

Астана қаласы әкімдігінің
«№1 психологиялық-медициналық-педагогикалық консультация» КММ
КГУ «Психолого-медико-педагогическая консультация №1» акимата города Астаны

отбасында баланың тәжірибелік дағдыларын дамыту бағдарламасы
«А Я Л А»
программа развития практических навыков ребенка в семье



Баланың аты/ Имя ребенка:	
Жасы/ Возраст:	
Орындау мерзімі/ Сроки реализации:	
Орындаушылар/ Исполнители:	☐ Ата-ана/родители ☐ Логопед

Құрметті ата-аналар!

Сіздің балаңыздың өміріндегі ең бірінші, ең маңызды мұғалімдері мен тәрбиешілерісіздер. Балаңыздың қалай ойлайтынын, не істей алатынын және нені үйрене алатынын түсінуге тырысып бақылаңыздар.

Еліктеуді қолданыңыз (көшіру).

Алдымен әрекетті өзіңіз орындаңыз және балаңыздың сізге еліктеп, қайталауға шақырыңыз. Оны ойынға айналдырыңыз.

Жүйелі және дәйекті болыңыз – бір уақытта ойнауға тырысыңыз, баланың әрекеттері мен қажеттіліктеріне жауап беріңіз.

Балаңызбен жұмыс істегенде оны асықтырмаңыз.

Есіңізде болсын - нақты нәтижеге жету үшін көптеген жаттығуларды «жүгіріп» өтіп, дағдылары сол деңгейінде қалғаннан гөрі, бір жаттығуды бірнеше рет қайталап орындаған дұрыс.

Сабырлы болыңыз және балаңызға демалыс беріңіз.

Егер бала шаршаса немесе қатты қобалжыса сабақты қолайлы уақытқа кейінге қалдырыңыз. Күніне 2-3 минуттан бастап 10-20-ға дейін сабақтардың ұзақтығын біртіндеп арттырыңыз. Күнделікті үйреніп жатқан дағдыңызды шыңдаңыз, сонымен бірге жаңасын меңгере бастаңыз.

Жұмыс барысында, қызығушылық танытыңыз, жинақы, шыдамды болыңыз. Күн сайын жаңа, кішігірім өзгерістер енгізу арқылы әрекеттерді тараптандырыңыз.

Жиі күлімсіреп, баланы кез-келген, тіпті ең кішкентай сәттілік немесе күш үшін мадақтаңыз. Сәттілік!

Бағалау

«Нәтиже/Ескертпелер» бағанында келесі белгілерді қолдануға болады:

- + бала тапсырманы өз бетінше орындайды;
- +/- бала аз көмекпен тапсырманы орындайды. Сіз оған қазір қажет әрекетке немесе маңызды детальға шоғырлануға көмектесе отырып, оған қосымша түсініктемелер бересіз;
- /+ бала тапсырманы айтарлықтай көмекпен орындайды. Сіз балаңызға оның қолын пайдалану немесе тапсырманың бір бөлігін орындау арқылы көмектесесіз;
- ұсынылған көмекке қарамастан тапсырма орындалмады.



Уильямс пен Шелленберг пирамидасы кез келген баланың дамуының негізі болып табылады. Ол барлық оқудың, оның интеллектінің, мінез-құлқының, сөйлеуінің пирамиданың төменгі қабаттарына және әсіресе іргетасына - жүйке жүйесіне қаншалықты тәуелді екенін көрсетеді.

Пирамиданың іргетасы мен төбесі бір-бірімен байланысты – іргетасы берік ғимаратсыз тұра алмайтыны сияқты үстіңгі жағы негізден бөлек өмір сүре алмайды. Төменгі қабаттарда баланың дамуын қамтамасыз етпейінше, пирамиданың жоғары қабаттарында орналасқан дағдыны дамыту мүмкін емес.

Сөйлеу, ойлау, зейін, есте сақтау - бұл пирамиданың түбінде емес, оның үстінде орналасқан ең жоғары психикалық функциялар. Баланың дамуы төменнен жоғарыға қарай жүреді. Әрбір қабат алдыңғысының іргетасында қалыптасады. Балаңыз мектепке дайын болған кезде пирамиданың шыңына көтерілу үшін әр қабатқа назар аудару керек.

Ата-аналар, сіз осы оқу пирамидасына сүйену арқылы балаңыздың дұрыс дамуын қамтамасыз ете аласыз.

Иіс және дәмді қабылдауды дамытуға көмектесу

- Дәмі мен иісі бойынша тап: мысалы, жеміс немесе көкөніс.
- Иісі бойынша анықтаңыз: жеуге жарамды - жеуге болмайды.
- Дәмді бөтелкелер: тәтті – қышқыл – тұзды су. Жұпты табыңыз.
- Сәбіз мен алманы кеміріңіз.

Көрнекі қабылдауды қалыптастыруға көмектесу

- Бірдей суреттерді, жартысын табыңыз.
- Бірдей түсті суретті табыңыз.
- Бірдей нысандағы затты табыңыз
- Лото.

Есту қабілетін қалыптастыруға көмектесу

- Бірдей дыбыстық қораптарды табыңыз.
- Болжаңыз-кімнің дауысы (Жануарлар).
- «Сені кім шақырды?» ойыны
- Мен сияқты бірнеше рет түртіңіз (сипаңыз).

Тактильді қабылдауды қалыптастыруға көмектесу

- Су процедуралары: қатайту, құю, шаю.
- Жорғалау.

- Саусақ гимнастикасы, саусақ ойындары.
- Сиқырлы дорба-жанасуды тап.
- Мүсіндеу.
- Құммен, сумен, жармамен ойындар.

Сенсомотордың дамуы

- Даладағы қимыл- қозғалыс ойындары.
- Доп ойындары.
- Шығармашылық сабақтар: мүсіндеу; сурет салу; аппликация; кесу; дизайн.
- Арқадағы суреттерді (әріптер, сандар), алақандағы суреттерді — тап.
- Бау өткізу, түймелер тағу
- Өз бетінше киіну, киіну.

Сөйлеу мен қарым-қатынасты дамыту жоспары

Мақсат: практикалық ауызша қарым-қатынас дағдыларын дамыту

Ескерту:

*балаңызға шайнау қажет қатты тағамдарды беріңіз - бұл төменгі жақ бұлшықеттеріне жақсы жаттығу, сонымен қатар жаңа дыбыстарды меңгеруге көмектесетін жаттығу;

*баланың естігенін қайталауға ынталандыру;

*ұсақ моториканы дамытуға – саусақтардың дәл қимылдарына ерекше көңіл бөлу.

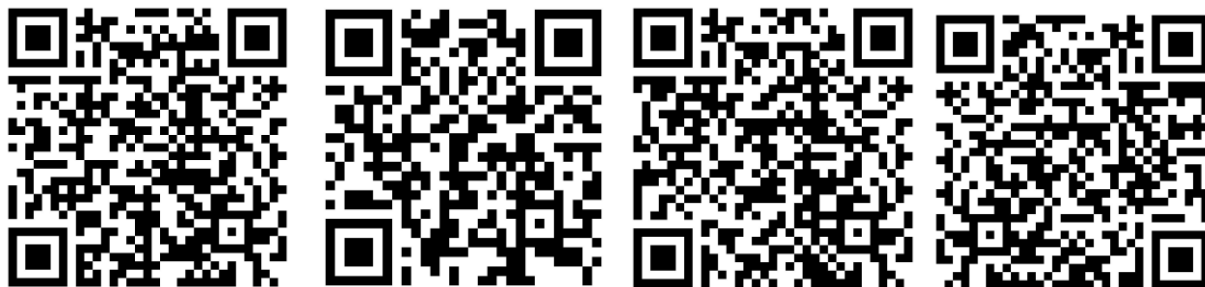
Тапсырмалар (жаттығулар)	Қалай істеу керек?	Күн	Нәтиже, ескертпелер
1.Бала ұзақ уақыт үрлей алады <i>Ескерту: Көпіршіктер бір ұзақ дем шығаруда шығарылады. Балаңыздың кезегі келгенде, жақсы дем алып, ұзақ дем шығаруды еске түсіріңіз.</i>	1)«Көпіршіктерді санау» ойыны Ойыншылардың санына сәйкес қалың коктейль түтіктерін және жартысы сумен толтырылған ыдысты алыңыз (компот, шай, шырын). Ана, бала және ойыншықтар шеңберге отырады және түтіктер арқылы суға көпіршіктерді кезекпен үрлей бастайды. Сіз «ойыншықтарға көмектесесіз» (өзіңіз үрлеңіз), баламен бірге: «Миша, үрле!» Ляля, үрле!» айтыңыз		
2. Бала дыбыстарды ажыратады	1)«Кім шақырғанын тап» ойыны Бұл ойынды бүкіл отбасы үйде болғанда ойнаған дұрыс. Бала сізге арқасымен тұрады, туыстарының бірі оның атын атайды. Бала адамды дауысынан танып, оған жақындайды. Баланы қуантып, мадақтаңыз! 2)«Жақ және тізе» ойыны Ана мен бала бір-біріне қарама-қарсы отырады. Бірінші буынды атағанда, екінші буынмен екі алақанды щекке қойыңыз, қолдарыңыз тізеге қарай қозғалады (жеңіл шапалақтауды қолдануға болады). Балаға дәл осылай қайталау ұсынылады. Буын үлгілері:		

3) Бала ересектерден кейін буындарды қайталайды және қысқа сөздерді «МӘ», «ИӘ-ЖОҚ», «ТАҒЫ», «БОЛДЫ» деп айтады.	МУ-ГА, НО-КЭ, ДА-ХЫ, БО-НЭ, ВА-ПУ, ХО-ФЫ, ТУ-БА, КУ-ВЫ, ГО-ФА, ПЫ-ДУ 1)«Қуыршақты тамақтандыру» ойыны Балада көкөністер мен жемістердің муляждары немесе суреттері бар, анасында қуыршақ бар. Ересек адам: «Ляля алмұрт алғысы келеді. Мә, алмұрт». Басқа қуыршақтармен және заттармен бірнеше рет орындалады. 2) «ИӘ-ЖОҚ» ойыны Қуыршақты үстелге қойып, оған табак, ал балаға қорап беріңіз. Содан кейін суреттерді бір-бірден көрсетіп: «Жеуге болады ма?» деп сұраңыз. Бала «Иә» немесе «Жоқ» деп жауап береді. Егер зат жеуге жарамды болса және бала «Иә» десе, сурет қуыршақтың табағына қойылады. Егер бала өз бетінше «Жоқ» деп жауап берсе, бала суретті алады. Суретке мысалдар: гардероб, сабын, нан, шыбын, ірімшік, үтік, стақан, балық, үй, сәбіз, диван. 3)«Тағы!» Балаңыз «Тағы» (сүт, печенье) алғысы келетінін көрсеткенде, «Тағы» сөзін айтыңыз және оған тағы бермес бұрын оны қайталаңыз. Балаңыз оны өз бетінше қолдануға үйренген кезде «Тағы» сөзін арнайы айтуды тоқтатыңыз. Балаңызды әткеншекке итеріп жатқанда «Тағы» сөзін қолдануға жаттығыңыз. Балаңызды тербетуді доғарыңыз және тербелуді жалғастырмас бұрын одан «Тағы» сұрауға тырысыңыз. 4)«Болды!» Тамақтану кезінде бала осы немесе басқа тағамды жеп болған кезде: «Болды» деп айтыңыз. Балаңызды қайталауға шақырыңыз. Баланы мадақтаңыз, айтыңыз: «Дұрыс, сүт бітті, болды». Балаңызға ұнайтын ойыншықтарды пайдаланыңыз. Балаңызбен ойнаңыз, содан кейін ойыншықты тез жасырып: «Болды, енді жоқ» деп айтыңыз. Сөздеріңізді қимылмен сүйемелдеңіз: қолыңызды жайыңыз, қолыңызда ештеңе жоқ екенін көрсетіңіз. Балаңызды мақтауды ұмытпаңыз!	
--	---	--

**Осы QR кодтарын сканерлеу арқылы баланы қызықтырай алатын
ойындарды тамашалай аласыз**

Нұсқаулар:

Google камера қолданбасын ашыңыз. Сканерлеу режимін таңдаңыз. Google Камера қолданбасында QR кодын сканерлеу режимін пайдалану үшін белгішені түртіп, камераны қажетті QR кодқа бағыттаңыз.



Пайдаланылған және ұсынылған дереккөздер:

1. <https://dzen.ru/a/YDsWRYL8IXVNmOOL>
2. Ақыл-ой кемістігі бар балаларға арналған арнайы түзету-дамыту бағдарламасы / Ерсарина А.Қ., Юлдабаева Д.Р. – Алматы: РСҚО ҰБО, 2021. – 110 б.