

Бекітемін:

№2 « Айгөлек » бөбекжай- бақшасы МКҚК

 меңгерушісі Т.Ж.Жармагамбетова



***«Инновацилық әдістер мен технологияларды
қолданып, әлеуметте аузына қарым қатынас
жасау, диалог құру дағдыларын қалыптастыру»***

Дайындаған әдіскер: А.Панина

2024ж

Қазіргі өмірдің өзінен туындап отырған талаптарды орындау, жаңашылдыққа жаршы болу үзіліссіз тәрбие негізінің бастау бұлағы - мектепке дейінгі ұйымдардан басталған орынды. Бала тәрбиесі отбасынан бастау алады десек те, ғылымға негізделген әдіс - тәсілмен берілетін тәлім - тәрбие ісі көбінесе балабақшадан басталып, жан - жақты педагогикалық өрісін табады. Әсіресе балабақшадағы тәрбие бала табиғатына ерекше әсер етіп, оған өмір бойы ізгілікті, мағынасына өшпейтін із қалдырады. Баланы мектеп алды даярлау үздіксіз білім беру жүйесіндегі маңызы мен өзектілігі ерекше мәселелердің бірі болып саналады. Сонымен қатар, мектепке дейінгі мекемелерде инновациялық білім беру құралдарын қолданудың да маңызы зор. Инновациялық білім беру құралдарына: аудио, видео, құралдар, компьютер, интерактивті тақта, интернет, мультимедиялық құрал, электрондық оқулықтар, мен оқу әдістемелік кешендер, инновациялық ақпараттық банк, инновациялық сайт және тағы басқалары жатады. Қазіргі таңда көптеген интерактивті бағдарламалық бөлімдер, қозғалмалы объектілер құруға мүмкіндік беретін векторлық және графикалық жабдықтар көптеп шығып, қолданыс табуда. Осындай құралдардың бірі - мультимедиялық оқулықтарды балабақшаларда кеңінен пайдалану. Бұл жағдайда тәрбиеші әр оқу іс - әрекеттерін бастар алдында жиі көрнекіліктер ауыстырмаған болар еді. Ал, мультимедиялық оқулықтар арқылы тәрбиеші уақытты тиімді және ұтымды пайдаланар еді.

Өмір талабына сай жаңа технологияларды оқу процесі мен тәрбие аясында шебер қолдана білу тәрбиешінің міндеті болса, ертегілерді оқу іс - әрекетінде өз ретімен қолдана білсе тәрбиеленушілерді жан - жақты дамытуда ертегінің аса зор мәні бар екенін айқындайды. Оқу іс - әрекеті барысында ертегі кейіпкерлерінің жан - жақты мінез - құлықтарын айыра білу бойынша жақсы деген немене, жаман деген немене екендігіне көзін жеткізеді.

Барлық оқу іс - әрекетінде ертегілерді қолдану арқылы негізгі педагогикалық дәстүр пәнаралық байланысты жүзеге асыруға болады. Ертегінің өзіндік құрылысы, көркемдік ерекшелігі бар. Қандай ертегіні алсақ та, ол белгілі бір сюжетке құрылады, оқиғаның желісінің басталуы, аяқталуы, өзіндік шешімі болады. Ертегі баяу басталып, оқиға желісі күрделене түседі. Әсіресе адам өміріне байланысты іс - әрекет өткір сықақ - мысқылмен беріліп, бала сезімін селт еткізіп, күлкіге мәз етеді. Бала жағымсыз кейіпкердің жексұрын әрекетінен бой тартып жақсылыққа құмартады. Ертегінің әр жақты сырын қызықты, тартымды, бала санасына лайықтай жеткізу айтушының шынайы шеберлігіне тікелей байланысты. Бақшада ертегі оқу, ұйымдастырылған іс әрекетте және тыс уақыттарда өтіледі. Оқу

жұмысы баланың жас ерекшелігіне орай жоспарланады. Сәбилер тобында ауызша әңгімелеп беру тәсілі қолданылады. Сәбилер тобында оқығанды тыңдату және әңгімелеп беру қатар жүргізіледі. Мұндай мақсат – ертегіні ауызекі әңгімелеуге төселдіре отырып оқылғанды шыдамдылықпен тыңдай білуге үйретеді.

Ассоциация әдісі – сол тыңдаған ертегі жайлы мәлімет

Мысалы: Суретте «Бауырсақ» ертегісіндегі бауырсақ ортасында тармақтарына кемпір, шал, қоян, үй, қасқыр, аю, түлкіні балалар жапсырады көп қиынды суреттердің ішінен.

Ой қозғау әдісі: Балаларға ертегілерге берілген жұмбақтарды жасыру;

Жалпақ тұмсық көріп пе ең,

Жер қазатын тіптікілеп.

Ілмек дерсің құйрығын,

Кебіс дерсің тұяғын,

Білсең енді таба ғой,

Қай кейіпкер екенін? (Үш торай)

Әжей жақсы көретін осы қызға,

Телпек тарту етіпті қызыл түсті.

Ұнатқаны соншама бұл сыйлықты,

Немересі есімін ұмытыпты,

Ал, айтшы сен, бұл есімді? (Қызыл телпек)

Сұрақтар арқылы ой салу:

Сен бұларды неліктен ертегілер деп ойлайсың?

Халық ертегілері мен авторлық ертегілерді ата, олардың айырмашылығы неде?

«Қызыл телпек» ертегісінің авторы кім?

Сен Қызыл телпектің орнында болсаң не істер едің?

СТО - ның элементтерінің бірі – Венн диаграмманы пайдалану (екі ертегіні салыстыру, ортақ белгісін табу, қорытындылау, нақтылау).

Интерактивті тақтаны қолдану:

- Флипчартта «инструменты» батырмасының көмегімен сызғышпен әр түрлі бағытта «Бауырсақ» тың жолын салу, презентацияда жүктелген суреттерді орналастырып, актив қаламның көмегімен бауырсақты жүргізу, балалар бағытты дауыстап айтады; (графикалық диктант түрінде қолданса болады)
Мысалы: Жата - жата жалыққан бауырсақ терезеден секіріп түсіп домалай жөнеледі.

- Бағыты: төмен, оңға, төмен, қоянға жолығады

Ассоциация әдісі: қоян - қорқақ, ұзын құлақ, ерні жырық, артқы аяғы жақсы дамыған, көзі қызыл, қыста тонын ауыстырады, құйрығы кішкентай, секіреді

(Балалар орындарынан тұрып секіреді)

- Бағыты: солға, төмен, оңға, жоғары қасқырға жолықты

Ассоциация әдісі: қасқыр - жабайы жануар, сұр, жағымсыз кейіпкер, жыртқыш, итке ұқсайды, ұлиды (Түймені басып қасқырдың дыбысын естірту)

- Бағыты: оңға, жоғары, оңға, төмен аюға кездесті

Ассоциация: аю - жабайы жануар, бал жейді, жидек жейді, қорбаңдап жүреді, аяғы талтақ, аю ақырады (Дыбысын естірту)

- Бағыты: оңға, төмен түсіп түлкіге кездесті

Ассоциация: түлкі - қу, айлакер, құйрығы ұзын, сылаңдап жүреді

Бауырсақ, түлкіге жем болғысы келмей, үйіне қайтқысы келіп тұр көмектесейік (бір бала активті қаламды алып бауырсақты келген жолымен қайта домалатады, балалар бағытын айтып отырады)

Ертегідегі мінез - құлқы қарама - қарсы кейіпкерлерді ата, (кіші топтың балаларына жағымды кейіпкерді тәрбиеші атайды, бала жалғастырады)

Мысалы: Қызыл телпек – Қасқыр, Күлше қыз - өгей шешесі, Қарлығаш - жылан, Ит – мысық, Қасқыр – түлкі т. с. с.

Құм қалашығындағы ойын

Сонымен қатар құмдағы ойындарды да енгізуге болады. Құмдағы ойындар – баланың табиғи әрекеті формаларының бір түрі. Сондықтан да біз, ересектер, құммен ойнайтын орындарды оқыту және дамыту сабақтарында қолдана аламыз. Құмнан суреттер салып, әртүрлі оқиғаларды ойлап тауып, біз бала үшін әлдеқайда қызықты түрде оған өзіміздің біліміміз бен өмірлік тәжірибемізді, қоршаған әлемнің заңдылықтары мен оқиғаларын жеткізе аламыз.

Өз қиялындағы ертегіні құрастыр (ұсақ ойыншықтар, тастанды заттар, табиғи заттар, алдын - ала қағаздан, ермексаздан жасалған т. с. с.)

Құмдағы ойындардың мақсаты

1. Бала өзін жайлы, қорғалған күйде сезініп, шығармашылық белсенділік танытатын табиғи стимулдық орта қалыптастыру.

2. Танымдық және психикалық процестерді дамыту, түйсікті (форманы, түсті, тұтас түйсік), есті, зейінді, қиялды, кеңістіктік түсінікті, тактильді - кинестетикалық сезімділік пен қолдардың ұсақ моторикаларын.

3. Ауызша және ауызша емес әдіс тәсілдерді қолдана отырып, тәжірибелік қарым -

қатынастық біліктіліктер мен дағдыларды жетілдіру.

4. Қиялды, көрнекі – бейнелік ойлауды, сөздік - логикалық ойлауды, көрнекі іс -

барысында түрлі - түсті құм қолданылады.

5. Шағын фигуралар «коллекциясы» (биіктігі 8 см - ден аспайтын «Киндер - сюрприздан»). Ойыншық жиынтықтарына мыналар кіреді:

- адам кейіпкерлері;
- жануарлар (үй, жабайы, тарихқа дейінгі, теңіз және т. б.);
- көліктер (құрғақта жүретін, суда жүзетін, ғарыштық және т. б.);
- өсімдіктер (ағаштар, гүлдер, көкөністер, жаңғақтар және т. б.);
- табиғи заттар (ұлутастар, бұтақтар, әр түрлі пішіндегі тастар және т. б.);
- лақтырым материалдар (пласмасс ыдыстар, тығындар және т. б.);
- Пластикалық немесе ағаш әріптер мен сандар, геометриялық пішіндер.

Бір сөзбен айтқанда, қоршаған әлемде кездесетін заттың бәрі «коллекцияда» лайықты орынға ие бола алады. Егерде ойын кезінде қандай да бір бейнелердің фигуралары жетіспесе, оларды ермексаздан, қамырдан илеп, қағаздан қиып жасауға болады.

Педагогикалық процестің негізгі бағыты әрбір жеке тұлғаның мәдениетін тәрбиелеу, әрбір баланың жеке дара ерекшелігін ескере отырып, педагогикалық процестің алдына қойылған міндеттерін іске асырудың ең тиімді әдіс, тәсілдерді, ұйымдастыруға қойылған міндеттерді іске асыруда жеке тұлғаны жан - жақты етіп қалыптастыру бірлікте шешімін табады. Заманауи инновациялық әдістерді мектеп жасына дейінгі балалардың дамуында қолдану арқылы, балаларды шаршатпай, жалықтырмай, жан - жақты дамуына тигізер үлесі өте зор.

әрекеттік ойлауды, шығармашылық және сын тұрғысынан ойлауды дамыту, балаларды белсенді іс - әрекетке және зейіннің шоғырлануына тәрбиелеу, эмпатияның пайда болуына ықпал ету.

Мәселелері:

1. Танымдық сезімдерін дамыту (зейін, жады, қиял, қабылдау)
2. Интеллектуалдық ортаны қалыптастыру – ойлай білу, көрнекі - шынайылық, көрнекі - бейнелік, сөздік - логикалық, шығармашылық ойлау.
3. Эмоционалдық және коммуникативтік ортаны (қарым - қатынастың табысты ағымына қажетті, ауызша және ауызша емес құралдарды қолдана отырып) дамыту.
4. Жеке тұлғалық, ерікті, психофизиологиялық ортаны (тактильді - кинестетикалық сезімділік пен қолдардың ұсақ моторикасын) дамыту.

Құмдағы ойындардың негізгі принциптері:

1. Шығармашылық белсенділік таныта отырып, бала өзін ыңғайлы әрі қорғалған күйде сезінетін табиғи ынталандыратын орта жасау. Бұл үшін біз баланың мүмкіншіліктеріне сәйкес келетін тапсырмаларды таңдаймыз; ертегі түріндегі ойындарға нұсқаулық құрамыз, оның нәтижесін, идеялары мен әрекетін жағымсыз бағалауға жол бермейміз.
2. Ертегі ойындарының кейіпкерлерімен бірге әртүрлі жағдаяттарды ойнау, шынайы «бірге тұру».

Осы принциптің негізінде қиялдағыдан шынайылыққа және керісінше өзара ауысу жүзеге асырылады. Мысалы, Ханшайымның құтқарушысы ролінде болып, бала жағдайдан шығатын жолды ұсынады, сонымен бірге оны құмда шағын фигуралардың көмегімен шынайы ойнайды. Сонымен, ол өзінің ісі мен таңдаған жолының дұрыстығы не қателігіне көз жеткізеді.

Қажетті материалдар мен жабдықтар

1. Су өткізбейтін ағаш қорап. Қораптың ішкі қабаты (түбі және қабырғалары) көк немесе көгілдір түске боялады. Осылайша, түбі су, ал қабырғалары - аспан нышанын білдіреді.
 2. Таза, өзен құмы (алдын - ала жуылған, духовкада заласыздырылған). Ол тым ұсақ болмауы керек. Құм қораптың түбіне ғана толтырылады. Құмды ойындар үшін оның ылғалды болғаны дұрыс.
 3. Түрлі - түсті құм.
- Мектепке дейінгі балалардың өздерінің психо ұйымдастырылуына қарай ашық түстерге эмоционалды әсерленгіштіктерін ескере отырып, жұмыс