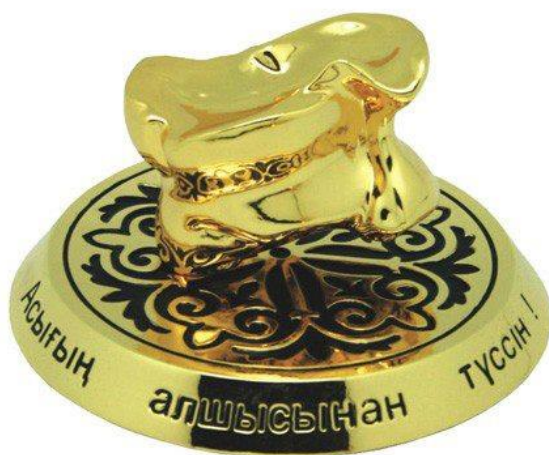


ШЫҒЫС ҚАЗАҚСТАН ОБЛЫСЫ БІЛІМ БАСҚАРМАСЫ
ӨСКЕМЕН ҚАЛАСЫ БОЙЫНША БІЛІМ БӨЛІМІНІҢ
№ 6 "КҮНШУАҚ" БАЛАБАҚША-БӨБЕКЖАЙЫ" КМҚК

Болаева Назгуль Кантаевна

Әдістемелік құрал
«АЛАМАН» ОЙЫНЫ АРҚЫЛЫ БАЛАЛАРДЫҢ
ЗЕЙІНІ МЕН ОЙЛАУЫН ДАМУ

Мектепке дейінгі ұйымдар (4–6 жас аралығындағы балалар)



2025 ЖЫЛ

ТҮСІНІК ХАТ

Мектепке дейінгі білім беру жүйесінде ойын – балалардың зейінін, ойлауын, қиялын және ұсақ моторикасын дамытудағы ең негізгі құрал. Ойын барысында бала қоршаған ортамен танысып қана қоймайды, сонымен бірге әлеуметтік тәжірибе жинақтап, қарым-қатынас орнатуға дағдыланады.

Ұсынылып отырған «Аламан» авторлық ойыны қазақтың ұлттық асық ойыны элементтеріне негізделген. Ол – ұлттық дәстүр мен заманауи педагогикалық әдістерді ұштастыра отырып, балалардың танымдық белсенділігін арттыруға бағытталған тиімді дидактикалық құрал.

Ойынның маңызы:

- балаларды сандарды тануға, сәйкестендіруге, жылдам санауға үйретеді;
- зейін тұрақтылығын, жылдам ойлауын, логикалық операцияларын дамытады;
- ұсақ моторикасы мен қимыл үйлесімділігін жетілдіреді;
- ұжымдық жұмыс дағдыларын қалыптастырады, әділдік пен ережеге бағынуды үйретеді.

Педагогикалық құндылығы:

«Аламан» ойыны ұйымдастырылған іс-әрекетінде де, бос уақытта да қолдануға ыңғайлы. Ол балалардың жас ерекшеліктеріне бейімделіп, тәрбиешінің сабақ жоспарына оңай енгізіледі.

Ойын ережесі

- Ойынға 2–4 бала қатысады.
- Барлық ойыншылар текшені лақтырып, ең көп ұпай жинаған бала ойынды бастайды.
- Текшеге түскен санды асықпен сәйкестендіріп, өз қатарындағы асықты аударады.
- Қайталанған сан шықса, кезек келесі ойыншыға беріледі.
- Кімнің барлық асығы бірінші аударылса, сол жеңімпаз атанады.

Күтілетін нәтижелер

- **Зейін:** тұрақтылық артады, тапсырманы соңына дейін орындауға үйренеді.
- **Логика:** сандарды салыстыру, сәйкестендіру арқылы ойлау процестері дамиды.
- **Математика негіздері:** санау, қосу, нәтижені тексеру дағдылары қалыптасады.
- **Ұсақ қол моторика:** асықтарды жинау, орналастыру арқылы қол бұлшықеттері жаттығады.
- **Коммуникативтік дағды:** балалар бір-бірімен қарым-қатынасқа түсіп, өз пікірін білдіреді.
- **Әлеуметтік дағды:** ұйымшылдық, әділдік, жеңіске және жеңіліске дұрыс қарау.
- **Эмоциялық көңіл-күй:** балалар қуанып, белсенділік танытады, топтағы психологиялық жайлылық артады.

ТАҚЫРЫПТЫҚ ЖОСПАР

№	ҰІӨ тақырыбы	Мақсаты	Күтілетін нәтиже
1	«Аламанға кіріспе»	Ойын ережелерімен таныстыру, зейінді шоғырландыру	Балалар ойын ережесін біледі, назарын ұстай алады
2	«Сандарды танимыз»	1–10 сандарын танып, сәйкестендіру	Балалар сандарды асықпен сәйкестендіреді
3	«Жылдам санау»	Санау дағдысын жетілдіру	Жылдам әрі дұрыс санайды
4	«Түстер мен пішіндер»	Түстер мен геометриялық пішіндерді ажырату	Балалар түстер мен пішіндерді дұрыс атайды
5	«Зейін шоғыры»	Зейінді тұрақтандыру тапсырмаларын орындау	Балалар тапсырманы соңына дейін орындайды
6	«Логикалық ойлау»	Логикалық тапсырмаларды шешу	Балалар байланыстарды таба алады
7	«Қиял әлемі»	Қиялды және шығармашылықты дамыту	Балалар қиялға негізделген әңгіме құрайды
8	«Ұсақ моторика жарысы»	Асықпен жұмыс арқылы қол қимылын дамыту	Балалардың қол қимылы епті, үйлесімді болады
9	«Командалық ойын»	Ұжымда әрекет ету, әділдікке баулу	Балалар бір-біріне көмектеседі, ережені сақтайды
10	«Жеңімпаздар алааманы» (қорытынды)	Білім мен дағдыларды бекіту	Балалар барлық үйренгенін қолданып ойнайды

1. «Аламан» ойынына алғашқы қадам.

Мектепке дейінгі білім беру жүйесінде ойын – балалардың танымдық белсенділігін, зейінін, ойлауын, қиялын және ұсақ моторикасын дамытудың ең басты құралы болып саналады. Ойын барысында бала қоршаған ортаны таниды, әлеуметтік тәжірибе жинақтайды, құрдастарымен және ересектермен қарым-қатынас орнатады. Сондықтан ҰІӨ-те дамытушы ойындарды пайдалану педагогикалық тұрғыдан ең тиімді әдістердің бірі болып есептеледі.

«Аламан» ойыны – қазақ халқының дәстүрлі асық ойынына негізделген, заманауи педагогикалық талаптарға сәйкестендіріліп құрылған

авторлық әдістемелік құрал. Оның ерекшелігі – ұлттық мәдени құндылықтарды сақтай отырып, балалардың зейінін шоғырландыруға, ойлау қабілетін жетілдіруге, жылдам шешім қабылдауға, ұжыммен әрекет етуге дағдыландыруға бағытталғандығында.

Бағдарламаның алғашқы кезеңі – «Аламан» ойынына кіріспесі. Бұл кіріспеде балаларға ойынның мәні, құрылымы және негізгі ережелері түсіндіріледі. Алғашқы жарыстық элементтер енгізіліп, балалардың қызығушылығы оянып, жаңа ойынды қабылдауға бейімделеді. ҰІӨ-тің басты мақсаты – балаларды жаңа ортаға, жаңа ережелерге үйрету, ойын әрекеті арқылы олардың тәртібін қалыптастыру және қызығушылығын арттыру.

Теориялық тұрғыдан бұл ҰІӨ-тің маңызы бірнеше қырынан көрінеді. Біріншіден, ойын кезінде балалардың зейіні тұрақтанады, олар тәрбиешінің сұрағына назар аударып, дұрыс жауап беруге дағдыланады. Екіншіден, ойлау қабілеті жетіледі: сандарды тану, түстерді ажырату және сәйкестендіру тапсырмалары арқылы баланың салыстыру, талдау, қорыту сияқты ойлау операциялары дамиды. Үшіншіден, ұсақ моторикасы жетіледі: асықпен орындалатын әрекеттер саусақ қимылдарын икемді етіп, жазуға дайындық қалыптастырады. Төртіншіден, балалардың коммуникативтік қабілеттері дамиды: олар бір-бірімен тілдесіп, ойындағы нәтижесін топ алдында айтады, бұл олардың қарым-қатынас мәдениетін қалыптастырады. Бесіншіден, әлеуметтік дағдылар тәрбиеленеді: әділ жарысу, ережені сақтау, жеңіске қуана білу және жеңіліске төзе алу дағдылары бойына сіңеді.

Осылайша, «Аламан» ойынына кіріспе сабағы балалардың әрі ойындық әрекетін, әрі білімін шыңдап, ұлттық дәстүрмен сабақтасқан оқу тәжірибесін қалыптастырады.

Бөлім атауы	Мазмұны
Ойын туралы жалпы мәлімет 	Тақырыбы: «АЛАМАН» ойынына алғашқы қадам. Негізгі міндеті: балаларды ойын ережелерімен таныстыру, зейінін шоғырландыру. Мақсаты: балалардың назарын ұстап, топпен әрекет ету дағдыларын қалыптастыру. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 20–25 минут. Қатысушылар саны: топтағы балалар саны.
Ойын моделінің сипаттамасы	Ойын түрі: дидактикалық. Формасы: ұжымдық, жарыс элементтерімен.
Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: асықтар, түрлі түсті жалаушалар немесе белгілер, ойын

	алаңы (сызық немесе шеңбер).
Ойынды өткізу реті 	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға «АЛАМАН» ойыны туралы қысқаша түсіндіреді. 2. Әр балаға екі текшеден беріледі. 3. Балалар кезекпен текшені (кубик) лақтырады. 4. Текшедегі санды асықпен сәйкестендіріп, асығын аударады. 5. Алғаш болып асықтары аударылған бала жеңімпаз атанады.
Ойын ережесі 	- Әр бала кезекпен ойнайды. - Бір-біріне кедергі жасамау. - Ережені бұзған бала кезегін өткізеді.
Мадақтау критерийлері 	- Ойын ережесін сақтауы. - Сандарды тану. - Екі санның қосындысын табу. Марапаттау: жеңімпазға «Жеңімпаз» жалаушасы немесе жұлдызша беру.
Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Ойынға белсенді қатысу. - Сұрақтарға ойланып жауап беру. - Бір-бірін құрметтеу.
Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Асықтар мен текшені алдын ала дайындау. - Балалардың ынтасын арттыру үшін мадақтау сөздерін жиі қолдану.

Қосымша №2

БАЛАНЫ МАДАҚТАУ КАРТАСЫ

Баланың аты-жөні	Сандарды сәйкестендіру	Түстерді ажырату	Назарды шоғырландыру	Ережені сақтау	Белсенділік	Ескерту
Әлібек	✓	✗	✗	✓	✗	
Шолпан	✓	✗	✓	✓	✓	
Айару	✓	✓	✓	✓	✗	
Еркебұлан	✓	✓	✓	✓	✓	
Дана	✓	✓	✓	✓	✓	

- Мұнда тәрбиеші әр тапсырманың орындалуын «✓» (орындады) немесе «✗» (орындамады) деп белгілейді.

- «Ескерту» бағанына балаға қатысты жеке байқаулар (мысалы: «тапсырманы асықпай орындады», «түстерді шатастырды», «белсенді болды») жазылады.

- Қажет болса, осы картаны әр ҰІӨ бейімдеп қолдануға болады.

2. «Сандарды танимыз»

Бұл ҰІӨ 5–6 жас аралығындағы балаларға арналған және ұзақтығы 15–20 минутқа жоспарланған. ҰІӨ-тың негізгі мақсаты – балаларды 1–5 сандарына үйрету, оларды дұрыс тануға, сәйкестендіруге және сұрақтарға жауап беруге дағдыландыру. «Аламан» ойыны арқылы ұйымдастырылатын бұл сабақ балалардың зейінін шоғырландырып, математикалық ойлауын дамытуға бағытталған.

ҰІӨ барысында тәрбиеші балаларға алдымен 1–10 сандарын көрсетіп, бәрін бірге дауыстап айтқызады. Одан кейін ойын басталады: балалар кезекпен кубикті лақтырады. Тәрбиеші қосымша сұрақтар қояды: «Бұл қай сан?», «Осы саннан кейін қай сан?», «Көрші сандарын ата?». Балалар дұрыс жауап берген жағдайда ғана кубиктен түскен санды асықпен сәйкестендіріп, асығын аударады. Жарыс нәтижесінде асықтары бірінші болып аударылған бала жеңімпаз атанады.

Ойынның ережелері қарапайым: әр бала кезекпен ойнайды, сұраққа дұрыс жауап бергенде ғана алға жылжиды, қарсыласына кедергі жасамауы тиіс. Ережені бұзған жағдайда бала кезегін өткізеді. Балалардың белсенділігі мен зейіні ҰІӨ бойы тәрбиеші тарапынан бақылауда болады. Жеңімпаз балаға «Сандар шебері» атты карточка беріледі.

Мадақтау критерийлері балалардың сандарды дұрыс тануы, сәйкестендіруі, сұрақтарға толық әрі дәл жауап беруі және ережені сақтай білуіне байланысты анықталады. Мазмұнды жауап берген, белсенділік танытқан балаларға мадақтау сөздері мен шағын сыйлықтар ұсынылады.

Бұл сабақтың теориялық негізі – баланың когнитивтік дамуы мен математикалық түсініктерін қалыптастыру. 5–6 жастағы балалар үшін сандарды үйрену – тек танымдық дағдыларының бастауы ғана емес, сонымен бірге олардың ойлау қабілетін, салыстыру және жалпылау дағдыларын дамытудың бір жолы. «Аламан» ойыны бұл үдерісті қимыл мен әрекет арқылы жүзеге асырады, яғни бала сандарды көріп қана қоймай, оларды ойын барысында қолданып үйренеді. Бұл әдіс зейінді тұрақтандырып, есте сақтауды жетілдіреді.

Сонымен қатар, ойын барысында балаларда әлеуметтік дағдылар қалыптасады. Олар кезек күтуді, бір-бірін құрметтеуді, әділ жарыс мәдениетін меңгереді. Қазақтың ұлттық мұрасының бір бөлігі саналатын асық элементтерінің қолданылуы балаларды ұлттық құндылықтармен таныстырып, мәдени тәрбиесін арттырады.

Қорытындылай келе, «Сандарды танимыз» ҰІӨ баланың танымдық дамуына, ойлау қабілетінің артуына, қимыл-қозғалыс үйлесімділігінің қалыптасуына және ұжымдық қарым-қатынасқа бейімделуіне ықпал етеді.

Бөлім атауы	Мазмұны
Ойын туралы жалпы мәлімет 	Тақырыбы: «Сандарды танимыз». Негізгі міндеті: балаларды 1–5 дейінгі сандармен таныстыру, сәйкестендіру. Мақсаты: математикалық дағдыларды қалыптастыру, сандарды ажыратуға үйрету. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы балалар саны.
Ойын моделінің сипаттамасы	Ойын түрі: дидактикалық. Формасы: ұжымдық, жарыс түрінде.
Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: асықтар, текше (кубик), сандар жазылған карточкалар.
Ойынды өткізу реті 	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға 1–10 сандарын көрсетіп, қайталатады. 2. Балалар кезекпен кубикті лақтырады. 3. Тәрбиеші сұрақ қояды: «Бұл қай сан?», «Осы саннан кейін қай сан келеді?» 5. Балалар дұрыс жауап бергенде ғана асық аударылады. 6. Бірінші болып асықтары аударылған бала жеңімпаз атанады.

Ойын ережесі	- Әр бала кезекпен ойнайды. - Сұраққа дұрыс жауап бергенде ғана алға жылжиды. - Қарсыласқа бөгет жасамау. - Ережені сақтамаған бала кезегін өткізеді.
Мадақтау критерийлері 	- Санды дұрыс тануы. - Сұраққа дұрыс жауап беруі. - Ережені сақтауы. Марапаттау: жеңімпазға «Сандар шебері» карточкасын беру.
Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Сандарды мұқият тыңдау. - Сұраққа ойланып жауап беру. - Бір-бірін құрметтеу.
Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Кубик пен карточкаларды алдын ала дайындау. - Сандарды бекітуге арналған қосымша сұрақтар әзірлеу. - Жауап берген балаларды мадақтап отыру.

ПИКТОГРАММАЛЫҚ МАДАҚТАУ

Баланың аты-жөні	Санды тану	Сәйкестендіру	Жауап дәлдігі	Белсенділік	Қорытынды
Әлібек	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	Өте жақсы
Шолпан	☆☆	☆	☆☆	☆☆	Жақсы
Айару	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	Өте жақсы

3. «Жылдам санау»

Бұл ҰІӨ 5–6 жастағы балалардың математикалық ойлауын дамытуға, зейінін тұрақтандыруға және тез шешім қабылдау қабілетін жетілдіруге бағытталған. «Жылдам санау» ойыны балаларды сандарды тек тануға ғана емес, оларды бірізділікпен санауға, салыстыруға және уақытқа байланысты тез жауап беруге үйретеді.

ҰІӨ-тың негізгі мақсаты – балаларды жылдам ойлауға дағдыландыру, санау барысында зейінді шоғырландыру, есте сақтау мен қиялды жетілдіру. Бұл ҰІӨ-те «Аламан» ойыны жарыс түрінде өткізіледі. Балалар кезекпен кубикті лақтырып, түскен санды атайды. Одан кейін тәрбиеші қосымша тапсырмалар береді: «Түскен саннан кейін қай сан келеді?», «Осы саннан бұрын қай сан тұр?», сияқты сұрақтар балалардың ойлауын белсендіреді.

Ойын барысында балалар асықтарды қолдана отырып, өз жауаптарын іс-әрекетпен бекітеді. Мысалы, егер кубиктен «3» түссе, бала үш асықты аударып, оларды қатарға орналастырады. Бұл әдіс абстрактілі сандық ұғымды нақты әрекетпен байланыстырып, баланың есте сақтауын жеңілдетеді.

ҰІӨ-тың ережелері балалардың жауапкершілігін арттыруға бағытталған: әр бала тек өз кезегінде ойнайды, дұрыс жауап бергенде ғана алға жылжиды, қарсыласына кедергі келтірмейді. Жеңімпаз мәреге бірінші болып жеткен бала ғана емес, барлық белсенді қатысушылар мадақталады.

Теориялық тұрғыдан алғанда, «Жылдам санау» іс-әрекеті бірнеше маңызды бағытта дамытушылық қызмет атқарады. Біріншіден, когнитивтік даму тұрғысынан балада жылдам реакция жасау, ойлау операцияларын тез қолдану, логикалық байланыс орнату дағдылары қалыптасады. Екіншіден, психологиялық тұрғыдан бала зейінін тұрақтандырып, уақыт қысымында әрекет етуге үйренеді. Үшіншіден, моторикасы жетіледі, өйткені асықпен жұмыс жасау кезінде қол бұлшықеттері жаттығады. Төртіншіден, әлеуметтік дағдылар дамиды: балалар топпен ойнай отырып, өз кезегін күтуді, өзгеге қолдау көрсетуді және әділ жарыс мәдениетін меңгереді.

Бұл ҰІӨ-тың нәтижесінде балалар сандарды тек тану ғана емес, оларды жылдам санауды, ойша есептеуді меңгереді. Сонымен бірге оларда ойлау икемділігі, тез шешім қабылдау қабілеті, топпен әрекет ету дағдылары қалыптасады.

ТОПТЫҚ РУБРИКАЛЫҚ МАДАҚТАУ

Топ атауы	Дұрыстық (0–3)	Жылдамдық (0–3)	Ережені сақтау (0–2)	ҚОРЫТЫНДЫ (0–10)	Ескерту
Топ 1					
Топ 2					
Топ 3					
Топ 4					

Дұрыстығы:

- 0 — көп қате;
- 1 — жартысы дұрыс;
- 2 — көпшілігі дұрыс;
- 3 — барлығы дерлік дұрыс.

Жылдамдығы:

- 0 — өте баяу;
- 1 — баяу;
- 2 — орташа;
- 3 — жылдам/лидер.

Ережені сақтау:

- 0 — бірнеше рет бұзды;
- 1 — ұсақ ескертулер болды;
- 2 — толық сақтады.

ҰІӨ құрылымы

Бөлім атауы	Мазмұны
Ойын туралы жалпы мәлімет 	Тақырыбы: «Жылдам санау». Негізгі міндеті: балаларды сандарды ретімен тез санауға дағдыландыру, жылдам ойлау қабілетін жетілдіру. Мақсаты: балалардың санау дағдыларын бекіту, ойлау икемділігін дамыту, шапшаңдыққа баулу. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
Ойын моделінің сипаттамасы	Ойын түрі: дидактикалық. Формасы: ұжымдық, жарыс элементтерімен.
Ақпараттар базасының сипаттамасы 	Керектілер: асықтар, кубик (текше), сандар жазылған карточкалар, секундомер немесе қоңырау (уақыт белгілеу үшін).
Ойынды өткізу реті 	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға 1–10 дейінгі сандарды бірге қайталатады. 2. Балалар кезекпен кубикті лақтырады. 3. Түскен санды атап, сәйкес саны бар асықты алады. 4. Тәрбиеші қосымша сұрақ қояды: «Осы саннан кейін қай сан келеді?», «Бұл саннан бұрын қай сан тұр?», «Екі санды қоссаң қанша болады?». 5. Дұрыс әрі тез жауап берген бала асығын алға жылжытады. 6. Уақытқа байланысты жылдам санау тапсырмасы орындалады (мысалы, 10 секунд ішінде 1-ден 10-ға дейін айту). 7. Мәреге бірінші жеткен бала жеңімпаз

	атанады.
Ойын ережесі	- Әр бала тек өз кезегінде ойнайды. - Дұрыс әрі жылдам жауап бергенде ғана алға жылжиды. - Қарсыласқа бөгет жасамау. - Ережені бұзған бала кезегін өткізеді.
Бағалау критерийлері 	- Санды дұрыс айтуы. - Жылдам әрі нақты жауап беруі. - Асықтарды дұрыс сәйкестендіруі. - Ережені сақтауы. Марапаттау: жеңімпазға «Шапшаң санағыш» карточкасы немесе жұлдызша беріледі.
Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Сұрақтарға ойланып, бірақ тез жауап беру. - Сандарды шатастырмай айту. - Топпен ойнағанда бір-бірін құрметтеу. - Өз жетістігіне қуана білу.
Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Кубик, асық, карточкаларды алдын ала дайындау. - Уақыт өлшеуге арналған құралды әзірлеу. - Балаларға әртүрлі деңгейдегі сұрақтар дайындау. - Белсенділікті арттыру үшін мадақтау сөздерін жиі қолдану.

4. «Түстер мен пішіндер»

Бұл ҰІӨ мектепке дейінгі жастағы балалардың танымдық дамуында маңызды орын алады. Балалардың қоршаған ортаны тануы көбіне көру арқылы жүзеге асады, сондықтан түстер мен пішіндерді ажырата білу – ойлау қабілетінің, зейін мен есте сақтаудың, сөйлеу және қиял дағдыларының қалыптасуына тікелей әсер етеді. ҰІӨ барысында түрлі түстерге боялған асықтар қолданылады. Асық – қазақ халқының ұлттық ойынының басты атрибуты, оны дидактикалық құрал ретінде пайдалану балалардың ұлттық дәстүрмен байланысын күшейтеді әрі сабаққа деген қызығушылығын арттырады.

Түстерді ажырату – көру арқылы қабылдау қабілетін дамытса, пішіндерді сәйкестендіру – кеңістіктік ойлауды жетілдіреді. Мысалы, асық қызыл түске боялса, бала оны «қызыл түс» деп атай отырып, оны сәйкес пішін карточкасымен сәйкестендіреді. Бұл – заттар арасындағы ұқсастық пен айырмашылықты табуға дағдыландыратын тапсырма. Осылайша, бала логикалық ойлауды, салыстыруды, топтастыруды үйренеді.

ҰІӨ-тың тағы бір маңызды қыры – зейінді дамыту. Балаларға түрлі түсті асықтар көрсетіліп, кейін жасырылған кезде олардың түстерін еске

түсіру тапсырылады. Бұл қысқа мерзімді жадты жаттықтырып, кейін ұзақ мерзімді есте сақтаудың дамуына ықпал етеді. Мұндай жаттығулар оқу іс-әрекетінде қажетті қабілеттердің бірі – назарды бір нысанға шоғырландыруға үйретеді.

Сонымен қатар, асықтарды қолмен ұстап, белгілі бір пішіндерге сәйкестендіру арқылы балалардың ұсақ моторикасы дамиды. Ұсақ моторика – жазуға дайындықтың басты көрсеткіші. Саусақ бұлшықеттерінің икемділігі балада қарындашты дұрыс ұстау, әріптерді жазу, сурет салу дағдыларына әсер етеді.

ҰІӨ-тың әлеуметтік маңызы да зор. Балалар бірге ойнай отырып, бір-бірімен тіл табысуды, кезек күтуді, ережеге бағынуды, топтық әрекетте ынтымақтасуды үйренеді. Мұндай ортада бала әділдік, сыйластық, жауапкершілік сияқты қасиеттерді меңгереді. Бұл қасиеттер оның болашақ мектеп өмірінде де табысты болуына негіз болады.

Ұлттық педагогика тұрғысынан алғанда, асықпен ойнау – тек ойын емес, ол балалардың ұлттық болмыспен байланысын арттыратын, дәстүрді қастерлеуге үйрететін құрал. «Түстер мен пішіндер» тақырыбы осы ұлттық ойын элементтерімен үйлестіріліп берілгенде, балалар тек білім алып қана қоймай, қазақ халқының мәдениетімен танысады, ұлттық құндылықтарды бойына сіңіреді.

Қорытындылай келе, бұл ҰІӨ-те балалардың қабылдау, ойлау, зейін, есте сақтау, ұсақ моторика және коммуникативтік дағдылары кешенді түрде дамиды. ҰІӨ барысында қолданылған асықтар олардың эмоциялық көңіл-күйін көтеріп, оқу әрекетіне қызығушылығын арттырады. Сондықтан «Түстер мен пішіндер» тақырыбы мектепке дейінгі білім беру жүйесінде дамытушы ойындардың ең тиімді бағыттарының бірі болып табылады.

ҰІӨ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет 	Тақырыбы: «Түстер мен пішіндер». Негізгі міндеті: балаларды асықтарды пайдалана отырып, негізгі түстерді (қызыл, көк, жасыл, сары) және қарапайым геометриялық пішіндерді (шеңбер, шаршы, үшбұрыш, тіктөртбұрыш) ажыратуға үйрету. Мақсаты: асық арқылы түстер мен пішіндерді тану, қабылдауын, зейінін және ойлау қабілетін дамыту. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің сипаттамасы	Ойын түрі: дидактикалық. Формасы: ұжымдық, жарыс элементтерімен.

3	Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: түрлі түстерге боялған асықтар, пішіндер бейнеленген карточкалар, кубик, ойын алаңы (шеңбер немесе жолақ).
4	Ойынды өткізу реті 	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға түрлі түсті асықтарды және пішін карточкаларын көрсетіп, бірге қайталатады. 2. Балалар кезекпен кубикті лақтырады. 3. Кубиктен түскен санға сәйкес түсті асықты таңдап алып, сәйкес пішін карточкасының жанына қояды. 4. Тәрбиеші қосымша сұрақ қояды: «Бұл қандай түс?», «Бұл қандай пішін?», «Осы түстегі қандай затты білесің?» 5. Дұрыс жауап берген бала асығын ойын алаңында алға жылжытады. 6. Мәреге бірінші жеткен бала жеңімпаз атанады.
5	Ойын ережесі	- Әр бала тек өз кезегінде ойнайды. - Асықты дұрыс таңдап, пішінге дұрыс орналастырғанда ғана алға жылжиды. - Қарсыласқа кедергі жасамау. - Ережені бұзған бала кезегін өткізеді.
6	Бағалау критерийлері Бағалау Мадақтау 	- Асықтың түсін дұрыс таңдай білуі. - Сәйкес пішінді дұрыс атауы. - Сұрақтарға анық жауап беруі. - Ойын ережесін сақтауы. Марапаттау: жеңімпазға «Асықпен пішіндер шебері» карточкасын беру.
7	Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Асықты дұрыс таңдау. - Түстер мен пішіндерді шатастырмай айту. - Сұрақтарға ойланып, нақты жауап беру. - Басқалардың ойынына құрметпен қарау.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Түрлі түстерге боялған асықтарды алдын ала дайындау. - Пішіндер салынған карточкаларды әзірлеу. - Балаларға түсінікті әрі жас ерекшелігіне сай сұрақтар дайындау. - Мадақтау сөздерін қолдану, қажет

	жағдайда үлгі көрсету.
--	------------------------

Қосымша №4

Баланың аты-жөні	Түсті дұрыс атады	Пішінді сәйкестендірді	Сұраққа нақты жауап берді	Ережені сақтады	Белсенділік	Жалпы ұпай
	(✓✗)	(✓✗)	(1–3 ұпай)	(✓✗)	(★/□)	

Бұл кесте арқылы тәрбиеші әр баланың түс пен пішінді ажыратуын, зейінін, жауап сапасын, ережеге бағынуын және белсенділігін нақты бағалай алады.

5. «Зейінді шоғырландыру»

Бұл ҰІӨ-тың негізгі мақсаты – балалардың назарын тұрақтандыруға, бір әрекетке шоғырландыруға және тапсырманы соңына дейін орындауға үйрету. Мектепке дейінгі кезеңде балалардың зейіні әлі толық дамымағандықтан, олар бір ойдан екіншіге тез ауысады, тапсырманы аяқтамай тастап кетуі мүмкін. Сондықтан «Зейінді шоғырландыру» ойыны осы әлсіз тұстарды дамытуға бағытталған.

ҰІӨ-те асық негізгі құрал ретінде қолданылады. Түрлі түсті асықтарды пайдалану арқылы балаларға белгілі бір түсті немесе санды табу тапсырмасы беріледі. Мысалы, тәрбиеші «қызыл асықты көрсет» десе, бала назарын барлық асыққа емес, тек қызыл түске бағыттауы тиіс. Бұл тәсіл назарды нақты нысанға аударуға үйретеді.

Асықтарды пайдаланып тапсырмаларды күрделендіруге де болады. Алдымен бір түсті табуды сұрау жеткілікті болса, кейіннен «қызылдан кейін көкті ал» немесе «екі сарыдан кейін бір жасылды қой» сияқты күрделірек шарттар қойылады. Мұндай тапсырмалар балалардың назарын бөлу қабілетін дамытады және ойлау процесін белсендіреді.

Зейінді дамытудың тағы бір жолы – уақытпен шектеу. Тәрбиеші «белгілі бір түсті асықты 5 секунд ішінде тауып ал» деген шарт қояды. Бұл балаларды тапсырманы тез әрі мұқият орындауға үйретеді. Сонымен бірге, жылдам шешім қабылдауға дағдыландырады.

Ойын барысында балалардың эмоциялық жағдайы да маңызды. Тәрбиеші мадақтау сөздері арқылы балаларды ынталандырады, осылайша олар назарын ұзақ уақыт сақтап, ойынды қызығушылықпен жалғастырады. Мұндай жаттығулар баланың ерікті зейінін қалыптастырады, яғни бала тапсырманы тек қызығушылықтан емес, өз еркімен, жауапкершілікпен орындай бастайды.

Ұсақ моторика да назарды дамытуда ерекше рөл атқарады. Асықты қолмен алу, белгілі бір ретпен орналастыру сияқты әрекеттер тек қимыл

үйлесімділігін ғана емес, назарды да тұрақтандырады. Себебі бала әр қимылын саналы түрде бақылап, нақты әрекет жасайды.

Әлеуметтік тұрғыдан бұл сабақ балаларды тәртіпке, ережеге бағынуға, кезек күтуді үйретеді. Олар ойында тек өзіне ғана емес, өзгелерге де назар аударуды үйренеді. Бұл – болашақ мектеп өмірінде сабақ тыңдау, мұғалімнің нұсқауын орындау сияқты әрекеттердің негізін қалайды.

«Зейінді шоғырландыру» сабағы балалардың ерікті зейінін дамытып, тапсырманы соңына дейін орындауға, жылдам әрі дұрыс шешім қабылдауға үйретеді. Ұлттық ойын элементтері арқылы берілген бұл әдіс олардың танымдық қызығушылығын арттырып, оқу әрекетіне дайындайды.

ҰІӨ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет	Тақырыбы: «Зейінді шоғырдандыру». Негізгі міндеті: балалардың зейінін тұрақтандыру, тапсырманы соңына дейін орындауға үйрету. Мақсаты: асықтарды қолдана отырып, назарды белгілі бір әрекетке шоғырландыруға дағдыландыру. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің сипаттамасы 	Ойын түрі: дидактикалық. Формасы: ұжымдық, жеке жарыс элементтерімен.
3	Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: түрлі түстерге боялған асықтар, сандар немесе түстер жазылған карточкалар, ойын алаңы (шеңбер).
4	Ойынды өткізу реті	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға әртүрлі түсті асықтарды көрсетіп, оларды араластырып қояды. 2. Тәрбиеші белгілі бір түс пен санды атайды (мысалы: «Қызыл 2»).

		қояды. 4. Кім бірінші әрі дұрыс орындаса, сол асығын ойын алаңында алға жылжытады. 5. Ойын барысында асықтарды табу күрделене түседі (мысалы: «Жасыл 4», «Көк 1»). 6. Барлық айналым соңында ең көп асығын жылжытқан бала жеңімпаз атанады.
5	Ойын ережесі	- Әр бала тек тәрбиеші атаған асықты ғана іздейді. - Тек дұрыс орындаған бала ғана алға жылжиды. - Бір-біріне кедергі келтірмеу. - Ережені бұзған бала кезегін өткізеді.
6	Бағалау критерийлері	- Асықты дұрыс әрі тез таба білуі. - Сәйкес түсті және санды шатастырмауы. - Зейінді бір әрекетке шоғырландыруы. - Ережені сақтауы. Марапаттау: жеңімпазға «Зейінді бала» жұлдызшасы беріледі.
7	Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Тәрбиешінің нұсқауын мұқият тыңдау. - Асықты дұрыс таңдап қою. - Жылдам әрі тәртіппен ойнау. - Бір-бірін құрметтеу.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Түрлі түсті асықтарды алдын ала дайындау. - Сандар мен түстер жазылған карточкаларды әзірлеу. - Тапсырмаларды біртіндеп күрделендіру. - Балалардың ынтасын арттыру үшін мадақтау сөздерін жиі қолдану.

Қосымша №5

Баланың аты-жөні	Түсті дұрыс тапты (✓✗)	Санды дұрыс сәйкестендірді (✓✗)	Тапсырманы уақытында орындады (1–3 ұпай)	Ережені сақтады (✓✗)	Белсенділік (★/□)	Жалпы ұпай
------------------	------------------------	---------------------------------	--	----------------------	-------------------	------------

6. «Есте сақтау ойыны»

Бұл сабақ балалардың есте сақтау қабілетін дамытуға бағытталған. Мектепке дейінгі жастағы балалар көбіне қысқа мерзімді жадқа сүйенеді, сондықтан олардың есте сақтау көлемі аз және тез ұмытып қалады. Дәл осы кезеңде арнайы ойындар арқылы есте сақтауды жаттықтыру – кейінгі оқу іс-әрекетінде мәтінді есте сақтау, ережелерді жаттау, тапсырмаларды толық орындау дағдыларына негіз қалайды.

Асықтарды түрлі түстерге бояп, белгілі бір реттілікте орналастырып көрсету – балалардың көру арқылы қабылдауын және бейнелі есте сақтауын дамытады. Мысалы, тәрбиеші балаларға 3 түсті асықты көрсетіп, кейін жасырса, бала оларды ретін сақтап айтуға тырысады. Алдымен қарапайым (2–3 түсті) комбинациялардан басталып, біртіндеп күрделене береді (4–5 түске дейін). Бұл балалардың есте сақтау көлемін біртіндеп арттырады.

Есте сақтаудың тағы бір қыры – реттілікті сақтау. Бала тек түстерді атау ғана емес, олардың орналасу ретін де есте сақтауы керек. Бұл ойлау операцияларын (талдау, салыстыру, қорыту) дамытады және ақпаратты жүйелеуге үйретеді.

Сабақ барысында балалар тек есте сақтауды ғана емес, зейінді де дамытады. Өйткені түстерді дұрыс еске түсіру үшін бала назарын жинақтап, тапсырмаға шоғырлануы қажет. Бұл қасиет олардың мектептегі оқу үрдісіне оң әсер етеді.

Ұсақ моторика да қосымша жаттығады. Асықтарды қолмен алып, реттілігін өзгерту, қайта қою сияқты әрекеттер есте сақтауды қолмен жасалатын қимыл арқылы бекітеді. Қимыл мен көру, есте сақтау арасындағы байланыс балалардың танымдық белсенділігін арттырады.

Әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан сабақ балаларды шыдамдылыққа, кезек күтуді үйренуге, өзгелердің жауабын тыңдауға тәрбиелейді. Балалар ойынды бірге ойнап, бір-бірінің жауабын салыстырады, нәтижесінде өз ойын ашық айтуға дағдыланады.

Ұлттық элементтердің қолданылуы да маңызды. Қазақтың дәстүрлі асық ойыны негізінде құрылған бұл жаттығу балаларды ұлттық мәдениетпен байланыстырады, ата-бабамыздың ойлау мәдениетін қазіргі білім беру процесімен ұштастырады.

«Есте сақтау ойыны» – балалардың көру арқылы есте сақтауын, реттілік сақтау дағдысын, зейінін, ойлау қабілетін және ұсақ моторикасын дамытуға арналған кешенді сабақ. Бұл ойын түрі баланы оқу әрекетіне дайындап қана қоймай, ұлттық мәдениетпен де терең байланыстырады.

Сабақ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет	Тақырыбы: «Есте сақтау ойыны». Негізгі міндеті: балалардың есте сақтау қабілетін дамыту, ақпаратты жүйелеуге үйрету.

		Мақсаты: түрлі түсті асықтарды пайдалана отырып, балалардың көру арқылы қабылдауын және есте сақтауын жетілдіру. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің сипаттамасы 	Ойын түрі: дамытушы, дидактикалық. Формасы: ұжымдық, жеке тапсырмалармен.
3	Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: түрлі түстерге боялған асықтар (3–5 дана), лоток немесе қорапша, жабуға арналған мата.
4	Ойынды өткізу рет 	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға 3–4 түрлі түсті асықты көрсетеді (мысалы: қызыл, жасыл, көк). 2. Балалар оларды мұқият қарайды, түстерін есте сақтайды. 3. Асықтар қорапқа салынып, мата арқылы жабылады. 4. Бірнеше секундтан кейін мата алынып, тәрбиеші балалардан: «Қандай түстерді көрдіңдер?», «Қай түс бірінші тұрды?» деп сұрайды. 5. Келесі раундта асықтардың саны көбейеді (4–5 түске дейін). 6. Ең көп дұрыс жауап берген бала жеңімпаз атанады.
5	Ойын ережесі	- Асықтарға мұқият қарау. - Жауап бергенде асықтың түсін немесе орналасу ретін шатастырмау. - Өз кезегінде ғана жауап беру. - Жауапты өзгеден көшірмеу.

		
6	Бағалау критерийлері	- Түстерді дұрыс атауы. - Асықтардың орналасу ретін есте сақтауы. - Жауаптың толық әрі нақты болуы. - Ережені сақтауы. Марапаттау: жеңімпазға «Есте сақтаудың шебері» жұлдызшасы беріледі.
7	Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Асықтарға мұқият қарап, есте сақтауға тырысу. - Өз кезегінде ғана жауап беру. - Шатаспай нақты айту. - Топтағы достарын тыңдау.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Түрлі түсті асықтарды алдын ала дайындау. - Асықтардың ретін әр раундта өзгертіп отыру. - Жауап берген балаларды мадақтау. - Қиындық деңгейін біртіндеп арттыру.

Қосымша №6

Баланың аты-жөні	Түстерді дұрыс атады (✓✗)	Реттілікті дұрыс сақтады (1–3 ұпай)	Жауаптың толықтығы (1–3 ұпай)	Ережені сақтады (✓✗)	Белсенділік (★/□)	Жалпы ұпай

7-сабақ. «Логикалық ойлау»

Бұл сабақ балалардың ойлау қабілетін, яғни логикалық операцияларын (салыстыру, сәйкестендіру, реттілік құру, қорыту) дамытуға бағытталған. Мектепке дейінгі жастағы бала көбіне бейнелі ойлауға сүйенеді. Сондықтан

логикалық ойлауды дамыту үшін нақты заттармен жұмыс істеу қажет. Осындай заттардың бірі – асық.

Асық арқылы берілетін тапсырмалар балалардың логикалық байланыстарды түсінуіне мүмкіндік береді. Мысалы, тәрбиеші «екі қызыл асық пен бір көкті қой» десе, бала түс пен санды сәйкестендіреді. Бұл әрекет тек математикалық түсінікті ғана емес, ойлаудың құрылымын да қалыптастырады. Кейін тапсырма күрделене түседі: «бір жасылдан кейін екі қызылды қой», «қызыл мен көктің ортасына сарыны қой». Мұндай тапсырмалар баланы ойлануға, шешім қабылдауға, комбинация құруға үйретеді.

Логикалық ойлаудың дамуы тілдің дамуына да тікелей әсер етеді. Себебі бала тапсырманы орындау барысында түсін, санын айтып, нәтижесін сөзбен жеткізеді. Бұл сөйлеу мәдениетін қалыптастырады және өз ойын жүйелі жеткізуге үйретеді.

Сабақта балалар жеке де, топтық та тапсырмалар орындайды. Жеке тапсырма баланың өз логикалық ойлауын тексерсе, топтық тапсырма бір-бірімен пікір алмасуға, салыстыруға, қателерін түзетуге мүмкіндік береді. Бұл – әлеуметтік қарым-қатынасты дамытудың тиімді жолы.

Ойын барысында зейін мен есте сақтау да дамиды. Бала тек түстерді ғана емес, олардың ретін есте сақтауы керек. Бұл ақпаратты жүйелеу қабілетін нығайтады. Сонымен қатар, асықты қолмен орналастыру – ұсақ моториканы жетілдіреді. Ал моторика мен логикалық ойлау арасында тығыз байланыс бар екені белгілі.

Ұлттық мәдени тұрғыдан алғанда, асықпен ойнау қазақтың көне дәстүрінің жалғасы. Асық арқылы құрылған логикалық ойын балаларды тек ойлануға ғана емес, ұлттық құндылыққа құрметпен қарауға тәрбиелейді.

Қорытындылай келе, «Логикалық ойлау» сабағы – балалардың салыстыру, сәйкестендіру, реттілік құру, ойды қорытындылау сияқты ойлау операцияларын дамытуға, тілдік қабілетін жетілдіруге, әлеуметтік қарым-қатынасқа бейімдеуге бағытталған кешенді жұмыс. Бұл сабақ алдағы оқу әрекетіне қажетті логикалық негізді қалыптастырады.

Сабақ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет	Тақырыбы: «Логикалық ойлау». Негізгі міндеті: балалардың ойлау қабілетін жетілдіру, салыстыру және сәйкестендіру дағдыларын дамыту. Мақсаты: асықтарды пайдалану арқылы балаларды қарапайым логикалық тапсырмаларды шешуге үйрету. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің	Ойын түрі: дидактикалық, дамытушы.

	сипаттамасы	Формасы: ұжымдық және шағын топтық.
3	Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: түрлі түсті асықтар (қызыл, жасыл, көк, сары), сандар жазылған карточкалар, логикалық тапсырма карталары.
4	Ойынды өткізу реті 	Барысы: 1. Тәрбиеші балаларға тапсырмалар береді: «2 қызыл асық пен 1 жасыл асықты қой», «3 көк асықтан кейін бір сарыны қой». 2. Балалар асықтарды дұрыс ретпен орналастырады. 3. Келесі деңгейде тәрбиеші күрделі тапсырма береді: «1 қызыл асық, 2 жасыл, 1 көк – ретімен қой». 4. Балалар тапсырманы орындап болған соң бір-бірінің жауабын тексереді. 5. Ең дұрыс әрі жылдам орындаған бала алға жылжиды. 6. Ойын соңында балалардың логикалық тізбекті құру қабілеті бағаланады.
5	Ойын ережесі	- Тек тәрбиешінің нұсқауын орындау. - Асықтарды дұрыс реттілікпен орналастыру. - Қарсыласқа кедергі жасамау. - Өзгелердің жауабын қайталамау.
6	Бағалау критерийлері	- Асықтарды дұрыс реттілікпен орналастыра білуі. - Түстерді шатастырмауы. - Тапсырманы тез әрі нақты орындауы. - Ережені сақтауы. Марапаттау: жеңімпазға «Логикалық ойлау шебері» жұлдызшасы беріледі.
7	Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Тәрбиешінің нұсқауын мұқият тыңдау. - Тапсырманы өз бетімен орындау. - Түстер мен сандарды шатастырмай қолдану. - Топтағы балалардың жауабына құрметпен қарау.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Түрлі түсті асықтарды алдын ала дайындау. - Қарапайымнан күрделіге қарай тапсырмаларды жүйелеу. - Балалардың логикалық ойлауын дамытуға арналған қосымша сұрақтар қою. - Жауап берген балаларды мадақтау.

Қосымша №7

Баланың аты-жөні	Асықтарды дұрыс орналастырды (✓х)	Түстерді шатастырмады (✓х)	Логикалық байланысты дұрыс құрды (1–3 ұпай)	Уақытында орындады (1–2 ұпай)	Ережені сақтады (✓х)	Жалпы ұпай

8. «Қимылдық ойын»

Бұл сабақ балалардың қимыл-қозғалыс дағдыларын жетілдіруге арналған. Мектепке дейінгі жастағы балалардың қозғалыс белсенділігі жоғары, сондықтан олар үшін қозғалыс пен ойын – табиғи қажеттілік. «Қимылдық ойын» арқылы балалардың ірі моторикасы (жүгіру, лақтыру, секіру), ұсақ моторикасы (асықты ұстау, бағыттау), сондай-ақ көз бен қолдың үйлесімділігі дамиды.

Асық бұл ойында негізгі құрал ретінде қолданылады. Балалар асықты белгіленген жерге дәл лақтырып, себетке салуға немесе сызыққа жеткізуге тырысады. Бұл олардың қозғалыс координациясын жетілдіреді, дәлдік пен ептілікті дамытады. Тапсырмалар әртүрлі деңгейде берілуі мүмкін:

- Алдымен асықты жақын қашықтықтан лақтыру;
- Кейін қашықтықты ұлғайту;
- Соңында асықты домалатып, белгіленген жерге жеткізу.

Бұл балалардың бірте-бірте қиындайтын тапсырмаларға бейімделуін, шыдамдылығын және табандылығын қалыптастырады.

Қимылдық ойындар тек дене дамуына ғана емес, танымдық дамуға да әсер етеді. Себебі бала лақтыру бағытын есептеп, жылдам шешім қабылдауы тиіс. Бұл оның зейінін, ойлау қабілетін белсендіреді. Сонымен бірге, балалардың эмоциялық көңіл-күйі көтеріліп, энергиясы дұрыс бағытта жұмсалады.

Сабақ барысында әлеуметтік дағдылар да дамиды. Балалар кезек күтіп, бір-бірінің ойынын бақылап, қолдау көрсетеді. Бұл ұжымдық әрекеттің маңызын түсінуге көмектеседі. Сонымен қатар, жеңіске қуану, жеңіліске сабырлы қарау сияқты қасиеттер де қалыптасады.

Ұлттық құндылық тұрғысынан алғанда, асықпен ойнау қазақ халқының ежелгі дәстүрлі ойыны. Мұны қазіргі педагогикалық процесте қолдану балаларды ұлттық мәдениетке баулиды, ойын арқылы халық мұрасын құрметтеуге тәрбиелейді.

Қорытындылай келе, «Қимылдық ойын» сабағы балалардың физикалық дамуын, қозғалыс дағдыларын, дәлдік пен ептілігін жетілдіреді. Сонымен бірге, зейін, табандылық, эмоциялық көңіл-күй мен ұжымдық әрекет дағдыларын дамытады. Бұл сабақ мектепке дейінгі балалардың жан-жақты дамуына ықпал етеді.

Сабақ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет	Тақырыбы: «Қимылдық ойын». Негізгі міндеті: балалардың қимыл-қозғалысын жетілдіру, қол-саусақ моторикасын дамыту. Мақсаты: асықтарды пайдалана отырып, балалардың қозғалыс үйлесімділігін, дәлдігін және ептілігін арттыру. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің сипаттамасы	Ойын түрі: қимылдық, дамытушы. Формасы: ұжымдық, жеке жарыс элементтерімен.
3	Ақпараттар базасының сипаттамасы 	Керектілер: асықтар, шеңбер сызылған ойын алаңы, шағын себет немесе қорап.
4	Ойынды өткізу реті	Барысы: 1. Балаларға әрқайсысына бірнеше асық беріледі. 2. Тәрбиеші белгіленген қашықтыққа сызық сызады немесе себетті қояды. 3. Балалар кезекпен асықты сызықтың ішіне немесе себетке лақтырады. 4. Дұрыс түскен әр асық үшін бала бір қадам алға жылжиды. 5. Келесі кезеңде асықты домалатып, дәл сызыққа жеткізу тапсырмасы беріледі. 6. Барлық кезеңнен өткен соң ең көп асық түсірген бала жеңімпаз атанады.
5	Ойын ережесі	- Әр бала тек өз кезегінде ойнайды. - Асықты белгіленген орынға дәл түсіру керек. - Қарсыласқа кедергі жасамау. - Ережені бұзған бала кезегін өткізеді.
6	Бағалау критерийлері	- Асықты дұрыс әрі дәл лақтырып, орындауы.

		- Қимыл-қозғалысты үйлестіре білуі. - Ережені сақтау деңгейі. - Белсенділігі. Марапаттау: жеңімпазға «Елті бала» жұлдызшасы немесе жалаушасы беріледі.
7	Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Асықты дұрыс ұстау және лақтыру. - Өз кезегін күту. - Тапсырманы соңына дейін орындау. - Басқалардың ойынын бақылап, қолдау көрсету.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Асықтарды жеткілікті мөлшерде дайындау. - Лақтыру сызығын немесе себетті дұрыс орналастыру. - Балалардың жас ерекшелігіне қарай қашықтықты реттеу. - Балалардың қызығушылығын арттыру үшін ойынға көңілді сөздер қосу.

Қосымша №8

Баланың аты-жөні	Асықты дұрыс лақтырды (1–3 ұпай)	Қимыл үйлесімділігін көрсетті (✓✗)	Дәлдік деңгейі (1–3 ұпай)	Белсенділік (★/□)	Ережені сақтады (✓✗)	Жалпы ұпай

9-. «Топтық жарыс»

Бұл ҰІӨ-те балалардың ұйымшылдық қабілеттерін, топпен әрекет ету дағдыларын және әлеуметтік қасиеттерін дамытуға бағытталған. Мектепке дейінгі жастағы балалардың көпшілігі ойынға жеке қатысуды ұнатады, бірақ оларды біртіндеп топтық әрекетке бейімдеу – олардың әлеуметтік тәжірибесін байытады. «Топтық жарыс» сабағының мәні – әр баланың жеке жетістігі бүкіл топтың нәтижесіне әсер ететінін көрсету.

Асық бұл ойында да басты құрал ретінде қолданылады. Балалар екі немесе үш топқа бөлініп, белгілі бір қашықтықтан асықты себетке салу, жинау немесе белгілі бір тапсырманы орындау арқылы жарысады. Мұндай жағдайда әр бала тек өз қабілетін емес, бүкіл топтың нәтижесін ойлауға дағдыланады. Бұл өзара көмектесуді, достық қарым-қатынасты, әділдікті қалыптастырады.

Топтық жарыс барысында балалардың зейіні мен жылдамдығы ғана емес, шыдамдылығы мен тәртіпке бағынуы да дамиды. Себебі олар кезек күтіп, топ мүшелерінің әрекетін бақылап, өз үлесін қосуы қажет. Бұл өзара сыйластық пен ынтымақты нығайтады.

Сабақтың тағы бір маңызды қыры – эмоциялық көңіл-күй. Балалар бірге ойнағанда қуаныш бөліседі, жеңіске бірге қуануды, жеңіліске сабырлы қарауды үйренеді. Бұл олардың эмоционалдық тұрақтылығын арттырады.

Ұлттық құндылық тұрғысынан алғанда, «Аламан» ойынының топтық жарысқа бейімделуі – қазақ халқының ұжымшылдық дәстүрін қазіргі педагогикаға енгізудің көрінісі. Қазақ халқы ерте заманнан бері бірлік пен ынтымақты жоғары бағалаған, ал бұл ойын – сол құндылықтарды бала бойына сіңірудің тиімді жолы.

Қорытындылай келе, «Топтық жарыс» сабағы балалардың топпен әрекет ету, ұйымшылдық, тәртіп, сыйластық дағдыларын дамытуға бағытталған. Ол сонымен бірге зейін, қимыл-қозғалыс, жылдам шешім қабылдау қабілеттерін дамытады және ұлттық мәдениетті дәріптейді.

Сабақ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет	Тақырыбы: «Топтық жарыс». Негізгі міндеті: балаларды топпен жұмыс істеуге, бір-бірімен ынтымақтасуға үйрету. Мақсаты: асықтарды пайдалана отырып, балалардың ұйымшылдығын, әділдік сезімін және топтық әрекет дағдыларын қалыптастыру. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 15–20 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің сипаттамасы 	Ойын түрі: дидактикалық, қимылдық. Формасы: топтық жарыс.
3	Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: әр топқа бірдей мөлшерде асық (әр түстен 10–15 дана), себеттер немесе қораптар, ойын алаңы.
4	Ойынды өткізу реті	Барысы: 1. Балалар екі немесе үш топқа бөлінеді. 2. Әр топтың алдында бір қашықтықта бос қорап немесе себет қойылады. 3. Белгі берілгенде әр топтың балалары кезекпен асықтарды апарып, қорапқа салады. 4. Топ мүшелері бір-біріне көмектесіп, кезек тәртібін сақтайды.

		5. Қай топ асықтарды жылдам әрі толық жинаса, сол топ жеңімпаз атанады. 6. Соңында барлық топқа мадақтау беріледі.
5	Ойын ережесі 	- Әр бала өз тобы үшін ойнайды. - Асықты бір-бірлеп қана апару керек. - Топ мүшелері кезегін сақтайды. - Қарсыласқа бөгет жасауға болмайды.
6	Бағалау критерийлері 	- Асықтарды толық әрі жылдам жинауы. - Топтық тәртіпті сақтауы. - Бір-біріне көмектесуі. - Белсенділігі. Марапаттау: жеңімпаз топқа «Ынтымақты топ» жалаушасы немесе медаль үлестіріледі.
7	Қатысушыларға арналған нұсқаулар	- Өз тобы үшін белсенді ойнау. - Достарына көмектесу. - Жарыс кезінде ұйымшыл болу. - Әркім өз кезегін күту.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Әр топқа жеткілікті асық дайындау. - Қораптарды бірдей қашықтыққа қою. - Жарысты қызықты ету үшін уақытты қадағалау. - Барлық топты әділ бағалап, ынталандыру.

Қосымша №9

Баланың аты-жөні	Топқа белсенді қатысты (✓✗)	Асықты дұрыс орындады (1–3 ұпай)	Кезегін сақтады (✓✗)	Ұйымшылдық көрсетті (★/□)	Ережені сақтады (✓✗)	Жалпы ұпай

10. «Қорытынды ойын – Асық аламан»

Бұл іс-әрекет – барлық алдыңғы іс-әрекеттерді меңгерілген дағдыларды біріктіріп, балалардың танымдық, қимылдық және әлеуметтік қабілеттерін кешенді түрде дамытуға арналған қорытынды кезең. ҰІӨ-тың басты

ерекшелігі – әртүрлі ойын элементтерін (сандарды тану, түстерді сәйкестендіру, есте сақтау, логикалық ойлау, қимылдық әрекет, топтық жарыс) бір іс-әрекетте біріктіру.

Ойын барысында балалар бірнеше кезеңнен өтеді. Әр кезеңде олар белгілі бір дағдыны қолданады:

- **Сандарды сәйкестендіру:** кубиктегі санды асықпен сәйкестендіреді;
- **Түстер мен пішіндер:** түсті асықты тиісті карточкамен салыстырады;
- **Жылдам санау:** берілген уақыт ішінде асықтарды санау;
- **Есте сақтау:** белгілі бір түсті немесе реттілікпен берілген асықтарды есте сақтап айту;
- **Қимылдық тапсырма:** асықты себетке дәл түсіру немесе сызыққа жеткізу;
- **Топтық жарыс:** топпен бірігіп асықтарды жинау.

Мұндай кешенді тапсырмалар балалардың назарын тұрақтандырып, ойлауын белсендіреді, есте сақтау көлемін арттырады, қимыл-қозғалыс үйлесімділігін жетілдіреді. Сонымен қатар, балалардың эмоциялық көңіл-күйі көтеріледі, өйткені бұл ойын түрінде өтеді және жарыс элементтері енгізіледі.

Әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан алғанда, «Асық алааманы» балаларды әділдікке, бір-бірін қолдауға, ережені сақтауға, топтық әрекетке үйретеді. Бұл қасиеттер мектепке барғанда сынып ұжымына бейімделуге көмектеседі.

Ұлттық мәдениет тұрғысынан сабақтың маңызы ерекше. Асық – қазақ халқының дәстүрлі ойынының негізі. Балалар асықпен ойнау арқылы ұлттық мұрамен танысады, ата-бабасының өмір салты мен тәрбиелік құндылықтарын сезінеді. Осылайша, сабақ балаларды ұлттық рухта тәрбиелеумен қатар, заманауи педагогикалық талаптарға сай жан-жақты дамытады.

Қорытындылай келе, «Қорытынды ойын – Асық алааманы» ҰІӨ – балалардың танымдық, қимылдық, эмоционалдық және әлеуметтік дағдыларын кешенді түрде дамытатын, сонымен бірге ұлттық дәстүрді дәріптейтін ерекше кезең.

ҰІӨ құрылымы

№	Бөлім атауы	Мазмұны
1	Ойын туралы жалпы мәлімет 	Тақырыбы: «Қорытынды ойын – Асық алааманы». Негізгі міндеті: меңгерген дағдыларды бекіту, балалардың ойлау, санау, есте сақтау, қимылдық және топтық жұмыс қабілеттерін кешенді түрде тексеру. Мақсаты: асық ойыны арқылы балалардың ойын жинақтау, өзін-өзі көрсетуге мүмкіндік беру, ұлттық дәстүрге

		қызығушылығын арттыру. Жасы: 5–6 жас. Ұзақтығы: 20–25 минут. Қатысушылар саны: топтағы барлық бала.
2	Ойын моделінің сипаттамасы 	Ойын түрі: кешенді дамытушы ойын. Формасы: жеке және топтық жарыс.
3	Ақпараттар базасының сипаттамасы	Керектілер: түрлі түске боялған асықтар, сандар мен пішіндер карточкалары, қорапшалар, себеттер, кубик.
4	Ойынды өткізу реті 	Барысы: 1. Балалар топқа бөлінеді. 2. Бірінші кезең – «Сандарды сәйкестендір»: кубикті лақтырып, түскен санға сәйкес асықтарды аудару. 3. Екінші кезең – «Түстер мен пішіндер»: түсті асықты алып, сәйкес пішін карточкасына қою. 4. Үшінші кезең – «Жылдам санау»: берілген уақыт ішінде асықтарды тез санау. 5. Төртінші кезең – «Есте сақта»: 3–4 асық көрсетіліп, кейін жасырылып, балалар олардың ретін айтуы тиіс. 6. Бесінші кезең – «Қимылдық жарыс»: асықты себетке немесе сызықтың ішіне дәл түсіру. 7. Барлық кезеңдерден кейін ұпайлар есептеліп, жеңімпаздар анықталады.
5	Ойын ережесі	- Әр кезеңнің ережесін сақтау. - Өз кезегінде ғана ойнау. - Әділ жарысу, өзгеге кедергі келтірмеу. - Тапсырманы соңына дейін орындау.
6	Мадақтау критерийлері	- Сандарды, түстерді, пішіндерді дұрыс сәйкестендіру. - Жылдам санау және есте сақтау қабілеті. - Қимылдық әрекеттің дәлдігі. - Топтық әрекетке белсенді қатысу. Марапаттау: жеңімпазға «Асық аламаньының батыры» медалі, барлық балаларға қатысушы жұлдызшасы.
7	Қатысушыларға арналған	- Әр тапсырманы мұқият тыңдап, дұрыс

	нұсқаулар	орындау. - Өз кезегін күту. - Топпен бірлесе жұмыс істеу. - Жеңіске қуанып, жеңілгенде сабыр сақтау.
8	Жетекшіге арналған нұсқаулар	- Барлық кезеңге арналған құралдарды алдын ала дайындау. - Балалардың жас ерекшелігіне қарай тапсырмаларды бейімдеу. - Әр баланың белсенділігін бақылап, әділ бағалау. - Сабақ соңында барлық балаларды мадақтап, жағымды эмоциямен аяқтау.

Қосымша №10

Баланың аты-жөні	Сандарды дұрыс сәйкестендірді (1–3 ұпай)	Түстерді ажырата алды (✓✗)	Есте сақтады (1–3 ұпай)	Қимылдық тапсырманы орындады (1–3 ұпай)	Топтық жарысқа қатысты (✓✗)	Ережені сақтады (✓✗)	Жалпы ұпай

ПРАКТИКАЛЫҚ ІС-ІРЕКЕТТІ ҰЙЫМДАСТЫРУ

Теориялық түсінік

Мектепке дейінгі шақта ойын – баланың негізгі әрекеті, танымдық дамудың ең маңызды құралы. Балалар ойын арқылы жаңа білімді оңай қабылдайды, зейінін шоғырландырады, өзара қарым-қатынасқа түсуді үйренеді. Сол себепті үй-тің бұл кезеңінде тәрбиеші ойынның маңызын түсіндіріп, балалардың қызығушылығын оятуы керек.

«Аламан» ойыны – қазақтың дәстүрлі асық ойынына негізделген, бірақ



заманауи дидактикалық құрал ретінде бейімделген авторлық ойын. Оның көмегімен балалар сандарды таниды, сәйкестендіреді, ойлау қабілетін дамытады және ұсақ моториканы жаттықтырады. Ойын тек көңіл көтеру құралы ғана емес, ол балаларды тәртіпке, ұйымшылдыққа және кезек күтуді білуге үйретеді.

Бұл үй-тің теориялық бөлігі балаларға ойынның мақсаты мен ережесін түсіндіруді, ойын материалдарын таныстыруды қамтиды. Ережелерді түсіндіру кезінде тәрбиеші:

- асықтың не екенін, оның қазақ мәдениетіндегі орны туралы қысқаша айтады;
- текшені қалай лақтыру керектігін көрсетеді;
- түскен санды асықпен қалай сәйкестендіретінін көрсетіп береді;
- жеңімпаздың қалай анықталатынын түсіндіреді.

Ойынға дейін балалардың назарын шоғырландыру үшін шағын әңгіме немесе сұрақ-жауап әдісін қолдануға болады:

- «Асық ойнағандарың бар ма?»
- «Қай түс сендерге ұнайды?»
- «Қай санды жақсы көресіңдер?»

Саралау

- Әлсіз балаларға тапсырманы жеңілдетіп беру, жеке көмек көрсету.
- Алғыр балаларға түскен сандардың қосындысын айту немесе мысал құрастыруды сұрау.

МАДАҚТАУ

Ауызша мадақтау:

- «Жарайсың!»,
- «Тамаша ой айттың!»,
- «Керемет шешім таптың!».



ҚАУІПСІЗДІК ШАРАЛАРЫ

Асықты үстел үстінде ғана пайдалану.



Текшені үстел үстінде кезекпен лақтыру.		
Бір-бірін итермеу, кезекті сақтау.		
Ойыннан кейін қолды жуу.		

Зейін мен есте сақтауды дамыту

Мектепке дейінгі жастағы балалардың зейіні әлі тұрақсыз болады, сондықтан оны дамыту үшін арнайы ұйымдастырылған ойындар қажет. Зейіннің тұрақтылығы – баланың оқу қызметінде табысты болуының негізгі шарты. Егер бала назарын бір әрекетке шоғырландыра алса, ол тапсырманы соңына дейін орындайды, ақпаратты дұрыс қабылдайды және есте сақтайды.

«Аламан» ойыны – зейінді, есте сақтауды және жылдам ойлауды дамытудың тиімді құралы. Ойын барысында бала текшеге түскен санды көреді, оны дауыстап айтады, кейін сол санды сәйкестендіріп асықты таңдайды. Бұл үдеріс көру, есту және қозғалыс әрекеттерін біріктіріп, зейінді жан-жақты жаттықтырады. Сонымен қатар, ойын балаларды кезекпен ойнауға, өзгені тыңдауға, нәтижені күтуді үйренуге баулиды. Мұндай дағдылар баланың өзін-өзі бақылауын, шыдамдылығын және жауапкершілігін қалыптастырады.

ҰІӨ барысында тәрбиеші:

– Балалардың назарын ойынға шоғырландыру үшін алдын ала шағын назар жаттығуларын жүргізеді (мысалы, «тыңда да қайтала», «қол соғып сана»); Сандарды дауыстап айтуды сұрайды, бұл есту арқылы қабылдауды және есте сақтауды дамытады; Балаларға асықты тез табуға тапсырма береді, бұл жылдам реакция мен назардың бөлінбеуін жаттықтырады; ҰІӨ соңында

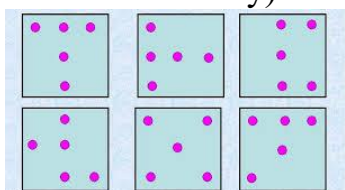
нәтижені бірге талқылап, балалардың жетістіктерін атап өтеді.

Теориялық тұрғыдан алғанда, мұндай ойындар балалардың танымдық процестерін кешенді дамытады, әсіресе:

- **Зейін:** тұрақтылық, шоғырлану, тез ауысу қабілеті дамиды.
- **Есте сақтау:** қысқа мерзімді есте сақтау көлемі кеңейеді.
- **Ойлау:** салыстыру, сәйкестендіру және таңдау қабілеті жетіледі.

1. Қолдау көрсету арқылы саралау:

– Зейіні төмен балаларға тапсырманы жеңілдетіп беру (мысалы, тек бір текшемен ойнау).



- Сәйкес асықты табуға көмек беру, санды бірге айту.
- Қайталатып, назарын шоғырландыруға мүмкіндік беру.

2. Қиындату арқылы саралау:

- Зейіні жақсы дамыған балаларға қосымша тапсырма: түскен сандарды қосып айту, қосындыны есте сақтап қайталау.
- Ойын жылдамдығын арттыру (уақытқа ойнау).

– Екі-үш рет түскен сандарды есте сақтап, соңында айту тапсырмасын беру.

3. Әдіс-тәсіл арқылы саралау:

- Жұптық немесе топтық жұмыс ұйымдастыру (бірі санды айтады, бірі асықты табады).
- Көру-есту-есте сақтау арналарын кезектестіріп қолдану.

Бағалау түрлері

1. Қалыптастырушы мадақтау:

- Ауызша мадақтау: **«Жарайсың!»**, **«Тамаша!»**, **«Дұрыс таптың!»**
- Қолпаштау: шапалақ, көтеріңкі көңіл-күй сыйлау.
- Смайликтер: дұрыс орындаған балаларға стикер немесе смайлик тарату.

2. Өзін-өзі бағалау:

– «Бас бармақ» әдісі – балаларға ойынды қалай орындағанын көрсету (жоғары – жақсы, көлденең – орташа, төмен – қиын болды).

3. Бірін-бірі бағалау:

– Ойын соңында топта балалар бір-бірін мақтап, **«Сен жылдам таптың»**, **«Сен кезегіңді күттің»** деген сияқты пікір айтады.

4. Рефлексия:

– ҮІӨ соңында «Маған не ұнады?» деген сұрақ қойылып, балалар өз әсерін айтады.

Математикалық дағдыларды бекіту

Мақсаты:

Сандарды қосу және сәйкестендіру дағдыларын дамыту.

Барысы:

- Текшелерде түскен сандардың қосындысын жылдам айту;
- Қосындысы сәйкес келетін асықты таңдау;
- Қосындыны жазып көрсету (үлкен топ үшін);
- Жеңімпазды анықтап, мадақтау.

Күтілетін нәтиже:

Балалар сандарды тез қосады, қарапайым математикалық амалдарды дұрыс орындайды.

Теориялық бөлім

Мектепке дейінгі жастағы балалар үшін сандарды танып-білу және қарапайым математикалық амалдарды меңгеру – мектепке дайындығының маңызды бөлігі. Бұл кезеңде қосу, санау, сәйкестендіру сияқты дағдылар баланың ойлау қабілетін дамытып қана қоймай, логикалық байланыстарды орнатуды үйретеді.

«Аламан» ойыны – сандарды қосу және сәйкестендіру дағдыларын дамытуға арналған тиімді құрал. Ойын барысында бала текшелерді лақтырып, түскен сандарды қосады, қосындысы сәйкес асықты таңдайды және оны өз қатарына орналастырады.

?	3	?
---	---	---

?	5	?
---	---	---

?	2	?
---	---	---

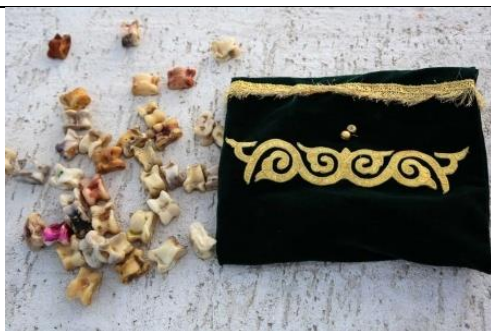
4	?	6
---	---	---

7	?	9
---	---	---

Бұл ойын балаларға:

– **Сандарды тануға және қосуға дағдыландырады** – бала екі санды салыстырып, олардың қосындысын табуды үйренеді.

– **Жылдам ойлау қабілетін дамытады** – ойын шартын орындау үшін тез шешім қабылдауы қажет.



– **Зейінді және есте сақтауды жаттықтырады** – түскен сандарды есте сақтап, дәл сәйкестендіру қажет.

– **Логикалық ойлауды қалыптастырады** – қосу амалының нәтижесін түсініп, сандық қатардағы орнын анықтайды.

– **Ұсақ моториканы дамытады** – асықты тандап алу, орналастыру арқылы қол бұлшықеттері жаттығады.

"ҰСАҚ ҚОЛ МОТОРИКАСЫ"
ОЙЫНДАР МЕН ЖАТТЫҒУЛАР (1 бөлім)



Теориялық тұрғыдан бұл сабақ балалардың қарапайым математикалық ұғымдарды меңгеруін ойын арқылы жеңілдетеді, танымдық белсенділігін арттырады және білімді бекітуге мүмкіндік береді.

Саралау

– Әлсіз балаларға қосу амалының үлгісін көрсету, бір текшемен жұмыс істеу.

– Алғыр балаларға 2-3 қадамды қосу (мысалы: $2+3+1$) немесе санды сансыздық қатарында айту.



Бағалау

– Қалыптастырушы бағалау: «**Жарайсың!**», «**Дұрыс қостың!**», смайликтер.

– Өзін-өзі бағалау: «Бас бармақ» әдісі.

– Топтық бағалау: жеңімпазды жариялау.

Қауіпсіздік шаралары

- Асық пен текшені үстел үстінде қолдану.
- Бір-бірін итермеу, кезегін күту.
- Қолды сабақ соңында жуу.

Логикалық ойлау және стратегия

Мақсаты:

Логикалық ойлау, комбинация құру және жылдам шешім қабылдау қабілеттерін жетілдіру.

Барысы:

- Екі немесе одан да көп комбинациядан ең тиімдісін таңдату;
- Балаларға таңдау себебін түсіндіруді сұрау;
- Қиындатылған тапсырмалар енгізу (мысалы, тек жұп сандарды жинау).

Күтілетін нәтиже:

Балалар стратегиялық ойлау қабілетін қолданады, өз әрекетін түсіндіріп бере алады.

Теориялық түсінік

Мектепке дейінгі шақ – баланың ойлау қабілеті қарқынды дамитын кезең. Бұл уақытта балалар нақты әрекеттер арқылы ой қорытып, себеп-салдарлық байланыстарды анықтауды үйренеді. Логикалық ойлауды дамыту – мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың негізгі міндеттерінің бірі, себебі ол баланың танымдық белсенділігін арттырып, дұрыс шешім қабылдау дағдысын қалыптастырады.

«Аламан» ойыны логикалық ойлау мен стратегия құру дағдыларын дамытуға ерекше мүмкіндік береді. Ойын барысында бала бір ғана әрекет емес, бірнеше мүмкіндікті қатар ойластырып, ең тиімдісін таңдайды. Бұл процесс:

- салыстыруға;
- таңдау жасауға;
- шешім қабылдауға;
- өз таңдауын түсіндіруге үйретеді.

Стратегиялық ойлау – мақсатқа жетудің ең қысқа және тиімді жолын табу қабілеті. Балалар ойында кез келген комбинацияны ала салмай, өзіне пайдалы нұсқаны таңдап үйренеді. Бұл олардың жоспарлау дағдысын қалыптастырады, ойлау мәдениетін жетілдіреді.

Теориялық тұрғыдан қарағанда, мұндай тапсырмалар когнитивтік дамуға кешенді әсер етеді:

- **Салыстыру және талдау** қабілеті артады;
- **Комбинаторлық ойлау** дамиды (әртүрлі сандарды біріктіріп нәтиже алу);
- **Дәлелдеу дағдысы** қалыптасады (өз таңдауын түсіндіріп беру);
- **Сыни ойлау** қабілеті жетіледі, себебі бала тек нәтижеге жетуді емес, дұрыс жолды таңдауды да ойластырады.

Бұл үйе-те басты ерекшелігі – балалардың тек орындаушы емес,

ойланушы тұлға ретінде әрекет етуіне мүмкіндік беруі. Тәрбиешінің міндеті – балалардың логикалық ойлауына бағыт-бағдар беру, сұрақ қою арқылы ойланту, өз шешімін айтуға ынталандыру.

Саралау

- Қолдау: логикалық ойлауы баяу балаларға үлгі ретінде бірнеше мысал көрсету.
- Қиындату: алғыр балаларға күрделі комбинациялар, қосындысы белгілі шартқа сәйкес сандарды табу.

Бағалау

- Қалыптастырушы бағалау: ауызша мадақтау, шапалақ, смайликтер.
- Өзін-өзі бағалау: «Бас бармақ» әдісі.
- Бірін-бірі бағалау: топ ішінде кім жақсы түсіндіргенін айту.

Қауіпсіздік шаралары

- Балалардың ойын кезінде бір-біріне кедергі жасамауын қадағалау.
- Текшені үстел үстінде ғана лақтыру.
- Сабақ соңында ойын құралдарын жинау.

Қорытынды және ойын турнирі

Мақсаты:

Ойын бойынша жинақталған дағдыларды тексеру, балаларды ынталандыру.

Барысы:

- Балаларды 2–4 ойыншыдан шағын топтарға бөлу;
- Турнир түрінде ойынды өткізу;
- Жеңімпаздарды мадақтау, сыйлық беру;
- ҰІӘ соңында балалардан пікір сұрап, рефлексия жасау.

Күтілетін нәтиже:

Балалардың қызығушылығы артады, әділ бәсекелестік пен топтық қолдауды сезінеді.

Теориялық бөлім

Тақырып: «Аламан» ойыны – логикалық ойлау және стратегия

Мектепке дейінгі кезеңде балалардың ойлауы нақты әрекетке негізделген, бірақ осы шақта логикалық байланыстарды көру қабілеті белсенді дамиды. Логикалық ойлауды қалыптастыру – баланың интеллектуалдық дамуының маңызды бөлігі, ол кейінгі оқу қызметінде талдау, салыстыру, себеп-салдар байланыстарын табу дағдыларына негіз болады.

Логикалық ойлаудың ерекшеліктері:

- Салыстыру және ұқсастықты табу қабілеті артады;
- Бірнеше нұсқаны талдап, ең дұрысын таңдау дағдысы қалыптасады;
- Тұжырым жасау, өз ойын дәлелдеу үйретіледі;
- Жоспарлау және алдын ала болжай алу қабілеті дамиды.



«Аламан» ойынының маңызы:

Бұл ойында бала тек түскен санды сәйкестендіріп қана қоймай, оны ең тиімді комбинацияда қолдануға тырысады. Бұл – стратегиялық ойлаудың бастамасы. Бала әр қадамын ойластырып, қай асықты алса жеңіске жақындайтынын есептейді.

Ойын барысында:

- Балалар бір-бірімен бәсекелеседі, бұл олардың қызығушылығын арттырады;



– Таңдау жасайды және өз шешімін сөзбен түсіндіреді;	
– Жаңа комбинациялар құрып, логикалық байланыс орнатады;	
– Шығармашылық тұрғыда ойлайды, себебі әр бала өз стратегиясын іздейді.	
Педагогикалық нәтижесі: – Балалардың сыни тұрғыда ойлау қабілеті жетіледі; – Шешім қабылдау және оның нәтижесіне жауапкершілікпен қарау дағдысы қалыптасады; – Ойын барысында ынтымақтастық, әділдік, ережеге бағыну сияқты құндылықтар дамиды; – Баланың сөйлеу дағдысы жетіледі, себебі ол өз таңдауын түсіндіруге үйренеді.	

Қорытынды

Бұл әдістемелік құрал мектепке дейінгі ұйымдардағы оқу-тәрбие процесінде ойын технологияларын тиімді қолданудың үлгісі ретінде дайындалды. Ұсынылған «Аламан» ойыны қазақ халқының дәстүрлі асық ойыны элементтерін сақтай отырып, баланың жан-жақты дамуына бағытталған заманауи дидактикалық құрал болып табылады. Ол ұлттық құндылық пен заманауи педагогикалық талаптарды ұштастыра отырып, баланың танымдық, қимылдық, әлеуметтік және эмоционалдық дамуына ықпал етеді.

Ойын барысында балалар сандарды тануды, сәйкестендіруді және қосу амалдарын орындауды үйренеді, бұл олардың қарапайым математикалық дағдыларын қалыптастырып, болашақ оқу әрекетіне дайындық жасайды. Сонымен бірге, логикалық ойлау, жылдам шешім қабылдау, салыстыру мен талдау қабілеттері жетіледі. Балалар өз әрекетін түсіндіріп, дәлелдеп айту арқылы сөйлеу дағдыларын дамытады, тілдік қорын кеңейтеді, қарым-қатынас мәдениетін меңгереді. Жүйелі түрде ұйымдастырылған ойындар олардың зейінін тұрақтандырып, назарын бір әрекетке шоғырландыруға, тапсырманы соңына дейін орындауға үйретеді.

Асықпен орындалатын қимылдық тапсырмалар арқылы ұсақ моторика жетілдіріледі, бұл жазуға қажетті дағдылардың қалыптасуына алғышарт болады. Қимыл-қозғалыс үйлесімділігі дамып, денсаулық нығаяды, ептілік пен дәлдік артады. Сонымен қатар, ойын барысында балалар ұйымшылдыққа, достыққа, әділдікке, тәртіпке бағынады, жеңіске қуана білуді, жеңіліске сабырмен қарауды үйренеді. Бұл қасиеттер олардың әлеуметтік бейімделуіне, ұжымда өзін еркін ұстауына көмектеседі.

Ойынның тәрбиелік мәні ерекше. Ол балаларды тәртіпке, өзгелерді тыңдауға, өз ойын ашық жеткізуге, топпен әрекет етуге үйретеді. Мұндай ортада әр бала өз әлеуетін толық аша алады, эмоционалдық қанағат алады, өзін сенімді тұлға ретінде сезінеді. Балалар әділ бәсекеге қатысып, өз жетістігіне қуанып қана қоймай, өзгенің жетістігін құрметтеуге дағдыланады.

Бұл құралдың әдістемелік құндылығы тәрбиешілерге арналған практикалық бағыттылығымен ерекшеленеді. Ол нақты ҰІӨ сценарийлерін, қадамдық нұсқауларды, саралау және бағалау тәсілдерін қамтиды. Ұсынылған ҰІӨ-терде ақпараттық-коммуникациялық технологияларды, көрнекіліктерді және ұлттық ойын элементтерін пайдалану арқылы балалардың қызығушылығы артып, оқу процесінің сапасы көтеріледі. Әр іс-әрекеттегі мадақтау жүйесі қарапайым әрі түсінікті, баланың жеке жетістігін әділ бағалауға мүмкіндік береді.

Күтілетін нәтижелер де ауқымды. Біріншіден, балалардың танымдық белсенділігі тұрақты түрде артады, олар білімді ойын арқылы игеруге дағдыланады. Екіншіден, математикалық түсініктер мен логикалық ойлау қабілеттері дамып, стратегиялық жоспарлау дағдылары қалыптасады. Үшіншіден, балалардың мектепке дайындығы жақсарады: зейін, есте сақтау, ойлау, сөйлеу, ұсақ моторика сияқты негізгі психикалық процестер дамиды.

Төртіншіден, ұлттық ойындар арқылы мәдениет пен дәстүрге құрмет сезімі қалыптасып, балалардың бойында ұлттық рух пен тарихи сана негіздері нығаяды.

Жалпы алғанда, «Аламан» ойыны мектепке дейінгі білім беру тәжірибесінде тиімді дамытушы құрал ретінде қолдануға толық негізделген. Бұл әдістемелік құралды жүйелі пайдалану балалардың жан-жақты дамуына, тәрбиелік және білімдік мақсаттардың орындалуына ықпал етеді. Сонымен бірге, ол іс-әрекет процесін қызықты, мазмұнды және нәтижелі етіп ұйымдастыруға мүмкіндік береді.

Пайдаланылған әдебиеттер

1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы. – Астана, 2020.
2. ҚР Оқу-ағарту министрлігінің 2022 жылғы 3 маусымдағы №130 бұйрығы «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасын бекіту туралы».
3. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты (ҚР Үкіметінің 2021 жылғы 12 тамыздағы №590 қаулысы).
4. Аймауытов Ж. Тәрбиеге жетекші. – Алматы: Рауан, 1991.
5. Қоянбаев Ж.Б., Қоянбаев Р.М. Педагогика. – Алматы: Рауан, 2012.
6. Сағындықова А., Иманбаева С. Мектепке дейінгі педагогика. – Алматы: Дарын, 2019.
7. Әбдіразақова З. Мектепке дейінгі балаларға арналған ойын технологиялары. – Алматы: Балауса, 2021.
8. Құдайбергенова К. Ұлттық ойындардың тәрбиелік мәні. – Астана: Фолиант, 2018

МАЗМҰНЫ

Түсінік хат	2
Тақырыптық жоспар	3

1.«Аламан ойынына кіріспе»	3
2.«Сандарды танимыз»	6
3.«Жылдам санау»	8
4. «Түстер мен пішіндер»	11
5. «Назарды шоғырландыру»	14
6. «Есте сақтау ойыны»	16
7. «Логикалық ойлау»	19
8. «Қимылдық ойын»	22
9. «Топтық жарыс»	24
10. «Қорытынды ойын – Асық аламан»	26
Практикалық іс-әрекеттерді ұйымдастыру	39
Қорытынды	40
Пайдаланылған әдебиеттер	41

ЭКСПЕРИМЕНТ ҚОРЫТЫНДЫСЫ
Ғылыми және ғылыми – әдістемелік еңбектер /соңғы екі жыл/
ТІЗІМІ

№	Атауы	Жұмыс сипаттамасы	Шығу мәліметтері	Баспа табақ	Қосалқы авторлардың аты-жөні
1	2	3	4	5	6
1	Мектепке дейінгі ұйымда, балаларды ұлттық ойындар арқылы тәрбиелеу	Мақала	«Mentor ustaz» халықаралық ғылыми-әдістемелік педагогикалық журналы	3 бет	Болаева Н.К
2	«Аламан» ойыны балабақшада	Мақала	«Ұстаз әлемі» республикалық ғылыми-әдістемелік журнал	4 бет	Болаева Н.К

--	--	--	--	--	--

Зерттеу кезеңдері.

Іс-тәжірибенің уақыты: Басталуы: 2023ж аяқталуы: 2025ж

Кезеңдердің аттары	Қысқаша мазмұндама	Нәтиже	Орындалу уақыты
Дайындық кезеңі	Зерттеудің кіріспе бөлімі бойынша жұмыс жүргізу. Ғылыми еңбектер жинақтау, сілтемелер әзірлеу.	Бағдарламаны құру. Ойын тәсілдерін құрастыру	Қыркүйек 2023

Негізгі кезең	Зерттеудің негізгі бөлімі бойынша жұмыс. - педагогикалық және ғылыми еңбектерді зерделеу. - тақырып бойынша ғылыми-практикалық конференциялар, семинарларға қатысу; - ойын тәртібінің жүйесін құру; - зерттеудің эксперименті бойынша жұмыс.	қалалық, облыстық, семинарларға қатысып, іс-тәжірибе таратылды. Ойын тақтасы, ойын әдісі даярланды.	2024-2025
Қорытынды кезең.	Жұмыстың нәтижесін көрсету, іс-тәжірибе тарату, алмасу.	Мақала шығару. Әдістемелік құрал.	2025 ж.

Инновациялық педагогикалық тәжірибенің ақпараттық картасы
(ұсынушы тараппен толтырылады (әдістемелік бірлестіктің, аудандық/қалалық әдістемелік кабинеттің басшысы, әкімшілік/конкурстың қазылар алқасы))

I. Жалпы мәліметтер

Тәжірибе авторының ТАӘ	Тәжірибе авторының жұмыс істейтін	Оқылатын пәні немесе орындалатын	Лауазымдағы жұмыс өтілі
-------------------------------	--	---	--------------------------------

	оқу орны, индексі бар мекенжайы	функционалы көрсетілген лауазымы	
Болаева Назгуль Кантаевна	<u>ШҚО білім</u> <u>басқармасы</u> <u>Өскемен қаласы</u> <u>бойынша білім</u> <u>бөлімінің № 6</u> <u>«Күншуақ»</u> <u>балабақша –</u> <u>бөбекжайы</u> <u>КМҚК ШҚО</u> Өскемен қаласы, Назарбаев көшесі 73 үй, 2 пәтер, 070016	Тәрбиеші	17 жыл 9 ай

II. Тәжірибенің маңызды сипаттамалары

1.Инновациялық педагогикалық тәжірибе тақырыбы	«АЛАМАН» ойыны арқылы балалардың зейіні мен ойлауын дамыту
2.Өзгерістер дереккөзі (қарама-қайшылықтар, оқытудың жаңа құралдары, білім беру қызметінің жаңа шарттары)	Оқытудың жаңа құралдары
3.Өзгерістер идеясы (ИПТ мәні неде:білім беру, коммуникациялық -ақпараттық немесе басқа да технологияларды пайдалануда, білім беру мазмұнын өзгертуде, оқу немесе тәрбие процесін ұйымдастыруда т.б)	Бағдарлама маңыздылығы балаларды сандарды тануға, сәйкестендіруге, жылдам санауға үйретеді; зейін тұрақтылығын, жылдам ойлауын, логикалық операцияларын дамытады;
4.Өзгерістер тұжырымдамасы (тәсілдері, олардың баламаларынан артықшылықтары және жаңалығы,шектеулері, еңбек сыйымдылығы, тәуекелдер)	Бағдарламаның тұжырымдамасы ойын кезінде балалардың зейіні тұрақтанады, олар тәрбиешінің сұрағына назар аударып, дұрыс жауап беруге дағдыланады. Ойлау қабілеті жетіледі: сандарды тану, түстерді ажырату және сәйкестендіру тапсырмалары арқылы

	баланың салыстыру, талдау, қорыту сияқты ойлау операциялары дамиды.
5.Өзгерістерді іске асыру шарттары (педагогтің жеке - кәсіби сапасын және ол қол жеткізген кәсібилік деңгейін қоса алғанда)	Балалардың коммуникативтік қабілеттері дамиды: олар бір-бірімен тілдесіп, ойындағы нәтижесін топ алдында айтады, бұл олардың қарым-қатынас мәдениетін қалыптастырады
6.Өзгерістер нәтижесі	Жоспарланған нәтиже - балаларды жаңа ортаға, жаңа ережелерге үйрету, ойын әрекеті арқылы олардың тәртібін қалыптастыру және қызығушылығын арттыру.
7.Ұсынылған инновациялық педагогикалық тәжірибе туралы жарияланымдар	«Ұлттық ойындар – бала тәрбиесі мен дамуының өзегі» атты қалалаық семинар «Ұстаз әлемі» республикалық ғылыми-әдістемелік журнал

III. Оқытушының инновациялық тәжірибесінің сипаттамасы

Ойын барысында баланың адамгершілік қасиеттері, өмірге деген көзқарасы, қызығушылығы қалыптасады. Кез келген педагогтың басты мақсат-міндеті – балаға сапалы білім беру, жан-жақты жетілдіру, ойынға деген қызығушылығын арттыру.

Ойын үлгісінің технологиясы баланың белсенділіктерін арттырады. Кез-келген балада әдеп қағидасы ойын арқылы дамиды. Ал бүгінгі ғасыр, ойын технологиясы арқылы баланың білуге деген ынтасын, қызығушылығын арттыру жеңіл болмақ.

Ойын – халықтың баланы әдептілікке, сауаттылыққа баулитын құралдарының бірі. Бала саналы, мәдениетті, адамгершілігі мол болып, жан-жақты дамуы үшін және тілін дамытып, сөз байлығын дамыту үшін және айналадағы өмір құбылысын ұғыну үшін пайдаланудың маңызы зор. Ойын әрекеті мазмұнынан әлеуметтік сипаты баланың қоғамдық өмір сүретіндігімен байланысты. Ол алғашқы айлардан бастап – ақ маңайындағылармен қарым-қатынас жасауға ұмытылады, соның арқасында жасау құралы, күш қуаты тілді біртіндеп меңгереді. Аталмыш құралда берілген «Аламан» ойыны әр топта жас ерекшелігіне сай жүргізіледі. Ойынның тәрбиелік мәні ерекше. Ол балаларды тәртіпке, өзгелерді тыңдауға, өз ойын ашық жеткізуге, топпен әрекет етуге үйретеді. Мұндай ортада әр бала өз әлеуетін толық аша алады, эмоционалдық қанағат алады, өзін сенімді тұлға ретінде сезінеді. Балалар әділ бәсекеге қатысып, өз жетістігіне қуанып қана қоймай, өзгенің жетістігін құрметтеуге дағдыланады. Бұл құралдың әдістемелік құндылығы тәрбиешілерге арналған практикалық бағыттылығымен ерекшеленеді. Ол нақты сабақ сценарийлерін, кадамдық нұсқауларды, саралау және бағалау тәсілдерін қамтиды. Ұсынылған сабақтарда ақпараттық-коммуникациялық технологияларды, көрнекіліктерді және ұлттық ойын элементтерін пайдалану арқылы балалардың қызығушылығы артып, оқу процесінің сапасы көтеріледі. Әр іс-әрекеттегі мадақтау жүйесі қарапайым әрі түсінікті, баланың жеке жетістігін мадақтауға мүмкіндік береді. Күтілетін нәтижелер де ауқымды. Біріншіден, балалардың танымдық белсенділігі тұрақты түрде артады, олар білімді ойын арқылы игеруге дағдыланады. Екіншіден, математикалық негіздері мен логикалық ойлау қабілеттері дамып, стратегиялық жоспарлау дағдылары қалыптасады. Үшіншіден, балалардың мектепке дайындығы жақсарады: зейін, есте сақтау, ойлау, сөйлеу, ұсақ моторика дамиды. Төртіншіден, ұлттық ойындар арқылы мәдениет пен дәстүрге құрмет сезімі қалыптасып, балалардың бойында ұлттық рух пен тарихи сана негіздері нығаяды. Жалпы алғанда, «Аламан» ойыны мектепке дейінгі білім беру тәжірибесінде тиімді дамытушы құрал ретінде қолдануға толық негізделген. Бұл әдістемелік құралды жүйелі пайдалану балалардың жан-жақты дамуына, тәрбиелік және білімдік мақсаттардың орындалуына ықпал етеді. Сонымен бірге, ол оқу-тәрбие процесін қызықты, мазмұнды және нәтижелі етіп ұйымдастыруға мүмкіндік береді.

IV. Рецензия

Өзгерістерді таратудың болжамды ауқымы мен нысандары	ШҚО білім басқармасы Өскемен қаласы бойынша білім
--	---

	бөлімінің №106 « Қарлығаш» балабақша – бөбекжайы КМҚК
Рецензенттің тегі, аты, әкесінің аты, оның байланыс телефондары, электрондық поштасының мекенжайы, пошталық мекенжайы	«Сәрсен Аманжолов атындағы Шығыс Қазақстан мемлекеттік университеті» педагогика ғылымдарының кандидаты Атыманова Қ.Ж Шығыс Қазақстан облысы білім басқармасы Өскемен қаласы бойынша білім бөлімінің «№6 «Күншуақ» балабақша- бөбекжайы» КМҚК директоры, педагог-зерттеуші Ережепова Ү.С.

V. Тәжірибенің инновациялық сипаттамалары

Инновациялық тәжірибенің сипаттамасы	Оқыту	Тәрбиелеу	Қосымша
1. Құндылықтар мен құндылықты бағдарлары	Білім сапасы	Жан-жақты дамыған жеке тұлғаны тәрбиелеу	Ой өрісін кеңейту
2. Мақсаты мен міндеттері	Ойын арқылы дамыту	Зейінін шоғырландыра алуға баулу	Ойын тәртібімен танысу

3. Білім беруді басқару (ОІМ үшін де, оқытушылар мен авторлар үшін де)	-	-	-
4. Білім беру мазмұны	Ойлау жүйесін, қол моторикасын дамытады	Ұлттық құндылықтарға баулиды	Ойын элементтерін игереді
5. Технологиялар, оның ішінде АКТ	Жобалау, тез ойлау	Функционалдық сауаттылықты арттыру	Зияткерлік ойындар
6. Құралдар	Ютуб арнасы, интерактивті тақта	Ойын тақтайшасы	
7. Әдістері	«Жылдам ұту», «Кім жылдам»	Бір-біріне деген құрмет.	Шапшаңдық
8. Ұйымдастыру формалары	Жеке, жұптық және топтық жұмыс	Жеке, жұптық және топтық	Жеке, жұптық және топтық
Білім беру ортасы	Ересек топтар және Мектепалды даярлық топ топтары	Ересек топтар және Мектепалды даярлық топ топтары	Ересек топтар және Мектепалды даярлық топ топтары
10. Инновациялық-әдістемелік орта	Әдістемелік бірлестіктер, семинарлар, тәрбиешілер кеңесі, шығармашылық топтар	Әдістемелік бірлестіктер, семинарлар, тәрбиешілер кеңесі, шығармашылық топтар	Әдістемелік бірлестіктер, семинарлар, тәрбиешілер кеңесі, шығармашылық топтар
11. Ақпараттық ресурстар	Ютуб арнасы		Ойын тақтасы
12. Ұйымдастыру ресурстары	Жеке сабақтарда қолдану	Жобаларға қатысу	
13. Мотивациялық ресурстар	Баланың зейінін арттыруға деген ұмтылыс.	Шапшаңдыққа баулу, ой еркіндігі.	

14. Кадрлық ресурстар (оқу орындарында іске асырылатын инновацияларды сипаттау үшін)			
15. Ғылыми-әдістемелік ресурстар (оқу орны үшін де, оқытушылар үшін де маңызды)	Дидактикалық материалдар, оқу құралдары	Дидактикалық материал	Қосымша материал
16. Материалдық-техникалық ресурстар (оқу орны үшін де, оқытушылар үшін де маңызды)	Педагогикалық әдебиеттер, оқу материалдары, АКТ құралдары	Интернет-ресурстар, көркем шығармалар	Интернет-ресурстар, көркем шығармалар
17. Нормативтік-құқықтық ресурстар (оқу орнында іске асырылатын инновацияларды сипаттау үшін)	-	-	-