

*Балабақшада
жобалау әдісінің
жүргізілуі*



Жобалау әдісі – инновациялық педагогикалық технология. Педагогикалық жоба ол педагогтардың арнайы ұйымдастырған, балалардың өздігінен шешім қабылдауын және де өз таңдауы мен еңбегінің, шығармашылығының нәтижесіне өзін жауапты ететін айқын мәселелерге ынталандыру және жоба іс – әрекеті арқылы мәселенің шешімін қамтитын бөлімнің іс – жүзінде пайдалануы.



Жобалау
технологиясының
ерекшелігі
– баланың алдағы
іс –әрекетті жобалай
алуы мен оның
субъекті бола білуі.

Жобаның тақырыбы келесі талаптарға жауап береді:

- 1. Оқыту салаларының мазмұнынан таңдалады, яғни мемлекеттік стандарттың талаптарына сай келуі керек;*
- 2. Тақырып бағдарламадан тыс таңдалып, оқу жоспарының вариациялық бөліміне сай болуы керек.*
- 3. Мектепке дейінгі жастағы балаларға жақын және түсінікті болуы тиіс;*
- 4. Жақын даму аймағында орналасуы тиіс.*

Жобалау әдісінің мақсаты:

*Баланың жеке
тұлғалық еркін
шығармашылық
дамуын зерттеу
әрекетін анықтау*



Жобаның даму міндеттері:

*Балалардың
денсаулығы
мен
психологиялық
жағдайын
қамтамасыз ету*

*Коммуникат
ивтік
дағдыларын
дамыту*

*Шығармаш
ылық
қиялын
дамыту*

*Танымдық
қабілеттерін
дамыту*

*Шығармашы
лық
ойлауын
дамыту*

Жоба ұзақтығы бойынша бөлінеді:

- *Қысқа мерзімді (бір немесе бірнеше сабақтар)*
- *Орташа мерзімді (1 мен 3 ай)*
- *Ұзақ мерзімді (бір жылға дейін)*

**Жоба құрылымы
бойынша 3 кезеңге
бөлінеді**

- 1.** *Дайындық*
- 2.** *Негізгі*
- 3.** *Қорытынды*

Дайындық кезеңі

Дайындық (ұйымдастыру) кезеңінде не үшін дәл осы жоба таңдалды деген сұраққа жауап бере отырып, жобаның қазіргі мән – жайы, бұл жоба қандай мәселелерді шешеді және бұл жобаның нәтижесі қандай болмақ деген сұрақтарға жауап беріледі. Сонымен бірге жобаның тақырыбы, мақсаты, міндеті, мәселесі, уақыты және қоры анықталады. Жұмыстық жоспар жасалады, командалар құрылымы, жауапты адамдар тағайындалады.

Негізгі кезең

Жобаның жүзеге асу кезеңі. Бұл кезеңде ақпарат жинап және оны анықтайды, жоспар бойынша негізгі іс -шаралар өткізіледі, жоспарларды бақылау және түзету жұмыстары жүргізіледі. Жобаның жүзеге асырылуы арасында өзгерістер енгізілуі де мүмкін. Бастысы бағдарламаның дәл дұрыс орындалуы емес жұмыстың тиімділігі (жобаның мақсатқа жетуі).

Қорытынды кезеңі

*Кезеңде жобаны қорғау,
рефлексия, қойылған мақсат
тұрғысынан алынған
нәтиженің бағалануы және
түзетулері енгізіліп,
қорытындыланады.*

Педагог пен баланың іс - әрекеттері

Жоба этаптары	Педагогтің әрекеті	Балалардың әрекеті
1 кезең	<ol style="list-style-type: none">1.Проблеманы құру мақсаты2.Ойын әрекетіне енгізу3.Міндеттерді қою	<ol style="list-style-type: none">1.Проблемаға ену2.Ойын жағдайына берілу3.Міндетін қабылдау
2 кезең	<ol style="list-style-type: none">1.Міндеттерді шешуге көмектесу2.Іс-әрекетті жоспарлауға көмектесу3.Іс-әрекетті ұйымдастыру	<ol style="list-style-type: none">1.Жоба міндетін толықтыру2.Балаларды жұмыс топтарында біріктіру3.Жұмыс бағытын үйлестіру
3 кезең	<ol style="list-style-type: none">1.Практикалық көмек (Қажеттілігі бойынша)2.Жобаның іске асуын бағыттау және бақылау	<ol style="list-style-type: none">1.Спецификалық білімдерін, дағды іскерліктерін қалыптастыру
4 кезең	<ol style="list-style-type: none">1.Тұсау кесерге дайындау2.Тұсау кесер	<ol style="list-style-type: none">1.Іс-әрекет жинағын ұсыну

Жоба түрлері:

1. Эмпирикалық
2. Зерттеу
3. Рольдік ойындар жобасы
4. Шығармашылық жоба
5. Фантастикалық жоба

Эмпирикалық

Тірі және өлі табиғат әлемінде өздік бақылаулар мен эксперименттер жүргізу. «Қар бүршіктері қайдан ұшып келеді?», «Неліктен бәйшешектер бәйшешек деп аталады?». Нәтижелер өсімдек сақтайтын бүктемелер, тәжірбие картотекалары ретінде рәсімделеді.

Зерттеу

Ізденеді, деректертерді жинақтап қорытады, табиғат құбылыстары туралы әртүрлі дерекнамалардан мағлұмат жинайды, кітаптар, кинофильмдер, ғаламторды пайдаланады. Зерттеу, іздестірулер нәтижесі газет айдарлары, альбомдар, журналдар немесе аспаздық кітаптарда жинақталады. Қызыл кітап арқылы (сирек кездесетін және жойылып бара жатқан) өсімдік түрлері мен жануарлар, құстар туралы білімдерін кеңейтеді.

Рольдік ойындар жобасы

Бұл - шығармашылық ойын нышандары, ойын жобасы. Мұнда балалар ертегі кейіпкерлерінің бейнесіне еніп, берілген тапсырмаларды шешеді. Нәтижесінде: мазмұнды ойын, бала меркелері ұйымдастырылады, балалар ертегілерді кейіптендіре біледі. Су асты әлеміне ойын -саяхаттары ойналады. Балалар «Театр» сөжеттік- рольдік ойындар ойнауға үйренеді.

Шығармашылық

Әдетте қатысушыларда ортақ іс - әрекеттерінің дайындалған құрылымы болмайды. Бұл балалардың үлгілер мен пішімдер жасау, әңгімелер құрастыру, тақпақтар, ойдан шығарылған кейіпкерлері бар әңгімелер. Нәтижесінде балалар музыкалық ертегі қою, үстелүсті театры арқылы әңгімелер ойлап табу, кейіпкерлер дайындау, ата -аналар мен балаларға қойылым көрсету мен сахналастырылған, суреттелген диафильмдердің фильмотекасын жасау, альбом дизайны көрмесі. Шығармашылық жобаларда табиғи және құнсыз материалдарды пайдаланған жөн.

Фантастикалық жоба

Таныс әңгімелер мен ертегілер, мультфильмдерді мазмұнына қарай отырып, және балалардың өз шығармашылығы мен қиялынан «Болашақтың қаласы», «Келімсектер жерде», «Суперробот», «Бэтман» сияқты жобалар құру.

Жобаға қойылатын негізгі талаптар:

- Шешімін іздейтін мәселенің болуы, жоба бұл байсалды ойын, баланың дербестігі және ата-ана мен баланың ортақ шығармашылығы;
- Білімді қолданыста пайдалану үшін мектеп жасына дейінгі балалармен өз ықыластарымен ұсынылған кішігірім жобалар алу қажет, сонымен қатар 3 нәрсеге көңіл аудару қажет: Мектепке дейінгі баланың қызығушылығы, оның белсенділігі және оның дербестігі.

Жобада тәрбиеші қызметінің сипаты:

Тәрбиеші баланың серіктесі әрі оның өзін - өзі дамытудағы көмекшісі болып табылады. Тәрбиеші - жобаның негігі жетекшісі, әрі мәселені шешудегі баламалар тобы мен жеке баламалардың жігер үйлестірушісі. Тәрбиеші жоба кезінде сырттай бақылайды, кеңесші әрі сарапшысы бола отырып, аз айтып, балалармен көп ізденеді. Ақпарат көздерін тауып, ұсыныстар жасап отырады және жасалған жұмыстардың нәтижелерін бағдарлай біледі.

Педагогтың жобалау құзыреттілігіне мыналар жатады:

- Педагог жұмыстарының нәтижелерін жобалай білу
- Педагогикалық ықпал етудің жолдарын жоспарлау
- Тәрбие мен оқытуда кездесетін қиыншылықтардың нәтижелерін болжау
- Нақты педагогикалық тапсырмаларды бөліп көрсету, оларды шешу шарттарын анықтау
- Балалардың әртүрлі іс-әрекеттерін басқару жұмыстарының әдістері мен ұйымдастыру түрлерін, құралдарын таңдай білу.

Қорытындылай келе жобалау әдісі арқылы төмендегідей нәтижеге қол жеткізуге болады:

- Педагогтардың ақпараттық коммуникациялық технологиялар туралы білімдері анықталады
- Балаларды, ата-аналар мен мұғалімдерді кешенді сүйемелдеу қалыптары дайындалады
- Әрбір педагог жеке кішігірім жобалар жасап, ақпараттық коммуникациялық технологиялар пайдалану сабақтарының конспектілері дайындалады
- Балабақшада даму ортасы жетіледі және кеңестер өткізіліп, педагогтарға практикалық кеңестер, ал ата -аналарға жобаны жүзеге асыру бойынша кеңестер беріледі.

*Назарларыңызға
рахмет!*

