

ӘДІСТЕМЕЛІК ҚҰРАЛ

Мектепке дейінгі балаларға арналған интеллектуалды ойын тапсырмалары
жинағы



Құрастырған: *Сабырғалықызы Айпара*

Астана – 2025 жыл

Мектепке дейінгі балаларға арналған интеллектуалды ойын тапсырмалары жинағы әдістемелік құралы. Автор-құрастырушы: Сабырғалықызы А №77 «Қошақан» балабақшасы МКҚК тәрбиешісі, Астана 2025 – 32 б.

Пікір жазғандар: Аширбекова Р.А

Әдіскер: Елеусизова Р.С

«Интеллектуалды ойындар» әдістемелік жинағы балабақшада оқу-тәрбие процесінде балалардың танымдық қабілеттерін дамытуға арналған тамаша құрал болып табылады. Жинақтағы ойындар баланың ойлау, есте сақтау, қиялдау, логикалық ойлау қабілеттерін жетілдіруге бағытталған. Әсіресе, әдістемелік нұсқаулардың қарапайым әрі нақты берілуі тәрбиешілер үшін өте қолайлы.

Жинақтың ерекшелігі — ойындар балалардың жас ерекшеліктеріне сай құрылып, әрбір ойынның мақсаты, міндеттері, жүргізілу барысы, қажетті құралдары нақты көрсетілген. Балалар ойын арқылы жаңа білімді оңай меңгереді, өзара қарым-қатынас жасау дағдылары артады.

Бүгінгі цифрландыру дәуірінде жинақтағы ойындарды нейрожелілермен, түрлі интерактивті платформалармен байланыстыру мүмкіндіктері де қарастырылғаны қуантады. Бұл өз кезегінде балалардың қызығушылығын арттырып, заманауи білім беру талаптарына сай келеді. Жинақты балабақшадағы күнделікті жұмысымда тиімді пайдаланудамын, әріптестеріме де ұсынамын.

Әдістемелік құрал №77 «Қошақан» балабақшасының әдістемелік кеңесінде 2025 жылғы
08-қаңтар №3 хаттамалық шешіміне сәйкес ұсынылған.

ӘДІСТЕМЕЛІК ҚҰРАЛ

Мектепке дейінгі балаларға арналған интеллектуалды ойын тапсырмалары жинағы

МАЗМҰНЫ

Кіріспе.....	4
Негізгі бөлім	
1-бөлім. Логикалық ойлауға арналған ойындар.....	6
2-бөлім. Есте сақтау және зейінді дамытуға арналған ойындар.....	10
3-бөлім. Сөйлеуді және байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойындар.....	15
4-бөлім. Танымдық қабілеттерді дамыту ойындары.....	19
5-бөлім. Математикалық ойлау мен санауды дамыту ойындары.....	22
6-бөлім. Жасанды интеллект ойын платформаларына негізделген ойындар.....	25
Қорытынды.....	29
Пайдаланылған әдебиеттер тізімі.....	31

Мектепке дейінгі балаларға арналған интеллектуалды ойын тапсырмалары жинағы

Кіріспе

Білім беру мен тәрбиелеу жүйесінің бастау нүктесі – мектепке дейінгі кезең. Бұл жас – баланың жеке тұлға ретінде қалыптасуы мен дамуының ең маңызды және жауапты кезеңі. Бүгінгі таңда мектепке дейінгі тәрбие мен білім беру ұйымдары алдына қойылған басты міндеттердің бірі – балалардың жан-жақты дамуын қамтамасыз ету. Соның ішінде, баланың ойлау қабілетін, логикасын, есте сақтауын, зейінін, шығармашылығын дамыту ерекше маңызға ие.

Баланы зияткерлік тұрғыдан дамыту – тек білім берудің ғана емес, тұлғаны толық қалыптастырудың басты тетігі. Зияткерлік дамудың негізі мектепке дейінгі кезеңде қаланады. Осы кезеңде баланың ақыл-ой белсенділігі мен танымдық қабілеттерін дамыту, түрлі ақпараттарды қабылдау мен өңдеу жылдамдығын арттыру, логикалық ойлауды, есте сақтау мен зейін тұрақтылығын қалыптастыру – маңызды міндет болып табылады.

Мектепке дейінгі жаста интеллектуалды қабілеттерді дамыту ойын әрекеті арқылы жүзеге асырылады. Себебі ойын – мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс-әрекеті. Балалар ойын арқылы білім алады, дүниетанымын кеңейтеді, қарым-қатынас жасайды және жаңа тәжірибе жинақтайды. Ойын – баланың дамуы мен тәрбиесінің қуатты құралы. Сондықтан да интеллектуалды тапсырмалар мен ойын түріндегі жаттығулар балалардың зейінін, ойлауын, есте сақтау қабілетін дамытудың ең тиімді жолы болып табылады.

Ұсынылып отырған «Мектепке дейінгі балаларға арналған интеллектуалды ойын тапсырмалары жинағы» балабақша тәрбиешілеріне, мектепке дейінгі ұйымдардың әдіскерлеріне, сондай-ақ ата-аналарға көмекші құрал ретінде құрастырылды. Жинақтағы тапсырмалар мен ойындар баланың жас ерекшеліктеріне сәйкес іріктеліп, жүйелі түрде топтастырылған.

Жинақтың мақсаты:

- Мектепке дейінгі балалардың танымдық және интеллектуалды қабілеттерін дамыту;
- Логикалық ойлау, зейін, есте сақтау және шығармашылық қабілеттерді арттыруға бағытталған тапсырмалар ұсыну;
- Балалардың белсенді танымдық әрекетін дамытуға ықпал ету.

Жинақтың міндеттері:

- Балалардың ойлау және сөйлеу қабілеттерін дамыту;
- Ойын арқылы балалардың зейінін шоғырландыру, есте сақтау қабілеттерін жетілдіру;
- Танымдық қызығушылықтарын арттыру, шығармашылық әлеуетін ашу;

- Логикалық және математикалық ойлау қабілеттерін қалыптастыру;
- Тәрбиешілер мен ата-аналарға интеллектуалды ойындарды ұйымдастыруда әдістемелік қолдау көрсету.

Жинақтың құрылымы мен ерекшеліктері:

Жинақта ұсынылған интеллектуалды тапсырмалар бірнеше бағыттар бойынша топтастырылған:

- Логикалық ойындар мен жаттығулар;
- Танымдық қабілеттерді дамытатын тапсырмалар;
- Есте сақтау мен зейінді дамыту ойындары;
- Сөздік қор мен сөйлеуді дамытуға арналған тапсырмалар;
- Математикалық және кеңістіктік ойлауды жетілдіру жаттығулары;
- Топтық және жеке жұмысқа арналған дидактикалық ойындар.

Жинақтағы әрбір ойын баланың жасына, психологиялық ерекшеліктеріне сай бейімделген және ойынның мақсаты, құралдары, жүргізілу барысы мен күтілетін нәтижелері нақты көрсетілген. Ойындар баланың белсенді танымдық әрекетін жандандыруға, оқу мен ойын әрекетін сабақтастыруға бағытталған. Сонымен қатар тапсырмалар балалардың өз бетімен ойлануына, шығармашылықпен ізденуіне, ұжымда қарым-қатынас жасауына мүмкіндік береді.

Жинақ балабақшада оқу-тәрбие жұмысына қосымша материал ретінде де, үй жағдайында ата-аналармен бірге қолдануға да ыңғайлы.

Күтілетін нәтижелер:

- Балалардың зейіні тұрақтанып, есте сақтау қабілеті артады;
- Логикалық және шығармашылық ойлау қабілеттері дамиды;
- Сөздік қоры молайып, сөйлеу дағдылары жетіледі;
- Мектепке дайындық деңгейі жоғарылайды;
- Тапсырмалар балалардың қызығушылығын арттырып, танымдық әрекетін белсендіреді.

Мектепке дейінгі балалардың интеллектуалды дамуы — олардың танымдық белсенділігі, логикалық ойлау қабілеті, есте сақтау қабілеті және сөйлеу дағдыларының қалыптасуына тікелей байланысты. Интеллектуалды ойындар балалардың шығармашылық белсенділігін оятып, зейінін шоғырландырады және ойлау әрекетін жетілдіреді. Бұл жинақ балабақша тәрбиешілері мен ата-аналарға арналған. Ол балалардың білім деңгейіне сай интеллектуалды тапсырмалардан тұрады.

Бала — елдің ертеңі, ұлттың болашағы. Олардың ой-өрісін, интеллектуалды қабілетін дамыту – баршамыздың міндетіміз. Мектепке дейінгі ұйымдарда қолданылатын интеллектуалды ойындар мен тапсырмалар баланың жан-жақты дамуына серпін береді. Бұл жинақ сол мақсатқа жетудің тиімді құралы болады деген сенімдеміз.

1-бөлім. Логикалық ойлауға арналған ойындар

1. «Қайсысы артық?»

Мақсаты:

Заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын табу, талдау қабілетін дамыту.

Құралдар:

Суреттер жиынтығы (жан-жануарлар, заттар, көлік, көкөніс, жеміс т.б.)

Ойын барысы:

Тәрбиеші балаларға төрт суретті көрсетеді. Үшеуі бір топқа жатады, біреуі артық болады. Бала артық суретті тауып, себебін түсіндіреді.

Мысал: Үш көкөніс (сәбіз, қызанақ, қияр), бір жеміс (алма). Артық – алма, себебі ол жеміс.

2. «Не бұрын, не кейін?»

Мақсаты:

Оқиға немесе әрекеттердің реттілігін анықтау, логикалық ойлауын дамыту.

Құралдар:

Сюжеттік суреттер (құстардың ұя салуы, балапан шығуы т.б.)

Ойын барысы:

Балаларға бірнеше сурет ұсынылады. Тапсырма – суреттерді хронологиялық ретпен орналастыру және өз сөзімен түсіндіру.

Мысалы: Ұя жасау – жұмыртқа басу – балапан шығару.

3. «Жоғалған бөлшекті тап»

Мақсаты:

Бүтін затты тану, зейін мен байқағыштықты дамыту.

Құралдар:

Бүтін заттың бейнесі мен оның бөлшектері бар суреттер.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір суреттің бөлігін жасырып қояды. Бала қай заттың бөлігі екенін табуы керек.

Мысалы: Машинаның дөңгелегі, алманың сабағы.

4. «Бір сөзбен ата»

Мақсаты:

Жалпылау ұғымдарын қалыптастыру.

Құралдар:

Суреттер топтамасы.

Ойын барысы:

Тәрбиеші балаларға бірнеше сурет көрсетеді (мысық, ит, сиыр). Балалар оларды бір сөзбен атауы тиіс – «Жануарлар».

5. «Не өзгерді?»

Мақсаты:

Есте сақтау мен зейінді дамыту.

Құралдар:

5-6 зат немесе сурет.

Ойын барысы:

Балалар заттарды 10 секунд бақылайды. Содан соң тәрбиеші бір затты алып тастайды немесе орнын ауыстырады. Балалар не өзгергенін табады.

6. «Төртінші артық»

Мақсаты:

Логикалық ойлау мен топтастыру дағдыларын жетілдіру.

Құралдар:

Заттардың суреттері.

Ойын барысы:

Балаларға 4 зат көрсетіледі. Мысалы: балық, бақа, жылан, әтеш. Артық зат – әтеш (қалған үшеуі суда өмір сүреді).

7. «Жұмбақ шешу»

Мақсаты:

Тіл дамыту, логикалық ойлау қабілетін арттыру.

Құралдар:

Жұмбақтар жинағы.

Ойын барысы:

Тәрбиеші жұмбақ айтады, бала оның шешуін табады.

Мысалы:

«Бойы бір қарыс,
Сақалы бес қарыс.»
(Сәбіз)

8. «Суреттің жартысын тап»

Мақсаты:

Көру есте сақтауын дамыту.

Құралдар:

Суреттердің жарты бөліктері.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бүтін суреттің жартысын көрсетеді. Бала екінші жартысын табады және қандай зат екенін атайды.

9. «Кім қайда тұрады?»

Мақсаты:

Жануарлар әлемі туралы білімдерін тереңдету, логикасын дамыту.

Құралдар:

Жануарлар мен олардың мекен ортасы бейнеленген суреттер.

Ойын барысы:

Балалар жануарларды өз үйіне орналастырады:

- Аю – орман;
- Түйе – шөл дала;
- Балық – су.

10. «Ненің көлеңкесі?»**Мақсаты:**

Көру арқылы ойлау, сәйкестендіру.

Құралдар:

Заттардың бейнесі мен көлеңкелері бар карточкалар.

Ойын барысы:

Балалар суреттегі затқа сәйкес келетін көлеңкесін табады.

11. «Кімнің даусы?»**Мақсаты:**

Есту арқылы есте сақтау, ойлау қабілетін дамыту.

Құралдар:

Жануарлардың немесе табиғат дыбыстарының аудиожазбасы.

Ойын барысы:

Тәрбиеші дыбысты қосады, балалар қай жануардың даусы екенін табады:

- Ит үреді,
- Қой маңырайды.

12. «Қарсыластарды тап»**Мақсаты:**

Ұғымдарды қарама-қарсы қою арқылы логикалық ойлауын жетілдіру.

Құралдар:

Суреттер (үлкен-кіші, ауыр-жеңіл).

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір ұғымды айтады. Бала оған қарсы мағынадағы ұғымды табады:

- Биік – аласа;
- Қараңғы – жарық.

13. «Артық санды тап»**Мақсаты:**

Сан ұғымын бекіту, ойлау қабілетін арттыру.

Құралдар:

Сандар карточкалары.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 3, 5, 7, 9, 8 сандарын көрсетеді. Артық сан – 8 (қалғандары тақ сан).

14. «Жетіспейтін фигура»**Мақсаты:**

Геометриялық фигураларды тану, есте сақтау.

Құралдар:

Фигуралар бейнеленген карточкалар.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 5 түрлі фигураны көрсетеді (шеңбер, үшбұрыш, шаршы, тіктөртбұрыш, ромб). Кейіннен біреуін жасырады. Бала қай фигура жоқ екенін айтуы керек.

15. «Бояулар әлемі»**Мақсаты:**

Түстерді тану, логикалық ойлауды дамыту.

Құралдар:

Түстер карточкалары.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 3-4 түсті айтады. Бала сол түстер қайда кездесетінін мысалмен айтады:

- Көк – аспан;
- Жасыл – шөп;
- Қызыл – алма.

16. «Тізбекті жалғастыр»**Мақсаты:**

Логикалық ойлауды дамыту.

Құралдар:

Заттар немесе суреттер тізбегі.

Ойын барысы:

Тәрбиеші тізбек айтады: алма, алмұрт, алма, алмұрт... Бала келесі не болатынын табады (алма).

17. «Қарама-қарсы ұғымдар»**Мақсаты:**

Ұғымдарды кеңейту және қарсы мағынада айтуға үйрету.

Құралдар:

Сөз карточкалары.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір сөз айтады, бала қарсы ұғымды табады:

- Күн – түн;
- Ыстық – суық.

18. «Сандар қатарын жалғастыр»

Мақсаты:

Сандар ретін түсіндіру, ойлау қабілетін дамыту.

Құралдар:

Сандар жазылған карточкалар.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 2, 4, 6... сандарын айтады. Бала келесі санды айтуы керек (8).

19. «Сикырлы дорба»

Мақсаты:

Сипап сезу арқылы тану, логика мен есте сақтау.

Құралдар:

Дорба, оның ішіне әртүрлі заттар (шар, текше, қасық).

Ойын барысы:

Бала қолымен затты ұстап, сипап, не екенін айтады.

20. «Қалай жұмыс істейді?»

Мақсаты:

Заттың қолданылуын түсіндіру, ойлау қабілетін арттыру.

Құралдар:

Зат суреттері (қайшы, күрек, сағат).

Ойын барысы:

Тәрбиеші суретті көрсетеді. Бала оның не үшін қолданылатынын айтады:

- Қайшымен қағаз қиылады,
- Күрекпен жер қазылады.

2-бөлім. Есте сақтау және зейінді дамытуға арналған ойындар

✓ 1. «Не өзгерді?»

Мақсаты:

Зейін мен есте сақтауды дамыту.

Құралдар:

5-6 түрлі зат немесе ойыншық.

Ойын барысы:

Балалар заттарды қарап, есте сақтайды. Тәрбиеші бір затты алып тастайды немесе орнын ауыстырады. Балалар не өзгергенін табуы керек.

✓ 2. «Жетіспейтін сурет»

Мақсаты:

Көру арқылы есте сақтау қабілетін дамыту.

Құралдар:

Көрнекі суреттер (5-6 сурет).

Ойын барысы:

Тәрбиеші 5-6 суретті көрсетеді. Балалар оларды есте сақтайды. Содан соң бір сурет алынып тасталады немесе жасырылып қойылады. Балалар қай сурет жетіспейтінін айтуы керек.

✓ 3. «Жоғалған зат»

Мақсаты:

Зейін шоғырландыруды дамыту.

Құралдар:

Үстелде 5 зат қойылады.

Ойын барысы:

Балалар заттарға 10 секунд қарайды. Көздерін жұмып тұрғанда тәрбиеші бір затты жасырады. Балалар көздерін ашып, қай заттың жоғалғанын айтады.

✓ 4. «Түстер тізбегі»

Мақсаты:

Көру есте сақтауын жетілдіру.

Құралдар:

Түрлі түсті карточкалар немесе заттар.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 3-5 түсті кезекпен айтады немесе көрсетеді. Балалар сол түстерді реттілік бойынша қайталайды. Тапсырма күрделене береді.

✓ 5. «Не естідің?»

Мақсаты:

Есту арқылы есте сақтау қабілетін дамыту.

Құралдар:

Тәрбиешінің сөзі немесе дыбыстар жазылған ұнтаспа.

Ойын барысы:

Тәрбиеші сөздер айтады (3-5 сөз). Балалар айтылғандарды ретімен қайталайды. Кейін тапсырманы күрделендіруге болады.

✓ 6. «Тапқыр бала»

Мақсаты:

Зейінді, байқағыштықты дамыту.

Құралдар:

Картиналар немесе заттар.

Ойын барысы:

Балаларға бірнеше сурет көрсетіледі. Тәрбиеші суреттерді жасырады. Балалар есінде қалған суреттерді атайды немесе сипаттайды.

✓ 7. «Көлеңкесін тап»

Мақсаты:

Көру арқылы есте сақтау және сәйкестендіру.

Құралдар:

Негізгі суреттер мен олардың көлеңкелері.

Ойын барысы:

Балалар негізгі суретке сәйкес көлеңкесін табады. Ойын баланың зейінін және есте сақтау қабілетін арттырады.

✓ 8. «Дыбысты тап»

Мақсаты:

Есту зейінін дамыту.

Құралдар:

Әртүрлі дыбыстар шығаратын заттар (қоңырау, барабан, маракас).

Ойын барысы:

Тәрбиеші дыбыстарды тыңдатады. Балалар қандай зат дыбыс шығарғанын табады.

✓ 9. «Сурет айнасы»

Мақсаты:

Көру зейінін дамыту.

Құралдар:

Суреттер (қарапайым бейнелер).

Ойын барысы:

Тәрбиеші сурет салады. Балалар дәл сондай суретті өз бетімен салады немесе пиктограмма бойынша орналастырады.

✓ 10. «Есінде сақта»

Мақсаты:

Көру арқылы есте сақтау.

Құралдар:

5-7 зат.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 7 зат көрсетеді, балалар оларды есте сақтайды. Содан соң заттар жасырылады. Балалар тізім жасап, нені көргендерін айтады.

✓ 11. «Жылдам қайтала»

Мақсаты:

Зейін мен жылдам есте сақтауды дамыту.

Құралдар:

Тәрбиешінің сөзі.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 3-4 заттың атын атайды. Балалар оны тез қайталауы тиіс. Ойынның жылдамдығы біртіндеп артады.

✓ 12. «Құлақ салады, есінде сақтайды»

Мақсаты:

Есту есте сақтауын жетілдіру.

Құралдар:

Тәрбиешінің сөздері.

Ойын барысы:

Тәрбиеші «Орманда...» деп бастайды, әр бала кезекпен бір жануардың атын қосады. Барлық жануарларды ретімен қайталайды.

✓ 13. «Түсті дөңгелектер»

Мақсаты:

Зейін мен түсті есте сақтауды дамыту.

Құралдар:

Түсті дөңгелектер немесе карточкалар.

Ойын барысы:

Тәрбиеші дөңгелектерді көрсетіп, ретін есте сақтауды сұрайды. Кейін түстерді ауыстырады, балалар қай түстің орнын өзгерткенін табады.

✓ 14. «Айырмашылығын тап»

Мақсаты:

Зейінді, байқағыштықты дамыту.

Құралдар:

Екі ұқсас сурет (айырмашылықтары бар).

Ойын барысы:

Балалар суреттерді салыстырады және айырмашылықтарын табады.

✓ 15. «Қайда не бар?»

Мақсаты:

Заттардың орналасуын есте сақтау қабілетін дамыту.

Құралдар:

Үстелде 6-7 зат.

Ойын барысы:

Балалар заттардың орналасуына қарайды. Тәрбиеші заттарды орнынан қозғайды. Балалар бұрынғы орнын айтып береді.

✓ **16. «Құрастырушы»**

Мақсаты:

Көру есте сақтауын дамыту.

Құралдар:

Құрастырмалы суреттер (пазлдар).

Ойын барысы:

Балалар суретті толық қарастырады, кейін бөліктерге бөлінеді. Балалар есте сақтап, суретті құрастырады.

✓ **17. «Қимылдарды қайтала»**

Мақсаты:

Есте сақтау мен дене қимылдарын үйлестіру.

Құралдар:

Тәрбиешінің әрекеттері.

Ойын барысы:

Тәрбиеші 3-4 қимыл көрсетеді (қол көтеру, отыру, секіру). Балалар ретімен қайталайды. Қимылдар саны біртіндеп көбейеді.

✓ **18. «Сиқырлы сандар»**

Мақсаты:

Сандарды есте сақтау, зейін шоғырландыру.

Құралдар:

Сандар жазылған карточкалар.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бірнеше сан көрсетеді. Сосын жасырады. Балалар сан ретін еске түсіріп, айтады.

✓ **19. «Кімнің дауысы?»**

Мақсаты:

Есту зейінін дамыту.

Құралдар:

Балалардың тобы.

Ойын барысы:

Бір бала көзін жұмып тұрады. Басқа бала «Сәлем!» деп айтады. Көзін жұмған бала кім сөйлегенін табады.

✓ **20. «Үндемес»**

Мақсаты:

Зейін мен тыныштықты сақтау.

Құралдар:

Музыка немесе белгі.

Ойын барысы:

Балалар музыка ойнап жатқанда жүреді, музыка тоқтағанда қатып қалады (қимылсыз қалады). Қозғалған бала ойында шығады.

3-бөлім. Сөйлеуді және байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойындар

✓ 1. «Сурет бойынша әңгімеле»

Мақсаты:

Сөйлеу, ойлау және байланыстырып сөйлеуді дамыту.

Құралдар:

Көрнекі суреттер (табиғат, жануарлар, тұрмыстық жағдайлар бейнеленген).

Ойын барысы:

Балаларға бір сурет ұсынылады. Тәрбиеші: «Не болып жатыр?», «Қай мезгіл?», «Кімдер бар?» деп сұрақтар қояды. Балалар сурет бойынша әңгіме құрастырады.

✓ 2. «Ертегіні жалғастыр»

Мақсаты:

Шығармашылық қабілет пен байланыстырып сөйлеуді дамыту.

Құралдар:

Тәрбиешінің әңгімесі (ертегінің басы).

Ойын барысы:

Тәрбиеші ертегінің басын айтады. Балалар ертегіні жалғастырып, өз қиялына сәйкес оқиға құрастырады.

✓ 3. «Не болғанын айтып бер»

Мақсаты:

Тіл дамыту, жүйелі сөйлеуін қалыптастыру.

Құралдар:

Қарапайым сюжет бейнеленген сурет.

Ойын барысы:

Балаларға сурет беріледі. Олар суреттегі оқиғаны жүйелі түрде баяндап береді.

✓ 4. «Сиқырлы сөздер»

Мақсаты:

Сөйлеу мәдениетін қалыптастыру, сыпайы сөздерді үйрету.

Құралдар:

Сөз карточкалары («рахмет», «өтінемін», «кешіріңіз»).

Ойын барысы:

Тәрбиеші жағдайды айтып береді. Балалар қай сөзді қолдану керектігін айтады: Мысалы, «Біреу саған көмектесті, не айтасың?» – «Рахмет!»

✓ 5. «Сөзді аяқта»

Мақсаты:

Сөздік қорын дамыту, дұрыс сөйлеу дағдысын қалыптастыру.

Құралдар:

Тәрбиешінің сөзі.

Ойын барысы:

Тәрбиеші сөйлемнің басын айтады, бала оны аяқтайды.

Мысалы: «Жазда ауа райы...» – «Жылы, күн ашық.»

✓ 6. «Кім қалай дыбыстайды?»

Мақсаты:

Жануарлардың атауларын және олардың дыбыстарын байланыстыра айту.

Құралдар:

Жануарлар суреттері.

Ойын барысы:

Тәрбиеші жануарды көрсетеді, бала оның атын айтып, қандай дыбыс шығаратынын көрсетеді.

Мысалы: «Мысық – мияулайды.»

✓ 7. «Сипаттап бер»

Мақсаты:

Заттың қасиеттерін сипаттай білу.

Құралдар:

Ойыншықтар, тұрмыстық заттар.

Ойын барысы:

Балаларға зат беріледі. Олар оның түсін, пішінін, неден жасалғанын сипаттайды.

Мысалы: «Бұл – доп. Ол дөңгелек, қызыл түсті.»

✓ 8. «Не өзгерді?»

Мақсаты:

Байқағыштық және сөйлеуді дамыту.

Құралдар:

Заттар жиынтығы.

Ойын барысы:

Балалар заттарды қарап шығады. Сосын тәрбиеші бір өзгеріс жасайды (біреуін алып тастайды немесе орнын ауыстырады). Балалар не өзгергенін айтады.

✓ 9. «Жыл мезгілдерін әңгімеле»

Мақсаты:

Жүйелі сөйлеуді, уақыт түсінігін дамыту.

Құралдар:

Жыл мезгілдерін бейнелейтін суреттер.

Ойын барысы:

Балалар суретке қарап, қай мезгіл екенін айтып, не болатынын, адамдар не істейтінін әңгімелейді.

✓ 10. «Ертегі кейіпкерлерін тап»

Мақсаты:

Тілдік ойлау мен зейінді дамыту.

Құралдар:

Ертегі кейіпкерлерінің суреттері.

Ойын барысы:

Тәрбиеші ертегі атайды, бала оның кейіпкерлерін атап береді.

Мысалы: «Шалқан» – Шал, Кемпір, Немересі т.б.

✓ 11. «Сөзден сөйлем құрастыр»

Мақсаты:

Сөйлем құрастыру дағдыларын қалыптастыру.

Құралдар:

Суреттер немесе сөз карточкалары.

Ойын барысы:

Балаларға заттардың суреттері көрсетіледі. Сол сөздерді пайдаланып сөйлем құрастырады.

Мысалы: «Көлік», «Жол», «Балалар» → «Балалар жолда көлікке отырды.»

✓ 12. «Не қайда өседі?»

Мақсаты:

Түсінікті кеңейту, сөздік қорды байыту.

Құралдар:

Өсімдіктер мен олардың өсу орталары бейнеленген суреттер.

Ойын барысы:

Тәрбиеші: «Құлпынай қайда өседі?» – Бала: «Бақшада.»

Жауаптан соң бала сол зат туралы 1-2 сөйлем айтады.

✓ 13. «Суретші болайық»

Мақсаты:

Шығармашылық ойлау мен сөйлеуді дамыту.

Құралдар:

Тақта және бор немесе қағаз бен қарындаш.

Ойын барысы:

Бала заттың сипаттамасына қарап сурет салады. Басқа бала суретке қарап, не салынғанын және оның қандай екенін сипаттайды.

✓ **14. «Жұмбақ шешу»**

Мақсаты:

Логикалық ойлау және сөйлеуді дамыту.

Құралдар:

Жұмбақтар жинағы.

Ойын барысы:

Тәрбиеші жұмбақ жасырады, бала жауабын табады. Жауаптан кейін бала сол зат туралы әңгіме құрайды.

✓ **15. «Қарсы мағынасын тап»**

Мақсаты:

Сөздік қорды кеңейту, қарама-қарсы мағынадағы сөздерді үйрену.

Құралдар:

Сөз карточкалары.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір сөзді айтады, бала оған қарсы сөзді айтады.

Мысалы: «Үлкен – кіші.»

✓ **16. «Қай маман не істейді?»**

Мақсаты:

Мамандықтар туралы білімін кеңейту.

Құралдар:

Мамандық бейнеленген суреттер.

Ойын барысы:

Тәрбиеші суретті көрсетеді, бала кім екенін айтады және сол адамның не істейтінін сипаттайды.

Мысалы: «Дәрігер – адамды емдейді.»

✓ **17. «Сөз ойла»**

Мақсаты:

Сөздік қорды арттыру.

Құралдар:

Дыбыс карточкалары.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір дыбыс айтады (мысалы: «С»). Бала осы дыбыстан басталатын сөздерді атайды: «Су», «Сиыр» т.б.

✓ 18. «Оқиға құрастыр»

Мақсаты:

Әңгіме құрастыру, жүйелі сөйлеуді дамыту.

Құралдар:

Сурет карталары.

Ойын барысы:

Балалар бірнеше суретті хронологиялық ретке қояды және соған сәйкес оқиға құрастырады.

✓ 19. «Қимылды көрсет»

Мақсаты:

Тілдік әрекет және қимыл үйлесімділігін дамыту.

Құралдар:

Тәрбиешінің нұсқауы.

Ойын барысы:

Тәрбиеші бір әрекетті сипаттайды («Қоян секіріп жүр»), балалар қимылын жасайды, сөйлемді қайталайды.

✓ 20. «Бұл не үшін керек?»

Мақсаты:

Заттың қызметін түсіндіру, логикалық ойлау.

Құралдар:

Тұрмыстық заттар (шанышқы, қасық, қалам).

Ойын барысы:

Балаларға зат беріледі. Олар оның не үшін керек екенін айтады және оған байланысты сөйлем құрайды.

Мысалы: «Қасық – тамақ ішу үшін керек.»

4-бөлім. Танымдық қабілеттерді дамыту ойындары

1. «Түсті тап!»

Мақсаты: Түсті ажырату, есте сақтау, зейінді дамыту.

Қажетті құралдар: Түрлі түсті карточкалар.

Ойын барысы: Тәрбиеші үстелге бірнеше түрлі түсті карточка қояды. Балаларға 10 секунд қарап алуға мүмкіндік береді. Содан кейін карточкаларды жасырып, қай түстер болғанын естеріне түсіріп, айтып беруді сұрайды.

2. «Кімнің дауысы?»

Мақсаты: Есту қабілетін дамыту, сөйлеу тілін жетілдіру.

Қажетті құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Балалар көздерін жұмып, шеңбер құрып отырады. Бір бала орнынан тұрып, басқа бір балаға атын сыбырлап айтады. Қалғандары қай баланың даусы екенін табады.

3. «Не жоқ болды?»

Мақсаты: Зейінділік, есте сақтау.

Құралдар: Ойыншықтар, суреттер.

Ойын барысы: Тәрбиеші үстелге бірнеше зат қояды (мысалы, 5 ойыншық). Балалар оларды қарап шығады. Содан соң тәрбиеші бір затты алып тастайды. Балалар қай зат жоғалғанын айтады.

4. «Дәмін тап!»

Мақсаты: Дәм сезу қабілетін дамыту.

Құралдар: Жемістер, көкөністер (алма, сәбіз, қияр т.б.).

Ойын барысы: Балалар көздерін жабады. Тәрбиеші бір жемісті немесе көкөністі дәмдетеді. Балалар дәміне қарап, не екенін анықтайды.

5. «Пішінді тап»

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді ажырату.

Құралдар: Геометриялық пішіндер (шеңбер, шаршы, үшбұрыш).

Ойын барысы: Балалар көздерін жұмады. Тәрбиеші бір пішінді қолына береді. Балалар сипалап, қандай пішін екенін айтады.

6. «Сиқырлы қапшық»

Мақсаты: Сенсорлық қабілеттерді дамыту.

Құралдар: Қапшық, әртүрлі заттар (шар, қасық, кубик т.б.).

Ойын барысы: Балалар қапшыққа қолдарын салып, ішіндегі затты сипап анықтайды. Не екенін атайды.

7. «Күн мен жаңбыр»

Мақсаты: Зейін мен қимыл-әрекетті дамыту.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Тәрбиеші «Күн шықты!» десе, балалар қолдарын көтеріп, секіреді. «Жаңбыр жауды!» десе, тізерлеп отырады немесе тығылады.

8. «Қай дыбыстан басталады?»

Мақсаты: Фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Құралдар: Суреттер немесе заттар.

Ойын барысы: Тәрбиеші бір суретті көрсетеді (мысалы, алма). Балалар «а» дыбысынан басталатынын айтады. Басқа заттарға да қолданады.

9. «Не артық?»

Мақсаты: Логикалық ойлауды дамыту.

Құралдар: Суреттер.

Ойын барысы: Төрт сурет көрсетіледі (мысық, ит, сиыр, орындық). Балалар не артық екенін табады (орындық артық, өйткені жануар емес).

10. «Кім жылдам?»

Мақсаты: Жылдамдық пен зейінділік.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Тәрбиеші «жасыл» десе – шапалақтау, «қызыл» десе – аяқпен топылдату, «сары» десе – тыныш отыру керек. Кім қателессе, ойыннан шығады.

11. «Суретті құрастыр»

Мақсаты: Қиял мен ойлау қабілетін дамыту.

Құралдар: Пазлдар немесе суреттер қиындысы.

Ойын барысы: Балаларға қиылған суреттер беріледі. Олар бөліктерден бүтін сурет құрастырады.

12. «Үндемес»

Мақсаты: Есту және тыныштық сақтау қабілетін дамыту.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Барлық балалар тыныш отырады. Кім ұзақ үнсіз отырса, сол жеңеді.

13. «Тапқыр балақай»

Мақсаты: Логикалық ойлау.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Тәрбиеші жұмбақ жасырады. Балалар дұрыс жауабын тауып, айтады.

14. «Кім қалай дыбыстайды?»

Мақсаты: Жануарлар туралы білімін жетілдіру.

Құралдар: Жануарлардың суреттері.

Ойын барысы: Тәрбиеші жануардың суретін көрсетеді. Балалар сол жануардың дауысын салады (ит – «ау-ау», сиыр – «му-у»).

15. «Жыл мезгілін тап!»

Мақсаты: Табиғат құбылыстарын тану.

Құралдар: Жыл мезгілдерінің суреттері.

Ойын барысы: Тәрбиеші суретті көрсетеді (қар жауып тұр). Балалар бұл – қыс екенін айтады.

16. «Қимылды қайтала»

Мақсаты: Қимыл үйлестіру.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Тәрбиеші қимыл көрсетеді (қол шапалақтау, секіру). Балалар қайталайды. Қиындығын арттыруға болады.

17. «Санайық бірге»

Мақсаты: Санай білу дағдысын қалыптастыру.

Құралдар: Кубиктер, доптар т.б.

Ойын барысы: Тәрбиеші заттарды көрсетеді (5 кубик). Балалар санайды. Қай бала тез әрі дұрыс санайды, сол жеңеді.

18. «Дәмді салат»

Мақсаты: Заттардың қасиеттерін ажырату.

Құралдар: Ойыншық көкөністер, жемістер.

Ойын барысы: Тәрбиеші жемістер мен көкөністер аралас береді. Балалар көкөністерден «салат», жемістерден «десерт» жасайды.

19. «Жылдам жауап бер!»

Мақсаты: Тез ойлау және жауап беру.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Тәрбиеші сұрақ қояды («Қайда тұрамыз?», «Анаңның аты кім?»). Балалар тез жауап береді.

20. «Айырмашылығын тап!»

Мақсаты: Зейін мен байқағыштықты дамыту.

Құралдар: Екі ұқсас сурет, бірақ 5 айырмашылық бар.

Ойын барысы: Балалар екі суретті қарап, айырмашылықтарын табады (ағашта алма бар/жоқ).

5-бөлім. Математикалық ойлау мен санауды дамыту ойындары

1. «Сан айтамын – зат тауып бер!»

Мақсаты: Сан ұғымын қалыптастыру.

Құралдар: Түрлі заттар (ойыншықтар, кубиктер).

Ойын барысы: Тәрбиеші бір сан атайды (мысалы, 4). Балалар сол санға сәйкес 4 зат алып келеді. Ойыншы дұрыс орындаса, ұпай алады.

2. «Көп пе, аз ба?»

Мақсаты: Көбірек-аз ұғымдарын бекіту.

Құралдар: Ойыншықтар топтамасы.

Ойын барысы: Үстелге екі топ зат қойылады. Біреуінде 3, екіншісінде 5 зат бар. Балалар қай топта көп, қайсысында аз екенін айтады.

3. «Санайық!»

Мақсаты: 1-ден 10-ға дейін санауды жетілдіру.

Құралдар: Суреттер, санау таяқшалары.

Ойын барысы: Тәрбиеші заттарды көрсетеді (мысалы, 7 алма). Балалар оларды бірге санайды, дауыстап айтады.

4. «Қандай пішін?»

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді тану.

Құралдар: Геометриялық пішіндер (дөңгелек, төртбұрыш, үшбұрыш).

Ойын барысы: Тәрбиеші пішінді сипаттайды («Бұл пішіннің үш бұрышы бар»). Балалар қандай пішін екенін айтады (үшбұрыш).

5. «Жоғалған сан»

Мақсаты: Санды қатарда табу, логикалық ойлау.

Құралдар: Сан карталары.

Ойын барысы: 1-ден 10-ға дейінгі карталарды қатар қояды. Бір санды алып тастайды. Балалар қай санның жоғалғанын табады.

6. «Артық, кем немесе тең»

Мақсаты: Сандарды салыстыру.

Құралдар: Сан карточкалары.

Ойын барысы: Тәрбиеші екі сан көрсетеді (6 және 8). Балалар қайсысы үлкен, қайсысы кіші екенін айтады немесе тең екенін көрсетеді.

7. «Сандық пойыз»

Мақсаты: Сан қатарын дұрыс орналастыру.

Құралдар: Сан карточкалары немесе пойыз вагондары.

Ойын барысы: Әр вагонға бір сан жазылған. Балалар вагондарды 1-ден 10-ға дейін дұрыс ретімен орналастырады.

8. «Қай пішін қайда?»

Мақсаты: Кеңістікте бағдарлану, пішіндерді тану.

Құралдар: Пішіндер мен үлгілер.

Ойын барысы: Үлгі суретте көрсетілген пішіндерге қарап, балалар дәл сондай пішіндерді үстел үстіне орналастырады (сол жақта, оң жақта т.б.).

9. «Сан құрастыр!»

Мақсаты: Сан түсінігін қалыптастыру.

Құралдар: Кубиктер немесе лего.

Ойын барысы: Тәрбиеші бір сан атайды (мысалы, 5). Балалардан осы санды білдіретін кубиктерден мұнара құрастыру сұралады (5 кубиктен).

10. «Қанша дыбыстаймыз?»

Мақсаты: Сан және ырғақ арқылы санау.

Құралдар: Қол шапалақ, барабан т.б.

Ойын барысы: Тәрбиеші сан айтады (мысалы, 4). Балалар төрт рет шапалақтайды немесе барабан соғады.

11. «Дұрыс орналастыр»

Мақсаты: Сан қатарын дұрыс орналастыру.

Құралдар: Сан карточкалары.

Ойын барысы: Сандар араласқан карточкалар беріледі. Балалар оларды рет-ретімен орналастырады.

12. «Кім жылдам?»

Мақсаты: Жылдамдық және дәлдік.

Құралдар: Геометриялық пішіндер мен сандар.

Ойын барысы: Тәрбиеші бір пішін немесе санды айтады. Балалар тез көрсетіп береді немесе қолына алады.

13. «Есептейік!»

Мақсаты: Қарапайым қосу мен азайтуды меңгеру.

Құралдар: Санау материалдары (таяқшалар, суреттер).

Ойын барысы: Тәрбиеші есеп айтады: «3 алма бар еді, тағы 2 алма келді. Барлығы қанша?» Балалар жауап береді (5).

14. «Пішіндер қаласы»

Мақсаты: Геометриялық фигураларды қолдану.

Құралдар: Түрлі пішіндер (шеңбер, төртбұрыш, үшбұрыш).

Ойын барысы: Балалардан осы пішіндерден үй, ағаш, көлік құрастыру сұралады.

15. «Сиқырлы дорба»

Мақсаты: Сенсорлық қабілет пен пішінді тану.

Құралдар: Қапшық, пішіндер немесе заттар.

Ойын барысы: Балалар қапшыққа қол салып, бір затты таңдайды. Оны сипап, қандай пішін екенін табады және оны санмен сипаттайды («төртбұрыш, 4 қабырғасы бар»).

16. «Құмырсқа жолы»

Мақсаты: Санап, бағытпен жүруді меңгеру.

Құралдар: Сан жазылған дөңгелектер немесе тақтайша.

Ойын барысы: Балалар 1-ден 10-ға дейінгі сандармен салынған жол бойынша жүріп, дұрыс тәртіппен қозғалады.

17. «Бірдей тап!»

Мақсаты: Заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын табу.

Құралдар: Суреттер немесе ойыншықтар.

Ойын барысы: Әртүрлі түсті және пішіндегі заттардан бірдейлерін табу тапсырмасы беріледі (мысалы, 3 қызыл шар).

18. «Кімде қанша?»

Мақсаты: Заттарды санау дағдысын қалыптастыру.

Құралдар: Ойыншықтар.

Ойын барысы: Әр балаға заттар беріледі (мысалы, бір балада 4 текше, екіншісінде 2 доп). Кімде қанша екенін айтады және кімде көп екенін салыстырады.

19. «Сандарды ата»

Мақсаты: Кері және тура санау.

Құралдар: Жоқ.

Ойын барысы: Балалар 1-ден 10-ға дейін дауыстап санайды. Кейін тәрбиешімен бірге 10-нан кері қарай санау тапсырмасы беріледі.

20. «Қарама-қарсы тап!»

Мақсаты: Қарама-қарсылықты түсіну.

Құралдар: Суреттер немесе заттар.

Ойын барысы: Тәрбиеші бір ұғым айтады («үлкен»), балалар оған қарама-қарсы ұғымды айтады («кіші»). Бұл ойынды сандармен де қолдануға болады (үлкен сан, кіші сан).

6-бөлім. Жасанды интеллект ойын платформаларына негізделген ойындар



1. Ақылды санағыш

Платформа: UmaiGra

Нейрожелі: Google Speech-to-Text (дауыс тану) + YOLOv8 (объектілерді тану)

Идеясы: Камера арқылы заттарды санап, дауыс арқылы санын айтады. Нейрожелі санды таниды және жауапты тексереді.

Қосымша: Дұрыс санаса, виртуалды сыйлық береді.



2. Пішіндер қаласы

Платформа: Tinkercad + Unity 3D + TensorFlow

Нейрожелі: TensorFlow Object Detection API

Идеясы: Балалар геометриялық пішіндерден қала құрастырады. Нейрожелі құрылымның дұрыстығын тексереді (симметрия, тепе-теңдік).

Қосымша: Дизайнды жақсартуға кеңес береді.

✓ 3. Дыбысты тап!

Платформа: UmaiGra + Google Teachable Machine

Нейрожелі: Google Teachable Machine (Audio Classification)

Идеясы: Түрлі дыбыстарды ойнап, бала дауысын таниды. Дұрыс дыбысты таңдаса, нейрожелі жауап береді.

✓ 4. Суретті аяқта

Платформа: Adobe Firefly

Нейрожелі: Stable Diffusion

Идеясы: Бала суретті бастап салады, Adobe Firefly немесе Stable Diffusion нейрожелісі оны толықтай салып береді.

✓ 5. Жұмбақ әлем

Платформа: UmaiGra + Unity 3D + OpenAI GPT-4 Vision

Нейрожелі: GPT-4 Vision (OpenAI)

Идеясы: Жұмбақ сұрақтарын GPT-4 шешеді немесе жұмбақ ойлап табады. Дұрыс жауап берген сайын, ойынның жаңа деңгейлері ашылады.

✓ 6. Ақылды лабиринт

Платформа: ARCore (Google) + Unity 3D

Нейрожелі: YOLOv8 (объектілерді анықтау)

Идеясы: Баланың қозғалысын камерамен бақылап, лабиринттен шығуына көмектеседі. Нейрожелі бағыт береді.

✓ 7. Ертегі құрастыр

Платформа: ChatGPT (OpenAI) + ElevenLabs Voice AI

Нейрожелі: GPT-4 + ElevenLabs (дауыстық озвучка)

Идеясы: Баланың берген кейіпкерлеріне сәйкес GPT-4 ертегі құрастырады, ElevenLabs оны дауыстап оқиды.

✓ 8. Сандар ойыны

Платформа: UmaiGra + Google Teachable Machine (Gesture)

Нейрожелі: Google Teachable Machine (Gesture Recognition)

Идеясы: Экранда сандар көрсетіледі. Бала қол қимылымен дұрыс жауапты көрсетеді. Нейрожелі таниды.

- ✓ **9. Робот-құрылысшы**
Платформа: LEGO Spike Prime + TensorFlow
Нейрожелі: TensorFlow Lite (Speech Recognition)
Идеясы: Бала роботқа дауыс арқылы команда береді, нейрожелі команданы түсініп, құрылыс жүргізеді.
- ✓ **10. Түстер әлемі**
Платформа: Adobe Firefly + ARCore (Google)
Нейрожелі: DALL-E 3 (OpenAI)
Идеясы: Балалар түстерді араластырады, нейрожелі бұл комбинацияны визуализациялайды және атын ойлап табады.
- ✓ **11. Сиқырлы санау машинасы**
Платформа: Wolfram Alpha + ChatGPT (OpenAI)
Нейрожелі: GPT-4 + Wolfram Alpha Plugin
Идеясы: Математикалық мысалдарды айтып немесе жазып береді. Жауапты нейрожелі шешіп, түсіндіреді.
- ✓ **12. Ақылды саусақтар**
Платформа: Google MediaPipe + TensorFlow Lite
Нейрожелі: MediaPipe Hands (Gesture Recognition)
Идеясы: Саусақпен ауада санды жазады. Нейрожелі оны таниды және жауап береді.
- ✓ **13. Кім жылдам?**
Платформа: UmaiGra + GPT-4 + Teachable Machine
Нейрожелі: GPT-4 (Тапсырма генерациясы)
Идеясы: Жылдам реакция қажет ойындар. Нейрожелі тапсырмаларды баланың қабілетіне сәйкес бейімдейді.
- ✓ **14. Қай дыбыстан басталады?**
Платформа: Google Speech-to-Text + GPT-4
Нейрожелі: Speech-to-Text (Google)
Идеясы: Сөздің бастапқы дыбысын анықтайды. Дұрыс жауап берсе, жаңа сөздермен ойнайды.
- ✓ **15. Музыкалық пішіндер**
Платформа: Soundful AI + DALL-E 3 (визуализация)
Нейрожелі: Soundful AI (Музыка генерациясы)

Идеясы: Пішіндерге музыкалық дыбыстар сәйкестіріледі. Пішіндерден әуен шығарып, композиция жасайды.

✓ **16. Суретшінің көмекшісі**

Платформа: Adobe Firefly + DALL-E 3

Нейрожелі: DALL-E 3 (OpenAI)

Идеясы: Балалар суретті сипаттайды, нейрожелі оны салып береді. Кейін оны толықтырып өңдейді.

✓ **17. Жануарлар әлемі**

Платформа: ARKit (Apple) + GPT-4 Vision

Нейрожелі: GPT-4 Vision + ARKit

Идеясы: Камераны жануарға бағыттаса, нейрожелі оны таниды және сипаттама береді, дыбыстар шығарады.

✓ **18. Сиқырлы кесте (Мнемокесте)**

Платформа: UmaiGra + GPT-4 Vision + DALL-E 3

Нейрожелі: GPT-4 Vision (сурет тану)

Идеясы: Мнемокесте элементтерін дұрыс орналастыру керек. Нейрожелі тексеріп, кеңес береді немесе дұрысын көрсетеді.

✓ **19. Жұлдыздар санағы**

Платформа: Sky Guide (AR) + GPT-4 Vision

Нейрожелі: GPT-4 Vision

Идеясы: Жұлдыздарды санау. Камера арқылы қарап, нейрожелі жұлдыздарды таниды және балаға ақпарат береді.

✓ **20. Тапқыр робот**

Платформа: ChatGPT + ElevenLabs Voice

Нейрожелі: GPT-4 + ElevenLabs (дауыспен жұмыс)

Идеясы: Чат-бот жұмбақ жасырады немесе баланың сұрағына жауап береді. Дауыс интерфейсі арқылы сөйлеседі.

✓ **Нейрожелі атаулары:**

- GPT-4 Vision (OpenAI)
- DALL-E 3 (OpenAI)
- ElevenLabs Voice AI
- Teachable Machine (Google)
- YOLOv8 (Ultralytics)
- TensorFlow & TensorFlow Lite

- **MediaPipe Hands** (Google)
- **Adobe Firefly**
- **Soundful AI**
- **Wolfram Alpha**
- **ARKit (Apple) / ARCore (Google)**

✓ **Платформалар:**

- **UmaiGra**
- **Unity 3D**
- **Tinkercad**
- **Sky Guide (AR)**
- **LEGO Spike Prime**
- **ChatGPT Plugin Ecosystem**

Қорытынды

Бұл интеллектуалды ойын тапсырмалары жинағы мектепке дейінгі балалардың жан-жақты дамуына бағытталған. Ойын түрінде берілген тапсырмалар арқылы балалардың ойлау қабілеті, тіл байлығы, есте сақтау мүмкіндігі, логикалық ойлауы, шығармашылық қабілеттері дамиды. Педагогтер мен ата-аналар бұл тапсырмаларды күнделікті оқу-тәрбие процесінде, ойын сабақтарында және үйде қолдана алады.

Бұл әдістемелік құралда жинақталған интеллектуалды ойындар – мектепке дейінгі ұйымдарда және бастауыш сыныптарда оқу-тәрбие процесінде қолдануға арналған тиімді педагогикалық құралдар жүйесі болып табылады. Ойындар балалардың танымдық қызығушылығын, логикалық ойлау қабілетін, шығармашылық белсенділігін және интеллектуалдық дамуын арттыруды мақсат етеді.

Жинақта ұсынылған ойындар балалардың танымдық процестерін (зейін, есте сақтау, қабылдау, қиял, ойлау) дамыта отырып, олардың жан-жақты жетілген жеке тұлға болып қалыптасуына ықпал етеді. Әрбір ойын нақты педагогикалық міндеттерді шешуге бағытталған, балалардың жеке ерекшеліктері мен жас кезеңіне бейімделген.

✓ **ЖИНАҚТЫҢ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ МЕН АРТЫҚШЫЛЫҚТАРЫ**

◆ **Ғылыми-әдістемелік негіздеме:**

Жинақ қазіргі заманғы педагогикалық және психологиялық теорияларға, сондай-ақ инновациялық білім беру технологияларына сүйенеді. Ойындар Бала дамуының мемлекеттік стандарттарына және инклюзивті білім беру талаптарына сәйкес келеді.

◆ **Интерактивті тәсілдер мен технологиялар:**

Жинаққа енгізілген ойындарды цифрлық платформаларда, сондай-ақ нейрожелі технологияларын қолдана отырып ұйымдастыру мүмкіндігі қарастырылған. Мұндай шешімдер арқылы оқу үдерісі заманауи талаптарға сай, оқушылардың цифрлық

сауаттылығын арттыратын, қашықтан оқыту мен аралас оқыту форматына оңтайлы бейімделген.

◆ Нейрожелілерді қолдану мүмкіндіктері:

Жинақтағы кейбір ойындарды GPT-4, DALL-E 3, Google Teachable Machine, ElevenLabs Voice AI, YOLOv8, TensorFlow, ARKit/ARCore сияқты заманауи нейрожелі құралдарымен толықтыруға болады.

Мысалы:

- GPT-4 Vision – интеллектуалды сұрақ-жауап, логикалық тапсырмалар құру;
- DALL-E 3, Adobe Firefly – балалардың сипаттамасына сай суреттерді генерациялау;
- Teachable Machine – баланың дауысы мен қимылдарын тану, ойын барысын автоматтандыру;
- ElevenLabs Voice AI – ертегілерді немесе оқиғаларды дауыстап айту, эмоциялық реңк қосу.

◆ Интерактивті ойын платформалары:

Мысалы, UmaiGra, Unity 3D, Sky Guide, LEGO Spike Prime, Tinkercad, Kahoot!, QuiverVision және басқа да платформалар арқылы ойындарды виртуалды және кеңейтілген шынайылық (AR/VR) элементтерімен толықтыру мүмкіндігі бар.

✓ ПРАКТИКАЛЫҚ МАҢЫЗЫ ЖӘНЕ ҚОЛДАНУ САЛАСЫ

Бұл әдістемелік құрал келесі сала мамандарына арналған тиімді нұсқаулық бола алады:

◆ Тәрбиешілер мен бастауыш сынып мұғалімдері үшін – сабақта және бос уақытта балалардың ойлау қабілетін дамытуға арналған құрал ретінде.

◆ Логопедтер мен дефектологтар үшін – танымдық процестерді жетілдіру және сөйлеу тілін дамыту мақсатында.

◆ Педагог-психологтар үшін – баланың когнитивті даму деңгейін анықтау және түзету жұмыстарында.

◆ Ата-аналар үшін – үй жағдайында балалармен бірге қызықты әрі дамытушы ойындар өткізуге мүмкіндік береді.

«Интеллектуалды ойындар» әдістемелік жинағы – заманауи білім беру талаптарына жауап беретін, балалардың танымдық қабілеттерін жан-жақты дамытуға бағытталған тиімді құрал. Ойындар жүйесі балабақша мен мектептің оқу-тәрбие үдерісін жаңа деңгейге көтеріп, баланың жан-жақты дамуына, шығармашылық қабілеттерінің ашылуына, өзін-өзі дамытуына мүмкіндік береді.

Цифрлық дәуірдің талаптарына сәйкес, нейрожелілер мен ойын платформаларының мүмкіндіктерін тиімді пайдалану арқылы педагогтар оқу процесін қызықты әрі мазмұнды етіп ұйымдастыра алады. Жинақтағы ұсыныстар интерактивті, креативті және заманауи әдістерді біріктіре отырып, балалардың интеллектуалды әлеуетін ашуға ықпал етеді.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Әбдікәрімова Т.Ә., Мухтарова С.Р.
Мектепке дейінгі балалардың интеллектуалды қабілеттерін дамыту. – Алматы: Нұрлы Әлем, 2019. – 216 б.
2. Бабаева Т.М., Мадьярова Г.Ж., Меңлібаева С.Т.
Мектепке дейінгі педагогика: Оқу құралы. – Алматы: Қазақ университеті, 2016. – 312 б.
3. Жұмабаев Қ.
Педагогика. – Алматы: Раритет, 2014. – 208 б.
4. Выготский Л.С.
Ойлау және сөйлеу. – Алматы: Мектеп, 2003. – 352 б.
5. Поддьяков Н.Н.
Развитие познавательной активности детей дошкольного возраста. – Москва: Просвещение, 1986. – 190 с.
6. Еңсепова А.А.
Балалардың танымдық қызығушылығын дамытудағы инновациялық технологиялар // «Білім беру технологиялары» журналы. – 2021. – №4. – Б. 42-48.
7. Мендібаев С.Қ.
Интеллектуалды ойындарды ұйымдастыру әдістемесі. – Нұр-Сұлтан: Фолиант, 2020. – 176 б.
8. Садықбекова Ж.Ж.
Логикалық тапсырмалар мен ойындар жинағы. – Шымкент: Айкөне, 2019. – 140 б.
9. Сәрсенбаева Г.А.
Мектепке дейінгі жастағы балалардың шығармашылық қабілеттерін дамыту әдістері. – Павлодар, 2017. – 128 б.
10. Сулейменова Э.А.
Инновационные технологии в дошкольном образовании // Современное дошкольное образование. – 2020. – №6. – С. 65-72.

✓ ЦИФРЛЫҚ ЖӘНЕ ИНТЕРАКТИВТІ ПЛАТФОРМАЛАР, НЕЙРОЖЕЛІ ҚҰРАЛДАРЫ

11. OpenAI.
GPT-4 & DALL-E 3. – <https://openai.com>
12. Google Developers.
Teachable Machine (Image, Audio, Pose Recognition). – <https://teachablemachine.withgoogle.com>
13. Adobe.
Adobe Firefly: Generative AI for Creators. – <https://www.adobe.com/sensei/generative-ai/firefly.html>

14. ElevenLabs.
Voice AI Technology. – <https://elevenlabs.io>
15. Ultralytics.
YOLOv8 Object Detection Model. – <https://ultralytics.com>
16. TensorFlow Team.
TensorFlow Machine Learning Platform. – <https://www.tensorflow.org>
17. MediaPipe Team (Google).
MediaPipe Hands & Pose Detection. – <https://mediapipe.dev>
18. ARKit (Apple), ARCore (Google).
Augmented Reality Development Platforms.
 - <https://developer.apple.com/augmented-reality/arkit/>
 - <https://developers.google.com/ar>
19. Sky Guide.
AR Astronomy App for Kids. – <https://apps.apple.com/us/app/sky-guide/id576588894>
20. UmaiGra.
Цифрлық білім беру және интерактивті ойын платформасы. – <https://umai.kz>

✓ **НОРМАТИВТІҚ ҚҰЖАТТАР МЕН БАҒДАРЛАМАЛАР**

21. ҚР Білім және ғылым министрлігі.
Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты. – Астана: 2020 ж.
22. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы. – Астана: ЮРИСТ, 2021.
23. ҚР Мектепке дейінгі білім беру ұйымдарына арналған «Таным» білім беру саласы бағдарламасы. – Нұр-Сұлтан: 2022.