

«Солтүстік Қазақстан  
облысы әкімдігінің білім  
басқармасы» КММ  
«Әдістемелік орталық»  
коммуналдық мемлекеттік  
мекемесі» КММ»



КГУ  
«Методический центр»  
КГУ «Управление  
образования акимата  
Северо-Казакстанской  
области»



# «СЫҚЫРЛЫ АСЫҚТАР»

мектеп жасына дейінгі балаларға  
арналған кешенді дамыту ойындары



Петропавл қаласы, 2025 ж.

**ББК 74.1**

**С–34**

Рекомендовано решением Экспертного совета КГУ «Методический центр» КГУ «Управление образования акимата Северо-Казахстанской области» протокол №5 от 16.05.2025г.

**П-5-39**

**Рецензенттер:**

Казиева Гулим Серикбаевна, «Мағжан Жұмабаев атындағы жоғарғы колледж» МКҚК Мектепке дейінгі пәндер оқытушысы.

Смаилова Алия Абуталиповна, «Ақ бота» бқбекжай – бақшасы» МКҚК қазақ тілі оқытушысы.

**Автор-құрастырушы:**

«Ақ бота» бөбекжай- бақшасы» МКҚК тәрбиешісі

Аскерова Гулайым Ержановна

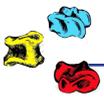
**С-34 Әдістемелік құрал:** «Сиқырлы асықтар» мектеп жасына дейінгі балаларға арналған кешенді дамыту ойындары. Автор-құрастырушы: Аскерова Г.Е.- Петропавл қаласы, 42 бет.

**Қысқаша аннотациясы:** «Сиқырлы асықтар» әдістемелік құралы мектеп жасына дейінгі балалардың жан-жақты дамуын қолдауға арналған кешенді ойындар жүйесін ұсынады. Ұлттық ойын элементтері мен қазіргі педагогикалық әдістер үйлесім тапқан бұл құрал балалардың танымдық, моторикалық, әлеуметтік және коммуникативтік қабілеттерін дамытуға бағытталған. Әр ойын балалардың жас ерекшеліктері мен психологиялық мүмкіндіктерін ескере отырып құрылып, тәрбиешілер мен ата-аналарға практикалық нұсқаулық ретінде қызмет етеді. Құрал мектепке дейінгі білім беру ұйымдарында қолдануға ыңғайлы және балалардың қызығушылығын арттыра отырып, шығармашылық ойлау мен ұлттық құндылықтарды бойына сіңіруге көмектеседі.



## МАЗМҰНЫ:

Кіріспе .....	4
«Сиқырлы асықтар» авторлық бағдарламасының жоспары .....	7
«Балабақшада қолдануға арналған заманауи асық үлгілері .....	9
Сауалнама .....	11
«Хан асықты құтқару» сахналық қойылымы .....	13
«Цифрлық ақпараттық технологиялармен асық ойындарын ұштастыру ....	15
«Ұлттық ойындар- ұлт қазынасы» .....	17
Ойындар картотекасы .....	19
Өткізілген семинар мен іс-шара бойынша қорытын .....	25
Ұйымдастырылған оқу іс – әрекеті .....	36
Қортынды .....	41
Әдебиеттер тізімі .....	42



**АСКЕРОВА ГУЛАЙЫМ ЕРЖАНОВНА**  
*тәрбиеші, педагог- модератор*

**«Асық- үлкен халықтық тәрбие құралы»**  
*Бауыржан Момышұлы*

Асық – қазақтың ұлттық ойындарының бірі, әрі дәстүрлі ойындарының маңызды бөлігі. Асықтың шығу тарихы тереңде жатыр. Ол ежелгі замандардан бері қазақ халқымен бірге дамып, ұрпақтан-ұрпаққа беріліп келеді.

Асық ойындары көбінесе балалар мен жастар арасында танымал болды. Ойынның негізгі Міндеті – асықтарды лақтыру, жинау және түрлі ойын ережелері бойынша жарысу. Асықтың өзі – қой, ешкі, немесе басқа да малдың сүйегі, ол ойын барысында әртүрлі рөлдер атқарады.

Тарихи деректер бойынша, асық ойыны тек ойын-сауық емес, сонымен қатар жастардың дене шынықтыру, ептілік, тапқырлық, және стратегиялық ойлау қабілеттерін дамытуға көмектесетін құрал болған. Асық ойындары қазақ халқының мәдениетінде, салт-дәстүрлерінде маңызды орын алады, және оларды қазіргі кезде де жастар арасында насихаттап, дамытуға тырысады.

Балабақшада асық ойындарын ұйымдастыру – балаларды ұлттық дәстүрмен таныстырудың тамаша жолы. Бұл ойындар тек көңіл көтеріп қана қоймай, балалардың ұсақ моторикасын, көзбен мөлшерлеу қабілетін, ептілік пен дәлдігін дамытады, сонымен қатар балалардың жан-жақты дамуына ықпал ететін ұлттық тәрбие құралы болып табылады.

**\* Танымдық дамуы**

Балалар түстерді, пішіндерді, сан мен көлемді ажыратуды үйренеді.

Кеңістікте бағдарлауды үйренеді (оң-сол, жақын-алыс т.б.).

Ережелерді есте сақтап, қолдану арқылы логикалық ойлауды дамиды.

**\* Физикалық дамуы**

Қолдың ұсақ моторикасы дамиды (асықты ұстау, ату).

Көзбен мөлшерлеу, дәлдік пен координация қалыптасады.

Жүгіру, еңкею, отыру секілді қимылдар дене шынықтыруды арттырады.

**\* Әлеуметтік-эмоциялық даму**

Бірге ойнау арқылы достыққа, ұйымшылдыққа үйренеді.

Ойын кезіндегі жеңіс пен жеңіліске төзе білуді меңгереді.

Сабырлылық, әділдік, кезек күтуді тәжірибе етеді.

**\* Тәрбиелік мәні**

Халықтық мұрамен танысып, ұлттық құндылықтарға құрметпен қарауға тәрбиеленеді.

Қазақтың салт-дәстүрін бойына сіңіреді.

Туған жерге, халыққа деген сүйіспеншілігі артады.

**\* Шығармашылық қабілет**



Балалар асықтарды әртүрлі түстерге бояп, өз ойын түрлерін ойлап табуы мүмкін. Қимылды ойындарға шығармашылық элементтер қосып ойнай алады.

Дәстүрлі асық ойындарын заманауи технологиямен ұштастыра отырып «Сиқырлы асықтар» ойын қобдишасын жинақтап шығардым. Қобдишада әр түрлі әдіс-тәсілдерді қолдану арқылы жасалған дидактикалық ойындар, суреттер мен тапсырмаларды қамтитын дамытушы материалдар жинақталған. Бұл ойын материалы ұйымдасқан іс-әрекетте, балалармен бірлескен ойын әрекетінде және тәрбиеленушілердің өзіндік іс-әрекетінде қолдануға арналған.

**Идеясы:**

Негізгі идеясы – әр асықты тек ойын құралы ретінде емес, ақпарат тасушы, білім мен тәрбие беруші құралға айналдыру.

**Маңызы:**

1. Ұлттық мұраны жаңғыртады:

Дәстүрлі асық ойынына жаңаша серпін беріп, оны бүгінгі ұрпаққа қызықты түрде ұсынады.

2. Танымдық әлеуеті жоғары:

Әр асық – баланың ой-өрісін кеңейтетін, танымын арттыратын шағын ақпарат көзіне айналады.

3. Технология мен дәстүр үндестігі:

Балалардың гаджетке деген қызығушылығын оң арнаға бұрып, ұлттық тәрбиемен ұштастырады.





#### 4. Ойын арқылы оқыту:

Балалар ойын барысында жаңа мәліметтер алып, білім мен тәрбиені табиғи түрде қабылдайды.

5. Ұқыптылық пен қызығушылықты дамытады:

Қобдишадағы әр асықтың өз ерекшелігі болуы – балалардың зейіні мен ынтасын арттырады.

#### Міндеті:

\* Асық ойындарын жаңғырту және заманауи форматта ұсыну.

\* Балалардың денсаулығын нығайту, ептілік пен дәлдікке баулу.

\* Ұлттық құндылықтарға деген сүйіспеншілікті арттыру.

#### Міндеттері:

- \* Асық ойындарының түрлерін зерттеу және үйрету.-
- \* Мектепке дейінгі ұйымда асық ойнау алаңдарын ұйымдастыру.
- \* Асық ойындарынан жарыстар, шеберлік сабақтарын өткізу.
- \* Цифрлық форматта (видео, презентация, мобилді қосымша) насихаттау.

**Өзектілігі:** Бүгінгі таңда балалардың бос уақыты көбінесе телефон, компьютер секілді құрылғыларға тәуелді. Бұның барлығы физикалық және психологиялық дамуына кері әсер етуде. Сондықтан асық ойындарын қайта жаңғыртып, оны заманауи форматта насихаттау – маңызды әрі өзекті мәселе.

#### Күтілетін нәтиже:

- \* Ұлттық ойындарға қызығушылық артады.
- \* Балалардың бос уақыты пайдалы өтеді.
- \* Қимыл-қозғалыс белсенділігі артады.
- \* Қазақ халқының мәдени мұрасына құрмет қалыптасады



## «СЫҚЫРЛЫ АСЫҚТАР»

### АВТОРЛЫҚ БАҒДАРЛАМАСЫНЫҢ ЖОСПАРЫ

<p><b>I. ДАЙЫНДЫҚ КЕЗЕҢІ</b> <b>Міндеті:</b> Жобаның бағытын анықтап, ұйымдастыру жұмыстарын жүргізу.</p>	<p><b>Іс-шаралар</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Бағдарлама тақырыбын бекіту және мақсат қою:</li><li>2. Бағдарламаның жұмыс жоспарын құру: Уақыты, қатысушылар, ресурстар.</li><li>3. Қатысушыларды анықтау: Педагогтар, балалар, ата-аналар.</li><li>4. Құрал-жабдықтарды дайындау: Асықтар, бояу, желім, картон, түрлі түсті қағаз, эпоксидті смола және қатырғыш, асық формасы (силикон қалып), араластыру таяқшалары, қорғаныс қолғап, маска, көзілдірік, бояу (эпоксидке арналған пигмент, сия), гликтер, ұсақ ойыншықтар, моншақ (безендіру үшін), пластик стақандар (араластыру үшін) т.б.</li></ol>
<p><b>II. ЗЕРТТЕУ КЕЗЕҢІ</b> <b>Міндеті:</b> Асық ойынының шығу тарихын, түрлерін, ұлттық мәдениеттегі орнын зерттеу.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Асық туралы деректер жинау: Кітаптар, интернет ресурстар, педагогтармен немесе ата-аналардан сұхбат.</li><li>2. Асық түрлерін талдау: Мысалы: хан, сақа, омпа, көкмойын, т.б.</li><li>3. Асық ойындарының түрлерін үйрену: Ханталапай, омпа, сақа ату, т.б.</li><li>4. Аймақтық ерекшеліктерді зерттеу: Қай өңірде қандай ойын кең тараған?</li><li>5. Сауалнама/интервью жүргізу (балалар мен ата-аналар арасында): «Сен асықпен ойнап көрдің бе?», «Қандай ойын білесің?» т.б.</li></ol>



<p><b>III. ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ КЕЗЕҢ</b> <b>Міндеті:</b> Жаңа көзқараспен асық ойын түрін әзірлеу және эстетикалық тұрғыда өңдеу.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Әр асыққа «сиқырлы» атау беру: Мысалы: батыр асық, емші асық, ақылшы асық.</li><li>2. Асықтарды сәндеу: Балалар асықтарды бояп, безендіреді.</li><li>3. Сиқырлы ертегі немесе ойын сценариін ойлап табу: Мысалы: «Асық еліне саяхат», «Хан асықты құтқару».</li><li>4. Жаңа ойын ойлап шығару: Математикалық сұрақпен байланысқан, логикалық, командалық.</li><li>5. Сахналық көрініс: «Сиқырлы асықтар» әлемінде атты шағын көрініс.</li></ol>
<p><b>IV. ПРАКТИКАЛЫҚ КЕЗЕҢ</b> <b>Міндеті:</b> Құрастырылған ойындарды қолданып көру, тәжірибе арқылы бағалау.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Асық ойынын өткізу: Балабақша ауласында немесе спортзалда.</li><li>2. Турнир ұйымдастыру: Топтар арасында жарыс өткізу.</li><li>3. Цифрлық ақпараттық технологиялармен асық ойындарын ұштастыру.</li><li>4. Қорытынды жасау: Қай ойын көбірек ұнады? Не себепті?</li><li>5. Фото/видео түсіру: Көрсетілім үшін.</li></ol>
<p><b>V. ҚОРЫТЫНДЫ КЕЗЕҢ</b> <b>Міндеті:</b> Жоба нәтижесін сараптау, шығармашылық өнімді қорғау.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Презентация өткізу: Слайд арқылы Қолданған материал, идея, қиындықтар мен жетістіктер.</li><li>2. Қатысушыларды марапаттау: Диплом, алғыс хат, медаль.</li><li>4. Кері байланыс: «Бұл жоба не берді?» сұрақтарына жауап.</li><li>5. Авторлық бағдарламаны қорытындылау</li></ol>



## «БАЛАБАҚШАДА ҚОЛДҒЫҒА АРНАЛҒАН ЗАМАНАУИ АСЫҚ ҮЛГІЛЕРІ»

Балалармен эпоксидті смоладан асық жасау – өте сәнді әрі ерекше, бірақ бұл материалмен жұмыс істеу кезінде қауіпсіздікке ерекше көңіл бөлу қажет. Эпоксид смола химиялық зат болғандықтан, негізгі процесті ересек адам атқаруы керек, ал балалар бояу мен безендіру кезеңіне қатыса алады.



### Қажетті құралдар:

Эпоксидті смола және қатырғыш  
Асық формасы (силикон қалып)  
Араластыру таяқшалары  
Қорғаныс қолғап, маска, көзілдірік  
Бояу (эпоксидке арналған пигмент, сия)  
Глиттер, ұсақ ойыншықтар,  
моншақ (безендіру үшін)  
Пластик стақандар (араластыру үшін)

### Жасалу жолы:

1. Қауіпсіз, желдетуге тиімді бөлме:

Балаларға қолғап, ал ересек адамға маска кию қажет.

2. Смоланы дайындау:

Эпоксидті смола мен қатырғышты нұсқаулықтағы мөлшермен араластырамыз (әдетте 1:1 немесе 2:1).

2–3 минут араластырып, көпіршіктердің азаюын күтеміз.

3. Безендіру (балалар қатыса алады):

Смолаға түрлі түсті пигменттер, глиттер немесе ұсақ ойыншықтар қосуға болады.

Смоланың бір бөлігін түрлі түспен бояп, қабаттап құюға болады.

4. Қалыпқа құю:

Смоланы асық пішінді силикон қалыпқа құямыз.

Қалпына келуіне 24–48 сағат қажет.

5. Кепкен соң:

Қалыптан асықты шығарамыз, қажет болса шетін тегістейміз, үстінен лакпен жабуға болады.

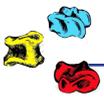


### Ескерту!

Эпоксидті смола балалардың терісіне тиюіне болмайды – аллергия немесе күйік тудыруы мүмкін.

Барлық химиялық жұмыстарды тек ересек адам атқаруы тиіс.

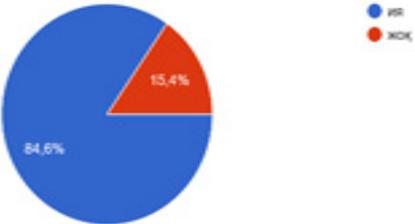
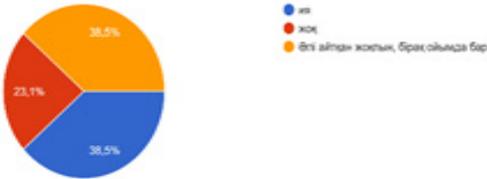
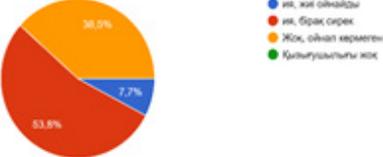
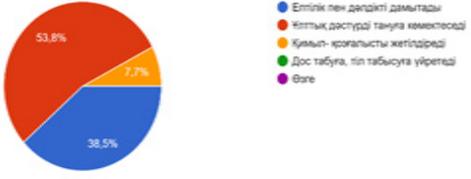
Балалар тек бояу мен дизайн бөлігіне араласқаны дұрыс.

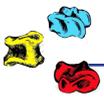


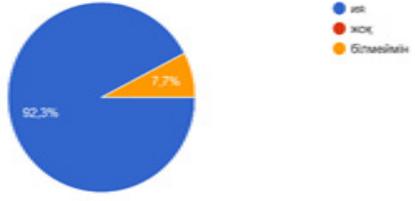
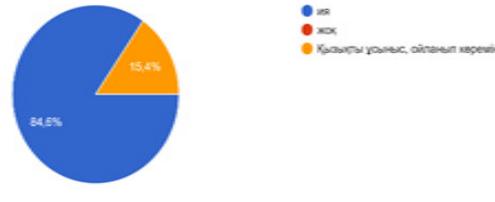
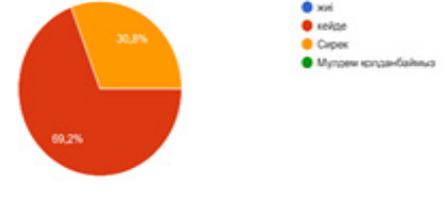


# САУАЛНАМА

## Тақырыбы: «Асық – ұлттық мұра»

<p>Құрметті ата-ана!</p> <p>Сізге балабақшада (немесе мектепте) өткізілетін ұлттық ойындарды дамытуға байланысты шағын сауалнама ұсынамыз. Жауаптарыңыз біз үшін маңызды.</p> <p>1. Сіз асық ойынын білесіз бе?</p> <p>а) Иә б) Жоқ</p>	<p>Сіз асық ойынын білесіз бе 13 сәулет</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Жауап</th> <th>Пайыз</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Иә</td> <td>84,6%</td> </tr> <tr> <td>Жоқ</td> <td>15,4%</td> </tr> </tbody> </table>	Жауап	Пайыз	Иә	84,6%	Жоқ	15,4%				
Жауап	Пайыз										
Иә	84,6%										
Жоқ	15,4%										
<p>2. Өз балаңызға асық ойыны туралы айтып бердіңіз бе?</p> <p>а) Иә б) Жоқ в) Әлі айтқан жоқпын, бірақ ойымда бар</p>	<p>Өз балаңызға асық ойыны туралы айтып бердіңіз бе? 13 сәулет</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Жауап</th> <th>Пайыз</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Иә</td> <td>38,5%</td> </tr> <tr> <td>Жоқ</td> <td>23,1%</td> </tr> <tr> <td>Әлі айтқан жоқпын, бірақ ойымда бар</td> <td>38,5%</td> </tr> </tbody> </table>	Жауап	Пайыз	Иә	38,5%	Жоқ	23,1%	Әлі айтқан жоқпын, бірақ ойымда бар	38,5%		
Жауап	Пайыз										
Иә	38,5%										
Жоқ	23,1%										
Әлі айтқан жоқпын, бірақ ойымда бар	38,5%										
<p>3. Балаңыз асық ойнап көрді ме?</p> <p>а) Иә, жиі ойнайды б) Иә, бірақ сирек в) Жоқ, ойнап көрмеген г) Қызығушылығы жоқ</p>	<p>Балаңыз асық ойнап көрді ме? 13 сәулет</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Жауап</th> <th>Пайыз</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Иә, жиі ойнайды</td> <td>38,5%</td> </tr> <tr> <td>Иә, бірақ сирек</td> <td>33,8%</td> </tr> <tr> <td>Жоқ, ойнап көрмеген</td> <td>7,7%</td> </tr> <tr> <td>Қызығушылығы жоқ</td> <td>19,9%</td> </tr> </tbody> </table>	Жауап	Пайыз	Иә, жиі ойнайды	38,5%	Иә, бірақ сирек	33,8%	Жоқ, ойнап көрмеген	7,7%	Қызығушылығы жоқ	19,9%
Жауап	Пайыз										
Иә, жиі ойнайды	38,5%										
Иә, бірақ сирек	33,8%										
Жоқ, ойнап көрмеген	7,7%										
Қызығушылығы жоқ	19,9%										
<p>4. Асық ойынының қандай пайдасы бар деп ойлайсыз? (бірнешеуін белгілеңіз)</p> <p>а) Ептілік пен дәлдікті дамытады б) Ұлттық дәстүрді тануға көмектеседі в) Қимыл-қозғалысты жетілдіреді г) Дос табуға, тіл табысуға үйретеді Өзге Жауабыңыз: _____</p>	<p>Асық ойынының қандай пайдасы бар деп ойлайсыз? 13 сәулет</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Жауап</th> <th>Пайыз</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ептілік пен дәлдікті дамытады</td> <td>53,8%</td> </tr> <tr> <td>Ұлттық дәстүрді тануға көмектеседі</td> <td>38,5%</td> </tr> <tr> <td>Қимыл-қозғалысты жетілдіреді</td> <td>7,7%</td> </tr> <tr> <td>Дос табуға, тіл табысуға үйретеді</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Жауап	Пайыз	Ептілік пен дәлдікті дамытады	53,8%	Ұлттық дәстүрді тануға көмектеседі	38,5%	Қимыл-қозғалысты жетілдіреді	7,7%	Дос табуға, тіл табысуға үйретеді	0%
Жауап	Пайыз										
Ептілік пен дәлдікті дамытады	53,8%										
Ұлттық дәстүрді тануға көмектеседі	38,5%										
Қимыл-қозғалысты жетілдіреді	7,7%										
Дос табуға, тіл табысуға үйретеді	0%										



<p>5. Мектепте/балабақшада асық ойынын ойнатуды қалайсыз ба?</p> <p>а) Иә б) Жоқ в) Білмеймін</p>	<p>Балабақшада асық ойынын ойнатуды қалайсыз ба? 13 жауап</p>  <table border="1"><thead><tr><th>Жауап</th><th>Пайыз</th></tr></thead><tbody><tr><td>Иә</td><td>92.3%</td></tr><tr><td>Білмеймін</td><td>7.7%</td></tr></tbody></table>	Жауап	Пайыз	Иә	92.3%	Білмеймін	7.7%
Жауап	Пайыз						
Иә	92.3%						
Білмеймін	7.7%						
<p>6. Егер мүмкіндік болса, балаңызға асық (немесе өзіңіз) жасап көруге дайынсыз ба?</p> <p>а) Иә б) Жоқ в) Қызықты ұсыныс, ойланып көремін</p>	<p>Егер мүмкіндік болса, балаңызға асық жасап көруге дайынсыз ба? 13 жауап</p>  <table border="1"><thead><tr><th>Жауап</th><th>Пайыз</th></tr></thead><tbody><tr><td>Иә</td><td>84.6%</td></tr><tr><td>Қызықты ұсыныс, ойланып көремін</td><td>15.4%</td></tr></tbody></table>	Жауап	Пайыз	Иә	84.6%	Қызықты ұсыныс, ойланып көремін	15.4%
Жауап	Пайыз						
Иә	84.6%						
Қызықты ұсыныс, ойланып көремін	15.4%						
<p>7. Ұлттық ойындарды отбасында қаншалықты жиі еске аласыз?</p> <p>а) Жиі б) Кейде в) Сирек г) Мүлде қолданбаймыз</p>	<p>Ұлттық ойындарды отбасында қаншалықты жиі еске аласыз? 13 жауап</p>  <table border="1"><thead><tr><th>Жауап</th><th>Пайыз</th></tr></thead><tbody><tr><td>Кейде</td><td>69.2%</td></tr><tr><td>Сирек</td><td>30.8%</td></tr></tbody></table>	Жауап	Пайыз	Кейде	69.2%	Сирек	30.8%
Жауап	Пайыз						
Кейде	69.2%						
Сирек	30.8%						
<p>Ұсыныстарыңыз немесе пікіріңіз:</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ұлттық ойындарды көрсетіп, айтып, ойнатып отырса</li><li>• Қазақ халқының ұлттық құндылықтарын дәріптеу, жас ұрпақтың бойына ұлттық тәрбие мен рухани-мәдени мұраны сіңіру Міндетінде балабақша бағдарламасына ұлттық ойындарды енгізуді ұсынамыз</li></ul>						

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf1kLwMP-R1NUxus5CwV6L1uNExAN9XuJZhPq4GRLbsxNfYw/viewform?usp=dialog>



## «ХАН АСЫҚТЫ ҚҰТҚАРУ» САХНАЛЫҚ ҚОЙЫЛЫМЫ

### Кейіпкерлер:

1. **Ертөре** – басты кейіпкер, батыл бала
2. **Әмина** – Ертөренің досы
3. **Алан** – ақылды бала
4. **Гүлназым** – мейірімді қыз
5. **Рамазан** – Хан Асық (дана әрі әділ басшы)
6. **Әлімжан** – Қара Сақа (бастапқыда жаман, кейін жақсаратын кейіпкер)
7. **Асықтар** (қосымша рөлдер – сақшылар, балалар)  
– (оқиғаларды баяндаушы, тәрбиеші)  
(Балалар асық ойнап жүр. Хан Асық төрде отырады)

**Автор:** Ертеде, Асықтар елінде әділ де дана Хан Асық өмір сүріпті. Бұл елде балалар күліп, ойын-сауық тоқтамайтын. Бірақ бір күні...

(Кенет жарық сөніп, Қара Сақа келіп, Хан Асықты ұрлап кетеді)

Асықтар (айқайлап): Хан асық! Хан асықты алып кетті! Не істейміз?!

Ертөре мен достарының шешімі

**Ертөре:** Біз бұлай қарап тұра алмаймыз. Мен Хан асықты құтқарамын!

**Әмина:** Біз де сенімен біргеміз!

**Алан:** Мен жолды табамын, ақыл қосамын.

**Гүлназым:** Мен сендерге қолдау боламын.

**Автор:** Төрт дос батыл шешім қабылдап, ұзақ жолға аттанады...

(Сахнада үш түрлі сынақ көрсетіледі: тау, үңгір, достық көпірі).

1. Тас Төбе – биік таудан өту (жұмбақ шешу немесе қол ұстасып көтерілу).

2. Жел үңгірі – бір-біріне бағыт беріп жүру.

3. Достық көпірі – тек бір-біріне көмектескендер ғана өтеді.

**Автор:** Олар тек бірлік пен достықтың арқасында барлық сынақтан өтті.

(Қара Сақа үңгірде отыр. Балалар келеді)

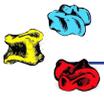
Қара Сақа: Сендер осында дейін жеттіңдер ме? Бірақ менің сұрағыма жауап бере алмасаңдар – Хан асық осында қалады!

**Ертөре:** Сұра, Қара Сақа!

Қара Сақа: Асықтың шын күші неде?

**Айша:** Асықтың күші – ойында емес, ойнаған жүректе. Достық пен қуанышта.





(Қара Сақа ойланып қалады)  
Қара Сақа (жұмсақ дауыспен):  
Дұрыс... Мен жалғыз болдым.  
Достық не екенін ұмыттым...

(Хан Асық босайды. Барлығы қуанады)

**Хан Асық:** Рақмет, балалар!  
Сендердің батырлықтарың мен  
достықтарың – елге үміт сыйла-  
ды!

**Қара Сақа:** Мен енді жаман болмаймын. Мен де дос болғым келеді.

**Барлығы бірге:** Достық – ең үлкен күш!

**Автор:** Содан бері Асықтар елінде ойын мен күлкі тоқтамайды. Ал Хан асық –  
достықтың символына айналды.



## «ЦИФРЛЫҚ АҚПАРАТТЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРМЕН АСЫҚ ОЙЫНДАРЫН ҰШТАСТЫРУ»

Қазіргі таңда білім беру жүйесі заман талабына сай өзгеріп, цифрлық технологиялар кеңінен қолданысқа еніп жатыр. Сол себепті ұлттық ойындарды, оның ішінде асық ойынын балабақшада цифрлық форматта қолдану – балалардың қызығушылығын арттырып, тәрбиелік мәнін тереңдете түседі.

### Міндеті:

Асық ойыны арқылы балабақша тәрбиеленушілерінің танымдық, қимылдық және ұлттық мәдениетке деген қызығушылығын ояту. Бұл ойынды цифрлық технологиямен біріктіру арқылы заманға сай жаңа форматта үйрету.

### Міндеттері:

- \* Асық ойынының маңызын таныту;
- \* Интерактивті, визуалды, мультимедиялық құралдарды пайдалану;
- \* Цифрлық ортада баланың логикалық және моторлық дағдыларын дамыту;
- \* Ұлттық құндылықтарды заманауи тілмен жеткізу.

### Іске асыру жолдары:

#### 1. Интерактивті тақтада асық ойынын көрсету:

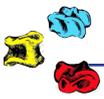
«Сәйкестендір», «Ұпай жина», «Түсін тап» сынды ойындар арқылы түс тану мен санау дағдыларын дамыту.

#### 2. AR технологиясы (кеңейтілген шындық):

Планшетпен асықты қарап, оның атын, түсін, түрін анықтау;

«Сақа», «Хан асық», «Қара сақа» сияқты кейіпкерлердің 3D анимациясын көру.





### **3. Мультимедиалық қосымшалар:**

Асық туралы ертегілер мен мультфильмдер (өзіміздің ұлттық стильде);

Виртуалды асық ойындары (сенсорлы тақтада дәл тигізу, ұпай жинау).

### **4. Ойын арқылы дамыту:**

Балалар асықты экранда таңдап, сол бойынша тапсырма орындайды (мысалы, түске қарай топтау, санау, жылдам реакция).

### **Күтілетін нәтиже:**

Балалар асық ойынын тек шыннайы ортада емес, виртуалды әлемде де меңгереді;

Логикалық, танымдық, тілдік және қозғалыс дағдылары артады;

Ұлттық ойынға деген сүйіспеншілік қалыптасады;

Заманауи құралдарды қолдану арқылы сабақ тиімділігі артады.

### **Қорытынды:**

Ұлттық дәстүрді цифрлық форматта бала санасына сіңіру – бүгінгі педагогтың басты Міндетінің бірі. Асық ойынын балабақшада цифрландыру балалардың ой-өрісін дамытумен қатар, олардың қазақ халқының бай мұрасын құрметтеуге тәрбиелейді.



## «ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР — ҰЛТ ҚАЗЫНАСЫ»



Балабақшамызда «Наурыз» мейрамы қарсаңында ұлттық ойын түрлерін насихаттау және балалардың, ата-аналардың, педагогтардың қозғалыс белсенділігін арттыру, ұлттық құндылықтарға қызығушылығын дамыту Міндетінде «Asyk party» қызықты ойын-сайыс өткізілді.

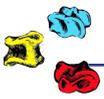
Іс-шара барысында қатысушылар түрлі асық ойындарын ойнап, өздерінің ептілік, жылдамдық, назар аудару, және ұжыммен жұмыс жасау қабілеттерін көрсетті.

Ойындар:

- «Асықты отау»,
- «Асық ойыны»,
- «Сыңарын тап»,
- «Асық түсін тап» сияқты қызықты бөлімдерден тұрды.

Қатысушылар ұлттық ойын арқылы қуанышқа бөленіп, бір-бірімен достық қарым-қатынас орнатып, өздерін еркін көрсете білді. Іс-шара соңында барлық





қатысушыларға мақтау қағаздары, куәліктер, және «Сиқырлы асықтың иесі» атағы табысталды.

Бұл іс-шара ата-аналар тарапынан да жоғары бағаланып, ұлттық дәстүрлерді жаңғырту жолындағы тиімді қадам ретінде танылды.

Қорытынды:

«Сиқырлы асықтар» жобасы арқылы балалар ұлттық ойынмен жақынырақ танысып, салауатты өмір салты, шығармашылық қабілет, және рухани тәрбие бағытында мол тәжірибе алды.

[https://youtu.be/QTUWf-OyjYI?si=5koJme\\_sfgQapphTэ](https://youtu.be/QTUWf-OyjYI?si=5koJme_sfgQapphTэ)





## ОЙЫНДАР ҚАРТОТЕКАСЫ

### «СИҚЫРЛЫ ҚОЛҒАПТАРЫМЕН УҚАЛАУ»

**Міндеті:** «сиқырлы» қолғаптарды қолдану арқылы арқаның, саусақ ұшының, алақанның қан айналым жүйесін нығайтады. Балалар түрлі жаттығуларды жасау барысында шыдамдылыққа, төзімділікке, ұқыптылыққа тәрбиелейді.

**Барысы:** Балалар «сиқырлы асық» қолғаптары арқылы сауықтыру шаралары жаттығуларын орындайды. Бір-бірінің арқасын уқалау, сипалау арқылы омыртқа, арқа жоталарына демалдыру әдісін жасайды.



### «ШЕҢБЕРДЕГІ АСЫҚ»

**Міндеті:** Балалардың ойлау қабілетін, шапшандыққа, жылдамдыққа баулу

**Барысы:** Екі ойыншы арасында ойнатылатын классикалық ойын. Ойын алаңы 3x3 шаршыдан тұрады. Бір ойыншы сары асықты, екінші ойыншы қоңыр асықты таңдайды. Ойыншылар кезекпен өз асықтарын бос ұяшықтарға орналастырады. Өз асықтарын қатарынан үш рет орналастыру.



### «СУРЕТ БОЙЫНША ӘҢГІМЕ ҚҰРАСТЫРУ» ОЙЫНЫ

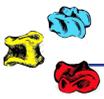
**Міндеті:** Төрт жыл мезгілдерін түстерге сәйкес ажырата білу.

**Ойынның барысы:** жыл мезгілдерінің табиғат ерекшеліктерін асық түстеріне қатысты сәйкестендіреді. (Жасыл түсті асық жаз мезгілі, сары күз мезгілі, ақ қыс мезгілі, қызыл көктем) Бұл жерде де бала асықты ойын құралы екенін біледі.

### «МОНШАҚТАРДЫ ТІЗЕМІЗ» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Балалар боялып, тесілген асықты бір түстен кейін екінші түсті жіптерден өткізіп, тізбектей тізеді. Бұл тізбекті тізу арқылы баланың түстерді есте сақтай отырып, бір-бірінен ажырата алу дағдылары қалыптасады.

**Барысы:** жіптерге түрлі-түсті асықтарды тізбектеп моншақ құрастыру.



## «ПІШІНДІ АСЫҚТАР» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** дөңгелек, шаршы немесе үшбұрыш пішіндері асықтардың орнын табу, балалардың есте сақтау қабілеттерін дамыту. Пішіндерді атай білуге үйрету.

**Барысы:** Балалар пішінді асықтарды атай отырып, түстеріне қарай ұяшықтарға орналастыру.

## «АСЫҚПЕН САНАП ҮЙРЕНЕМІЗ»

**Міндеті:** Мектепке дейінгі балалардың математикалық білімін жетілдіру.

**Барысы:** Бұл шотта 1-5 дейін әр түсті асықтар тізілген және сандар жазылған. Балалар асықтармен санап, қандай сан екенін тауып санды тауып жапстырады, түстерді ажырата алу қасиеті дамиды.

## «СИҚЫРЛЫ БОЯУЛАР» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Балалар қолымен жұмыс жасау барысында, қолының ұсақ моторикасы дамиды, саусақтары иілгіш болып жұмыс жасауға жаттығады.

**Барысы:** түрлі-түсті бояуларға асықты малу арқылы парақша бетіне нүктелер түсіріп сурет салады. Асықпен жұмыс сәл күрделілеу, Осылай бір-неше рет қайталап жасайды. Нәтижесінде парақ бетінде әр балада әртүрлі бейне пайда болады. Балалар үшін бұл жасырын пайда болған бейне қызықты әрі сиқырлы сәт болады

## «ШЕБЕР ҚОЛДАР» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Баланың ұсақ моторикасымен қатар бейнелеуге деген қызығушылығы артады, қиялы дамиды және ең бастысы, өзінің ойындағындай етіп салынған бейнені өз сөзімен түсіндіру барысында сөздік қоры молаяды, өз ойын еркін жеткізуге дағдыланады

**Барысы:** құмда мазмұнды бейне салу. Балалар құмның үстіне асықпен түрлі мазмұнды суреттер сала отырып, нені бейнелегендерін айтып береді. Яғни, бұл әдіс бала үшін қызықты әрі пайдалы





### «СИҚЫРЛЫ БАЛЫҚТАР»

**Міндеті:** Түстерді ажырату және ұсақ қол моторикасын дамытады.

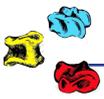
**Барысы:** Түрлі түсті асықтарды қармақ арқылы аулап, қандай түс екенін атап, түсіне сәйкес орналастырады.

### «АСЫҚТЫ ОТАУ» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Балалардың ойлау қабілетін артырады, шапшаңдыққа, тез шешім қабылдауға үйретеді. Түстерді бекітуге көмектеседі. Күйгіз үй мен асықтар арқылы, ұлттық құндылықтарымызды дәріптейді.

**Барысы:** Бес түс берілген, асықтарды бес түске сай жинап шығады.





### «ҚАЗАҚ ЕЛІ» ШЕҢБЕРІ

**Міндеті:** Баланың ойлау қабілетін дамытады,

**Барысы:** Алты ұяшық берілген, текшені лақтыру арқылы, әр ұяшықтың астындағы тапсырмаларды орындау.

### «АДАСҚАН ТҮСТЕР»

**Міндеті:** балалардың түстерді тану және есте сақтау қабілеттерін дамыту, түстердің комбинациясын есте сақтауға және оларды қайталауға үйретеді.

**Барысы:** Түрлі – түсті асықтар берілген қарточканы көрсетіп, балалар берілген комбинацияны есте сақтау арқылы асықтарды ұяшыққа дұрыс орналастырады.

### АСЫҚТАРМЕН

#### ӘҢГІМЕ

**Міндеті:** Эмоционалдық даму. Балалардың тілдік дағдыларын, шығармашылық қабілеттерді дамыту.

**Барысы:** Балаларға әртүрлі асықтар беріледі. Олар асықтарды пайдаланып, өздерінің ойынан әңгіме құрастыруы керек.





## «ҚЫЗЫҚТЫ АЛАҢ» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Асық ойындарын жаңаша технологиялармен біріктіру, ұлттық мұраны сақтап, оны балаларға қызықты түрде жеткізу. Смарт- технологиясын пайдалана отырып, интерактивті ойын алаңдарын жасау.

**Барысы:** Жасанды интеллект «Алдар көсе» балаларға тапсырма береді, әр ұяшықтың тапсырмаларын орындайды.



## «АСЫҚТАРМЕН ӘУЕНДІ ЫРҒАҚТЫ ЖАТТЫҒУ

**Міндеті:** балалардың ырғақты сезіну және оған сәйкес қозғалу дағдыларын қалыптастыру, шығармашылық қабілеттің дамыту.

**Барысы:** Балалар асықтардың көмегімен әуенді ырғақты жаттығу жасайды, қолдарындағы асықтармен «1-2-3-4» деп санау арқылы ырғақты соққылар жасайды. Бұл жаттығулар балалардың эмоциялық жағдайын жақсартуға көмектеседі

## «ШЕРТПЕК» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Балалардың зейінін, ептілігін, логикалық ойлауын және командалық жұмыс дағдыларын дамыту.

**Барысы:** Балалар кезекпен шертпек асықты лақтырады, нысанға дәл тиген сайын, ойыншы ұпай жинайды. Ойынның соңында ең көп ұпай жинаған бала жеңімпаз атанады

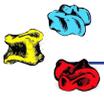


## «АСЫҚТЫ ТАП» ОЙЫНЫ

**Міндеті:** баланың зейінін шоғырландыруға, есте сақтау қабілетін, шапшаң ойлауын дамытады.

**Барысы:** Алаңға үш кубик қойылады, ішіне бір асық жасырылады, ойын жүргізуші орындарын жылдам жасырады, қатысушы жасырылған асықты табу керек





## «ТҮСТЕРДІ ҮЙРЕТУ»

### ОЙЫНЫ

**Міндеті:** Балалардың зейінін, есте сақтау қабілетін дамыту. Түстерді, пішіндерді тану

**Барысы:** Асықтарды пішіндердің түстеріне қарай тауып, атап орналастырады.

### «ТҮСТЕРДІ

### СӘЙКЕСТЕНДІР»

**Міндеті:** Баланың түстерді ажырату және сәйкестендіру қабілетін дамыту, асық арқылы ұлттық танымды арттыру.

**Барысы:** Балаларға әртүрлі түспен боялған асықтар таратылады. Ойын алаңына түрлі түсті дөңгелектер немесе белгілер қойылады. Балалар асықты өз түсіне сәйкес белгіге қоюы тиіс.

Барлық асықтар дұрыс қойылғаннан кейін, жүргізуші дұрыс-бұрысты тексереді.



## ӨТКІЗІЛГЕН СЕМИНАР МЕН ІС-ШАРА БОЙЫНША ҚОРЫТЫНДЫ

### Семинар/Іс-шара тақырыбы:

«Дамытушы және дидактикалық ойындар арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық әрекетін арттыру» педагог қызметкерлеріне арналған қалалық практикум

**Өткізілген орны:** «Ақ бота» бөбекжай-бақшасы» МКҚК

**Күні:** 16.11. 2023 жыл

### Міндеті:

Ұлттық ойындар арқылы балалардың ептілігін, шапшаңдығын арттыру;  
Қазақтың ұлттық дәстүрлеріне қызығушылық пен құрмет қалыптастыру;  
Ұйымшылдық пен достықты дамыту.

**Қатысушылар:** мектепке дейінгі ұйым педагогтары

**Іс-шара барысы:** «Bil-Bala» жобасының бастауымен жинақталған «Сиқырлы асықтар» қобдишасының ойындарымен таныстырып, іс-тәжірибеде қолдануға бағыттау. Семинар барысында педагог ұлттық ойын арқылы мектепке дейінгі баланың кешенді дамуын ұйымдастыру жолдарымен танысты және тәжірибелік тапсырмалар орындады.

### Нәтижесі:

Қатысушылар асық ойындарының тәрбиелік, танымдық және дамытушылық мәнін терең түсінді.

Тәрбиешілер эпоксидті шайыр арқылы асық жасау әдісімен танысып, қауіпсіздік ережелерін меңгерді.

Шеберлік бөлімінде әр қатысушы өз қолымен шығармашылық асық жасап, оны ұлттық нақышта безендірді.

Ұлттық ойындарды қазіргі заманғы балабақша жұмысына бейімдеудің жолдары, әсіресе «Сиқырлы асықтар» бағдарламасы аясында қарастырылды.

Тәрбиешілер асық ойындарын оқу қызметіне кіріктіру, балалардың қимыл-қозғалыс, танымдық және әлеуметтік дағдыларын дамыту бағытында ой бөлісті.

Интерактивті бөлімде ойын түрлері, әдістемелік нұсқаулықтар, практикалық ұсыныстар жинақталды.

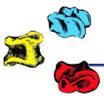
### Қорытынды:

Семинар тәрбиешілерге ұлттық ойындарды жаңаша көзқараспен қарауға, оларды заманауи тәсілдермен тиімді пайдалануға мүмкіндік берді.

«Сиқырлы асықтар» жобасы мектепке дейінгі білім беру мазмұнына шығармашылық, дәстүр мен технологияны тоғыстыра отырып, балалардың қызығушылығын, зейінін, ұлтжандылық қасиетін қалыптастыруға бағытталған маңызды бастама ретінде бағаланды.

### Ұсыныс:

Семинар соңында қатысушылар бұл тәжірибені күнделікті оқу-тәрбие процесінде қолдануға дайын екендерін білдіріп, тәжірибе алмасу, бірлескен жобалар ұйымдастыру ұсыныстарын айтты.



Ұлттық ойындарды оқу іс-әрекеттеріне жиі енгізу;

Асық ойындарына арналған мерекелік жарыстар ұйымдастыру;

Ата-аналардың қатысуымен асық ойындарын кеңінен насихаттау.





## **Практикалық бойлау тақырыбы:**

«Цифрлық сауаттылық – заман талабы»

**Өткізілген орны:** «Ақ бота» бөбекжай-бақшасы» МКҚК

**Күні:** 13.12. 2024 жыл

«Асық технологиясына цифрлық технологияларын кіріктіру»

**Міндеті:** Ұлттық ойындарды цифрлық технологиялармен кіріктіру жолдарын көрсету;

Цифрлық құралдарды пайдалана отырып, асық ойындары арқылы балалардың танымдық, қозғалыстық және шығармашылық қабілеттерін дамыту әдістерін ұсыну;

Педагогтердің шығармашылық белсенділігін арттырып, балабақша тәжірибесіне инновациялық, ұлттық сипаттағы ойын түрлерін енгізуге бағыт беру.

Асық технологиясын қолдана отырып, балаларға арналған ойындар ұйымдастыру.

**Қатысушылар:** мектепке дейінгі ұйым педагогтары

### **Іс-шара барысы:**

«Цифрлы асық» ойынының электронды нұсқасы көрсетілді (QR-код арқылы ережеге өту, экрандағы асықтарды сұрыптау ойыны, қозғалыс жаттығулары).

Тәрбиешілер интерактивті ойын тапсырмаларын планшет арқылы орындап көрді.

Балалармен өткізілген іс - әрекеттің үзінділер көрсетілді (цифрлы тақтада асық таңдау, AR studio, Cospraise виртуалды шынайлық ойын элементтері).

### **Нәтижесі:**

Қатысушы педагогтар асық ойындарын цифрлық құралдармен үйлестіріп қолдану жолдарын меңгерді.

Интерактивті ойын, сандық платформа, бейнематериал арқылы ұлттық құндылықты жаңа форматта жеткізудің тиімділігіне көз жеткізді.

Цифрлық және дәстүрлі тәсілдердің үйлесімі балалардың қызығушылығы, зейіні, қимыл белсенділігі мен логикалық ойлау қабілетін арттыратыны дәлелденді.

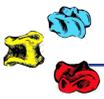
### **Қорытынды:**

Семинар мектепке дейінгі ұйымдарда ұлттық ойындарды цифрлық технологиямен интеграциялау – білім беру мен тәрбиенің өзекті бағыты екенін көрсетті.

«Асық технологиясы» ұлттық болмысымызды сақтай отырып, баланың жан-жақты дамуына ықпал ететін тиімді құрал ретінде танылды.

Цифрлық тәсілдердің дұрыс таңдалуы және педагогтың





шығармашылығы арқылы ұлттық ойындар жаңа форматта балаларға қызықты әрі заманауи сипатта ұсыныла алады.

**Ұсыныс:** Семинар соңында қатысушылар тәжірибе алмасып, алдағы уақытта бірлескен цифрлы-ұлттық жобалар көбейту туралы ұсыныстар айтты.





### **Семинар/Іс-шара тақырыбы:**

«Біртұтас тәрбие» бағдарламасын іске асыру арқылы ұлттық құндылықтарды дамыту» республикалық семинар

**Өткізілген орны:** «Ақ бота» бөбекжай-бақшасы» МКҚК

**Күні:** 28.02. 2025 жыл

**Міндеті:** Мектепке дейінгі білім беру жүйесіне ұлттық құндылықтарды енгізуде асық ойындарының тәрбиелік және дамытушылық әлеуетін көрсету;

Ұлттық ойындарды заманауи цифрлық технологиялармен кіріктіру жолдарын ұсыну;

Педагогтердің шығармашылық бастамаларын қолдау және ұлттық тәрбиені жүзеге асыруда әдістемелік қолдау көрсету;

Тәжірибе алмасу алаңын қалыптастыру және өңірлер арасындағы өзара кәсіби байланысты нығайту.

«Сиқырлы асық» авторлық бағдарламасы арқылы «Біртұтас тәрбие» бағдарламасын іске асыру ұлттық құндылықтарды дамыту.

Қатысушылар: білім беру ұйымдарының басшылары, әдіскерлер, ұлттық тәрбие саласының мамандары, мектепке дейінгі ұйым педагогтары.

**Іс-шара барысы:** «Сиқырлы асық» жобасының тұжырымдамасы, мақсат-міндеттері мен құрылымы таныстырылды. Асық ойыны арқылы балалардың танымдық, қозғалыс, шығармашылық және әлеуметтік дағдыларын дамыту жолдары көрсетілді. Жобаның интерактивті элементтері, цифрлық ресурстармен біріктірілуі, балалармен жүргізілген бейнематериалдар, фотокөрмелер ұсынылды. Асық жасау бойынша шеберлік сағаты өткізіліп, педагогтер шығармашылық жұмысқа қатысты.

- \* «Асықты іздер»
- \* Асықты отау
- \* Адасқан асықтар
- \* Шеңбердегі асық
- \* Асық арқылы нейро жаттығулар
- \* «Қазақ елі» ойыны
- \* Асықтармен әуенді ырғақты жаттығу

### **Нәтижесі:**

Педагогтер «Сиқырлы асық» бағдарламасы мазмұны мен құрылымын толық меңгерді;

Қатысушылар ұлттық ойын арқылы тәрбиелік мақсаттарға жетудің тиімді жолдарын көрді;

Бағдарлама арқылы ұлттық құндылықтарды, салт-дәстүр мен ойын мәдениетін балабақша жұмысына енгізу жолдары айқындалды;

Шеберлік сабағы педагогтердің шығармашылық белсенділігін арттырды;

Қызығушылық білдірген бірнеше аймақ өкілдері пилоттық жоба енгізу туралы ниет білдірді.

### **Қорытынды**

«Сиқырлы асық» авторлық бағдарламасы – біртұтас ұлттық тәрбиені



балабақшадан бастауға арналған заманауи әрі тиімді жоба екені дәлелденді.

Семинар нәтижесінде педагогтер ұлттық ойындарды цифрлық және дәстүрлі тәсілмен біріктіріп, оны оқу-тәрбие процесіне жүйелі енгізу мүмкіндіктерін көрді.

Ұлттық құндылықтарды жаңа форматта ұсыну арқылы бала бойына ұлтжандылық, ынтымақ, рухани тәрбие мен шығармашылық ойлау қалыптастыру жолдары нақтыланды.

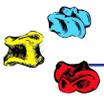




### Ұсыныс:

Семинар соңында қатысушыларға әдістемелік материалдар таратылып, жобаны дамыту мақсатында ортақ әдістемелік платформа құру ұсынылды.





### **Семинар/Іс-шара тақырыбы:**

«Мектепке дейінгі ұйымның заттық- кеңістік даму ортасын ұйымдастыру» біліктілікті арттыру курсы аясында «Топтың/мекеменің заттық- кеңістік дамытушы ортасының сапасын бағалаудың онлайн-құралдарын апробациялау» тәжірибелік семинары

**Өткізілген орны:** «Ақ бота» бөбекжай-бақшасы» МКҚК

**Күні:** 23.08. 2024 жыл

**Міндеті:** Асықты мектепке дейінгі ұйымның заттық-кеңістік ортасында қолданудың маңызын түсіндіру; Асық арқылы балалардың қозғалыс, ойлау, логикалық, тактильді дағдыларын дамыту жолдарын ұсыну; Топ бөлмесінде асыққа арналған арнайы оқу-ойын бұрышы мен белсенділік аймақтарын ұйымдастыру жолдарын көрсету;

Педагогтердің ұлттық ойын элементтерін заманауи талаптарға сай қолдану қабілеттерін арттыру.

Қатысушылар: мектепке дейінгі ұйым педагогтары, «Өрлеу» біліктілікті арттыру ұлттық орталығының курс тыңдаушылары.

**Іс-шара барысы:** Асық – ұлттық ойын құралы ретінде дамытушы ортаның құрамдас бөлігі жайлы пікір алмасу.

Асық ойындары арқылы баланың ұсақ моторикасы, кеңістікті бағдарлау, ережені сақтау, серіктестік қарым-қатынас дағдылары дамитыны айтылды.

Заттық-кеңістіктік ортаның ұлттық мазмұнын байытудағы асықтың рөлі талданды.

### **Тәжірибелік бөлім:**

Топ бөлмесінде асыққа арналған «Сиқырлы асық» аймағын ұйымдастыру үлгілері ұсынылды.

Қатысушылар асық бұрышының дамытушылық сапасын бағалап, тиімді және әлсіз тұстарын талдады.

Асықпен ойнайтын интерактивті, дене және танымдық ойын түрлерін жасап көрді. (мысалы: «Қызықты алаң», «Асықты бірге санайық», «Шертпек»).

### **Нәтижесі:**

Педагогтер асықты заттық-кеңістік ортаға интеграциялаудың нақты жолдарын меңгерді;

Асық арқылы ұлттық мазмұнды дамытушы орта құрудың маңыздылығы танылды;

Онлайн бағалау құралдарын пайдаланып, асық бұрышының сапалық көрсеткіштерін анықтау қабілеті артты;

Тәрбиешілер балалармен асық ойынын жүйелі және мақсатты қолдануға дайын екендерін көрсетті;

Асықпен ұйымдастырылған ортаның баланың жан-жақты дамуына ықпал ететіні дәлелденді.

### **Қорытынды:**

Асық – тек ойын құралы емес, ұлттық тәрбиенің, қозғалыс пен ой дамытудың тиімді құралы.



Оны дамытушы ортаның құрамына қосу арқылы балаларға ұлттық болмыс, ойын мәдениеті мен танымдық дағдыларды қатар дарытуға болады.

Онлайн бағалау құралдарының көмегімен асық бұрышының сапасын үнемі бақылап, жетілдіруге болады.

Семинар педагогтерге асықты дәстүрлі және заманауи әдістермен ұштастырып қолдануға нақты бағыт берді.

**Ұсынысы:**

Асықты серуенде интеграцияланған тәсілдерін қолдануды ұсынды .



### **Семинар/Іс-шара тақырыбы:**

«V Международной практической конференции « Современная дошкольная образовательная организация: проблемы и направления развития»

**Өткізілген орны:** «Ақ бота» бөбекжай-бақшасы» МКҚК

**Күні:** 18.04. 2025 жыл

### **Міндеті:**

Қатысушыларды «Сықырлы асықтар» бағдарламасының мазмұны, құрылымы және әдістемелік негізімен таныстыру;

Асық арқылы балалардың қозғалыс, таным, коммуникативтік, шығармашылық дағдыларын дамыту жолдарын көрсету;

Ұлттық ойындарды заманауи цифрлық технологиялармен кіріктіру тәсілдерін ұсыну;

Халықаралық деңгейде тәжірибе алмасуға ықпал ету, басқа елдердің педагогтерін ұлттық құндылықтармен таныстыру;

Педагогтер арасында кәсіби диалог пен серіктестік орнату.

Қатысушылар: мектепке дейінгі ұйым педагогтары

### **Іс-шара барысы:**

Бағдарлама аясында қолданылатын ойын және цифрлық құралдармен біріктірілген әдістемелер ұсынылды;

Қатысушылар үшін интерактивті шеберлік сағаты өткізілді («Асық арқылы санау», «Ұлттық ойынмен сергіту»т.б);

AR/VR элементтерімен байытылған «Сықырлы асық» цифрлық ресурстары таныстырылды.

### **Нәтижесі:**

Педагогтер «Сықырлы асықтар» бағдарламасының құрылымы мен қолдану ерекшеліктерімен танысты;

Ұлттық ойындардың бала дамуына кешенді әсер ететіндігі туралы ғылыми және практикалық дәлелдер ұсынылды;





Асықпен байланысты әдістемелерді заманауи құралдармен интеграциялау жолдары көрсетілді;

Шетелдік педагогтер қазақ халқының ұлттық ойындары мен тәрбиелік дәстүрлеріне қызығушылық танытты;

Тәжірибе алмасу нәтижесінде бірлескен жобалар мен зерттеулерге негіз қаланды.

### **Қорытынды:**

«Сиқырлы асықтар» бағдарламасы бойынша өткен тәжірибе алмасу алаңы – ұлттық құндылықтар мен заманауи білім беру үрдістерін ұштастыра отырып, мектепке дейінгі ұйымдарда бала дамуына қолайлы орта құруға бағытталған тәжірибе алаңы ретінде жоғары деңгейде өтті.

Іс-шара барысында қатысушылар қазақтың дәстүрлі асық ойынының бала тәрбиесіндегі маңызына көз жеткізіп, оның танымдық, шығармашылық, әлеуметтік дағдыларды дамытудағы әлеуетін нақты мысалдар арқылы таныды. Бағдарлама мазмұнына енгізілген интерактивті ойындар, цифрлық құралдар мен дене белсенділігі элементтері қатысушылар тарапынан оң пікірге ие болды.

Тәжірибе алмасу алаңы: ұлттық ойынның тәрбиелік мүмкіндігін кеңінен таныстыруға,

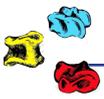
халықаралық педагогтер арасында кәсіби диалог орнатуға, заманауи технология мен дәстүрлі тәрбиені үйлестіру жолдарын көрсетуге және ұлттық мазмұнды білім беру тәжірибесін шет елдік мамандарға үлгілеуге мүмкіндік берді.

Алаң қорытындысы бойынша қатысушылар ұлттық ойындарды мектепке дейінгі білім беру тәжірибесіне кіріктірудің өзектілігін атап өтті

Бұл алаң ұлттық тәрбиенің заманауи білім беру жүйесіне ықпалдасуына жол ашып, педагогтерге шығармашылық серпін берді.

**Ұсыныс:** «Сиқырлы асықтар» бағдарламасын әр елдің мәдени ерекшелігіне бейімдеу арқылы кеңінен қолдану жөнінде ұсыныстар білдірді.





## ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН ОҚУ ІС — ӘРЕКЕТІ:

«Асық түрлері»

**Міндеті:**

Балаларды асық ойынымен және оның түрлерімен таныстыру;

Ұлттық құндылыққа қызығушылықтарын арттыру;

Ұсақ моторика мен қимыл-қозғалысты дамыту.

**Көрнекіліктер:**

Нағыз асықтар (немесе қолдан жасалған)

Суреттер (Алшы, Бүк, Шіге, Тәйке)

Тақта, карточкалар

Асық ату алаңшасы (шеңбер немесе белгілер)

**Барысы:**

**I. Ұйымдастыру кезеңі**

Шаттық шеңбері:

«Асық ойнап ер жеткен,

Азамат боп ел жеткен!»

Көңілді күймен сабақты бастау.

**II. Таныстыру кезеңі**

Тәрбиеші:

– Балалар, сендер асық деген не екенін білесіңдер ме?

– Асық – қазақтың ұлттық ойыны. Ол қойдың асық сүйегінен жасалады. Ал енді оның түрлерімен танысайық:

Алшы – төрт тағанына тік түседі. Бұл – ең жақсы түс.

Бүк – дөңес жағы жоғары.

Шіге – ойыс жағы жоғары.

Тәйке – сүйір жағына тік тұрады. Сирек түседі.

(Тақтадан суреттер көрсетіледі, балалар қай түр екенін атайды)

**III. Сергіту сәті:**

Бір, екі, үш асық,

Төрт-бес алшы шашық.

Иіремін де иіремін,

Қай түседі асық?

**IV. Қимылды ойын:**

«Қай асық түседі?» ойыны

Балалар кезекпен асық иіреді.

Қай түрімен түссе, соны атайды.

Арнайы карточкамен сәйкестендіреді.

**V. Шығармашылық тапсырма:**

Асық суретін бояу немесе пластилиннен жасап көру.

(Әр бала өз асығын жасап, оны бояп, атын жазады)

**VI. Қорытынды:**

Қай асық түрі саған ұнады?



Қай асық сирек түседі?

Сен асық ойнадың ба?

Тәрбиеші түйіндейді:

– Асық – ата-бабамыздан қалған ұлттық мұра. Біз оны үйреніп, ойнап, әрі қарай жеткізуіміз керек!

## ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН ОҚУ ІС — ӘРЕКЕТІ:

### Міндеті:

- Балалардың сандарды тану, санау, салыстыру дағдыларын дамыту.
- Ұлттық ойын арқылы балалардың қызығушылығын арттыру.
- Топта жұмыс істей білу, достық қарым-қатынас дағдыларын дамыту.

### Көрнекіліктер:

- Асықтар (әр түрлі түстер мен формаларда).
- Сандар жазылған карточкалар (1-10 дейін).
- Үлкен парақ немесе тақта (сандарды жазу үшін).
- Кішкентай сыйлықтар (жеңімпаздарға арналған).

### Барысы:

#### I. Ұйымдастыру кезеңі:

- Балалармен сәлемдесу, көңіл-күйін сұрау.
- Асықтың тарихы мен қазақ мәдениетіндегі орны туралы қысқаша әңгімелеу.
- «Асықты сандар» ойынының Міндетін түсіндіру.

#### II. Танымдық кезең:

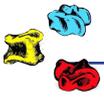
- \*Асықты санау\*:
  - Балаларға асықтарды тарату. Оларға асықтарды санау тапсырмасын беру. Мысалы, әр бала 5 асықты санап, оларды топтастыруы керек.
- \*Сандарды сәйкестендіру\*:
  - Балаларға сандар жазылған карточкаларды көрсету. Оларға асықтардың санына сәйкес карточканы таңдау тапсырмасын беру.
  - Мысалы, егер бала 3 асықты санаған болса, ол 3 саны жазылған карточканы таңдайды.
- \*Салыстыру\*:
  - Балалардан асықтардың санын салыстыруды сұрау. Мысалы, «Кімде асық көп?», «Кімде асық аз?» деген сұрақтар қою.

#### III. Сергіту сәті:

- «Асықты лақтыру» ойынын ұйымдастыру. Балалар кезекпен асықты нысанаға лақтырып, нысананың жанында жазылған сандарды атауы керек. Мысалы, асық нысанаға тигенде, бала нысананың жанындағы санды айтуы тиіс.

#### Қорытынды :

- Балалармен ойынның нәтижелерін талқылау. Кімнің асығы нысанаға көп тиді, кімнің асығы аз тиді.
- Жеңімпаздарды марапаттау (кішігірім сыйлықтар беру).
- Балалармен ойын барысында алған әсерлерімен бөлісу.



## ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН ОҚУ ІС — ӘРЕКЕТІ:

**Тақырыбы:** Сиқырлы асықтар әлемінде

**Міндеті:**

– Балалардың ұлттық ойындар арқылы ұғымдық ойлауын, тіл байлығын және моторикасын дамыту;

– Асық ойыны арқылы ережеге бағыну, топпен әрекет ету қабілетін арттыру;

– Қазақ халқының дәстүрлі ойындарына деген қызығушылығын, сүйіспеншілігін ояту.

Әрекет кезеңдері

### I. Мотивациялық-қызығушылық кезеңі

Педагогтің әрекеті:

– Балаларды шеңберге жинап, асық көрсетеді.

– «Балалар, мен сендерге сиқырлы асықтар туралы ертегі айтып беремін...» деп ойын түрінде кіріспе жасайды.

– Қызықты сұрақтар қояды:

– Бұл не?

– Асықпен не ойнауға болады?

Балалардың әрекеті:

– Сұрақтарға жауап береді, асықты таниды, өз ойларын айтады.

### II. Ұйымдастыру-ізденіс кезеңі

1. Ойын тапсырмасы:

Ойын: Түсті асықты тап

– Педагог әр түсті асықтарды көрсетіп, балаға сол түске сәйкес зат атауды ұсынады.

Мақсаты: Түс пен затты сәйкестендіру, сөздік қорын дамыту.

2. Қимылдық ойын: Асық жинау жарысы

– Еденге шашылған асықтарды белгіленген орынға жинау.

Мақсаты: Ірі және ұсақ моториканы дамыту, ептілікке баулу.

3. Дидактикалық ойын: Асық саны бойынша орналастыр

– Балаларға асықтар тобы беріледі. Олар санау арқылы белгілі бір мөлшерде орналастырады.

Мақсаты: Математикалық ұғымдарды қалыптастыру.

4. Шығармашылық тапсырма: Асықтан сурет құрастыру

– Балалар асықтардан түрлі бейнелер (гүл, үй, т.б.) жасайды.

Мақсаты: Қиялдау, бейнелеу дағдыларын дамыту.

### III. Қорытынды-рефлексивтік кезең

Педагог:

– «Бүгінгі асықтар бізге не үйретті?» деген сұрақ қояды.

– Жақсы қатысқан балаларды мадақтап, «Сиқырлы асық иесі» марапаты беріледі.

Балалар:

– Өз әсерлерін бөліседі, ең ұнаған сәтті айтады



Көрнекіліктер мен құралдар:

- Түрлі түсті асықтар
- Сандықша (асық салатын)
- Геометриялық пішіндер
- Мадақтама қағаздары, сиқырлы таяқша

## **ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН ОҚУ ІС — ӘРЕКЕТІ:**

**Бөлімі:** Қарапайым математика негіздері

**Тақырыбы:** Сиқырлы асықтармен санау

**Міндеті:**

- 1-ден 10-ға дейінгі сандарды ажырату, салыстыру дағдыларын бекіту;
- Геометриялық пішіндер мен түстерді тану, логикалық ойлауды дамыту;
- Ұлттық асық ойыны арқылы қызығушылық пен математикалық қабілеттерді арттыру.

Әрекет кезеңдері

### **I. Мотивациялық-қызығушылық кезеңі**

Педагогтің әрекеті:

- Балаларды шеңберге отырғызып, сиқырлы сандықшадан асықтар шығарады.
- «Бұл жай асық емес – сиқырлы. Әр асық бізге тапсырма дайындап келіпті!» деп қызығушылық тудырады.

Балалардың әрекеті:

- Зейін қойып тындайды, сұрақтарға жауап береді, асықты қызыға зерттейді.

### **II. Ұйымдастырушылық-ізденіс кезеңі**

1. Санайық:

Тапсырма:

- Балаларға әртүрлі сан мөлшерінде (3, 5, 7, 10) асық беріледі.
- Балалар оларды рет-ретімен санайды және үстелге орналастырады.

Мақсаты: 1-ден 10-ға дейін санай білу дағдысын бекіту.

2. Салыстыру:

Тапсырма:

- Екі балаға әртүрлі сандағы асықтар беріледі. Балалар:
- «Кімде көп?»
- «Кімде аз?»
- «Екеуінде бірдей ме?» сұрақтарына жауап береді.

Мақсаты: Сандарды салыстыру (көп-аз, тең) ұғымдарын меңгеру.

3. Геометриялық пішіндерді сәйкестендіру:

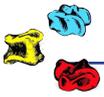
Ойын: Асықты пішінге апар

- Балаларға әр пішіннің (шеңбер, шаршы, үшбұрыш) суреттері көрсетіледі.
- Сәйкес түсті асықты тиісті пішіннің үстіне қойып шығады.

Мақсаты: Пішіндер мен түстерді тану, сәйкестендіру.

4. Логикалық тапсырма:

Сұрақтар:



- 
- «Егер менде 4 асық болып, біреуін досыма берсем, менде қанша қалады?»
  - «5 асыққа тағы 2 асық қоссаң, неше болады?»

Мақсаты: Қосу және азайту дағдыларын қарапайым түрде қолдану.

### **III. Қорытынды-рефлексивтік кезең**

Педагог:

- «Бүгін сиқырлы асықтармен не үйрендік?» деп қорытынды сұрақтар қояды.
- Сабақ соңында «Асық математикашысы» атағын береді (жұлдызша, марапат қағазы).

Балалар:

- Сабақтан алған әсерін бөліседі, өз білімдерін бағалайды (бас бармақпен көрсетеді – «жақсы», «орта», «қиын»).

Көрнекіліктер мен құралдар:

- Түрлі түсті асықтар
- Геометриялық пішіндер макеттері
- Сандықша, кестелер
- Логикалық сұрақтар карточкалары



## ҚОРЫТЫНДЫ

«Сиқырлы асықтар» авторлық бағдарламасы – мектеп жасына дейінгі балалардың жан-жақты дамуын көздейтін, ұлттық ойындар негізінде құрылған, тәрбиелік және дамытушылық мүмкіндіктері зор инновациялық бағдарлама. Бағдарламаның негізгі мақсаты – қазақ халқының дәстүрлі асық ойынын тәрбие мен оқыту процесіне енгізу арқылы балалардың когнитивтік, физикалық, эмоционалдық және әлеуметтік дағдыларын дамыту.

Бағдарлама баланың жас ерекшелігіне сай құрастырылып, оның қызығушылығы мен танымдық қабілеттерін ойын арқылы жетілдіруге бағытталған. Асық ойындарын жүйелі түрде қолдану арқылы балалардың:

- \* Қимыл-қозғалыс белсенділігі артады, бұлшық еттері дамып, денсаулығы нығаяды;
- \* Ұсақ моторикасы мен көз-қол координациясы жетіледі;
- \* Логикалық ойлау қабілеті, зейіні мен есте сақтау қабілеті артады;
- \* Коммуникативтік дағдылары мен сөздік қоры молаяды;
- \* Шығармашылық қабілеті мен қиялы дамиды;
- \* Ұжымда жұмыс істеу, бір-бірін тыңдау, сыйлау, тәртіп сақтау сияқты әлеуметтік мінез-құлықтары қалыптасады.

Бағдарлама ұлттық мәдени мұра – асық ойындарын жаңғыртып, балабақша тәрбие бағдарламасына заманауи талаптарға сай енгізуге мүмкіндік береді. Бұл балалардың тек танымдық және физикалық дамуына ғана емес, сонымен қатар ұлттық сана-сезімі мен рухани құндылықтарын қалыптастыруға үлкен ықпал етеді.

«Сиқырлы асықтар» бағдарламасы балабақша педагогтеріне, тәрбиешілерге балалармен жұмысты қызықты әрі тиімді ұйымдастыруға көмектесетін әдістемелік құрал бола алады. Сонымен қатар, бұл бағдарлама ата-аналар мен педагогтер арасындағы байланысты нығайтуға, тәрбиелеу үдерісіне ұлттық сипат енгізуге жол ашады.

Қорытындылай келе, «Сиқырлы асықтар» кешенді дамыту бағдарламасы мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесіне тың серпін беретін, ұлттық тәрбие мен жаңашылдықты біріктіре отырып, келешек ұрпақтың рухани және зияткерлік дамуына негіз қалайтын өзекті және құнды бастама болып табылады.



## ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Әбиева Б.Е. – Мектепке дейінгі ұйымдарда ойын технологияларын қолдану. Шымкент: «Нұрлы әлем», 2020.
2. Бөлеев Қ., Ахметов Қ. – Қазіргі заманғы білім беру технологиялары. Нұр-Сұлтан: «Фолиант», 2021.
3. Игенбаева Б.А. – Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудағы инновациялық әдістер. Алматы: «EduPress», 2020.
4. Исакова З.М. – Ойын арқылы оқыту әдістемесі (мектеп жасына дейінгі балаларға арналған). Алматы: «Дарын», 2022.
5. Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігі – Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасы. Нұр-Сұлтан: 2020.
6. Мұратова К.М. – Балабақшада дамыту ойындарын ұйымдастыру жолдары. Қызылорда: «Тұмар», 2021.
7. Сәтбекова А.Б. – Дидактикалық ойындар арқылы балалардың тілін дамыту. Алматы: «Өрлеу», 2022.
8. Смайылова М. – Инновациялық технологиялар және балабақша. Нұр-Сұлтан: «Ulagat», 2020.
9. Тілепова С.А. – Мектепке дейінгі балаларды жан-жақты дамытудағы ұлттық ойындардың рөлі. Алматы: «Балапан», 2023.
10. ҚР Оқу-ағарту министрлігі – Мектепке дейінгі ұйымдарға арналған әдістемелік нұсқаулық. Астана: 2023.