

**«АҚТӨБЕ ҚАЛАСЫНЫҢ БІЛІМ БӨЛІМІ» ММ
«№32 «ҚУАНЫШ» БАЛАБАҚШАСЫ» МКҚК**

**«Ақтөбе қаласының білім бөлімі» ММ
2026 жылғы «22» сәуір
№ 568 бұйрығымен
БЕКІТІДІ**



«Зейінді бала-цифрлық әлем»

бағдарламасы
мектепалды тобына арналған

**Ақтөбе қаласы
2026 жыл**

«Зейінді бала-цифрлық әлем» бағдарламасы мұғалімдерге арналған әдістемелік оқыту туралы бағдарламаларына сүйене отырып, іс-тәжірибеден жинақталып құрастырылған.

Құрастырған: №32 «Қуаныш» балабақшасының тәрбиешісі: Бимашева Ф.Ж

Пайдаланушы: Бимашева Ф.Ж

№32 «Қуаныш» балабақшасының педагогикалық кеңесі № 1 отырысында «Зейінді бала-цифрлық әлем» ойынының бағдарламасы талқыланды.

Хаттама № 1 25.08 2026 жыл



№32 «Қуаныш» балабақшасы меңгерушісі:

Р.А. Лекерова

Қалалық сараптау комиссиясының отырысында «Зейінді бала-цифрлық әлем» бағдарламасы мақұлданды.

Хаттама № 2 31.08 2026 жыл

Сараптау комиссиясы төрағасы



М. Қосымбаева

**№32 "Қуаныш" балабақшасының
тәрбиешісі Бимашева Фарида Жәнісқызының
"Зейінді бала-цифрлық әлем" бағдарламасына**

Пікір

«Зейінді бала – цифрлық әлем» вариативтік бағдарламасы мектепалды даярлық тобындағы балалардың танымдық қабілеттерін дамытуға бағытталған.

Бағдарламаның өзектілігі қазіргі цифрлық қоғам жағдайында балалардың технологиямен ерте танысуымен байланысты. Осыған орай мектепалды кезеңінен бастап баланың цифрлық құрылғыларды қауіпсіз және мақсатты пайдалану мәдениетін қалыптастыру маңызды.

Бағдарлама мазмұнында баланың зейінін, есте сақтауын, логикалық ойлауын, кеңістіктік бағдарлауын және шығармашылық қабілетін дамытуға арналған тапсырмалар жүйелі түрде берілген.

Бағдарламадағы ойындар мен практикалық жұмыстар баланың жас ерекшелігіне сәйкес қарапайымнан күрделіге қарай құрылған. Цифрлық тапсырмалар қозғалыс, қарым-қатынас және шығармашылық әрекеттермен үйлестірілген.

Бағдарламаның құндылығы – баланы цифрлық құрылғыларды тек ойын құралы ретінде қабылдамай, оларды білім алу мен шығармашылық әрекетте дұрыс қолдануға бағыттауында.

Бағдарлама мектепалды даярлықтағы балалардың мектепке қажетті зейін, есте сақтау, логикалық ойлау, тыңдау және нұсқауды орындау дағдыларын қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Осыған байланысты «Зейінді бала – цифрлық әлем» вариативтік бағдарламасын мектепалды даярлық тобындағы балалармен жұмыс барысында қолдануға ұсынамын.

**Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік университеті
"Мектепке дейінгі және бастауыш оқыту"
кафедрасының аға оқытушысы, PhD**



Альсентова А.Б.

ТҮСІНІК ХАТ

Қазіргі таңда цифрлық технологиялар адам өмірінің ажырамас бөлігіне айналды. Балалар цифрлық құрылғылармен ерте жастан танысады. Сондықтан мектепалды даярлық кезеңінде баланың цифрлық орта туралы алғашқы түсініктерін қалыптастырумен қатар, оның зейінін, есте сақтауын, логикалық ойлауын және қауіпсіз әрекет ету дағдыларын дамыту маңызды.

«Зейінді бала – цифрлық әлем» вариативтік бағдарламасы мектепалды даярлық тобындағы балалардың жас және психологиялық ерекшеліктерін ескере отырып құрастырылды.

Бағдарламаның негізгі мақсаты – баланың зейінін тұрақтандыру, есте сақтау және логикалық ойлау қабілетін дамыту, цифрлық құрылғылар туралы қарапайым түсінік қалыптастыру және цифрлық ортада қауіпсіз әрекет етуге үйрету. Бағдарлама 72 сағатқа жоспарланған. Сабақтар аптасына 2 рет өткізіледі. Бағдарлама мазмұны баланың қызығушылығын арттыру мақсатында ойындар, логикалық тапсырмалар, шығармашылық жұмыстар, қозғалыс жаттығулары, интерактивті тапсырмалар және қарапайым цифрлық жаттығулар негізінде ұйымдастырылады.

Бағдарламаның ерекшелігі – цифрлық технологияны баланың бос уақытын өткізу құралы ретінде емес, танымдық, шығармашылық және дамытушы құрал ретінде қарастыру.

Бағдарламаның мақсаты:

Мектепалды даярлықтағы балалардың зейінін, есте сақтауын, логикалық және алгоритмдік ойлауын дамыту арқылы цифрлық ортада қауіпсіз әрі саналы әрекет етуге дайындау.

Міндеттері:

- баланың зейінін шоғырландыру;
- байқағыштық пен мұқияттылықты қалыптастыру;
- есте сақтау қабілетін дамыту;
- логикалық ойлауын жетілдіру;
- салыстыру, топтастыру, сәйкестендіру дағдыларын қалыптастыру;
- қарапайым алгоритмдерді түсінуге үйрету;
- цифрлық құрылғылар туралы бастапқы түсінік беру;
- компьютер, планшет, интерактивті тақтаны ажыратуға үйрету;
- цифрлық қауіпсіздік ережелерін меңгерту;
- шығармашылық және зерттеушілік қабілетін дамыту;

Күтілетін нәтиже:

Бағдарлама соңында бала:

- берілген тапсырмаға зейінін шоғырландырады;
- нұсқауды тыңдап, ретімен орындайды;
- заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын анықтайды;
- қарапайым заңдылықтарды табады;
- сурет, түс, пішін және сандарды есте сақтайды;
- компьютер, планшет және интерактивті тақта туралы түсінік алады;
- цифрлық құрылғыларды ұқыпты қолданады;
- цифрлық қауіпсіздіктің қарапайым ережелерін біледі;
- шығармашылық тапсырмаларды орындауға қызығушылық танытады.

БАҒДАРЛАМА ТАҚЫРЫПТАРЫ
5-жас (мектепалды топ балалары үшін)
(Барлығы 72 сағат, аптасына 2 рет)

№	Тақырыбы	Сағаты
	«Зейінді бала – цифрлық әлем»	
1	Кіріспе. «Зейінді бала – цифрлық әлем»	1
2	Зейін дегеніміз не?	1
3	«Мүкият тыңда!» ойыны	1
4	Суретке мүкият кара	1
5	Айырмашылығын тап	1
6	Бірдейін тап	1
7	Артық затты анықта	1
8	Түстерді ажырат	1
9	Пішіндер әлемі	1
10	Дыбысты тыңда және таны	1
11	Қимылды есте сақта	1
12	«Зейінді бала» ойыны	1
13	Есте сақта және қайтала	1
14	Суреттерді есте сақта	1
15	«Не өзгерді?» ойыны	1
16	Жоғалған затты тап	
17	Сандарды есте сақтайық	1
18	Түстер ретін есте сақта	1
19	Пішіндер ретін есте сақта	1
20	Оқиганы ретімен орналастыр	1
21	Салыстыр және ажырат	1
22	Заттарды топтастыр	1
23	Себебін тап	1
24	«Ақылды бала» логикалық ойыны	1
25	Логика дегеніміз не?	1
26	Зандылықты тап	1
27	Реттілікті жалғастыр	1
28	Артық суретті тап	1
29	Ұқсастығын тап	1
30	Жұбын тап	1
31	Қатені тап	1
32	Қайсысы қайда орналасады?	1
33	Оңға және солға бағдарлау	1
34	Жоғары және төмен	1
35	Алға және артқа	1
36	«Логикалық лабиринт» ойыны	1
37	Цифрлық әлем дегеніміз не?	1
38	Компьютермен танысайық	1
39	Компьютердің негізгі бөліктері	1

40	Пернетақта не үшін қажет?	1
41	Тінтуірмен танысу	1
42	Тінтуірді дұрыс қолданайық	1
43	Планшетпен танысамыз	1
44	Интерактивті тақта әлемі	1
45	Цифрлық сурет салу	1
46	Цифрлық түстер әлемі	1
47	Суретті құрастыр	1
48	«Цифрлық тапсырма» ойыны	1
49	Ақпарат дегеніміз не?	1
50	Белгілер мен таңбалар	1
51	Сурет арқылы ақпаратты таны	1
52	Дыбыс және бейне	1
53	Интернет дегеніміз не?	1
54	Интернеттегі қауіпсіздік	1
55	Жеке ақпаратты қорғайық	1
56	Бейтаныс адамнан сақтан	1
57	Қауіпсіз және қауіпті әрекеттер	1
58	Цифрлық әдеп ережелері	1
59	Экран алдында өзін дұрыс ұстау	1
60	«Қауіпсіздік сақшысы» ойыны	1
61	Алгоритм дегеніміз не?	1
62	Әрекеттер ретін анықта	1
63	«Роботқа жол көрсет»	1
64	Торкөз бойынша саяхат	1
65	Лабиринттен шығайық	1
66	Қарапайым алгоритм құрастыр	1
67	Роботқа тапсырма беремін	1
68	Цифрлық пазл құрастырамыз	1
69	Қиялдағы роботты жаса	1
70	«Ақылды қала» шығармашылық жобасы	1
71	«Цифрлық әлемге саяхат»	1
72	Қорытынды. «Зейінді бала – цифрлық әлем»	1

БАҒДАРЛАМА МАЗМҮНҮ

1. Кіріспе. «Зейінді бала – цифрлық әлем» Балаларға зейінді болудың күнделікті өмірдегі маңызы түсіндіріледі. Зейіннің оқу, ойын, қарым-қатынас және қауіпсіздік кезіндегі ролі туралы қарапайым түсінік қалыптастырылады. Балалардың цифрлық әлем туралы алғашқы түсініктері кеңейтіледі.
2. Зейін дегеніміз не? Зейін ұғымымен таныстыру. Бір нәрсеге мұқият қарау, тыңдау, есте сақтау, тапсырманы соңына дейін орындау дағдыларын қалыптастыру.
3. «Мұқият тыңда!» ойыны Педагогтің нұсқауын тыңдау және дұрыс орындау. Дыбыстарды, сөздерді, қысқа сөйлемдерді мұқият тыңдап, қажетті әрекетті орындауға жаттықтыру.
4. Суретке мұқият қара Суреттегі заттарды бақылау, олардың түсін, пішінін, санын және орналасуын анықтау. Көрген ақпаратын есте сақтап айту.
5. Айырмашылығын тап. Екі ұқсас суретті салыстыру арқылы айырмашылықтарды анықтау. Баланың көру зейінін және салыстыру қабілетін дамыту.
6. Бірдейін тап. Бірдей заттарды, суреттерді, белгілерді табу және сәйкестендіру.
7. Артық затты анықта. Заттарды белгілі бір белгісіне қарай салыстырып, топқа жатпайтын артық затты анықтау.
8. Түстерді ажырат. Негізгі түстерді тану, атау және бір-бірінен ажырату. Түстерді заттармен және суреттермен сәйкестендіру.
9. Пішіндер әлемі. Дөңгелек, шаршы, үшбұрыш, тіктөртбұрыш сияқты негізгі геометриялық пішіндерді ажырату және атау.
10. Дыбысты тыңда және таны. Қоршаған ортадағы дыбыстарды тыңдау және ажырату. Музыкалық, табиғи және тұрмыстық дыбыстарды сәйкестендіру.
11. Қимылды есте сақта. Педагог көрсеткен қарапайым қимылдарды есте сақтау және белгілі бір ретпен қайталау.
12. «Зейінді бала» ойыны. Балалардың зейінін шоғырландыруға арналған түрлі ойындық тапсырмаларды орындау. Тыңдау, бақылау, есте сақтау және жылдам жауап беру дағдыларын бекіту.
13. Есте сақтау және қабылдау. Есте сақта және қайтала. Сөздерді, қимылдарды, суреттерді немесе заттардың орналасу ретін есте сақтап қайталау.
14. Суреттерді есте сақта. Бірнеше суретті белгілі уақыт ішінде қарап, кейін олардың атауын немесе орналасуын еске түсіру..
15. «Не өзгерді?» ойыны. Заттардың бастапқы орналасуын есте сақтау. Бір заттың орнын немесе түрін өзгерткеннен кейін өзгерісті анықтау.
16. Жоғалған затты тап. Бірнеше затты бақылау, кейін бір заттың алынып тасталғанын анықтау.
17. Сандарды есте сақтайық. Қарапайым сандар қатарын есте сақтау және қайталау. Сандарды ретімен орналастыру..
18. Түстер ретін есте сақта. Түстердің белгілі бір ретін есте сақтап, дәл сондай ретпен орналастыру.
19. Пішіндер ретін есте сақта. Пішіндердің орналасу ретін бақылау және есте сақтау.

20. Оқиганы ретімен орналастыр. Суреттердегі оқиганың басталуын, дамуын және аяқталуын анықтап, суреттерді дұрыс ретке келтіру.
21. Салыстыр және ажырат. Заттардың көлемін, түсін, пішінін, санын және басқа белгілерін салыстыру.
22. Заттарды топтастыр. Заттарды ортақ белгілеріне қарай топтастыру: түсі, пішіні, көлемі, қызметі бойынша.
23. Себебін тап. Қарапайым оқиғалар арасындағы себеп-салдарлық байланысты анықтау. «Неліктен?», «Не үшін?» сұрақтарына жауап беру.
24. «Ақылды бала» логикалық ойыны
25. Логика дегеніміз не? Балаларға логикалық ойлау туралы қарапайым түсінік беру. Ойлану, салыстыру, таңдау және қорытынды жасауға үйрету.
26. Заңдылықты тап. Заттар мен суреттердегі қайталанатын заңдылықтарды анықтау және жалғастыру.
27. Реттілікті жалғастыр. Түстер, пішіндер, суреттер немесе заттар қатарындағы реттілікті анықтап, келесі элементті табу.
28. Артық суретті тап. Суреттерді салыстырып, жалпы топқа сәйкес келмейтін суретті анықтау.
29. Ұқсастығын тап. Заттардың ортақ белгілерін анықтау.
30. Жұбын тап. Бір-біріне сәйкес келетін заттарды немесе суреттерді табу.
31. Катені тап. Суреттен немесе берілген әрекеттен әдейі жасалған катені анықтау.
32. Қайсысы қайда орналасады? Заттардың кеңістіктегі орналасуын анықтау: алдында, артында, жанында, арасында, үстінде, астында.
33. Оңға және солға бағдарлау. Балалардың оң және сол бағыттарды ажырату дағдыларын қалыптастыру.
34. Жоғары және төмен. Заттардың жоғарыда немесе төменде орналасуын анықтау.
35. Алға және артқа. Қозғалыс бағытын ажырату және қарапайым нұсқауларды орындау.
36. «Логикалық лабиринт» ойыны. Берілген бағыт бойынша дұрыс жолды табу. Кедергілерді ескере отырып, мақсатқа жету жолын анықтау.
37. Цифрлық әлеммен танысу. Цифрлық әлем дегеніміз не? Компьютер, планшет, интерактивті тақта сияқты цифрлық құралдар туралы жас ерекшелігіне сәйкес түсінік қалыптастыру.
38. Компьютермен танысайық. Компьютердің не үшін қолданылатыны туралы қарапайым түсінік беру. Компьютерді педагогтің көмегімен қауіпсіз пайдалануға үйрету.
39. Компьютердің негізгі бөліктері. Монитор, пернетақта, тінтуір және жүйелік блок туралы жалпы түсінік қалыптастыру.
40. Пернетақта не үшін қажет? Пернетақтадағы батырмалардың қызметімен таныстыру. Әріптер мен сандарды енгізудің қарапайым тәсілдерін көрсету.
41. Тінтуірмен танысу. Тінтуірдің негізгі қызметін түсіндіру. Көрсету, таңдау, басу әрекеттерін орындау.
42. Тінтуірді дұрыс қолданайық. Тінтуірді дұрыс ұстау, экрандағы нысанды таңдау және қарапайым тапсырмаларды орындау.
43. Планшетпен танысамыз. Планшеттің қызметімен таныстыру. Экранды түрту, қажетті белгішені таңдау сияқты қарапайым әрекеттерді орындау.

- 44.Интерактивті тақта әлемі. Интерактивті тақтада суреттерді таңдау, жылжыту, сәйкестендіру және қарапайым тапсырмаларды орындау.
- 45.Цифрлық шығармашылық. Цифрлық сурет салу. Цифрлық құрал арқылы сызық, нүкте, қарапайым пішіндер салу.
- 46.Цифрлық түстер әлемі. Цифрлық ортада түстерді таңдау, ажырату және суретті белгіленген түстермен бояу.
- 47.Суретті құрастыр Бөлшектерден тұтас сурет құрастыру. Нысандарды дұрыс орналастыру арқылы кеңістіктік ойлауды дамыту.
- 48.«Цифрлық тапсырма» ойыны Экрандағы қарапайым интерактивті тапсырмаларды орындау: сәйкестендіру, топтастыру, ретімен орналастыру, қажетті нысанды таңдау.
- 49.Ақпарат дегеніміз не? Ақпаратты көру, есту және қабылдау арқылы алуға болатыны туралы қарапайым түсінік қалыптастыру.
- 50.Белгілер мен таңбалар Күнделікті өмірде кездесетін белгілер мен таңбаларды танып, олардың мағынасын түсіндіру.
- 51.Сурет арқылы ақпаратты таны Суреттегі ақпаратты бақылау және мазмұнын түсіндіру.
- 52.Дыбыс және бейне Дыбыс пен бейненің ақпарат жеткізудің бір тәсілі екенін түсіндіру.
- 53.Интернет дегеніміз не? Интернет туралы жас ерекшелігіне сай қарапайым түсінік беру. Интернеттің ақпарат іздеу және байланыс құралы ретінде қолданылатынын түсіндіру.
- 54.Интернеттегі қауіпсіздік Балаларға интернетті тек ересектердің бақылауымен пайдалану қажеттігін түсіндіру.
- 55.Жеке ақпаратты қорғайық Баланың аты-жөні, мекенжайы, телефон нөмірі, фотосуреті сияқты жеке мәліметтерді бейтаныс адамдарға бермеу керектігін түсіндіру.
- 56.Бейтаныс адамнан сақтан Интернетте немесе ойын барысында бейтаныс адамдармен сөйлесудің қауіптері туралы қарапайым түсінік қалыптастыру.
- 57.Қауіпсіз және қауіпті әрекеттер Қауіпсіз және қауіпті цифрлық әрекеттерді суреттер арқылы ажырату.
- 58.Цифрлық әдеп ережелері Құрылғыларды кезекпен пайдалану, басқа адамның рұқсатынсыз суретін түсірмеу, дөрекі сөз қолданбау, экрандағы ақпаратқа ұқыпты қарау сияқты әдеп ережелерін қалыптастыру.
- 59.Экран алдында өзін дұрыс ұстау Экранды көзге тым жақын ұстамау, дұрыс отыру, үзіліс жасау және ересектердің нұсқауын орындау қажеттігін түсіндіру.
- 60.«Қауіпсіздік сақшысы» ойыны Балалар ұсынылған жағдаяттарды қарап, қауіпсіз және қауіпті әрекеттерді ажыратады және қауіпсіз әрекетті таңдайды.
- 61.Алгоритм дегеніміз не? Алгоритмді белгілі бір әрекеттерді ретімен орындау ретінде түсіндіру. Күнделікті әрекеттер арқылы алгоритм ұғымын қалыптастыру.
- 62.Әрекеттер ретін анықта Киіну, жуыну, ойыншық жинау сияқты күнделікті әрекеттердің ретін анықтау.
- 63.«Роботқа жол көрсет»Балалар роботтың қозғалысына арналған қарапайым бағыттарды анықтайды: алға, артқа, оңға, солға.

- 64.Торкөз бойынша саяхат Торкөздер арқылы белгіленген бағытпен қозғалу. Кеңістіктік бағдарлау мен зейінді дамыту.
- 65.Лабиринттен шығайық Кедергілер арасынан дұрыс жолды таңдау және мақсатқа жету.
- 66.Қарапайым алгоритм құрастыр Берілген мақсатқа жету үшін әрекеттердің ретін өздігінен анықтау.
- 67.Роботқа тапсырма беремін Балалар қарапайым командалар арқылы роботтың қозғалыс бағытын жоспарлайды.
- 68.Цифрлық пазл құрастырамыз Бөлшектерді сәйкестендіріп, тұтас бейне құрастыру. Зейін, есте сақтау және кеңістіктік ойлау қабілеттерін дамыту.
- 69.Қиялдағы роботты жаса Балалар өз қиялындағы роботтың сыртқы бейнесін ойластырады, оның атқаратын қызметін сипаттайды.
- 70.«Ақылды қала» шығармашылық жобасы Балалар цифрлық технологиялар қолданылатын қиялдағы қала моделін құрастырады. Ақылды бағдарламаш, робот, қауіпсіз жол, цифрлық ақпарат тақталары сияқты нысандарды бейнелейді.
- 71.«Цифрлық әлемге саяхат» Бағдарлама барысында меңгерген білім мен дағдыларды ойын арқылы бекіту. Балалар зейін, есте сақтау, логикалық ойлау, цифрлық сауаттылық және қауіпсіздік бойынша тапсырмалар орындайды.
- 72.Қорытынды. «Зейінді бала – цифрлық әлем» Қорытынды бөлімде балалардың бағдарлама барысында алған білімдері бекітіледі. Зейінді тыңдау, мұқият бақылау, есте сақтау, салыстыру, топтастыру, логикалық шешім қабылдау, қарапайым цифрлық құралдарды қолдану және цифрлық қауіпсіздік ережелерін сақтау дағдылары қорытындыланады. Балалардың цифрлық ортада қауіпсіз, жауапты және саналы әрекет етуіне бағыт беріледі. Қорытынды ойындар мен шығармашылық тапсырмалар арқылы балалардың жетістіктері анықталады.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы.
2. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты.
3. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасы.
4. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту бойынша әдістемелік ұсынымдар.
5. Мектепалды даярлық топтарына арналған дамытушы ойындар мен жаттығулар жинағы.
6. Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамытуға арналған әдістемелік құралдар.
7. Балалардың зейінін және есте сақтау қабілетін дамытуға арналған дидактикалық ойындар жинағы.
8. Мектеп жасына дейінгі балалардың логикалық ойлауын дамытуға арналған жаттығулар жинағы.
9. Балалардың цифрлық сауаттылығын және цифрлық қауіпсіздігін қалыптастыруға арналған әдістемелік материалдар.
10. Мектепке дейінгі ұйымдарда ойын технологияларын қолдану бойынша оқу-әдістемелік құралдар.