İcma əsaslı məktəbəqədər təhsil PROQRAMI

TƏHSİL İNSTİTUTU
Azərbaycan Respublikasının Təhsil İnstitutu

unicef

Mündəricat

Giriş 3

1. İNKİŞAF SAHƏLƏRİ 5

1.1. Fiziki inkişaf, sağlamlıq və təhlükəsizlik 5

1.2. Sosial və emosional inkişaf 7

1.3. İdrakın inkişafı 8

1.4. Estetik inkişaf və yaradıcılıq 12

1.5. Oyun uşağın əsas fəaliyyətidir 13

2. UŞAQLARLA İŞLƏMƏYİN PRİNSİPLƏRİ 15

3. 3-5 YAŞLI UŞAQLAR ÜÇÜN İNKİŞAF PROQRAMI 17

4. HƏFTƏLİK OYUNLAR, NAĞILLAR VƏ HEKAYƏLƏR 31

GİRİŞ

Erkən yaş dövründə təhsilin əhəmiyyəti

Erkən yaş dövrü uşaq şəxsiyyətinin inkişafının elə bir mərhələsidir ki, bu zaman uşağın ətraf mühit haqqında təsəvvürləri formalaşır, o, fiziki və psixoloji cəhətdən intensiv surətdə inkişaf edir. Erkən yaş dövründə təhsil uşağın dünyaya gəldiyi ilk aylardan öyrənməyə can atmasından başlayır.

Nə üçün erkən yaş dövründə öyrənmə əsas başlanğıc hesab edilir?

Məlumdur ki, erkən uşaqlıq dövrü uşaqların potensial imkanlarının inkişafı dövrüdür.

Erkən yaş dövründə təhsil uşağa ətraf mühitin kəşf olunmasına və orada baş verən dəyişiklikləri şüurlu şəkildə dərk etməsinə, sosiallaşmasına, digər uşaqlar və böyüklərlə əməkdaşlıq etməsinə, onlarla əlaqələr qurmasına imkan yaradır. Məhz bu dövrdə sağlamlığın, uşaq şəxsiyyətinin inkişafının, potensial imkanlarının, istedad və qabiliyyətlərin əsası qoyulur. Erkən yaş dövründə öyrənilən hər bir bacarıq və vərdiş onun məktəbdə oxumasına, eləcə də sonrakı həyatı boyu necə öyrənməsinə böyük təsir göstərir.

Erkən təlim uşağın doğulduğu gündən başlanan öyrənmədir. Sizin uşağınız hər yerdə və hər zaman öyrənir. Belə ki, sizin göstərdiyiniz istənilən gündəlik fəaliyyətlər (yemək hazırlamaq, bazarlıq etmək, parkda gəzmək, nağıl və mahnıları bölüşmək və s.) vasitəsilə uşağın öyrənmək imkanı yaranır. Bu imkan uşaqların xeyirxah, özünəinamlı və öyrənməyi sevən, həmçinin məktəbdə və gələcəkdə bacarıqlı şəxsiyyət kimi formalaşmasına köməklik göstərəcəkdir.

Uşaqlar aşağıdakıları öyrənirlər:

- Dost tapmağı;
- Oynamağı və tədqiqat aparmağı;
- Digərlərini eşitməyi, danışılanlar barədə öz ideyalarını söyləməyi, yaradıcı və sərbəst olmağı;
- Digər uşaqlar və böyüklərlə əməkdaşlıq etməyi;

- Təmkinliliyi, müzakirə etməyi və bölüşməyi;
- Düşünməyi, problemin səbəbini müəyyənləşdirməyi və həll etməyi;
- Özünün və başqalarının keçirdiyi hisləri başa düşməyi;
- Nitqini təkmilləşdirməyi, düşünməyi və riyazi məsələləri həll etməyi;
- Ətraf aləmi başa düşməyi və dərk etməyi.

Bu vacib bacarıqlar uşağa daha çox özünəinamlı olmağa və ətraf aləmə maraq göstərməyə kömək edir.

1. İNKİŞAF SAHƏLƏRİ

1.1. Fiziki inkişaf, sağlamlıq və təhlükəsizlik

Uşağın normal inkişafı üçün onun fiziki cəhətdən sağlam böyüməsi vacib şərtdir. Uşağın boyunun, çəkisinin artması, daha əvvəl edə bilmədiyi hərəkətləri artıq edə bilməsi, böyük və kiçik əzələlərinin inkişafı fiziki inkişaf göstəricisi kimi çıxış edə bilər. Belə ki, onlar artıq daha sürətlə gəzə, qaça bilərlər. Yazı yazma, top oynama, qələm, çəngəl, bıçaq tutma bacarıqlarının artması bunlara misal olaraq göstərilə bilər.

Uşağın fiziki inkişafı ona həm sağlam qidalanma, həm də əzələlərin inkişaf etməsi üçün lazım olan şəraitin yaradılması ilə şərtlənir.

Biz hərəkətlərimizi kiçik və böyük əzələlərimizin köməyi ilə edirik. Böyük əzələlər yerimək, qaçmaq, tullanmaq, hoppanmaq, dırmanmaq, sürünmək kimi böyük hərəkətlər etməyimizi, kiçik əzələlər isə kəsmək, yapışdırmaq, yazmaq və s. kimi kiçik hərəkətlər etməyimizi təmin edir. Başqa sözlə, bədən, ayaq və qollarla görülən hərəkətlər böyük motor hərəkətləri, əl və barmaqlarla görülən daha incə, kiçik hərəkətlər isə kiçik motor hərəkətləri adlanır.

3 yaşında uşağın barmaqlarının hərəkəti artıq böyük adamların hərəkətinə oxşamağa başlayır, əvvəllər əldə edilmiş kiçik motor bacarıqları daha da təkmilləşir. Uşaq əşyanı əvvəl əli ilə tuturdusa, indi barmaqlarından daha fəal şəkildə istifadə edir. 3-4 yaşlı uşaqlar dairələr və xətlər çəkməyə, qayçı ilə kağızı kəsməyə, paltarını soyunub geyinməyə cəhd göstərirlər. Ən başlıcası, bu yaş dövründə uşağın hərəkətləri yerinə yetirmək bacarıqları daha da təkmilləşir. Uşaqlar tullanma, dırmanma, sürünmə, hoppanma, tullama, atıb-tutma kimi hərəkətləri 3 yaşdan əvvəlki dövrə nisbətən daha fəal şəkildə və təkmil formada yerinə yetirirlər.

4-5 yaşlı uşaqların ümumi fiziki imkanları əhəmiyyətli dərəcədə artır. Belə ki, onların koordinasiyası əhəmiyyətli dərəcədə yaxşılaşır, hərəkətlərinin əksəriyyəti mükəmməl təsir bağışlayır.

3-5 yaşlı uşağın fiziki inkişafını dəstəkləmək yolları:

- Əvvəlcə uşağın əzələlərinin inkişaf etdirilməsi üçün hərəkət etməyin vacibliyini təmin etmək;

- Mülayim havalarda uşağın açıq havada oynamasını, hərəkət etməsini təmin etmək;
- Tullanma, hoppanma, dırmanma, atma kimi hərəkətlərin yerinə yetirilməsinə şərait yaratmaq;
- Uşaqların evdə də hərəkət ehtiyacını təmin etmək üçün tədbirlər görmək;
- Uşağın kiçik əzələlərinin inkişafı üçün qayçı, kağız, qələm, boya fırçası, plastilin kimi ləvazimatlardan istifadə edilməsinə imkan yaratmaq;
- Uşağın rahat fəaliyyət göstərməsi üçün müvafiq şəraitin yaradılmasını təmin etmək;

Sağlam qidalanma uşağın fiziki inkişafını təmin edən əsas amillərdən biridir. Bununla yanaşı, uşaq süfrə arxasında etiket qaydalarına əməl etməli və yeməyi səliqəli şəkildə yeməlidir. Bu dövrdə uşaq süfrəni düzəltməyə və yığmağa kömək etməyə həvəsli olur və imkan verildikdə böyük məmnuniyyətlə bu işi yerinə yetirir. O, həmçinin qaşıq, çəngəl və bıçaqdan istifadə vərdişlərinə yiyələnir. Böyüyün tövsiyəsinə əsasən masa arxasında qamətini düz saxlayaraq səssiz və səliqəli yeyir. Belə bacarıqların formalaşması üçün böyüklər uşaqlara aşağıdakı imkanları yaratmalıdırlar:

- Uşağa təhlükəsiz əşyaları (salfet, plastmasdan duzqabı, qəndqabı, çörəkqabı və çörəyi) süfrə üzərinə düzməyə icazə vermək;
- Uşağı yemək zamanı çəngəl və qaşıqdan istifadə etməyə alışdırmaq və şəxsi nümunə əsasında onlara düzgün davranış qaydalarını aşılamaq;
- Əgər uşaq üstünü və ətrafı bulaşdırarsa, onu problemə çevirməmək.

Uşağın sağlamlığının qorunması üçün evdə təhlükəsiz mühitin yaradılması vacibdir. Təhlükəsiz mühitin yaradılması üçün aşağıdakılara diqqət yetirilməlidir:

- Kəsici, deşici, yandırıcı əşyalar, dərman preparatları və kimyəvi təmizləmə maddələri uşağın əli çatan yerə qoyulmamalıdır.
- Evdə rozetkalar rezin qapaqla qapanmalıdır.
- Uşaqlar qaz plitəsinin üstündə isti yemək, qaynar su və s. olarkən nəzarətsiz qoyulmamalıdır.

Təhlükə və çətinliklərə hazırlıq, yol-hərəkəti qaydaları ekstremal vəziyyətlərdə və təhlükəli situasiyalarda necə hərəkət etmək haqqında ilkin təsəvvürlərin formalaşdırılmasına, məişətdə ehtiyatlı, küçədə mədəni davranmağa, təbii hadisələr və yanğın zamanı müraciət qaydalarının mənimsənilməsinə, ekoloji mədəniyyətin formalaşdırılmasına imkan yaradır.

Fiziki inkişaf, sağlamlıq və təhlükəsizlik inkişaf sahəsi üzrə nəzərdə tutulan bacarıqlar

Bu yaş dövründə uşağın hərəkətliliyi artır, daha çox sərbəst hərəkətlər etməyə başlayır, müxtəlif hərəkətləri yerinə yetirərkən bədəninin müvazinətini saxlaya bilir, əşyaları üst-üstə qoyur, şəkil çəkir, yapışdırır, əşyaları atıb-tutur.

- Fiziki hərəkətləri müvazinətini saxlayaraq yerinə yetirir;
- Fiziki hərəkətləri verilən komandaya uyğun yerinə yetirir;

- İlkin gigiyena qaydalarını mənimsədiyini nümayiş etdirir;
- Həyatına və sağlamlığına təhlükə yarada biləcək əşyaları əlamətlərinə görə fərqləndirir;
- Müxtəlif istiqamətlərə yeriş və qaçış hərəkətlərini icra edir;
- Dırmanma hərəkətlərini yerinə yetirir;
- Hoppanma hərəkətlərini yerinə yetirir;
- Sürünmə hərəkətlərini yerinə yetirir;
- Tullama hərəkətlərini yerinə yetirir;
- Topla müxtəlif hərəkətləri icra edir;
- Kiçik motor hərəkətlərini (əşyaları və oyuncaqları barmaqları arasında saxlayır, atıb-tutur, şəkil çəkir, yapışdırır, quraşdırır və s.) koordinasiya edir.

1.2. Sosial və emosional inkişaf

Həyatının ilk illərindən uşağın sosial və emosional cəhətdən inkişafının onun şəxsiyyətinin inkişafına böyük təsiri vardır. Sosial inkişaf uşağın yaxınları, başqa uşaq və böyüklərlə ünsiyyət yaratmaq, əməkdaşlıq etmək, birgə fəaliyyət göstərmək bacarığı, sosial normaları mənimsəməsidir.

Emosional inkişaf dedikdə isə uşağın başqalarının hislərini başa düşməsi, öz hislərini düzgün ifadə etməsi və hislərini tənzimləməsi başa düşülür.

Erkən uşaqlıqda olduğu kimi, 3-5 yaşlarında da hislər uşağın həyatının bütün cəhətlərinə hökmranlıq edir, onlara özünəməxsus çalar və ifadəlilik verir. Uşaq bu yaşda onu əhatə edən aləmin onda yaratdığı təəssüratları idarə edə bilmir və demək olar ki, həmişə ona hakim kəsilən hislərin əsiri olur. Bütün uşaqlar fərdi xüsusiyyətlərə malikdir, onların təcrübələri isə dünyanın, ətraf aləmin dərkini şərtləndirir.

Yaşlılarla müqayisədə, uşaqlarda emosiyaların xarici təzahürü daha qızğın, sadəlövh və səmimi səciyyə daşıyır. Uşağın hisləri tez və parlaq şəkildə coşur, elə həmin surətlə də sönür: bir çox hallarda hədsiz sevinci göz yaşları ilə əvəzlənir.

Uşağın təəssüratlarının ən güclü və mühüm mənbəyi onun başqa adamlarla – yaşlılar və uşaqlarla münasibətləridir. Ətrafdakılar uşağa qarşı mehriban olduqda, onun hüquqlarını qoruduqda, ona qarşı diqqət və qayğı göstərdikdə uşaq emosional rahatlıq – əminlik və arxayınlıq hissi keçirir. Adətən, belə şəraitdə uşaq gümrah və şən əhval-ruhiyyədə olur. Emosional rahatlıq uşağın şəxsiyyətinin normal inkişafına, onda müsbət keyfiyyətlərin, başqa adamlara qarşı xeyirxah münasibətin formalaşmasına dəstək olur.

Ətrafdakıların uşağa münasibətdə davranışı onda daim müxtəlif hislər - sevinc, kədər, inciklik və s. doğurur. Uşaq həm nəvaziş və tərifi, həm də özünə qarşı sərtliyi, haqsızlığı çox həssaslıqla qarşılayır. Məktəbəqədər yaşlı uşaqlar yaxınlarına, ilk növbədə valideynlərinə, qardaş və bacılarına qarşı məhəbbət və mehribanlıq hiss edir, çox vaxt onlara münasibətdə qayğı, nəvaziş göstərirlər.

> “Ətrafdakılar uşağa qarşı mehriban olduqda, onun hüquqlarını qoruduqda, ona qarşı diqqət və qayğı göstərdikdə uşaq emosional rahatlıq – əminlik və arxayınlıq hissi keçirir.”

Sosial-emosional inkişafın dəstəklənməsi yolları:

- Keçirdiyiniz hisləri hər zaman mimika və sözlərlə ifadə etmək;
- Ətraf mühitdə, ailəsində baş verən dəyişikliklər barədə söhbətlər aparmaqla uşaqları dəyişkənliyi görməyə, gördüyü hər hansı dəyişkənliyə pozitiv münasibət bəsləməyə sövq etmək;
- Uşaqla münasibəti həmişə ona qarşı diqqət, hörmət və sevgi əsasında qurmaq;
- Uşağı rollu oyunlara cəlb etmək, hər zaman ona başqa bir rolda çıxış etmək və rola uyğun davranmaq imkanı vermək.

Sosial-emosional inkişaf sahəsi üzrə nəzərdə tutulan bacarıqlar:

- Sadə ünsiyyət etiketlərinə əməl edir.
- Arzu, hiss və istəklərini ifadə edir.
- Əməkdaşlıq bacarıqları nümayiş etdirir (həmyaşıdları və böyüklərlə oynayır, müzakirələr aparır və s.).
- Digərlərinin arzu və istəklərini dəyərləndirir.
- Özünün və digərlərinin emosional vəziyyətinə münasibət bildirir.
- Hər şeyi özü etməyə cəhd göstərir, "mən edəcəyəm", "mən bilirəm" ifadələrindən istifadə edir.
- Şəxsi keyfiyyətləri formalaşır. Yaxşı-pis, xeyir-şər, gözəl-çirkin, yalan-düz ifadələrini başa düşür.
- Emosiyalarını, sevincini, kədərini, qorxusunu, həyəcanını və s. hisslərini sözlə ifadə edərək hərəkəti ilə göstərir.
- Seçim edir, sevdiklərini və sevmədiklərini ifadə edir.
- Nailiyyətlərini tanıyır və qiymətləndirir.
- Artıq böyüklərin qeyd və iradlarını eşidir və onları icra etməyə çalışır.
- Oyun zamanı həmyaşıdlarına qarşı dözümlüdür.
- Uşaq öz fikirlərini ünsiyyət zamanı çatdıra bilir.
- Oyunlarda dostları ilə rolları bölüşdürə bilir.

> "Məntiqi təfəkkür bədii obrazlar, gözəl təşbehlər əsasında formalaşır və uşaq təfəkküründən ən yüksək inkişaf mərhələsi hesab olunur."

1.3. İdrakın inkişafı

Əşya və hadisələri qavramaq, dərk etmək, onlar üzərində diqqəti cəmləşdirmək, onları yadda saxlayıb lazım olan anda yada salmaq, qarşıya çıxan problemləri müstəqil şəkildə həll etmək, həmin əşyalar və hadisələr haqqında öz fikrini ifadə etmək, səbəb-nəticə əlaqələri qurmaq bacarıqlarını inkişaf etdirməklə uşağın əqli cəhətdən inkişafına nail olmaq mümkündür.

Məktəbəqədər yaşlı uşağın həyatında idraka olan tələbat əsas rol oynayır. Bu isə hər şeyə maraq göstərmək, hər şeyi bilmək, tədqiqat aparmaq fəaliyyətində meydana çıxır. Əgər tərbiyəçi və ya valideyn bu tələbatı təmin etmək üçün

yaxşı şərait yaradırsa, uşaq maksimum olaraq diqqətini cəmləşdirir, dərketmə obyektinə maraq göstərir və səmərəli şəkildə öyrənir.

Hafizənin köməyi ilə uşaq həm ətraf mühit, həm də özü haqqında biliklərə, davranış normalarına yiyələnməklə müxtəlif vərdiş və bacarıqları qazanır. Uşaq əvvəlcə bütün bunların hamısını qeyri-ixtiyarı şəkildə edir. Öz parlaqlığı və qeyri-adiliyi ilə diqqəti cəlb edən, maraqlı olan, daha xoş təəssürat yaradan şeylər daha asan yadda qalır. Zaman keçdikcə uşağın yaddaşı daha çox ixtiyari və idarə olunan olur. Məhz hafizənin bu növü təlim prosesində əhəmiyyətli rol oynayır. Oyunda və ya öyrənmə prosesində uşağın diqqətinin əsas mənbəyi onun marağıdır. Marağın yaradılması birmənalı şəkildə diqqətin oyadılmasına gətirib çıxarır.

Problemin, ziddiyyətin meydana çıxdığı, həll olunmamış məsələ ilə üz-üzə qaldığı zaman uşağın təfəkkürü fəaliyyətə başlayır.

Məntiqi təfəkkür bədii obrazlar, gözəl təşbehlər əsasında formalaşır və uşaq təfəkkürünün ən yüksək inkişaf mərhələsi hesab olunur. Çoxsaylı psixoloji tədqiqatlar göstərir ki, məqsədyönlü məşğələlər olmadan çox zaman uşaqda məntiqi mədəniyyəti hətta məktəb illərinin sonuna qədər də formalaşdırmaq mümkün olmur. Buna görə də uşaq şəxsiyyətinin təşəkkül tapdığı bütün yaş mərhələlərində də məntiqi təfəkkürün inkişafı ilə məşğul olmaq lazımdır. Uşağın məntiqi təfəkkürünün inkişafı üçün, ilk növbədə, yiyələnməli olduğu üsullar aşağıdakılardır:

Müqayisə - əşya və hadisələr arasındakı oxşar və fərqli cəhətlərin müəyyənləşdirilməsinə yönəlmiş üsuldur.

Ümumiləşdirmə - əşya və hadisələrin onların ümumi və mühüm əlamətlərinə görə fikrən birləşdirilməsidir. Mühüm əlamətlər elə xüsusiyyətlərdir ki, onların hər biri ayrılıqda götürüldükdə zəruri, birlikdə götürüldükdə isə kafi əsas kimi çıxış edir və onların köməyi ilə həmin əşyanı digər əşyalardan fərqləndirmək mümkün olur.

Təsnifat - əşyaları onların ən mühüm əlamətlərinə uyğun olaraq fikrən siniflərə bölmək və ya qruplaşdırmaqdır.

Sistemləşdirmə - sistemin fikrən qurulması, obyektlərin müəyyən ardıcıllıqla yerləşdirilməsi, onlar arasındakı münasibətin müəyyənləşdirilməsidir.

Mənaca əlaqələndirmə - əşyaları, hadisələri onların mənasına, funksiyalarına, təyinatına və digər daxili xassə və əlamətlərinə görə (xarici xassə və əlamətlərdən fərqli olaraq) fikrən qarşılaşdırılması, müqayisəsidir.

Nitqin inkişafı. Beynimizdəki düşüncələrin, öyrənilənlərin, duyğuların xatırlanma və ifadə edilmə üsullarından biri də nitq bacarığıdır. Nitqin inkişafı deyəndə uşağın yaş dövrlərinə uyğun xüsusiyyətlərindən asılı olaraq sözləri ifadə etmək, müxtəlif cümlələrlə fikrini çatdırmaq, hadisələri şərh etmək bacarıqları nəzərdə tutulur.

Məktəbəqədər yaş dövründə uşaq nitqi ünsiyyət vasitəsi kimi intensiv olaraq mənimsəyir. Nitqin köməyi ilə o, özü üçün əhəmiyyətli olan hadisələr haqqında danışmağı, təəssüratlarını bölüşməyi öyrənir. O, insanlarla adekvat xoş münasibələr qurmağı mənimsəyir. Uşaq öyrənir ki, adamlarla mehribancasına, xoş, mədəni rəftar etmək lazımdır. O, nitq etiketlərindən istifadə edə bilir.

Nitq ünsiyyət prosesi kimi emosional təsirə malikdir. Bu yalnız sözlərin rəngarəngliyində deyil, sözü müşayiət edən mimika, poza və jestdə də hiss olu-

nur. Digər insanları təqlid etməklə (özünü onlara oxşadaraq) uşaq qeyri-şüuri olaraq özünəməxsus şəkildə ünsiyyət üslubu yaratmış olur. Məktəbəqədər yaşlı uşaqlar getdikcə müstəqilləşir və dar ailə çərçivəsindən çıxaraq daha geniş insan mühiti ilə ünsiyyətə (xüsusilə həmyaşıdları ilə) qoşulurlar. Ünsiyyət əhatəsinin genişlənməsi uşaqdan tələb edir ki, o, əsasını nitqin təşkil etdiyi ünsiyyət vasitələrinə yiyələnsin. Nitqin inkişafına verilən yüksək tələb uşağın fəaliyyətini mürəkkəbləşdirir. Uşaq bu dövrdə mürəkkəb cümlə qurmaq, söz yaradıcılığında şəkilçilərdən istifadə etmək bacarığına yiyələnir.

3-5 yaşlı uşağın əqli inkişafını dəstəkləmək yolları***:***

- ***Problemli vəziyyət yaratmaq, söhbət etmək, sual vermək:*** Uşağa verilən sualların düşündürücü olmasına diqqət yetirmək lazımdır. Uşağın düşünməsini və danışmasını təmin edən həvəsləndirici suallar verilməlidir. *Məsələn, "Sən necə düşünürsən?", "Bunun içərisində nə ola bilər?", "Hekayədəki uşaq daha nə edə bilər?", "Səncə dostun niyə elə davrandı?" kimi uşağı danışmağa və fərqli fikirlər söyləməyə təhrik edən suallar vermək lazımdır.*
- ***Uşaqla danışarkən sözləri düzgün tələffüz etmək:*** Ümumiyyətlə, bəzi böyüklər uşaqla danışarkən cümləni tam və düzgün qurmurlar. Hətta uşaqlarının sözləri səhv söyləmələri böyüklərin xoşuna gəlir. Belə olduqda uşaq sözlərin düzgün deyilişini gec öyrənir.
- ***Uşağa kitabda gördükləri/dinlədikləri ilə bağlı danışmaq:*** Uşağa kitab oxunmalı, nağıl söylənilməlidir. Ana-ata uşağa nümunə olmaq məqsədilə kitab oxumalı və oxunulanlarla bağlı şəkillər üzərində danışmalıdır.
- ***Söz oyunları:*** Lüğət ehtiyatını inkişaf etdirmək məqsədilə söz oyunlarından istifadə edilməlidir.
- ***Uşağın suallarının cavablandırılması:*** Uşağın suallarına verilən cavablar da onun nitqinin inkişafına müsbət təsir edir. Əgər cavablandıra bilmədiyiniz bir sual olarsa, uşaqla birlikdə sualın cavabını tapmaq təklif edilə bilər. "Səncə bunun cavabını haradan və kimdən öyrənə bilərik?" - deyərək sualın cavabını birlikdə araşdıra bilərsiniz.

İdrakın inkişafı sahəsi üzrə nəzərdə tutulan bacarıqlar

Bu yaş dövründə uşaq böyük potensiala malikdir, onun dərketmə qabiliyyəti fəal şəkildə imkişaf edir. Uşaq sualların mənasını başa düşməyi öyrənir, onları ətraf aləmdəki əşyalar və hadisələrlə uzlaşdırır, tapşırıqları yerinə yetirərkən təşəbbüs göstərir və tapşırıqları sərbəst yerinə yetirir.

Nitqin inkişafı və ətraf aləmlə tanışlıq

- Ətrafındakı əşyaları adlandırır və qruplaşdırır (mebel, oyuncaqlar, nəqliyyat, ərzaq, meyvə, paltar və s.);
- Əşyaların hissələrini düzgün adlandırır (paltarın hissələri: qol, ətək, yaxalıq, cib və s.);

- Bədən üzvlərini düzgün adlandırır və funksiyası haqqında danışır;
- İnsanın və heyvanın bədən quruluşları arasındakı fərqi söyləyir; (əlləri-pəncələri, dırnaqları-caynaqları, saçı-yunu, sifəti-üzü və s.);
- Təsvirə əsasən əşyanı tapır (top-yumrudur, yumşaqdır, qırmızıdır);
- Sərbəst şəkildə əşya və hadisələri təsvir edir;
- Bir-birinə əks olan sözləri söyləyir (daş bərkdir, yastıq yumşaqdır);
- Peşələr haqqında fikrini ifadə edir;
- Düzgün sual verməyi və suallara cavab verməyi bacarır;
- Bir neçə şeiri əzbər söyləyir;
- Sualların köməyi ilə şəkil üzrə kiçik hekayə qura bilir;
- Eşitdiyi nağılın məzmununu danışır;
- Fikrini rabitəli şəkildə ifadə edir;
- Böyüklərin köməyi olmadan 4-5 əşyanı, süjetli şəkillərin məzmununu yadda saxlayır və söyləyir;
- Hər bir əşyanın oxşarını tapır və onlar arasında hansı əlaqənin olduğunu söyləyir;
- Özü, ailəsi və Vətəni haqqında məlumat verir;
- Müşahidə etdikləri barədə danışır;
- Ətraf aləmdə baş verən hadisələri adlandırır;

Riyazi və məntiqi təfəkkürün inkişafı

- Əşyaları məkana görə (sağ, sol, orta, yuxarı, aşağı, arxa, ön) müəyyən edir.
- Dairə, kvadrat, üçbucağı adlandırır.
- 10 dairəsində əşyaları sayır, onların sayını uyğun rəqəmlə ifadə edir və ya göstərir.
- 1-dən 5-ə qədər düzünə və tərsinə sayır.
- 5 dairəsində toplama-çıxma əməliyyatlarını yerinə yetirir.
- Əşyaları sayına (çoxdur, azdır), forma və ölçüsünə (uzunluğuna, eninə, hündürlüyünə, qalınlığına) görə müqayisə edir.
- 4-6 şəkli və ya əşyanı ardıcıl düzməyi bacarır.
- İki əşya və ya şəkil arasında oxşar və fərqli cəhətləri tapır.
- Sadə məntiqi tapşırıqları həll etməyi və üç əşyadan vacib olanını seçməyi bacarır.
- Şəkillərdə səhvləri və uyğunsuzluqları müəyyən edir.
- 5-7 dəqiqə ərzində fikrini yayındırmadan tapşırığı yerinə yetirir.

> **“Məktəbəqədər dövr ətraf aləmin gözəlliklərini duymaq, estetik cəhətdən qavramaq və müvafiq bədii nümunələr yaratmaq üçün ən əlverişli dövrdür.”**

1.4. Estetik inkişaf və yaradıcılıq

Məktəbəqədər dövr ətraf aləmin gözəlliklərini duymaq, estetik cəhətdən qavramaq və müvafiq bədii nümunələr yaratmaq üçün ən əlverişli dövrdür. Bu dövrdə aparılan işlər estetik tərbiyənin vəzifələrinə daxildir. Estetik tərbiyə məktəbəqədər yaşlı uşaqlarda bədii hislərin, zövqün, bədii yaradıcılıq qabiliyyətlərinin, ətraf aləmdəki obyektləri müşahidə və müzakirə etmək bacarığının inkişafını təmin edir. Təsviri fəaliyyətdə rənglər və formaların yeni birləşməsi, quraşdırma prosesində müxtəlif modellərin qurulması, yeni hekayə və nağılın, musiqi fəaliyyətində sadə melodiyanın dinlənilməsi, mahnı və uşaq musiqi alətlərində ifa, rəqs məktəbəqədər yaşlı uşaqların estetik inkişafına kömək edir. Bu yaşda uşaqlarda ətraf aləmin gözəlliklərini düzgün qiymətləndirmək bacarığı və ətraf aləmə müsbət emosional münasibət formalaşmağa başlayır.

Bu dövdə uşaqların fantaziyalarına xüsusi diqqət yetirmək lazımdır. Bəzən valideynlər uşağın fantaziyasını yalan danışmaq kimi qəbul edirlər. Lakin bunu nəzərə almaq lazımdır ki, fantaziyalar uşaq təxəyyülünün məhsuludur. O, fantaziyalar vasitəsilə istək və arzularını dilə gətirir. Uşağa suallar verməklə onun fantaziyasını stimullaşdırmaq lazımdır. Çünki fantaziya uşağın yaradıcılığının əsasını təşkil edir. Yaradıcılığın inkişafı öz növbəsində idrakın, hafizənin, qavramanın və diqqətin inkişafına səbəb olur. Bu, uşağın təhsildə qazandığı uğurlarda özünü göstərir, çünki təhsil prosesinin 90%-i yeni şeylərin kəşfindən ibarətdir. **Bütün uşaqlar yaradıcılıq bacarığı və həvəsi** ilə doğulur. Uşağın öz potensialını gerçəkləşdirə bilməsi və istedadının üzə çıxması üçün böyüklərin köməyinə ehtiyacı var.

Uşaqda estetik zövqü və yaradıcılığı formalaşdırmaq üçün böyüklərin verdiyi dəstək yolları:

- Yaradıcılığa həvəsləndirən müvafiq mühitin yaradılması.

İrad tutmayın: Uşaq öz işindən və onun nəticəsindən həzz almalıdır. Yaradıcı olmaq, əslində, fərqli nə isə yaratmaq deməkdir. Uşağın işini pisləmək olmaz. Onu rəğbətləndirərək həvəsləndirmək lazımdır.

Əl işlərini saxlayın və nümayiş etdirin: Uşağınızın çəkdiyi rəsmləri divara, qapıya asa, yaxud soyuducunun üstünə yapışdıra bilərsiniz. Xəmirdən və ya gildən düzəltdiyi əl işlərini isə evinizdə müvafiq yerlərdə yerləşdirmək olar.

Hekayələr yaradın: Bəzən kitabdan nağıl oxumaq yerinə özünüz hekayə qura bilərsiniz. Sonradan uşağınız da öz hekayələrini yaratmağa başlayacaq. İmkan daxilində uşağınızı muzeylərə və rəsm qalereyalarına aparıb müxtəlif bədii incəsənət nümunələri ilə tanış edə bilərsiniz. Ancaq onun diqqətini qısa müddətə cəmləşdirmək imkanı olduğunu nəzərə alıb, bu ziyarətlərin qısamüddətli olmasına fikir verin. Uşaqlar üçün nəzərdə tutulmuş kitablardan da istifadə edə bilərsiniz.

- Böyüklər səliqəli geyinməli və gözəl görünməli, uşağı da zövqlə geyindirməlidirlər.
- Uşağın diqqəti onu əhatə edən ətraf mühitdəki gözəlliklərə yönəldilməlidir.
- Uşaqların incəsənət nümunələri vasitəsilə özünü ifadə etməyə həvəs-

ləndirilməsi. *Uşaqların rəsm, yapma və musiqi maraqları dəstəklənməlidir. Onun diqqətinin şəkilli kitablara, filmlərə, xalq sənət sahələrinə, əsərlərinə* və s. yönəldilməsi də çox faydalıdır.

Estetik və yaradıcı inkişaf sahəsi üzrə nəzərdə tutulan bacarıqlar:

- Sadə təsvirlər çəkir.
- Təsvirlərində uyğun rənglərdən istifadə edir.
- Kəsilmiş formalardan istifadə etməklə, sadə kompozisiyalar qurur.
- Plastilindən istifadə edərək, 1-3 hissədən ibarət fiqurlar düzəldir.
- Kəsib-yapışdırma (hazır və kəsdiyi kağızlardan) bacarıqları nümayiş etdirir.
- Müxtəlif sadə modellər (kağızdan, tullantı və təbiət materiallarından) düzəldir.
- Sadə mahnılar oxuyur.
- Əsas rəngləri fərqləndirir və düzgün adlandırır.
- Təklif olunan nümunəyə əsasən quraşdırmanın sadə hissələrini yığır.
- Müxtəlif təsviri fəaliyyət vasitələrindən (tabaşir, boya, karandaş, marker) istifadə edir.
- Müxtəlif uzunluqda, istiqamətlərdə olan xətləri, sadə əşyaları (ev, göbələk, gəmi) və dairəni çəkir.

1.5. Oyun uşağın əsas fəaliyyətidir.

Oyun uşağın ən önəmli və ciddi işidir. Oyun vasitəsilə uşaqlar fikirlərini və istəklərini ifadə edirlər. Uşaqlar oynayır, bundan zövq alır, ətraf mühiti əyləncəli şəkildə dərk edir və bu zaman özlərini idarə etməyi öyrənirlər. Oyun uşaqların kommunikativ, idraki, böyük və kiçik motor bacarıqlarının formalaşmasına təkan verir. Öz bacarıqlarından xəbərdar olan və oyunlarda axtarışı sevən uşaqlar hər hansı problemin həlli yollarını tapmaqda daha yaxşı nəticə göstərirlər. Uşaqların oyunda iştirakı könüllü olmalıdır. Onları maraqlandırmaq, fəaliyyətə cəlb etmək, dilə tutmaq olar, lakin heç bir şəkildə məcbur etmək olmaz. Çox vaxt uşaqların sərbəst formada həyata keçirdikləri oyunlara aparıcı qoşmaqla onları cəlb etmək daha effektli olur.

Uşaq oyun zamanı ətraf mühiti və əşyaları kəşf edir, başqalarından fərqli xüsusiyyətlərini görür, hislərini büruzə verir, özünü dərk edir, onu əhatə edənlərlə təmas qurur. Uşaqlar sevinc və kədərlərini oyunlarda bəlli edirlər. Uşaqlar və böyüklər üçün oyun fərqli məna daşıyır. Uşaqların etdikləri hər şey bir oyuna çevrilə bilər və onlar üçün etdikləri işin nəticəsi deyil, həmin an aldıqları zövq önəmlidir.

Uşaqların oyununu dəstəkləmək üçün nə etmək lazımdır?

- Uşağın öz-özünə oynamasına fürsət verilməli, oyunun məzmununa müdaxilə edilməməlidir.
- Uşağın oyun zamanı rahat olması üçün yüngül geyindirmək lazımdır.

- Hava şəraiti uyğundursa, açıq havada oynamasını təmin etmək lazımdır.
- Evdə uşaqla birlikdə oyunlar təşkil edərək yaradıcı fəaliyyətlər həyata keçirməklə vaxtınızı xoş keçirə bilərsiniz. Uşaqla birlikdə təşkil olunan oyunlarda prosesə liderliyi o həyata keçirməlidir.
- Uşaqların istədikləri vaxt oyuncaqlarla təmas qura bilməsi üçün otağın uyğun yerində oyuncaq guşəsi hazırlaya bilərsiniz. Oyun və oyuncaq guşəsinin olması uşağınızın məsuliyyətinin artmasına, əşyalardan səliqəli şəkildə və düzgün istifadə etməsinə kömək edər.

Ev şəraitində əşyalardan istifadə edərək uşağınızın inkişafını dəstəkləyəcək hansı növ oyunlar oynaya bilərsiniz?

- Uşağın önünə iki paltar səbəti qoyaraq ağları birinə, rəngliləri isə digərinə qoyub ayırmasını istəyə bilərsiniz. Beləcə uşağınızın qruplaşdırma bacarığının inkişafına kömək etmiş olursunuz.
- Quruyan paltarları uşağınızla birlikdə yığa bilərsiniz. Beləcə sıxacları yığarkən əl bacarıqlarının inkişafını təmin etmiş olursunuz.
- Yemək vaxtı masanı hazırlayarkən uşağınızdan kömək istəyə bilərsiniz. "Böyük qaşığı ver, kiçik çəngəli qabın yanına qoy" kimi ifadələrlə böyük-kiçik, yaxın-uzaq, isti-soyuq, yanında-önündə kimi anlayışları öyrənməsinə kömək edə bilərsiniz.
- Evinizdəki qəzet və jurnallardan çoxunuzun bəyəndiyi şəkilləri kəsib kağızlara yapışdıraraq bir nizam yarada bilərsiniz. Yaş artdıqca uşağın özünün şəkillər kəsib yapışdırması təmin edilə bilər. Beləliklə, uşağınızın həm əl bacarıqlarının inkişafına, həm də şəkillər vasitəsilə özünü ifadə etməsinə kömək etmiş olursunuz.

> **"Uşaqlar oynayır, bundan zövq alır, ətraf mühiti əyləncəli şəkildə dərk edir və bu zaman özlərini idarə etməyi öyrənirlər."**

2. UŞAQLARLA İŞLƏMƏYİN PRİNSİPLƏRİ

Uşağın böyüməsi prosesində yanında böyük adamın olmasının təbii (əsl) mənası ondadır ki, o, uşağı qoruyur, sevib əzizləyir, onun nazı ilə oynayır, onu başa düşür, ona kömək edir, hər yerdə yanında olur. Bu, uşaqların psixi və intellektual cəhətdən harmonik inkişafına kömək etməklə yanaşı, böyüklərə daha səbirli və dözümlü olmağı öyrədir. Uşaqlara belə şəraitin yaradılması üçün aşağıdakılara əməl edilməsi məqsədəuyğundur:

1. Öz iradənizi heç kimə, o cümlədən uşaqlara zorla qəbul etdirməyin. Əgər uşaq hansısa səbəbə görə tapşırığı yerinə yetirmək istəmirsə, onu təxirə salın və harada səhvə yol verdiyinizi aydınlaşdırmağa çalışın.
2. Uşağa necə təsir göstərdiyinizi bilmirsinizsə, dayanın! Əgər uşaqlarla məşğul olduğunuz zaman tez aradan qaldıra bilmədiyiniz mürəkkəb vəziyyət yaranıbsa, məşğələləri heç nə olmamış kimi davam etdirin, uşağa təsir göstərməyi dayandırın, diqqətinizi fərqli bir şeyə yönəldin, sakit olmağa çalışın. Daha sonra ya tək başına, ya da başqa birinin köməyi ilə yaranmış vəziyyəti başa düşməyə çalışın.
3. Uşaqlarla ünsiyyətdə olduğunuz zaman onlarda etiraz və ya mənfi reaksiya doğuran üsul və vasitələrdən istifadə etməyin. Uşaqlara təzyiq göstərməyin, onlara qarşı etinasız olmayın, onlara ağıl öyrətməyə çalışmayın. Onların davranış və reaksiyalarının uşaqlara xas olduğunu nəzərə alın. Zorakı üsullar nəinki vəziyyəti düzəltməz, əksinə, uşaqda şəxsiyyət qüsurlarını artırar, davranışlarına mənfi təsir göstərər.
4. Uşaqlarla ünsiyyətdə qərəzli olmaqdan, mənfi hislərinizi büruzə verməkdən qaçın. Biz öz mənfi emosiyalarımızı: qorxunu, təşviqi, qəzəbi uşaqlardan gizlədə bilmirik, bunlar qeyri-ixtiyari olaraq qarşı tərəfə sirayət edir və onlarda oxşar emosiyalar doğurur.
5. Uşaqlarla ünsiyyətdə bərabərlik və əməkdaşlıq prinsiplərinə riayət edin. Siz ona görə tərbiyə verir və öyrədirsiniz ki, böyüksünüz. Qalan hər şeydə siz də uşaqlar kimi iştirakçısınız, siz də onlar kimi oynayırsınız və s. Sizin hərəkətləriniz sərbəst, yaradıcı davranışın nümunəsidir, uşaqlar qeyri-ixtiyari olaraq sizi yamsılamağa çalışırlar. Sizin

əsəbiliyiniz verdiyiniz tərbiyənin müsbət effektini heçə endirə bilər. Buna görə də uşaqlarla ünsiyyətdən əvvəl özünüzü buna hazırlayın, uşaqlara qarşı xoş hislər təlqin edin, onlara sevinc bəxş edin.

6. Uğursuzluqları üzə vurmayın, irad tutmayın, hətta bunları nəyisə yoluna qoymaq, kiməsə kömək etmək, həvəsləndirmək üçün səmimiyyətlə ifadə etmək istəsəniz belə, sizin həddən artıq diqqət göstərməyiniz və ya uşağın gördüyü işləri mənfi qiymətləndirməyiniz onun emosional vəziyyətinə pis təsir göstərə bilər. Uşağın özü haqqında müsbət təsəvvürə malik olması çox mühümdür; bunsuz psixi sağlamlıqdan və normal inkişafdan söhbət gedə bilməz. Uşaqlara nə mənfi, nə də müsbət qiymət verməyin.
7. Əgər uşağa qiymət verməyi çox istəyirsinizsə, bu qiymətləndirmə mütləq keyfiyyət baxımından olmalıdır. Uşağın təbii inkişaf rejimində düz və ya səhv cavab, qərar anlayışlarına yer yoxdur. Qoy uşaqlar cəzalandırılmaqdan qorxmadan (hətta gördükləri iş bəzən alınmasa belə) özlərini bacardıqları və istədikləri kimi göstərsinlər.
8. Münasib olmayan şəraitdə uşağı başqası ilə müqayisə etməyin, ona başqasını nümunə göstərməyin. Mühüm olan onun nailiyyətlərinin nəticəsi yox, daxili azadlığı, emosional rifahıdır. Bunlar qənaətbəxş nəticənin təminatlarıdır. Uşaqlar özlərinə istədikləri insanı nümunə seçəcəklər.
9. Uşaqlara qarşı diqqət və simpatiyanızı həddən ziyadə formada göstərməyin. Bunun da ziyanı ola bilər. Çünki belə münasibətə alışmış uşaq ondan azacıq məhrum olduqda narahatlıq hissi keçirir, ona qarşı münasibətin dəyişməsində özünü günahkar sayır.
10. Uşağı sözlərdən istifadə etmədən həvəsləndirmə, cəsarətləndirmə üsullarına da müraciət edin – bunlar təbəssüm, əl sıxma, dostcasına çiyninə vurma və s. ola bilər.

Uşağa çox təsir göstərməkdənsə, az, lakin düşünülmüş şəkildə təsir göstərmək daha yaxşıdır.

3. 3-5 YAŞLI UŞAQLAR ÜÇÜN İNKİŞAF PROQRAMI

Həftə 1

Oyun-məşğələ: Tanışlıq.

Rəng anlayışının formalaşdırılması.“Diqqətli ol!” oyunu. Qırmızı rəng, qırıq xətlərlə çəkilmiş alma şəklinin tamamlanması (almanın qırmızı rəngdə rənglənməsi və alma dilimlərinin sayılması), plastilindən yumru topların hazırlanması və sayılması, 1 ədədi.

“Parabüzən”. Parabüzənin rənglənməsi.

“Qırmızı papaq”nağılının oxunması.

Hərərəkətli oyun: “Qatar”, “Mənə çat”. Yeriş və yürüş hərəkətlərinin inkişafı üzrə işin təşkili.

Tapmacanın söylənilməsi.

Həftə 2

“Bədən üzvlərimiz” oyunu. Bədən üzvləri və onların funksiyalarının söylənilməsi.

“Ananın köməkçiləri” oyunu. Uşaqların kiçik motor hərəkətləri ilə bərabər, rəng anlayışlarının formalaşdırılması. 2 ədədi.

Geyim əşyaları (şəkildəki əşyalar necə adlanır və nə üçün istifadə olunur?). Qırıq xətlərlə çəkilmiş köynək şəklinin tamamlanması və qırmızı rənglə rənglənməsi üzrə iş. Köynəyin hissələrinin adlandırılması və sayılması, plastilindən yaxma vasitəsilə köynəyin düzəldilməsi.

“Fərqi tap” oyunu. İki şəkil arasında fərqin tapılması.

Hərəkətli oyun. **“Gecikmə!” oyunu.** Diqqət və cəldliyin inkişafı üzrə işin təşkili.

Yerişin müxtəlif növləri üzrə iş. Qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti.

Həftə 3

“Tap görüm” oyunu. (Bu oyunu müxtəlif mövzularda təşkil etmək olar).

Topla oyun zamanı deyilən xüsusi sözün qarşısında ümumiləşdirici sözün deyilməsi.

Mebellər (şəkildəki əşyalar necə adlanır və nə üçün istifadə olunur?) Qırıq xətlərlə çəkilmiş şkafın, divanın şəkillərinin tamamlanması və rənglənməsi). 3 ədədi.

“Balıq” oyunu. Qayçı ilə balığın şəklini kontur üzrə kəsib-yapışdırma.

“Mən” oyunu. Uşaqların özlərini təqdimetmə və fikirlərini emosional ifadə etmələri üzrə işin təşkili.

“Düşün, tap” oyunu. Uşaqların düşünüb tapma bacarığının inkişaf etdirilməsi.

Plastilinlə kökə yapma və onların sayılması, 4 misradan ibarət şeir söyləmək, ziqzaq yerimə, hərəkətli oyun, süjetli-rollu oyun, fiqurların içinin ştrixlənməsi üzrə işin təşkili.

“Təyyarələr” oyunu. Hərəkətlərin koordinasiyasını təmin etmək.

Həftə 4

“Üç rəngli bayrağımız” oyunu. Bayraq haqqında danışmaq (bayrağımızın rəngləri hansıdır?), bayraq şəklinin çəkilməsi.

“Özünü necə hiss edirsən?” oyunu. Digərlərinin əhvalını başa düşmək bacarığının inkişaf etdirilməsi.

Su masası fəaliyyəti, qayçı ilə şəkilləri kəsib yapışdırma, plastilindən dairə hazırlanması və sayılması, qırıq xətlərlə çəkilmiş meyvə (armud, albalı, nar və s.) şəklinin tamamlanması və rənglənməsi.

“Bayrağa kim tez çatar?” oyunu. Sürətli yerişin formalaşdırılması.

“Dovşanların yerişi” hərəkətli oyunu. Hoppanma bacarıqlarının formalaşdırılması.

“Topu səbətə at” oyunu. Dəqiqlik və atma bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

Həftə 5

Ev heyvanları (şəkildə hansı heyvanlar var və onlar necədirlər?)

“Heyvanxana oyunu”. Bədən və əl hərəkətlərinə əsasən heyvanın müəyyənləşdirilməsi.

“Tapşırıq” oyunu. 4 ədədi. Deyilən saya əsasən həmin sayda əşyanın götürülməsi. Sayın möhkəmləndirilməsi. (4 ədəd ayı oyuncağını gətir və s.)

“Bəzəkli heyvanlar” oyunu. (Uzun-qısa ölçü anlayışının formalaşdırılması)

Şəkildə uzun və qısa olanı tapmaq.

“Bu otaqda kim yaşayır?” oyunu. (Oxşar və fərqli cəhətlərin söylənilməsi).

Nağıl oxumaq, pişiyin qırıq xətlərlə çəkilmiş şəklini tamamlamaq və rəngləmək, əşyaları sayına görə fərqləndirmək, heyvan şəklinin kəsilməsi və yapışdırılması, hərəkətli oyun, süjetli oyun.

"Fikirləş, tap" oyunu.

"Tut-at" oyunu. Atıb-tutma bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

"Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı" oyunu. Cəldlik və dırmanma bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

Həftə 6

"Deyiləni çək" oyunu. Rəng təsəvvürünün formalaşdırılması.

Meşədə yaşayan heyvanlar.

Yaşıl rəng, kənarda yaşıl otun, yarpağın və digər materialların yığılması, yaxşı və pisin başa düşülməsi, heyvan şəklinin rənglənməsi.

"Səbət" oyunu. Plastilindən səbətin hazırlanması.

Bir ev heyvanı, bir meşə heyvanının şəklinin kəsilməsi və uyğun yerə (ev və meşə) yapışdırılması.

"Tap görək" oyunu. 3 dairəsində sayın möhkəmləndirilməsi.

"Mənimlə top-top oyna" oyunu. Toplarla oyun bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

"Şarı şişirdirik" oyunu. Böyük və kiçik motor hərəkətlərinin koordinasiyasının yaradılması.

Tapşırıq: "Heyvanlara quyruğunu tapmağa kömək etmək".

Həftə 7

Mətbəx əşyaları (şəkildə hansı mətbəx əşyaları var və nə üçün istifadə olunur?).

"Bəli-xeyr" oyunu. Sual vermək, nəticə çıxarmaq bacarığını inkişaf etdirmək.

"Çay dəsti"oyunu. Böyük-kiçik anlayışının möhkəmləndirilməsi. Plastilindən böyük və kiçik hissələrin düzəldilməsi. Rəsm çəkmək. Mətbəx əşyalarına dair şəkilləri rəngləmək. Fiqurları ştrixlə. Qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti.

Rənglərin qruplaşdırılması, uyğunlaşdırma fəaliyyəti, şəkillər arasında fərqin tapılması.

"Çayın üzərindən hoppan" oyunu. Uzununa hoppanmaq bacarıqlarının formalaşdırılması üzrə işin təşkili.

"Yarpaqlar uçur" oyunu. Gövdə və yuxarı ətrafların inkişafı üzrə işin təşkili.

Həftə 8

"Xəstə pişik" hekayəsi. Rəhmetmə, ətrafda köməyə ehtiyacı olanlara yardım etmək bacarığının formalaşdırılması.

Quşlar (şəkildəki quşlar necə adlanır və harada yaşayır?), **"Quş yuvası" oyu-**

nu. Quşlar üçün yuva qurmaq, onlara kömək etmək kimi bacarıqların formalaşdırılması.

Həndəsi fiqurları kəsmək və yapışdırmaq.

5 dairəsində saymaq. Yapma **fəaliyyəti**, nağıl və ya hekayənin oxunması, yarımçıq cümlənin tamamlanması, şəkildə bərabər sayda olan əşyaların tapılıb rənglənməsi, qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti (bir ev quşu və bir çöl quşunun şəkillərinin kəsilməsi və uyğun yerə (ev, çöl, meşə) yapışdırılması).

"Olur-olmur" oyunu. Ətraf mühit haqqında təsəvvürlərin dəqiqləşdirilməsi.

Hərəkətli oyunlar: **"Yağış və quşlar" oyunu.** Verilən təlimata uyğun hərəkətlərin yerinə yetirilməsi. **"Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı" oyunu.** Bədənin müvazinətini saxlama bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 9

"Payız fəsli" oyunu. Fəsillər haqqında məlumat vermək (payız fəslində **ağaclar necə olur, hava necə olur, quşlar nə edir?** Payız fəslinin şəkli üzərində iş).

"Əşyanı tap" oyunu. Düşünülmüş obyektin əvvəlkinə nisbətən hansı tərəfdə yerləşdiyini müəyyənləşdirmək.

"Beləsini tap" oyunu. Təqdim edilən nümunəyə əsasən əşyanın müəyyənləşdirilməsi.

"Ardını say" oyunu. Say bacarıqlarının formalaşdırılması.

Qayçı ilə kəsmək fəaliyyəti (yaşıl və sarı yarpaq) və uyğun yerə yapışdırmaq (yaşıl ağac, yarpaqları saralmış ağac), plastilinlə işləməyi öyrənmək fəaliyyəti (stol hazırlamaq).

"İşıqfor". İşıqforun rəngləri və onun mənasının öyrənilməsi.

Hərəkətli oyun: **"Tülkü toyuq hinində".** Cəldlik və qaydalara əməl etmək bacarığının formalaşdırılması.

"Yarpaqlar uçur" oyunu. Yeriş, qaçış hərəkətlərinin formalaşdırılması.

Həftə 10

"Bağda nə bitir?" oyunu. Bağda yetişən meyvələr haqqında danışmaq.

"Diqqət, başladıq!" oyunu. Cəldlik, səliqəlilik, tapşırığı düzgün yerinə yetirmə, əməkdaşlıq etmə bacarığının inkişaf etdirilməsi.

Həndəsi fiqurlar. **Gəzinti zamanı ətrafda yerləşən əşyaların, otaqda və oyun yerində yerləşən (arxasında, qarşısında, yanında, yuxarıda, aşağıda) oyuncaqların qarşılıqlı müqayisəsi**, şəkildə hər oyuncaqdan neçə ədəd olması, oyuncağı təsvir emək, qırıq xətləri birləşdirmək və s.

"Gözlənilməz şəkillər" oyunu. Əməkdaşlıq bacarığının formalaşdırılması. **"Hədəfə vur" oyunu.** Dəqiq nişan alaraq düzgün atma bacarığının formalaşdırılması.

“Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı” oyunu. Yeriş, qaçış və dırmanma bacarıqlarının formalaşdırılması.

Yapma fəaliyyəti (plastilindən alma hazırlamaq), meyvələrin şəklini kəsmək və yapışdırmaq.

Həftə 11

Bostan bitkiləri **(şəkildəki bostan bitkilərinin adını söylə və necə olduğunu təsvir et),** rəngləmə fəaliyyəti, nağıl oxumaq, ardıcıllığın müəyyən edilməsi, rəngə görə qruplaşdırma, şəkildəki eyni fiqurları tapmaq, rəngləmək, qayçı ilə kəsmək fəaliyyəti (bostan bitkilərinin şəkillərinin kəsilməsi və yapışdırılması), plastilinlə işləməyi öyrənmək fəaliyyəti (qarpız hazırlamaq), **tərəvəzlər (şəkildəki tərəvəzlərin adını söylə və necə olduğunu təsvir et)**.

“Sual-cavab” oyunu. Suala tez adekvat cavab vermək bacarığının formalaşdırılması.

“Təyyarə” oyunu. 2 və daha çox hissədən ibarət yapma bacarıqlarının formalaşdırılması.

“Kim sevinir?” oyunu. Təsvirə əsasən emosional durumun müəyyənləşdirilməsi.

“Yarpaqlar tökülür” oyunu. Kəsib-yapışdırma bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 12

Həşəratlar (şəkildəki həşəratların adını söylə və necə olduğunu təsvir et). **“Orxan niyə tək qaldı?” hekayəsi**. Hekayəni dinləmək, cizgi filminə birlikdə baxmaq və onun mənasını izah etmək; 6 ədədi dairəsində əməli tapşırıqlar yerinə yetirmək; şəkildə sayı 6 ədəd olan əşyanın tapılması; şəkildə fərqli olanın rənglənməsi; qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti, pazlın yığılması, plastilindən ağac hazırlamaq.

Hərəkətli və süjetli rollu oyun.

“Sehrli söz “ oyunu. Nitq etiketlərindən istifadənin aşılanması.

“Cırtdanın sualları” oyunu. Suallar vasitəsilə uşaqların biliklərinin müəyyənləşdirilməsi.

“Çayın üzərindən keç” oyunu. Müvazinətin saxlanılması, 25-30 santimetr enində taxta lövhənin üzəri ilə yeriş.

“Yağış və quşlar” oyunu. Verilən təlimata uyğun hərəkətlərin yerinə yetirilməsi.

Həftə 13

“Qışda dovşanlar niyə ağ olur?” hekayəsi. Qış fəsli (havalar necə keçir, ətraf necə olur, insanlar necə geyinirlər?). **Nağıl oxumaq**. Ədədlər üzərində hesablama (1+1=2). Dişlərin təmizlənməsinin yumurta üzərində təcrübədən keçirilməsi.

Meyvə ağacları (ağacların adını demək və təsvir etmək);

Hər meyvədən neçə ədəd var?;

Yarımçıq rənglənmiş şəkli tamamlamaq;

Plastilinlə yapma fəaliyyəti (qar adam hazırlamaq), meyvələrin şəklini kəsib uyğun ağacın üzərinə yapışdırmaq.

Hərəkətli oyun: **"Ağcaqanadı tut" oyunu.** Yuxarıya doğru hoppanaraq, əşyaya toxunma bacarıqlarının formalaşdırılması.

"Çayın üzərindən hoppan" oyunu. İki ayaq üstə hoppanmaq və iki ayaq üstə düşmək bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 14

"Bilirsənmi?" oyunu. Ev heyvanları və vəhşi heyvanlar haqqında təsəvvürlərin formalaşdırılması. **Rəng anlayışının formalaşdırılması üzrə iş.** Sarı rəng, şarları sarı rəngdə rəngləmək, qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti (kağızı düz, dalğavari şəkildə kəsmə), heyvanların qruplaşdırılması, şəkildəki heyvanlara baxıb onların harada yaşadığını söyləmək, pazlın yığılması. Heyvan şəklini rəngləmək, plastilinlə yapma işi (heyvan trafareti ilə heyvanların maketinin hazırlanması), hesablama bacarıqlarının aşılanması.

"Ardıcıllığı qururuq" oyunu. Böyük və kiçik ölçüyə əsasən əşyaları düzmək bacarığının inkişaf etdirilməsi.

"Topu səbətə at" oyunu. Sürətli yerişin formalaşdırılması.

"Bayrağa kim tez çatar?" oyunu. Cəldliyin və sürətli qaçışın inkişaf etdirilməsi.

Həftə 15

Həftənin icmalı: indiyə kimi bizə harada kömək etmək və ya nələri daha çox təcrübədən keçirmək lazımdır? Keçirilən məşğələlərə yenidən baxılması.

Həftə 16

"Ustalar" oyunu (məzmun əvvəlkindən bir qədər fərqli təqdim edilməlidir.) Əmək alətləri (şəkildəki əşyaların adını və nə üçün istifadə edildiyini söyləmək).

Nağıl üzərində iş (**Turp nağılı**), folklor nümunələrindən istifadə etmək.

"Akvariumda balıqlar" oyunu. Müqayisə etmək, rəngləmə bacarıqlarının inkişafı üzrə işin təşkili.

"Otaqda gəzinti" oyunu. Əşyaların yerini məkana görə müəyyən etmək.

Yapma işi (xəmir yoğurmaq), fərqli olan şəkilləri rəngləmək, əmək alətlərinin şəklini kəsmək və uyğun yerə yapışdırmaq.

Oyun:

"Çayın üzərindən keç" oyunu. Müvazinətin saxlanılması, 25-30 santimetr enində taxta lövhənin üzəri ilə yeriş.

“Təyyarə” oyunu. 2 və daha çox hissədən ibarət yapma bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 17

Giləmeyvələr (şəklə baxıb giləmeyvələrin adını söyləmək). Hekayə oxuyun və uşaqdan onu nəql etməyi xahiş edin. Formaya və rəngə görə əşyaları uyğunlaşdırmaq. Əşyaları sayma bacarıqlarından istifadə edərək qoğal hazırlamaq, heyvanların balasını tapmaq, ardıcıllığı düzmək, fiqurları ştrixləmək, qaydalı oyunlar, qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti (giləmeyvələr)

Folklor nümunələrinin öyrədilməsi.

“Balaca aşpazlar” oyunu. Meyvələrdən kompot hazırlamaq haqqında təsəvvürlərin möhkəmləndirilməsi.

Hərəkətli oyun: **“Topu kim uzağa atar” oyunu.** Tullama bacarıqlarının formalaşdırılması.

“Mənə çat” oyunu. Qaçış bacarıqlarının möhkəmləndirilməsi.

Həftə 18

Balıqlar (şəkildəki balıqların adını söyləmək və necə olduğunu təsvir etmək), balıqların göldə sayılması, 7 ədədi, qayçı ilə kəsmə fəaliyyəti, kəsilmiş şəkilləri yapışdırma fəaliyyəti, artıq şəkli tapmaq, əşyaları uzunluğuna görə düzmək, əşyaları saymaq, oyuncaq hazırlamaq, şəkilləri yadda saxlamaq və sonra söyləmək, şəkillər arasında fərqin söylənilməsi, şəklə baxıb nağıl qurmaq, fiqurları ştrixləmək.

Hərəkətli oyun: **“Topu səbətə at” oyunu.** Sürətli yerişin formalaşdırılması.

“Bayrağa kim tez çatar? “ oyunu. Cəldliyin və sürətli qaçışın inkişaf etdirilməsi.

Həftə 19

“Ən yaxşı dost kimdir?” oyunu. Ən yaxşı dostun kim olması haqqında təsəvvürlərin möhkəmləndirilməsi.

“Kim sevinir?” oyunu. Şəklə əsasən emosional durumun müəyyənləşdirilməsi.

Təbiətdə gəzinti, ətrafda rast gəlinən əşyaların həndəsi fiqurlara uyğunlaşdırılması və təcrübədən keçirilməsi.

“Nə üzür, nə batır?” oyunu. Üzən və suda batan əşyaları müəyyən etmək üçün su masasından istifadə edin.

Şəklin çatışmayan hissəsini tamamlamaq, əşyanın yerləşdiyi yeri tapmaq (üstündə, altında), əşyaların sayını müqayisə etmək (çoxdur, azdır), əşyaların adını söyləmək, oxşar və fərqli cəhətləri ayırd etmək.

“Fiqurlar”, kəsib-yapışdırma fəaliyyəti (həndəsi fiqurların hazırlanması (üçbucaq, dairə, kvadrat))

Hərəkətli oyun: **“Ağcaqanadı tut” oyunu.** Yuxarıya doğru hoppanaraq, əşyaya toxunma bacarıqlarının formalaşdırılması.

“Çayın üzərindən hoppan” oyunu. İki ayaq üstə hoppanmaq və iki ayaq üstə düşmək bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 20

Peşələr (şəkildəki adamların hansı peşə sahibi olduğunu və nə iş gördüyünü söyləmək). **“Peşələr” oyunu.** Hansısa peşəyə aid hekayə oxumaq (məsələn: həkimlik, polis, müəllimlik və s.).

Kəsmə və yapışdırma fəaliyyətləri (alətləri peşələrə görə yerləşdirmə), 8 ədədi, hərəkətli oyunlar, qırıq xətlərlə çəkilmiş şəkillərin tamamlanması və rənglənməsi.

Rəng anlayışının formalaşdırılması. Qara rəng, əşyaların yerləşdiyi məkanı müəyyən etmək (sağ, sol, orta), yarımçıq çəkilmiş şəkilləri tamamlamaq. Yadda saxlama fəaliyyəti (5 peşə sahibinin şəklini yadda saxla), diqqəti cəmləşdirmək fəaliyyəti (keçiyə evinə getməyə köməklik göstərmək), yapma fəaliyyəti (çəkicin hazırlanması).

“Hədəfə vur” oyunu. Dəqiq nişan alaraq düzgün atma bacarığının formalaşdırılması.

“Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı” oyunu. Yeriş, qaçış və müvazinətini saxlama bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 21

Nəqliyyat vasitələrini adlandırmaq və fərqini söyləmək, **“Nəqliyyatı tap” oyunu**. Rəngləmə fəaliyyəti, maşının qırıq xətlərlə çəkilmiş şəklinin tamamlanması və rənglənməsi, nəqliyyat vasitələrinin (maşın, qatar, gəmi, təyyarə) şəkillərinin kəsilməsi və uyğun yerə (asfalt yol, dəmir yolu, dəniz, hava) yapışdırılması, şəkillər arasında fərqin söylənilməsi, 9 ədədi.

“Maşın” mövzusu. Yapma fəaliyyəti (nəqliyyat vasitələrinin maketinin plastilindən hazırlanması)

“Çayı necə keçək?” oyunu.

Hərəkətli oyun: **“Dayan” oyunu.** Komandaya əsasən hərəkət etmək bacarığının formalaşdırılması.

“Tülkü toyuq hinində” oyunu. Cəld hərəkət etmək və qaçmaq bacarıqlarının formalaşdırılması.

Həftə 22

Tikinti (materiallar və texnika, onların adlarını, harada və nə üçün istifadə edilməsini söyləmək), **“Ustalar” oyunu.** Mövzuya uyğun məzmun dəyişdirilir.

“Avtobus” mövzusu.

Yaz fəsli. Təbiət hadisələri (küləyin əsməsi, yağışın, qarın, dolunun yağması);

Həndəsi fiqurların, 1-9 ədədlərinin icmalı. Rənglərin müqayisəsi oyunu, şəkillərin rənglənməsi. Novruz bayramı ilə əlaqədar yapma fəaliyyəti (plastilindən şəkərbura, paxlavanın hazırlanması), kəsmə və yapışdırma fəaliyyəti (kontur üzrə və ya hazır tikinti texnikalarının şəkillərinin kəsilməsi və uyğun yerə yapışdırılması).

Hərəkətli oyunlar: "**Səyahət edən barmaqlar" oyunu.**

"Mən yol hərəkəti qaydalarını bilirəm" oyunu.

Həftə 23

"**Bu qaydalar mühümdür" oyunu.** Zəruri qaydalar haqqında təsəvvürlərin formalaşdırılması.

Yaşayış yerləri haqqında müsahibənin təşkili (şəhər və kənd); qırıq xətlərin birləşdirilməsi (düz, şaquli, üfüqi, dalğavari), sarı rəng, 10 ədədi, qayçı ilə fəaliyyət, rənglərə görə qruplaşdırma, yapma fəaliyyəti (ev və binaların trafareti ilə onların maketinin hazırlanması), şəkildə hündür binaların və kənd evlərinin göstərilməsi, müqayisəsi (hündür-alçaq, böyük-balaca və s.) və sayı, şəklin tamamlanmayan hissəsinin tapılması.

Oyun: **"Mən ayaqqabımın bağını bağlaya bilirəm" oyunu.** Barmaqların inkişafı üzrə məşqlər.

"Mənə çat oyunu". Sürətli qaçış hərəkətlərinin inkişaf etdirilməsi.

Həftə 24

Musiqi alətləri (onların adını (tar, piano, nağara) söyləmək və necə olduğunu təsvir etmək)

"Təhlükəli əşyalar aləmində" mövzusu. Təhlükəli əşyalar haqqında təsəvvürlərin dəqiqləşdirilməsi. "Qırmızı papaq" nağılının oxunması.

Qayçı ilə fəaliyyət (qırıq xətlərlə çəkilmiş musiqi alətinin şəklini tamamla, rənglə və kəs), rənglərə görə qruplaşdırma, yapma fəaliyyəti (musiqi alətlərinin trafareti ilə onların maketinin hazırlanması).

"Keçilər körpüdə" oyunu. Müvazinətin saxlanılması, taxta lövhənin üzəri ilə 180 dərəcə dönərək geri qayıtmaq.

Hərəkətli və qaydalı oyunlar: **"Bala pişiklər və itlər" oyunu.** Yüngül yeriş və dırmanma bacarıqlarının formalaşdırılması.

"Kisəciyi yerə salma" oyunu. Başında qum kisəciyi olmaqla yerə sərilmiş kəndirin üzəri ilə müvazinəti saxlamaqla yeriş.

Həftə 25

Ərzaq məhsulları (ərzaq məhsullarının adını və dadını söyləmək). Yay fəsli haqqında söhbət.

“Mənim sevimli məşğuliyyətim” oyunu. Düşünüb fikir söyləmək bacarığının inkişafı üzrə işin təşkili.

“Fərqi tap” oyunu. Oxşar şəkillərdə fərqi tapmaq.

1-dən 10-a kimi saymaq, həndəsi fiiqurların kəsilməsi və ölçülərinə görə müqayisəsi, əşyaların sayının müəyyən edilməsi, şəkildəki əşyaların ümumiləşdirilməsi.

Oyun:

“Qatar” oyunu: 3-4 cərgədə sıra ilə yeriş bacarıqlarının formalaşdırılması.

“Mən ayaqqabımın bağını bağlaya bilirəm” oyunu. Barmaqların inkişafı üzrə məşqlər.

Tapşırıq: “Şəklin tamamlanmayan hissəsini tap”.

Həftə 26

Həftənin icmalı. Nəyin üzərində yenidən işləmək lazım olduğunu müəyyənləşdirmək, geridə qalmanın səbəbini ayırd etmək. Uşaqlara oynamaq üçün onların sevdiyi istənilən oyunu seçməyə icazə vermək və onun inkişaf səviyyəsini qiymətləndirmək.

Həftə 27

“Sehrli torba” oyunu. Bərk, yumşaq, müxtəlif formalı əşyaların müqayisə edilməsi, böyük və kiçik əşyaların müqayisəsi. Rəsmetmə üzrə işin təşkili.

Sirkə və soda ilə vulkanın püskürməsi və daşmasını təcrübədən keçirmək (Çay sodasının üstünə alma və ya üzüm sirkəsi tökməklə həyata keçirmək olar.)

“Bizə kim qonaq gəlib?” oyunu. Əlamətlərinə görə heyvanları müəyyənləşdirmək.

Hərəkətli və qaydalı oyunlar.

“Topu kim uzağa atar?” oyunu. Tullama bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

“Kisəciyi yerə salma” oyunu. Başında qum kisəciyi olmaqla yerə sərilmiş kəndirin üzəri ilə müvazinəti saxlamaqla yeriş.

Qayçı ilə kəsmə və yapışdırma fəaliyyəti, plastilinlə çiçək hazırlamaq, şəkilləri rənglənmək.

“Nə necə olur?” oyunu

Həftə 28

“Mağaza” oyunu. Əşyaların təsviri üzrə müəyyənləşdirmə.

“Necə getmək olar?” oyunu. Emosiyaların ifadə olunması.

6 hissədən ibarət pazlların yığılması, quş səslərinin çıxarılmasının təcrübədən keçirilməsi, əşyaların müqayisəsi, (az və çox, böyük və kiçik, tək və cüt), ağır və yüngül materialların suda batmasını və suyun üzərində qalmasını sınaqdan keçirmək **(“Nə batır, nə üzür?” oyunu).**

Qayçı ilə kəsmə və yapışdırma fəaliyyəti, plastilinlə yapma fəaliyyəti. **Qırıq xətlərlə çəkilmiş şəkillərin tamamlanması və rənglənməsi**.

Böyük muncuqların ipə düzülməsi və sayılması.

Folklor nümunələrinin öyrədilməsi.

"**Qatar" oyunu.** Bir-birinin ardınca yeriş bacarıqlarının formalaşdırılması.

"Mənə çat" oyunu. Qaçışın müxtəlif növlərinin formalaşdırılması.

Həftə 29

"Nağılı sona çatdır" oyunu. Eşidiləni dərk etmək və fikri tamamlamaq, nağılın sonunu istədiyi sonluqla bitirmək. Nağılın məzmununa uyğun rəsmetmə, yapma, kəsmə və yapışdırma fəaliyyəti təşkil etmək.

"Kim çox çöp qoyar?" oyunu. Otaqda həndəsi fiqura oxşar əşyaların yanına qaçmaq oyununu oynamaq, makarondan boyunbağı düzəltmək, sadə riyazi hesablamanın təqdim olunması (1+1=2, 2+2=4);

Rənglərin qarışdırılmasının təcrübədən keçirilməsi (yaşıl+qırmızı= sarı və s.). Əşyaların əlamətlərinə görə müqayisəsi, oxşar əlamətlərə görə əşyaların eyniləşdirilməsi.

Qırıq xətlərlə çəkilmiş şəkillərin tamamlanması və rənglənməsi. Qayçı ilə kəsmə və yapışdırma fəaliyyəti, plastilinlə yapma fəaliyyəti. Hərəkətli və ya süjetli oyun:

"İşıqfor". Yol hərəkəti qaydaları ilə tanışlıq üzrə işin davam etdirilməsi.

"Mənimlə top-top oyna". Topu biri-birinə atıb-tutma bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

Həftə 30

Həftə 30: "Sehrli çubuq" oyunu. Peşələrə uyğun onun əlamətlərini sadalamaq.

"Sehrli torba" oyunu. Əşyaların xassələri (bərk, yumşaq, ağır, yüngül), ədədlərlə, əşyalarla, formalarla yadda saxlama və yada salma oyunu, əşyanın ölçüsünün təcrübədən keçirilməsi.

Rəng anlayışının formalaşdırılması üzrə işin təşkili. Qəhvəyi rəng. Rəsmetmə, kəsmə və yapışdırma fəaliyyəti, plastilinlə yapma fəaliyyəti.

Sadə riyazi hesablama (1+1=2, 2+2=4); oxşar əlamətlərə görə əşyaların eyniləşdirilməsi.

Qırıq xətlərlə çəkilmiş şəkillərin tamamlanması və rənglənməsi.

Folklor nümunələrinin öyrədilməsi üzrə işin təşkili.

Hərəkətli və süjetli oyun:

"Keçilər körpüdə" oyunu. Taxta lövhənin üzəri ilə yeriş və dönərək geri qayıtmaq bacarıqlarının formalaşdırılması.

"Topu kim uzağa atar?" oyunu. Tullama bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi.

Həftə 31

“Fəsillər” mövzusunda müsahibənin təşkili. Fəsillərin sadalanması, yay fəslinin xüsusiyyətləri haqqında danışmaq.

Canlı və cansız təbiət obyektlərinin izah edilməsi.

Uşaqlar tərəfindən yaradıcı nağılların söylənilməsi.

Kəsib-yapışdırma fəaliyyəti, plastilinlə yapma fəaliyyəti, şəkildə təqdim olunan canlı və cansız təbiət obyektlərini tapıb saymaq. Şəkildəki əşyalardan hansının ağır, hansının yüngül olmasını müəyyənləşdirmək.

Hərəkətli və süjetli oyun.

“Təyyarələr” oyunu. Hərəkətlərin koordinasiyasını təmin etmək.

“Tülkü toyuq hinində” oyunu. Komandaya uyğun hərəkət etmək bacarığının formalaşdırılması.

Həftə 32

Əşyalarla, formalarla yadda saxlama və yada salma oyunu, ritmikanın öyrənilməsi. Əşyaların təsvir edilməsi, onların forma və rənginə görə qruplaşdırılması.

Həftə 33

Keçirilənlərin icmalı və yenidən işlənməli olan sahələri müəyyən etmək

Həftəlik təlim cədvəli				
I gün	**II gün**	**III gün**	**IV gün**	**V gün**
Ətraf aləmlə tanışlıq	Riyazi və məntiqi təfəkkürün inkişafı	Nağıl (hekayə) oxuma və məzmunun müzakirəsi	Nitq inkişafı	Riyazi və məntiqi təfəkkürün inkişafı
Fiziki mədəniyyət	Yapma	Fiziki mədəniyyət	Süjetli-rollu oyunlar	Fiziki mədəniyyət
Rəsm		Kəsib-yapışdırma və yapma (həftəaşırı)	Quraşdırma	Ətraf aləmlə tanışlıq

4. Həftəlik oyunlar, nağıllar və hekayələr

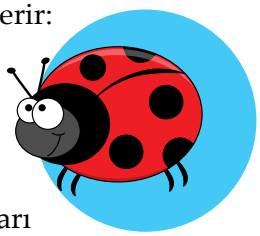
Həftə 1

"Diqqətli ol" oyunu

Uşaqların hərəsinə bir kart paylanılır. Kənarda isə siluetlər qoyulur. Uşaqlar aşağıdakı suallara cavab verməlidirlər: "Kart nə rəngdədir?", "Orada nə təsvir olunub?", "Dairənin kənar xətləri nə rəngdədir?". Sonra uşaqlara kartdakı ölçüdə və konturları həmin rəngdə olan dairələri seçmək təklif olunur. Uşaqlar seçdiyi şəkilləri kartın üstündə konturları çəkilmiş təsvirin üzərinə qoyur və öz seçimlərinin düzgünlüyünü yoxlayırlar. Sonra isə öz kartlarındakı şəkli götürdükləri şəkil kimi rəngləyirlər.

"Parabüzən" oyunu

Müəllim uşaqlara parabüzənin şəklini göstərib, aşağıdakı sualları verir:



- Bu nədir?
- Nə rəngdədir?
- Üstündə nə var?

Uşaqların söylədikləri cavablar dəqiqləşdirildikdən sonra konturları kəsilmiş rəngsiz parabüzəni rəngləmək təklif olunur.

Məşğələ prosesində müəllim uşaqları suallar vasitəsilə istiqamətləndirir.

"Qırmızı papaq" (fransız xalq nağılı)

Biri var idi, biri yox idi, bir kənddə balaca bir qız var idi. Bu qız elə qəşəng idi ki, dünyada ondan yaxşısı yox idi. Anası onu həddən artıq sevir, nənəsi isə anasından da artıq istəyirdi.

Nəvəsinin anadan olduğu gün nənəsi ona bir qırmızı papaq bağışlamışdı. O vaxtdan bəri qız hara getsə idi, özünün təzə, yaraşıqlı qırmızı papağını başına qoyub gedərdi, qonşular da onun barəsində beləcə deyərdilər:

- Bax, Qırmızıpapaq gəlir!

Bir dəfə anası qutab bişirdi və qızına dedi:

- Qırmızıpapaq, get nənənin yanına, bu qutabları ona apar, özü də gör necədir, sağ-salamatdırmı?

Qırmızıpapaq yığışıb o biri kəndə - nənəsinin yanına getdi. Qız meşə ilə gedirdi, birdən qabağına bir boz Qurd çıxdı.

Qurd istədi, Qırmızıpapağı yesin, ancaq cəsarət eləmədi, çünki yaxınlıqdan odun doğrayanların baltasının taqqıltısı gəlirdi. Qurd dodaqlarını yalayıb qızdan soruşdu:

- Hara gedirsən, ay Qırmızıpapaq?

Ancaq Qırmızıpapaq meşənin ortasında dayanıb qurdlarla danışmağın necə qorxulu olduğunu hələ bilmirdi. O, Qurdla salamlaşıb dedi:

- Nənəmin yanına gedirəm, bu qutabları da ona aparıram.

- Nənən uzaqdamı olur? - deyə Qurd soruşdu.

- Çox uzaqda olur, - deyə Qırmızıpapaq cavab verdi. - Odur bax, o kənddə, dəyirmanın dalında, qıraqdakı birinci evdə.

Qurd dedi:

- Yaxşı, elə mən də sənin nənənə baş çəkmək istəyirəm. Mən bu yolla gedim, sən də bax, o biri yolla get. Görək, hansımız tez gedib çatarıq.

Qurd bunu deyib, bütün qüvvəsini toplayaraq ən yaxın yolla qaçdı.

Qırmızıpapaq isə ən uzaq yolla getdi. O arxayın-arxayın gedir, orada-burada dayanıb çiçək yığır və dəstə bağlayırdı.

O, hələ dəyirmana çatmamış, Qurd gəlib nənənin evinə çatdı və qapını döydü:

- Tıq... tıq!

- Kimsən? - deyə nənə soruşdu.

- Mənəm, nəvən Qırmızıpapağam, - deyə Qurd incə səslə cavab verdi, - sənə qonaq gəlmişəm, sənə qutab gətirmişəm.

Nənə bu zaman xəstə idi, yorğan-döşəkdə yatırdı. O elə bildi ki, gələn, doğrudan da, Qırmızıpapaqdır. Odur ki, dedi:

- Bala, ipi tut dart, qapı açılar!

Qurd ipi tutub dartdı, qapı açıldı. Qurd nənənin üstünə atılıb, elə o saatca onu uddu. Qurd çox ac idi, çünki üç gün idi, heç bir şey yeməmişdi.

Sonra qurd qapını bağlayıb nənənin yerində uzandı və Qırmızıpapağın gəlməsini gözlədi. Çox keçmədi ki, Qırmızıpapaq gəlib qapını döydü:

- Tıq... tıq!

- Kimsən? - deyə Qurd soruşdu.

Qurdun səsi kobud və xırıltılı idi.

Qırmızıpapaq əvvəlcə qorxdu, sonra fikirləşdi ki, yəqin, nənəsinə soyuq dəyib, səsi tutulub, ona görə də belə danışır. Qırmızıpapaq dedi:

- Mənəm, nəvənəm, sənə qutab gətirmişəm.

Qurd öskürüb bir az incə səslə dedi:

- Bala, ipi tut dart, qapı açılar!

Qırmızıpapaq ipi dartan kimi qapı açıldı. Qız evə girdi. Qurd yorğanı başına çəkib dedi:

- Qızım, qutabları qoy stolun üstünə, özün də gəl mənim yanımda uzan. Yəqin ki, yol gəlib yorulmusan.

Qırmızıpapaq Qurdun yanında uzanıb soruşdu:

- Nənə, əllərin niyə belə böyükdür?

- Səni yaxşı-yaxşı qucaqlamaq üçün, mənim balam.

- Nənə, qulaqların niyə belə böyükdür?

- Yaxşı eşitmək üçün, mənim balam.

- Nənə, gözlərin niyə belə böyükdür?

- Yaxşı görə bilmək üçün, mənim balam.

- Nənə, bəs dişlərin niyə belə iridir?

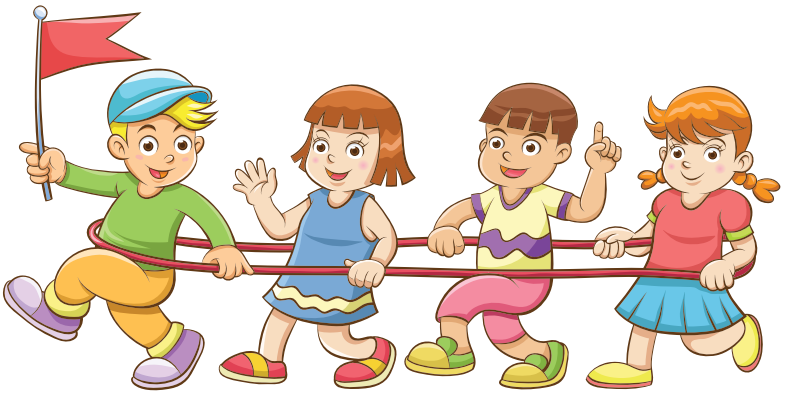
- Belə səni tez yemək üçün, mənim balam! Qırmızıpapaq nəfəsini çəkməyə macal tapmamış, kinli Qurd qızın üstünə atıldı, ayaqqabıları və qırmızı papağı ilə birlikdə onu uddu.

Ancaq xoşbəxtlikdən elə bu zaman odun doğrayanlar çiyinlərində baltaları evin yanından keçirdilər. Onlar səs-küyü eşitdilər, tez yüyürüb evə girdilər və Qurdu öldürdülər. Sonra da Qurdun qarnını yarıb Qırmızıpapağı, onun dalınca da nənəni sağ və salamat çıxartdılar.

“Qatar” oyunu

Uşaqlar meydançanın bir tərəfində 3-4 cərgədə düzülürlər. Cərgədə birinci dayananlar parovoz, qalanları isə vaqon olur. Müəllim fit verir və uşaqlar əvvəlcə asta, sonra isə sürəti artıraraq, yürüşə keçirlər. Müəllim: “Qatar stansiyaya gəldi,” – deyəndən sonra uşaqlar sürəti azaldıb, sərbəst dağılışırlar.

Yenidən fit səsindən sonra qatarın hərəkəti bərpa olunur.



“Mənə çat” oyunu

Uşaqlar otağın bir tərəfində stullarda və ya skamyada əyləşirlər. Müəllim uşaqlara onu tutmağı tapşırır və otağın əks tərəfinə qaçır. Uşaqlar müəllimin dalınca qaçaraq, onu tutmağa çalışırlar.

Uşaqlar müəllimə çatanda o dayanır və deyir: “Qaçın, qaçın, mən sizə çatım”. Uşaqlar qaçaraq öz yerlərinə qayıdırlar.

Oyunu əvvəl 4-6 nəfər uşaqla, sonra isə 10-12 nəfər uşaqla aparmaq məqsədəuyğundur.

Tapmacalar:

Ağaca çıxdım adamla
Bir nəlbəki badamla,
Nə dili var, nə ağzı,
Hey danışır adamla.

Açması: kitab

Bazarda satılmaz,
Tərəzidə çəkilməz,
Baldan şirindir,
Amma yeyilməz.

Açması: yuxu

O yanı çəpər,
Bu yanı çəpər.
İçində atlı çapar.

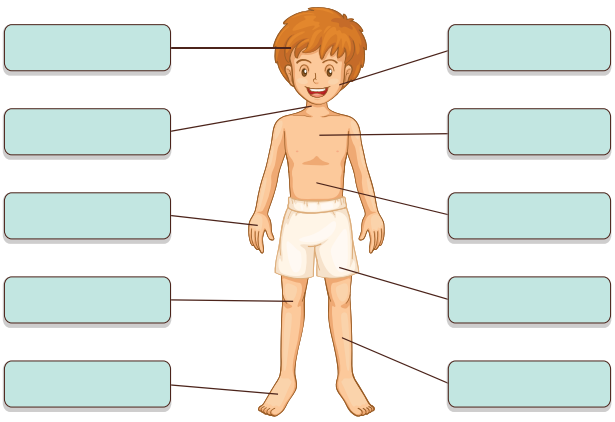
Açması: göz

Ovun alsan, mırıldar,
Sığallasan xoruldar.

Açması: pişik

Həftə 2

"Bədən üzvlərimiz" oyunu



Müəllim uşaqlara insan təsvir olunmuş şəkil göstərir və bədən üzvlərini göstərməyi təklif edir. Hər uşaq şəkildəki insanın bir bədən üzvünü göstərir və onun haqqında danışır. Əgər uşağın unutduğu bir cəhət varsa, digər uşaqlar əlavə edə bilərlər. Bütün uşaqlar iştirak etməlidirlər. Məşğələnin sonunda müəllim ümumiləşdirmə aparır.

“Ananın köməkçiləri” oyunu

Oyundan qabaq müəllim iki stul arasına ip bağlayır və ona rəngbərəng sıxaclar taxır. Qabaqcadan içərisində rəngbərəng dəsmallar olan kiçik taslar hazırlayır. Oyunda hər bir uşaq tasdan dəsmal götürür və onu ipdən asır. Bu zaman uşaq dəsmal rəngində olan sıxacdan istifadə etməli, sonra onların rəngini söyləməlidir.

3 yaşlı uşaqlarla bunu növbə ilə ayrıca təşkil etmək lazımdır ki, hər bir uşaq tapşırığı böyüklərin müdaxiləsi olmadan müstəqil yerinə yetirə bilsin. Oyun zamanı hər bir uşağı tərifləmək lazımdır.

4 yaşlı uşaqlar isə bu tapşırığı 2-3 nəfər birdən yerinə yetirə bilər. Bu da onların komandada işləmək bacarığının inkişafına təkan verər.

“Fərqi tap” oyunu

Müəllim iki oxşar şəkil çəkir. Məsələn, iki ev. Sonra şəkillərin birinə digər şəkildə olmayan artıq hissə əlavə edir. Məsələn, bacadan çıxan tüstü və ya pəncərədə pərdə. Uşağa bu şəkillər arasındakı fərqi tapması tapşırılır.

Əvvəlcə həmin artıq hissəni çox aydın hiss ediləcək şəkildə çəkin. Əgər uşaq fərqi tapa bilmirsə, o zaman istiqamət vermək lazımdır: “Görürsən, hər iki şəkildə pəncərə var, hər iki şəkildə də dam örtüyü var. Bax bu şəkildə baca var, bəs o biri şəkildə? Bu şəkildə tüstü var, bəs o biri şəkildə?”

Yaxud iki heyvan (məsələn, tülkü) şəkli çəkir. Tülkünün birinin quyruğu olur, digərinin isə ya olmur, ya da qısa olur. Uşaqlara bu fərqi tapmaq tapşırılır. Tədricən fərqlərin sayını 2 etmək olar.

“Gecikmə!” oyunu

Müəllim uşaqların sayından bir ədəd əskik olmaqla stulları dairə formasında düzür və stulların üstünə kiçik oyuncaq qoyur. Uşaqlar stulların yanında ayaq üstə dayanırlar. Müəllimin işarəsi ilə onlar otağın hər tərəfinə dağılışırlar. Diqqət etmək lazımdır ki, uşaqlar stullardan kənara dağılışmış olsunlar. Müəllim də uşaqlarla birlikdə qaçmalıdır. Müəllimin “gecikmə!” işarəsindən sonra istənilən boş stula tərəf qaçıb, stulun üstündəki oyuncağı götürüb, stulda əyləşməlidir. Stulsuz qalan uşaq kənarda dayanır və hər dəfə bir stul azaltmaqla oyun beləcə davam edir. Diqqət etmək lazımdır ki, uşaqlar qaçan zaman dizlərini bir qədər hündürə qaldırıb “at” kimi və ya sakitcə, pəncələri üstə “siçan” kimi yerisinlər.

Həftə 3

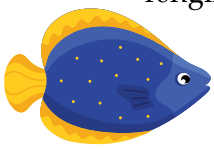
“Tap görüm” oyunu

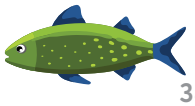
Uşaqlar dairə şəklində dururlar. Müəllim onlardan birinə topu ataraq bir söz deyir; məsələn, dovşan. Uşaq da topu tutub, müəllimə geri ataraq ümumiləşdirici sözü, yəni “heyvan” deməlidir. Müəllim başqa uşağa yeni bir söz deyir; məsələn, kök. Uşaq isə cavabında “tərəvəz” deyə bilər və s.

Oyun beləcə davam edir. Bütün uşaqlar oyunda iştirak etməlidir. Ümumiləşdirmə bacarığı zəif olan uşaqlarla fərdi iş nəzərdə tutulmalıdır.

“Balıq” oyunu

Müəllim uşaqlarla balıq haqqında söhbət aparır. Onun hissələrini dəqiqləşdirdikdən sonra, uşaqlara balığın konturları çəkilmiş kağızlar paylanılır. Sonra uşaqlara rəngli kağızlardan üzgəc və pullar kəsib-yapışdırmaq təklif olunur.





"Mən" oyunu

Uşaqlar dairə formasında stullarda (və ya yerdə) əyləşirlər və biri-birinin əlindən yapışırlar. Onlar gülümsəyərək sakitcə biri-birinə baxır, mehribancasına öz adlarını söyləyirlər. Növbəti uşaq həmin uşağın adını, sonra isə öz adını söyləyir. Üçüncü uşaq əvvəlki iki uşağın adını və öz adını söyləyir. Oyun o zaman qurtarır ki, birinci uşaq bütün uşaqların adını söyləyir.

"Düşün, tap" oyunu

Uşaqlarda təfəkkür, müqayisə və ümumiləşdirmə bacarıqlarını inkişaf etdirmək üçün müəllim uşaqlara tapmacalar söyləyir. Uşaqlar isə fikirləşib tapmacaların cavabını tapmalıdırlar.

Müəllim uşaqların diqqətini tapmacada təsvir olunan heyvanların xüsusiyyətlərinə yönəldərək tapmacanın cavabını tapmaq üçün yönəldici suallar verir, uşaqları düşünməyə sövq edir.

Yatanda yumru yatar,
Ətini dərmana qatar.
Kim istəsə onu tuta,
Tikanları əlinə batar.

(Kirpi)

Yazda yığır yeməyini,
Çox sevir öz əməyini.
Yeyib yatır baharadək.
Nədir adı? Tapın görək.

(Qarışqa)

Qanadı var uçmağa,
İynəsi var sancmağa,
Sevir işi, zəhməti,
Odur ki, var hörməti.

(Arı)

Oxşayır bir yumağa,
Qorxuram əl vurmağa.

(Kirpi)

Evimizdə bir kişi var,
Xor-xor yatışı var.

(Pişik)

Qulaqları şəkk olur,
Quyruğu gödək olur.

(Dovşan)

Tapmacaların açması açıqlanandan sonra müəllim uşaqlara tapdıqları heyvanların oxşar və fərqli cəhətlərini söyləməyi tapşırır. Kömək məqsədilə müəllim uşaqlara onların şəkillərini də göstərə bilər. Uşaqların diqqəti bütün heyvanların 4 ayaqlı olmasına yönəldilməlidir. Müəllim hər uşağa 2 heyvan şəkli göstərib onları müqayisə etməyi də tapşıra bilər. Məsələn: kirpi və pişik, qarışqa və arı və s.

"Təyyarələr" oyunu

Uşaqlar qollarını yanlara açırlar, təyyarəni təsvir edərək, meydançada qaçaraq, "uçurlar". "Təyyarələr" biri-biri ilə toqquşmamalı və qanadlarını qırmamalıdırlar. Qəzaya uğrayan "təmirçinin", yəni müəllimin yanına gəlir. Təmirdən sonra yenidən uçuşa qayıdır. Oyunun sonunda ən yaxşı təyyarələr qeyd edilir.

Həftə 4

"Üçrəngli bayrağımız" oyunu

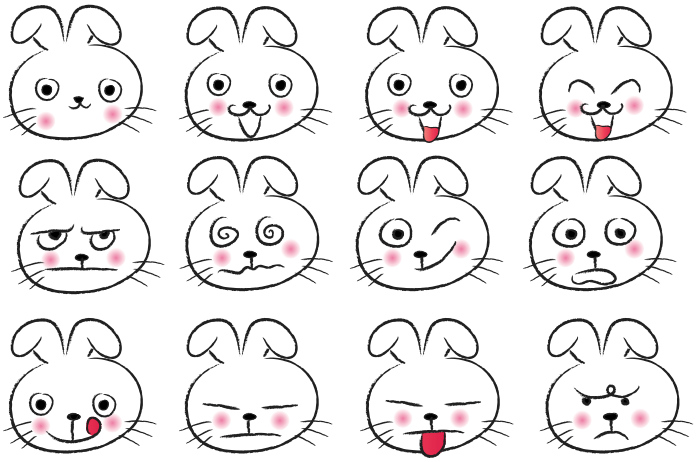
Müəllim uşaqlarla bayraq haqqında söhbət aparır. Onlara bayraq haqqında bildiklərini danışmağı təklif edir. Sonra uşaqlara nümunə əsasında bir qədər də məlumat verərək, bayraq şəkli çəkməyi təklif edir.

Tapşırıq yerinə yetirildikdən sonra uşaqlar bayraq haqqında bildikləri şeiri söyləyirlər.

“Özünü necə hiss edirsən?” oyunu

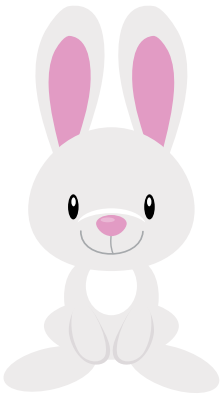
Oyun dairədə yerinə yetirilir. Hər bir uşaq yanında dayanmış uşağa diqqətlə baxıb, onun özünü necə hiss etməsini tapmalı və onun haqqında danışmalıdır. Əhvalı haqqında danışılan uşaq dinləyir, əlavə edir, təsdiqləyir və ya razılaşmır.

Qeyd: bu oyunun 4-5 yaşlı uşaqlarla keçirilməsi məqsədəuyğundur.



“Bayrağa kim tez çatar?” oyunu

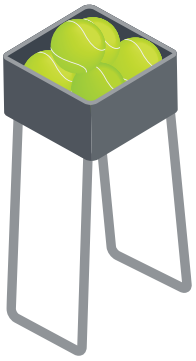
4-5 nəfər uşaq otağın bir tərəfində dayanır. Əks tərəfdə (məsafə 5-6 m.) isə skamyanın üstündə bayraqlar qoyulur. Müəllimin “Bir, iki, üç-qaç!” sözündən sonra uşaqlar bayraqlara tərəf qaçıb, onu qaldırırlar. Bayrağı kimin birinci qaldırdığı qeyd edilir. Sonra uşaqlar öz yerlərinə keçir, oyun digər uşaqlarla davam etdirilir.



“Dovşanların yerişi” oyunu

Müəllim uşaqlardan dovşanların necə yeridiklərini (hoppa-na-hoppana) soruşur. Sonra uşaqlara əllərini sinə qarşısında tutaraq, dovşan kimi müxtəlif istiqamətlərə müxtəlif sayda hoppanmağı təklif edir. “Dovşanlar” tapşırığa əməl edirlər. Oyun bir neçə dəfə təkrar edilir.

“Topu səbətə at” oyunu



3-4 metr məsafədə xətt çəkilir. Xəttin arxasında bir-birindən 1 addım məsafədə 2-3 nəfər uşaq dayanır. Hər uşaqda 2 top olur. Uşaqlar işarə ilə əvvəl sağ əlindəki, sonra isə sol əlindəki topu səbətə atırlar. Uşaqlar yenidən topları səbətdən götürüb, həmin tapşırıqları təkrar edirlər. Sonra oyun digər uşaqlarla davam etdirilir.

Həftə 5

“Heyvanxana” oyunu

Müəllim uşaqlara “heyvanxana oyunu” oynamağı təklif edir. O, uşaqların birini dəvət edir və qulağına astaca hər hansı heyvanın adını (məsələn, ayı) deyir. Uşaq onun adını çəkmədən bədən və əl hərəkətləri ilə ayını təsvir edir, digər uşaqlar isə bu hərəkətlərin hansı heyvana aid olduğunu tapmağa çalışırlar. Heyvanın adını tapan uşaq növbəti heyvanı təsvir etməlidir. Bu oyunda da digər oyunlarda olduğu kimi müəllim bütün uşaqların oyuna cəlb olunmasına imkan yaratmalıdır.

“Tapşırıq” oyunu

Müəllim uşağa tanış bir rəqəm (məsələn, 3) deyir. Uşaq həmin sayda oyuncaq gətirir və onları adlandırır. Sonra uşaq hər hansı sayı deyir, müəllim həmin tapşırığı yerinə yetirir. Beləcə, oyun bütün uşaqlarla keçirilir. Məşğələnin sonunda ümumiləşdirmə aparılır.

“Bəzəkli heyvanlar” oyunu

Bu oyun uşaqlarda ölçü anlayışını formalaşdırmaq məqsədilə keçirilir.

Müəllim stolun üstünə oyuncaqlar (ayı, dovşan, it, pişik və s.) düzür və deyir:

- Uşaqlar, heyvanlar bu gün özləri üçün bayram təşkil edəcəklər. Onlar bizdən xahiş edirlər ki, qəşəng lent bağlayıb, onları bəzəyək.

Müəllim 2 nəfər uşaq çağırıb, onlara stolun üstündə qoyulmuş müxtəlif ölçülü lentlərdən götürməyi təklif edir. Uşaqlar lentləri götürüb, öz oyuncaqlarına bağlamağa çalışırlar. Uşaqlar qısa lentləri bağlaya bilmirlər. Müəllim uzun lenti bağlamağın mümkünlüyünü uşaqlardan soruşur. Bundan sonra qəşəng lent bağlanmış oyuncağı göstərib, soruşur: “Uşaqlar, it əsəbləşib, onun lenti alınmayıb. İtin lenti necə idi? (Cavab: “Qısa idi”) Deməli, qısa lenti bağlamaq olmur. Onun üçün uzun lent lazımdır”.

“Bu otaqda kim yaşayır?” oyunu

Müəllim uşaqlara müxtəlif heyvan şəkilləri paylayır. Uşaqlar dairə şəklində əyləşir. Müəllim onlara “Əlcək” nağılını (aşağıda verilib) xatırladaraq, sağ tərəfindəki uşağa müraciət edir:

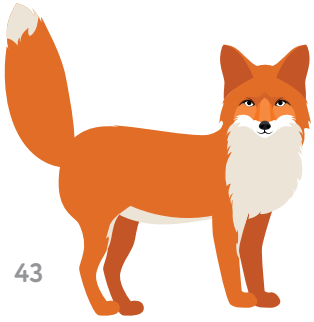
Müəllim: - Tuk-tuk, bu evdə kim yaşayır?

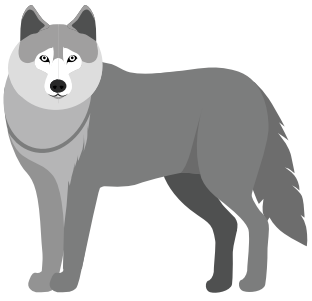
Uşaq: - Tülkü (kartında təsvir olunmuş şəklə əsasən cavab verir). Bəs sən kimsən?

Müəllim: - Canavar. Olar mən də səninlə birlikdə yaşayım?

Uşaq: - Sən bizim oxşar (və ya fərqli) cəhətlərimizi desən, səni buraxaram.

(Müəllimdə olan şəkil canavar şəklidir)





ƏLCƏK
(Ukrayna nağılı)

Bir baba meşə ilə yol gedirdi, onun dalınca balaca bir it qaçırdı. Baba az getdi, çox getdi, əlcəyini düşürdü. Bir siçan əlcəyi gördü, içinə girdi və dedi:

- Mən burda yaşayacam.

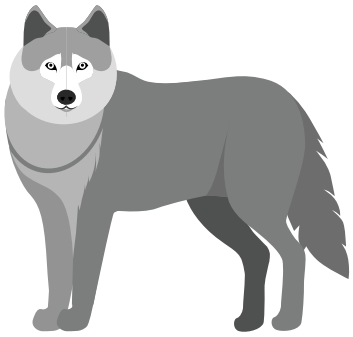
Bu vaxt bir qurbağa hop-hop hoppanıb gəldi və soruşdu:

- Əlcəkdə kim yaşayır?
- Mən hər şeyi gəmirən siçanam! Bəs sən kimsən?
- Mən isə hər yerə hoppanan qurbağayam. Olar gəlim?
- Gəl!

İndi onlar iki nəfər oldular. Birdən dovşan qaçıb gəldi. Əlcəyə yaxınlaşdı, soruşdu:

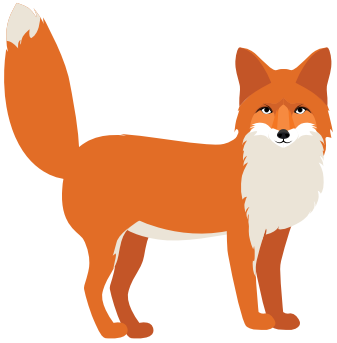
- Əlcəkdə kim yaşayır?
- Hər şeyi gəmirən siçan, hər yerə hoppanan qurbağa. Bəs sən kimsən?
- Mən ora-bura qaçan dovşanam. Məni də buraxın!
- Gəl!

İndi üç nəfər oldular. Yaxınlıqdan tülkü qaçırdı:



- Əlcəkdə kim yaşayır?
- Hər şeyi gəmirən siçan, hər yerə hoppanan qurbağa, ora-bura qaçan dovşan. Bəs sən kimsən?
- Mən isə quyruğu ala tülkü xalayam. Məni də buraxın!

İndi onlar dörd nəfər idilər. Gördülər ki, bir canavar qaçır, özü də əlcəyə tərəf gəlir. Canavar soruşdu:



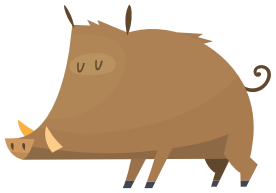
- Əlcəkdə kim yaşayır?
- Hər şeyi gəmirən siçan, hər yerə hoppanan qurbağa, ora-bura qaçan dovşan, quyruğu ala tülkü xala. Bəs sən kimsən?
- Mən ağzı qara canavaram. Məni də buraxın!
- Yaxşı, gəl!

Canavar da özünü içəri saldı. Beş nəfər oldular. Birdən haradansa bir qaban peyda oldu.

- Xor-xor-xor, əlcəkdə kim var?

- Hər şeyi gəmirən siçan, hər yerə hoppanan qurbağa, ora-bura qaçan dovşan, quyruğu ala tülkü xala, ağzı qara canavar. Bəs sən kimsən?

- Mən vurub yıxan qabanam. Məni də buraxın!



Bu nə işdir, hamı əlcəkdə yaşamaq istəyir.

- Sən bura girə bilməzsən!

- Birtəhər girərəm, buraxın!

- Neyləmək olar, gir!

- Qaban da içəri girdi. İndi altı nəfər oldular. Elə darısqallıq idi ki, tərpənə bilmirdilər!

Birdən ağaclar şaqqıldadı, meşədən bir ayı çıxdı. O da əlcəyə yaxınlaşdı, böyürməyə başladı:

- Əlcəkdə kim yaşayır?

- Hər şeyi gəmirən siçan, hər yerə hoppanan qurbağa, ora-bura qaçan dovşan, quyruğu ala tülkü xala, ağzı qara canavar, vurub yıxan qaban. Bəs sən kimsən?

- Ah, ah, ah! Necə də çoxsunuz! Mən də ayı dayıyam. Məni də buraxın!

- Səni necə buraxaq? Heç özümüz tərpənə bilmirik.

- Birtəhər!

- Gəlirsən, gəl! Amma ehtiyatla!

Ayı da üzünü əlcəyə saldı. Yeddi nəfər oldular. Özü də elə darısqallıq idi ki, əlcək az qala cırılacaqdı.

Bu vaxt baba xəbər tutdu ki, əlcəyini itirib. O, əlcəyini axtarmağa başladı. İti özündən də qabağa qaçdı. Az qaçdı, çox qaçdı, o gördü ki, əlcək yerdədir, özü də tərpənir. İt hürməyə başladı:

- Hav-hav, hav!

Heyvanlar qorxdular, əlcəkdən çıxıb hərə bir tərəfə qaçdı. Baba isə yaxınlaşıb əlcəyini yerdən götürdü.

“Fikirləş-tap”oyunu

Uşaqlar dairə şəklində dayanır. Müəllim onlara suallar verir. Sualların cavabını düzgün demək lazımdır.

Suallar:

- Avtomobilin neçə təkəri var? **(4)**
- Bir velosipedə neçə nəfər minə bilər? **(1)**
- Piyadaların hərəkəti üçün nəzərdə tutulan yol necə adlanır? **(Səki)**
- Yolun hərəkət hissəsi nə üçün nəzərdə tutulmuşdur? **(Nəqliyyatın hərəkəti üçün)**
- Nəqliyyat yolun hansı hissəsi ilə hərəkət edir? **(Yolun sağ hissəsi ilə)**
- Əgər piyada və ya sürücü qaydanı pozsa, nə baş verər? **(Qəza)**
- İşıqforun yuxarıdakı işığı hansı rəngdədir? **(Qırmızı)**
- İşıqforun neçə işığı var? **(üç)**
- Piyadalar üçün olan keçid hansı heyvana bənzəyir? **(Zebraya)**
- Bəs piyada yeraltı keçidə necə düşə bilər? **(Pilləkənlərlə aşağı)**
- Hansı maşınların xüsusi siqnalı var? **(Təcili yardım, yanğınsöndürən və polis maşını)**
- Bəs təhlükəsizlik üçün, qəzadan qaçmaq üçün harada oynamaq lazımdır? **(Həyətdə, uşaq meydançalarında)** və s.

“Tut-at”oyunu

Uşaqlar dairədə, müəllim isə dairənin mərkəzində dayanır. Müəllim topu bir-bir uşaqlara tərəf atır və deyir: “Tut, at mənə. Qoyma düşsün!” Mətni tələsmədən demək lazımdır ki, uşaq topu tutub, at-

mağa imkan tapsın. Uşaqlarla müəllim arasındakı məsafə 1 metrdən 2 metrədək artırılır.

Sonra bu hərəkəti uşaqlar cütlərlə yerinə yetirir. Uşaqlar cüt-cüt dayanaraq topu biri-birinə atırlar.

"Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı" oyunu

Uşaqlara 80-100 santimetrlik məsafələrlə yerə düzülən maneələrin arasından sürətlə keçirlər. Maneələri keçib bitirdikdən sonra qabaqcadan çəkilmiş ipin altından keçib, "anbara" qaçıb, orada olan dəni, suxarını "gəmirsinlər". Pişik qəflətən oyanır və siçanların ardınca qaçır. Siçanlar anbardan çıxıb, yuvalarında gizlənirlər. Pişik öz yerinə qayıdır və mürgüləyir. Oyun davam edir.

Həftə 6

"Deyiləni çək" oyunu

Müəllim bütün uşaqlara ağ kağız və rəngli karandaşlar paylayır. Sonra onlara ağ kağız üzərində aşağıdakıları təsvir etmək tapşırığı verir.

1. Yayda səma nə rəngdə olur?
2. Günəş nə rəngdə olur?
3. Payızda yarpaqlar nə rəngdə olur?
4. Göy qurşağı çəkə bilərsən?
5. Bəs torpaq nə rəngdədir?

"Səbət" oyunu

Müəllim uşaqlara göbələk haqqında danışır və onlara suallar verir. Göbələk harada bitir? Forması necə olur? Onu yığmaq istəsək, nəyə yığaq? və s.

M: - Bəli, uşaqlar. Göbələyi səbətə yığmaq lazımdır. Amma bizim səbətimiz yoxdur. Gəlin, səbət düzəldək.

Müəllim nümunəni göstərir və uşaqlara istiqamət verir.

"Tap görək" oyunu

Müəllim uşaqlara həndəsi fiqurlar təsvir olunmuş şəkillər göstərir və deyir:

- Uşaqlar kvadrat fiqurda kəpənək, dairədə isə parabüzən şəkli çəkilib. Sizdən kəpənək və parabüzənləri saymaq tələb olunur.

Uşaqlar həşəratların sayını deyirlər. Əgər uşaqların sayda səhvləri olursa, müəllim onlara bir daha diqqətlə saymağı təklif edir.

Bu oyunu başqa cür də təşkil etmək olar. Müəllim ümumiləşdirici sözü deyir, uşaqlar isə həmin qrupa aid sözləri səsləndirirlər. Oyun bütün uşaqların iştirakı ilə keçirilməlidir. Məsələn, sayı 3 dənə olan nədir? və s.

"Mənimlə top-top oyna" oyunu

Uşaq müəllimin qarşısında çömbəltmə oturur. Müəllim topu uşağa tərəf diyirlədir və oxuyur:

- Sən bu qəşəng topu tut,

Sonra da qaytar mənə.

Uşaq topu müəllimə tərəf diyirlədir. Oyun 2-3 dəfə təkrar olunur. Sonra müəllim topu döşəməyə vurub deyir:

- Oynaq topum, oynaq topum,

Əlvan rəngli, qıvraq topum.

Atdım-tutdum, düşdün yerə

Qaçdın getdin birdən-birə.

Uşaq topun hərəkətinə uyğun atılır-düşür. Oyun bütün uşaqlarla 3-5 dəfə təkrar edilir.

"Şarı şişiririk" oyunu

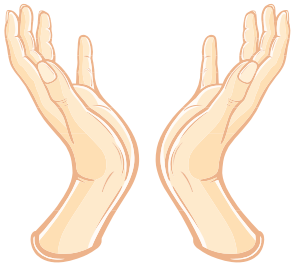
Hər iki əlimizin barmaqlarını biri-birinə toxundururuq və onları "üfürürük". Bu zaman əlimiz "şişir" və şar formasını alır. Amma sonra şar "partlayır", hava "çıxır" və barmaqlar əvvəlki vəziyyətini alır. Oyunu sözlə ifadə edirik:

Şarı tez-tez üfürürük,

O, şişib böyük oldu.

Şar partladı, hava çıxdı

O, arıq, nazik oldu.



Həftə 7

"Bəli-xeyr" oyunu[1]

Bu oyun uşaqlara sual vermək, problemi görə bilmək, fərziyyə irəli sürərək nəticə çıxartmaq, sübut etmək, öz fikirlərini müdafiə etmək bacarıqlarının inkişafı məqsədilə təşkil edilir.

Müəllim uşaqların qarşısına eyni məzmuna aid şəkillər - kartlar (məsələn, ev heyvanları) düzür, kartlarda təsvir olunan heyvanlardan birini fikrində tutur və deyir:

- Uşaqlar, mən fikrimdə bir heyvan tutmuşam. Tapın, görək o, hansı heyvandır?

Uşaqlar isə suallar verir:

Uşaq: - Bu heyvan fermadandır?

Müəllim: - Bəli

Uşaq: - Bu, quşdur?

Müəllim: - Xeyr

Uşaq: - Bu heyvanın tükü var?

Müəllim: - Bəli

Uşaq: - Heyvanın buynuzu var?

1 Gülarə Rüstəmova. Uşaqların məktəb mühitinə adaptasiyası üzrə proqram. Bakı, 2011.

"Çay dəsti" oyunu

Müəllim uşaqlara deyir:

- Sizin qarşınızda stol (şəkil) var. İndi siz mənə göstərin görüm, nimçə, böyük və kiçik salfet stolun hansı tərəfindədir?

- Böyük salfet bir dənədir. Kiçik salfet neçə dənədir?

- Bu qutunu götürün baxın, görün içində nə var? Bəli, çaydan və fincanlar.

- Fincan neçə dənədir? Bəli, 2 fincan var.

- Bəs çaydan neçə dənədir? Bir çaydandır.

İndi çaydan və fincanları salfetlərin üstünə qoyun. Bəli, çaydan bir dənədir və böyükdür, ona görə də böyük salfetin üstünə qoydunuz. Amma fincanlar 2 dənədir və balacadır. Ona görə də onları iki dənə balaca salfetin üstünə qoymaq lazımdır. İndi isə çaydan ilə fincanları stolun üzərində yerləşdirin.

- İndi isə yaxşı olar ki, çay ilə içmək üçün bublik hazırlayaq. Bunun üçün plastilin götürün və ondan nazik kolbasa düzəldin. Sonra isə onun uclarını birləşdirin. Bublik alındı. Onu nimçəyə qoyub, ovuclarınız ilə onu bir qədər yastılandırın. Beləliklə, bublikimiz hazırdır.

"Çayın üzərindən hoppan" oyunu

Müxtəlif ölçüdə (məs., 10-40 sm.) "çay" düzəldirik. Uşaqlara "çayın" üzərindən hoppanma təklif olunur. Əvvəlcə, "çay"ın dar hissəsindən, sonra isə ən enli yerindən hoppanmaq lazımdır. Müəllim kimin daha enli tərəfdən hoppanmağına diqqət yetirməlidir. Hoppanarkən güclü təkan verərək, qolları yana açmaqla iki ayaqlı tullanmaq və iki ayaq üstə də düşmək lazımdır.

"Yarpaqlar uçur" oyunu

Müəllim külək səsi çıxarır (imkan olarsa, bunun hazır səsini səsləndirmək olar), uşaqlar isə yarpaqları təmsil edirlər. Külək əsdikcə "yarpaqlar" uçuşur, otağın hər bir tərəfinə yayılırlar. Müəllimin "dayan!" işarəsindən sonra "yarpaqlar" yerə çömbəlirlər. Siqnala diqqət etməyən və "uçmaqda" davam edən uşaqlar oyundan çıxır. Bu qayda ilə oyun bir neçə dəfə təkrar olunur.

Həftə 8

"Xəstə pişik" hekayəsi

Müəllim hekayə söyləyir.

- Mən bir dəfə bir sahibsiz pişiklə rastlaşdım:
- Necəsən? - deyə soruşdum.

Pişik: - Belə də, babatam.

M: - Eşitdim, xəstələnmişdin?

- Bəli, xəstələnmişdim.
- Evdə yatmışdın?
- Yox, sahibsiz pişikləri evə buraxmırlar.

Mən düşündüm ki, belə böyük bir dünyada evsiz it və pişiklərə yer yoxdur. Ona dedim: "Gəl, mənimlə gedək". Hava qaralır, evə getmək lazımdır. Biz evə gələndə pişik yolda sakitcə hər kəsin öz evi olması haqqında mahnı oxuyurdu.

Məşğələ yekunlaşdırılır və ümumiləşdirilir.

"Quş yuvası" oyunu

Müəllim uşaqlara deyir:

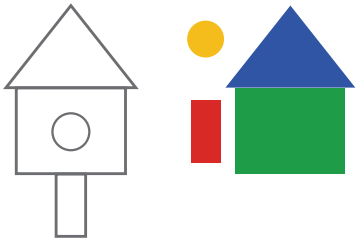
- Uşaqlar, insanlar quşlara yem verir, onları qidalandırır. İnsanlar hətta quşlar üçün yuva da hazırlayıb, ağacdan asırlar. Baxın, bu quşlar üçün yuvadır. Gəlin, yuvanı kağızdan kəsib yapışdıraq. Baxın, bunlar hansı həndəsi fiqurdur (üçbucaq, kvadrat, düzbucaqlı və dairə).

Uşaqlar həndəsi fiqurları rəngli kağızlardan kəsdikdən sonra onları ağ vərəqin üstünə yapışdırırlar.

Deməli, siz hansı həndəsi fiqurlardan istifadə etdiniz? Kvadrat, üçbucaq, düzbucaqlı və dairə.

Onlar nə rəngdədir?

Uşaqların fikirləri alınır və məşğələ ümumiləşdirilir.



"Olur!- olmur!" oyunu[2]

Müəllim cümlələr oxuyur, uşaqlar isə belə bir şeyin mümkün olub-olmamasını deyirlər. Müəllim:

Canavar meşədə yaşayır, **(olur)**

Canavar ağacda oturur, **(olmur)**

Kərtənkələ göydə uçur, **(olmur)**

Ayı evdə yaşayır, **(olmur)**

Sərçə qışda uçub isti ölkələrə getmir, **(olur)**

Payızda yarpaqlar saralır, **(olur)**

Qaranquşun quyruğu haçadır, **(olur)**

Pişik ayıdan böyükdür, **(olmur)**

"Yağış və quşlar" oyunu

Uşaqlar meydançada ora-bura qaçışırlar. Müəllim deyir: "Tufan qopdu", "Yağış yağdı" və s. Uşaqlar ağaclarda (stul, idman skamyası) gizlənməyə tələsirlər. Onlar stulun və skamyanın üstünə çıxırlar.

Müəllimin "Yağış kəsdi, gün çıxdı" sözündən sonra uşaqlar yenidən meydançada gəzişirlər.

"Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı" oyunu

Bax: Həftə 5

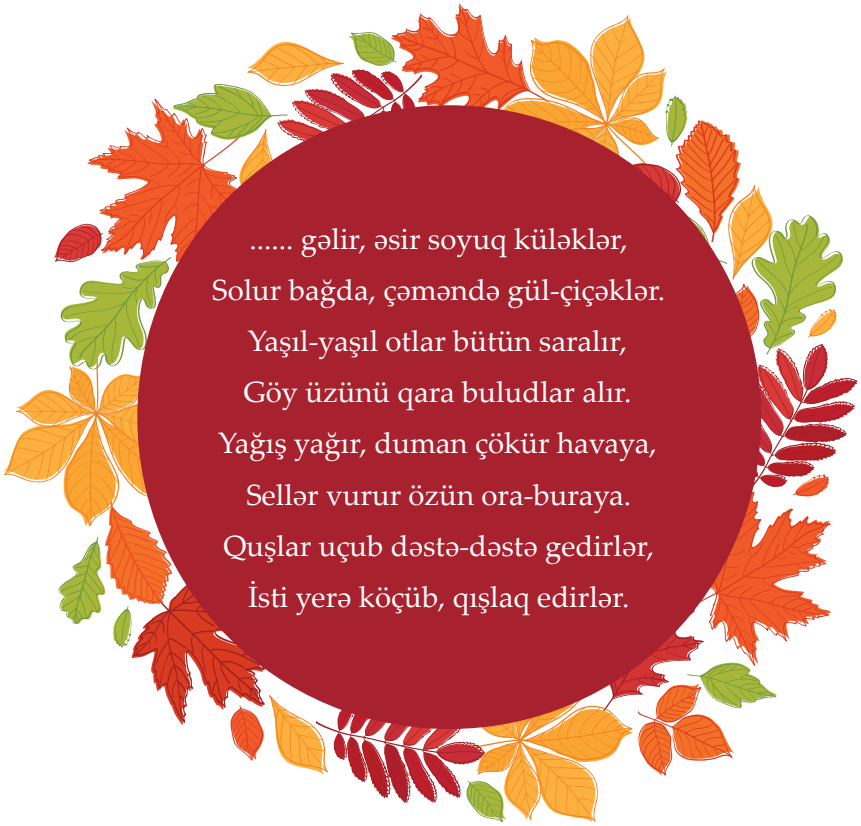
2 Gülarə Rüstəmova. Uşaqların məktəb mühitinə adaptasiyası üzrə proqram. Bakı, 2011.

Həftə 9

Mövzu: "Payız fəsli"[3]

Müəllim: "Uşaqlar, biz sizinlə səyahətə çıxırıq". Mən sizə şeir oxuyacağam, siz də şeirdəki sözlərə əsasən fəslin adını tapacaqsınız. Qulaq asın.

("Payız " ifadəsini oxumur)



Uşaqlar "payız" sözünü söyləyirlər.

Sonra müəllim: - Uşaqlar, gəlin biz də payızın bu çağında meşəyə, çöllərə nəzər salaq. Görək oralarda həyat necədir? Nə üçün meşədə, çəmənlikdə kəpənəklər uçmur, cücülər görünmür?

Uşaqlar: - Kəpənəklər yaz gələnə kimi ağacların deşiklərində yatırlar. Yayda çıxıb uçuşurlar.

Müəllim: - Uşaqlar, isti havalarda yol kənarında tez-tez qurbağa və kərtənkələlərə rast gəlirik. Bəs onlar qışda haraya gedirlər?

3 Gülarə Rüstəmova. Uşaqların məktəb mühitinə adaptasiyası üzrə proqram. Bakı, 2011.

Uşaqlar: - Onlar heç yerə getmirlər: qurbağalar suyun dərinliyinə, ya da bataqlığın altına girib yatırlar. Kərtənkələlər isə qoca ağacların çürümüş kötüklərinin içərisinə girib yatırlar.

Müəllim: - Uşaqlar, daha hansı heyvanlar qış yuxusuna gedirlər?

Uşaqlar: - (uşaqların cavabları).

Müəllim: - Bəs bu heyvanlar qışı harada keçirirlər?

Uşaqlar: - Onlar yeri qazıb yuva düzəldir, qışda həmin yuvalarına girib orada yatırlar.

Müəllim: - Baxın, indi çox az quş qalıb. Quşların çoxu uçub, isti ölkələrə gedirlər. Həmin quşlara "köçəri quşlar" deyirlər. Onlar qışda yem tapa bilmədiklərinə və qalmağa yer olmadığına görə uçub isti ölkələrə gedirlər. Uşaqlar, biz sizinlə burada qalan quşlar barədə fikirləşək. Onlara yer düzəldək, yem verək ki, qışın soyuğuna dözə bilsinlər.

Uşaqlar meşə şəklinə baxaraq, gördüklərini təsvir etməyə çalışırlar.

Müəllim uşaqların diqqətini ağaclara, bitkilərə yönəldir. Yarpaqların, otların rəngi haqqında danışmalarını təklif edir. Sonra isə uşaqların diqqətini digər ağaclardan fərqli olaraq yarpaqları saralmamış ağaca yönəldir.

Müəllim: -"Uşaqlar, bu ağacın adı nədir?" (uşaqlar cavabı bilmədiyi təqdirdə müəllim onun küknar ağacı olduğunu söyləyir).

Müəllim uşaqların sözləri aydın, düzgün tələffüz etmələrinə, fikirlərini düzgün, əhatəli ifadə etmələrinə diqqət yetirir.

"Əşyanı tap" oyunu

Müəllim masanın üzərinə bir sırada müxtəlif əşyalar düzür və onlardan birini fikrində tutur. Uşaqlar isə nəzərdə tutulan əşyanı tapmaq üçün müəllimə müxtəlif suallar verirlər. Ancaq oyunun bir şərti var ki, o da müəllimin yalnız "bəli" və ya "xeyr" sözlərindən istifadə etməsidir. Əşyaların adlarını sadalamaq olmaz. Yalnız axtarış sahəsini daraldan suallar qəbul olunur. Uşaqlar nəzərdə tutulan əşyanı tapmaq üçün aşağıdakı alqoritmə əsasən suallar verməlidirlər.

Ortadakı əşyanı seçib adlandırmaq.

Düşünülmüş obyektin əvvəlkinə nisbətən hansı tərəfdə yerləşdiyini müəyyənləşdirmək. İlkin mərhələdə axtarışda iştirak etməyən əşyaları yığışdırmaq.

Qalan əşyalar arasından orta obyekti seçmək və adlandırmaq.

Düşünülmüş obyektin sonuncuya nisbətən hansı tərəfdə yerləşdiyini təyin etmək.

Məsələn: cərgəyə oyuncaqlar düzülüb: tütək, top, gəlincik, təbil, maşın, ayı, dovşan (düşünülmüş oyuncaq – tütək). Uşaqlar müəllimə suallar ünvanlayır:

- O, təbildir?
- Xeyr.
- O, təbildən sağdadır?
- Xeyr (təbildən sağda olan oyuncaqlar yığışdırılır).
- O, topdur?
- Xeyr.
- O, topdan soldadır?
- Bəli.
- O, tütəkdir?
- Bəli.

Qeyd: Bu oyunun 4-5 yaşlı uşaqlarla keçirilməsi məqsədəuyğundur.

"Beləsini tap" oyunu

Uşaqlara üzərinə bir neçə çiçək saplağı çəkilmiş vərəqlər paylanılır. Uşaqlara çiçəklərin hər birini müxtəlif rəngdə rəngləmək təklif olunur. Tapşırığı yerinə yetirən uşaqlar öz buketləri haqqında danışır. Məsələn, "Mən gül dəstəsi çəkmişəm. Çiçəklərin rəngi sarı, qırmızı və mavidir. O biri çiçək isə bir az tünd rəngdədir."

Bundan sonra uşaqlara otaqda həmin rəngdən olan əşyaları tapmaq təklif olunur.

"Ardını say" oyunu

Uşaqlar dairədə dururlar. Müəllim isə əlində top tutaraq, dairənin mərkəzində dayanır. Müəllim topu uşaqlardan birinə ataraq 1-dən 5-dək istənilən ədədi söyləyir (məsələn, müəllim deyir 2).

Uşaq topu tutur, 3 deyib, topu geri - müəllimə atır. Əsas qayda ondan ibarətdir ki, uşaq müəllimin söylədiyi rəqəmi təkrar etməsin.

“İşıqfor” oyunu

Müəllim uşaqlara küçə hərəkəti qaydalarını xatırladır və soruşur: - Uşaqlar, maşınların, insanların hərəkətini nə tənzimləyir?

Uşaqlar: - İşıqfor.

Müəllim: Düzdür, gəlin biz də dovşanlar üçün işıqfor düzəldək ki, onlar da yol hərəkəti qaydalarına əməl etsinlər.

Müəllim uşaqlara üzərinə ağ kağız yapışdırılmış boş kibrit qutuları paylayır və üzərinə plastilindən işıqforun rənglərini yapışdırmağı təklif edir.

Məşğələ prosesində uşaqların rəngləri düzgün ardıcıllıqla yapışdırmalarına nəzarət edir, onları istiqamətləndirir.

“Tülkü toyuq hinində” oyunu

Meydançanın bir tərəfinə toyuqların oturması üçün skamya qoyulur. Əks tərəfdə tülkünün yuvası olur.

Uşaqlardan biri tülkü, qalanları isə toyuğu təsvir edirlər. Müəllimin işarəsilə toyuqlar yerindən qalxıb, o yana-bu yana gəzişir, dənlənir, qanadlarını yanlara çırpırlar. Müəllim “Tülkü gəlir!” deyən kimi toyuqlar yerlərinə tərəf qaçır, tülkü isə onları tutmağa çalışır. Xüsusi xətdən o yana keçəndən sonra toyuqları tutmaq olmaz. Tülkü tutduğu toyuğu yuvasına aparır.

Qalan toyuqlar yenidən yerlərindən qalxır və oyun yenilənir.

Tülkü 2-3 toyuq tutduqdan sonra oyun bitir. Yeni tülkü seçilir.

“Yarpaqlar uçur” oyunu

Bax: Həftə 7

Həftə 10

“Bağda nə bitir?” oyunu

Uşaqlar dairə şəklində dayanırlar. Onlardan biri bağban olur (eyni zamanda bir neçə bağban da seçmək olar) və dairənin mərkəzinə keçir. Müəllim digər uşaqlara müxtəlif gül, meyvə və tərəvəzlərin təsviri olan kartları paylayır. Onlar növbə ilə kartlarındakı şəkillərin adını çəkmədən təsvirini verməyə başlayırlar. Bağban təsvir olunan bitkini tapmalıdır. Düzgün tapdığı halda o, həmin şəkli səbətinin içərisinə qoyur. Beləliklə, “bağban”ın məqsədi səbətin içinə mümkün qədər çox sayda bağ nemətlərinin şəklini yığmaqdır.

Oyun bir neçə dəfə müxtəlif “bağbanlar” ilə təkrar edilir. Səbətində çox sayda bağ nemətlərinin şəkli olan bağban oyunu udmuş sayılır.

“Diqqət, başladıq” oyunu

Müəllim uşaqları 2 qrupa (və ya fərdi olaraq) ayırır. Hər qrupun işləməsi üçün masanın üzərinə hazır həndəsi fiqurlar (dairə, kvadrat, üçbucaq), gül, vaqon və maşının rəngsiz şəkilləri qoyulur. Uşaqlar həndəsi fiqurları adlandırmalı və müəllimin tapşırığı əsasında onun içərisinə yapışdırılacaq şəkli rəngləməlidirlər. Müəllim uşaqları cəldlik, səliqəlilik, tapşırığı düzgün yerinə yetirmə, əməkdaşlıq etmə bacarıqlarına və digər meyarlara görə qiymətləndirir.

Oyun zamanı uşaqlar bir neçə qaydaya riayət etməlidirlər:

- Müəllimin işarəsi ilə başlamaq
- Hərəkətlərini bir-biri ilə əlaqələndirmək
- Mehriban, sakit işləmək və əməkdaşlıq etmək.

"Gözlənilməz şəkillər" oyunu

Müəllim uşaqlara ağ vərəqlər paylayır və deyir:

- Uşaqlar, sizə verilmiş 2-3 dəqiqə ərzində hər biriniz qarşınızdakı vərəqdə bir şəkil çəkməlisiniz. Vaxt bitəndən sonra mənim işarəmlə siz vərəqinizi sağ tərəfdəki yoldaşınıza ötürməlisiniz. Sol tərəfdə-ki yoldaşınızın sizə ötürdüyü şəkli götürüb onu çəkməyə davam edin. Beləliklə, hər dəfə mənim işarəmlə sizin birinci çəkdiyiniz şəkil sizə çatana kimi ötürülən şəkilləri davam edib çəkməlisiniz.

Oyunu musiqinin müşayiəti ilə keçirmək olar. Musiqi bitən kimi uşaqlar şəkilləri bir-birinə ötürməlidirlər. Hər uşağın şəkli ona çatana kimi oyun davam etməlidir. Qrupda uşaqların sayı çox olduğu halda, müəllimin rəyinə görə oyun dayandırıla bilər.

Məşğələnin sonunda ümumiləşdirmə aparılır.

"Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı" oyunu

Bax: Həftə 5

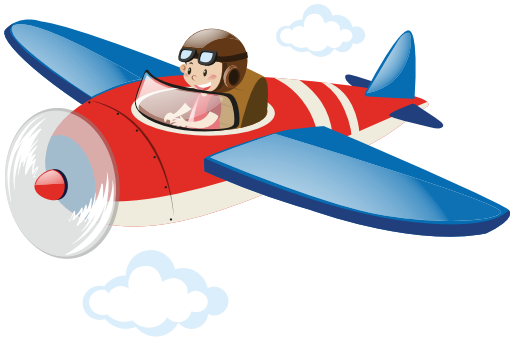
Həftə 11

"Sual-cavab" oyunu

Uşaqlar dairə şəklində dayanırlar. Onlardan birinin əlində top olur, sual verərək topu yoldaşına atır. Uşaq topu tutaraq, suala cavab verir və topu digər yoldaşına atır. Oyun beləcə davam edir. (Məsələn, "Əhvalın necədir?" (Yaxşı), "Sən istirahət günü harada idin?" (Atamla zooparka getmişdim), "Sən dünən axşam neyləyirdin?" (Televizorda cizgi filminə baxırdım), "Hansı oyunu daha çox sevirsən?" (Siçan-pişik), "Nəyi yeməyi xoşlayırsan?" (Konfeti) və s.

“Təyyarə” oyunu

Uşaqlara təyyarə düzəltmək təklif olunur. Plastilini diyirlədib, uzunsov yumru forma verilir. Sonra o, iki bərabər hissəyə - korpus və qanad hissələrinə bölünür. Sonra həmin hissələr + işarəsi kimi birləşdirilir, quyruq hissə bir qədər də dartıb uzadılır və ucu yuxarı əyilir. Uşaqlar arzu edərsə, təyyarənin təkərlərini də düzəldə bilər. Təyyarənin necə səs çıxardığı xatırladılır: “U-U-U”



“Kim sevinir?” oyunu

Uşaqlara paketdə müxtəlif emosional vəziyyətdə olan personajlar təsvir olunmuş kartlar paylanılır.

Müəllim: - Uşaqlar, əlinizdəki şəkillərə diqqətlə baxın. Mənim işarəmlə siz həmin sözə uyğun əhval olan şəkli qaldıracaqsınız: adam təəccüblənir, sevinir və s.

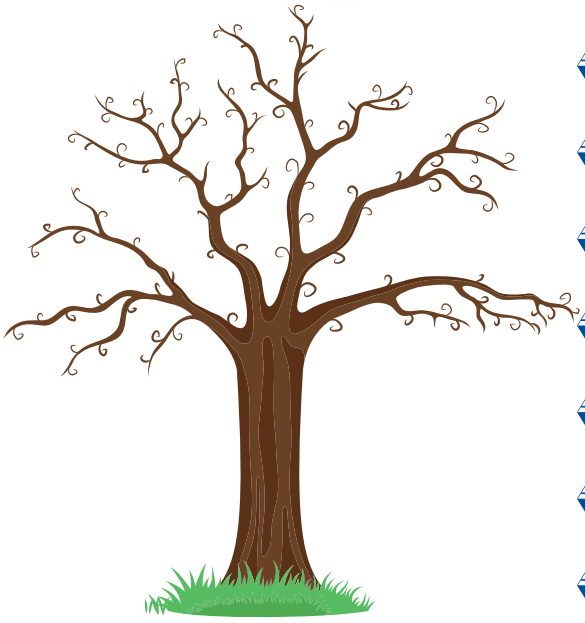
Hər bir uşaq şəkildəki təsviri ifadə edir.

“Yarpaqlar tökülür” oyunu

Müəllim uşaqlara “Qırmızıpapağın” ağacları çox sevdiyini danışır. Qırmızıpapaq yayda hər gün bağa gəlib ağaclara qulluq edirdi. Amma payız gələndə qız çox məyus oldu. (Müəllim böyük ağac şəkli çəkilmiş kağızı lövhədən asır. Amma bu ağacda bir dənə də olsun yarpaq yox idi).

Oyunun tapşırığı ondan ibarətdir ki, uşaqlar hərəsi hazır kəsilmiş bir yarpağı rəngləyib, həmin ağacdan assınlar.

İşin sonunda ağacda çoxlu yarpaqlar olur. Qırmızıpapaq çox sevinir.



Həftə 12

"Orxan niyə tək qaldı?" oyunu

Orxan güclü bir oğlan idi. Hamı ondan qorxurdu (Uşaqlardan bunun səbəbi soruşulur, fikirləri qəbul olunur, amma şərh olunmur). Necə də qorxmasınlar! Yoldaşlarını döyür, qızlara daş atır, böyüklərə sifət turşudurdu. Toplan adlı itinin quyruğunu əzib, Məstan adlı pişiyinin bığlarını qoparmışdı. Hətta tikanlı kirpini şkafın altına qovmuşdu. Bunlar azmış kimi, doğmaca nənəsinə qarşı nəzakətsiz davranırdı. Orxanın heç kəsdən və heç nədən qorxusu yox idi. O, bununla fəxr edirdi. Amma fəxr etməyi çox çəkmədi.

Elə bir vaxt gəldi ki, oğlanlar Orxan ilə oynamaq istəmədilər, onu tərk etdilər. O da qızların yanına getdi. Ancaq ən mehriban qızlar belə ondan üz çevirdilər. Sonra Orxan Toplanın yanına getdi, o isə küçəyə qaçdı. Orxan istədi ki, Məstanla oynasın, o da şkafın üzərinə hoppanaraq oğlana acıqlı baxışlarla baxdı. Orxan fikirləşdi ki, şkafın altındakı kirpini çıxarsın. O isə çoxdan şkafın altından qaçıb getmişdi. Orxandan incimiş nənəsi də heç gözünün ucu ilə nəvəsinə baxmırdı. Qoca nənə bir küncdə oturub corab toxuyur, qaşqabaqlı görünürdü. Beləcə, ən qorxulu hadisə baş verdi: Orxan tək qaldı!

Hekayəni danışdıqdan sonra müəllim uşaqlara suallar verir:

1. Niyə heç kəs Orxan ilə oynamaq istəmirdi?
2. Orxan necə davranmalı idi ki, hamı onunla oynasın?
3. İnsanlar heyvanlara qarşı necə davranmalıdır?
4. Dost qazanmaq asandırmı?
5. Dostluq üçün insanın güclü olması vacibdirmi?
6. İnsan özünə necə dost qazana bilər?

Uşaqların cavablarından sonra müəllim mehriban ab-hava yaratmaq üçün onlarla hər hansı bir hərəkətli oyun keçirir.

"Sehrli söz" oyunu

Uşaqlar dairə şəklində dayanırlar. Müəllim onlardan soruşur: "Uşaqlar, biz bir-birimizdən bir şey xahiş edəndə, necə deyirik? (və yaxud necə deməliyik?) Hansı sehrli sözü deyirik?" (o, "zəhmət olmasa" sözünü xatırladır).

Daha sonra uşaqlara müxtəlif təlimatlar verilir. Əgər təlimatın əvvəlində aparıcı "zəhmət olmasa" sözünü desə, uşaqlar həmin hərəkəti edəcək, deməsə, etməyəcəklər. Məsələn, "Zəhmət olmasa, əyləşin!", "Zəhmət olmasa, irəli gəlin!" və s. dedikdə

uşaqlar buna əməl edirlər. Səhv edən uşaq dairənin içinə daxil olub müəyyən tapşırığı (məsələn, şeir deməli, hoppanmalı, mahnı oxumalı və s.) yerinə yetirməlidir.

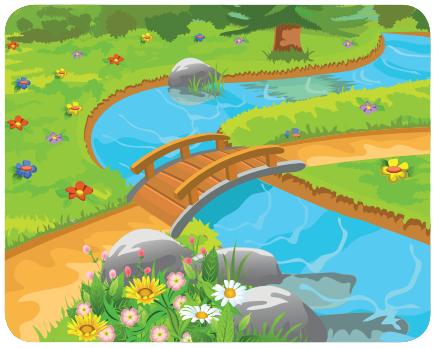
"Cırtdanın sualları"[4]

Müəllim uşaqlara Cırtdanı xatırladıb, deyir: "Uşaqlar, Cırtdan çox cəsarətli və ağıllıdır. Amma Cırtdanın da bilmədiyi şeylər var və o, bunları sizdən öyrənmək istəyir. Gəlin Cırtdanın suallarına cavab verək.

1. Hansı fəsilləri tanıyırsınız?
2. Göy qurşağının hansı rəngləri var?
3. Hansı nəqliyyat növləri var?
4. Hansı heyvanları tanıyırsınız?
5. Hansı quşları tanıyırsınız?
6. Hansı ağacları tanıyırsınız?
7. Yolu haradan keçmək lazımdır?
8. İşıqforun işıqlarının mənası nədir?

Müəllim sualları "Cırtdanın" məktubundan oxuyur və cavablarını uşaqlardan almağa çalışır. O, digər uşaqları da sual-cavab prosesinə cəlb edərək, deyir: "Daha nəyi əlavə etmək olar?"

"Çayın üzərindən keç" oyunu



Müəllim iki xətt çəkir (müəssisənin içərisində kəndirdən istifadə etmək olar) və uşaqlara deyir: - Uşaqlar, bu, çaydır.

Sonra müəllim "çayın" üzərinə taxta lövhə-körpünü (uzunluğu 2,5 m., eni isə 25-30 sm.) qoyur.

- Çayın o biri sahilində qəşəng güllər bitir (yerə rəngbərəng kağız və ya parça qırıntıları səpələnir), gəlin, onları toplayaq. Bunun üçün əvvəlcə, çayın o biri sahilinə keçməliyik.

Uşaqlar biri-birinin ardınca "çayı" keçir və gülləri toplayırlar (əyilir, dururlar), sonra isə yerlərinə qayıdırlar. Tapşırıqlar 2-3 dəfə təkrar olunur.

Müəllim diqqət etməlidir ki, uşaqlar taxta lövhənin üzəri ilə ehtiyatla getsinlər və biri-birini itələməsinlər. "Ehtiyatlı olun, çaya düşərsiniz".

4 Gülarə Rüstəmova.Uşaqların məktəb mühitinə adaptasiyası üzrə proqram. Bakı, 2011.

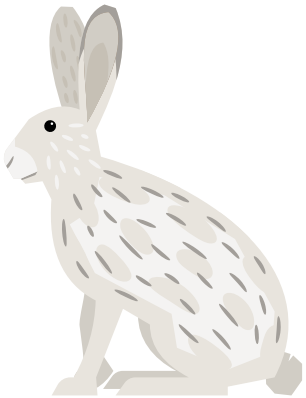
“Yağış və quşlar” oyunu
Bax: Həftə 8

Həftə 13

“Qışda dovşanlar niyə ağ olur?”

Bir qış günü Şaxta və dovşan meşədə görüşdülər. Şaxta lovğalanaraq dedi:

- Mən meşənin ən güclüsüyəm. Hamını dondurar, buza çevirər və qalib gələrəm.



Dovşan dedi: - Lovğalanma, Şaxta baba, qalib gələ bilməzsən.

- Yox, qalib gələrəm!

- Gələ bilməzsən! - deyə dovşan öz sözündə durdu.

Bir-biriləri ilə mübahisə etdikdən sonra Şaxta yaman hirsləndi, dovşanı dondurmağı qərara alıb dedi:

- Ay dovşan, görərsən, mən sənə qalib gələcəm.

- Görərik.

Şaxta dovşanı dondurmağa başladı. Hər tərəf soyuq oldu, buzlu küləklər əsdi, hər yeri qar bürüdü. Dovşan isə var gücü ilə hoppanır, tullanırdı ki, ona soyuq olmasın, qızışsın. O, qarın üstündə dığırlanır və şən bir mahnı oxuyurdu:

Mən soyuqdan qorxmuram,

Hoppanıram, qaçıram,

Qızdırır günəş məni,

Dondurmaz Şaxta məni.

Şaxta dovşanı dondurmaqdan yorulur və öz-özünə fikirləşir: “Bu nə yaman qoçaq dovşandır!”. Sonra əvvəlkindən də bərk küləklər əsdirir, elə soyuqlar yaradır ki, ağacların qabıqları partlamağa başlayır. Dovşan isə heç vecinə almır, bir təpəyə dırmaşıb, o biri təpədən aşır. Şaxtada taqət qalmır, dovşan isə donmağı heç fikirləşmir. Şaxta yorulub deyir.

- Səni dondurmaq olar, ay dovşan? Sən nə yaman qoçaqsan?!

Uduzduğunu anlayan Şaxta dovşana yadigar olaraq ağ xəz dəri bağışlayır və beləliklə, o vaxtdan dovşanlar qışda ağ geyimdə gəzirlər.

"Ağcaqanadı tut" oyunu

Uşaqlar dairədə bir-birilərindən bir qədər aralı dayanırlar. Müəllim əlində 1-1,5 metr uzunluqda ipə bağlanmış çubuq tutaraq, dairənin ortasında dayanır. İpin üzərinə kağızdan hazırlanmış ağcaqanad və kəpənəklər yapışdırılır.

Müəllim ipi uşaqların başı üzərində bir qədər hündürdən fırladır və deyir: "Ağcaqanad" (kəpənək) uçur. Uşaqlar yerlərində yuxarıya doğru tullanır və onu iki əllə tutmaq istəyirlər. Ağcaqanadı kim tutursa, o deyir: "Mən tutdum!"

Nəzarət etmək lazımdır ki, uşaqlar tullanan zaman dairə kiçilməsin. Müəllim ipi fırladarkən onu gah aşağı salır, gah da yuxarı qaldırır ki, uşaqlar ağcaqanadı tuta bilsinlər.

"Çayın üzərindən hoppan" oyunu

Bax: Həftə 7

Həftə 14

"Bilirsənmi?" oyunu

Müəllim uşaqlara deyir:

- Uşaqlar, ovçu Pirim həm meşə, həm ev heyvanlarını çox yaxşı tanıyır. Heyvanlar da onu tanıyır. İndi Ovçu Pirim sizi yoxlamaq istəyir ki, görək siz heyvanları necə tanıyırsız?

Müəllim uşaqlara 4 söz deyir, onların biri əvvəlki üç sözə nisbətən fərqli olmalıdır. Uşaqlar uyğun olmayan sözü tapıb, seçimlərini izah etməlidirlər.

1. Ayı, qoyun, at, inək (ayı - vəhşi heyvandır)
2. Qoyun, inək, at, it (it ət yeyən, digərləri isə otyeyən)
3. Meymun, fil, qoyun, zürafə (qoyun - ev heyvanıdır)
4. Canavar, ayı, dəvə, tülkü (dəvə - meşə heyvanı deyil)
5. Sərçə, qaranquş, toyuq, göyərçin (toyuq - ev quşudur, uçmur)
6. Tülkü, canavar, sərçə, at (sərçə - quşdur)

7. Şir, canavar, tülkü, meymun (meymun - ət yemir)
8. Quzu, çəpiş, küçük, at (at - bala deyil)
9. Qaz, at, qoyun, inək (qaz- quşdur)

"Ardıcıllığı qururuq" oyunu

Bir dəst böyük və bir dəst kiçik kubiklər götürülür. Oyunun qaydasına əsasən əvvəlcə böyük kubikləri yan-yana düzmək, sonra isə kiçik kubikləri böyük kubiklərin qarşı tərəfində düzmək lazımdır.

Müəllim stolun üstünə bir böyük kubik və bir balaca kubik qoyur. Sonra uşaqlardan birini dəvət edib, ona əvvəlcə bir böyük kubik verin ki, o, bunu böyük kubiklərin yanına qoysun, sonra yenə də bir böyük kubik verin, uşaq yenə də bunu böyük kubiklərin sırasına qoymalıdır. Bundan sonra böyük kubiklərin qarşısına qoymaq üçün uşağa kiçik kubik verin. Əgər o, düzgün etmirsə, ona istiqamətverici suallarla müraciət edin. Çalışmaq lazımdır ki, məşğələnin sonunda uşaq bunu sərbəst edə bilsin.

Bu oyunu rəngli kubiklərlə də etmək olar.

Digər variant. Ağ və qara dama daşlarını götürün və onları fasilələrlə ayrı-ayrı sıralarda düzün. Sonra isə uşağa bunu davam etdirməyi təklif edin.

"Topu səbətə at" oyunu

Bax: Həftə 4

"Bayrağa kim tez çatar" oyunu

Bax: Həftə 4

Həftə 15 - təkrar

Həftə 16

"Ustalar" oyunu

Oyun əlin kiçik motor hərəkətlərini, təxəyyülün və əməkdaşlıq etmək bacarığının inkişafı məqsədilə keçirilir.

Müəllim uşaqları iki qrupa bölür. Birinci qrup - bənnalar evin kəsilmiş hissələrini (Müəllim öncədən hissələri kəsib hazırlamalıdır), digər qrup - ustalar isə gəminin hissələrini yerinə yapışdırmalıdırlar. Tapşırığı cəld və səhvsiz yerinə yetirən qrup qalib gəlir.

Oyun zamanı müəllim uşaqları əməkdaşlığa sövq edərək, bir-birinə yardım etməyə yönəltməlidir.

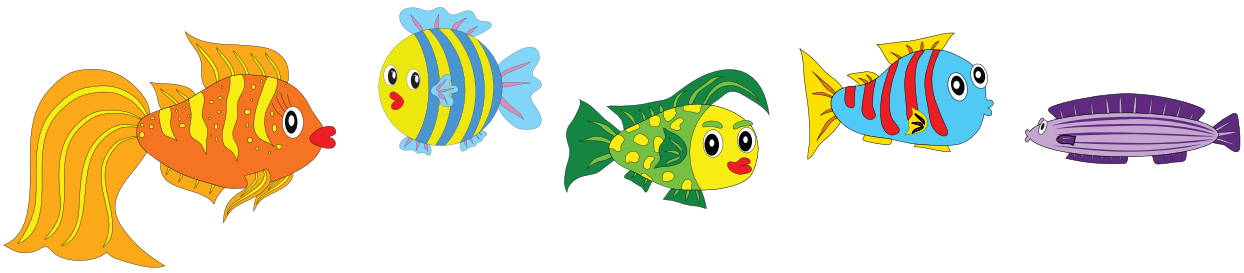
Turpun nağılı

Biri var idi, biri yox idi. Bir baba ilə nənə var idi. Bir gün baba bostanda turp əkdi. Bir müddət keçəndən sonra turp yetişdi. Ancaq baba nə qədər çalışsa da, turpu yerindən çıxarda bilmir. Bacarmadığını görəndə nənəni köməyə çağırır. Nənə də yürüyə-yürüyə babaya köməyə gəlir. Nənə babadan, baba da turpdan yapışır. Dartdılar, dartdılar, çıxara bilmədilər. Onda nənə çarəsiz qalıb nəvəni köməyə çağırır. Nəvə də qaça-qaça nənəsinin köməyinə gəlir. Nəvə nənədən, nənə babadan, baba da turpdan yapışır. Dartdılar, dartdılar, çıxara bilmədilər. Yorulub əldən düşəndən sonra nəvə alabaşı çağırır. Alabaş da tullana-tullana nəvənin köməyinə gəlir. Alabaş nəvədən, nəvə nənədən, nənə babadan, baba da turpdan yapışır. Dartdılar, dartdılar, çıxara bilmədilər. Turpu yerindən çıxara bilmədiklərini görən alabaş pişiyi köməyə çağırır. Pişik də miyolduya-miyolduya alabaşın köməyinə gəlir. Pişik alabaşdan, alabaş nəvədən, nəvə nənədən, nənə babadan, baba da turpdan yapışır. Dartdılar,

dartdılar, yenə də çıxara bilmədilər. Onda pişik dostu siçanı köməyə çağırır. Siçan pişikdən, pişik alabaşdan, alabaş nəvədən, nəvə nənədən, nənə babadan, baba da turpdan yapışır. Dartdılar, dartdılar, axır ki, turpu çıxartdılar.

"Akvariumda balıqlar" oyunu

Müəllim lövhədən akvariumda müxtəlif rəngli balıqlar təsvir olunmuş şəkli asır. Uşaqlara isə balığın konturları çəkilmiş kartlar paylanılır. Uşaqlar asılmış şəkildəki balıqlara diqqətlə baxıb, öz kartlarındakı balıqları eynilə rəngləməlidirlər. Eyni zamanda rənglədikdən sonra rəngləri adlandırmalı, şəkildəki balıqla müqayisə etməlidirlər.



"Otaqda gəzinti" oyunu

Otağın müxtəlif tərəflərinə müxtəlif əşyalar təsvir olunmuş tablolar qoyulur. Uşaqlarla otaqda gəzərək, diqqətlərini orada olan əşyalara (tablodakı şəkillərə) cəlb edərək, suallar verin. Məsələn, otaqdakı mebellər, tavan, pəncərə və s. Bu zaman ifadə etdiyiniz söz təxminən belə olmalıdır. "Bu nədir?"-"Bu tavadır", "Bəs qazan haradadır?", "Göstər görüm xalça haradadır?" –"Bizim çox gözəl xalçamız var." Bəs o, nəyin üstündədir? –"O, döşəmədədir". "Göstər görüm bizim döşəmə haradadır?" və s.

Uşaqların düzgün cavab vermələrinə, fikirlərini tam ifadə etmələrinə diqqət etmək lazımdır.

"Çayın üzərindən keç" oyunu

Bax: Həftə 12

"Təyyarə"

Bax: Həftə 11

Həftə 17

"Balaca aşpazlar" oyunu

4-5 nəfər uşaq qazanı təsvir edərək, dairədə dayanır. Müəllim deyir:
- Biz indi kompot hazırlayacağıq.

Qalan uşaqlar isə kənarda dayanır. Hər bir iştirakçı hansı meyvə (alma, armud, albalı və s.) olacağını fikirləşir. Müəllim qazana hansı meyvəni tökəcəyini növbə ilə söyləyir. Öz "adını" eşidən uşaq dairəyə gəlir. Bütün "meyvələr" dairəyə gələnə qədər oyun davam edir. Nəticədə dadlı kompot alınır.

Bu qayda ilə "yemək" və ya "salat" hazırlamaq olar.

"Mənə çat" oyunu

Bax: Həftə 1

Həftə 18

"Topu səbətə at" oyunu

Bax: Həftə 4

"Bayrağa kim tez çatar" oyunu

Bax: Həftə 4

Həftə 19

"Ən yaxşı dost kimdir?"

Uşaqlara ən yaxşı dostunun şəklini çəkmək təklif olunur. Sonra söhbət aparılır:

- Kimi özünün ən yaxşı dostu hesab edirsən? Nə üçün? İnsan özünü necə aparmalıdır?

Müzakirənin gedişində xoş ünsiyyət qaydaları formalaşır. Məsələn:

- Dostlarına kömək et.

- Birlikdə oynamağı və məşğul olmağı öyrən. Onlarla bölüş.
- Əgər pis hərəkət etmisənsə, bunu etiraf eləməkdən qorxma, üzr istə.
- Dalaşmaq olmaz, hamı birlikdə oynamalıdır.
- Yoldaşlarının köməyə ehtiyacı olarsa, kömək etmək lazımdır və s.

"Kim sevinir"

Bax: Həftə 11

"Nə üzür, nə batır?" oyunu

Uşaqların bəzi əşyaların batması, bəzilərinin isə suyun üzərində qalması səbəbləri haqqında düşünmələri üçün onlara təcrübi yolla mövcud olan qanunauyğunluğu aşkara çıxarmağa kömək etmək məqsədilə müəllim metal və taxtadan əşyalar: xətkeş, qaşıq, düymə, karandaş, mismar və digər əşyalar seçir. Otağa içərisinə su doldurulmuş ləyən gətirilir. Uşağa onlardan hansının batıb-batmamasını tapmağı təklif edir (Əşyalar təsadüfi sıra ilə təklif olunmalıdır). Uşaq əşyaları su ilə doldurulmuş ləyənə atmaqla öz fikirlərini praktik olaraq yoxlaya bilir. Qoy uşaq batan və üzən əşyaları ayrı-ayrılıqda yığsın. Bütün əşyalar yoxlanılandan sonra (bəlkə də əvvəl) uşaq kağız, taxta əşyaların üzüb, metal əşyaların batmasını anlayacaq. Əgər bunu bacarmasa, onu düzgün nəticəyə doğru istiqamətləndirmək lazımdır.

"Ağcaqanadı tut" oyunu

Bax: Həftə 13

"Çayın üzərindən hoppan"

Bax: Həftə 7

Həftə 20

"Peşələr" oyunu

Müəllim uşaqlara şəkillərdə təsvir olunmuş peşələri göstərir və onları adlandırmağı təklif edir. O, hər bir peşə haqqında uşaqlardan məlumat alır və uşaqların diqqətini həmin peşələrin insanlara nə kimi faydası olduğuna cəlb edir. Sonra müəllim hər bir uşağa istədiyi peşəni əks etdirən şəkli seçib, rəngləməyi təklif edir.

Məşğələnin sonunda uşaqlar dairə şəklində əyləşirlər. Müəllim onlara səssiz, mimika, jestlər və bədən hərəkətləri vasitəsilə müəyyən bir peşəni təsvir edir. Uşaqlar peşənin adını tapmağa çalışırlar. Düzgün tapan uşaq başqa bir peşəni jestlər vasitəsilə göstərməlidir. Müəllim bütün uşaqların oyunda iştirakını təmin etməlidir.

"Hədəfə vur" oyunu

Oyun zamanı müxtəlif ölçülü toplardan və üzmək üçün istifadə edilən hava ilə doldurulan dairələrdən, çənbərdən istifadə etmək olar. Müəllim dairəni üfüqi şəkildə tutur və uşaqdan topu ataraq dairədən keçirməyi təklif edir. Əvvəlcə uşaq topu yaxın məsafədən dairənin içərisinə atır. Sonra isə dairəni uşaqdan yavaş-yavaş uzaqlaşdırmaq lazımdır.

Sonra isə dairəni şaquli istiqamətdə tutaraq, uşaqlara çalışmanı təkrarlamağı təklif edin.

"Siçanların maneələr arasından dolama qaçışı"

Bax: Həftə 5

Həftə 21

"Nəqliyyatı tap" oyunu

Bu oyunun keçirilməsində məqsəd uşaqların nəqliyyat və onun növləri haqqında təsəvvürlərini genişləndirmək, təsvir (və ya tapmaca) əsasında əşyaları tanımağı, təfəkkür və nitq fəallığını möhkəmləndirməkdir.

Müəllim tapmacanı söyləyir, uşaqlar fikirləşib cavab verirlər. Düzgün cavabdan sonra həmin nəqliyyat növünün şəkli göstərilir və uşaqlara bu haqda əlavə bildiklərini söyləmək təklif olunur.

Məşğələnin sonunda ümumiləşdirmə aparılır və bütün uşaqlar rəğbətləndirilir.

Quş deyil, qanadı var,
Quşlardan yeyin uçar.

(Təyyarə)

O nədir ki, yeməyi benzindir,
Ayaqları rezindir?

(Avtomobil)

Yaraşıqlı, dəmir ev,
Çoxlu sərnişini var.
Ayaqqabısı rezin,
Yeməyi isə benzin.

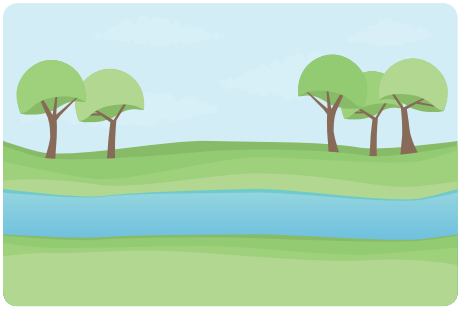
(Avtobus)

Bu dəmir at-yulaf yemir,
Ayaqları-iki təkər.
Harasa getmək istəsən,
Üstünə min, irəli çap!

(Velosiped) və s.

"Maşın" oyunu

Uşaqlara plastilini hissə-hissə qoparıb, maşının korpusu və təkərlərini düzəltmək təklif olunur. İki dənə kibrit çöpündən istifadə edərək, təkərlər çöplərin kənarlarına yapışdırılır, maşının korpusunda pəncərələr cızılaraq, qeyd olunur.



"Çayı necə keçək?" oyunu

Müəllim uşaqlara çay təsvir olunmuş şəkil paylayır və deyir:

- Uşaqlar çayın o biri tərəfində qalıblar. Gəlin, onlara kömək edək. Biz nə etməliyik ki, uşaqlar çayın bu biri sahilinə keçərək, evlərinə gedə bilsinlər.

Uşaqların fikirləri dinlənilir. Qərara alınır ki, əgər çayın üzərində körpü olarsa, uşaqlar çayı keçib, evlərinə gedə bilərlər. Müəllim uşaqlara çayın üzərində körpü çəkməyi təklif edir.

"Dayan!" oyunu

Uşaqlar böyük dairədə biri-birinin ardınca qaçırlar. Müəllim birdən deyir: ***"Dayan!"*** Uşaqlar dayanır. Müəllim dairənin mərkəzinə gəlir, uşağın adını çəkir və topu yuxarı atır. Qalan uşaqlar dairədə qaçmağa davam edirlər. Adı çəkilən uşaq isə topu tutmağa çalışır, dairənin mərkəzinə gəlir, topu yuxarı atır və deyir: "Dayan!" Uşaqlar dayanırlar. Həmin uşaq isə başqa bir uşağın adını çəkir. Oyun beləcə davam edir.

Topu uşağın əlinə deyil, yuxarı atmaq lazımdır.

"Tülkü toyuq hinində"

Bax: Həftə 9

Həftə 22

"Ustalar" oyunu

Bax: Həftə 16

"Avtobus" oyunu

Müəllim uşaqlara müraciət edir: - Uşaqlar, siz səyahət etməyi sevirsiniz? *(Uşaqların cavabları)*

Müəllim: - Mən sizə bir tapmaca deyəcəyəm, siz onun cavabını tapsanız, nədə səyahət edəcəyimizi biləcəksiniz.

Yaraşıqlı, dəmir ev,
Çoxlu sərnişini var.
Ayaqqabısı rezin,
Yeməyidəki benzin.

(Avtobus)

Müəllim: - Bəli, uşaqlar. Biz bu gün avtobusla səyahət edəcəyik. Bəs avtobusu kim idarə edir? *(Uşaqların cavabları)* Abtobusda gedən adamları necə adlandırırlar? (Sərnişinlər) Bəs sərnişinlər hansı qaydalara əməl etməlidirlər? (Özlərini mədəni aparmalıdırlar.) Bəs avtobusda nəyi etmək olmaz? (Qışqırmaq, səs salmaq, başını, əllərini pəncərədən bayıra çıxarmaq)

Müəllim: - İndi yola düşə bilərik. Bizə sürücü lazımdır. (Uşaqlardan biri ilə sürücü təyin edilir) İndi isə yerlərinizə əyləşin.

Dayanacaqda avtobus dayanır, yaşlı bir adam avtobusa minir.

Müəllim: - Nə etmək lazımdır? (Uşaqlardan biri qalxıb, yerini "qocaya" verir.)

Avtobus yoluna davam edir. Növbəti dayanacaqda avtobusa uşaqlı bir qadın minir. Yenə uşaqlardan biri qalxıb, yerini uşaqlı qadına verir və deyir: - Buyurun əyləşin.

Uşaqlı qadın "Çox sağ ol!" - deyib, ona təşəkkür edir.

Müəllim: - Aha, uşaqlar, biz gəlib öz uşaq bağçamıza çatdıq.

Uşaqlar sürücüyə təşəkkür edib, avtobusdan düşürlər.

"Səyahət edən barmaqlar" oyunu

Bu oyunu 4-5 yaşlı uşaqlarla keçirmək daha məqsədəuyğundur. Müəllim qabaqcadan lövhədə iki ev şəkli çəkir. Onun müxtəlif guşələrində barmaqların səyahəti üçün «körpücüklər» var. Uşaqlar barmaqlarını lövhəcikdən çəkmədən bir evdən digərinə keçməlidirlər. Əvvəlcə iki barmaqla "səyahət" etmək lazımdır, sonra isə bütün barmaqlardan istifadə etmək lazımdır. Həm də bir barmağı lövhəyə toxundurmadan, digərini lövhədən çəkmək olmaz.

Refleksiya. Məşğələnin nəticəsinin ümumiləşdirilməsi.

"Mən yol hərəkəti qaydalarını bilirəm"

Yolun hərəkət hissəsi və piyadalar üçün keçid düzəldilir. Yolu keçmək imitasiyası ya fərdi formada, ya da kollektiv formada həyata keçirilir. (Yolu zolaqlanmış yerdən keçmək lazımdır, işıqforun qırmızı işığı yanarkən yolu keçmək olmaz və s.)

Həftə 23

"Bu qaydalar mühümdür" oyunu

Uşaqlara şəkilli kartlar təqdim olunur. Uşaqlar şəkilləri toplaya-toplaya yad adamlarla rastlaşma vəziyyəti haqqında danışırlar. Uşaqlar götürdükləri şəkillər haqqında danışır. Müəllim onlara bu barədə bir qədər məşq etməyi təklif edir.

Uşaqlar növbə ilə qaydanı biri-birinə deyirlər:

1. Əgər qapını yad adam döyürsə və səsini çıxarmırsa, qətiyyən qapını açmaq olmaz.
2. Əgər yad adam sənə konfet verərsə, maşında gəzdirmək istərsə, sən ona ancaq "YOX" deməlisən.
3. Əgər yad adam səni gəzməyə aparmaq və ya sənə oyuncaq vermək istəsə, qətiyyən razılaşma.
4. Yad adamlara evinizdə nə olması haqqında danışmayın. Əgər siz bu qaydaları unutsanız, başınıza bədbəxt hadisələr gələ bilər.

"Mən ayaqqabımın bağını bağlaya bilirəm" oyunu

Müəllim üst hissəsindən deşiklər açılmış karton qutunu stolun üstünə qoyur (Deşiklər ayqqabının deşiklərindən böyük olmalıdır). Müəllim uşaqlara izah edə-edə, ayaqqabı bağlarını götürüb qutunun deşiklərindən keçirir. İşin davamını yerinə yetirməyi uşaqlara təklif edir. Uşaq bağı deşikdən keçirir, müəllim isə onu tutub digər tərəfə çəkir. Sonra isə qutunu çevirir ki, uşaq bağları digər tərəfdən keçirə bilsin.

Qeyd: Sonra isə rollarınızı dəyişə bilərsiniz - Siz bağları qutuda açılmış deşiklərə keçirin, uşaq isə onu dartsın.

Bütün uşaqların iştirak etməsi məqsədəuyğundur.

"Mənə çat" oyunu

Bax: Həftə 1

Həftə 24

"Təhlükəli əşyalar aləmində" oyunu

Müəllim məişət əşyalarını uşaqlara nümayiş etdirir. Əgər həmin əşya təhlükəlidirsə, uşaqlar ayaqlarını yerə döyəcləyirlər. Əgər təhlükəsizdirsə, o zaman əl çalaraq alqışlayırlar.

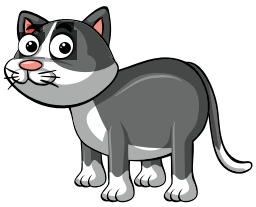
"Keçilər körpüdə" oyunu

İki uşaq müxtəlif tərəflərdən taxta lövhənin üzəri ilə bir-birilərinə doğru gəlirlər. Ortada rastlaşanda 180 dərəcə dönüb, hərə öz tərəfinə qayıdır.

Müəllim diqqət etməlidir ki, uşaq geri dönərkən lövhədən kənara düşməsin.

"Bala pişiklər və itlər" oyunu

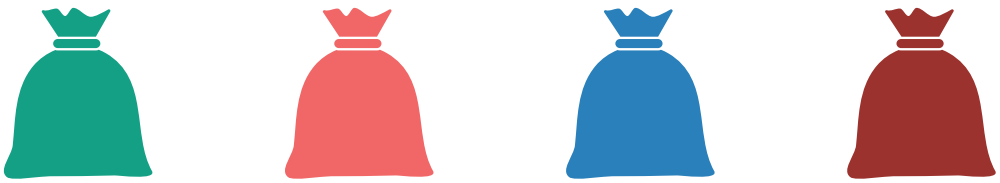
Uşaqlar 2 yarım qrupa - itlərə və pişiklərə bölünür. Pişiklər gimnastika nərdivanının yanında, itlər isə gimnastika skamyasının yanında dayanırlar. Müəllim birinci qrupa - pişiklərə yüngül, yumşaq qaçmağı təklif edir. Müəllimin "itlər!" sözündən sonra ikinci qrup uşaqlar "ham-ham" edə-edə pişiklərin üzərinə gedirlər. "Pişiklər" miyoldayaraq, divar nərdivanına dırmanırlar. "İtlər" öz yerlərinə qayıdırlar. 2-3 dəfədən sonra uşaqlar rollarını dəyişirlər.



"Kisəciyi yerə salma" oyunu

Döşəməyə 2-3 metr uzunluqda qalın ip uzadılır. Uşaq ipin yanına gəlib, başında kiçik qum kisəciyi ilə ipin üzəri ilə yeriyir. Yeriyərkən uşaq kisəciyi yerə salmamağa çalışır.

Kisəciyi başqa əllə tutmaq olmaz. Əgər kisəcik yerə düşərsə, onu qaldırıb, başa qoymaq və oyuna davam etmək lazımdır.



Həftə 25

"Mənim sevimli məşğuliyyətim" oyunu

Uşaqlar dairə şəklində düzülmüş stullarda əyləşirlər. Müəllim "Mən ən çox... sevirəm" sözləri ilə oyuna başlayır və bu ifadəyə ən çox sevdiyi bir şeyin adını əlavə edir (bu hansısa oyun, yemək, sevdiyi insan və ya əşya adı ola bilər). Növbəti oyunçu eyni ifadəni təkrarlayaraq, ona öz sevdiyini əlavə edir və s. Oyun bütün uşaqların öz sevdiyi şeyi deyənə qədər davam edir.

Çalışmaq lazımdır ki, uşaqlar sözləri düzgün və fikirlərini tam ifadə etsinlər.

"Fərqi tap" oyunu

Bax: Həftə 2.

"Qatar" oyunu

Bax: Həftə 1

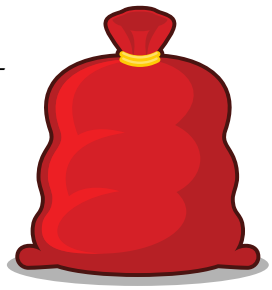
"Mən ayaqqabımın bağını bağlaya bilirəm"

Bax: Həftə 23

Həftə 26 - təkrar

Həftə 27

"Sehrli torba" oyunu



Müəllim bir torbanın içərisinə müxtəlif əlamətlərinə görə (bərk - yumşaq, böyük - balaca, tüklü - hamar; müxtəlif formalı - dairəvi, kvadrat, üçbucaq) taxtadan, dəmirdən, parçadan, plastmasdan, kağızdan və s.-dən ibarət əşyalar qoyur. Əşyaların sayı ən azı uşaqların sayı qədər olmalıdır. Uşaqlar növbə ilə əlini torbanın içərisinə salır, bir əşya seçir və

əllərini torbadan çıxarmadan həmin əşyanın əlamətlərini sadalayıb, onun nə olduğunu tapmağa çalışırlar. Bütün uşaqlar oyunda iştirak edir. Uşaqlar əlamətləri sadalayarkən eyni zamanda digərləri də onun nə olduğunu taparaq, söyləyə bilərlər.

"Bizə kim qonaq gəlib?" oyunu

Oyunun əvvəlində müəllim uşaqlara deyir ki, indi biz qonaqlarımızı qarşılayacağıq. Uşaqların vəzifəsi qonaq gələnin kim olduğunu tapmaqdır. Müəllim uşaqlardan heyvanları təsvir etmək üçün oyunçuları seçir. Bunu uşaqlar jest, mimika, səsi yamsılamaqla edə bilərlər (Məsələn, iti təsvir edən oyunçu "quyruğunu" yelləməli, əllərini qatlayaraq, sinə qarşısında tutmaq, hürmək və s.). Qalan uşaqlar tamaşaçı olurlar. Heyvanları təsvir edən oyunçular növbə ilə tamaşaçıların qarşısına çıxırlar. Tamaşaçı uşaqlar gələn qonağın kim olduğunu tapmalı, onu xoş qarşılayıb, öz yanlarında əyləşdirməlidirlər.

"Kim topu uzağa atar" oyunu

Uşaqlar əllərində toplar, işarələnmiş xəttin və ya kəndirin arxasında dayanırlar. İşarə üzrə topu uzağa tullayırlar. Hər bir uşaq tulladığı topun hara düşdüyünü bilməlidir. Növbəti siqnala əsasən öz topunun arxasınca qaçmalı, topu götürüb, başı üzərinə qaldırmalıdır. Bundan sonra uşaq geriyə, xəttin arxasına qayıtmalıdır. Göstərişə əsasən topu sağ və sol əllə atırlar.

"Kisəciyi yerə salma" oyunu

Bax: Həftə 24

Həftə 28

"Mağaza" oyunu

Uşaqların biri "satıcı", qalanları isə "alıcı" olur. Mağazanın piştaxtasında müxtəlif əşyalar yerləşdirilir. "Alıcı" alacağı əşyanı göstərmir, onu təsvir edir: nə üçün alır, o nəyə yarayır. Satıcı alıcının hansı əşyanı almaq istədiyini başa düşməli və verməlidir.

“Necə getmək olar?” oyunu

Müəllim: - Uşaqlar bizim dovşanın qulaqları ağrıyır. O neyləməlidir?

Uşaqlar: - Həkimə getməlidir.

Müəllim: - Bəs həkimi harada tapsın?

Uşaqlar: - Xəstəxanada.

Müəllim: - Bəs xəstəxana haradadır? və s.

Uşaqlar xəstəxananın harada yerləşdiyini, oraya necə getməyi söyləyirlər.

Həmçinin mağazaya, kitabxanaya “getmək” olar.

Qeyd: Kiçik yaşlılarla oyun prosesində hərəkətləri bu və ya digər situasiyaya uyğun sadələşdirmək olar. Bir qədər böyük uşaqlar belə oyunlar vasitəsilə öz kəndi, qəsəbəsi, şəhərini öyrənirlər. Həmçinin oyunda uşaqların ictimai həyat hadisələrinin bu və ya digər tərəfləri haqqında biliklərini genişləndirərək dəqiqləşdirmək olar.

“Nə üzür, nə batır?” oyunu

Bax: Həftə 19

“Qatar” oyunu

Bax: Həftə 1

“Mənə çat” oyunu

Bax: Həftə 1

Həftə 29

“Nağılı sona çatdır” oyunu

Bu oyunda məqsəd məntiqi olaraq hər hansı bir nağılı sona çatdırmaq, eşidiləni dərk etmək və fikri düzgün tamamlamaq bacarığını inkişaf etdirmək, söz ehtiyatını artırmaqdır.

Müəllim uşağa bir neçə sadə cümlədən ibarət süjet təqdim edir. Məsələn:

Elnur meşəyə göbələk yığmağa getmişdi. O, meşədə dələyə rast gəldi. Dələ yumşaq quyruğunu yellədir və ağacların birindən digərinə tullanırdı. Sonra o, dovşanı gördü. Dovşan qorxaraq kolların arasında gizləndi. Elnur çoxlu göbələk yığdı və moruq yedi. Onun başı qarışdığı üçün gəlib tanımadığı bir yerə çıxdı. Elnur əvvəlcə qorxdu. Sonra isə yadına saldı ki, o çox cəsarətli oğlandır, yoxsa o, meşəyə tək getməzdi. Elnur o tərəf, bu tərəfə baxırdı ki, görsün hara gəlib çıxıb, birdən gördü ki, ...

"Kim çox çöp qoyar?" oyunu

Stolun üzərinə içərisində say çöpləri olan qutu qoyulur. Oyunun qaydasına görə hər bir uşaq 4 çöpdən istifadə edərək, istədiyi sayda fiqur düzəltməlidir. İşarə ilə oyuna başlanılır. Oyunun müddəti 3-4 dəqiqə olmalıdır.Vaxt bitdikdən sonra hər bir uşağın neçə fiqur düzəltdiyini yoxlamaq lazımdır.

"İşıqfor" oyunu

Bax: Həftə 9

"Mənimlə top-top oyna"

Bax: Həftə 6

Həftə 30

"Sehrli çubuq" oyunu

Müəllim bir çubuq götürür (çubuğu qələm və ya başqa bir əşya əvəz edə bilər) və deyir: - "Uşaqlar, məndə "sehrli" çubuq var və çubuq kimə toxunsa, həmin uşaq mənim suallarıma cavab verməlidir. Məsələn, mən desəm ki, "həkim ol" həmin uşaq həkim peşəsi haqqında bildiklərini söyləməlidir.

Məsələn, müəllim uşaqlardan birinə, "müəllim ol" deyir, o da müəllim peşəsi haqqında danışır və ya "polis ol" dediyi zaman, uşaq polisin hərəkətlərini təqlid etməyə başlayır və s. Sonra növbə digər uşaqlara çatır. Onlar "sehrli çubuğu" bir-birilərinə toxunduraraq kimə və ya nəyə "çevrilməyi" əmr edirlər. Beləliklə, oyun bütün uşaqların iştirakı ilə davam etdirilir.

"Sehrli torba" oyunu

Bax: Həftə 27

"Keçilər körpüdə" oyunu

Bax: Həftə 24

"Kim topu uzağa atar?" oyunu

Bax: Həftə 27

Həftə 31

"Təyyarələr" oyunu

Bax: Həftə 27

"Tülkü toyuq hinində" oyunu

Bax: Həftə 9

TƏHSİL İNSTİTUTU
Azərbaycan Respublikasının Təhsil İnstitutu

Telefon: (012) 493 84 41
E-poçt: arti@arti.edu.az
Ünvan: Bakı şəhəri, Zərifə Əliyeva 96 (əsas korpus)

Vəsait UNICEF Azərbaycanın dəstəyi ilə hazırlanmışdır.