



«Бекітемін»

Жараткел негізгі орта білім беретін
мектебінің директоры

Г.А.Алина

№ 1 * « 2 » 09 2024 жыл



«Келісемін»

Әйтеке би аудандық білім бөлімінің ММ
басшысы

С.Б.Биртаева

« » * 2024 жыл

«SMART BALA» вариативтік бөлімі

(балалардың қызығушылығына арналған ұйымдастырылған іс-әрекет)

Тобы: ересек топ

Барлығы: 36 сағат, аптасына 1 сағат

2024-2025 оқу жылы

Түсінік хат

ҚР Оқу-ағарту министрінің «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген, Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2012 жылғы 20 желтоқсанындағы № 557 бұйрығымен бекітілген Қазақстан Республикасының мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу жоспарлары 2022 жылғы 09 қыркүйектен № 394 бұйрықпен енгізілген өзгерістермен мен толықтырылулармен, Қазақстан Республикасы Білім және министрінің атқарушының ғылым міндетін 2016 жылғы 12 тамыздағы № 499 бұйрығына қосымша Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 14 қазандағы № 422 бұйрығына негізделіп ортаңғы топтарға 1 сағат вариативтік бөлімді жүзеге асыру бағытында 1 сағаты «Біртұтас тәрбие» атты «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандартын жүзеге асыру жағдайында «Барлығына қолжетімді сапалы білім» бағдарламасы (2023-2027 жж) мен «Біртұтас тәрбие» бағдарламасы аясында жоспарланды.

Мақсаты:

өзінің болашағына, табысты болу үшін білімнің қажеттігін түсіндіру, еңбекқорлық пен жауапкершіліктің маңызын түсіндіру, ғаламтор, теледидардың қолданылуын үйрету.

Міндеттері:

- айналадағы заттар, ойыншықтар адамның еңбегімен жасалғанын және оларға ұқыпты қарауға дағдыландыру;
- компьютер, ғаламтор, теледидарда жұмыс жасау кезінде қауіпсіздік ережелерін сақтау;
- Мобильді құрылғыларды қолдану кезінде қарапайым қауіпсіздік ережелерін білу (күніне ата-аналардың рұқсатымен 30 минуттан артық емес мобильді құрылғыларды қолдану).
- жасанды интеллект түрлерімен таныстыру;
- нейрожелілерде жұмыс жасату;
- виртуалды әлем шындығын үйрету.

Ұйымдастырылған іс-әрекетінің жалпы көлемі – 1 сағат.

Ұйымдастырылған іс-әрекетінің ұзақтығы 25-30 минут.

Ересек топтарға
(балалардың қызығушылығына арналған ұйымдастырылған іс-әрекет)
«SMART BALA» вариативтік бөлімі

№	Тақырыбы	Мақсаты	Мерзімі
1	Электронды әлем	Электронды әлемнің мақсаты – заманауи цифрлық технологиялар мен интернетті қолдану арқылы ақпаратты жылдам тарату, байланыс орнату және өмірді жеңілдету	06.09.2024ж
2	Робот бала бізде қонақта	Балаларға робототехниканы таныстыру, олардың технологияларға қызығушылығын ояту және инновацияларды түсіндіру болуы мүмкін. Бұл іс-шара арқылы балалар заманауи роботтардың қалай жұмыс істейтінін көріп, оларды үйренуге ынталануы мүмкін. Сонымен қатар, осындай тәжірибелер балалардың шығармашылық қабілеттерін дамытып, техникалық дағдыларын жетілдіруге көмектеседі.	13.09.2024ж
3	Өздігінен басқарылатын көліктер	Мектепке дейінгі жастағы балаларды тасымалдау кезінде өздігінен басқарылатын көліктер қауіпсіздік шараларын күшейтіп, апаттардың алдын алуға бағытталған. Олар нақты бағдарламаланған маршруттармен жүріп, қауіпсіздік стандарттарын қатаң сақтайды.	20.09.2024ж
4	Жасанды интеллектпен таныстыру	Жасанды интеллектпен (ЖИ) таныстырудың мақсаты – адамдарға осы технологияның негізгі принциптерін түсіндіру, оның қолдану салалары мен мүмкіндіктерін көрсету, сондай-ақ ЖИ-дің артықшылықтары мен қауіп-қатерлерін түсінуіне көмектесу.	27.09.2024ж
5	Recraft Ai нейрожелісі	Recraft қолданушыларға бейнелерді, мәтіндерді, аудио және басқа да медиа контентті қайта құруға мүмкіндік береді. Бұл модельдер креативті контент жасау мен өзгерту саласында қолданылады. Мақсаты — пайдаланушылардың шығармашылығын арттырып, олардың контентін сапалы әрі кәсіби деңгейге жеткізу. Жасанды интеллекттің қолжетімділігі: Recraft AI контент құру және өзгерту процестерін автоматтандырып, пайдаланушылардың уақытын үнемдеуді мақсат етеді	04.10.2024ж
6	Сурет салып үйренеміз	Сурет салып үйренудің мақсаты әртүрлі болуы мүмкін, бірақ жалпы алғанда, мыналарды қамтиды: *Креативтілікті дамыту*: Сурет салу шығармашылық қабілеттерді дамытуға және	11.10.2024ж

		жаңа идеяларды визуализациялауға көмектеседі. *Координация мен моториканы жақсарту*: Сурет салу қол мен көздің үйлесімділігін және ұсақ моториканы дамытуға ықпал етеді.	
7	Мультфильм кейіпкерлерін саламыз	Мультфильм кейіпкерлерін салу үшін төмендегі қадамдарды орындауға болады:	18.10.2024ж
8	Қиял ғажайып ертегісі	Қиял-ғажайып ертегісінің мақсаты – балалар мен ересектерге фантастикалық оқиғалар мен кейіпкерлер арқылы өмірлік құндылықтарды, адамгершілік қағидаларын және маңызды сабақтарды үйрету	01.11.2024ж
9	Кейіпкерлерді дыбыстау	Кейіпкерлерді дыбыстау — анимация, кино, ойындар және театр сияқты өнер түрлерінде маңызды процесс. Бұл процесс кейіпкерлердің өміршеңдігін, эмоциясын және жеке басын көрсетуге көмектеседі. Кейіпкерлерді дыбыстаудың мақсаты мен ерекшеліктері мыналарды қамтиды: 1. *Эмоциялық байланыс*: Дыбыстау арқылы кейіпкерлердің эмоциялары мен сезімдерін жеткізу, көрермендермен немесе тыңдаушылармен байланыс орнату. 2. *Кейіпкердің тұлғасын қалыптастыру*: Дыбыстаушы актерлер кейіпкердің мінез-құлқын, сөйлеу стилін және ерекшеліктерін анықтай отырып, оларды нақты әрі есте қаларлық етеді. 3. *Сюжетке әсер ету*: Дыбыстау кейіпкерлердің іс-әрекеттеріне, диалогтарына және оқиға барысына әсер етеді, сюжеттің динамикасын арттырады. 4. *Көрерменнің қызығушылығын арттыру*: Жаксы дыбыстау көрерменнің назарын аударады, сюжетке тереңірек енуіне мүмкіндік береді.	08.11.2024ж
10	Ертегі айтамыз	Ертегілер арқылы балаларға моральдық құндылықтар мен адамгершілік қасиеттерді үйретуге болады. Олар достық, адалдық, батылдық, мейірімділік сияқты маңызды қасиеттерді насихаттайды.Қиялды дамыту: Ертегілер баланың қиялын кеңейтіп, шығармашылық қабілеттерін дамытады. Фантазияға толы оқиғалар арқылы балалардың ойлау қабілеті жетіледі.Тілдік дағдыларды қалыптастыру: Ертегілерді тыңдау және айту сөйлеу мәдениетін жақсартып, тіл байлығын арттыруға көмектеседі. Оларды тыңдау арқылы балалар жаңа сөздер үйреніп, өз ойын сауатты жеткізуге дағдыланады.	15.11.2024ж

11	Виртуалды ойындар	Виртуалды ойындардың мақсаты – ойыншыларға интерактивті, шынайы сезілетін әлемдерде қызықты және танымдық тәжірибе ұсыну. Виртуалды ойындар тек қана ойын-сауық емес, оларды әртүрлі мақсатта, соның ішінде білім беру, әлеуметтік қарым-қатынас, және жеке даму үшін де қолдануға болады.	22.11.2024ж
12	Мнемокесте	Мнема кестесінің мақсаты – ақпаратты есте сақтау мен оны тиімді меңгеруді жеңілдету. Бұл әдіс әсіресе білім беру, тіл үйрену және күрделі ақпаратты жаттауда қолданылады. Мнема кестесі белгілі бір жүйемен ақпаратты реттеп, визуалды құрылым арқылы есте сақтауды жақсартуға бағытталған.	29.11.2024ж
13	Мнемокесте арқылы жұмбақ шешу	Мнемокесте жұмбақтың шешуін есте сақтауды жеңілдетеді, себебі визуалды суреттер мен белгілер арқылы ақпаратты ұмытпай, ұзақ уақыт есте сақтау мүмкіндігі артады.	06.12.2024ж
14	Мнемокесте арқылы мақалдар айту	Мнемокесте арқылы мақал-мәтел айту мақсаты – оқыту процесін жеңілдету және есте сақтауды жақсарту. Мнемокесте — ақпаратты визуалды түрде ұсынатын құрал, ал мақал-мәтелдер — халық даналығының қысқа әрі нақышты үлгілері. Бұл әдіс балалар мен ересектерге мақал-мәтелдерді тез және тиімді үйренуге көмектеседі.	13.12.2024ж
15	Мнемокесте арқылы өлең жолдарын жаттау	Мнема кесте арқылы өлең жолдарын жаттаудың мақсаты – есте сақтауды жеңілдету және жаттау процесін жылдамдату. Мнема кестесі визуалды және ассоциациялық әдістерді қолдану арқылы ақпаратты құрылымдап, өлеңнің негізгі мазмұнын оңай жаттауға көмектеседі. Негізгі мақсаттары: Өлең құрылымын түсіну: Мнема кестесі өлеңдегі негізгі идеяларды, маңызды сөздер мен тіркестерді бөлу арқылы оның құрылымын оңай түсінуге мүмкіндік береді. Есте сақтауды жеңілдету	20.12.2024ж
16	Мнемокесте арқылы жаңылпаш айтып үйрену	Жаңылтпаштарды тыңдап, қайталап айту. Сөздер мен дыбыстардың дұрыс айтылуына көңіл бөлу. Әнмен Қосып Жаттау: Жаңылтпаштарды ән ретінде айтып, мелодиямен жаттау. Бұл әдіс жаттауды жеңілдетеді және есте сақтауды жақсартады.	27.12.2024ж
17	Мнемокесте арқылы		03.01.2025ж
18	Мнемокесте арқылы музыка тыңдау	Мнемотехниканы пайдаланып музыка тыңдау дегеніміз – музыка элементтерін есте сақтау немесе оларды үйрену үшін мнемотехникалық әдістерді қолдану. Бұл әдіс музыка	10.01.2025ж

		теориясындағы немесе орындауындағы нақты аспектілерді еске түсіруді жеңілдетеді.	
19	Кеңістікті бағдарлау	Кеңістікті бағдарлаудың мақсаты – адамның қоршаған ортаны және оның элементтерін дұрыс түсініп, олардың арасындағы өзара байланысты анықтау. Бұл дағдылар көптеген аспектілерді қамтиды және әртүрлі салаларда маңызды рөл атқарады.	17.01.2025ж
20	Нейрожелілер арқылы пазлдар құрау	Фазылдарды құрау жоспарына қажетті бірнеше негізгі аспектілер бар. Әдетте, мұндай жоспарды жасау барысында мыналарды ескеру қажет: *Мақсаттарды анықтау* *Қажетті фазылдарды таңдау* *Әр фазылдың мазмұнын сипаттау* *Уақытша кесте жасау* *Бағалау және мониторинг*: *Корректировка және жетілдіру*	24.01.2025ж
21	Кеңістікті лабиринт	Кеңістікті лабиринттің мақсаты – кеңістікте бағыт-бағдар алуды, проблемаларды шешу қабілетін және логикалық ойлауды дамыту. *Кеңістікті бағдарлау дағдыларын дамыту* *Проблемаларды шешу* *Төзімділік пен табандылықты дамыту* *Координация мен моторика* *Құрылымдық ойлау*	31.01.2025ж
22	Жасанды интеллекттің көмегімен жануарларға қамқорлық жасау	Жасанды интеллект (ЖИ) арқылы жануарларға қамқорлық жасаудың мақсаты – жануарлардың денсаулығын жақсарту, олардың өмір сүру сапасын арттыру және жануарларға тиімді күтім көрсету процесін оңтайландыру. Бұл мақсаттарды іске асыру үшін ЖИ қолданудың бірнеше жолдары бар: *Денсаулық мониторингі* *Азықтандыру және күтім* *Қауіп-қатерлерді басқару* *Поведіндік талдау*: *Құтқару және қалпына келтіру*:	07.02.2025ж
23	«Жас білімпазды» анықтау (ток-шоу)	Бұл формат арқылы көрермендер білімді әрі қызықты түрде алады. Ой-өрісті кеңейту: Ток-шоу түрлі тақырыптарды талқылай отырып, жас білімпаздардың ой-өрісін кеңейтуге, әлемге жаңа қырынан қарауға ықпал етеді.	14.02.2025ж
24	«Логик лайк» платформасы	Логик лайк (Logic Like) мақсаты – логикалық ойлау қабілеттерін дамыту және жаттықтыру. Бұл ойындар немесе тапсырмалар логикалық мәселелерді шешу, мәселелерді талдау және шешім қабылдау дағдыларын жақсартуға	21.02.2025ж

		бағытталған.	
25	«Логик лайк» платформасы	Негізгі мақсаттары: *Логикалық ойлауды дамыту *Креативті ойлау* *Математикалық және аналитикалық дағдыларды жақсарту* *Стратегиялық ойлау *Мотивация мен қызығушылықты арттыру* Логик лайк тапсырмалары мен ойындары интеллектуалдық қабілеттерді шыңдай отырып, қатысушыларға логикалық мәселелерді тиімді және креативті түрде шешуді үйретеді.	28.02.2025ж
26	Кроссворд шешу	Кроссворд (Crossword) шешудің мақсаты – сөздік қорды, тілдік түсінікті және логикалық ойлауды дамыту арқылы көңіл көтеру мен интеллектуалдық қабілеттерді арттыру.	07.03.2025ж
27	Нейрожелі арқылы пішіндер жасау немесе бар пішіндерді жаңарту	Нейронды желілер арқылы пішіндер жасау – бұл компьютерлік ғылым мен жасанды интеллект саласындағы қызықты және маңызды тақырып. Нейронды желілер, әсіресе генеративті модельдер, пішіндерді, суреттерді немесе басқа визуалды контентті автоматты түрде жасауда үлкен әлеуетке ие. *Neural Style Transfer* әдісі де бар, ол бір суреттің стилін екінші суретке қолдануға мүмкіндік береді. Бұл әдіс арқылы жаңа пішіндерді немесе визуалды контентті стильдеу және модификациялау жүзеге асырылады. Егер сіз нейронды желілер арқылы пішіндер жасау туралы нақты әдіс немесе құралдар қызықтырса, мен қосымша ақпарат ұсына аламын.	14.03.2025ж
28	Виртуалды әлем ғарышты безендіру	Ғарышты виртуалды әлемде безендіру үшін бірнеше әдіс пен элементті қолдануға болады: *Ғарыштық пейзаж* *3D модельдеу* *Симуляциялар* *Жарықтандыру және көлеңкелер*: *Әуен мен дыбыс* Бұл әдістер мен элементтер ғарышты виртуалды әлемде жарқын әрі шынайы түрде көрсетуге көмектеседі.	28.03.2025ж
29	Ми жаттығулары	Ми жаттығулары – мидың қабілеттерін жақсарту және қолдау мақсатында жасалатын әрекеттер: *Пазлдар мен кроссвордтар* *Жаңадан нәрсені үйрену* *Менталдық арифметика*	04.04.2025ж

		Сөздік қорды кеңейту *Физикалық жаттығулар* *Күнделікті жаңа тапсырмалар*	
30	SUNO AI нейрожелісі	Suno AI нейро желісі арқылы балалар сипаттамасы бойынша ән жазу.	11.04.2025ж
31	WORD WALL	"Word Wall" немесе "Word Wall" – бұл сөздерді визуалды түрде көрсететін құрал немесе әдіс, білім беру контекстінде жиі қолданылады. Оның негізгі мақсаттары: *Сөздік қорды дамыту* *Сөздерді жаттау* *Сөздерді контексте қолдану* *Көрнекі оқу құралын қамтамасыз ету* *Тілдік және грамматикалық дағдыларды жақсарту*	18.04.2025ж
32	Экология әлеміне саяхат	Экология және қоршаған ортаны қорғау туралы білімді арттыру. Алдын ала дайындық Экологиялық білім беру Табиғатқа саяхат маршрут бойынша саяхат Қоршаған ортаны қорғау шаралары Табиғатты сақтау жұмыстары: Ағаш отырғызу. Қалдықтарды жинау және қайта өңдеу. Жабайы жануарларға көмек көрсету (қоректік қорлар орнату) Қорытынды. Талдау және кері байланыс. Ресурстар мен байланыстар. Пайдалы сілтемелер мен әдебиеттер.	25.04.2025ж
33	Жыл мезгілдерін сипаттау	Жылдың төрт мезгіліндегі құбылысты салыстыру және ажырата айта білу.	02.05.2025ж
34	Пазлдарды жинау	Балалар түрлі-түсті немесе күрделі пазлдарды құрастырып, саусақтарын жаттықтырады.	16.05.2025ж
35	Мнемокесте арқылы тақпау жаттау	Балаға мнемокестелердің көмегімен тақпақтарды жаттап, ертегілерді әңгімелеп беру жеңіл әрі қолайлы.	23.05.2025ж
36	Жасанды интеллектпен таныстыру	Жасанды интеллектпен (ЖИ) таныстырудың мақсаты – адамдарға осы технологияның негізгі принциптерін түсіндіру, оның қолдану салалары мен мүмкіндіктерін көрсету, сондай-ақ ЖИ-дің артықшылықтары мен қауіп-қатерлерін түсінуіне көмектесу.	30.05.2025ж