

«Тимирязев орта мектебі» ММ

Министрлер кабинетінің ағарту құралы ретінде

Рысмұхамбетова Ж.С.



*«Сабақ беру –
үйреншікті жай
шеберлік емес, ол үнемі
жаңадан жаңаны
табатын өнер»
Ж.Аймауытов*





Ойын - қоғамдық
тәжірибені
қалыптастыру
бағытындағы
іс-әрекеттің бір түрі

*Интеллектуалды ойындар
сабақтың тиімділігін,
сапасын арттыруымен
бірге оқушының оқу
белсенділігін,
шығармашылық ойлау
қабілетін дамытады.*





Күтілетін нәтижелер:



- *кез келген ақпаратты беру және қабылдау үшін жағдайға қарай шағын көлемдегі мәтінді қолдана алады;*



- *алынған ақпараттарға қатысты өзінің ойын білдіру үшін алғашқы сөйлеу дағдыларын қолданады;*



- *тілдік қатынас және қоршаған шынайылықты танып білу құралы ретінде ана тілінің маңызын түсінеді;*



- *топпен, командамен
бірлесіп жұмыс жасау
үшін алғашқы сөйлеу
дағдыларын пайдалана
алады;*



- *жаңа ақпараттық және коммуникациялық технологияларды қолдана біледі;*



- *интеллектуалдық ойындар
барысында
жалпыадамзаттық және
әлеуметтік мәдени
құндылықтарға өз
көзқарасын білдіре білуі;*



- *өзінің бәсекелестік қабілетін арттыру үшін өзін-өзі билеуге және кәсіби өсуге ынталы болуы;*



- *ақыл-ой қабілетін және жалпы өмірлік әрекетін жоғары деңгейде ұстау үшін шығармашылық жұмысқа тартылады.*

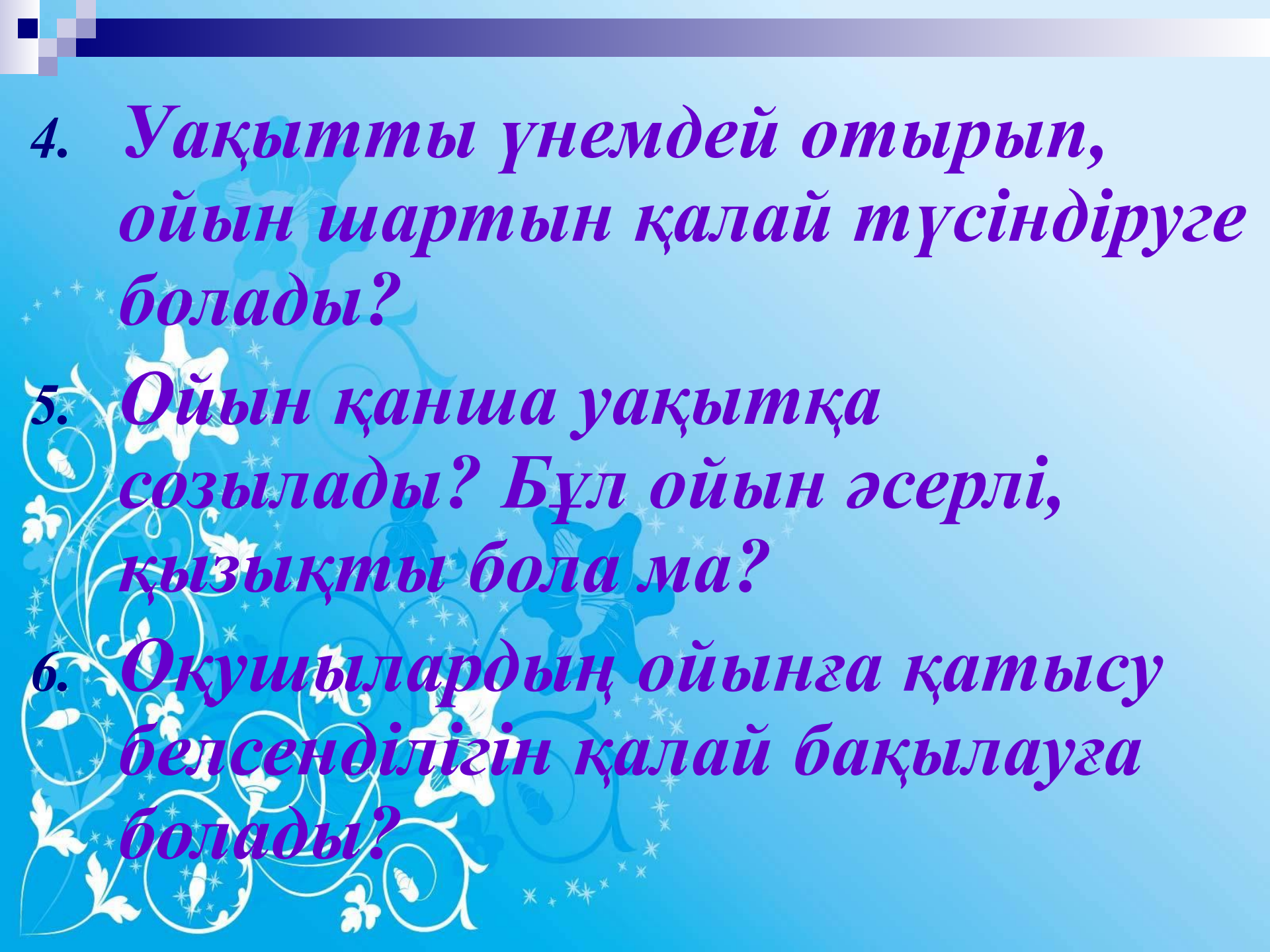


- *интеллектуалдық даму деңгейі жоғары , дарынды тұлғалар айқындалады.*



Дайындық барысындағы мәселелер

- 1. Ойынның мақсаты.
Оқушылар сабақта қандай
іскерлік пен дағдыны игереді,
ойынның қандай тәрбиелік
мақсаты көзделеді?*
- 2. Ойынға қатысушылар саны.*
- 3. Ойында қолданылатын
материалдар, әдебиеттер.*



4. *Уақытты үнемдей отырып, ойын шартын қалай түсіндіруге болады?*

5. *Ойын қанша уақытқа созылады? Бұл ойын әсерлі, қызықты бола ма?*

6. *Оқушылардың ойынға қатысу белсенділігін қалай бақылауға болады?*

7. *Ойын бұрын сабақта
қолданылған ба? Қандай
жағдайда қолданылған?*

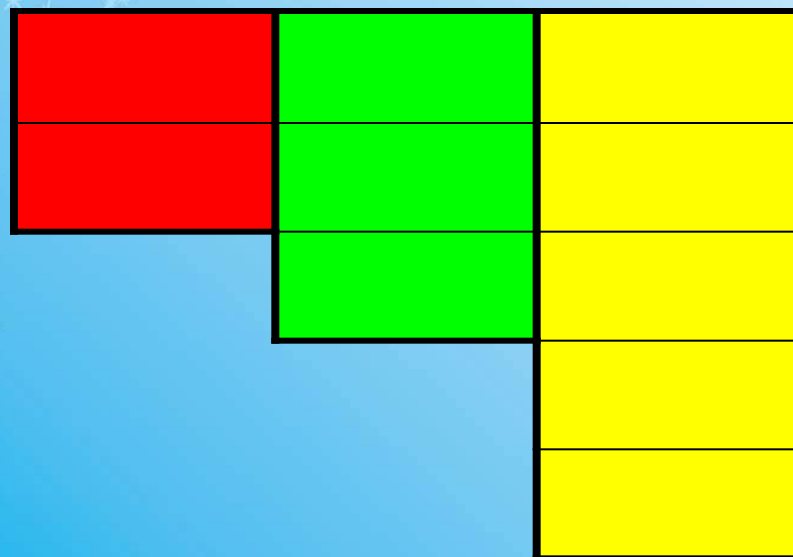
8. *Ойын қорытындысын хабарлау.*



«Алғырлар мен тапқырлар» ойыны.

Ойынның шарты:

3 ойыншы қатысады. Әр ойыншы асық таңдайды, асықтың түсіне байланысты жолға барып тұрады. Тақырып таңдайды.





2	3	5
1	2	4
	1	3
		2
		1

Сары жолға тұрған ойыншыға жеңіл сұрақ, жасыл жолдағы ойыншыға орташа сұрақтар, қызыл жолдағы ойыншыға күрделі сұрақтар беріледі. Сары жолдағы ойыншыға 5 сұрақ, жасыл жолдағы ойыншыға 3 сұрақ, қызыл жолдағы ойыншыға 2 сұрақ қойылады.

*“Ойынсыз ақыл-
ойдың қалыптасы
дамуы да жоқ және
болуы да мүмкін
емес”*



В.А. Сухомлинский

The background is a light blue gradient. In the top-left corner, there is a small decorative element consisting of a grid of squares in shades of blue and white. The main text is written in a bold, red, cursive font. The text is surrounded by decorative elements: white and blue flowers, swirling vines, and small white stars. The text is arranged in two lines, with the first line being longer than the second.

*Назарларыңызға
көп рақмет!*