойыншылар олардың бүгінгі көңіл-күйлері неге (қай жыл мезгіліне, ауа райына, табиғаттың құбылысына) ұқсас екенін айтып береді. Ойынды үлкен дер бастаса жақсы болар еді: «Менің қазіргі көңіл-күйім көгілдір аспандағы жылы, жұмсақ күннің көзіне ұқсайды, ал сенің ше?». Жаттығу шеңбер бойымен жалғаса береді. Ойынның сонында жауаптар қорытындыланады, бүгінгі шеңберіміздегі балалардың көңіл-күйі қандай екен: қайғылы, көңілді, күлкілі, ызаланған т.б. Жауаптардың қорытындысын шығарған кезде, жаман ауа райы, суық, жаңбыр, түнерген аспан сияқты элементтер агрессивті, қобалжу күйлердің көрсеткіштеріне

*назар аударыңыз.*

## **Психологиялық ойындар**

### **«Менің көңіл-күйім» жаттығуы**

Мақсаты: оқушылардың көңіл-күйін **игере білуге және басқаруға**, қадағалауға, дұрыс бағалай білуге тәрбиелеу

Алдарындағы бланкіге өз көңіл-күйлерінді суреттеп салындар .

### **Есте қалған қызықты оқиға**

Топ дөңгеленіп отырып, қатысушыларға доп беріледі. Допты бір-біріне кезектесіп беріп, есте қалған қызықты оқиғаларды айтады.

### **Мен саған сенемін**

Әуен ойнап тұрады. Жұп құрып, бір- бірінің көздеріне қарап отырады. «Мен саған сенемін ...» өйткені сен жақсы адамсың.

### **«Сиқырлы сөздер» ойыны**

Мұғалім кез-келген өтінішті айтады, ал оқушы оны әдепті түрде айтуы керек. Мысалы: Айнаш, дәптерді бер. «Айнаш, өтінемін дәптерді берші » Ізеттілік туралы ертегі тыңдау №302007 МП

### **«Жағдайлы волейбол» ойыны**

Мұғалім әділдік пен әділетсіздікті көрсететін жағдайларды айтады, сол арада дұрыс жауапқа бала допты қағып алады, бұрыс жауапқа қағып алмайды.

### **«Кездесу» ойыны**

Жай әуенмен екі шеңбер болып қарама –қарсы айналады, әуен тоқтаған кезде бір-біріне қарап, баланың қасиетін айтады.



## **Психологиялық тренингтер**

### *«Есімдер» жаттығуы*

*Мақсаты: тренинг қатысушыларды бір-бірімен таныстыру, жағымды қарым-қатынастықты тудызу.*

*Уақыты: 5 мин*

*Нұсқау: Қатысушылар өз есімдерін айтады және өзін бейнелейтін 3 сын есім айтады.*

*Талдау: Сендерге жаттығу ұнады ма? Не қиындық келтірді? Не сезіндіңдер?*

*(Тақтадағы баспалдаққа қазіргі сендердің көңіл-күйлеріңді қай дәрежеде екенін белгілеңіздер.)*