

МЕКТЕП ЖАСЫНА ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРДЫ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫН ПАЙДАЛАНУ АРҚЫЛЫ ДАМУДЫҢ МАҢЫЗЫ

*Автор: Әбдіханова А.,
«Мектепке дейінгі оқыту және тәрбиелеу» мамандығының 3 курс студенті
Ғылыми жетекші: Хасенова Ж.О.,
Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы*

Негізгі бөлім.

Ұлт болашағы болатын ұрпағының қамын жөргекке орап, ақ бесігіне бөлегеннен бастап қолға алған аталарымыздың әрбір ісі өнеге. Бесік жырымен есін білген елдің қашанда көші түзу, өрісі кең болмақ. Осынау ұлан-ғайыр далаға иелік етіп, жер бетінің жұмағындай жерді мекендеуіміздің бастауы сан ғасырдан жалғасып, бүгінге жеткен ұрпақ тәрбиесінде жатыр.

«Ана көрген тон пішер, әке көрген оқ жонар» деген қағиданы берік ұстанған ата-аналарымыз сәбиін қырқынан шығарып, жан-жаққа қарап, езу тарта бастағаннан бүлдіршінін ойын «әлемімен» таныстыра бастайды. Сипалап, уқалау, аяқ-қолын созу барысында «Өс-өс», «Қуырмаш», «Бесік жыры» өлеңдерін айта отырып әрі ойнатып, әрі тәрбие бере білген. Баланы табу – қиын, жақсылыққа бастау – одан да қиын деп білген қазақ халқы балаларды есейгенде Отанының, халқының азаматы етіп тәрбиелеуде алуан түрлі айла-тәсіл қолданған. Тіпті, алғаш аяғын еркін басып, тілі толық шығып, ойнай бастағанда, оларға «Санамас», «Ханқыз» сияқты айтуға жеңіл, тапқырлық пен ақындыққа жетелейтін ойын түрлерін үйреткен.

Қазіргі таңда сол ұлттық ойын, өлең шумақтарымен былдырлап тілі шыққан бала балабақша табалдырығын аттағаннан кейін өмір тануы, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері, тілінің дамуы осы ойын үстінде қалыптасады. Баланың ойлау әрекеті, балабақшада өтілетін сабақтарда, ойындарда, танымды әсері мол дидактикалық ойындарда әрбір нәрсенің мазмұнын, мәнін түсініп, ой-өрісі кеңиді. Ойын сабақтарда қиялы дамып, өздеріне таныс заттарын жаңа қырынан біліп тануы, атауларын дұрыс атай білуі, сипаттама бере білуі қалыптаса бастайды.

Мақсаты.

Мектеп жасына дейінгі ұйымдарда балаларды тәрбиелеу мен оқытуда, ойын технологиясының мүмкіндіктерін пайдалана отырып, дидактикалық, тәрбиелік, дамытушылық, әлеуметтендірушілік мақсатқа жету. Ойын технологиясының өзіндік ерекшелігі – ойындық іс-әрекеттің психологиялық механизмі. Бұл ерекшелік, жеке бастың өзіндік талап-талғамдарына сүйене отырып, бала бойындағы білімділік, танымдық, шығармашылық қасиеттерін ашуды көздейді. Ал, біздің мақсатымыз осындай ескерусіз қалған ерекшеліктерді есепке ала отырып, ойын технологиясының мектеп жасына дейінгі балаларда дамытуда мүмкіншілігі орасан зор екендігін дәлелдеу.

Міндеті.

Біз ойын туралы білеміз, балаларды тәрбиелеуде және де оқу іс – әрекеттерін ұйымдастыруда қолданамыз. Сайып келгенде мұның бәрі ойын технологиясының негізін құрайды. Ал ойын технологиясы дегеніміз не? Ойын технологиясы дегеніміз – педагогикалық жұмысты ойын түрінде ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерінің жиыны.

Ойын технологиясын пайдаланудың қаншалықты мүмкіндігі бар, оның атқаратын міндеттері қандай? – деген сұрақ туындауы әбден мүмкін.

Ойын технологиясы атқаратын міндеттерінің көмегімен – ақ, мүмкіндіктерін ашып бере алады деп ойламын. Олар:

Біріншіден, белгілі педагог А.С. Макаренко баланың өміріндегі ойынның атқаратын қызметі туралы: «Үлкендер үшін жұмыстың, қызметтің маңызы қандай болса, балалар үшін ойынның маңызы сондай болады» – деген.

Біз балалардың ойнай жүріп, анасының, әкесінің барлық мамандық иелерінің қызметтерін атқарып жүретінін байқаймыз. Мектепке дейінгі кезең біз түсінгендей өмірдің тек алаңсыз кезеңі ғана емес, ересектерге олар тек киімі бүтін, қарны тоқ болса ойнап – күлуді біле-

тін сияқты көрінеді.

Барлап қарасақ балалар өмірінде де ересектер өміріндегідей күрделі, күрмеуі қиын, кейде тіпті шешілмейтін мәселелер көп және олар балаларды ренжуге, қапалануға мәжбүр етеді. Қиыншылықтармен күресуге, жеңе білуге, қуануға үйретеді.

- Түрлі – түсті текшелерден үйді қалай салу керек?

- Ойыншықтарды өзара қалай бөлісеміз? – деген болмашы сұрақтарды өздері олар ересектерше талқылап жатады. Міне, осындай мәселелерді өзара реттеу рөлді – сюжетті ойындарда байқалады.

Екіншіден, дидактикалық ойындар арқылы балалардың ақыл – ойы мен есте сақтау қабілеттерін дамыта отырып, балалардың білім деңгейін анықтаудың таптырмас жолы.

Үшіншіден, ойын десе, басым көпшілігіміз түсінеміз «асыр салып ойнау» – деп. Алайда көпшілігіміз байқай бермейміз ойында балалар өздерінің болашақта кім болатынын айтқысы келіп тұрғанын.

Төртіншіден, ойын – денсаулықтың кепілі. Балалардың шынығып, шымыр болуының кең жолы.

Жобаның атқаратын міндеті:

- ✓ Мектепке дейінгі ұйымда ойын технологиясының маңыздылығын ашу;
- ✓ Ойын арқылы дамытудың жаңа әдістерін қарастыру;
- ✓ Жинақталған әдістерді тиімді пайдалануды көздеу;
- ✓ Мектеп жасына дейінгі балаларда ойын арқылы дамыту таптырмас мүмкіндік екенін дәлелдеу;

дәлелдеу;

- ✓ Жаңа ойын технологиясын құрастыруды жоспарлау.

Маңыздылығы.

Ойын – ой қозғайды. «Баланың ойынын тыйғаның, ойлауын тыйғаның» деген қағида текке айтылмаған. Ойын төзімділікті, алғырлықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденімпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігін көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалық қасиеттерді қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар педагогикалық, тиімді әдістерінің бірі.

Ойын баланың санасын, ойын жетілдіріп, қиялын дамытады: бала қимылдарының дамуына әсер етіп, физиологиялық қалыптасуына жағдай жасайды. Сонымен бірге ойынды тәрбиеші мен балалардың бірлескен оқу әрекетінің өзара байланысты технологиясы ретінде де қолдануға болады. Оқу үрдісінде біртіндеп ойын технологиясын жиі қолданған жөн. Ойынның жекелеген түрлері балалар санасының жетілуіне әртүрлі әсер етеді:

- Сюжетті-рөлді ойындар: балалардың дүниетанымын, қоршаған орта жөніндегі түсініктерді кеңейтеді, тілдік қарым-қатынасты дамытуға көмектеседі. Драмалық: көркем әдебиет шығармаларын тереңірек түсінуге жағдай жасайды, тіл белсенділігін арттырады.

- Құрылыс-құрастыру ойындары: құрастыру, ойлау қабілетін арттырады.

- Дидактикалық ойындар: алған білімді нақтылау, ойлау қызметін арттырады, танымдық белсенділігін дамытады, арнайы мақсатты көздейді, нақты міндетті шешеді.

Мысалы: сөйлеуге үйрету оқу іс – әрекетін ұйымдастыруда ойын әдістерін қолдану балаларды танымдық белсенділігін дамытудың қажетті құралы болып табылады. Жас ерекшелігін, оқу материалының өзгешелігін ескеріп дұрыс ұйымдастырылған ойын балалардың зейінін аударады, ойлау әрекетін қарқындатады және балаларды сылбырлықтан арылтады. Сонымен қатар, ХХІ ғасыр білім мен ғылымның ұштасқан, технологияның дамыған, инновациялық өзгерістерге толы кезең екені мәлім. Бұл кезеңнің басты талабы даму. Мұндай талаптар мектеп жасына дейінгі балаларға да қойылады. Балалар осы талап – тілектен шыға білу үшін инновациялық бағдарламаға сәйкес жұмыс жасау керек деп ойлаймын. Мәселен, «E-Blocks» бағдарламасы. Дамытушы технологияларға «E-Blocks» бағдарламасы да жатады. E-Blocks – білім беру технологияларының үздігі Positivo Informatica компаниясынан әзірленген ғажайып білім беру өнімдерінің бірі. E-Blocks бағдарламасы көптеген ұлттық және халықаралық марапатқа тағайындалып, марапатталды. 2005 жылы E-Blocks Біріккен

Ұлттар Ұйымының электрондық оқытудағы озық шешімі үшін WSA премиясын жеңіп алды. E-Blocks – инновациялық сенсорлық оқыту әдісі, ол теория мен тәжірибені тұтас үдеріске біріктіреді. E-Blocks бір ортада мультимедиалық бағдарламамен жасақтама мен алақан өлшемімен бірдей текшелердің көмегімен 3 жастан бастап 6 жасқа дейінгі балаларды тілдерге, қисынды ойлауға, математикалық түсініктерін қалыптастыруға керемет жағдайлар жасайды.

Бағдарлама мазмұнының міндеттері:

- дыбыспен, суреттермен және анимациямен сүйемелденетін интерактивті тәжірибелік тапсырмалар;

- өлеңдер мен әндер бойынша жаңа білімдерді қолдану және тапсырмаларды орындау;

- ойын арқылы қайталау.

Бағдарламада классикалық текше ойынының оқытудың интерактивті әдістемелерімен үйлесімділігі, яғни, мультисенсорлық оқыту жүзеге асады. EBlocks® адамның ақпаратты қабылдауда барлық сезімдерін қолдануға бағытталған. Бала естігенін, көргенін және қолымен жасағанын қабылдап, есте сақтайды. Тілді үйрену барысында қол қимылдарының, есту және түстерді қабылдауын дамытуға жағдай жасайтын бағдарламалық қамтамасыз ету қарастырылған. Бағдарлама тілді дамытуға, тілдерді үйретуге, қоршаған ортамен таныстыруға көмектеседі. Балалардың белсенді танымдық іс-әрекеттеріне сүйене отырып, «E-Blocks» балаларға сөздік пен үйренетін тілдің құрылымына белсенді араласу мүмкіндігін ұсынады, балалардың ақпараттық тәжірибелері мен білімдерін жинақтауға жағдай жасайды.

Әдістері.

Бұл жобаның тақырып аясында біз алдымен әдістерді өзіміздің топ ішінде қолдандық, содан кейін педагогикалық машықтану кезінде бірінші, екінші кіші және орта топ балаларына қолдандым. Бірақ, педагог әдістерді қолдану да жас ерекшеліктерді ескеруге міндетті. Тәжірибелік жұмыс барысында пайдаланылған әдістерім үш топқа да бірдей болды. Дегенмен, оларды әр топқа өзіндік күрделірегімен қолдандым. Ендігі сәтте сол әдістерге тоқталайын:

✓ Бақылау әдісі – кез – келген топта алдымен қолданылатын әдіс болып саналады. Себебі, әрбір баланың жеке ерекшеліктері мен мүмкіншіліктерін есепке ала отырып, тапсырма беру тиіс;

✓ Үнталандыру әдісі – балаларды бақылай отырып, қызығушылықтарын анықтау. Ойынға кіріспес бұрын, оларды қызықтырып алсақ, ойын нәтижесі күштірек болмақ;

✓ Түсіндіру әдісі – әр баламен жеке жұмыс жасай отырып, өткізілетін ойынның барысын толықтай ұқтыра білу керек;

✓ Демонстрация әдісі – мектепке дейінгі жастағы балаларға өте керек әдіс деп ойлаймын. Себебі көрнекіліктермен көрсеу есте сақтаудың таптырмас мүмкіндігі, жеңіл жолы деп айтсақ та болады;

Педагог үнемі ізденісте болуы керектігі онсызда мәлім, сонымен қатар, әдістерді де жетілдіріп отырса жақсы болары сөзсіз.

Жобанының барысы.

Өмірді жақсы сүргің келсе, жақсы адам бол. Тағдыр өз ағысымен мені осы жолға жетелесе, демек бұл жолда мені үлкен сынақтар мен ғажаптар күтуде» деп сендірдім. Осы жолда өзімді сынап, жақсы жетістікке жететініме сендім. Үлкен жаңалық ашуға тырыстым. Өз мамандығымның дәрежесін аспандату өз қолымда екенін ұқтым. Осылай 2 – ші курстың екінші семестірінен бастап Хасенова Жанат Омарқызы сабақ бере бастады. Ұстазымның ұшқыр қиялы мен жігерлендірер жалынды сөздері мені өз мақсатыма жету жолында одан ары шабыттандыра түсті. Ол үшін ізденіс пен талап, талмас қанат керек екенін ескертті. Және де, «Егер дамуды көздесең жаңалық аш та, оны одан әрмен жетілдір. Қол қуыстырып отырсаң, саған ешкім өз асын бермейді» – деген болатын. Осыдан бізде ой туындады. Ол, жаңалықтың алғашқы қадамы болған осы – жоба. Жанат Омарқызы екеуіміз бұл жобаны алғашында қарастырып, мәліметтермен танысып жүрдік. Мектеп жасына дейінгі жастағы

балаларда негізгі әрекет – ойын болғандықтан, таңдалар тақырыбымыз да осы ойын төңірегінде топталған болуы тиіс. Бізге тақырып таңдауда, әсіресе біздің салада осы ойын технологиясында өзекті болып жатқан мәселелер, балабақшада шешілмей жатқан күрмеуі қиын ойлар қандай екенін анықтау мақсат болды. Осы мақсатты мүддемізге ала отырып, ойын арқылы дамыту жолдары мен мүмкіндіктерін ашу жолында осы жоба тақырыбын таңдадық. 3 – курс басталып, бізде Мектеп жасына дейінгі балаларда ойынның психологиясы мен педагогикасының негіздері атты сабақ басталып, жетекшіміз Хасенова Жанат Омарқызы болды. Осы сәттен біз Мәселелік топ ретінде жұмыс жасай бастадық. Бұл жұмысқа тобымызбен ат салыстық. Менде де, бұл жұмысқа деген ерекше көзқарас пен қызығушылық болды. Осылай семестр соңына дейін әр түрлі тақырыпта теориялық, тәжірибелік сынақтар жүргізіп, шындалдық. Сонымен қатар, тақырыбымызға теориялық дайындық басталып кетті. Дайындықтың алғашқы нұсқасы ретінде біз мектеп жасына дейінгі балаларға арналған дидактикалық ойындар жиынтығын шағын кітап ретінде құрастырдық. Біз не үшін дидактикалық ойындарды таңдадық? Себебі, дидактикалық ойын баланың тек қана ақыл – ойын ғана дамытып қоймайды, сонымен қатар, заттардың пішінін, түсін, көлемін анықтай алуға, көзқарасының дұрыс қалыптасуына, білімі мен тәрбиесіне жауап береді. Осындай мақсатты көздей келе, біз дидактикалық ойындарды таңдадық. Мектепке дейінгі жастағы ойынның психологиялық педагогикалық негіздері пәнінен мәселелік топ ретінде папка дайындадық. Ол папкада ойынның ерекшеліктері мен қызметтері толық баяндалған. Сондай – ақ, әрбір студент жеке папка дайындап, оны қорғадық.

Біз даналықты үш жолмен үйренеміз:

- Ойлану – ең ізгі жол;
- Еліктеу – ең жеңіл жол;
- Тәжірибе жолы – ең ауыр жол.

Мен осы екі жолда жүрмін, ендігі мені күтіп тұрғаны ең ауыр жол – тәжірибе жолы. Жинақтаған білімді тәжірибеде қолдану. Осылай Қостанай облысы әкімдігінің Қостанай қаласы № 61 бөбекжай – бақшасында 1-кіші «Балапан» тобына педагогикалық машықтану барысында бар жинақтаған теориялық білімді тәжірибе жүзінде қолдандым. Балаларға дидактикалық ойындар ұйымдастырып, өткіздім. Тек дидактикалық ойындар емес, сонымен қатар олардың көңілдерін сергіту үшін қимылды, сюжетті және драматизациялық ойындар да ұйымдастырылды.



Қ/о: «Қар жауып тұр»



Д/о: «Не жоқ?»

Мұнда шағын театрландырылған сахна артында дидактикалық ойынды ұйымдастырдым. Себебі, осы сәтте балаларға бұл қызық болды, яғни мотивациялық қозғаушы күш ретінде пайдаландым.

Ойын технологиясының негізгі ерекшелігі – балалар үнсіз ойнамайды. Тіпті жалғыз болғанның өзінде де, сөйлеп жүреді. Ойын барысында сөйлесу қарым – қатынасы үлкен рөл атқарады. Сөйлесе жүріп, балалар пікірлесіп, әсер алып, ойынның түпкі ниеті мен мазмұнын анықтайды.

Күтілетін нәтиже.

Бұл жобаны басшылыққа ала отырып, балаларға тәжірибелік жұмыс барысын ұйымдастыру кезінде білім деңгейлерінің көрсеткіші ретінде диаграмма дайындадым. Яғни, мектеп жасына дейінгі ұйымда балалардың білім деңгейін арттыруда ойынның маңыздылығын дәлелдеу мақсатында.

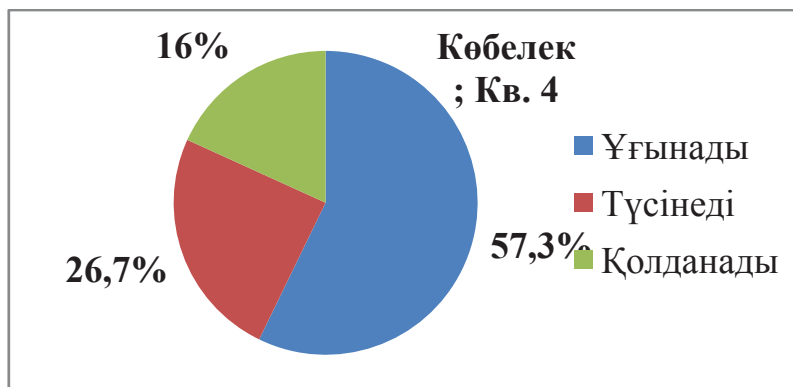
1 кіші топ «Балапан»

Балалардың барлық білім саласы бойынша ұйымдастырылған оқу іс – әрекетінде ойын технологиясын қолданудағы көрсеткіштер кестесі

Ақпан

Білім күзіреттілігі	Денсаулық	Коммуникация	Таным	Шығармашылық	Қорытынды
Ұғынады	58,5%	61,9%	55%	54%	57,3%
Түсінеді	26,5%	25,4%	24,9%	30%	26,7%
Қолданады	15%	12,7 %	20,1%	16%	16%

Көрсеткіштер диаграммасы:



Бұл көрсеткіштер алдыңғы айға қарағанда:

Ұғынады: 10%

Түсінеді: 8%

Қолданады: 12% жоғары көрсеткішті көрсетіп тұрды. Мұндағы айтпағым, оқу іс – әрекетін ұйымдастырумен қатар, басқа да, мысалы, еркін қимыл уақытында қызықты ойындар ұйымдастырып, оларды тиімді қолданар болсақ балалардың қызығушылығы одан әрі артып, тілдік қоры мен білімдік деңгейі кеңейе түседі.

Сонымен, менің жобам әлі аяқталмайды. Ол менімен бірге жалғасын табады. Менің жобам, менімен бірге өседі, менімен ізденеді, менімен дамиды. Жобаның нәтижесі ойынның жаңа әлемдік деңгейде жоғары рөлге ие болатын технологиясын ойлап табумен аяқталып қана қоймай, одан әрі еліміздің әр аймағында сол технологияны қолданысқа енгізу көзделіп, жетіле түседі. Ал мен бұл жолда өз ойым мен ниетімді жүзеге асыру мақсатында өз еліме қызмет етемін, қызметімнің таптырмас екенін дәлелдеймін.

Әдебиеттер тізімі

1. Молдагаринов А. Казахские детские игры. – Алма-Ата: Жалын, 1987.
2. Қазақстан мектебі. – № 9-10. – 2005.
3. Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Қайнар, 1994.
4. Жұмабаев М. Педагогика. – Алматы, 1994. – 280 б.
5. Ядэшко В.И., Сохина Ф.А. Мектепке дейінгі педагогика. – Алматы, 1982.
6. Основы дошкольной педагогики / Под.ред.А.Запорожца, Т.А.Маркова. – М.:Педагогика. – 1980. 96-110 с.
7. Меңжанова А.Н. Мектеп жасына дейінгі педагогика. – Алматы: Рауан, 1992.
8. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика. – М.: Издательский центр Академия, 2002-416 с.
9. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М.,1990.
10. Жуковская Р.И. Воспитания ребенка в игре. – М., 1963.
11. Михайленко Н.Я, Короткова Н.А. Как играть с ребенком. – М.,1990.
12. Артемова Л.В. Театрализованные игры. – М.,1991.

ӨНЕРКӘСІП ОРЫНДАРЫНЫҢ СУМЕН БІРГЕ ШЫҒАРАТЫН АДАМ ДЕНСАУЛЫҒЫНА ЗИЯНДЫ МЫС, ТЕМІР, КАРБОНАТ, ГИДРОКАРБОНАТ ИОНДАРЫНЫҢ АЛАТЫН ОРНЫ ЖӘНЕ ОЛАРДЫҢ МӨЛШЕРІН АНЫҚТАУ

*Автор: Худайбергенов Н.,
«Химия» мамандығының 4 курс студенті
Ғылыми жетекші: Жумагалиева М.Б.,
химия ғылымдарының кандидаты, доцент*

Кіріспе.

Адам қорексіз 50 күнге дейін шыдауы мүмкін бірақ, сусыз 1 аптадан артыққа шыдай алмайды. Себебі адам ағзасының 50-86 % пайызын (50% – қарт адамдардағы, 86% – жас нәрестелердегі мөлшері) «су» құрайды. Сондықтан су өзі энергия бөлмесе де адам ағзасы үшін қажетті энергия алмасу процесінің компоненті болып есептеледі.

Су тек адамның зат алмасу процесіне ғана емес көптеген өндірістерде қолданылады. Қазіргі кезде өндіріс орындарының көбеюінің салдарынан ақаба, ағынды және ауыз суларының сапасы нашарлап жатыр (Қостанай облысында 200 – ден артық өндіріс орындары бар). Себебі өндіріс орындарының шығынды сулары маңайдағы су көздеріне қосылады.«Сарыарқа автопром» жауапкершілігі шектеулі серіктестігінің(ЖШС) машина құрастыру және бөлшектерді бояу барысындаақаба суларда әртүрлі химиялық заттар болады. Олардың ішінде мыс (Cu) пен темірдің (Fe) және карбонат (CO_3^{2-}) пен гидрокарбонат (HCO_3^-) иондарының алатын орындары ерекше.

Темір табиғатта ең көп таралған химиялық элементтердің бірі. Адам денесін темір 3,5 – 4,5 грамын шамамен қамтиды. Бұл элементтің ағзадағы тәуліктік мөлшері – 11-30 мг. Темір – гемоглобиннің, миоглобиннің, тотығу-тотықсыздандыру ферменттері – пероксидаза, каталаза мен биологиялық тотығу процесін жүргізетін цитохромдық ферменттер құрамына енеді. Денде темір бауырда, көк бауырда, ішектің кілегейлі қабығында ферритин (темірдің гидрат тотығы мен белоктардың қосылысы) түрінде кездеседі. Организмде темір гемосидерин (темірлі пигмент, гемоглобиннің ыдырау өнімі) түрінде де кездеседі.

Темірдің адам ағзасында жетіспеуі ғана емес оның шамадан тыс артуы да адам үшін қауіпті. Темір негізінен жүрек бұлшық, ұйқы безі және бауырда жиналады, және бұл осы органдарға жағымсыз әсер етеді. Ағзадағы темірдің артық болу себептері: ауыз судағы темірдің шектеулі рауал концентрациясынан көп болуы.

Мыс жоғарғы санатты адамға қажетті элементтің бірі болып табылады. Қанда мыс **церуллоплазмон** белогымен тасымалданады. Ішекте сіңірілген мыс бауырға альбумин арқылы жеткізіледі. Сонымен қатар мыс өте көп мөлшерде ферменттердің құрамында бар.