Бекітемін
ЖШС «Асылым777» «Асылым2» балабақша
Меңгерушісі _____ Гибадуллина А.К.

2026-2027 оқу жылындағы әдістемелік кеңес жоспары

Әдістемелік кеңестің мақсаты – мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің кәсіби тәжірибесін жетілдіру, балалардың жеке ерекшеліктері мен қажеттіліктерін ескере отырып тәрбие-білім беру үдерісінің сапасын арттыру, тиімді педагогикалық тәжірибені жинақтау және тарату.

№	Тақырыптары	Мерзімі	Жауапты
1	**Педагогикалық қызмет барысында тәрбиеленушілерге жүйелі білім беру** 1. Педагогикалық үдерісті жаңа оқу жылына дайындау, педагогтардың құжаттарын цифрлық форматта толтыру: • перспективалық жоспар, циклограмма, мониторинг; • өзіндік білім көтеру тақырыптары мен жоспарын талқылау; • электронды портфолио жинақтау. 2. Өзара ҰІӘ-ге қатысу, тәжірибе алмасу – педагогтың кәсіби өсуінің факторы. 3. Жаңадан келген балалардың бейімделуін онлайн және оффлайн әдістермен ұйымдастыру. 4. Ата-аналармен цифрлық байланыс (чат-боттар, мобильді қосымшалар). 5. Мектепке дейінгі мекемеде жасанды интеллект технологияларын қолдану жолдары. 6. Ағымдағы мәселелер.	**Қыркүйек**	Әдіскер, тәрбиешілер, музыка жетекшісі
2	**«Зерттеуші бала: танымдық белсенділікті дамыту ортасын ұйымдастыру» Мақсаты:** Балалардың сұрақ қою, бақылау, тәжірибе жасау, салыстыру және қорытынды шығару дағдыларын дамытуға бағытталған педагогикалық ортаны жетілдіру. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Балалардың зерттеушілік белсенділігін арттыратын әдіс-тәсілдер. 3. STEAM элементтерін күнделікті іс-әрекетке кіріктіру. 4. Қарапайым тәжірибелер мен зерттеу тапсырмаларын ұйымдастыру. 5. Педагогтердің тәжірибелік жұмыстары мен авторлық идеяларын таныстыру. 6. Ағымдағы мәселелер.	**Қазан**	Әдіскер, шығармашылық топ, тәрбиешілер
3	**«Ұлттық құндылық – тәрбие негізі: дәстүрден заманауи тәжірибеге»** **Мақсаты:** Ұлттық мәдениет, салт-дәстүр, ұлттық ойындар мен өнерді балалардың жас ерекшелігіне сай тәрбие-білім беру үдерісіне тиімді кіріктіру. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Ұлттық ойындарды ұйымдастырылған іс-әрекетке кіріктіру тәжірибесі. 3. Асық, бестемше және басқа ұлттық ойындардың тәрбиелік мүмкіндіктері.	**Қараша**	Әдіскер, тәрбиешілер, музыка жетекшісі

Scanned with CamScanner

	4. Ұлттық құндылықтарды отбасымен бірлескен жұмыстар арқылы насихаттау. 5. **«Әжелер мектебі», «Аналар мектебі», «Әкелер мектебі»** бағытындағы жұмыстарды талдау. 6. I жартыжылдықтағы балалардың негізгі даму көрсеткіштеріне талдау.		
4	**«Баланың әл-ауқаты: денсаулық, қауіпсіздік және экологиялық мәдениет» Мақсаты:** Балалардың денсаулығын нығайту, қауіпсіз мінез-құлық және экологиялық мәдениет дағдыларын қалыптастырудағы педагогикалық жұмыстың нәтижелілігін арттыру. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Балалардың денсаулығын нығайту және салауатты өмір салтын қалыптастыру жұмыстарының нәтижесі. 3. Қауіпсіз мінез-құлық дағдыларын қалыптастырудың тиімді әдістері. 4. **«Жасыл балабақша»** жобасының жүзеге асырылу барысы. 5. Экологиялық тәжірибелер мен табиғатты бақылау жұмыстарын талдау. 6. Ата-аналармен денсаулық және экологиялық тәрбие бағытындағы бірлескен жұмыстар. 7. Ағымдағы мәселелер.	**Желтоқсан**	Әдіскер, медбике, тәрбиешілер
5	**«Тәжірибе. Нәтиже. Даму: педагогтің кәсіби қоржыны» Мақсаты:** Оқу жылы бойы жүргізілген әдістемелік жұмыстардың нәтижесін қорытындылау, тиімді педагогикалық тәжірибені анықтау және келесі оқу жылына даму бағыттарын белгілеу. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Педагогтердің жылдық шығармашылық және әдістемелік жұмыстарының қорытындысы. 3. Балалардың жыл соңындағы даму көрсеткіштеріне талдау. 4. Озық педагогикалық тәжірибелер мен авторлық әзірлемелерді таныстыру. 5. Педагогтердің кәсіби жетістіктерін саралау. 6. Жас мамандар мен тәлімгерлер жұмысының айқындау	**Қаңтар**	Әдіскер, тәрбиешілер, музыка жетекшісі
6	**"Балабақшадағы оқу-тәрбие процесінде цифрлық және интерактивті технологияларды енгізу" Мақсаты:** педагогикалық ұжымның жұмысындағы жетістіктер мен кемшіліктерді анықтап, оларды түзету жолдарын цифрлық құралдар арқылы белгілеу. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімі туралы. 2. Педагогтардың шығармашылық тақырыптары бойынша цифрлық жобалар таныстыруы. 3. Ата-ана мен бөбекжай арасындағы қарым-қатынасты онлайн платформалар арқылы нығайту.	**Ақпан**	Әдіскер, тәрбиешілер
7	**«Баланың тілдік құзыреттілігін дамыту: тиімді әдістер мен**	**Наурыз**	Әдіскер,

Scanned with CamScanner

	заманауи тәсілдер» **Мақсаты:** Балалардың сөздік қорын молайту, байланыстырып сөйлеу және өз ойын еркін жеткізу дағдыларын қалыптастыру. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Балалардың сөздік қорын молайтуға арналған әдістер. 3. Сұрақ-жауап, әңгімелесу және диалогтік сөйлеуді дамыту. 4. Ертегі, көркем әдебиет және шығармашылық тапсырмаларды тиімді пайдалану. 5. Тілдік ортаны ұйымдастыру және күнделікті қарым-қатынаста сөйлеуді қолдау. 6. Балалардың тілдік даму көрсеткіштеріне талдау.		тәрбиешілер, музыка жетекшісі
8	**«Шығармашыл бала – заманауи білім берудің негізі»** **Мақсаты:** Балалардың шығармашылық қабілетін, қиялын, еркін ойлауын дамытуға бағытталған тиімді әдіс-тәсілдерді қолдану. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Балалардың шығармашылық қабілетін дамытудың тиімді әдіс-тәсілдері. 3. Сурет салу, мүсіндеу, құрастыру және шығармашылық ойындарды ұйымдастыру. 4. Баланың еркін таңдауына және өз идеясын жүзеге асыруына жағдай жасау. 5. Педагогтердің шығармашылық жұмыстарын және авторлық идеяларын таныстыру. 6. Ағымдағы мәселелер.	**Сәуір**	Әдіскер, тәрбиешілер, музыка жетекшісі
9	**«Ойын арқылы оқыту: баланың белсенділігін арттырудың тиімді жолдары»** **Мақсаты:** Ойын технологиялары арқылы балалардың танымдық, коммуникативтік және әлеуметтік дағдыларын дамыту. 1. Өткен әдістемелік кеңестің шешімдерінің орындалуы. 2. Дидактикалық және қимылды ойындарды оқу-тәрбие үдерісінде тиімді пайдалану. 3. Сюжеттік-рөлдік ойындардың тәрбиелік мүмкіндіктері. 4. Баланың жас ерекшелігіне сәйкес ойын ортасын ұйымдастыру. 5. Ойын арқылы тілдік, математикалық және танымдық дағдыларды бекіту. 6. Педагогтердің тәжірибе алмасуы.	**Мамыр**	Әдіскер, тәрбиешілер

Scanned with CamScanner

ЖШС «Асылым777» «Асылым2» балабақшасы

БАЯНДАМА

«STEAM элементтерін күнделікті іс-әрекетке кіріктіру»

Дайындаган: Дибадулина А.К

Лауазымы: мектепүлі

2026–2027 оқу жылы

Scanned with CamScanner

Кіріспе

Қазіргі мектепке дейінгі білім беру жүйесінде баланың тек дайын білімді қабылдауы емес, өздігінен ойлануы, зерттеуі, тәжірибе жасауы, мәселені шешуі және шығармашылықпен әрекет етуі маңызды. Осы міндеттерді жүзеге асырудың тиімді бағыттарының бірі – STEAM тәсілін оқу-тәрбие үдерісіне енгізу.

STEAM – Science (жаратылыстану ғылымдары), Technology (технология), Engineering (инженерия), Art (өнер) және Mathematics (математика) бағыттарын өзара байланыстыра отырып оқыту тәсілі. Мектепке дейінгі жаста STEAM күрделі теория ретінде емес, баланың күнделікті ойын, бақылау, құрастыру, тәжірибе және шығармашылық әрекеті арқылы жүзеге асырылады.

Негізгі мақсат – баланың табиғи қызығушылығын қолдап, әртүрлі әрекеттерді біріктіру арқылы танымдық белсенділігін, шығармашылығын, логикалық ойлауын және мәселені шешу дағдыларын дамыту.

1. STEAM тәсілінің мектепке дейінгі жастағы маңызы

Мектепке дейінгі бала қоршаған ортаны ойын және практикалық әрекет арқылы таниды. Ол бір затты ұстап көру, құрастыру, бұзу, қайта жасау, салыстыру және тәжірибе жүргізу арқылы үйренеді. Сондықтан STEAM элементтері баланың табиғи танымдық әрекетіне өте жақын.

STEAM тапсырмалары баланы дайын үлгі бойынша ғана жұмыс істеуге емес, өз шешімін іздеуге бағыттайды. Мысалы, «Қалай биік мұнара құрастырамыз?», «Қай материалдан көпір мықты болады?», «Суды қалай бір ыдыстан екіншісіне төкпей жеткізуге болады?» деген тапсырмалар баланың ойлануына және бірнеше нұсқаны сынап көруіне мүмкіндік береді.

2. STEAM бағыттарының мазмұны

• Science – табиғат құбылыстарын бақылау, өсімдіктер мен жануарларды зерттеу, су, ауа, жарық, көлеңке, мұз және басқа да қарапайым құбылыстарға тәжірибе жасау.

• Technology – қарапайым құралдарды пайдалану, ақпаратты сурет, сызба немесе цифрлық құралдар арқылы қабылдау, белгілі бір әрекетті орындау ретін түсіну.

• Engineering – құрастыру, модель жасау, құрылымды жоспарлау, оның беріктігін сынау және қажет болса қайта өзгерту.

Scanned with CamScanner

• Art = сурет салу, безендіру, түстерді таңдау, мүсіндеу, шығармашылық модельдер жасау арқылы баланың қиялын дамыту.

• Mathematics – санау, өлшеу, салыстыру, пішіндерді ажырату, көлем мен ұзындықты анықтау, реттеу және қарапайым есептерді әрекет арқылы шешу.

3. STEAM элементтерін күнделікті іс-әрекетке кіріктіру

STEAM-ды тек арнайы ұйымдастырылған оқу қызметінде ғана емес, балабақшаның күнделікті режимдік және ойын әрекеттерінің барлығына енгізуге болады. Ең маңыздысы – баланың алдында нақты міндет немесе қызықты мәселе қойылып, оны өз әрекеті арқылы шешуіне жағдай жасау.

Ойын кезінде.

Құрылыс блоктарынан үй, көпір, жол немесе мұнара құрастыру; құрылыстың биіктігін, ұзындығын салыстыру; қандай құрылымның берік екенін анықтау.

Серуен кезінде.

Жапырақтарды түсі, көлемі, пішіні бойынша салыстыру; көлеңкенің өзгеруін бақылау; табиғи материалдардан қарапайым композиция немесе құрылым жасау.

Табиғат бұрышында.

Өсімдіктің өсуін бақылау; суару қажеттілігін анықтау; тұқымның өнуін бақылау; бақылау нәтижесін сурет арқылы белгілеу.

Шығармашылық әрекетте.

Қайта өңделетін материалдардан ойыншық немесе макет жасау; белгілі бір пішіндерден бейне құрастыру; түстерді араластырып жаңа түс алу.

Математика элементтері арқылы.

Заттарды санау, топтау, ұзындығын өлшеу, пішіндерді салыстыру, үлкен-кіші, ұзын-қысқа, ауыр-жеңіл ұғымдарын тәжірибе арқылы бекіту.

Күнделікті тұрмыстық әрекетте.

Суды өлшеп құю, заттарды ретімен орналастыру, ыдыстарды көлемі бойынша салыстыру, қарапайым себеп-салдарды байқау.

4. Қарапайым STEAM тапсырмалары

Мектепке дейінгі балаларға арналған тапсырмалар қысқа, түсінікті және қауіпсіз болуы керек. Тапсырманың бір ғана дұрыс жауабы болмауы да маңызды, себебі әр бала өз шешімін ұсынуы мүмкін.

Scanned with CamScanner

• «Ең мықты көпір» – қағаз, таяқша немесе текше арқылы көпір құрастырып, оның үстіне белгілі бір затты орналастырып көру.

• «Мұнараны биік тұрғыз» – әртүрлі құрылыс материалдарынан мұнара жасап, оның биіктігін салыстыру.

• «Суды төкпей жеткіз» – әртүрлі ыдыстар мен құралдарды пайдаланып, суды бір жерден екінші жерге тасымалдаудың жолын табу.

• «Қайық жасайық» – қағаз немесе жеңіл материалдан қайық жасап, оның суда жүзуін тексеру.

• «Түстер зертханасы» – негізгі түстерді араластырып, жаңа түстерді алу және нәтижені салыстыру.

• «Жаңбыр қалай жауады?» – су айналымын қарапайым тәжірибе, сурет немесе модель арқылы түсіндіру.

• «Құпия пішіндер» – геометриялық пішіндерден үй, көлік, жануар немесе басқа бейне құрастыру.

5. STEAM тапсырмасын ұйымдастырудың кезеңдері

1-кезең. Қызығушылық ояту.

Балаларға проблемалық жағдай немесе қызықты сұрақ ұсынылады.

2-кезең. Ойлану және болжам жасау.

Балалар өз ойларын айтады, қандай шешім болуы мүмкін екенін болжайды.

3-кезең. Жоспарлау.

Қандай материалдар қажет екенін және жұмысты қалай орындауға болатынын анықтайды.

4-кезең. Құрастыру немесе тәжірибе жасау.

Балалар өз идеяларын іс жүзінде орындап көреді.

5-кезең. Сынау және өзгерту.

Нәтижені тексеріп, қажет болса құрылымын немесе тәсілін өзгертеді.

6-кезең. Қорытындылау.

Балалар өз нәтижесін көрсетіп, не болғанын және нені өзгерткенін түсіндіреді.

Scanned with CamScanner

6. Педагогтің ролі

STEAM тәсілінде педагог дайын жауап беруші емес, баланың ізденісіне бағыт беруші болуы қажет. Педагог баланың идеясын тыңдап, оны қолдап, ойлануға жетелейтін сұрақтар қояды.

Мысалы: «Қалай ойлайсың?», «Басқаша жасап көрсек ше?», «Қай материал тиімді болуы мүмкін?», «Неге бұл жолы құлап қалды?», «Қалай мықтырақ жасауға болады?» деген сұрақтар баланың зерттеушілік ойлауын дамытады.

Баланың алғашқы әрекеті сәтсіз болған жағдайда оны қателік ретінде ғана емес, жаңа шешім іздеуге мүмкіндік ретінде қарастыру маңызды. Бұл баланың табандылығын, сенімділігін және шығармашылық қабілетін қалыптастырады.

7. Қауіпсіздік ережелері

STEAM тапсырмалары міндетті түрде балалардың жас ерекшелігі мен қауіпсіздік талаптарына сай ұйымдастырылады. Педагог тәжірибе алдында құралдарды дұрыс қолдануды түсіндіреді және бүкіл жұмыс барысында бақылау жасайды.

- ұсақ немесе қауіпті заттарды балалардың жасына сәйкес таңдау;
- өткір, сынғыш және электр құралдарын балаларға бақылаусыз бермеу;
- тәжірибеге қолданылатын материалдардың қауіпсіздігін алдын ала тексеру;
- жұмыс аяқталған соң құралдарды жинау және қолды жуу;
- балалардың бір-бірінің әрекетіне кедергі келтірмеуін қадағалау.

8. Күтілетін нәтижелер

STEAM элементтерін күнделікті іс-әрекетке жүйелі кіріктіру нәтижесінде балаларда:

- танымдық қызығушылық пен белсенділік;
- логикалық және сыни ойлау;
- қарапайым мәселені шешу қабілеті;
- зерттеу, бақылау және тәжірибе жасау дағдылары;
- құрастыру және модельдеу қабілеті;
- математикалық түсініктер;
- шығармашылық қиял;
- топпен жұмыс жасау және өз ойын түсіндіру дағдылары дамиды.

Scanned with CamScanner

Қорытынды

STEAM элементтерін балабақшаның күнделікті іс-әрекетіне кіріктіру – баланың білімді дайын күйінде қабылдауынан гөрі, оны өз әрекеті арқылы меңгеруіне мүмкіндік беретін тиімді тәсіл. Ойын, серуен, табиғатты бақылау, құрастыру, шығармашылық жұмыс және қарапайым тәжірибелердің барлығы STEAM элементтерімен байланыса алады.

«Айбөпе» балабақшасында педагогтер STEAM тәсілдерін жүйелі қолдану арқылы балаларға өз идеясын ұсынуға, тәжірибе жасауға, қателесіп қайта көруге және нәтижесін бағалауға мүмкіндік бере алады. Ең бастысы – баланың «Неге?», «Қалай?», «Не болады?» деген сұрақтарына қызығушылықпен жауап іздеуіне жағдай жасау.

STEAM – жеке сабақ емес, баланың күнделікті әрекетін зерттеу, шығармашылық және практикалық тәжірибемен байланыстыратын тәсіл. Сондықтан оны күнделікті өмірге дұрыс кіріктіру баланың жан-жақты дамуына қолайлы орта қалыптастырады.

Ұсыныстар

• Әр топта жас ерекшелігіне сай STEAM материалдары жинақталған шағын ортаны ұйымдастыру.

• Күнделікті іс-әрекетте кемінде бір зерттеу немесе құрастыру тапсырмасын қолдану.

• Қарапайым тәжірибелер мен бақылауларды табиғат, ойын және шығармашылық әрекеттермен байланыстыру.

• Педагогтер арасында тиімді STEAM тапсырмаларымен және авторлық идеялармен тәжірибе алмасу.

• Балалардың жасаған жұмыстарын көрмеге немесе шағын жоба бұрышына орналастырып, олардың нәтижесін таныстыру.

Scanned with CamScanner