

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ  
«МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ БАЛАЛЫҚ ШАҚ» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ОРТАЛЫҒЫ

**ТӘРБИЕЛЕУ-ОҚЫТУ БАРЫСЫНДА  
ИННОВАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ИНТЕРАКТИВТІК  
ЖАБДЫҚТАР НЕГІЗІНДЕ ҚОЛДАНУ ӘДІСТЕРІ**

---

**Әдістемелік ұсынымдар**

АСТАНА  
2015

Пікір жазғандар:

А. Ж. Салиева, п. ғ. к., Л. Н. Гумилев атындағы ЕҰУ доценті

Р. И. Абдрахманова, балабақша меңгерушісі

Б. С. Есмагамбетова, балабақша әдіскері

**Тәрбиелеу-оқыту** барысында инновациялық технологияларды интерактивтік жабдықтар негізінде қолдану әдістері: әдістемелік ұсынымдар.  
/– Астана, 2015. – 16 б.

Интерактивтік жабдықтар негізінде инновациялық технологияларды қолдану бойынша әдістемелік ұсынымдар мектепке дейінгі ұйымдар педагогтарына арналған.

Әдістемелік ұсынымдарда тәрбиелеу-оқыту барысындағы интерактивтік және мультимедиалық құралдарды қолданудың тиімді әдістері көрсетілген.

«Тәрбиелеу-оқыту барысында инновациялық технологияларды интерактивтік жабдықтар негізінде қолдану әдістері» әдістемелік ұсынымдары Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігінің «Мектепке дейінгі балалық шақ» Республикалық орталығының ғылыми-әдістемелік кеңесінде (2015 ж. 10 маусым №3 хаттама) ұсынылды.

## МАЗМҰНЫ

Кіріспе .....	4
Балаларға арналған интерактивтік жабдықтардың түрлері және олардың қызметі.....	5
Инновациялық технологияларды интерактивтік құралдар негізінде қолдану әдістері .....	7
Қорытынды .....	13
Әдебиеттер .....	14
Қосымша.....	15

## КІРІСПЕ

Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесін дамыту Қазақстан Республикасы мемлекеттік саясатының басым бағыты болып табылады.

Елбасымыз Н.Ә.Назарбаев мектепке дейінгі білім беруді жаңғыртуға баса назар аударып: «Мектепке дейінгі білім беруді жаңғырту одан әрі жалғасуы тиіс, мектепке дейінгі оқытудың қазіргі кездегі әдістері инновациялық және креативтік болуы тиіс» деген болатын.

Қазіргі уақытта мектепке дейінгі ұйымдардың педагогикалық ұжымы өз жұмыстарына инновациялық технологияларды қарқынды енгізе бастады. Сондықтан мектепке дейінгі ұйым педагогтарының басты міндеті – *тұлғаны дамыту мақсаттарына мейлінше сәйкес келетін, инновациялық педагогикалық технологиялардың балалармен жұмыстарды ұйымдастыру әдістері мен түрлерін таңдау.*

Тәрбиелеу-оқыту үдерісінде балаға, ересектердің балаға қарым-қатынасына педагогикалық технологияда маңыз беріледі. Ересектердің мақсаты – баланың тұлға ретінде қалыптасуына ықпал ету.

Заманауи бала өсіп, дамып отырған бүгінгі әлем, олардың ата-аналары өскен әлемнен түбегейлі өзгерген. Бұл үздіксіз білім берудің алғашқы сатысы мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуға сапалы жаңа талаптар қояды.

Мектепке дейінгі жастағы балаларға арналаған ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттері ақпараттық білім беру ресурстарын пайдалану арқылы инновациялық педагогикалық технологияларды қолданып, қызықты, тиімді, жалықтырмай өткізілуі қажет.

Қазіргі таңда интерактивтік жабдықтарды білім беру үдерісіне енгізу кеңінен қолданысқа ие болды, онсыз заманауи білім беру ұйымдарын елестету мүмкін емес.

Педагогтың интерактивтік жабдықтардың және түрлі мультимедиалық ресурстардың көмегімен ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде балаларды еліктіретін, жандандырып және қызықты ойындармен қызықтыра алатын мүмкіндігі болғаны дұрыс.

Педагогтың қолдауымен интерактивтік жабдықтар арқылы балаларға зерттеулер жасауға, тәрбиелеу-оқыту үдерісінде жобалық әрекеттер жүргізуге, өздігінен қорытынды жасауға, білім алуға, тәжірибе жинақтауға мүмкіндік беріледі.

Сондықтан, педагог компьютерді және заманауи мультимедиалық құралдарды пайдалануды біліп қана қоймай, өзінің білім беру ресурстарын құруы, оларды педагогикалық қызметінде кеңінен қолдануы тиіс.

## БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН ИНТЕРАКТИВТІК ЖАБДЫҚТАРДЫҢ ТҮРЛЕРІ ЖӘНЕ ОЛАРДЫҢ ҚЫЗМЕТІ

Интерактивтік жабдықтар озық технология жетістіктердің бірі болып табылады.

Интерактивтілік – дегеніміз, өзара әрекет ету қабілеттілігін немесе әңгімелесу тәртібінде болуды, немен болса да (мысалы, компьютермен) немесе кіммен болса да (адаммен) сұхбатта болуды білдіреді. Интерактивтік жабдықтар тәрбиелеу және оқыту барысында таптырмайтын, көп қырлы қызметтерімен: слайдтар және бейнелер көрсететін, қажетті жеріне белгі қою, сызбалар сызу, сурет қою, мүмкіндіктерімен ерекшеленеді, мазмұнын, түрін, түсін және нысан көлемін басқаруға, сонымен қатар, оқыту үдерісіне белсенді қатысуға мүмкіндік береді.

Балаларға арналған интерактивтік жабдықтардың келесі түрлері ажыратылады:

**1. Интерактивтік тақта.** Компьютерге қосылған сенсорлы экраны бар – интерактивтік жабдықтардың негізгі түрі болып табылады.

Компьютердегі кескіндемелерді тақтадан көрсету үшін проектор қолданылады. Компьютердегі жұмысты бастау үшін тақтаның жоғары жағына тигізу жеткілікті. Мәтіндермен, видеофайлдармен, аудиоматериалдармен жұмысты жүзеге асыру үшін арнайы бағдарламалармен қамтамасыз етілген. Тәрбие және оқыту үдерісінде қолданылып жүрген интерактивтік тақта – оқу ақпараттарын айтарлықтай кеңейтуге, баланың ықыласын арттыруға мүмкіндік береді. Мультимедиалық-технологияларды (түсті, кестені, дыбысты, бейнелеутехникаларының заманауи құралдарын) қолдану әртүрлі жағдаяттарды және ортаны үлгілеуге мүмкіндік береді. Мультимедиалық-бағдарламаларға енгізілген ойын компоненттері балалардың танымдық әрекетінің белсенділігін және материалдарды меңгеруді күшейтеді. Балабақшаларда интерактивтік тақта көмегімен кез келген суреттемелерді немесе бейнелерді көруге, музыкалық сабақтар өткізуге және ертегілер айтуға болады. Сенсорлы экранды пайдалану нәтижесінде балалар өздері заттардың кескіндерін жылжытады, сурет масштабын өзгерте алады, суреттер салады, таңдайды.

**2. Интерактивтік панель.** Ол монитор мен арнайы құрылғыдан тұрады, рұқсат етілген ақпараттар қаламұштың көмегімен енгізіледі. Панелдің шағын мөлшері мен ішкі көру жүйесі, оны кез келген жерде қолдануға мүмкіндік береді, ал мәліметтерді экранда қажетті көлемде үлкейтіп көрсетуге болады. Панелді тігінен, жазықтыққа, тіпті еңкейтіп орналастыруға болады.

**3. Интерактивтік үстел.** Бұл көлденең қалыпта орналасқан компьютерге қосылған, сенсорлы басқару элементтері бар, шағын сенсорлы экран.

Балаларға арналған интерактивтік үстел – бұл суреттер, ойындар, әріптер, сандар және басқа да көптеген ақпараттар. Көңіл көтеру және оқыту құралдары, мысалы, фотоальбом немесе интерактивтік карта, үстел ойындары немесе үйрету материалдары болып табылады. Үстелде жұмыс істеу бала бір мезгілде бөліп, көрсететін немесе нысандарды өзі қозғалтатын, экранда сурет салатын немесе

жазатын, сонымен қатар қойылған сұрақтарға жауап бере отырып басқа балалармен өзара әрекеттесетін баланың жеке қажеттілігіне бағдарлануымен ерекшеленеді.

**4. Интерактивтік еден.** Заманауи сандық және жобалық технологияларды пайдалана отырып кез келген үй-жайдың еденінде тамаша видео құруға, интерьерді түбегейлі жандандыруға болады. Балабақшалардағы интерактивтік еден тамаша сиқырлы ойыншықтардың немесе балаларға арналған қызықты ойын-сауықтардың орнына қызмет етуі мүмкін.

**5. Интерактивтік планшет.** Балаларға және ересек адамдарға өте ынғайлы планшет. Ол ықшамдылық пен жинақылыққа ие. Ақпараттарды қаламұштың көмегімен енгізуге арналған құрылғыдан тұрады.

**6. Интерактивтік дауыс берудің жүйесі** (дауыс беруге арналған пульттер). Бағдарламалық қамтылуы және аппаратуралар кешенінен тұрады. Бұл технология, радиожиилікте жұмыс істейтіндіктен әрбір пультке жеке ат берілуі мүмкін. Тәрбиешінің сұрақтарына балалар жауап береді, тетікті басады, содан соң нәтижесін көреді. Сондықтан балалар үшін қызықты немесе түсініксіз нәрселерді білуге және аздаған уақыт ішінде білім деңгейін бақылауға мүмкіндік береді.

**7. Камера-құжат** - жабдықтың жаңа түрі, кез келген абслюттік нысанның кескіндеменің сапасын үш өлшемді таратуға мүмкіндік береді. Әртүрлі интерфрейстердің арқасында бұл кескіндемелерді экран арқылы ғана таратып қоймай, оларды компьютерге енгізуге, ғаламтор арқылы жіберуге, теледидар экранынан көрсетуге болады. Компьютерге суреттерді жіберген кезде оларды фотосурет үлгісінде, сондай-ақ бейнематериал үлгісінде жіберуге болады, ал егер оған микрофон қосатын болса дауысымен бейне жазба жасауға да болады.

**8. Интерактивтік сөйлейтін қалам.** Бұл қалам көптеген қызметтер атқарады және балаларға тіл үйрету кезінде жақсы көмектеседі және оның көмегімен бала жазуды, оқуды, көлемді, түсті айыруды, заттарды, әртүрлі өсімдіктер мен жануарларды атауды үйренеді. Есту, көзбен шолу және түйсінуге ынталандыру балаларды үдеріске қызықтыруға жетелейді. Сөйлейтін қалам балалардың танымдық белсенділігін арттырады, оқытуға қажетті дағдылары мен біліктерін қалыптастырады. Демек балаларды ерте жастан дамытуға өте қолайлы.

**9. «Даналық әліппесі» («Азбука мудрости»)** зияткерлік, интерактивтік оқу-әдістемелік кешені – нұсқаулықтан, он екі кітаптан және сөйлейтін қаламнан тұрады. Кітапқа халық әндері, қобыз, сыбызғы әуендері, бесік жыры, ертегілер, эпостар, салт-дәстүрлер, қара сөздер, сонымен қатар қазақ халқының балаларға арналған құнды мәдени мұралары енгізілген.

«Даналық әліппесі» – бұл өскелең ұрпақты ұлттық дәстүрге тәрбиелеуге, ата-бабаларымыздың дүниетанымын сақтауға, өз жерінің патриоты ретінде тәрбиелеуге, балалардың бойына халық даналығын сіңіруге үлкен көмек беретін құрал. Бұл кітаптағы мәтіндерді сөз шеберлерінің тамаша орындауында тыңдауға және өздігінен оқуға болады.

**10. Балаларға ағылшын тілін және математиканы үйретуге арналған E-blocks инновациялық сенсорлы оқытуды дамыту кешені** балаларды үйретуге арналған мультимедиалық бағдарламалар жабдығының көмегімен жағдай жасайды. Оларды оқытудың негізгі сапалы құралдары ретінде пайдалануға, сонымен қатар басқа оқу материалдарын толықтыруға болады.

**11. EduQuest мультимедиалық оқыту бағдарламаларының жиынтығы мен екі пултыпен басқарарылатын интерактивтік үстелде** дидактикалық материалдар мен дайын оқу жоспарлары қоса берілген және бала орналасқан ортада толыққанды оқу ортасын құруға жағдай жасалынған.

Сонымен қатар, қабылдауға қиын түсініктерді зерделеу үшін абстрактыдан нақтыға немесе керісінше, шынайы өтуді қамтамасыз етеді.

EduQuest-тің тақырыптық он модулі балаларды дамыту мен оқытудағы негізгі салаларды қамтиды. Тапсырма қиындығының түрлі деңгейі бекітілген оқу жоспарына ғана емес, сонымен қатар жеке оқу топтарының мақсаттарына сәйкес педагогқа тапсырма жүйесіне баланың бейімделуіне мүмкіндік береді.

Мектепке дейінгі ұйымдарда интерактивтік жабдықтарды пайдалану педагогтардан барынша талап етілген жаңа мүмкіндіктерді ашады. Жаңа технологиялар әлемінің жетекшісі болу баланың ақпараттық мәдени тұлғалық негізін қалыптастыруға және компьютерлік ойындарды таңдауға балалар мен ата-аналар үшін де, баланың ақпараттық мәдени тұлғалық негізін қалыптастыру және компьютерлік ойындарды таңдау үшін де өте маңызды.

## **ИННОВАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ИНТЕРАКТИВТІК ҚҰРАЛДАР НЕГІЗІНДЕ ҚОЛДАНУ ӘДІСТЕРІ**

Инновациялық технологияларды пайдаланудың ең маңызды мақсаты тәрбиеші мен баланың арасындағы бірлескен танымдық қызмет нәтижесіне қол жеткізу болып табылады.

Инновациялық технологиялардың педагогикалық мәні – баланың танымдық қызметін нығайту, негізгі жеке қасиеттерін қалыптастыру, дербестігін көтермелеу.

Инновациялық технологиялар мектепке дейінгі білім беруде ең алдымен өзекті мәселелерді шешу үшін, қызмет көрсету сапасын жақсарту үшін, ата-аналардың өсекелең талаптарын іске асыру үшін пайдаланылады.

Мектепке дейінгі ұйымдарда тәрбиелеу және оқыту үдерісі интерактивтік жабдықтар негізінде инновациялық технологияларды пайдалану ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерін ұйымдастырудың дәстүрлі формаларына қарағанда бірнеше артықшылықтары бар. Технологтар ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерін ерекше ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерін, барынша мазмұнды және қызықты ұйымдастыруды, оқу материалдарын сапалы өңдеуді және баланың ынталану ортасын қосуды ұсынады.

Интерактивтік жабдықтар негізінде тәрбиелеудің инновациялық технологияларына интерактивтік оқыту технологиясын, жобалай оқыту технологиясы және компьютерлік технологияларды жатқызуға болады.

Интерактивтік жабдықтар мен инновациялық тұрғыда тәрбиелеу әдістерінің бірігуі білім беру бағдарламаларының сапасы мен тиімділігін, балалардың даму ерекшеліктері мен деңгейіне қарай білім беру жүйесін бейімдеуді арттырады.

Инновациялық технологияларды пайдалану мен электронды дидактикалық ресурстарды құрудың әдістерін меңгеру, интерактивтік жабдықтарды пайдалана отырып ұйымдастырылған оқу іс-әрекетін үлгілеу және жоспарлай білу педагогтарға тәрбиелеудің нақты міндеттерін шешуге көмектеседі, мектеп жасына дейінгілердің танымдық белсенділігін және ынтасын арттырады.

Интерактивтік құрылғылар үшін интерактивтік тапсырмалар қол жетімді болуы тиіс, педагогқа балалармен жұмыс істеуге арналған ресурстар – бір сөзбен айтқанда дамытушы ойындар қажет.

Өздеріңізге белгілі, мектепке дейінгі білім беру саласындағы оқыту әдістерін білімнің қайнар көзі мен танымдық іс-әрекетінің сипатына сәйкес бөлуге болады. Білім көзі бойынша мектеп жасына дейінгі балаларды оқыту әдісі ретінде демонстрациялық, көрнекілік, практикалық әдістерін пайдалану ұсынылады.

- Тәрбиеленушілермен зерттелетін нысандарды, құбылыстарды және үдерістерді зерттеу мақсатында көзбен көріп, қолмен ұстау үшін демонстрациялау әдісі пайдаланылуы тиіс.
- Көрнекілік әдісі заттарды, үдерістерді, құбылыстарды, олардың символикалық бейнесін (фотосуреттер, сызбалар) көрсетуді талап етеді.
- Практикалық әдіс (жаттығу) дағдылар мен іскерлігін қалыптастыруға бағытталған. Жаттығулар тілін, назарын, жадын, танымдық қабілеттерін, жеке қасиеттері мен дағдыларын дамытуға және оларды қолдануға ықпал етеді.

*Танымдық қызметтің сипатына қарай* мынадай оқыту әдістерін пайдалануға болады:

- *Түсіндірмелі-көрнекілік*, көрнекілік арқылы болжалды ауызша түсіндіру;
- *Мәселені баяндау әдісі*, мәселені шешімін табу жолдарын ұсынады;
- *Ішінара - іздеу әдісі*, педагог балалармен бірге берілген тапсырманы шешу;
- *Компьютерлік дидактикалық ойындар әдісі*.

Оқыту әдістерін таңдау балалардың мүмкіндіктерін, жасы мен психофизиологиялық сипаттамаларын ескере отырып анықталады.

Инновациялық технологиялар негізінде интерактивтік оқыту әдістері жатыр. Интерактивтік әдістермен қатысушылар бір-бірімен өзара әректеседі, әдістерді түсінеді, сонымен қатар ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттері педагогпен қоса барлық қатысушылардың өзара қатысуымен болады. Көптеген интерактивтік әдістер түрлі технологияларда өзара әректеседі және көздеген нәтижеге қол жеткізуге мүмкіндік береді.



Интерактивтік оқыту технологиялары, білім беру қызметінің субъектісі ретінде, бала мен педагог арасындағы қарым-қатынас және өзара іс-қимыл дағдыларын қалыптастыруда білімді меңгерудің әдістері ретінде қарастырылады. Олардың мәні тек қабылдау, есте сақтау, назар аудару үдерістерінен ғана емес, ең алдымен шығармашылықта өнімді ойлау, мінез-құлық, қарым-қатынастан тұрады.

Балабақшаларда ең көп қолданатын интерактивтік әдістердің бірі «Рөлдік ойындар», «Миға шабуыл», «Синквейн» әдістері, жобалау әрекеті және т.б. Сонымен, мысалы, **рөлдік ойын** үдерісінде әрбір бала өзіне берілген рөл үшін «уайымдайды». Алған білімдері жеке-мәнді, эмоциялы-бояулы, өйткені үйренуші оқиғаның қатысушысы рөлінде болды. Жұмыстың ойын формасы белгілі бір көңіл-күй жасайды балалардың ойлау қызметін күшейтеді.

**«Миға шабуыл».** Шектеулі уақыт аралығында берілген тақырыпқа қатысты барлық балалардан ой-пікірлері жинақтау ұсынылады.

Мысалы, Балалар, қай ертегінің кейіпкері бізге қонаққа келді? Ол кім?

**«Синквейн».** Синквейн, француз тілінен аударғанда – 5 жол. Синквейн – ақпаратты синтездеуге көмектесетін рифмалық өлең жолдары.

МДҰ тәрбиелеу-оқыту үдерісінде осы әдісті былай қолдануға болады:

1-жол: Зат немесе құбылысы;

2-жол: Бұл заттың сипаттамасы;

3-жол: Бұл заттың әрекеті;

4-жол: Бұл зат ұнады ма? Қалай?

5-жол: Бұл затты басқаша қалай атауға болады?

Мысалы: 1. КҮН; 2. Жарық; 3. Жылытады; 4. Иә. Далада жылы; 5. Жылулық.

**«Кластерлер».** Кластер ағылшын тілінен аударғанда түп, сабақ. Кластер – қандай-да бір тақырыпты ашық және еркін ойлауға ықпал етуге арналған әдіс.

МДҰ-да бұл әдісті келесідей қолдануға болады. Интерактивтік тақтада берілген сөз бейнеленген сурет көрсетіледі. Балалар осы сөзге қатысты басқа сөздерді атайды. Берілген бірнеше суреттердің арасындағы байланыстарды табу тапсырылады. Бұл әдісті жеке және топпен орындауға болады.

Мектепке дейінгі ұйым тәжірибиесіне жобалау әдісі белсенді енгізілуде. Жобалау әдісі балалар қызығушылығының қажеттілігінен, балалардың жас және жеке ерекшеліктерінің әдісі болып табылады. Бұл педагогикалық үдерістерді балабақша қабырғасынан қоршаған ортаға шығаратын бірнеше жобалардың бірі.

Жобалау әрекеттері «орындаушы» емес «қайраткер», тәрбиелеуге мүмкіндік береді. Мектепке дейінгі тәжірибеде жобалау әдістерін қолданудың ерекшеліктері: ересектер баланы бағыттауға, қиындықтарды табуға, қызығушылығын тудыруға және бірлескен жобаларға тартуы қажет, алайда ата-аналардың көмегіне жүгінудің қажеті шамалы.

Педагог балалардың өндірістік қызметін ұйымдастырушы ретінде әрекет етеді, ол ақпарат көзі, кеңесші, сарапшы болып табылады. Ол – жобаның негізгі директоры және кейінгі ғылыми-зерттеу, ойындар, өнер, практикалық-бағытталған іс-шаралар, балалардың жеке және топтық проблемаларын шешуде

үйлестірушісі. Сондай-ақ, ересектер баланы дамытуда серіктес және көмекшісі болып табылады. Балалармен жоба жұмысын пайдалану баланың өзін-өзі бағалауын жақсартуға көмектеседі. Жобаға қатыса отырып, бала өзін құрбыларының арасында маңызды сезінеді, өзінің ортақ іске үлесін қосып отырғанын, өзінің жетістіктерін көріп қуанады. Жобалау негізіндегі оқыту көп балалы топтарға қолайлы тұлға аралық қарым-қатынастарды дамытуға ықпал етеді.

Мектепке дейінгі білім беру саласындағы компьютерлік технологияларды пайдалану мектепке дейінгі ұйымдарда тәрбиелеу және оқыту үдерісін жанартуға және оның тиімділігін арттыруға, сапасын байытуға мүмкіндік береді.

Білім беру қызметінде компьютерді қолдану шығармашылық қабілеттерін және қауіпсіз эмоциялық фон құруға, білім беруді дамытуға ықпал етуге және даралығын арттыруда тиімді тәсілдерінің бірі болып табылады. Мектепке дейінгі педагогика саласында балалардың компьютерді 3 жастан ерте меңгеруге қабілетті екендігі ғылыми зерттелгендігін дәлелдейді. Бұл кезеңде баланың ойлауы қарқынды дамиды, көрнекі – бейнеліден дерексіз логикалық ойлауға көшуге дайындалады.

Компьютер ойын арқылы баланың өміріне енеді. Ойын тәжірбиелік ойлаудың бір формасы.

Мектепке дейінгі ұйымдарда оқыту, тәрбиелеу және дамыту құралы ретінде интерактивтік дидактикалық ойындар қолданылады.

*Интерактивтік дидактикалық ойындар* – органикалық бірлікке әсер етіп оқытатын, дамытушы және тәрбиелейтін қызметтерге ие оқыту мен тәрбиелеудің заманауи және дәлелденген әдісі.

Оқыту, бақылау, жалпылау ойындарын атап айтуға болады:

- Егер мектеп жасына дейінгі балалар ойынға қатыса отырып жаңа білім, білік және дағдыларды меңгерсе немесе оларды ойынға даярлық үдерісінде ие болуға мәжбүр болатын *Оқыту* ойыны болады. Әрі десе білімді меңгеру нәтижесі, танымдық іс-әрекетке түрткі болатын ойында ғана емес, сонымен қатар материалдың мазмұнының өзінде жақсы болады.

- Қайталаудан, бекітуден, ертеректе алынған білімдерін тексеруден тұратын дидактикалық мақсат *Бақылау* ойыны болады. Оған әрбір бала қатысу үшін нақты бір дайындық қажет.

- Білімді кіріктіруді талап ететін *Жалпылау ойыны*. Олар түрлі жағдайларда әрекет ету білігін алуға бағытталған затаралық байланысты орнатуға ықпал етеді.

Қазіргі таңда МДҰ тәрбиелеу-оқыту үдерісінде компьютерлік дидактикалық ойындарға ерекше орын бөлінеді. Компьютерлік ойындарды қолдану ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде балаларға өте қызықты. Компьютерлік бағдарламаның бейнелілігі мен серпінділігі, музыкалық безендірілуі, ойын түрі, жалпы тілектестік ахуалы баланың беріліп ойнауына, танымды қуана сезінуге, жаңалық ашуға мүмкіндік береді. Интерактивтік дидактикалық ойындар баланың жан-жақтылығының және

шығармашылығының дамуына ықпал етеді. Баланың қабылдау, көру-қозғаушы үйлесімділігі, ойлау қабілеті, танымдық уәжі, ерікті есі мен зейіні; әрекет жоспарын құру, тапсырмаларды қабылдау мен орындау біліктілігі дамиды.

Қолданыстағы оқыту бағдарламаларын былайша жіктеуге болады:

- Ес, қиял, ойлау және т.б. дамытуға арналған ойындар;
- Жақсы анимациямен «Сөйлейтін» тілдер сөздігі;
- Ойын-саяхат;
- Сурет қоры бар қарапайым графикалық редактор;
- Оқу, математика және т.б. үйрету бойынша қарапайым бағдарламалар;
- Мультимедиалық тұсаукесерді қолдану.

*Педагог өзі құрған балалар үшін ең қарапайым үйретуші компьютерлік ойындарды* технология саласында жаңа білім беретін ойындарды даярлау үдерісінде алады, оларды бірден практикада қолданады, өз еңбегінің дайын жемісін көреді, және еңбастысы шығармашылық үдерістен рахаттанады. Ал баланы осы сабақта тәрбиешіге экрандағымен таң қалдырады.

Мысалы, қысқы серуенде баланы киіндіруде қарапайым ойын – экранда болып жатқан жағдайларды басқару үлгісі. Қажетті киімге кезекпен көрсете отырып мұны қолмен істеуге болады, немесе дәл осылай бұл заттарды қажетті реттілікпен (яғни, әрекет жоспарын немесе бағдарламасын құрып) орналастыра отырып бағдарламалап қоюға болады. Содан соң «мәре» батырмасын басуға және не болатынын қарауға, яғни үдерістің дұрыс жоспарланғанын тексеруге болады. Әрекеттер бұл жерде киімдер графикалық бейнелелермен (пиктограммалармен) жеңілдетіліп берілген. Әрекеттің реттілігі пиктограмманың кезектілігімен көрсетілген. Қарапайым тапсырмаларды өзіндік басқару – пиктограмманы кезекпен таңдаудан басталады. Ең күрделі тапсырмалар жоспарлауды талап етеді – белгіленген тәртіппен бастап киімдер орналастырылады.

Кіші жастағы балалардың алгоритмдік сауаттылығын дамыту үшін қолданатын компьютерлік ортада тапсырмаларды шындыққа жақындататын ерекшелігі бар, бұл – көрнекілік, барлық «экранда болып жатқан» нысанды және әрекеттерді көзбен шолады.

Инновациялық технологиялардың бір қатары үшін кез келген ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттері мен МДҰ тәрбиелеу-оқыту үдерісінде ең тиімді әдістеріне ActivInspire бағдарламалық жабдығымен интерактивтік тақтаның мүмкіндігін қолдану болып табылатын атап өтуге болады. Бұл бағдарламалық жабдық педагогтарға веб-сайттарда болатын алуан түрлі құрал-жабдықтарға, бейнелерге, дыбыстарға, үлгілерге, қосымша қорлардың көп көлемі мен әрекетіне қолжетімді болады. Сондай-ақ, жаңа тартымды ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерін әзірлеуге және балалардың білімдерін жеке және топпен, аудитоиядағы барлығын бағалауға мүмкіндік береді.

Флипчарт – практикалық іс-әрекеттерде инновациялық технологияларды қолдану мен зерделеуге педагогтарды ынталандыратын сабақтың жаңа түрі.

Флипчарт-сабақ педагогтардың интерактивтік оқытудың барлық мүмкіндіктері мен қорларын қолдаған кезде ғана ерекше болып саналады.

Флипчарттар педагогтардың ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде қолданатын және оның толықтырулары мен түсіндірулерді талап ететін оқытудың қосымша құралдары болып табылады. Флипчарт деп бір тақырыппен және безендірудің жалпы қағидаттарын біріктіретін флипчарт беттерінің логикалық бірізділікпен байланысы деп түсінеміз.

Флипчарт ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттері қысқа мәтін, негізгі мәселелер, формулалар, сызбалар, суреттер, схемалар, видеофрагменттер, анимациялардан тұратын мультимедиалық конспекттерді ұсынады.

Флипчартты әзірлеуде негізгі қағидаттарды атап өтуге болады:

- ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттері бастан аяқ флипчартқа «байлаулы» болмауы керек;

- флипчарт беттерін түсіндіру, бекіту кезінде немесе күрделі жағдайларды құру үшін қолдануға болады;

- флипчарт үшін материалдар таңдау ғылыми қағидаларға, қолжетімділікке, көрнекілікке сәйкес болу керек.

Дәстүрлі формамен салыстырғанда жаңа материалдарды түсіндіруге қолдануға, біліктілікті пысықтауға, балалардың білімдерін тексеруге, өткен материалдарды қайталауға болатын флипчартты қолдануда ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерін жүргізу уақытты көп үнемдейді.

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерін флипчарттарды құру мен қолдану тәжірибелерін жинақтай отырып, ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде флипчартты құру мен қолдану – мектепке дейінгі ұйымдарда инновациялық технологияларды қолданудың перспективалық бағыттарының бірі боп белгіленеді.

Сонымен қатар, анимациялық эффекттерді қолдану зерделенген материалдарға балалардың қызығушылығын арттыруға ықпал етеді. Мультимедиалық тұсаукесер – интерактивтік дидактикалық ойындар көмегімен ақпарат ұсынудың ыңғайлы және тиімді тәсілі.

Ол динамиканы, дыбысты және бейнелерді, яғни баланың зейінін ұзақ уақыт ұстап тұратын факторлармен үйлеседі.

Сондықтан, интерактивтік құрал-жабдықтар негізінде инновациялық технологияларды қолдану оқыту үдерісін айтарлықтай қарқындалтуға мүмкіндік береді. Технологиялық тәсіл мектеп жасына дейінгі балалардың жетістігін кепілдейді, олардың ары қарай мектепте жақсы оқуына кепіл береді.

## ҚОРЫТЫНДЫ

Интерактивтік жабдықтар негізіндегі жаңа технологиялар бүгінгі таңда педагогтардың, мамандардың және ата-аналардың алдында білім беру саласындағы жаңа мүмкіндіктерге жол ашады. Оларды мектепке дейінгі білім беру саласында қолдану талабы арта түсуде.

Интерактивтік тақтаға ие болған мектепке дейінгі ұйымдар саны көптеп саналады. Балабақшаға дейін-ақ компьютермен таныс болған балалар саны көбеюде. Сандық технологияның қолайлы-қолайсыз әсерлеріне балалардың шалдығуы байқалуда.

Сәйкесінше, білім беру мақсаттарына жетуге мүмкіндік беретін неғұрлым тиімді, табиғи және шығармашылық тәсілдермен қолдануға негізделген механизмдерді табу қажет.

Әрбір тәрбиеші ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерінде интерактивтік жабдықтарды қолданудың маңыздылығын түсінуі қажет. Сондықтан, интерактивтік жабдықтарға арналған компьютерлік бағдарламалардың зерттеушілік сипаты болғаны, балалардың өзбетімен шұғылдануына жеңіл, қызықты, жасына сәйкестілігімен ерекшеленуі, кең ауқымды дағдылар мен түсініктерді қамтығаны дұрыс.

ЮНЕСКО-ның білім берудегі ақпараттық технологиялар институтының «Ақпараттық және коммуникациялық технологиялардың мектепке дейінгі білім берудегі мүмкіндіктері» тақырыбындағы талдамалық шолуында төменгі сападағы бағдарламаларды алып тастау қажеттігі атап көрсетілген. Егер ойын немесе бағдарлама өз мәнінде жұмыс істемесе баланың қызығушылығы жойылады. Егер де бағдарламаны таңдау мүмкіндігі шектеулі болса және үнемі біреуін ғана пайдаланатын болса, онда бала белгілі бір сызба бойынша ойлануы мүмкін (компьютер беретін бір шешімі дұрыс). Олай болса, бала дамымайды(тышқанмен қандай батырманы басатынын бала біледі және жауабын автоматты түрде таңдайды). Бұл, әсіресе, есептерді шешуде байқалатын бас ауыртпайтын ойлануға әкеледі.(Балалар дұрыс жауаптарын біліп алады, бұрын ойналған ойындарды, не істеу қажеттігін ойланбастан қайталап ойнай алады. Егер дұрыс жауаптарын білмесе, байқап қарау немесе қателесу тәсілімен іздегенді дұрыс санайды)

Осылайша, жаңа технологияларды интерактивтік жабдықтар негізінде қолдану салмақты түрде, ұзақ дайындықты, компьютермен жұмыс дағдысын және міндетті түрде тәрбиешіден әрбір ұйымдастырылған оқу-іс әрекеттеріне мұқият даярлықты талап етеді.

## ӘДЕБИЕТТЕР

1. Білім берудегі ақпараттық технологиялар бойынша ЮНЕСКО институты. «Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании», 2011 ж;
2. Н. Назарбаев. «Қазақстан білім қоғамы жолында», Назарбаев Университет студенттері алдында сөйлеген сөзі, 2012 ж;
3. А.Н. Сарсенбаева. «Білім беру ұйымдарында заманауи интерактивтік оқыту құралдарын қолдану»;
4. К.М.Арынгазин, А.В.Дзюбина «Методические рекомендации по работе с интерактивной доской и методика проведения занятий с её использованием»;
5. В.Ф.Одоевский. Современные образовательные технологии в ДОУ;
6. Т.П.Бартенева. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе развития и обучения дошкольников;
7. Кучурин, В.В. Электронные наглядные средства обучения на основе современных компьютерных технологий;
8. Интерактивтік технология негізінде флипчарт-сабақтарды қолдану. Әдістемелік ұсыным
9. Интернет-ресурстар:

[www.rc-dd.kz](http://www.rc-dd.kz)

[astana.all.biz/interactiv-kazakhstan-interaktiv-kazahstan-too-e22642](http://astana.all.biz/interactiv-kazakhstan-interaktiv-kazahstan-too-e22642)

<http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/ispolzovanie-informatsionno-kommunikativnykh-tekhnologiy-v-doshkolnom>

<http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214673.pdf>

<http://www.prometheanworld.com>

<http://www.activsoftware.co.uk/update>

## Интерактивтік технология негізінде флипчарт-сабақтарды қолдану

Web-сайт: [www.rc-dd.kz](http://www.rc-dd.kz) – Методология – Әдістемелік әзірлемелер

## Мектепке дейінгі ұйымда интерактивті тақта негізінде жобалау әдісінің үлгісі

### «Көше қиылысы» жобасы (Г.С.Ершованың «Автопарк» жобасынан)

*Жоба барысы интерактивтік тақта арқылы жүргізіледі*

1. *Дайындық кезеңі* – күрделі жағдаят құру.

*Мысал:* Қала көшелеріндегі көше қиылысының макеті дайындалады. Педагог жол белгілерін енгізеді, оларды орналастырады.

Балалардан сұрайды: бұл қандай белгілер? Олар не үшін қажет? Оларсыз мүмкін бе? Неліктен? Қиялдауды ұсынады: егерде қала көшелерінде жол белгілері болмаса, не болар еді? Егер де көше атаулары болмаса ше?

Жағдаятты талқылағаннан кейін қорытынды шығарылады: жүргізушілер де, жаяу жүргіншілер де сақтайтын жол ережелері бола ма?

Қала көшелерінде өзін қалай дұрыс ұстауды білуі қажет.

Педагог барлығына бірігіп бұл үшін белгісіз және қызықты ақпараттар жинауды, «Көше қиылысы» мазмұндық ойынын құруды ұсынады.

2. *Негізгі кезең.* Бұл кезеңде әрбір баланың қабілеттері мүмкіндігінше ашылатын жұмыстар тікелей балалармен жүргізілді. Жобаның жоспарына сай, олардың жұмыстарын педагог әртүрлі орталықтарда ұйымдастырады.

*Мысал:*

1. Өнер орталығында («Біз көшенің суретін саламыз» тақырыбына бейнелеу, олар белгілей алатын жол белгілерін бақылайды және суретін салады).
2. Математика орталығында (балабақшаға дейінгі жолдағы жол белгілерін санау және басқа, машиналарды қай бағытта жүретініне назар аудару)
3. Қозғалыс орталығында (жаяу жүргіншілердің жол ережелерін жаттап алу және басқа).
4. Ақпараттар орталығында (көшедегі қауіпсіздік тақырыбына арналған мазмұндық тапсырмалар, плакаттар, буклеттер, тақырыптар бойынша ашық хаттар, таныстырылымдар көру) қарастырылады.

5. Құрылыс орталығында (автопарк, үй құрылысы, қораптардан макеттер жасау, жол белгілерінің үлгілерін әзірлеу).
6. Ойындар орталығында (көшедегі «Қала бойынша саяхаттау» ойыны, «ЖҚЕ» дидактикалық ойыны, «Хайуанаттар бағына барамыз» ойыны.)
7. Ғылым орталығында (ОМШТ (Ойлап табу Міндеттерін Шешу Теориясы) элементтерімен ойындар, кроссвордтар, ребустар және т.б.).
8. Тіл орталығында («Мамандықты ата», «Жақсы-жаман», көше тәртібі ережелерін ойлап шығару).
9. Шығармашылық орталықта (қуыршақ қойылымы және т.б.).

МДҰ тәрбиелеу-оқыту үдерісінде балалардың жол қозғалысы ережелері туралы, көлік және мамандықтар туралы білімдері жүйеленеді.

Ойын өткізілетін көше қиылыстары ұйымдастырылады, ойын барысында жол белгілерінің, арнаулы машиналардың қолданылуы туралы, өрт сөндіруші, дәрігер мамандықтары туралы білімдері, жаяу жүргіншілер өткелін пайдалана білу біліктері бекітіледі.

Қала көшелерінде болашақ оқушылар өзбетімен жүрген кезде жол қозғалысы ережелерін біліп қоймай, орындай білу маңызды екендігі түсіндіріледі және әңгіме өткізіледі.

Мектепке дейінгі ересек жастағы балалардың есте сақтауын, назарын дамыту үшін көптеген дидактикалық ойындар қолданылады.

2. *Қорытынды кезең.* Бұл кезеңде жобаның қорытындысы шығарылады. Олар әртүрлі формада ұсынылуы мүмкін. Мысалы, «Көше қиылысында» ойынының қорытындысы викториналық мазмұндық ойын түрінде шығарылады.

Бұл кезеңде бала белсенді қатысушы болып, қиындықтарды шешуде білгілі бір кедергілерге тап болады. Балаларға өздігінен білім алуға мүмкіндік беріледі.

Балалар дайындығының әртүрлі деңгейде болуы бұл кезеңнің қиындығын тудыруы мүмкін. Әрбір баланың дара ерекшеліктері мен жағдайларды ескеру арқылы және жобаға сауатты дайындықтар көмегімен бұл қиындықтарды жеңіп шығуға болады.

3. *«Жүйелі шырмауық».* Барлық білім беру салалары бойынша педагогтың балалармен бірлескен әрекеттері көрініс табады.

5. *Рефлексия.* Орындалған жұмыстарға талдау.