

ОТБАСЫ - БАҚЫТ МЕКЕНІ



ТӘРБИЕЛІК ШАРАНЫҢ МАҚСАТ- МІНДЕТТЕРІ:

А) ақпараттық: Оқушыларға , отбасы туралы мағлұмат беру арқылы ақпаратты өз бетінше табуға, талдауға, іріктеу жасауға, қайта құруға, сақтауға, түсіндіруге және ақпараттарды тасымалдауды соның ішінде қазіргі заманғы ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың көмегімен жүзеге асыруға үйрету.

Б) коммуникативтік: Оқушыларды адалдыққа, шыншылдыққа тәрбиелеу, өзімшілдіктен, менмендіктен тағы басқа жаман әдеттерден аулақ жүруге үйрету, олардың отбасындағы қарым-қатынасын нығайту.

В) проблеманы шешу: Оқушылардың адамгершілік қасиетін, бір-біріне деген ,отбасына деген сезімдерін нығайту.

ОЙЫН ШАРТТАРЫ:

- 1.Әр отбасын отағасы бастап жүреді. Ол отбасының жүретін жолын таңдайды. «Құрылыс алаңына» қай уақатта бару керектігін анықтайды.**
- 2.Тапсырмаларды шешу барысында «отбасы»күтпеген жағдайларға дайын болуы тиіс. Ойын алаңы —сахна .**
- 3.Әр станцияда тапсырма немесе сұрақ беріледі,сұраққа жауап берсе «отбасы » «кірпіш» алады.**
- 4.Уақыт шектеулі-3мин.**

1-кезең





*1 -кезең шарты: әрбір топ
кез келген отбасы
тақырыбында ән
орындауы тиіс. Кезеңге
бөлінген уақыт - 5—7 мин.*

2-кезең

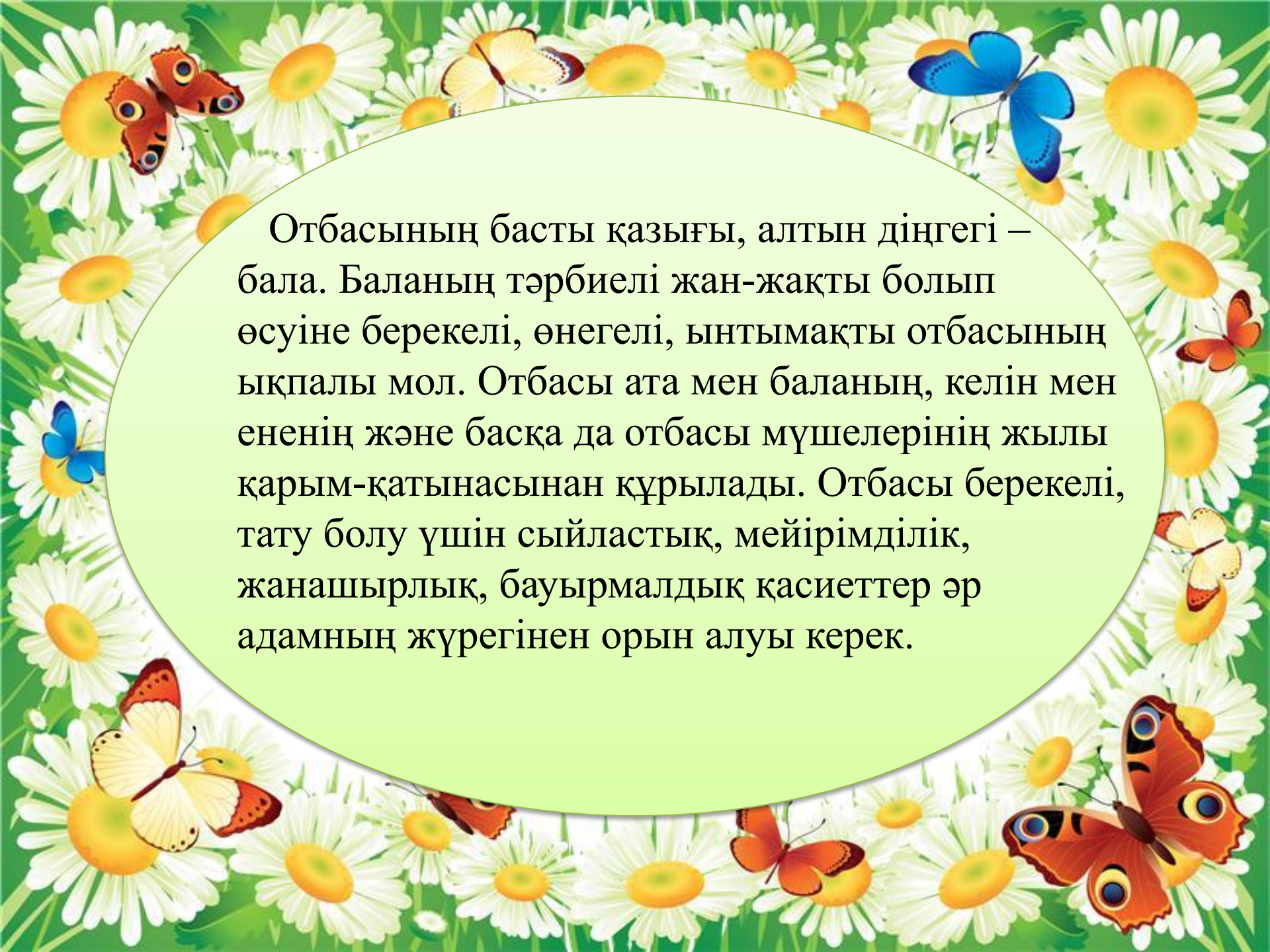


ОЙЛАНАЙЫҚ, ПІКІРЛЕСЕЙІК

- «Отбасы» сөзіне ассоциация құру (галерея әдісі)
- «Отбасы», «отау», «отағасы», «отау иесі» деген ұғымдарды қалай түсінесіз?

3-кезең





Отбасының басты қазығы, алтын діңгегі – бала. Баланың тәрбиелі жан-жақты болып өсуіне берекелі, өнегелі, ынтымақты отбасының ықпалы мол. Отбасы ата мен баланың, келін мен ененің және басқа да отбасы мүшелерінің жылы қарым-қатынасынан құрылады. Отбасы берекелі, тату болу үшін сыйластық, мейірімділік, жанашырлық, бауырмалдық қасиеттер әр адамның жүрегінен орын алуы керек.

4-кезең



ҒАЖАЙЫП АЛАҢ



- Ойында бір –бірімізге көмектеспіміз.
- Сұрақтың жауабын білетін адам дауыстап айтып қоймайды.
- Егер ойыншы жоқ әріпті айтса,кезек келесі ойыншыға беріледі.
- Егер нұсқағыш «сыйлыққа»түссе, ойыншыәлде ойынды,әлде «сыйлықты» таңдайды.
- Егер нұсқағыш "БАНКРОТ« секторына түссе оның алдында жиналған ұпайлар«күйіп кетеді«және ойын келесі ойыншыға көшеді.
- Егер нұсқағыш «НОЛЬ» секторына түссе,ойын келесі ойыншыға ауысады.
- Егер нұсқағыш «ПЛЮС» секторына түссе,ойыншы жасырынған сөздегі кез келген әріпті аштыра алады.
- Егер ойыншы жасырынған сөздегі 3 әріпті атаса,оған 2 қобдиша ұсынылады , оның біреуінде сыйлық бар.
- Барлық ойыншы сыйлықпен үйлеріне қайтуы тиіс.

Ойын шарты:



Көптеген анекдоттар кейіпкері, күйеуі үшін
әйелінің анасы.





Have a Cycle

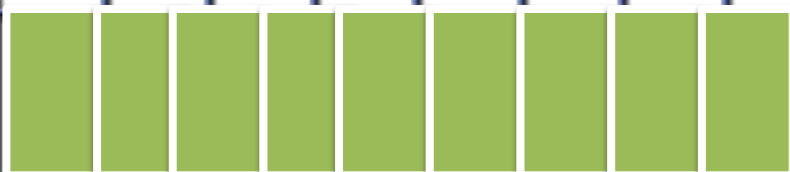




Have a Cycle



**Маскүнемдікке салынып бала
тәрбиесімен айналыспайтын жанұя.**





Have a Cycle



Қағаздарды жинақы
ұстауға
көмектеседі.

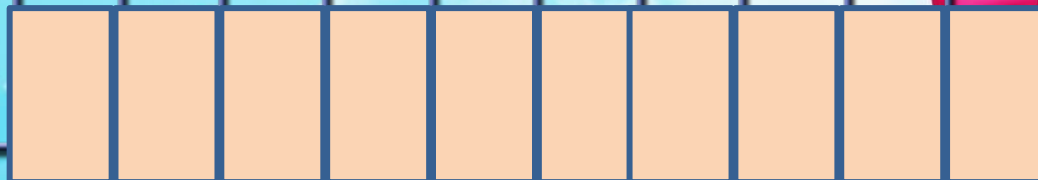




Have a Cycle



Ғылымдардың патшасы



5-кезең





ӨЛЕҢДІ АЯҚТАҢЫЗДАР:



Анаң-.....

Әкең -.....

**Сен бақытты ұлансың,
Бәрі саған қуансын.**

Әжең -.....

Атаң-.....

**Сен бақытты ұлансың,
Бәрі саған қуансын.**

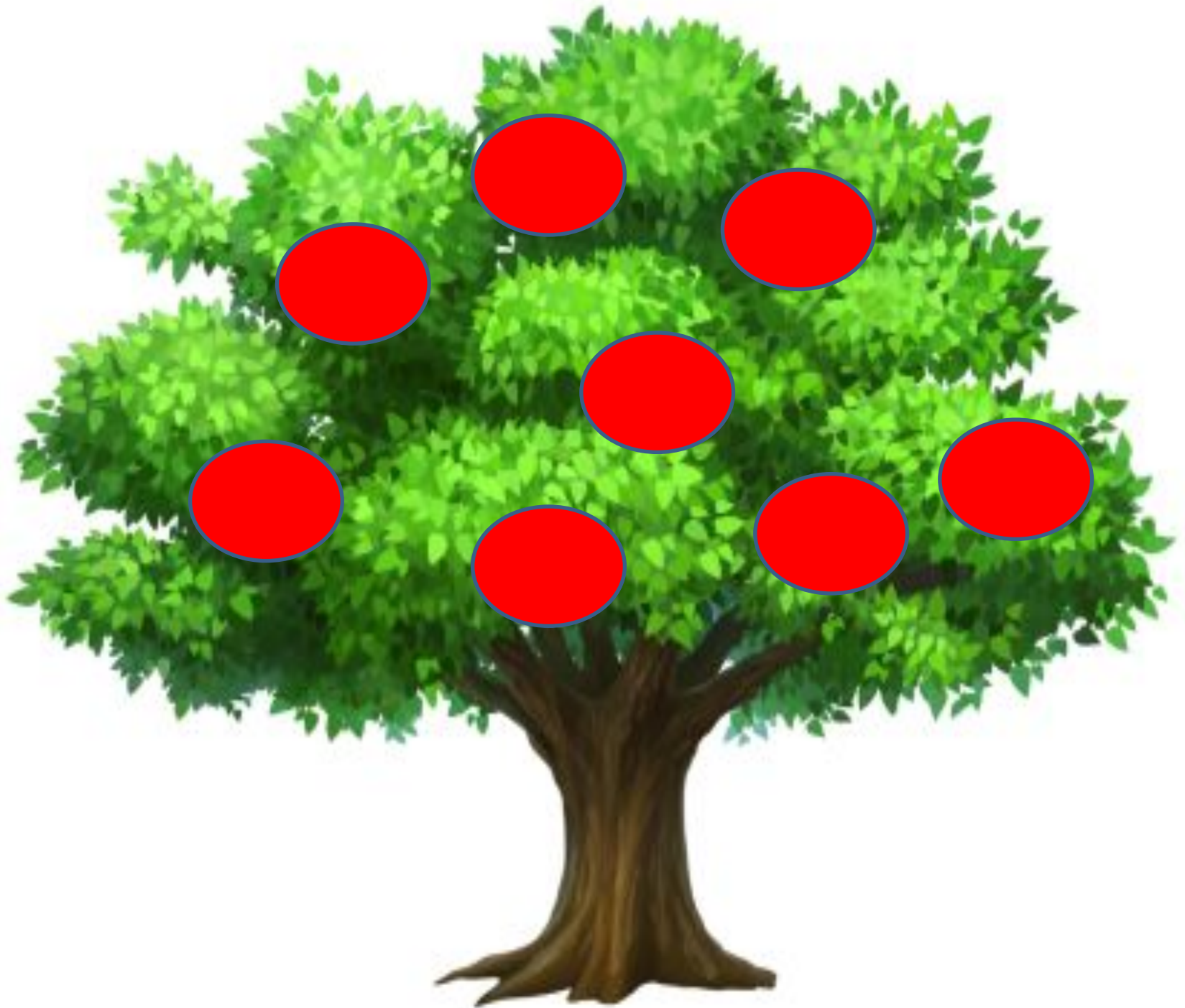
Ағаң —.....

Інің-.....

**Сен бақытты ұлансың,
Бәрі саған қуансын**

6-кезең







**НАЗАРЛАРЫҢЫЗҒА
РАХМЕТ!**

