

## БӨЛІМ: БАЛАБАҚША / СЦЕНАРИЙ

## Ойын арқылы оқыту: Балабақшада білім берудің заманауи тәсілдері

<b>ЖАРИЯЛАНДЫ</b> 26.07.2025	<b>ТІРЕК СӨЗДЕР</b> балабақша, когнитивтік даму, мектепке дейінгі білім, ойын арқылы оқыту, ойын технологиялары, фасилитация, цифрлық құзыреттілік	<b>СІЛТЕМЕ</b> <a href="https://bilimger.kz/181897/">https://bilimger.kz/181897/</a>
---------------------------------	---	---

**Маемерова Шынар Копбосыновна**

### Аннотация

Бұл мақалада мектепке дейінгі білім беруде ойын технологияларын қолданудың теориялық-әдіснамалық негіздері мен заманауи үрдістері талданады; ойындық іс-әрекеттің баланың когнитивтік, әлеуметтік-эмоциялық және цифрлық құзыреттерін қалыптастырудағы рөлі көп дереккөздер негізінде сараланады. Авторлар Қазақстан Республикасының жаңартылған МЖМБС-ы мен Ресей Федерациясының ФГОС ДО-сын шолу арқылы педагогтің ойын ортасын құрудағы фасилитаторлық рөлін, сондай-ақ цифрлық ойын құралдарын интеграциялаудың перспективаларын сипаттайды.

**Кілт сөздер:** ойын арқылы оқыту, мектепке дейінгі білім, ойын технологиялары, балабақша, цифрлық құзыреттілік, когнитивтік даму, фасилитация.

### Кіріспе

XXI ғасыр педагогикасында балабақшадағы оқыту-тәрбиенің табыстылығы баланың табиғи белсенділігіне – ойындық іс-әрекетке арқа сүйеу керектігін дәлелдеді; қазақстандық МЖМБС-та да, ресейлік ФГОС ДО-да да «оқу-ойын кеңістігін» құру негізгі қағидат ретінде бекітілген, себебі дәл осы кеңістікте бала танымдық қызығушылығын еркін қанағаттандырып, эмоционалдық-еріктік реттеу дағдыларын дамытады [1]. Ойын барысында айналаны модельдеу, рөлдік әрекеттер мен символдық әрекеттер арқылы бала «жақын даму аймағын» игеріп, тілдік қорын байытады әрі әлеуметтік нормаларды табиғи жолмен меңгереді [2].

### Ойынның теориялық-психологиялық негіздері

Ғылыми әдебиетте ойын – баланың когнитивтік құрылымдарын құрудың, атқарымдық жад пен орындаушылық функцияларды жетілдірудің әмбебап механизмі ретінде

қарастырылады; Л.С. Выготскийдің «жақын даму аймағы», Д.Б. Элькониннің «рөлдік ойын» және Дж. Брунердің «мағыналық құрастыру» ұғымдары ойын арқылы оқытудың психологиялық логикасын айқындайды: бала ойын сценариін құра отырып, таңбалық-семиотикалық жүйелермен жұмыс істейді, бұл нейропластикалық процестерді күшейтеді және ұзақ мерзімді есте сақтауды қолдайды [4]. Заманауи нейро-педагогикалық зерттеулерде ойын кезінде эмоционалдық көтеріңкі фон допаминергіс жүйені белсендіріп, мадақтау шеңберін қалыптастыратыны, сол арқылы танымдық шыдамдылықты арттыра отырып, күрделі тапсырмаларды орындауға мотивация туғызатыны дәлелденді [2].

### **Баланың көпқырлы дамуындағы ойынның рөлі**

Көпқырлы даму парадигмасы тұрғысынан қарағанда, ойын – тілдік экспрессия мен логикалық-алгоритмдік ойлаудан бастап, ұсақ моторика, кеңістік координациясы, эмоциялық интеллект және әлеуметтік имитацияға дейінгі қабілеттерді кешенді түрде іске қосатын интегративті құрал; мәселен, қазақ балабақшаларындағы сюжеттік-рөлдік ойындарда балалар өзін түрлі әлеуметтік рөлде елестетіп, қарым-қатынас сценарийлерін қауіпсіз шартта сынақтан өткізеді, бұл олардың коммуникативтік құзыреттілігін де, өз-өзіне сенімін де арттырады [5]. Бала кейіпке еніп, проблемалық жағдаятты шешудің бірнеше нұсқасын ұсынғанда, шығармашылық қиял, жоспарлау және рефлексия дағдылары синхронды дамиды; ал ата-анамен және құрдастарымен бірлескен ойын эмоциялық-реттеу стратегияларын жетілдіріп, эмпатия мен моральдық пайымдауды тереңдетеді [7].

### **Заманауи ойын технологиялары және әдістемелік мүмкіндіктері**

Дидактикалық ойындар, квест-сценарийлер, LEGO-конструирование, STEM-ориентирленген робототехникалық модульдер және жобалық мини-зертханалар секілді инновациялық формалар баланы зерттеушілік позицияға қоя отырып, проблеманы шешудің дивергенттік стратегияларын үйретеді; мысалы, микробит-платформаларына негізделген қарапайым робот құрастыру тапсырмасы сандарды өлшеу, деректерді кестелеу және нәтижені визуализациялау секілді бастапқы математикалық-логикалық әрекеттерді табиғи ойын ахуалында орындатады [3]. Оқытудың бұл тәсілі ФГОС-та жазылған «жүйелі-әрекеттік» және «интегративті» тәсілдерді қамтиды, өйткені ойын мазмұнына тілдік, көркем-эстетикалық және жаратылыстану-математикалық компоненттер бір мезгілде енгізіледі; сонымен қатар баланың зертханалық журнал жүргізуін, нәтижені фотолентаға түсіруін қоса алғанда, цифрлық сауаттылықтың бастапқы элементтері қалыптасады [1].

### **Цифрлық құзыреттілікті қалыптастырудағы ойынның әлеуеті**

Экрандық медианы саналы пайдалануға үйрету үшін педагог интерактивті платформа-ойындарды (мысалы, LearningApps, TinyTap) оқу мазмұнын даралап беру

құралы ретінде қолдана алады: жүйе баланың әрекетін талдап, деңгейін автоматты түрде реттейді, ал бала виртуалды «жүлде» алу үшін бірқатар есеп-тапсырмаларды шеше отырып, цифрлық интерфейстің логикасын түсінеді, файлдарды жүктеу-сақтау, QR-код оқу сияқты базалық ІТ-дағдыларды меңгереді [6]. Алайда үш-алты жастағы балалар үшін экран алдындағы уақыт регламентін сақтап, мазмұнның құндылықтық және шариғат талаптарына сәйкестігін (зорлық-зомбылықсыз, жарнамасыз, харам сюжетсіз) бақылау – отандық балабақша педагогы мен ата-ананың ортақ міндеті, бұл «цифрлық аскетизм» концепциясымен ұштасып, баланың саналы медиатұтынушы болуына негіз қалайды [8].

### **Педагогтің фасилитаторлық рөлі және ойын ортасын ұйымдастыру**

Заманауи педагог ойын барысын дирижёр секілді бағыттап, бірақ баланың бастамасын шектемей, «ереже-шеңбер – еркін әрекет – рефлексия» үштұғырын қамтамасыз етеді: бір жағынан, заттық-кеңістіктік дамытушы ортада (сенсорлық бұрыш, құрылыс-технологиялық аймақ, бейнелеу студиясы) арнайы ұйымдастырылған «материалдық шақырулар» баланы әрекетке итермелейді, екінші жағынан, педагог уақыт пен ресурсты тең бөле отырып, әр баланың жеке оқу траекториясын ойын арқылы қолдайды [2]. Ойындық процесс аяқталған соң баламен бірлескен рефлексивтік әңгіме жүргізу, фото-баспа немесе цифрлық портфолио құрастыру, ата-анаға үй жағдайында тақырыптық ойын сценарийін ұсыну – білімді ұзақ мерзімді сақтауға және «балабақша – үй» сабақтастығын нығайтуға ерекше әсер етеді [8].

### **Қазақстандық және ресейлік нормативтік-әдістемелік негіз**

Қазақстан Республикасының 2022 ж. жаңартылған мектепке дейінгі білім беру стандарты ойын, зерттеу, еңбек және шығармашылық қызметті интеграциялауды, білім беру ортасының балаға қолжетімді әрі қауіпсіз болуын міндеттейді; ал Ресей Федерациясының ФГОС ДО-сы «пәнаралық кіріктіру», «педагогтің икемді рөлі» және «субъект-субъектілік қарым-қатынас» ұғымдарын нақтылы көрсетеді, бұл екі құжат та ойын технологияларын негізгі дидактикалық бірлік ретінде қарастырып, баланың дербес таңдау құқығын заңдық деңгейде бекітеді [7]. Облыстық-аудандық әдістемелік кеңестер, онлайн вебинарлар мен авторлық бағдарламалар осы талаптарды практикаға енгізудің кәсіби алаңы бола отырып, педагогтерге ойын ортасын жобалау, цифрлық құралдарды іріктеу, ата-анамен серіктестік құруға қатысты жаңа модельдер ұсынуда [3].

### **Қорытынды**

Ойын арқылы оқыту – мектепке дейінгі білім берудің табиғи әрі ғылыми негізделген тәсілі; ол баланың когнитивтік белсенділігін, эмоциялық-әлеуметтік құзыреттерін және цифрлық сауаттылығын үйлесімді дамытады. Инновациялық ойын технологиялары мен нормативтік талаптардың синергиясы педагогке білім беру процесін баланың

қызығушылығына бейімдеп, жас ерекшелігіне сай саралауға мүмкіндік береді. Ойын ортасын кәсіби ұйымдастыру, экрандық медианы саналы қолдану және халал құндылықтарды сақтау арқылы біз болашақ ұрпақты шығармашылыққа, сыни ойлауға және өмір бойы білім алуға ынталандырамыз.

## Пайдаланылған әдебиеттер

1. «Ойын арқылы оқыту – біздің тәжірибе». Бурабай ауданы №5 «Айгөлек» бөбекжай-балабақшасы сайты (2024). <https://ds0005.burabay.aqmoedu.kz/content/2330-05-10-22-20-29-50-obuchenie-cher-ez-igru-nash-opyt-ds0005.burabay.aqmoedu.kz>
2. Петрова И.А. (2024). «Применение игровых технологий в практике дошкольного образования». *CyberLeninka*. <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-praktike-doshkolnogo-obrazovaniya> КиберЛенинка
3. «Баяндама: «Ойын арқылы оқыту технологиясы»». *Infourok.ru* (2016). <https://infourok.ru/bayandama-tairibi-oyin-arili-oiu-tehnologiyasi-976732.html> Инфоурок
4. Иванова Н.Э. (2024). «Игровые технологии как основа учебно-воспитательного процесса в дошкольном учреждении». *EduHerald*, №1, 87-92. <https://s.eduherald.ru/pdf/2024/1/21474.pdf> s.eduherald.ru
5. Турбекова А.Б. (2019). «Ойын арқылы баланы оқыту және тәрбиелеу». *Білімді Ел – Образованная страна*. <https://bilimdinews.kz/?p=61968> Білімді Ел — Образованная страна
6. Соколова Е.Ю. (2024). «Современные игровые технологии в ДОУ». *Nsportal.ru*. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/vospitatelnaya-rabota/2024/10/13/statya-igrovye-tehnologii> Nsportal
7. «Ойын баланы дамытады». *Bilim-all.kz* (2017). <https://bilim-all.kz/jospar/3596-Oiyn-balany-damytady> Білім Ал
8. «Ойын арқылы баланы тәрбиелеу». *Muslim.kz* (2023). <https://muslim.kz/article/oyiyn-arqyly-balany-tarbieleu> muslim.kz

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

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