

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

Ойын технологиялары арқылы мектепке дейінгі жастағы балалардың танымдық белсенділігін арттыру

ЖАРИЯЛАНДЫ 23.12.2025	ТІРЕК СӨЗДЕР дамытушы орта, дидактикалық ойын, зерттеушілік әрекет, қалыптастырушы бағалау, мектепке дейінгі білім, мотивация, ойын технологиялары, сюжеттік-рөлдік ойын, танымдық белсенділік, фасилитация	СІЛТЕМЕ https://bilimger.kz/186070/
---------------------------------	---	---

Аманжолова Динара Жандиллаевна

Тәрбиеші

АННОТАЦИЯ

Бұл мақалада мектепке дейінгі ұйым жағдайында ойын технологияларын жүйелі қолдану арқылы балалардың танымдық белсенділігін арттырудың теориялық-әдіснамалық негіздері мен педагогикалық шарттары қарастырылады. Танымдық белсенділік баланың қоршаған ортаға қызығушылығы, сұрақ қоя білуі, бақылау, салыстыру, талдау, болжам жасау, өз әрекетін жоспарлау және нәтижесін бағалау сияқты интеллектуалдық-ерік сапаларының тұтастығы ретінде түсіндіріледі. Ойын технологиялары танымдық процестерді (зейін, қабылдау, ес, ойлау, қиял, сөйлеу) табиғи түрде іске қосатын жетекші іс-әрекет формасы ретінде сипатталып, дидактикалық, сюжеттік-рөлдік, қимыл-қозғалыс, құрастыру және зерттеушілік сипаттағы ойындардың тәрбиелік-білімдік әлеуеті талданады. Мақалада ойындық ортаны жобалау, педагогтің фасилитациялық ұстанымы, ынталандыру мен қолдаудың психологиялық тетіктері, сондай-ақ танымдық белсенділіктің көріністерін сапалық бағалау қағидалары негізделеді. Материалдың практикалық маңызы – мектепке дейінгі педагогтерге оқу-тәрбие үдерісін ойын технологиялары арқылы белсенділендірудің тұтас логикасын ұсынуымен айқындалады.

Кілт сөздер

ойын технологиялары, мектепке дейінгі білім, танымдық белсенділік, дидактикалық

ойын, сюжеттік-рөлдік ойын, дамытушы орта, фасилитация, зерттеушілік әрекет, қалыптастырушы бағалау, мотивация.

КІРІСПЕ

Мектепке дейінгі шақ – баланың танымдық дамуы қарқынды жүретін, әлемді танып-білуге табиғи құштарлығы жоғары болатын және жаңа білімді ең алдымен әрекет арқылы меңгеретін кезең, сондықтан осы жас сатысында оқу-тәрбие үдерісін ұйымдастырудың тиімді жолы ретінде ойын технологиялары ерекше мәнге ие. Танымдық белсенділік ұғымы мектепке дейінгі педагогикада баланың тек «ақпаратты қабылдауы» емес, оның ішкі ынтасының оянуы, қызығушылықтың тұрақтануы, белсенді сұрақ қоюы, тәжірибе жасап көруі, өз шешімін қорғауы, қателігін түзетуге ұмтылысы және құрдастарымен бірлескен әрекетте нәтижеге жетуге талпынуы сияқты кешенді сапалармен өлшенеді. Қазіргі білім беру парадигмасы баланың субъектілігін, яғни оның оқу үдерісіне пассивті қатысушы емес, өз тәжірибесін құрастырушы тұлға ретіндегі позициясын күшейтуді талап етеді; бұл талап мектепке дейінгі ұйымдарда ойын технологияларын мақсатты қолдану арқылы шынайы іске асады, себебі ойын баланың жас ерекшелігіне сай жетекші іс-әрекет ретінде оның эмоциясын, еркін, тілін және интеллектісін бір мезгілде жұмылдыра отырып, танымдық белсенділіктің табиғи механизміне айналады. Осы тұрғыдан мақалада ойын технологияларының танымдық белсенділікке ықпалын ғылыми-академиялық негізде жүйелеу және педагогикалық іске асыру шарттарын анықтау мақсат етіледі.

ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫНЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ- ӘДІСНАМАЛЫҚ НЕГІЗІ ЖӘНЕ ТАНЫМДЫҚ ДАМУДАҒЫ ОРНЫ

Ойын технологиялары мектепке дейінгі білім беру кеңістігінде бір реттік «қызықты әдіс» деңгейіндегі құрал емес, мақсат, мазмұн, әдіс-тәсіл, ұйымдастыру формасы және күтілетін нәтиже өзара байланысқан тұтас педагогикалық жүйе ретінде қарастырылғанда ғана тиімді нәтиже береді, өйткені технология ұғымы педагог әрекетінің алдын ала жобаланған, қайталанатын және басқарылатын құрылымын білдіреді, ал бұл құрылым балалардың танымдық әрекетін кездейсоқ әсермен емес, жоспарлы түрде белсендіруге мүмкіндік береді. Ойынның мектепке дейінгі шақтағы жетекші рөлі оның «қиял мен шындықты» ұштастыратын табиғатымен түсіндіріледі: бала ойында шынайы өмір тәжірибесін символдық түрде қайта құрып, әлеуметтік қатынастардың мәнін ұғынады, заттардың қасиетін байқайды, себеп-салдарлық байланыстарды интуитивті түрде игереді және өзінің «мен істей аламын» деген сенімін нығайтады. Танымдық белсенділік дәл осы ішкі сеніммен тығыз байланысты, себебі бала өзін қабілетті сезінген сайын ол жаңа міндетке батылырақ кірісіп, күрделірек тапсырманы қабылдауға дайын болады, ал ойын технологиялары баланың табысқа жету

ықтималдығын арттыру арқылы оның ынтасын тұрақтандырады. Сонымен қатар, ойын үдерісінде педагогтің басқару стилі директивті нұсқаудан гөрі фасилитацияға жақындаған сайын, яғни тәрбиеші баланың бастамасын қолдап, сұрағын нақтылап, таңдау мүмкіндігін ұсынып, бірлескен ойлауға жағдай жасаған сайын, танымдық белсенділік сыртқы ынталандыруға тәуелді болмай, ішкі қажеттілікке айналады.

ТАНЫМДЫҚ БЕЛСЕНДІЛІКТІҢ ҚҰРЫЛЫМЫ ЖӘНЕ ОЙЫН АРҚЫЛЫ ІСКЕ ҚОСЫЛАТЫН ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ТЕТІКТЕР

Мектепке дейінгі жастағы баланың танымдық белсенділігі бірнеше өзара кірігіп жатқан компоненттен тұрады: мотивациялық компонент баланың қызығушылығы мен зерттеуге құлшынысын қамтыса, операциялық компонент бақылау, салыстыру, жіктеу, жалпылау сияқты ойлау әрекеттерін білдіреді, ал еріктік компонент тапсырманы соңына дейін жеткізу, ережені сақтау, кедергіні жеңу және эмоцияны реттеу қабілеттерін көрсетеді; осы компоненттердің барлығы ойын жағдайында табиғи түрде белсендірілетіндіктен, ойын технологиялары танымдық белсенділіктің көпқырлы табиғатына дәл келеді. Психологиялық тұрғыдан алғанда ойын баланың зейінін еріксізден ерікті деңгейге біртіндеп ауыстыратын тетікке ие, себебі қызықты сюжет пен ереже баланы «өздігінен» шоғырландырады, ал ойын мақсатына жету үшін бала назарын ұстап тұруға үйренеді; дәл осы үдеріс кейін оқу әрекетіне қажетті зейін тұрақтылығының негізін қалайды. Сонымен бірге ойын қиялды және символдық ойлауды дамыта отырып, баланың тілдік қорын белсендіреді, өйткені бала рөлге ену кезінде сөйлеу тәсілін таңдауға, ойды жеткізуге, диалог құруға мәжбүр болады, ал сөйлеудің дамуы танымдық белсенділіктің сыртқы көрінісі ғана емес, оның ішкі құралы болып табылады. Ойын барысында қателесу «сәтсіздік» ретінде емес, сюжеттің бір бөлігі ретінде қабылданғандықтан, бала тәуекел етуге, жаңа шешім ұсынуға, бірнеше нұсқаны салыстыруға бейімделеді, яғни шығармашылық ойлау мен проблеманы шешу дағдылары қалыптасады; мұндай тәжірибе баланың когнитивтік икемділігін арттырып, «қиындықты жеңу» мотивін күшейтеді.

ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫНЫҢ ТҮРЛЕРІ ЖӘНЕ ТАНЫМДЫҚ БЕЛСЕНДІЛІКТІ АРТТЫРУ ӘЛЕУЕТІ

Ойын технологияларын мектепке дейінгі тәжірибеде мазмұны мен дидактикалық міндетіне қарай қолдану педагогикалық нәтижені нақтылауға мүмкіндік береді, себебі әр ойын түрі белгілі бір танымдық процесті басым іске қосады және баланың белсенділігін әртүрлі формада көрсетеді. Дидактикалық ойындарда ереже, шарт, мақсат және нәтижені тексеру элементтері айқын болғандықтан, олар баланың логикалық ойлауын, тілдік талдауын, сандық қатынастарды түсінуін және оқу әрекетіне дайындық дағдыларын күшейтеді, әрі мұнда педагог «бақылаушы» ғана емес, тапсырманың

күрделілігін саралап, баланың жақын даму аймағына сәйкес қолдау беретін ұйымдастырушы ретінде әрекет етеді. Сюжеттік-рөлдік ойындарда танымдық белсенділік көбіне әлеуметтік-танымдық формада көрінеді: бала өз рөлінің міндетін түсіну үшін ақпарат іздейді, өмірдегі құбылыстарды қайта құрып көреді, себеп-салдар байланысын оқиға желісі арқылы түзейді және бірлескен шешім қабылдауға үйренеді, ал бұл өз кезегінде коммуникативтік интеллект пен рефлексияның бастапқы элементтерін қалыптастырады. Қимыл-қозғалыс ойындары тек дене дамуына қызмет етеді деген тар түсінік жеткіліксіз, өйткені олар кеңістікті бағдарлау, уақыт ырғағын сезіну, ережені есте сақтау, жылдам шешім қабылдау сияқты когнитивтік функцияларды жетілдіреді және әсіресе зейіні тұрақсыз балаларда танымдық серпінді күшейтуге көмектеседі. Құрастыру және конструктивті ойындарда бала бөлшектердің қасиетін байқап, жоспар құрып, нәтижені алдын ала елестетіп, қателігін түзетіп, қайта құру арқылы инженерлік ойлаудың бастапқы қадамдарын жасайды, ал зерттеушілік-эксперименттік ойындарда «неге?» және «қалай?» сұрақтары басым болып, бала қарапайым тәжірибе арқылы болжам жасап, тексеріп, қорытынды шығаруға жақындайды; осының бәрі танымдық белсенділіктің ең жоғары деңгейі ретінде дербес ізденіс мәдениетін қалыптастырады.

ОЙЫНДЫҚ ДАМУШЫ ОРТАНЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ ЖӘНЕ ПЕДАГОГТИҢ ФАСИЛИТАЦИЯЛЫҚ ҰСТАНЫМЫ

Ойын технологияларының нәтижелілігі көбіне балабақшадағы дамытушы ортаның сапасына тәуелді, өйткені орта баланың өз бетімен әрекет етуін шектейтін немесе керісінше еркіндететін «көрінбейтін педагог» ретінде жұмыс істейді; сондықтан ойындық ортада материалдардың қолжетімділігі, қауіпсіздігі, вариативтілігі және функционалдық көпмағыналылығы қамтамасыз етілгенде ғана бала қызығушылығын ұзақ сақтап, танымдық белсенділігін тұрақтандырады. Дамытушы орта ойын аймақтарына механикалық бөлу арқылы ғана емес, баланың әрекет логикасына сай ұйымдастырылғанда тиімді болады, яғни бала сұрақ қоя алатын, бақылау жүргізе алатын, құрастыра алатын, рөлдік сюжет құра алатын және нәтижесін көрсетуге мүмкіндік табатын кеңістік құрылуы тиіс, ал бұл кеңістік баланың таңдау құқығын құрметтеуді талап етеді. Педагогтің фасилитациялық ұстанымы ойын үдерісінде «дайын жауап беруден» гөрі «дұрыс сұрақ қоюға» негізделгенде, балада танымдық дербестік қалыптасады, себебі тәрбиеші мәселені баланың орнына шешпей, оның ойлау қадамын көрінетін етеді: “сен қалай ойлайсың?”, “тағы қандай жолы бар?”, “бұлай болса не болады?” деген сұрақтар баланы дәлелдеуге, салыстыруға, болжам жасауға жетелейді. Сонымен бірге ойындық тәртіп пен еркіндік арасындағы теңгерім сақталуы қажет, өйткені танымдық белсенділік анархиялық еркіндіктен емес, мақсатқа бағытталған әрекеттен туындайды; сондықтан педагог ережені қатаң бақылаушы ретінде емес, әділдік пен қауіпсіздікті қамтамасыз ететін делдал ретінде ұсынғанда, балалар ережені

сыртқы талап емес, ортақ нәтижеге жетудің құралы ретінде қабылдайды.

ТАНЫМДЫҚ БЕЛСЕНДІЛІКТІ САПАЛЫҚ БАҒАЛАУ ЖӘНЕ ОЙЫН ҮДЕРІСІНДЕГІ ҚОЛДАУ СТРАТЕГИЯЛАРЫ

Мектепке дейінгі ұйым тәжірибесінде танымдық белсенділікті бағалау «дұрыс/бұрыс» өлшеміне тіреліп қалса, ойынның табиғи дамытушы әлеуеті әлсірейді, өйткені балада қатеден қорқу, бастамасын жасыру және сыртқы мақұлдауға тәуелді болу сияқты құбылыстар күшеюі мүмкін; сондықтан бағалау мәдениеті ең алдымен сапалық бақылауға, баланың әрекет динамикасын көруге және қолдауды дер кезінде ұсынуға бағытталуы тиіс. Танымдық белсенділіктің көріністері ретінде баланың сұрақтарының жиілігі мен мазмұны, тапсырманы өз бетінше бастауға ұмтылысы, жаңа тәсіл ұсынуы, ойын ережесін түсіндіріп беруі, құрдасына көмектесуі, қиындықта берілмей қайта әрекет етуі сияқты индикаторлар тұрақты түрде байқалғанда ғана педагог ойын технологияларының нақты әсерін негізді түрде қорытындылай алады. Қолдау стратегиялары баланың жас ерекшелігіне сай сараланып, бір баланы күрделірек міндетке итермелесе, екіншісіне кіші қадамдық көмек беру арқылы сенімін бекітуге бағытталады, өйткені танымдық белсенділік көбіне «сәтті тәжірибенің» жиынтығынан құралады; сондықтан педагог баланың қателігін жазалау объектісіне айналдырмай, оны ойлаудың табиғи кезеңі ретінде қабылдатып, “қалай түзетеміз?” деген ортақ әрекетке көшірсе, балада рефлексия мен жауапкершілік қатар дамиды. Ойын барысында тілдік қолдау да маңызды, себебі бала өз ойлауын сөз арқылы ұйымдастырған сайын, ол жоспарлау, дәлелдеу және қорытындылау дағдыларын меңгере бастайды, ал бұл дағдылар кейін мектептегі оқу әрекетінің сапасын айқындайтын негізгі алғышарттардың бірі болады.

ОТБАСЫ СЕРІКТЕСТІГІ, МӘДЕНИ КОНТЕКСТ ЖӘНЕ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫНЫҢ ТҰРАҚТЫ НӘТИЖЕСІ

Ойын технологиялары арқылы танымдық белсенділікті арттыру тек балабақша қабырғасындағы ұйымдастырумен шектелмей, отбасы тәрбиесімен үйлескенде ғана ұзақ мерзімді нәтижеге айналады, өйткені бала танымдық мінез-құлық үлгілерін күнделікті өмір жағдайында тұрақты қайталағанда ғана олар әдетке, кейін тұлғалық қасиетке айналады. Отбасымен серіктестікте педагог ата-ананы «үй тапсырмасын орындатушы» ретінде емес, баланың қызығушылығын қолдайтын орта құрастырушы ретінде таныстырғанда тиімділік артады, яғни үйде қарапайым үстел ойындары, құрастыру, тәжірибе жасауға арналған қауіпсіз тұрмыстық материалдар, бірлескен оқиға құрастыру сияқты әрекеттер ұйымдастырылса, баланың сұрақ қою мәдениеті мен зерттеушілік талпынысы күшейеді. Сонымен қатар, баланың танымдық белсенділігі мәдени контекст арқылы да қалыптасады: ұлттық мазмұндағы ертегілер, дәстүрлі ойын

элементтері, тұрмыстық еңбек әрекеттерін ойынға айналдыру баланың тәжірибесін байытып, танып-білудің мәнін өмірмен байланыстырады, ал өмірмен байланысқан білім әрдайым қызығушылықты ұзақ сақтайды. Осы тұрғыда ойын технологияларының тұрақты нәтижесі баланың қолайлы эмоциялық ахуалда әрекет етуіне, ересектердің қолдауына, тең құрдастарымен ынтымақтастыққа және оның бастамасын бағалайтын гуманистік педагогикалық позицияға тікелей тәуелді екені айқындалады.

ҚОРЫТЫНДЫ

Ойын технологиялары мектепке дейінгі жастағы балалардың танымдық белсенділігін арттырудың ең табиғи әрі ғылыми негізделген тетігі болып табылады, себебі ойын баланың жас ерекшелігіне сай жетекші іс-әрекет ретінде мотивацияны оятып, танымдық процестерді бір мезгілде іске қосып, әлеуметтік тәжірибені меңгертеді және дербестікті қалыптастырады. Танымдық белсенділік ойын барысында балаға таңдау беру, мақсат қою, ережені саналы қабылдату, сұрақ қоюға ынталандыру, қателікті дамыту ресурсы ретінде түсіндіру және нәтижені сапалық индикаторлар арқылы бақылау жағдайында тұрақты дамиды. Ойын технологияларының тиімділігі дидактикалық, сюжеттік-рөлдік, қимыл-қозғалыс, құрастыру және зерттеушілік ойындарды педагогикалық мақсатқа сай үйлестіру арқылы күшейіп, дамытушы ортаны дұрыс ұйымдастыру және педагогтің фасилитациялық ұстанымы арқылы тұрақтанады. Демек, ойын технологияларын жүйелі енгізу мектепке дейінгі ұйымдардың білім беру сапасын арттырып қана қоймай, баланың оқу әрекетіне дайындығын, өмір бойы үйренуге деген ішкі ынтасын және интеллектуалдық дербестігін қалыптастырудың берік іргетасына айналады.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. Балабақшада ойын технологиясын қолдану. Bilimger.kz.
<https://bilimger.kz/176266/>
2. Қазақстан Республикасы. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты. Adilet. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V2200029031>
3. Қазақстан Республикасы. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасы. Adilet. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V1600014235>
4. «Балаларды ерте дамыту институты» (IRRD). Мектепке дейінгі білім беру ұйымдарында қолданылатын педагогикалық технологиялар (әдістемелік материал, PDF).
https://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/metodicheskie_razrabotki/kaz/MP11_KAZ.pdf
5. «Балаларды ерте дамыту институты» (IRRD). Инновациялық технологияларды мектепке дейінгі ұйымның оқу-тәрбиелеу жұмысына енгізу бойынша әдістемелік ұсыным (PDF).
https://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/metodicheskie_razrabotki/kaz/62.pdf

6. «Балаларды ерте дамыту институты» (IRRD). Ерте жастағы балаларға арналған заттық-дамытушы ортаны ұйымдастыру бойынша әдістемелік ұсынымдар (PDF). https://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/metodicheskie_razrabotki/kaz/57.pdf
7. Бөрібекова Ф.Б. Қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар (PDF). <https://rmebrk.kz/bilim/boribekova-kazirgi.pdf>
8. Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті. Мектеп жасына дейінгі ересек топ балаларының танымдық белсенділігін арттыруға арналған зерттеу материалы (PDF). <https://www.kaznpu.kz/docs/docs/2025/izat/2.pdf>
9. OECD. Starting Strong VI: Supporting Meaningful Interactions in Early Childhood Education and Care (PDF). https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2021/06/starting-strong-vi_0a304435/f47a06ae-en.pdf
10. UNESCO. Inclusive early childhood care and education: From commitment to action (2021, PDF). https://www.right-to-education.org/sites/right-to-education.org/files/resource-attachments/UNESCO_Inclusive%20early%20childhood%20care%20and%20education%20From%20commitment%20to%20action_2021_EN.pdf

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

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