bilimger.kz
Республикалық білім және ғылым порталы
https://bilimger.kz
ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі тіркелген — Куәлік нөмірі: ***KZ45VPY00102718***
2024

БӨЛІМ: ТЕХНОЛОГИЯ

Тоқыма материалдарынан бұйым дайындау (авторлық қуыршақ, дамытатын ойыншықтар).

ЖАРИЯЛАНДЫ	СІЛТЕМЕ
27.08.2024	https://bilimger.kz/162298/

Сералиева Гаухар Куанышбаевна

Білім беру ұйымының атауы	Е.Бозғұлов атындағы № 249 мектеп-лицей				
Пәні:	Көркем еңбек				
Бөлім:	Дизайн және технология				
Педагогтің аты-жөні:	Сералиева Г.К.				
Күні:	01.02.2024 ж.				
Сынып:	6 «Ж» Қатысқандар саны: Қатыспағандар саны:				
Тақырыбы:	Тоқыма материалдарынан бұйым дайындау (авторлық қуыршақ, дамытатын ойыншықтар).				
Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаты:	6.1.5.1 — Өзінің тәжірибесі мен біліміне сүйеніп, композицияның негізгі заңдылықтарын сақтай отырып, әртүрлі нысандардың дизайны бойынша тапсырмалар орындау				
Сабақтың мақсаты:	Қуыршақтардың шығу тарихын білу Тоқыма қуыршақтарының түрлерін ажырата алу Авторлық қуыршақ жасауды үйрену Дамытатын ойыншықтарды білу				
Құндылықтар:	Талап құндылығы. Ізденімпаздылыққа,бауырмалдылыққа, жаңашылдыққа, әдемілікке, ауызбіршілікке тәрбиелеу.				
Сабақтың барысы					
Сабақтың жоспар-ланған кезеңі	**Педагогтің әрекеті**	**Оқушының әрекеті**	**Бағалау**	**Ресурстар**	
Сабақтың басы	**Ұйымдастыру кезеңі.** Оқушылармен сәлемдесу. Түгелдеу.	Оқушылар сәлемдеседі. оқу құралдарын дайындап, назарларын сабаққа аударады.		Оқулық, дәптер, еңбек құралдары	

© 2026 Bilimger.kz Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық құқықтар қорғалған.

Сабақтың ортасы	**Ой қозғау** «Кроссенс» әдісі (Жаңа сабақтың тақырыбын ашу) Кроссенс-кескіндер мен суреттердің өзара байланысы арқылы құрылған ассоциялық тізбек, біртұтас әңгіме. Интербелсенді тақтаға 9 бағанға бөлінген мағыналары бір 8 түрлі сурет және 1 сурет соларды бір арнаға тоғыстыратын сурет болады. Оқушылар суреттерге мұқият қарап онда не туралы айтылғандығы туралы баяндап жаңа сабақты ашады. **Сабақ мақсатын хабарлау** 6.1.5.1 — Өзінің тәжірибесі мен біліміне сүйеніп, композицияның негізгі заңдылықтарын сақтай отырып, әртүрлі нысандардың дизайны бойынша тапсырмалар орындау **Жаңа тақырып:** Мұғалім түсіндірмесі Бүгінгі сабағымызда авторлық қуыршақ пен дамытатын ойыншықтар туралы білетін боламыз. Авторлық қуыршақ көбіне жалғыз дана етіп жасалады. Тоқыма қуыршақтар көбінесе жіптер мен маталардан, қаңқасымен не қаңқасыз жасалады. Мүсіндік тоқыма техникасымен жасалған қуыршақ көп таралған. Бұл техникамен ойыншықтың бет келбетін әдемі етіп, шынайы адамға толық ұқсатып жасауға болады. Дамытатын тоқыма ойыншықтар (текше, панно, кітапша, кілемше, сағат, киім жиынтығы бар қуыршақ және т.б. түрінде) ойын сюжеті негізінде, әртүрлі фактурада жасалып, ұстағанда қолға батпайтын заттармен толтырылады. Оларды жасауда бау, таспа, түймелер пайдаланылады. **Ойыншықтардың шығу тарихы** Баланың ең алғашқы ойыншығы-сылдырмақ. Ежелгі Грецияда және Римде сылдырмақты жаңа туған балаға сыйлаған. Осындай сылдырмақпен анасы және күтушісі бесік жырын айтқан. Сонымен бірге ежелгі наным сенімдер бойынша сылдырмақты сылдырлату арқылы жын-шайтандарды үркітеді деп сенген. Бізге белгілі ең ежелгі ойыншық біздің заманымызға дейінгі III ғасырда пайда болған. Өкінке орай, көптеген ежелгі ойыншықтар біздің заманымызға дейін жетпеді.Ежелгі ойыншықтарды ағаштан,саздан,сүйектен және металдардан жасаған. Ежелгі славян халқында көтпеген жылдар бойы табиғат анаға құрбандық шалу рәсімі болған. Құрбандыққа тек әйелдерді шалған. Осындай азаптан әйелдерді құтқару үшін бір шебер адам құрбандыққа тірі әйелдің орнына қуыршақ шалуды ұсынады. Сөйтіп ең алғашы славян халқының қуыршағы осылай пайда болған. **Ойыншықтар қашан пайда болды?** Болжамдар бойынша ойыншықтар алғашы адамдар дәуірінде пайда болды деуге де болады. Археологтар қазба жұмыстары кезінде көне молалардан адамдармен бірге әр түрлі ойыншықтардың да жерленгені анықталды. Ежелгі грек балаларының сүйікті ойыншықтары ат бейнесі ағаштан,саз балшықтан жасалынған. **Ойыншықтардың сапасы** Қазіргі заманда балардың ойнайтын ойыншықтары сын көтермейді. Көптеген фирмалар ақша табу мақсатында ойыншықтардың сапасына мән бермейді. Техниканың дамыған заманында ойыншықтардың сапасы мен бет-бейнесі өзгерді. Педагог және психологтардың зерттеу нәтижелері бойынша қазіргі ойыншық тар тек баланың денсаулығына зиян келтіріп қоймай,оның жүйкесіне де әсер етеді. Мысалы: Дүкен сөрелеріндегі толып тұрған неше түрлі құбыжық ойыншықтарды көресің. Бала түгел үлкен адам да ойыншықтарды қолға алуға қорқады. Осындай ойыншықтар дамып келе жатқан баланың санасын уламай ма,ойлау қабілетін тежемей ме? Біздің елімізде ойыншық сатуда Қытай елінің ойыншықтары жаулап алды десек де болады, Өйткені олар арзан болғандықтан, барлық адамдар осындай ойыншықтар алады.Ал екіншіден ата-аналар балаларына алатын ойыншықтың сапасына көп көңіл аудармайды. Сапалы ойыншықтар әрине, қымбат тұрады. Қазақстанға ойыншықтар 30 жуық елдерден әкелінеді. Соның ішіндегі бірінші орында Қытай ойыншықтары. Өткен жылдың қортындысы бойынша біздің елімізге шет елдерден келген 180 мың ойыншықтардың гигеналық талаптарға сай жасалмағаны анықталды. Соның ішінде 93 мыңның 242 ойыншықтың түрі сауда айналымынан алынып тастады. Бояуы тым қанық, алыстан «мен мұндалап» тұрған ойыншықтардан сақтанған жөн. Себебі бояудың құрамында фенол, формальдегид, қорғасын элменттері бар. Бұл заттар адамның жүйке жүйесіне, көз бен тыныс алу мүшелеріне кері әсер етеді. Бала кез келген нәрсені алдымен аузына салады, сондықтан ойыншық сатып аларда аса ұқыптылықпен қарағаныңыз абзал. **Дәптермен жұмыс** **Сөздік:** Тоқыма-Текстиль-Textile (дәптерге жазып алады) **Ұлттық құндылық.** Талап құндылығы. Ізденімпаздылыққа,бауырмалдылыққа, жаңашылдыққа, әдемілікке, ауызбіршілікке тәрбиелеу. **Топқа бөлу** (Танграм әдісі) Оқушыларды екі топқа бөліп оларға танграмның(қытайлық логикалық құрастырғыш ойыны. Майда геометриялық фигуралардан шаршы құрастыру) қиындылары беріледі. Қай топ танграм қиындыларын тез құрастырып болса сол топ 1 топ. Ал екінші құрастырған топ 2 топ болып бөлінеді. **Қауіпсіздік ережесі:** -қайшыны абайлап қолдану. -қайшыны ұшымен бағыттап бермеу. -инені абайлап қолдану және жұмысты аяқтаған соң жіпке түйреп қою. — жұмысты аяқтаған соң жұмыс орнын тазалау. **Практикалық жұмыс** **Жеке жұмыс:** 1 топ оқушылары жұмсақ майлықтан қонжықты жасайды. 2 топ оқушылары жұмсақ майлықтан көжекті жасайды. **Ұжымдық жұмыс:** Оқушылар практикалық бөлімде жасаған жұмсақ ойыншықтарымен ертегіні сомдап береді. **«Біз біргеміз» ойыны** **Топтық жұмыс:** Оқушылар жаңа сабақтан үйренген сөздіктерін топ болып «Біз біргеміз» ойыны арқылы ақ қағаз бетіне жазады.	Оқушылар интербелсенді тақтадағы суреттерден ортақ ұғымды тауып жаңа тақырыпты ашады. Оқушылар тыңдайды Жаңа тақырыпты меңгереді. Қуыршақ, ойыншықтар туралы білімдерін кеңейтеді, білмегендерін үйренеді. Ойыншықтардың шығу тарихымен танысады Оқушылар сөздікті дәптерге жазып алады Тыңдайды Оқушылар танграмды жылдам құрастыру арқылы топқа бөлінеді Қауіпсіздік ережелерін сақтайды Дискриптор Оқушылар -майлықты дұрыс таңдауй біледі; -түстерін үйлестіре біледі; — таза, ұқыпты орындайды; (смайликтермен бағаланады) Дискриптор Оқушылар -ертегі кейіпкерлерін шеберлікпен сомдайды -тапсырманы ауызбіршілікпен орындайды Дискриптор Оқушылар — жаңа сабақ сөздіктерін естерінде сақтайды; -қағазға бірге орындайды;	Мадақтау арқылы бағалау **Жарайсыңдар!** Басбармақ арқылы бағалау **Жарайсыңдар!** Жарайсыңдар! **Жарайсыңдар!** Смайлик арқылы бағалау Смайлик арқылы бағалау Смайлик арқылы бағалау	Слайд 3 Оқулық, слайдтар слайд Оқулық, слайдтар Танграм қиындылары Видео 1 https://www.youtube.com/watch?v=MlQ6JcbNODI Видео2 https://youtube.com/shorts/5iwF08SvW-A?si=7h6-FZSqSIjiMXLc Ертегі кейіпкерлері Қағаз,маркер, жіп.	

© 2026 Bilimger.kz Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық құқықтар қорғалған.

Сабақтың соңы	**Сабақты қорытындылау** 1. Авторлық қуыршақ дегеніміз не? 2. Дамытатын ойыншықтар дегеніміз не? 3. Ең ежелгі ойыншықтар нешінші ғасырда пайда болды? (IIIғасыр) 4. Тоқыма сөзі орысша қалай аталатын болды? 5. Баланың ең алғашқы ойыншығын ата? **Кері байланыс** «Банкомат» әдісі Оқушылар «Банкомат» әдісі арқылы жаңа сабаққа кері байланыс орнатады. Оқушылардың қолдарына банкомат карталарының шаблондары таратылады. Олар шаблондарға аты-жөнін жазып сабақтан алған әсерлерін жасыл банкоматқа барлығы түсінікті, көк банкоматқа сұрағым бар, қызыл банкоматқа түсінген жоқпын дегендей пікір қалдырып салады. **Бағалау (ҚБ)** Оқушыларды сабаққа қатысымына қарай басбармақ арқылы, мадақтама арқылы және смайликтермен бағаланады **Үйге тапсырма:** Авторлық қуыршақ жасау(кез келген материалмен)	Сабақты қорытындылау сұрақтарына жауап береді Банкоматқа қолдарына таратылған карточкаларға сабақтан алған әсерлерін жазып салып, кері байланыс жасайды Смайликтерді алады Үй тапсырмасын күнделіктеріне жазып алады	Смайлик арқылы бағалау Жарайсыңдар! Жарайсыңдар! Смайлик арқылы бағалау	Интербелсенді тақта Шаблон-карточкалар, ручка Күнделік, қаламсап	

ҚМ АА Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі
© 2026 **Bilimger.kz Ақпараттық-танымдық білім порталы**. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.