

## БӨЛІМ: ҚАЗАҚ ТІЛІ

## Мектепке дейінгі мекемеде құзіреттілік орталықтарды смарт ойындар мен ойыншықтар арқылы дамыту

<b>ЖАРИЯЛАНДЫ</b> 09.01.2026	<b>ТІРЕК СӨЗДЕР</b> мультимедиялық мазмұн, ойын орталығы, Смарт ойындар, танымдық белсенділік	<b>СІЛТЕМЕ</b> <a href="https://bilimger.kz/186478/">https://bilimger.kz/186478/</a>
---------------------------------	--	---

### Әмірбекова Айгүл Әзімханқызы

Жамбыл облысы әкімдігінің білім басқармасы

Тараз қаласының білім бөлімінің №17 бөбекжай-бақшасы

мемлекеттік коммуналдық қазыналық кәсіпорнының

қазақ тілі мұғалімі

**Аңдатпа:** Мақалада мектепке дейінгі білім беру ұйымдарында балалардың бойындағы құзыреттіліктерді (коммуникативтік, әлеуметтік, эмоционалдық, танымдық және қозғалыс) SMART ойындар мен инновациялық ойыншықтар арқылы дамытуға бағытталған. Мақсаты – балалардың дамуына қолайлы орта құру, оқу процесін қызықты ету және заманауи технологияларды білім беру процесіне енгізу арқылы олардың жан-жақты дамуын қамтамасыз ету. Бөбекжай-бақшамызда құзыреттілік орталықтары құрылады, онда балалар SMART ойындар мен ойыншықтар арқылы жаңа дағдыларды меңгеріп, өздерін еркін сезінеді. Ойын барысында балалар өз ойларын еркін жеткізуге, тыңдай білуге үйренеді. Әлеуметтік қарым-қатынас дағдыларын дамытады, эмоцияларын таниды және басқарады, логикалық ойлау, танымдық қабілеттерін дамытады, дене белсенділігін арттырып, қозғалыс дағдыларын жетілдіреді. Құрылған құзіреттілік орталықтардың нәтижесінде балалардың білімге деген қызығушылығы артып, мектепке дайындығы жоғарылайды, ал педагогтардың кәсіби шеберлігі артады. Мақалада мектепке дейінгі мекемелерде қолданылатын инновациялық әдістердің бірі – смарт ойындар мен ойыншықтарды қолдану арқылы құзіреттілік орталықтарды дамыту мәселесі қозғалады. Бұл ойындар баланың шығармашылық, логикалық және коммуникативтік қабілеттерін дамытуға ықпал ететіні сипатталады. Мақалада педагогикалық тәжірибелерге сүйене отырып, смарт ойындар мен ойыншықтар — болашақ тұлғаны жан-жақты дамытуға ықпал ететін заманауи құрал ретінде танылады.

**Түйін сөздер:** Смарт ойындар, ойын орталығы, мультимедиялық мазмұн, танымдық белсенділік

## КІРІСПЕ

Қазіргі заман талабы – жеке тұлғаның жан-жақты дамуына бағытталған білім беру. Мектепке дейінгі жас – баланың дамуындағы ең маңызды кезең, себебі осы кезеңде баланың қабілеттері мен дағдылары қалыптасып, болашақтағы біліміне, өміріне негіз қаланады. Бұл ретте, мектепке дейінгі білім беру ұйымдарындағы білім беру процесін жаңа технологиялармен, инновациялық әдістермен жаңарту қажеттілігі туындайды. Осы тұрғыда, Мектепке дейінгі мекемеде құзыреттілік орталықтарды SMART ойындар мен ойыншықтар арқылы дамыту жобасының өзектілігі арта түседі. Жобаның басты идеясы – балалардың бойындағы құзыреттіліктерді (коммуникативтік, әлеуметтік, эмоционалдық, танымдық және қозғалыс) SMART ойындар мен инновациялық ойыншықтар арқылы дамыту. Бұл әдіс балалардың оқуға деген қызығушылығын арттырып, олардың дамуына қолайлы орта құруға мүмкіндік береді. Балалардың құзыреттіліктерін дамыту үшін қажетті жағдайларды жасау, соның ішінде оқу процесін қызықты ету, балалардың ойлау қабілеттерін, шығармашылық дағдыларын, коммуникативтік дағдыларын дамыту, сондай-ақ, заманауи технологияларды білім беру процесіне енгізу арқылы олардың жан-жақты дамуын қамтамасыз ету. Сонымен қатар балалардың болашағына сапалы негіз қалап, оларды мектепке, сондай-ақ, өмірге дайындайды.

## НЕГІЗГІ БӨЛІМ

Құзіреттілік орталықтары – балалардың жеке қабілеттерін, әлеуметтік дағдыларын, шығармашылық пен ойлау қабілеттерін дамытуға бағытталған орта. Әр баланың ерекшелігін ескере отырып, білім мен тәрбиені интеграциялау көзделеді. Бұл бағытта балалардың белсенді әрекетін қамтамасыз ететін, заманауи, тартымды әрі дамытушы құрал — смарт ойындар мен ойыншықтар болып табылады. Мұндай орталықтарда ойын баланың жасына, қызығушылығына және даму деңгейіне сәйкес бағытталады. Мұнда бала өздігінен әрекет етіп, зерттейді, ойнайды, қорытынды шығарады, бұл – құзіреттілік қалыптастырудың негізгі алғы шарттары.

Смарт ойындары – бұл балалардың ойлау, есте сақтау, логикалық және шығармашылық қабілеттерін дамытатын цифрлық немесе интерактивті құралдар арқылы орындалатын ойын түрлері. Бұған планшет, интерактивті тақта, робототехника, AR/VR технологиялары арқылы жүргізілетін ойындар жатады. Смарт ойыншықтар – бұл арнайы сенсорлармен, дыбыс немесе қозғалыс датчиктерімен жабдықталған, бала әрекетіне жауап беретін, дамытуға бағытталған заманауи интерактивті кітаптар, роботтар (Bee-Bot, Cubetto), электронды конструкторлар (LEGO Education, Smart Kit), жауап беретін қуыршақтар немесе жануарлар ойыншықтары

жатады.

Смарт ойыншықтар мен ойындар — заманауи технологияларды қолдану арқылы баланың танымдық белсенділігін, шығармашылық, логикалық және коммуникативтік қабілеттерін дамытуға бағытталған құралдар. Олардың басты ерекшеліктері:

- Интерактивтілік (екі жақты әрекет: бала мен құрылғы арасында);
- Бейімделгіштік (баланың жас ерекшелігіне қарай өзгертін мазмұн);
- Ынталандырушы әсер (жарық, дыбыс, қозғалыс арқылы баланың назарын аудару);
- Мультимедиалық мазмұн (анимация, аудио, бейне элементтері).

Мектепке дейінгі мекемеде құзіреттілік орталықтарда бұндай ойыншықтардың болуы:

-Балалардың қызығушылығын арттырады;

-Шығармашылық қабілеттерін дамытады;

-Өздігінен ойлау мен шешім қабылдауға үйретеді;

— Қоршаған ортамен танысуын, сөйлеуін дамытуға, логикалық ойлауын қалыптастыруын қамтиды;

-Жаңа ақпаратты қабылдауға деген мотивацияны арттырады;

-Танымдық көру, есту, сезіну қабілеттерін жетілдіреді.

Смарт ойындар – баланың танымын кеңейтетін, шығармашылық қабілетін дамытатын және цифрлық сауаттылықты қалыптастыратын тиімді құралдардың бірі. Алайда бұл ойындарды тиімді қолдану үшін арнайы ұйымдастыру қағидаларын сақтау қажет. Яғни, жас ерекшеліктерін ескеру керекпіз.

1,5–3 жастағы балаларға интерактивті дыбыстық ойыншықтар (дыбыс шығарады, жарық береді);

3–4 жастағы балаларға қарапайым сенсорлық, сөйлейтін суреттер немесе түсті сәйкестендіру ойындарын;

4–5 жастағы балаларға қысқа видеолар, AR кітаптар, сөйлейтін суреттерді, цифрлық бояу кітапшаларын;

5–6 жастағы балаларға робототехника, кодтауға негізделген ойындар,

құрастыру, логикалық тапсырмаларды қолдануға болады.

Балалар қауіпсіздік және денсаулық қағидаларын сақтап экран алдында ұзақ уақыт

болмауы тиіс:

- 3-4 жас – 5-7 минут
- 4-5 жас – 10 минут
- 5-6 жас – 15-20 минут

Құрылғылар көз деңгейінде тұруы керек;

- Қашықтық сақталуы тиіс (30-50 см арақашықтық);
- Артық жарық пен дыбыстан аулақ болу керек;
- Баланың көру, есту, тыныс алуына зиян келтірмейтін орта қамтамасыз етіледі.

Мектепке дейінгі ұйымдарда смарт ойындар физикалық белсенділікпен

кезектесіп ұйымдастырылады.

Мектепке дейінгі жастағы балалардың дүниетанымы – ой арқылы

қалыптасады. Осы ойлау қабілетін дамытуда интерактивті құралдар, смарт ойыншықтар, цифрлық ойындар ерекше орын алады. Балабақшада біз арнайы «Смарт бұрышын» ұйымдастырдық, онда планшеттер мен AR кітаптар; сөйлейтін тақырыптық суреттер (көлік, жануарлар, киімдер); интерактивті роботтар (Bee-Bot, Coding Mouse) бар. Балалар бұл бұрышқа келіп, өз қалауы бойынша құралдарды пайдаланады. Өзімнің педагогикалық тәжірибемде смарт технологияларын дәстүрлі әдістермен байланыстыра отырып қолданамын, бұл балалардың қызығушылығын арттырады. Бұл құралдарды ұйымдастырылған іс-әрекеттерімде, балалармен еркін ойын кезінде, ұжымдық және жеке жұмыста қолданып келемін. Атап айтатын болсам, «Жабайы жануарлар әлемі» тақырыбындағы ұйымдастырылған іс-әрекеттерімде AR кітапты (қосымша арқылы суреттер қозғалады, дыбыс шығады) қолдандым. Нәтижесінде балалар жануарларды көріп, дауысын тыңдап, сипаттап, танымын нақтылады. Көзбен көру арқылы есте сақтау қабілеттерін арттырды.

Робототехникамен жұмыс жасау барысында Bee-Bot кеңістікті бағдарлауға арналған ойыншық-робот пайдаландым. «Бағыттын тап!» ойынында балалар роботты «үйге жеткізу» үшін алға, оңға, солға командалар беріп тапсырмасын орындайды. Нәтижесінде 5-6 жастағы балалар кеңістікті бағдарлауды түсініп, өзара ұйымшылдықпен жұмыс жасап, логикалық ойлау қабілеттері дамытады. Еркін ойын кезінде «Интерактивті еден» ойыны (проектор арқылы қозғалысқа бейім ойын) қолданамын. Балалар экрандағы қозғалып тұрған нысандарды аяғымен басып, ойнайды. Нәтижесінде қимыл белсенділігі мен үйлесімділік, зейін мен шапшаңдығы дамыды.

Көптеген смарт ойыншықтар орыс не ағылшын тілінде болғандықтан, өз тәжірибемде

қазақша ертегі жазып, интерактивті қуыршаққа орнаттым, балалар ертегіні тыңдап, өздері де кейіпкер болып ертегіні сахналап ойнады. Нәтижесінде ертегіге деген қызығушылық арттып, сөздік қоры байыды.

Ата-анамен жұмыс жасаған тәжірибемде:

Смарт ойыны мен ойыншықтарын таныстыру мақсатында «Балаңызбен бірге ойнаңыз!» атты ашық есік күні өткізілдім. Ата-аналарға үйде балалармен бірге ойнауға болатын смарт ойындар тізімін «Қазақ ертегілері», «Көкөністер мен жемістер» т.б. ұсындым.

Смарт ойындар мен ойыншықтар – баланың тұлғалық дамуына әсер ететін қуатты құрал. Бұл құралдарды дұрыс және мақсатты пайдалану арқылы біз баланың болашаққа деген қызығушылығын ерте жастан қалыптастыра аламыз. Құзыреттілік орталықтарда смарт ойындары мен ойыншықтарын ұйымдастыру арқылы балалардың ойлау қабілетін, эмоцияларын түсінуін және басқалармен тиімді қарым-қатынас жасауын дамытуға көмектесеміз.

**Қорытынды:** «Мектепке дейінгі мекемеде құзыреттілік орталықтарды SMART ойындар мен ойыншықтар арқылы дамыту» жобасын іске асырудың нәтижесінде мектепке дейінгі мекемелерде балалардың жан-жақты дамуына ықпал ететін тиімді және инновациялық білім беру ортасы қалыптасады. SMART ойындар мен ойыншықтар арқылы балалар бір-бірімен қарым-қатынас жасауды, ойын ережелерін сақтауды, бірлесіп жұмыс істеуді, өз ойын еркін білдіруді және басқалардың пікірін тыңдауды үйренеді. Балалар өз сезімдерін танып, оларды дұрыс білдіруге, басқалардың эмоцияларын түсінуге, эмоциялық күйзелістерді реттеуге дағдыланады. SMART ойындары мен ойыншықтар балалардың ойлау қабілетін (логикалық, сыни, балама), есте сақтауын, зейінін, қабылдауын, проблемаларды шешу дағдыларын дамытады. Қоршаған әлемді зерттеуге деген қызығушылығы артады. Белсенді ойыншықтар мен ойындар арқылы балалардың моторикасы, үйлесімділігі, дене күші дамиды. Заманауи интерактивті ойыншықтар мен құралдар білім беруді қызықты, тартымды етеді. Ойын арқылы оқыту балалардың есте сақтауын күшейтіп, алған білімдерін практикада қолдануға жағдай жасайды. Әрбір құзыреттілікке сәйкес арнайы орталықтардың (коммуникация, зерттеу, шығармашылық, әлеуметтік, т.б.) ұйымдастырылуы балалардың белгілі бір дағдыларын жүйелі дамытуға мүмкіндік береді. Педагогтер жаңа технологияларды, ойын әдістерін меңгереді, инновациялық білім беру тәсілдерін қолдануды үйренеді. SMART ойындар мен ойыншықтарды пайдалану арқылы балалар білімді, белсенді, шығармашыл, әлеуметтік және эмоционалдық тұрғыдан сау тұлға болып қалыптасады. Бұл жоба мектепке дейінгі білім беру жүйесін жаңа заман талабына сай жаңартуға және әр баланың әлеуетін толық ашуға бағытталған маңызды қадам болып табылады.

**ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР:**

1. Сарсенбаева, Г.К. Мектепке дейінгі ұйымдарда құзіреттілік тәсілді іске асыру жолдары // Педагогика және психология. – 2021. – №4 (49). – Б. 55-60.
2. Әлімқұлова, А.М. Ойын арқылы оқыту – мектепке дейінгі білім берудің тиімді жолы. – Алматы: Республикалық ғылыми-практикалық орталық, 2022.
3. Жұмабекова, Г.А. Мектепке дейінгі жастағы балалармен ойын әрекеті арқылы құзіреттіліктерді дамыту // Бала тәрбиесі: әдістемелік журнал. – 2022. – №3. – Б. 42-47.
4. Садықова, М.Ә. Смарт ойыншықтар мен құрылғыларды мектепке дейінгі тәрбиеде пайдалану жолдары // Инновациялық білім беру. – 2023. – №1. – Б. 18-23.
5. Болтаева, Г.Т. Мектеп жасына дейінгі балаларда танымдық қабілеттерді дамытудағы ойын әрекетінің рөлі // Білім әлемі. – 2022. – №4. – Б. 52-56.

**ҚМ АА** Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.