

**"ТҰҒЫР" біліктілікті  
арттыру орталығы**

**"Центр повышения  
квалификации "ТҰҒЫР"**

**«Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолдану арқылы кәсіби  
құзыреттілікті дамыту»**

логопедтерге арналған біліктілікті арттыру курсының  
**БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫ**

**Сағат саны: 80 ак.сағ.**

**Қордай 2026**

## 1. Жалпы ережелер

Осы «Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолдану арқылы кәсіби құзыреттілікті дамыту» тақырыбындағы педагогтердің біліктілігін арттыру бағдарламасы (бұдан әрі – Бағдарлама) Қазақстан Республикасының қолданыстағы нормативтік-құқықтық актілеріне сәйкес әзірленді.

Бағдарлама Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2020 жылғы 4 мамырдағы №175 бұйрығының талаптарын, білім беру саласындағы қолданыстағы мемлекеттік стандарттардың ережелерін және Қазақстан Республикасында білім беруді дамытудың 2023–2029 жылдарға арналған тұжырымдамасын басшылыққа алады, сондай-ақ осы бағдарлама әзірлеу барысында келесі нормативтік құжаттарға талдау жасалды:

- «Білім туралы» Қазақстан Республикасының Заңы;
- Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің №175 бұйрығы;
- Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2022 жылғы №4 бұйрығы (ерекше білім беру қажеттіліктерін бағалау қағидалары).

Аталған нормативтік-құқықтық актілерді талдау нәтижесінде келесі негізгі бағыттар айқындалды:

- білім беру үдерісін ұйымдастыруда баланың жеке ерекшеліктерін, оның ішінде сөйлеу тілінің даму деңгейін ескеру қажеттілігі;
- ерекше білім беру қажеттіліктері бар балалармен жұмыс барысында вариативті, икемді және баланың белсенді қатысуына бағытталған педагогикалық тәсілдерді қолдану маңыздылығы;
- педагогтердің кәсіби құзыреттерін дамытуда практикаға бағдарланған, тиімді әдістер мен технологияларды меңгеру қажеттілігі;
- логопедиялық көмекті ұйымдастыруда нәтижеге бағытталған және жүйелі тәсілді қолдану қажеттілігі.

№175 бұйрық талаптарына сәйкес бағдарлама құрылымы, мазмұны, оқу нәтижелері мен бағалау жүйесі құзыреттілікке бағытталған тәсіл негізінде әзірленді.

№4 бұйрық талаптары негізінде бағдарлама мазмұнында сөйлеу тілінде бұзылыстары бар балалардың жеке ерекшеліктерін ескере отырып, түзете-дамыту жұмысының мазмұнын бейімдеу және оқыту үдерісін жекелендіру қағидастары қарастырылды.

Осылайша жүргізілген талдау нәтижелері бағдарлама мазмұнын анықтауда негізге алынып, логопедтердің ойын технологияларын педагогикалық құрал ретінде жүйелі, мақсатты және тиімді қолдану арқылы кәсіби құзыреттерін дамытуға бағытталған.

Қазіргі уақытта балалармен логопедиялық сабақтарды ұйымдастыруда оқу мазмұнын баланың жас және жеке ерекшеліктерін ескере отырып ұсынудың маңызы артып отыр. Осы тұрғыда ойын технологиялары логопедиялық сабақтың мазмұнын байытып, баланың сабаққа қызығушылығын арттыруға және белсенді қатысуына мүмкіндік береді.

Ойын баланың жетекші әрекеті ретінде оқу материалын жеңіл қабылдауға, қарым-қатынасқа түсуге және логопедиялық сабақта жағымды оқу ортасын қалыптастыруға ықпал етеді. Сондықтан ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде мақсатты қолдану логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыруға бағытталған.

Аталған Бағдарлама логопедтердің логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану бойынша кәсіби құзыреттерін арттыруға бағытталған. Бағдарлама мазмұны теориялық білім мен практикалық әрекеттің үйлесімін қамтамасыз ете отырып, логопедтердің кәсіби қызметінде қолдануға болатын нақты және қолжетімді әдістерді қамтиды.

Бағдарлама балалармен логопедиялық сабақтарды ұйымдастыруда ойын технологияларын тиімді қолдануға, сабақ құрылымын әртараптандыруға және логопедтің кәсіби тәжірибесін жетілдіруге бағытталған.

### **Бағдарламаның өзектілігі**

Қазіргі таңда білім беру жүйесінде ерекше білім беру қажеттіліктері бар балалар санының артуы логопедиялық көмектің сапасына жаңа талаптар қояды. Сөйлеу тілінің бұзылыстары бар балалармен жүргізілетін түзете-дамыту жұмыстарының тиімділігі қолданылатын педагогикалық тәсілдердің сапасына, олардың баланың жас және жеке ерекшеліктеріне сәйкестігіне тікелей байланысты.

Осы тұрғыда логопедиялық сабақтарды ұйымдастыруда оқу үдерісінің тиімділігін арттыруға бағытталған қолжетімді, практикалық және баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ететін педагогикалық тәсілдерге сұраныс артып отыр. Логопедиялық сабақта баланың қызығушылығын сақтау, оның оқу әрекетіне еркін қатысуына жағдай жасау және оқу мазмұнын жеңіл қабылдауын қамтамасыз ету логопедтің кәсіби қызметіндегі негізгі міндеттердің бірі болып табылады.

Ойын технологиялары баланың жетекші әрекеті ретінде оның табиғи қажеттіліктеріне сәйкес келеді және оқу үдерісін ұйымдастырудың тиімді құралы болып табылады. Ойын арқылы ұйымдастырылған логопедиялық сабақтар баланың сөйлеу белсенділігін арттыруға, коммуникативтік дағдыларын дамытуға, эмоционалдық жайлылықты қамтамасыз етуге және оқу мотивациясын қолдауға мүмкіндік береді. Бұл өз кезегінде логопедиялық жұмыстың нәтижелілігін арттыруға ықпал етеді.

Сонымен қатар жүргізілген талдаулар мен практикалық тәжірибе көрсеткендей, логопедтердің басым бөлігі ойын элементтерін сабақ барысында қолданғанымен, оларды жүйелі педагогикалық технология ретінде мақсатты жоспарлау, сабақ құрылымына кіріктіру және нәтижеге бағытталған түрде қолдану дағдылары жеткілікті деңгейде қалыптаспаған. Көп жағдайда ойын тапсырмалары эпизодтық сипатта қолданылып, логопедиялық жұмыстың тұтас жүйесіне біріктірілмейді.

Жүргізілген сауалнама нәтижелері педагогтердің кәсіби қажеттіліктерін нақтылай түседі: педагогтердің едәуір бөлігі ойын технологияларын қолданудың

әдістемелік жүйесін меңгеруге, сабақ құрылымына тиімді енгізуге және дайын практикалық құралдарға сұраныс білдіреді. Бұл логопедтердің кәсіби дамуында нақты практикалық бағыттағы бағдарламалардың қажеттілігін айқындайды.

Қазақстан Республикасының білім беру саясаты контекстінде педагогтердің кәсіби құзыреттерін дамыту, оқыту үдерісін баланың жеке ерекшеліктеріне бейімдеу және белсенді оқыту әдістерін енгізу басым бағыттардың бірі болып табылады. Осыған байланысты логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде жүйелі қолдану аталған мемлекеттік басымдықтармен толық сәйкес келеді.

Аталған Бағдарлама логопедтердің кәсіби тәжірибесін қолдауға және жетілдіруге бағытталған. Бағдарлама мазмұны логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың теориялық негіздері мен практикалық тетіктерін біріктіре отырып, оларды күнделікті кәсіби қызметте тиімді қолдануға мүмкіндік береді.

Бағдарлама логопедиялық сабақтарды ұйымдастыруда ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде саналы, жүйелі және мақсатты қолдануға, баланың сабақтағы белсенділігін арттыруға, сөйлеу белсенділігін қолдауға және логопедтің кәсіби құзыреттерін кешенді дамытуға бағытталған.

### **Жалпыұлттық басымдықтармен және әлемдік үрдістермен байланысы**

Ұсынылып отырған «Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолдану арқылы кәсіби құзыреттілікті дамыту» тақырыбындағы бағдарлама Қазақстан Республикасының білім беру жүйесін дамытудың жалпыұлттық басымдықтарымен және әлемдік білім беру үрдістерімен өзара байланыста әзірленді.

Қазақстан Республикасында білім беру сапасын арттыру, педагогтердің кәсіби құзыреттерін үздіксіз дамыту және оқыту үдерісін баланың жеке ерекшеліктерін ескере отырып ұйымдастыру мемлекеттік білім беру саясатының маңызды бағыттарының бірі болып табылады. Осы тұрғыда логопедиялық сабақта қолданылатын педагогикалық тәсілдерді жетілдіру, соның ішінде ойын технологияларын мақсатты пайдалану, білім беру жүйесінің басым міндеттерімен сәйкес келеді.

Бағдарлама мазмұны Қазақстан Республикасында білім беруді дамытудың 2023–2029 жылдарға арналған тұжырымдамасында айқындалған педагогтердің кәсіби шеберлігін арттыру, оқыту мазмұнын жаңарту және білім беру үдерісін баланың қызығушылығы мен белсенділігіне бағыттау қағидаттарын іске асыруға бағытталған.

Мемлекеттік жалпыға міндетті білім беру стандарттарында баланың коммуникативтік, әлеуметтік және танымдық дағдыларын дамытуға ерекше мән беріледі. Ойын технологиялары логопедиялық сабақта осы дағдыларды қолдауға, оқу мазмұнын баланың жас және жеке ерекшеліктеріне сәйкес ұсынуға мүмкіндік береді. Бұл бағдарламаның ұлттық білім беру талаптарымен үйлесімділігін көрсетеді.

Әлемдік білім беру үрдістері контекстінде ойынға негізделген оқыту балалардың белсенді қатысуын арттыруға, оқу үдерісін қолжетімді және түсінікті етуге бағытталған тиімді педагогикалық тәсіл ретінде кеңінен қолданылып келеді. Халықаралық тәжірибеде ойын технологиялары баланың оқу мотивациясын қолдаудың, коммуникативтік дағдыларын дамытудың және жағымды оқу ортасын қалыптастырудың маңызды құралы ретінде қарастырылады.

Осылайша, ұсынылып отырған бағдарлама ұлттық білім беру басымдықтарына сәйкес келеді, сонымен қатар әлемдік білім беру тәжірибесінде кеңінен қолданылатын ойынға негізделген оқыту қағидаттарын логопедиялық сабақта қолдануға бағытталған. Бағдарлама логопедтердің кәсіби қызметін қолдауға, сабақтарды тиімді ұйымдастыруға және білім беру үдерісінің сапасын арттыруға ықпал етеді.

## 2. Глоссарий

**Ойын технологиялары** – оқу үдерісінде баланың белсенді қатысуын қамтамасыз етуге бағытталған, ойын элементтерін мақсатты түрде қолдануға негізделген педагогикалық тәсілдер жиынтығы.

**Логопедиялық сабақ** – баланың сөйлеу және коммуникативтік дағдыларын дамытуға бағытталған, педагогикалық тұрғыда ұйымдастырылатын оқу қызметі.

**Педагогикалық тәсіл** – оқу мақсаттарына қол жеткізу үшін қолданылатын педагогтің кәсіби әрекетін ұйымдастыру жолдары мен әдістері.

**Ойынға негізделген оқыту** – оқу мазмұнын ойын әрекеті арқылы ұсынуға және баланың қызығушылығы мен белсенділігін арттыруға бағытталған педагогикалық амал.

**Сөйлеу белсенділігі** – баланың сөйлеу әрекетіне қатысуға, қарым-қатынас орнатуға деген ықыласы мен белсенділік деңгейі.

**Коммуникативтік дағдылар** – қарым-қатынас барысында өз ойын білдіру, сұрақ қою, жауап беру және өзара әрекеттесу қабілеттері.

**Дидактикалық ойын** – нақты оқу мақсатына бағытталған, баланың білім мен дағдыларды ойын арқылы меңгеруіне мүмкіндік беретін педагогикалық ойын түрі.

**Оқу мотивациясы** – баланың логопедиялық сабаққа қызығушылығы мен оқу әрекетіне қатысуға деген ішкі ынтасы.

**Оқу ортасы** – логопедиялық сабақ барысында баланың белсенді әрекетіне, қарым-қатынасқа және оқу материалын меңгеруге қолайлы жағдайлар жиынтығы.

**Педагогикалық өзара әрекет** – логопед пен бала арасындағы мақсатты, ұйымдастырылған және қолдаушы қарым-қатынас.

**Сабақ құрылымы** – логопедиялық сабақтың кезеңдерінің (бастау, негізгі бөлім, қорытынды) логикалық ретпен ұйымдастырылуы.

**Практикаға бағдарланған оқыту** – алынған білім мен дағдыларды педагогтің күнделікті кәсіби қызметінде қолдануға бағытталған оқыту тәсілі.

**Жеке ерекшеліктерді ескеру** – баланың жасына, қызығушылығына, мүмкіндіктеріне сәйкес оқу мазмұнын бейімдеу.

**Белсенді оқыту әдістері** – баланың сабақтағы белсенді қатысуын арттыруға бағытталған педагогикалық әдістер мен амалдар.

**Педагогикалық қолдау** – баланың оқу әрекетіне қатысуын жеңілдетуге және жағымды оқу ортасын қалыптастыруға бағытталған педагогтің көмегі.

**Оқу тапсырмасы** – логопедиялық сабақ барысында баланың оқу мақсатына жетуіне бағытталған практикалық әрекет.

**Педагогикалық рефлексия** – педагогтің өз кәсіби қызметін, қолданған тәсілдерінің тиімділігін талдауы және жетілдіру жолдарын айқындауы.

**Кәсіби құзыреттер** – логопедтің логопедиялық сабақтарды ұйымдастыруға қажетті білімдерінің, дағдылары мен тәжірибесінің жиынтығы.

### **3. Бағдарламаның тақырыптық бағыты**

**«Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолдану арқылы кәсіби құзыреттілікті дамыту»** тақырыбындағы бағдарлама логопедтердің кәсіби қызметін қолдауға және логопедиялық сабақтарды ұйымдастыруда ойын технологияларын тиімді қолдану дағдыларын жетілдіруге бағытталған.

Бағдарламаның тақырыптық бағыты логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолдану мәселелерін қамтиды. Бағдарламада сабақтың құрылымын жоспарлау, ойын элементтерін оқу мазмұнымен үйлестіру, баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ету және жағымды оқу ортасын қалыптастыру мәселелеріне басымдық беріледі.

Бағдарлама теория мен практиканың өзара байланысына негізделген. Теориялық материалдар ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы рөлін түсіндіруге бағытталса, практикалық бөлімде логопедтердің күнделікті жұмысында қолдануға болатын нақты ойын тәсілдері мен әдістері қарастырылады.

Бағдарламаның маңызды бағыттарының бірі – логопедиялық сабақта баланың қызығушылығын арттыру және сөйлеу белсенділігін қолдау. Осы мақсатта ойын технологиялары сабақтың әр кезеңінде қолданылатын педагогикалық құрал ретінде қарастырылады.

Бағдарлама логопедиялық сабақ барысында кездесетін типтік педагогикалық жағдаяттарды талдауға, ойын технологияларын таңдау және қолдану кезінде педагогикалық шешімдер қабылдауға мүмкіндік береді. Бұл логопедтердің өз кәсіби тәжірибесін жүйелеуіне және сабақтардың сапасын арттыруына жағдай жасайды. Сонымен қатар бағдарламада логопедиялық сабақта қолдануға болатын дидактикалық ойындар, белсенді оқыту тәсілдері және сабақ құрылымын әртараптандыру жолдары қамтылады. Бұл тәсілдер баланың оқу үдерісіне белсенді қатысуына және логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыруға бағытталған.

Осылайша, бағдарламаның тақырыптық бағыты логопедиялық сабақтарды ойын технологиялары арқылы ұйымдастырудың педагогикалық тәсілдерін

менгеруге, логопедтің кәсіби құзыреттерін дамытуға және сабақтарды практикаға бағдарланған форматта жүргізуге бағытталған.

### **Білім беру жүйесінде баламалардың болуы/болмауын талдау**

Білім беру жүйесінде логопедтердің біліктілігін арттыруға бағытталған қолданыстағы бағдарламаларды талдау логопедиялық қызметті ұйымдастыруға арналған әртүрлі курстар мен оқу бағдарламаларының бар екенін көрсетеді. Аталған бағдарламалар логопедиялық жұмыстың жекелеген бағыттарын қамтығанымен, олардың мазмұны көбіне жалпы сипатта ұсынылып, нақты практикалық қолдану тетіктерін толық ашпайды.

Талдау нәтижелері көрсеткендей, қолданыстағы бағдарламалардың басым бөлігінде ойын элементтері логопедиялық сабақта қосымша құрал ретінде ғана қарастырылады. Ойын технологияларын сабақ құрылымына жүйелі енгізу, оларды педагогикалық тәсіл ретінде мақсатты жоспарлау және нәтижеге бағытталған түрде қолдану мәселелері жеткілікті деңгейде әдістемелік тұрғыда негізделмеген.

Сонымен қатар көптеген бағдарламаларда логопедиялық сабақта баланың белсенді қатысуын арттыру, оқу мотивациясын қолдау және оқу мазмұнын ойын арқылы тиімді ұсыну жолдары практикалық тұрғыда толық қамтылмайды. Ойын технологияларын қолдану көбіне жекелеген мысалдармен немесе ұсынымдармен шектеліп, тұтас педагогикалық жүйе ретінде ұсынылмайды.

Жүргізілген талдау логопедтердің кәсіби қызметінде маңызды болып табылатын келесі аспектілердің жеткіліксіз деңгейде қамтылатынын көрсетті:

- логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың нақты және жүйелі алгоритмдері;
- сабақтың әр кезеңінде ойын элементтерін мақсатқа сай және тиімді пайдалану тәсілдері;
- дидактикалық ойындарды оқу мақсаттарына сәйкес іріктеу және бейімдеу жолдары;
- ойын арқылы баланың сөйлеу белсенділігін, коммуникативтік дағдыларын дамыту тетіктері;
- қолданылған ойын тәсілдерінің тиімділігін бағалау және педагогикалық рефлексия жүргізу құралдары.

Сондай-ақ қолданыстағы бағдарламаларда логопедтің кәсіби тәжірибесін талдау, өз қызметін жетілдіруге бағытталған рефлексия және практикаға негізделген шешімдер қабылдау мәселелеріне жеткілікті назар аударылмайтыны анықталды.

Осыған байланысты ұсынылып отырған бағдарлама қолданыстағы баламалардан өзінің мазмұндық және әдістемелік ерекшеліктерімен айқын ажыратылады. Бағдарламада ойын технологиялары логопедиялық сабақта қосымша элемент ретінде емес, толыққанды педагогикалық тәсіл және жүйелі ұйымдастырылатын оқу құралы ретінде қарастырылады.

Бағдарламаның ерекшелігі:

- ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымымен (кіріспе, негізгі бөлім, қорытынды) тығыз байланыста қарастыру;
- теориялық негіздерді практикалық қолдану алгоритмдерімен ұштастыру;
- логопедтердің күнделікті жұмысында тікелей қолдануға болатын нақты ойын тәсілдері мен әдістемелік құралдарды ұсыну;
- баланың белсенді қатысуын, сөйлеу белсенділігін және оқу мотивациясын арттыруға бағытталған жүйелі тәсілді қалыптастыру.

Аталған бағдарлама қолданыстағы біліктілікті арттыру курстарын қайталамайды, керісінше оларды толықтырады және логопедиялық сабақтарды ұйымдастырудың практикаға бағдарланған, нәтижеге бағытталған моделін ұсынады. Бұл модель қазіргі білім беру талаптарына сәйкес келеді және логопедтердің кәсіби құзыреттерін кешенді дамытуға бағытталған.

#### **4. Бағдарламаның мақсаты, міндеттері және күтілетін нәтижелері**

**Бағдарламаның мақсаты** – логопедтердің логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолдану бойынша кәсіби құзыреттерін арттыру, сабақтарды ұйымдастырудың тиімді жолдарын меңгерту және балалардың сабаққа белсенді қатысуын қамтамасыз етуге бағытталған практикалық дағдыларын дамыту болып табылады.

Бағдарлама логопедтерге ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымына мақсатты түрде енгізуге, сабақ мазмұнын баланың қызығушылығы мен мүмкіндіктерін ескере отырып ұйымдастыруға және ойын арқылы оқу үдерісін жандандыруға мүмкіндік беретін педагогикалық тәсілдерді меңгеруге жағдай жасайды.

##### **Бағдарламаның міндеттері**

Бағдарламаны іске асыру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді:

- логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздерімен таныстыру;
- ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымына енгізудің қарапайым және тиімді жолдарын көрсету;
- дидактикалық және ойын тапсырмаларын сабақ мақсаттарына сәйкес іріктеу дағдыларын қалыптастыру;
- ойын арқылы баланың сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған педагогикалық тәсілдерді меңгерту;
- логопедиялық сабақта баланың қызығушылығын сақтау және белсенді қатысуын қамтамасыз ету жолдарын үйрету;
- логопедиялық сабақта қолданылатын ойын тәсілдерінің тиімділігін талдау және өз кәсіби тәжірибесінде қолдану білігін дамыту;

– логопедтердің ойын технологияларын қолдану бойынша кәсіби тәжірибесін жүйелеуге және жетілдіруге жағдай жасау.

### **Бағдарламаның күтілетін нәтижелері**

**Бағдарламаны меңгеру нәтижесінде тыңдаушылар төмендегідей оқу нәтижелеріне қол жеткізеді:**

#### **Біледі:**

- логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық мәнін және рөлін;
- ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымына енгізудің негізгі қағидаларын;
- дидактикалық және ойын тапсырмаларын сабақ мақсаттарына сәйкес іріктеу жолдарын;
- ойын арқылы баланың сөйлеу белсенділігін қолдаудың педагогикалық тәсілдерін;
- логопедиялық сабақта жағымды оқу ортасын қалыптастырудың маңызын.

#### **Істей алады:**

- логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде мақсатты қолдану;
- сабақтың әр кезеңінде ойын элементтерін тиімді жоспарлау және пайдалану;
- ойын арқылы баланың белсенді қатысуын және қызығушылығын қамтамасыз ету;
- логопедиялық сабақта қолданылған ойын тәсілдерінің тиімділігін талдау;
- алынған білім мен дағдыларды күнделікті кәсіби қызметінде қолдану.

#### **Меңгереді:**

- логопедиялық сабақтарды ойын технологиялары негізінде ұйымдастыру дағдыларын;
- ойынға негізделген оқыту тәсілдерін практикада қолдану тәжірибесін;
- логопедиялық сабақтың мазмұнын әртараптандыру және жетілдіру жолдарын;
- өз кәсіби тәжірибесін талдау және жетілдіруге бағытталған педагогикалық рефлексия дағдыларын.

### **5. Бағдарламаның құрылымы мен мазмұны**

Тыңдаушыларда курс мақсатына сәйкес кәсіби білімдерді, құзыреттерді, іскерліктер мен дағдыларды қалыптастыру мақсатында бағдарламаның мазмұны 6 модульді меңгеруді көздейді.

<b>1-модуль. Логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздері</b>	
<b>Модульдің мақсаты</b>	<b>Модульдің міндеттері</b>
Модульдің мақсаты –логопедтерді логопедиялық	Модульді меңгеру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді:

<p>сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолданудың негізгі қағидаларымен таныстыру, ойынның логопедиялық сабақтағы рөлін түсіндіру және ойын технологияларын сабақ мазмұнымен үйлестіре қолдану бойынша жалпы түсінік қалыптастыру болып табылады. Модуль логопедтердің ойын технологияларын мақсатты қолданудың маңызын түсінуіне, логопедиялық сабақта ойын элементтерін орынды пайдалануға және сабақтың тиімділігін арттыруға бағытталған.</p>	<p>логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық мәнін және маңызын түсіндіру; ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы рөлін және қолдану қағидаларын ашу; логопедиялық сабақта ойын элементтерін педагогикалық тәсіл ретінде қолданудың ерекшеліктерін қарастыру; ойын технологияларын логопедиялық сабақтың мазмұнымен және құрылымымен үйлестіру жолдарын көрсету; логопедиялық сабақта баланың белсенді қатысуын қамтамасыз етуге бағытталған ойын тәсілдерін анықтау; логопедтердің ойын технологияларын күнделікті кәсіби қызметінде мақсатты және тиімді қолдану дағдыларын қалыптастыру.</p>
	<p><b>Модульдің күтілетін нәтижелері</b>  Модульді аяқтағаннан кейін педагогтер:  Біледі:  логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық мәнін;  ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы рөлін және маңызын;  ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолданудың негізгі қағидаларын;  логопедиялық сабақ құрылымында ойын элементтерін қолданудың ерекшеліктерін.</p> <p>Істей алады:  логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатты түрде қолдану;  ойын элементтерін сабақтың мазмұны мен мақсатына сәйкес іріктеу;  логопедиялық сабақта баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ету;  ойын технологияларын қолдану барысында өз кәсіби әрекетін саналы ұйымдастыру.</p> <p>Меңгереді:</p>

	<p>логопедиялық сабақтарды ойын технологиялары негізінде ұйымдастыру дағдыларын;  ойынға негізделген оқыту тәсілдерін практикада қолдану тәжірибесін;  логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыруға бағытталған педагогикалық тәсілдерді қолдану білігін.</p>
--	--

**Модульдің сипаттамасы**

Аталған модуль кіріспелік және бағыттаушы сипатқа ие және логопедтерде логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздері туралы тұтас түсінік қалыптастыруға бағытталған. Модуль ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы рөлін, олардың педагогикалық маңызын және сабақтың тиімділігін арттырудағы мүмкіндіктерін ашуға арналған.

Модуль аясында ойын технологиялары педагогикалық тәсіл ретінде қарастырылады және оларды логопедиялық сабақтың мазмұнымен, құрылымымен және мақсаттарымен үйлестіру жолдары талданады. Ойын элементтерін сабақ барысында мақсатты қолданудың баланың белсенді қатысуына, қызығушылығын сақтауға және оқу үдерісін жеңіл қабылдауына ықпалы қарастырылады.

Ерекше назар логопедиялық сабақта ойын технологияларын саналы және жүйелі қолдану мәселелеріне аударылады. Модульде ойын элементтерін кездейсоқ емес, педагогикалық мақсатқа сай іріктеу, оларды сабақтың әр кезеңінде орынды пайдалану және ойын арқылы жағымды оқу ортасын қалыптастыру жолдары қамтылады.

Сондай-ақ модуль логопедтердің ойын технологияларын қолданудағы кәсіби рөлін түсінуге бағытталған. Логопед ойын әрекетін ұйымдастырушы, баланың белсенді қатысуын қолдаушы және оқу үдерісін басқарушы педагог ретінде қарастырылады.

Аталған модульді меңгеру бағдарламаның келесі модульдері үшін теориялық және әдістемелік негіз қалыптастырады. Бұл модуль логопедиялық сабақтарды ойын технологиялары арқылы жүйелі, саналы және тиімді ұйымдастыруға мүмкіндік береді және алынған білім мен түсініктерді кейінгі практикалық модульдерде қолдануға жағдай жасайды.

**2-модуль. Ойын технологиялары арқылы логопедиялық сабақтың құрылымын ұйымдастыру**

<p><b>Модульдің мақсаты</b>  Модульдің мақсаты –логопедтерге ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымына жүйелі</p>	<p><b>Модульдің міндеттері</b>  Модульді меңгеру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді:</p>
---	---

<p>түрде енгізу жолдарын көрсету, сабақтың негізгі кезеңдерін (ұйымдастыру, негізгі бөлім, қорытынды) ойын элементтері арқылы тиімді ұйымдастыруға үйрету және сабақтың мазмұнын баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ететін педагогикалық тәсілдермен байыту болып табылады.</p> <p>Модуль логопедтердің логопедиялық сабақтарды жоспарлау кезінде ойын технологияларын саналы қолдануына, сабақ құрылымын әртараптандыруына және оқу үдерісін баланың қызығушылығы мен мүмкіндіктерін ескере отырып ұйымдастыруына бағытталған.</p>	<p>логопедиялық сабақтың құрылымын жоспарлаудың негізгі қағидаларын қарастыру;</p> <p>ойын технологияларын сабақтың ұйымдастыру, негізгі бөлім және қорытынды кезеңдеріне енгізу жолдарын көрсету;</p> <p>сабақтың әр кезеңінде қолданылатын ойын элементтерін мақсатқа сай іріктеу тәсілдерін түсіндіру;</p> <p>логопедиялық сабақта ойын арқылы баланың белсенді қатысуын ұйымдастыру жолдарын айқындау;</p> <p>сабақ құрылымын әртараптандыру және уақытты тиімді пайдалану дағдыларын қалыптастыру;</p> <p>ойын технологияларын қолдану барысында логопедтің кәсіби әрекетін саналы ұйымдастыруға бағытталған дағдыларды дамыту.</p>
	<p><b>Модульдің күтілетін нәтижелері</b></p> <p>Модульді аяқтағаннан кейін логопедтер:</p> <p>Біледі:</p> <p>логопедиялық сабақтың құрылымын ұйымдастырудың негізгі қағидаларын;</p> <p>сабақтың әр кезеңінде ойын технологияларын қолданудың ерекшеліктерін;</p> <p>ойын элементтерін сабақтың мақсаты мен мазмұнына сәйкес іріктеу жолдарын;</p> <p>логопедиялық сабақта уақытты тиімді жоспарлаудың маңызын.</p> <p>Істей алады:</p> <p>логопедиялық сабақтың құрылымын ойын технологияларын ескере отырып жоспарлау;</p> <p>сабақтың бастау, негізгі бөлім және қорытынды кезеңдерінде ойын элементтерін орынды қолдану;</p> <p>ойын арқылы баланың сабаққа белсенді қатысуын ұйымдастыру;</p> <p>логопедиялық сабақтың мазмұнын әртараптандыру және жандандыру.</p>

	<p>Меңгереді:          логопедиялық сабақтарды ойын          технологиялары арқылы жүйелі          ұйымдастыру дағдыларын;          сабақ құрылымын баланың қызығушылығы          мен мүмкіндіктерін ескере отырып жетілдіру          тәжірибесін;          ойын технологияларын қолдану арқылы          сабақтың тиімділігін арттыру тәсілдерін.</p>
--	---

**Модульдің сипаттамасы**

Аталған модуль логопедиялық сабақтарды жоспарлау және ұйымдастыру мәселелеріне арналған және ойын технологияларын сабақтың құрылымына жүйелі түрде енгізу жолдарын қарастырады. Модуль логопедтерге сабақтың негізгі кезеңдерін (ұйымдастыру, негізгі бөлім, қорытынды) ойын элементтері арқылы тиімді ұйымдастыруға бағытталған педагогикалық тәсілдерді меңгеруге мүмкіндік береді.

Модуль аясында логопедиялық сабақтың құрылымы, сабақтың әр кезеңінде қолданылатын ойын технологияларының рөлі және оларды мақсатты пайдалану жолдары қарастырылады. Сабақтың ұйымдастыру кезеңінде баланың қызығушылығын арттыру, негізгі бөлімде белсенді қатысуды қамтамасыз ету және қорытынды кезеңде нәтижені бекітуге бағытталған ойын элементтерін қолдану тәсілдеріне назар аударылады.

Ерекше назар логопедиялық сабақта уақытты тиімді жоспарлау, сабақ мазмұнын жүйелеу және ойын элементтерін сабақ мақсаттарымен үйлестіру мәселелеріне бөлінеді. Модуль логопедтерге ойын технологияларын кездейсоқ емес, саналы және жүйелі түрде қолданудың маңызын түсінуге мүмкіндік береді.

Сондай-ақ модуль логопедтің логопедиялық сабақтағы кәсіби рөлін айқындауға бағытталған. Логопед сабақ үдерісін ұйымдастырушы, баланың белсенді қатысуын қолдаушы және оқу үдерісін басқарушы педагог ретінде қарастырылады.

Аталған модульді меңгеру бағдарламаның келесі практикалық модульдері үшін әдістемелік негіз қалыптастырады және логопедиялық сабақтарды ойын технологиялары арқылы тиімді, жоспарлы және жүйелі ұйымдастыруға жағдай жасайды.

**3-модуль. Дидактикалық ойындарды логопедиялық сабақта қолдану**

<p><b>Модульдің мақсаты</b>          Модульдің мақсаты –логопедтерге логопедиялық сабақта қолданылатын ойын технологияларының педагогикалық негіздерін жүйелі түрде таныстыру, ойын әрекетін сабақтың мақсаты мен</p>	<p><b>Модульдің міндеттері</b>          Модульді меңгеру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді:          логопедиялық сабақта қолданылатын ойын технологияларының педагогикалық мәнін және оларды қолданудың мақсаттық бағыттарын түсіндіру;</p>
---	--

<p>мазмұнына сәйкес жоспарлау және ойын технологияларын сөйлеу дамуының әртүрлі бағыттарында тиімді қолдану дағдыларын қалыптастыру болып табылады.</p> <p>Модуль логопедиялық сабақта фонематикалық қабылдауды, сөйлеу моторикасын (артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика), дыбыстық-есту назарын, сөздік белсенділікті, грамматикалық құрылымды және байланыстырып сөйлеуді ойын формасында ұйымдастырудың педагогикалық тәсілдерін меңгертуге бағытталған.</p> <p>Модуль аясында логопедтер ойын технологияларын жеке ойындар жиынтығы ретінде емес, логопедиялық сабақтың құрылымына кіріктірілген, мақсатты және жүйелі педагогикалық құрал ретінде қолдануды үйренеді. Бұл ойын әрекетін саналы жоспарлауға, баланың белсенді қатысуын қамтамасыз етуге және логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыруға мүмкіндік береді.</p>	<p>логопедиялық ойындарды педагогикалық мақсатына қарай жүйелеу және сабақ мазмұнына сәйкес іріктеу жолдарын көрсету; фонематикалық қабылдауға бағытталған ойындарды логопедиялық сабақта қолдану ерекшеліктерін ашу; сөйлеу моторикасын (артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика) ойын арқылы ұйымдастыру тәсілдерін қарастыру; дыбыстық-есту назарын дамытуға бағытталған ойын тапсырмаларын жоспарлау жолдарын көрсету; сөздік белсенділікті арттыруға бағытталған ойын технологияларын қолдану тәсілдерін меңгерту; грамматикалық құрылымды және байланыстырып сөйлеуді ойын әрекеті арқылы ұйымдастырудың педагогикалық мүмкіндіктерін ашу; логопедиялық сабақта ойын технологияларын жүйелі қолдану арқылы баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ету дағдыларын қалыптастыру; ойын әрекетінің логопедиялық сабақтағы тиімділігін педагогикалық тұрғыда талдау және бағалау білігін дамыту.</p> <p><b>Модульдің күтілетін нәтижелері</b></p> <p>Модульді аяқтағаннан кейін логопедтер:</p> <p>Біледі:</p> <p>логопедиялық сабақта қолданылатын ойын технологияларының педагогикалық мәнін; логопедиялық ойындарды мақсаттық бағытына қарай жүйелеу қағидағтарын; фонематикалық қабылдауға, дыбыстық-есту назарына бағытталған ойын түрлерінің ерекшеліктерін; сөйлеу моторикасын (артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика) ойын формасында ұйымдастырудың педагогикалық мүмкіндіктерін; сөздік белсенділікті, грамматикалық құрылымды және байланыстырып сөйлеуді</p>
---	---

	<p>дамытуға бағытталған ойын технологияларының мазмұнын; ойын әрекетін логопедиялық сабақтың құрылымына кіріктіру жолдарын.</p> <p>Істей алады: логопедиялық сабақта ойын технологияларын сабақтың мақсаты мен мазмұнына сәйкес жоспарлау; фонематикалық қабылдау мен дыбыстық-есту назарын дамытуға бағытталған ойын тапсырмаларын қолдану; артикуляциялық қозғалыстарды, тыныс алу мен дауыс элементтерін ойын арқылы ұйымдастыру; сөздік белсенділікті арттыруға, сөйлем құрауға және байланыстырып сөйлеуге бағытталған ойын әрекеттерін жүргізу; логопедиялық сабақта ойын арқылы баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ету; қолданылған ойын технологияларының тиімділігін педагогикалық тұрғыда талдау.</p> <p>Меңгереді: логопедиялық сабақта ойын технологияларын жүйелі қолдану дағдыларын; ойын әрекетін педагогикалық құрал ретінде саналы ұйымдастыру тәжірибесін; логопедиялық сабақтың мазмұнын ойын технологиялары арқылы әртараптандыру білігін; ойын арқылы оқытуға негізделген педагогикалық шешімдер қабылдау дағдыларын.</p>
<p><b>Модульдің сипаттамасы</b></p> <p>Аталған модуль бағдарламаның негізгі мазмұндық өзегін құрайды және логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатты, жүйелі және педагогикалық тұрғыда негізделген құрал ретінде қолдану мәселелеріне арналған.</p> <p>Модуль аясында логопедиялық сабақта қолданылатын ойын түрлері жеке-жеке ойындар жиынтығы ретінде емес, сөйлеу дамуының негізгі бағыттарына сәйкес жүйеленген ойын технологиялары ретінде қарастырылады. Бұл тәсіл логопедке</p>	

ойын әрекетін сабақтың мақсатына, мазмұнына және кезеңдеріне саналы түрде кіріктіруге мүмкіндік береді.

Модуль мазмұнында фонематикалық қабылдауға бағытталған ойындар, сөйлеу моторикасын (артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика) ойын арқылы ұйымдастыру тәсілдері, дыбыстық-есту назарын дамытуға арналған ойын тапсырмалары, сөздік белсенділікті арттыруға бағытталған ойын әрекеттері, грамматикалық құрылымды және байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойын технологиялары қарастырылады.

Ерекше назар ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымына енгізу, ойын тапсырмаларын сабақтың бастау, негізгі және қорытынды кезеңдерінде тиімді қолдану, сондай-ақ ойын арқылы баланың белсенді қатысуын және ынтасын қамтамасыз ету жолдарына аударылады.

Модуль барысында логопедтер ойын технологияларын педагогикалық құрал ретінде қолдану арқылы сабақ мазмұнын әртараптандыруды, балалардың сөйлеу белсенділігін арттыруды және логопедиялық сабақтың практикалық тиімділігін күшейтуді меңгереді. Ойын әрекетін жүйелі қолдану логопедке баланың мүмкіндіктерін ескере отырып, икемді және нәтижеге бағытталған педагогикалық шешімдер қабылдауға мүмкіндік береді.

Аталған модульді меңгеру курстың келесі модульдерінде қарастырылатын практикалық әрекеттерге әдіснамалық және мазмұндық негіз қалайды және логопедиялық сабақта ойын технологияларын саналы, мақсатты және кәсіби тұрғыда қолдануға бағыттайды.

#### **4-модуль. Логопедиялық сабақта ойын технологияларын сабақ құрылымына кіріктіру**

##### **Модульдің мақсаты**

Модульдің мақсаты –логопедтерді ойын технологияларын логопедиялық сабақтың құрылымына жүйелі түрде кіріктіруге, сабақтың әр кезеңінде (кіріспе, негізгі, қорытынды) ойын әрекетін мақсатқа сай ұйымдастыруға және логопедиялық сабақтың тиімді құрылымын жобалауға үйрету болып табылады.

Модуль логопедиялық сабақта ойын технологияларын ретсіз қолданбай, оларды сабақтың мақсатына, мазмұнына және баланың мүмкіндіктеріне сәйкес жоспарлау дағдыларын қалыптастыруға бағытталған.

##### **Модульдің міндеттері**

Модульді меңгеру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді: логопедиялық сабақтың құрылымдық кезеңдерін (кіріспе, негізгі, қорытынды) айқындау және олардың мазмұнын түсіндіру; ойын технологияларын логопедиялық сабақтың әр кезеңіне мақсатқа сай орналастыру жолдарын көрсету; сабақтың бастау кезеңінде баланың зейінін шоғырландыруға және ынтасын арттыруға арналған ойын әрекеттерін жоспарлау; сабақтың негізгі бөлімінде сөйлеу дамуының әртүрлі бағыттарына арналған ойын технологияларын жүйелі қолдану тәсілдерін меңгерту; қорытынды кезеңде алынған әрекеттерді бекітуге және баланың жетістігін қолдауға

<p>Сабақ құрылымын сақтау арқылы ойын әрекетінің педагогикалық құндылығын арттыру және логопедиялық жұмыстың жүйелілігін қамтамасыз ету көзделеді.</p>	<p>бағытталған ойын тапсырмаларын ұйымдастыру; логопедиялық сабақта уақытты тиімді жоспарлау және ойын әрекетін сабақ мазмұнымен үйлестіру дағдыларын қалыптастыру; ойын технологияларын қолдану арқылы логопедиялық сабақтың құрылымдық тұтастығын қамтамасыз ету жолдарын көрсету; логопедиялық сабақта ойын әрекетінің тиімділігін педагогикалық тұрғыда талдау білігін дамыту.</p>
	<p><b>Модульдің күтілетін нәтижелері</b> Модульді аяқтағаннан кейін логопедтер: Біледі: логопедиялық сабақтың құрылымдық кезеңдерін және олардың мазмұнын;  ойын технологияларын сабақтың әр кезеңіне (кіріспе, негізгі, қорытынды) кіріктіру қағидаттарын; логопедиялық сабақта ойын әрекетін ұйымдастырудың педагогикалық талаптарын; сабақ құрылымын сақтау арқылы ойын технологияларын қолданудың маңызын.  Істей алады: логопедиялық сабақтың құрылымын ойын технологияларын ескере отырып жоспарлау; сабақтың бастау кезеңінде баланың назарын шоғырландыруға арналған ойын тапсырмаларын ұйымдастыру; сабақтың негізгі бөлімінде сөйлеу дамуының әртүрлі бағыттарына арналған ойын технологияларын жүйелі қолдану; қорытынды кезеңде ойын арқылы алынған әрекеттерді бекіту және баланың жетістігін қолдау; ойын технологияларын қолдану барысында сабақтың уақытын тиімді басқару;</p>

	<p>логопедиялық сабақтың құрылымдық тұтастығын қамтамасыз ету.</p> <p>Меңгереді:</p> <p>логопедиялық сабақта ойын технологияларын кезең-кезеңімен қолдану дағдыларын;</p> <p>сабақ құрылымына сәйкес ойын тапсырмаларын саналы іріктеу тәжірибесін;</p> <p>ойын әрекетін логопедиялық сабақтың ажырамас бөлігі ретінде ұйымдастыру білігін;</p> <p>логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыруға бағытталған педагогикалық шешімдер қабылдау дағдыларын.</p>
--	--

**Модульдің сипаттамасы**

Аталған модуль логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатты және жүйелі түрде қолдануды қамтамасыз етуге бағытталған. Модульде ойын әрекетін логопедиялық сабақтың құрылымына кіріктіру, сабақтың әр кезеңінде ойын технологияларын орынды қолдану және сабақ мазмұнының тұтастығын сақтау мәселелері қарастырылады.

Модуль аясында логопедиялық сабақтың құрылымдық кезеңдері (кіріспе, негізгі, қорытынды) және әр кезеңнің педагогикалық міндеттері нақты талданады. Сабақтың бастау кезеңінде баланың зейінін шоғырландыру мен сабаққа ынтасын арттыруға бағытталған ойын әрекеттерін ұйымдастыру, негізгі бөлімде сөйлеу дамуының әртүрлі бағыттарына арналған ойын технологияларын жүйелі қолдану, ал қорытынды кезеңде алынған әрекеттерді бекіту және баланың жетістігін қолдау жолдары қарастырылады.

Ерекше назар ойын технологияларын сабақ мазмұнымен үйлестіруге, сабақ уақытын тиімді жоспарлауға және ойын әрекетінің логопедиялық сабақтағы педагогикалық құндылығын арттыруға аударылады. Ойын әрекеті сабақтың негізгі мақсатына бағындырылып, ретсіз қолданылатын элемент емес, сабақ құрылымының ажырамас бөлігі ретінде қарастырылады.

Модуль барысында логопедтер ойын технологияларын қолдану арқылы логопедиялық сабақтың құрылымдық тұтастығын сақтауды, баланың белсенді қатысуын қамтамасыз етуді және сабақтың практикалық тиімділігін арттыруды меңгереді. Бұл модуль алдыңғы модульде қарастырылған ойын технологияларын нақты логопедиялық сабақ форматына көшіруге мүмкіндік береді және курстың практикалық бағытын күшейтеді.

**5-модуль. Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолданудың практикалық форматтары**

<b>Модульдің мақсаты</b>	<b>Модульдің міндеттері</b>
--------------------------	-----------------------------

<p>Модульдің мақсаты – логопедтерге ойын технологияларын логопедиялық жұмыстың әртүрлі практикалық форматтарында тиімді қолдану жолдарын көрсету, ойын әрекетін жеке, шағын топтық және топтық жұмыс жағдайында ұйымдастыру дағдыларын қалыптастыру болып табылады.</p> <p>Модуль логопедиялық жұмыста ойын технологияларын нақты педагогикалық жағдаяттарға бейімдеуге, баланың жеке мүмкіндіктерін ескере отырып икемді қолдануға және ойын арқылы жүргізілетін жұмыстың практикалық нәтижелілігін арттыруға бағытталған.</p>	<p>Модульді меңгеру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді:</p> <p>логопедиялық жұмыста қолданылатын негізгі жұмыс форматтарын (жеке, шағын топтық, топтық) сипаттау және олардың ерекшеліктерін ашу;</p> <p>ойын технологияларын жеке логопедиялық жұмыс жағдайында қолдану жолдарын көрсету;</p> <p>шағын топтық жұмыста ойын әрекетін ұйымдастырудың педагогикалық қағидаларын қарастыру;</p> <p>топтық логопедиялық сабақтарда ойын технологияларын қолдану ерекшеліктерін түсіндіру;</p> <p>баланың жеке мүмкіндіктерін, белсенділік деңгейін және қатысу ерекшеліктерін ескере отырып ойын тапсырмаларын бейімдеу тәсілдерін меңгерту;</p> <p>әртүрлі жұмыс форматтарында ойын технологияларын қолдану арқылы баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ету дағдыларын қалыптастыру;</p> <p>логопедиялық жұмыста ойын әрекетінің практикалық тиімділігін педагогикалық тұрғыда талдау білігін дамыту;</p> <p>ойын технологияларын қолдану барысында туындайтын педагогикалық жағдаяттарды талдау және шешу жолдарын қарастыру.</p>
	<p><b>Модульдің күтілетін нәтижелері</b></p> <p>Модульді аяқтағаннан кейін логопедтер:</p> <p>Біледі:</p> <p>логопедиялық жұмыста қолданылатын негізгі жұмыс форматтарын (жеке, шағын топтық, топтық) және олардың ерекшеліктерін;</p> <p>әртүрлі жұмыс форматтарында ойын технологияларын қолданудың педагогикалық қағидастарын;</p> <p>ойын әрекетін баланың жеке мүмкіндіктеріне сәйкес бейімдеу жолдарын;</p>

	<p>логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолданудың практикалық маңызын.</p> <p>Істей алады: жеке логопедиялық жұмыс барысында ойын технологияларын мақсатты қолдану; шағын топтық және топтық жұмыстарда ойын әрекетін ұйымдастыру; баланың белсенділігі мен қатысу ерекшеліктерін ескере отырып ойын тапсырмаларын бейімдеу; ойын технологиялары арқылы баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ету; әртүрлі жұмыс форматтарында қолданылған ойын әрекеттерінің тиімділігін педагогикалық тұрғыда талдау.</p> <p>Меңгереді: логопедиялық жұмыстың әртүрлі форматтарында ойын технологияларын қолдану дағдыларын; ойын әрекетін педагогикалық құрал ретінде икемді пайдалану тәжірибесін; нақты педагогикалық жағдаяттарға сәйкес ойын тапсырмаларын таңдау және қолдану білігін; логопедиялық жұмыстың практикалық тиімділігін арттыруға бағытталған педагогикалық шешімдер қабылдау дағдыларын.</p>
<p><b>Модульдің сипаттамасы</b></p> <p>Аталған модуль логопедиялық жұмыста ойын технологияларын нақты практикалық форматтарда қолдану мәселелеріне арналған және курстың қолданбалы бағытын айқындайды. Модульде ойын әрекетін жеке, шағын топтық және топтық логопедиялық жұмыс жағдайында ұйымдастыру ерекшеліктері қарастырылады.</p> <p>Модуль аясында логопедиялық жұмыстың әртүрлі форматтарының педагогикалық мүмкіндіктері, әр форматта ойын технологияларын қолданудың мақсаттары мен қағидаттары ашылады. Жеке жұмыс барысында ойын әрекетін баланың жеке ерекшеліктерін ескере отырып ұйымдастыру, шағын топтық жұмыста балалардың өзара әрекетін қолдау, ал топтық сабақтарда ойын арқылы бірлескен әрекетті үйлестіру жолдары талданады.</p>	

Ерекше назар ойын тапсырмаларын баланың белсенділігіне, қатысу деңгейіне және жеке мүмкіндіктеріне бейімдеуге, сондай-ақ ойын технологиялары арқылы баланың оқу үдерісіне белсенді қатысуын қамтамасыз етуге аударылады. Ойын әрекеті логопедиялық жұмыстың мазмұнымен тығыз байланыста қарастырылып, баланың қызығушылығын арттыру және сабақтың практикалық тиімділігін күшейту құралы ретінде ұсынылады.

Модуль барысында логопедтер нақты педагогикалық жағдаяттарды талдау арқылы ойын технологияларын қолданудың тиімді тәсілдерін меңгереді, өз тәжірибесінде қолдануға болатын практикалық шешімдерді жинақтайды және ойын әрекетін кәсіби тұрғыда ұйымдастыру білігін дамытады.

Аталған модуль логопедиялық жұмыста ойын технологияларын саналы, икемді және мақсатты қолдануға бағыттай отырып, логопедтің практикалық құзыреттерін нығайтады және курстың практикаға бағдарланған мазмұнын толықтырады.

**6-модуль. Логопедтің кәсіби рефлексиясы және ойын технологияларын қолданудағы тәжірибені жинақтау**

**Модульдің мақсаты**

Модульдің мақсаты – логопедтердің курс барысында меңгерген білімдері мен практикалық дағдыларын жүйелеу, ойын технологияларын қолдану тәжірибесін талдау, кәсіби рефлексия жүргізу және алынған тәжірибені күнделікті логопедиялық жұмысқа саналы түрде енгізу дағдыларын қалыптастыру болып табылады. Модуль логопедтердің өз кәсіби әрекетіне талдау жасауына, ойын технологияларын қолданудағы жеке тәжірибесін бағалауына және әрі қарай кәсіби дамудың бағыттарын айқындауына бағытталған.

**Модульдің міндеттері**

Модульді меңгеру барысында келесі міндеттерді шешу көзделеді: курс барысында меңгерілген ойын технологиялары мен педагогикалық тәсілдерді жүйелеу; логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану тәжірибесін талдау; нақты педагогикалық жағдаяттар негізінде кәсіби шешімдерді бағалау; ойын технологияларын қолдануда туындайтын қиындықтарды анықтау және оларды шешу жолдарын қарастыру; логопедтің кәсіби рефлексиясын дамыту және өзін-өзі бағалау дағдыларын қалыптастыру; ойын технологияларын логопедиялық жұмыста әрі қарай қолдану бойынша жеке кәсіби бағыттарды айқындау; авторлық практикалық материалдарды жинақтау және ұсыну.

**Модульдің күтілетін нәтижелері**

Модульді аяқтағаннан кейін логопедтер: Біледі:

	<p>логопедиялық жұмыста ойын технологияларын жүйелі қолданудың маңызын;  кәсіби рефлексияның мәнін және оның логопед қызметіндегі рөлін;  ойын технологияларын қолдану тәжірибесін педагогикалық тұрғыда талдау тәсілдерін.</p> <p>Істей алады:  логопедиялық сабақта қолданылған ойын технологияларының тиімділігін бағалау;  өз кәсіби әрекетіне рефлексия жасау;  нақты педагогикалық жағдаяттар бойынша кәсіби шешімдер қабылдау;  ойын технологияларын қолдануға арналған авторлық материалдарды жүйелеу және ұсыну.</p> <p>Меңгереді:  кәсіби рефлексия жүргізу дағдыларын;  логопедиялық жұмыста ойын технологияларын саналы және мақсатты қолдану тәжірибесін;  кәсіби дамудың жеке траекториясын жоспарлау білігін;  ойын технологияларын қолдануда жинақталған тәжірибені практикаға енгізу дағдыларын.</p>
--	---

**Модульдің сипаттамасы**

Аталған модуль курстың қорытынды кезеңін құрайды және логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану бойынша алынған білімдер мен тәжірибені жүйелеуге бағытталған. Модуль барысында логопедтер курс аясында меңгерген ойын технологияларын, сабақ құрылымын ұйымдастыру тәсілдерін және практикалық жұмыс форматтарын қайта қарастырып, өз кәсіби тәжірибесімен салыстырады.

Ерекше назар кәсіби рефлексияға, логопедтің өз әрекеттерін саналы талдауына және ойын технологияларын қолдану тиімділігін бағалауға аударылады. Логопедтер нақты педагогикалық жағдаяттарды талдау арқылы кәсіби шешімдерді негіздеуді, қиындықтарды анықтауды және оларды шешудің ықтимал жолдарын қарастыруды үйренеді.

Модуль тыңдаушыларға өз тәжірибесін жинақтауға, авторлық практикалық материалдар әзірлеуге және ойын технологияларын логопедиялық жұмыста әрі

қарай жүйелі қолдануға мүмкіндік береді. Бұл модуль курсты мазмұндық тұрғыда толық аяқтап, логопедтердің кәсіби сенімділігін арттыруға және алынған білімдерді практикада тиімді қолдануға жағдай жасайды.

**80 академиялық сағатқа арналған оқу-тақырыптық жоспар**

<b>№ Сабақтың тақырыптары</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	<b>Өзіндік жұмыс</b>	<b>Барлығы</b>
<b>1-модуль. Логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздері</b>				<b>10</b>
1.1 Ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы педагогикалық мәні	2	1	0	3
1.2 Ойынның логопедиялық сабақтағы рөлі және қолдану қағидаттары	1	1	1	3
1.3 Ойын элементтерін логопедиялық сабақ мазмұнымен үйлестіру	1	2	0	3
1.4 Логопедтің ойын әрекетін ұйымдастырудағы кәсіби рөлі	1	0	0	1
<b>2-модуль. Ойын технологиялары арқылы логопедиялық сабақтың құрылымын ұйымдастыру</b>				<b>10</b>
2.1 Логопедиялық сабақ құрылымы: кезеңдері мен логикасы	2	1	0	3
2.2 Сабақтың кіріспе кезеңінде ойын технологияларын қолдану	1	1	1	3
2.3 Негізгі бөлім және қорытынды кезеңде ойын әрекетін ұйымдастыру	1	2	0	3
2.4 Сабақ уақытын тиімді жоспарлау және ойын элементтерін үйлестіру	1	0	0	1
<b>3-модуль. Дидактикалық ойындарды логопедиялық сабақта қолдану</b>				<b>22</b>
3.1 Логопедиялық ойындарды педагогикалық мақсатқа сай жүйелеу	2	1	0	3
3.2 Фонематикалық қабылдауды дамытуға арналған ойындар	1	2	1	4

3.3 Артикуляция, тыныс алу, дауыс және просодиканы ойын арқылы дамыту	1	3	0	4
3.4 Дыбыстық-есту назарын дамытуға арналған ойын тапсырмалары	1	2	0	3
3.5 Сөздік белсенділік пен грамматикалық құрылымды ойын арқылы дамыту	1	2	0	3
3.6 Байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойын технологиялары	1	3	0	4
3.7 Ойын әрекетінің логопедиялық сабақтағы тиімділігін талдау	1	0	0	1
<b>4-модуль. Логопедиялық сабақта ойын технологияларын сабақ құрылымына кіріктіру</b>				<b>14</b>
4.1 Ойын технологияларын сабақ кезеңдеріне кіріктіру қағидаттары	2	1	0	3
4.2 Кіріспе кезеңде баланың назарын шоғырландыруға арналған ойындар	1	2	0	3
4.3 Негізгі бөлімде ойын технологияларын жүйелі қолдану	1	2	1	4
4.4 Қорытынды кезеңде нәтижені бекітуге арналған ойындар	1	2	0	3
4.5 Сабақ құрылымының тұтастығын сақтау	1	0	0	1
<b>5-модуль. Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолданудың практикалық форматтары</b>				<b>14</b>
5.1 Жеке логопедиялық жұмыста ойын технологиялары	1	2	0	3
5.2 Шағын топтық жұмыста ойын әрекетін ұйымдастыру	1	2	0	3
5.3 Топтық логопедиялық сабақтарда ойын технологиялары	1	2	1	4

5.4 Ойын тапсырмаларын баланың мүмкіндіктеріне бейімдеу	1	2	0	3
5.5 Практикалық педагогикалық жағдаяттарды талдау	1	0	0	1
<b>6-модуль. Логопедтің кәсіби рефлексиясы және тәжірибені жинақтау</b>				<b>10</b>
6.1 Кәсіби рефлексия және өзін-өзі бағалау	1	1	1	3
6.2 Ойын технологияларын қолдану тәжірибесін талдау	1	2	0	3
6.3 Авторлық практикалық материалдарды жинақтау	1	2	0	3
6.4 Қорытынды рефлексия және тәжірибені ұсыну	1	0	0	1
<b>Барлығы</b>				<b>80</b>

## 6. Оқу үдерісін ұйымдастыру

Білім беру бағдарламасы «Логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолдану» тақырыбы бойынша логопедтердің біліктілігін арттыру курстары аясында жүзеге асырылады және педагогтердің үздіксіз кәсіби дамуы қағидаттарына негізделеді.

Бағдарлама логопедтердің кәсіби қызметінде ойын технологияларын саналы, мақсатты және жүйелі қолдану дағдыларын қалыптастыруға бағытталған. Оқу мазмұны теория мен практиканың өзара байланысын қамтамасыз етеді және логопедиялық сабақта ойын әрекетін педагогикалық құрал ретінде тиімді пайдалануға мүмкіндік береді.

Бағдарламаның жалпы көлемі 80 академиялық сағатты құрайды.

Оқыту форматы мен режимі

Бағдарлама күндізгі (аудиториялық) форматта жүзеге асырылады.

Оқу үдерісі дәріс, практикалық сабақтар және тәжірибеге бағытталған жұмыстар арқылы ұйымдастырылады.

80 академиялық сағаттық бағдарлама 10 оқу күні ішінде өткізіледі (күніне 8 академиялық сағат).

Тыңдаушылар санаты

Біліктілікті арттыру бағдарламасы төмендегі мамандарға арналған:

логопедтерге;

мектепке дейінгі ұйымдарда және білім беру ұйымдарында логопедиялық жұмыс жүргізетін мамандарға;

сөйлеу тілін дамыту бағытында жұмыс істейтін педагогтерге;

логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыруға және ойын технологияларын практикада қолдануға мүдделі мамандарға.

Бағдарлама логопедиялық жұмыстың мазмұнын жаңартуға, практикалық құралдарын кеңейтуге және кәсіби шеберлікті арттыруға бағытталған логопедтерге арналған.

Оқыту нысандары

Бағдарлама аясында келесі оқыту нысандары қолданылады:

Аудиториялық сабақтар:

- дәрістер;
- практикалық сабақтар;
- семинарлар;
- тренингтер;
- мастер-кластар;
- ойын технологияларын қолдануға арналған практикумдар;
- педагогикалық жағдаяттарды талдау;
- кейстік тапсырмалар.

Тыңдаушылардың өзіндік жұмысы:

- практикалық тапсырмаларды орындау;
- логопедиялық сабақтарға арналған ойын тапсырмаларын әзірлеу;
- ойын технологияларын қолдану бойынша авторлық материалдар дайындау;
- кәсіби портфолио құрастыру.

Қорытынды аттестаттау

Қорытынды аттестаттау тыңдаушылардың логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану бойынша қалыптасқан кәсіби құзыреттерін бағалауға бағытталған.

Қорытынды аттестаттау нысандары:

- қорытынды практикалық жобаны қорғау (логопедиялық сабақтың ойын технологияларына негізделген жоспары, ойын тапсырмаларының жинағы, практикалық үлгі және т.б.);
- педагогикалық тәжірибені таныстыру (ойын технологияларын қолдану нәтижелері мен тиімділігін көрсету);

- қорытынды тапсырма немесе тестілеу (курс ұйымдастырушыларының шешімі бойынша).

Қолданылатын білім беру технологиялары мен оқыту әдістері  
Интерактивті оқыту әдістері:

- пікірталас және талқылау;
- практикалық мастер-кластар;
- кейс-әдіс;
- жағдаяттық тапсырмалар.

Практикаға бағдарланған тәсіл:

- логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану;
- нақты сабақ фрагменттерін модельдеу;
- практикалық тапсырмаларды орындау.

Рефлексия және өзін-өзі бағалау:

- кәсіби қызметті талдау;
- қолданылған ойын технологияларының тиімділігін бағалау;
- әрі қарайғы кәсіби дамудың бағыттарын айқындау.

Қорытынды сипаттама

Аталған оқыту нысандары мен әдістері бағдарламаның практикаға бағдарланған сипатын қамтамасыз етеді және тыңдаушылардың оқу үдерісіне белсенді қатысуына жағдай жасайды. Бағдарлама логопедтердің логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде саналы, жүйелі және тиімді қолдану дағдыларын қалыптастыруға бағытталған.

## 7. Оқу-әдістемелік қамтамасыз ету

Дидактикалық тәсіл	Бағдарламаның дидактикалық тәсілі логопедтердің кәсіби қызметінде ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде саналы және жүйелі қолдану дағдыларын қалыптастыруға бағытталған. Оқыту практикаға бағдарланған сипатқа ие және логопедиялық сабақтың мазмұны мен құрылымына ойын әрекетін тиімді кіріктіру мүмкіндіктерін ашуға негізделеді.
--------------------	--

	<p>Бағдарлама іс-әрекеттік, құзыреттілікке негізделген және интерактивті тәсілдер қағидаттарына сүйене отырып құрастырылған. Оқыту барысында логопедтердің логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатқа сай іріктеу, қолдану және бағалау қабілеттерін дамыту көзделеді.</p> <p>Ерекше назар логопедиялық сабақта баланың белсенді қатысуын қамтамасыз етуге, оқу үдерісін қызықты әрі қолжетімді ұйымдастыруға және ойын арқылы сабақтың тиімділігін арттыруға аударылады. Тыңдаушылар ойын технологияларын дайын үлгілер ретінде емес, икемді педагогикалық құрал ретінде қолдануды меңгереді.</p> <p>Оқыту әдістері</p> <p>Бағдарламаны іске асыру барысында келесі оқыту әдістері қолданылады:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>интерактивті дәрістер;</li> <li>практикалық семинарлар мен әдістемелік практикумдар;</li> <li>тренингтер мен мастер-кластар;</li> <li>ойын технологияларын қолдануға арналған практикалық жұмыстар;</li> <li>педагогикалық жағдаяттарды және кейстерді талдау;</li> <li>логопедиялық сабақтың фрагменттерін модельдеу;</li> <li>практикаға бағдарланған тапсырмалар.</li> </ul> <p>Бағдарламаның теориялық бөлігі логопедтердің логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздері туралы жүйелі түсінік қалыптастыруға бағытталған.</p>
Теориялық материал	<p>Теориялық материал:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ойын технологияларының педагогикалық мәнін;</li> <li>логопедиялық сабақтағы ойынның рөлін;</li> <li>сабақ құрылымында ойын әрекетін қолдану қағидаттарын;</li> <li>ойын технологияларын логопедиялық мақсаттармен үйлестіру жолдарын қамтиды.</li> </ul>

Теориялық материал дәрістер, презентациялар және әдістемелік түсіндірмелер форматында ұсынылады және практикалық жұмыстармен тығыз байланыста беріледі.

Модульдер бойынша теориялық материалдар:

1-модуль. Логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздері.

Ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы педагогикалық мәні.

Ойын әрекетінің сабақ тиімділігін арттырудағы рөлі.

Логопедтің ойын технологияларын қолданудағы кәсіби ұстанымы.

2-модуль. Ойын технологиялары арқылы логопедиялық сабақтың құрылымын ұйымдастыру.

Логопедиялық сабақтың құрылымы және кезеңдері.

Сабақтың кіріспе, негізгі және қорытынды кезеңдерінде ойын әрекетін қолдану ерекшеліктері.

Сабақ мазмұнын жоспарлауда ойын технологияларын жүйелі қолдану.

3-модуль. Дидактикалық ойындарды логопедиялық сабақта қолдану

Фонематикалық қабылдауды дамытуға арналған ойындар.

Сөйлеу моторикасын (артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика) ойын арқылы дамыту.

Сөздік қорды, грамматикалық құрылымды және байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойын технологиялары.

4-модуль. Логопедиялық сабақта ойын технологияларын сабақ құрылымына кіріктіру

Ойын технологияларын сабақ кезеңдеріне кіріктіру қағидаттары.

Сабақ құрылымының тұтастығын сақтау.

Ойын әрекетін логопедиялық сабақтың мазмұнымен үйлестіру.

5-модуль. Логопедиялық жұмыста ойын технологияларын қолданудың практикалық форматтары

	<p>Жеке, шағын топтық және топтық логопедиялық жұмыс форматтары.</p> <p>Әртүрлі форматтарда ойын технологияларын қолдану ерекшеліктері.</p> <p>Ойын тапсырмаларын баланың мүмкіндіктеріне бейімдеу.</p> <p>6-модуль. Логопедтің кәсіби рефлексиясы және тәжірибені жинақтау</p> <p>Кәсіби рефлексияның маңызы.</p> <p>Ойын технологияларын қолдану тәжірибесін талдау.</p> <p>Жинақталған тәжірибені практикада қолдану жолдары.</p>
<p>Оқу материалын меңгеруге арналған тапсырмалар</p>	<p>Практикалық тапсырмалар тыңдаушылардың курс барысында меңгерген теориялық білімдерін бекітуге және логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолдануға қажетті практикалық дағдыларды қалыптастыруға бағытталған.</p> <p>Практикалық жұмыстар логопедтердің: логопедиялық сабақтың мазмұнын ойын технологиялары арқылы байытуына; ойын тапсырмаларын сабақтың мақсатына сәйкес жоспарлауына; баланың белсенді қатысуын қамтамасыз ететін педагогикалық тәсілдерді таңдауға; ойын технологияларын логопедиялық сабақ құрылымына кіріктіруге мүмкіндік береді.</p> <p>Практикалық тапсырмалар логопедтердің өз кәсіби тәжірибесін талдауына, педагогикалық шешімдерді саналы қабылдауына және алынған білімдер мен дағдыларды нақты логопедиялық практикада қолдануына бағытталған.</p> <p>Модульдер бойынша практикалық тапсырмалар</p> <p>1-модуль</p> <p>Логопедиялық сабақта қолданылатын ойын технологияларының педагогикалық мәнін талдау.</p> <p>Өз логопедиялық тәжірибесінде ойын элементтерін қолдану ерекшеліктеріне рефлексия жасау.</p>

Ойын технологияларын қолданудың сабақ тиімділігіне әсерін сипаттау.

#### 2-модуль

Логопедиялық сабақтың құрылымын (кіріспе, негізгі, қорытынды) анықтау.

Сабақтың әр кезеңіне сәйкес ойын тапсырмаларын іріктеу.

Ойын технологияларын қолдана отырып логопедиялық сабақтың қысқаша жоспарын әзірлеу.

#### 3-модуль

Фонематикалық қабылдауды дамытуға арналған ойын тапсырмаларын әзірлеу.

Артикуляция, тыныс алу, дауыс және просодиканы дамытуға бағытталған ойындарды жоспарлау.

Сөздік белсенділікті және байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойын технологияларын таңдау және сипаттау.

Қолданылған ойын технологияларының педагогикалық тиімділігін талдау.

#### 4-модуль

Логопедиялық сабақтың құрылымына ойын технологияларын кезең-кезеңімен кіріктіру.

Сабақтың кіріспе, негізгі және қорытынды кезеңдеріне арналған ойын тапсырмаларын әзірлеу.

Сабақ құрылымын сақтау арқылы ойын әрекетін ұйымдастырудың тиімді жолдарын көрсету.

#### 5-модуль

Жеке логопедиялық жұмысқа арналған ойын тапсырмаларын әзірлеу.

Шағын топтық және топтық логопедиялық сабақтарға арналған ойын форматтарын ұсыну.

Ойын тапсырмаларын баланың белсенділігі мен мүмкіндіктеріне сәйкес бейімдеу.

Практикалық педагогикалық жағдаяттарды талдау және шешу жолдарын ұсыну.

#### 6-модуль

Курс барысында әзірленген ойын тапсырмалары мен материалдарды жүйелеу.

	<p>Логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану тәжірибесіне кәсіби рефлексия жасау. Авторлық практикалық материалдар жинағын (ойын тапсырмалары, сабақ фрагменттері) ұсыну. Кәсіби портфолио және рефлексиялық есеп дайындау.</p>
Өзін-өзі бағалау критерийлері	<p>Оқу нәтижелерін және кәсіби ілгерілеуді бағалау үшін тыңдаушылар келесі критерийлерді қолданады:</p> <p>практикалық тапсырмалардың сапасы және мақсатқа сәйкестігі;</p> <p>әзірленген ойын тапсырмаларының логопедиялық сабақта қолдануға жарамдылығы;</p> <p>ойын технологияларын педагогикалық тұрғыда негіздей білуі;</p> <p>логопедиялық сабақ құрылымын сақтау қабілеті;</p> <p>кәсіби рефлексия деңгейі және өз тәжірибесін талдай алу білігі.</p>

## 8. Оқу нәтижелерін бағалау

### 8.1 Бағалаудың мақсаттары мен қағидаттары

Логопедтердің біліктілігін арттыру бағдарламасы аясында оқу нәтижелерін бағалау тыңдаушылардың логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолдану бойынша теориялық білімдері мен практикалық дағдыларын меңгеру деңгейін объективті және жүйелі түрде анықтауға бағытталған.

Бағалау логопедтердің:

логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатты қолдану қабілетін;

- ойын тапсырмаларын сабақтың мақсаты мен мазмұнына сәйкес жоспарлау білігін;
- сабақ құрылымына ойын элементтерін жүйелі түрде кіріктіру дағдыларын;
- баланың белсенді қатысуын қамтамасыз етуге бағытталған педагогикалық шешімдер қабылдау қабілетін айқындауға мүмкіндік береді.

Бағалау кешенді және практикаға бағдарланған сипатқа ие және тек теориялық білімді тексерумен шектелмейді. Бағалау барысында тыңдаушылардың

алған білімдері мен дағдыларын нақты логопедиялық практикада қолдану қабілетіне басымдық беріледі.

Ерекше назар логопедтердің:

- ойын технологияларын логопедиялық сабақтың әр кезеңінде орынды қолдануы;
- ойын тапсырмаларын баланың мүмкіндіктері мен белсенділік деңгейін ескере отырып іріктеуі;
- қолданылған ойын технологияларының тиімділігін педагогикалық тұрғыда талдай алуы;
- өз кәсіби әрекетіне рефлексия жасау қабілеті бағаланатын көрсеткіштерге аударылады.

Бағалау қағидағтары:

объективтілік – бағалаудың нақты айқындалған критерийлерге негізделуі;

жүйелілік – бағалаудың оқу үдерісінің барлық кезеңдерінде жүргізілуі;

практикалық бағыттылық – логопедиялық сабақтағы нақты педагогикалық әрекеттерді бағалау;

дамытушылық – логопедтің кәсіби өсуін және тәжірибесін жетілдіруді қолдауға бағытталуы;

рефлексияға негізделу – тыңдаушының өз кәсіби әрекетін саналы түрде талдауын ескеру.

<b>Ашықтық және объективтілік</b>	Оқу нәтижелерін бағалау бағдарламаның мақсаттары мен күтілетін оқу нәтижелеріне сәйкес әзірленген, нақты әрі алдын ала анықталған бағалау критерийлері негізінде жүзеге асырылады. Бағалау талаптары мен өлшемдері курс басталғанға дейін тыңдаушыларға жеткізіледі және барлық қатысушылар үшін бірізді қолданылады. Бағалау барысында қолданылатын критерийлердің ашықтығы логопедтердің өз оқу нәтижелерін түсінуіне, кәсіби ілгерілеуін бағалауына және ойын технологияларын логопедиялық сабақта қолдану деңгейін саналы түрде талдауына мүмкіндік береді. Бұл тәсіл бағалау нәтижелерінің әділдігін, объективтілігін және сенімділігін қамтамасыз етеді.
<b>Сараланған тәсіл</b>	Оқу нәтижелерін бағалау барысында логопедтердің кәсіби тәжірибесі, жұмыс өтілі, балалармен жұмыс форматы (жеке, шағын топтық, топтық), сондай-ақ ойын технологияларын қолдану деңгейі ескеріледі. Бағалау үдерісі логопедтердің бастапқы мүмкіндіктерін салыстыруға емес, олардың курс барысында көрсеткен

	<p>кәсіби өсу динамикасын, практикалық тапсырмаларды орындаудағы ілгерілеуін және ойын технологияларын логопедиялық сабақта саналы қолдану қабілетін анықтауға бағытталады.</p> <p>Бұл тәсіл тыңдаушылардың жеке ерекшеліктерін ескеруге, кәсіби сенімділігін арттыруға және оқу нәтижелерін әділ бағалауға мүмкіндік береді.</p>
<b>Тұрақты байланыс кері</b>	<p>Бағалау үдерісі логопедтердің кәсіби дамуын қолдауға бағытталған тұрақты және конструктивті кері байланыспен қатар жүреді. Кері байланыс оқу барысында және практикалық тапсырмаларды орындау нәтижелері бойынша беріледі.</p> <p>Тұрақты кері байланыс логопедтердің:</p> <p>логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану тәжірибесін талдауына;</p> <p>сабақ құрылымындағы ойын элементтерінің тиімділігін бағалауына;</p> <p>баланың сөйлеу белсенділігін арттырудағы педагогикалық шешімдерін жетілдіруіне;</p> <p>кәсіби рефлексияны дамытуына мүмкіндік береді.</p> <p>Кері байланыс оқу материалының саналы меңгерілуін, практикалық дағдылардың қалыптасуын және логопедтердің ойын технологияларын кәсіби деңгейде қолдану сапасының артуын қамтамасыз етеді.</p>

## **8.2 Бағалаудың негізгі әдістері мен нысандары**

Бағдарлама аясында оқу нәтижелерін бағалау тыңдаушылардың теориялық білімдерін, практикалық дағдыларын және кәсіби құзыреттерін меңгеру деңгейін жан-жақты бағалауды қамтамасыз ететін әдістер мен құралдардың кешенін қолдану арқылы жүзеге асырылады.

Бағалау педагогтердің логопедиялық қызмет барысында:

- баланың сөйлеу дамуының жеке ерекшеліктерін ескеру;
- логопедиялық сабақта ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде мақсатты қолдану;
- сабақ құрылымын (кіріспе, негізгі, қорытынды кезеңдер) ойын элементтері арқылы ұйымдастыру;
- сөйлеу дамуының негізгі бағыттарын (фонематикалық қабылдау, артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика, сөздік қор, грамматикалық құрылым, байланыстырып сөйлеу) ойын арқылы дамыту;
- баланың сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған ойын тапсырмаларын іріктеу және қолдану;
- логопедиялық сабақта педагогикалық және цифрлық білім беру құралдарын тиімді пайдалану қабілеттерін анықтауға бағытталған.

Бағалау барысында келесі негізгі әдістер мен нысандар қолданылады:

– ағымдық бағалау – практикалық тапсырмаларды, логопедиялық сабақ элементтерін, ойынға негізделген кейстерді орындау нәтижелерін талдау арқылы жүзеге асырылады;

– практикалық жұмыстарды бағалау – логопедиялық сабақ құрылымын жоспарлау, ойын технологияларына негізделген тапсырмалар әзірлеу, сөйлеу дамуына бағытталған ойын әрекеттерін ұйымдастыру сапасын бағалау;

– портфолио – тыңдаушының курс барысында әзірлеген ойын технологияларына негізделген логопедиялық сабақ үлгілерін, авторлық ойын тапсырмаларын, практикалық материалдарын жинақтау және талдау;

– рефлексиялық жұмыстар – педагогтің өз кәсіби қызметін, логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану тиімділігін талдауы және қалыптасқан құзыреттерді бағалауы;

– қорытынды бағалау – курс соңында ұсынылатын практикалық жоба, логопедиялық сабақ үлгісі немесе авторлық ойын материалын қорғау арқылы жүзеге асырылады.

Бағалаудың аталған әдістері мен нысандары тыңдаушылардың логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану бойынша нақты кәсіби әрекеттерін, педагогикалық шешім қабылдау қабілетін және кәсіби дамуға дайындығын айқындауға мүмкіндік береді.

Ағымдағы бағалау:	Теориялық материалды меңгеруге арналған тапсырмалар	Ағымдағы бақылау аясында тыңдаушылар бағдарламаның негізгі теориялық қағидаларын меңгеру деңгейін анықтауға бағытталған тесттік, аналитикалық және жазбаша тапсырмаларды орындайды. Бұл тапсырмалар логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық негіздерін түсінуге бағытталады және төмендегі мазмұнды қамтиды: – логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық мәні мен маңызы; – ойын технологияларын педагогикалық тәсіл ретінде қолданудың негізгі қағидағтары; – логопедиялық сабақ құрылымындағы (кіріспе, негізгі, қорытынды кезеңдер) ойын элементтерінің ролі;
-------------------	---	---

		<p>– ойын технологияларын сөйлеу дамуының негізгі бағыттарымен (фонематикалық қабылдау, артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика, сөздік қор, грамматикалық құрылым, байланыстырып сөйлеу) үйлестірудің теориялық негіздері;</p> <p>– баланың сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған ойын тәсілдерінің педагогикалық мүмкіндіктері;</p> <p>– логопедиялық сабақта дидактикалық және цифрлық ойын ресурстарын қолданудың теориялық негіздері.</p> <p>Аталған тапсырмаларды орындау тыңдаушылардың теориялық материалды саналы меңгеру деңгейін, ойын технологияларын логопедиялық сабақта педагогикалық тұрғыда негіздеп қолдануға дайындығын және кәсіби қызметінде тиімді пайдалану қабілетін бағалауға мүмкіндік береді.</p>
	<p>Практикалық тапсырмалар</p>	<p>Практикалық тапсырмалар логопедтердің кәсіби біліктерін қалыптастыруға және бағалауға бағытталған және логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатты қолдану дағдыларын дамытуға арналған.</p> <p>Практикалық жұмыс барысында тыңдаушылар төмендегідей тапсырмаларды орындайды:</p> <p>– баланың сөйлеу дамуының ерекшеліктерін ескере отырып, логопедиялық сабақта қолданылатын ойын тапсырмаларын әзірлеу;</p>

		<ul style="list-style-type: none"><li>– логопедиялық сабақтың мақсатына сәйкес дидактикалық ойындарды іріктеу және оларды сабақ құрылымына кіріктіру;</li><li>– фонематикалық қабылдауды, сөйлеу моторикасын (артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика), сөздік қорды, грамматикалық құрылымды және байланыстырып сөйлеуді дамытуға бағытталған ойын тапсырмаларының жүйесін құрастыру;</li><li>– логопедиялық сабақтың кіріспе, негізгі және қорытынды кезеңдеріне арналған ойын элементтері бар сабақ фрагменттерін жоспарлау;</li><li>– жеке, шағын топтық және топтық логопедиялық жұмыс форматтарында ойын технологияларын қолдануға арналған практикалық үлгілерді әзірлеу;</li><li>– ойын технологияларын қолдану арқылы баланың сөйлеу белсенділігін арттыру тәсілдерін практикада апробациялау;</li><li>– қолданылған ойын тапсырмаларының тиімділігін талдау және логопедиялық сабақта туындаған қиындықтарға сәйкес педагогикалық шешімдер ұсыну. Практикалық тапсырмаларды орындау тыңдаушылардың әдістемелік, аналитикалық, ұйымдастырушылық және шығармашылық қабілеттерін дамытуға, сондай-ақ ойын технологияларын логопедиялық сабақта саналы, жүйелі және тиімді қолдану дағдыларын</li></ul>
--	--	--

		<p>калыптастыруға мүмкіндік береді.</p>
	<p>Топтық және жеке тапсырмалар:</p>	<p>Ағымдағы бағалау жеке және топтық нысандарда жүзеге асырылады және логопедтердің ойын технологияларын қолдану барысында кәсіби өзара іс-қимыл жасау, педагогикалық шешім қабылдау және рефлексия жүргізу қабілеттерін айқындауға бағытталған.</p> <p>Топтық және жеке тапсырмалар арқылы төмендегілер бағаланады:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– логопедиялық жұмыс барысында командалық әрекетке қабілеттілік және кәсіби серіктестік орната білу;</li> <li>– логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдануға байланысты педагогикалық шешімдерді бірлесіп әзірлеу және талқылау білігі;</li> <li>– ойынға негізделген логопедиялық тапсырмаларды жобалау кезіндегі дербестік, жауапкершілік және кәсіби рефлексия деңгейі.</li> </ul> <p>Топтық және жеке тапсырмаларға келесі жұмыс түрлері жатады:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдануға арналған әдістемелік шағын жобаларды әзірлеу;</li> <li>– сөйлеу дамуының әртүрлі бағыттарына (фонематикалық қабылдау, артикуляция, тыныс алу, дауыс, сөздік қор, байланыстырып сөйлеу және т.б.) арналған ойын тапсырмаларының жүйесін бірлесіп жобалау;</li> </ul>

		<p>– логопедиялық практикада кездесетін педагогикалық жағдаяттарды талдау және ойын технологиялары арқылы оларды шешу жолдарын ұсыну.</p> <p>Аталған тапсырмалар логопедтердің кәсіби тәжірибесін талдауға, ойын технологияларын қолдануда саналы педагогикалық шешім қабылдауға және алынған білімдерді практикалық қызметте тиімді пайдалануға мүмкіндік береді.</p>
<p>Шығармашылық және жобалық жұмыстарды бағалау критерийлері:</p>	<p>Жобаны әзірлеу үдерісін бағалау</p>	<p>Жобалық және шығармашылық жұмыстарды бағалау барысында логопедтердің ойын технологияларын логопедиялық сабақта қолдану бойынша кәсіби, әдістемелік және практикалық құзыреттерінің қалыптасу деңгейі ескеріледі.</p> <p>Бағалау төмендегі критерийлер бойынша жүзеге асырылады:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– жобаны жоспарлаудың негізділігі және оның мақсаттарының логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану талаптарына сәйкестігі;</li> <li>– ерекше білім беруді қажет ететін балалардың жас және жеке даму ерекшеліктерін ескере отырып, ойынға негізделген әдістемелік тәсілдерді дұрыс және мақсатқа сай таңдауы;</li> <li>– жобаның мазмұнының логопедиялық жұмыстың мақсаттарына, сөйлеу дамуының бағыттарына (фонематикалық қабылдау, артикуляция, тыныс алу, дауыс, сөздік белсенділік,</li> </ul>

		<p>байланыстырып сөйлеу және т.б.) сәйкестігі;  – жобаны іске асыру кезеңдерінің логикалылығы мен бірізділігі (жоспарлау – іске асыру – бағалау – түзету);  – ұсынылған ойын технологияларының практикалық қолданбалылығы және логопедиялық сабақта қолдануға жарамдылығы.  Аталған критерийлер логопедтің жобалық жұмысты педагогикалық тұрғыда сауатты жоспарлауын, ойын технологияларын саналы қолдануын және кәсіби шешімдерді негіздей алуын бағалауға мүмкіндік береді.</p>
	<p>Шығармашылық және инновациялық сипаты</p>	<p>Шығармашылық және жобалық жұмыстарды бағалау барысында логопедтің ойын технологияларын қолданудағы шығармашылық көзқарасы мен инновациялық шешімдер ұсыну қабілеті ескеріледі.  Бағаланады:  ұсынылған педагогикалық шешімдердің бірегейлігі және шығармашылық деңгейі;  әзірленген материалдардың мектепке дейінгі ұйымдағы оқу-тәрбие процесінің мақсаттары мен мазмұнына сәйкестігі;  ойын технологияларын логопедиялық жұмыста стандартты емес, бірақ педагогикалық тұрғыда негізделген тәсілдер арқылы қолдану;  жобаның ерекше білім беруді қажет ететін балалардың</p>

		<p>танымдық, сөйлеу, әлеуметтік-эмоциялық және моторлық дамуын қолдауға бағытталуы;</p> <p>ұсынылған ойын тапсырмалары мен әдістемелік шешімдердің инклюзивті ортада қолдануға жарамдылығы және бейімделу мүмкіндігі.</p> <p>Шығармашылық сипатта логопедтің ойын технологияларын дайын үлгілерді көшіру деңгейінде емес, баланың жеке мүмкіндіктерін, қызығушылықтарын және сөйлеу дамуының ерекшеліктерін ескере отырып, саналы түрде түрлендіру қабілеті арқылы айқындалады.</p> <p>Инновациялық көзқарас логопедтің ойын технологияларын логопедиялық сабақтың мақсатына сәйкес жаңаша ұйымдастыруы, сабақ мазмұнын әртараптандыруы және ойын арқылы сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған тиімді педагогикалық шешімдер ұсына алуымен сипатталады.</p>
	<p>Цифрлық технологиялар мен мультимедиялық ресурстарды пайдалану</p>	<p>Бағалау келесі көрсеткіштер негізінде жүзеге асырылады:</p> <p>цифрлық және визуалды құралдарды қолданудың мақсатқа сайлығы және педагогикалық міндеттерге сәйкестігі;</p> <p>визуализацияның, көрнекіліктің және интерактивті элементтердің мазмұнды түсінуді жеңілдетуге және</p>

		<p>баланың белсенді қатысуын арттыруға ықпалы; таңдалған цифрлық, дидактикалық және мультимедиалық құралдардың әдістемелік негізділігі және оқу-тәрбие процесіне кіріктірілуі; цифрлық ресурстарды ерекше білім беруді қажет ететін балаларды қолдау, оқу-тәрбие процесін бейімдеу және түзете-дамыту жұмысты ұйымдастыру мақсатында тиімді қолдану деңгейі. Цифрлық технологиялар мен мультимедиалық ресурстарды қолдану педагогтің кәсіби шешім қабылдау білігін, оқу материалын бейімдеу қабілетін және инклюзивті ортада заманауи педагогикалық құралдарды саналы пайдалану деңгейін айқындауға мүмкіндік береді.</p>
	Жұмыс нәтижесі	<p>Жұмыс нәтижесі Жұмыс нәтижесін бағалау барысында тыңдаушы әзірлеген педагогикалық өнімнің аяқталғандығына, мазмұндық тұтастығына және оны практикалық қызметте қолдану мүмкіндігіне назар аударылады. Бағалау келесі көрсеткіштер бойынша жүзеге асырылады: әзірленген өнімнің (жеке даму бағдарламасы, бейімделген оқу-тәрбие жоспары, түзете-дамыту жұмыс материалы, әдістемелік құрал және т.б.) толық аяқталуы және құрылымдық тұрғыдан жүйеленуі;</p>

		<p>ұсынылған нәтижелердің мектепке дейінгі ұйым жағдайында нақты қолдануға жарамдылығы және практикалық құндылығы; нәтижелерді ұсыну сапасы, оның ішінде материалды логикалық әрі түсінікті түрде рәсімдеу, презентациялау, түсіндірме жазба дайындау, жобаны қорғау және кәсіби рефлексия жүргізу деңгейі.</p> <p>Бұл көрсеткіштер тыңдаушының алған білімдері мен дағдыларын нақты педагогикалық практикада қолдануға дайын екендігін және инклюзивті білім беру жағдайында тиімді кәсіби әрекет ете алу қабілетін айқындауға мүмкіндік береді.</p>
<p>Қорытынды аттестаттау нысаны:</p>	<p>Жобалық жұмыс</p>	<p>Қорытынды аттестаттау жобалық жұмысты қорғау нысанында өткізіледі. Жобалық жұмыс логопедтердің курс барысында меңгерген ойын технологияларын педагогикалық практикада қолдануға бағытталған әдістемелік немесе практикалық өнімді әзірлеуін көздейді.</p> <p>Жобалық жұмыс тақырыптары төмендегі бағыттарды қамтуы мүмкін:</p> <p>ерекше білім беруді қажет ететін балалардың даму ерекшеліктерін ескере отырып, ойын технологиялары негізінде оқу-тәрбие процесін бейімдеуге арналған тапсырмалар жүйесін әзірлеу;</p> <p>инклюзивті топта ұйымдастырылған оқу</p>

		<p>қызметінің (ҰОҚ), ойын немесе режимдік сәттерді қамтитын ойын технологияларына негізделген бейімделген сабақ үлгісін немесе сабақтар циклын құрастыру;</p> <p>психологиялық-педагогикалық қолдау қызметі аясында ойын технологияларын қолдануды көздейтін жеке даму бағдарламасын (ЖДБ) немесе оның жекелеген бөлімдерін әзірлеу;</p> <p>ерекше білім беруді қажет ететін балалармен жұмысқа бағытталған ойын технологияларына негізделген түзете-дамыту немесе практикалық шағын жоба дайындау;</p> <p>нақты педагогикалық міндетті шешуге бағытталған инклюзивті педагогикалық жағдаятты ойын технологияларын қолдану арқылы талдау және шешу жолдарын ұсыну.</p> <p>Жобалық жұмыс комиссия алдында қорғау форматында ұсынылады. Қорғау барысында тыңдаушы әзірленген жұмыстың мазмұнын, алынған нәтижелерін және таңдалған педагогикалық әрі әдістемелік шешімдердің негіздемесін ұсынады.</p> <p>Қорытынды аттестаттау логопедтің ойын технологияларын саналы, жүйелі және мақсатты түрде қолдану қабілетін, сондай-ақ алған білімдері мен дағдыларын нақты кәсіби қызметінде іске асыруға дайындығын айқындауға бағытталған.</p>
--	--	--

	Нәтижені таныстыру	<p>Тыңдаушылар қорытынды жобаның презентациясын ұсынады. Презентацияда төмендегі аспектілердің ашылуы көзделеді:</p> <p>қолданылған педагогикалық тәсілдер мен ойын технологияларына негізделген инклюзивті әдістерді таңдаудың негіздемесі;</p> <p>психологиялық-педагогикалық қолдау құралдарының және ойын технологияларын қолдану арқылы оқу-тәрбие процесін бейімдеу тәсілдерінің сипаттамасы;</p> <p>әзірленген материалдың практикада қолдану мүмкіндіктері және оны енгізу жолдары;</p> <p>жобаның ерекше білім беруді қажет ететін балаларды қолдаудағы практикалық құндылығы мен тиімділігі.</p> <p>Қорытынды жобаны қорғау педагогтің ойын технологияларын инклюзивті білім беру жағдайында саналы және жүйелі қолдану қабілетін, педагогикалық рефлексиясының деңгейін және нақты практикалық жағдайларда кәсіби шешім қабылдау дағдыларын бағалауға мүмкіндік береді.</p>
Қатысушылардың өзін-өзі бағалауы		<p>Оқу барысында тыңдаушылар сауалнамалар, рефлексиялық тапсырмалар және өзіндік талдау құралдары арқылы инклюзивті білім беру жағдайында ойын технологияларын қолдану бойынша өздерінің кәсіби ілгерілеуін жүйелі түрде өзін-өзі бағалайды. Өзін-өзі бағалау</p>

		<p>үдерісі педагогтердің кәсіби дамуын саналы түрде жоспарлауына, сондай-ақ оқу барысында меңгерілген білімдер мен практикалық дағдыларды логопедиялық сабақтарда және түзете-дамыту жұмысында қолдану деңгейін айқындауға бағытталған.</p> <p>Өзін-өзі бағалау педагогтерге төмендегі мүмкіндіктерді қамтамасыз етеді:</p> <p>инклюзивті білім беру жағдайында логопедиялық сабақтарға және түзете-дамыту жұмысын ұйымдастыруға енгізілген педагогикалық өзгерістерді пайымдау;</p> <p>ерекше білім беруді қажет ететін балалармен жұмыс жүргізу барысында ойын технологияларын қолдануға байланысты кәсіби құзыреттердің қалыптасу деңгейін айқындау;</p> <p>психологиялық-педагогикалық қолдау қызметін және ойынға негізделген логопедиялық практиканы жетілдіруге бағытталған кәсіби дамудың басым бағыттарын анықтау.</p> <p>Өзін-өзі бағалау нәтижелері педагогтің кәсіби рефлексиясын тереңдетуге, тәжірибелік білімін жүйелеуге және ойын технологияларын саналы, мақсатты және тиімді қолдану дағдыларын нығайтуға ықпал етеді.</p>
	Сыни ойлауды қалыптастыру	Бағдарлама аясында тыңдаушылардың кәсіби сыни ойлауын дамыту мақсатында

		<p>пікірталастар, педагогикалық жағдаяттарды талдау, инклюзивті практикада жиі кездесетін қиындықтар мен типтік қателерді қарастыру, сондай-ақ ұсынылған педагогикалық шешімдерді ұжымдық түрде пайымдау көзделеді.</p> <p>Аталған жұмыс түрлері педагогтерде:</p> <p>өз кәсіби қызметін сыни тұрғыдан талдау және бағалау; инклюзивті ортада туындайтын педагогикалық және психологиялық-педагогикалық проблемаларды анықтау және талдау;</p> <p>ерекше білім беруді қажет ететін балаларды қолдауға бағытталған тиімді, негізделген және педагогикалық тұрғыда дәлелді шешімдерді таңдау қабілеттерін дамытуға ықпал етеді.</p> <p>Сыни ойлауды қалыптастыру педагогтердің кәсіби рефлексиясын тереңдетуге, жинақталған тәжірибені жүйелеуге және инклюзивті білім беру жағдайында ойын технологияларын, бейімделген оқыту тәсілдерін және психологиялық-педагогикалық қолдауды сапалы жүзеге асыруға бағытталған.</p>
--	--	--

### 8.3 Бағалау критерийлері

#### Оқу нәтижелерін бағалау

Логопедтердің біліктілігін арттыру бағдарламасы аясында оқу нәтижелерін бағалау тыңдаушылардың теориялық білімдерін, практикалық дағдыларын және логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолдану бойынша кәсіби құзыреттерін меңгеру деңгейін жан-жақты бағалауға бағытталған.

Бағалау логопедтердің:

логопедиялық сабақта ойын технологияларын мақсатты қолдану;

сабақ құрылымына ойын элементтерін жүйелі кіріктіру;

ойын арқылы баланың сөйлеу белсенділігін арттыру;

ойын технологияларын түрлі логопедиялық міндеттерді шешуде пайдалану;

кәсіби рефлексия жүргізу және тәжірибені жетілдіру қабілеттерін анықтауға

бағдарланады.

Бағалау кешенді және практикаға бағытталған сипатқа ие және тыңдаушылардың алған білімдері мен дағдыларын нақты логопедиялық сабақ жағдайында қолдану қабілетін талдауды көздейді.

<p>Теориялық материалды білу деңгейі:</p>	<p>Бағаланады: логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың педагогикалық мәнін түсінуі; ойын технологияларының логопедиялық сабақтағы рөлі мен мүмкіндіктерін білуі; ойын элементтерін педагогикалық тәсіл ретінде қолдану қағидаттарын меңгеруі; логопедиялық сабақ құрылымындағы ойын әрекетінің орны мен маңызын түсінуі; ойын арқылы сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған тәсілдерді білуі; логопедиялық сабақта ойын технологияларын қолданудың әдістемелік негіздерін түсінуі.</p>
<p>Практикалық дағдылар:</p>	<p>Бағаланады: логопедиялық сабақта ойын технологияларын сабақ мақсатына сәйкес жоспарлау және қолдану білігі; сабақтың әр кезеңінде (кіріспе, негізгі, қорытынды) ойын элементтерін орынды пайдалану қабілеті; ойын арқылы баланың белсенді қатысуын және қызығушылығын қамтамасыз ету; фонематикалық қабылдау, артикуляция, тыныс алу, дауыс, просодика, сөздік белсенділік және байланыстырып сөйлеуді дамытуға арналған ойын тапсырмаларын қолдану; логопедиялық сабақтың тиімділігін арттыру үшін ойын технологияларын икемді бейімдеу; қолданылған ойын тәсілдерінің нәтижелілігін педагогикалық тұрғыда талдау. Сондай-ақ бағаланады:</p>

	<p>әзірленген ойын тапсырмаларының әдістемелік негізділігі;  сабақ құрылымының логикалылығы мен бірізділігі;  ойын материалдарының практикалық қолданбалылығы;  ойын технологияларын қолданудың мақсатқа сайлығы;  ұсынылған әдістемелік материалдардың аяқталғандығы.</p>
Шығармашылық және инновациялық қызмет:	<p>Бағаланады:  логопедтің ойын технологияларын қолданудағы шығармашылық көзқарасы;  стандартты емес ойын тапсырмаларын әзірлеу қабілеті;  ойын арқылы баланың сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған тиімді әдістемелік шешімдер ұсынуы;  дәстүрлі логопедиялық тәсілдерді ойын технологияларымен ұштастыра білуі.</p>
Дербестік және жауапкершілік:	<p>Бағаланады:  тапсырмаларды орындаудағы дербестік деңгейі;  кәсіби әрекетін жоспарлау және ұйымдастыру қабілеті;  өз тәжірибесіне рефлексия жасау және оны жетілдіру білігі;  ойын технологияларын қолдану нәтижелерін саналы бағалау;  кәсіби дамуға дайындық және алынған тәжірибені практикада қолдану қабілеті.</p>

#### 8.4 Бағалау құралдары

Тестілеу және сауалнамалар:	Теориялық білімді тексеруге арналған тесттер, бұл оқытушыларға оқу материалының меңгерілуін жедел бақылауға мүмкіндік береді;
	Тыңдаушылардың қажеттіліктеріне сәйкес бағдарламаны бейімдеуге көмектесетін кері байланыс сауалнамалары.
Портфолио:	Барлық орындалған тапсырмаларды, жобаларды

	және есептерді қамтитын портфолио жүргізу. Бұл тыңдаушының ілгерілеуі мен жұмыс нәтижелерін жүйелі түрде тіркеуге мүмкіндік береді.
Презентациялар және жобаларды қорғау:	қорытынды жобаны оқытушылар комиссиясының алдында қорғау, мұнда жұмыстың нәтижесімен қатар оны орындау үдерісі де бағаланады.
Онлайн-бағалау:	Аралық және қорытынды тесттерді тапсыру, онлайн-емтихандар өткізу және жедел кері байланыс алу үшін онлайн-платформаларды пайдалану.

### 8.5 Оқу нәтижелерін бағалау және құзыреттер деңгейі

Қорытынды бағалау пайыздық шкалаға негізделеді, мұнда әрбір құрамдас бөлік (теориялық білімдер, практикалық тапсырмалар, жобалық жұмыстар) жалпы бағалауда белгілі бір үлес салмаққа ие болады. Ұсынылатын шкала:

—90–100% — Өте жақсы (барлық талаптарға толық сәйкес келеді, шығармашылық және техникалық дағдылардың жоғары деңгейі көрсетілген).

—70–89% — Жақсы (негізгі талаптарға сәйкес келеді, алайда жұмыстың жекелеген аспектілерін жетілдіру қажет).

—50–69% — Қанағаттанарлық (тапсырмаларды орындау сапасын арттыру үшін қосымша жұмыс қажет).

—50%-дан төмен — Қанағаттанарлықсыз (бағдарлама талаптары жеткіліксіз деңгейде орындалған, қайта даярлау қажеттілігі бар).

## 9. Курстан кейінгі сүйемелдеу

Курстан кейінгі сүйемелдеу біліктілікті арттырудың тиімді бағдарламасының ажырамас бөлігі болып табылады және тыңдаушылардың кәсіби қызметінде алынған білімдер мен дағдылардың тұрақтылығын және практикада іске асырылуын қамтамасыз етуге бағытталған.

Аталған кезең кәсіби белсенділікті қолдауға, педагогикалық бастамаларды дамытуға, тәжірибе алмасуға және курс барысында меңгерілген нәтижелерді нақты педагогикалық практикаға енгізуге бағдарланған.

Курстан кейінгі сүйемелдеудің негізгі элементтері:

Курстан кейінгі сүйемелдеудің мақсаттары:			
жаңа білімдер мен құралдарды іске асыруда әдістемелік қолдауды	кәсіби қарым-қатынасты және тәжірибе алмасуды	консультация беру, супервизия жүргізу және сараптамалық кері байланыс алу	педагогтің кәсіби практикасына өзін-өзі дамыту және өзін-өзі талдау

қамтамасыз ету;	жалғастыру үшін жағдай жасау;	мүмкіндіктерін ұсыну;	элементтерін енгізуге ықпал ету.
Курстан кейінгі сүйемелдеудің форматтары:			
Жеке әдістемелік консультация беру:	онлайн-байланыс арқылы (электрондық пошта, мессенджерлер, LMS платформалары); тыңдаушының педагогикалық әзірлемелерін енгізу бойынша сараптамалық ұсынымдар беру.		
Курстан кейінгі вебинарлар және әдістемелік шеберханалар:	курс аяқталғаннан кейін 1–2 ай өткен соң тақырыптық онлайн-кездесулер өткізу; тыңдаушылар ұсынған табысты енгізу кейстерін талдау; практикада білімді қолдану барысында туындаған күрделі сұрақтарға жауап беру.		
Кәсіби қарым-қатынас форумы/тобы:	кәсіби чатқа немесе онлайн-топқа қолжетімділік (Telegram, WhatsApp, Google топтары); үлгілермен, құжаттармен, сұраныстармен және шешімдермен алмасу; көлденең тәлімгерлікті (peer-to-peer қолдау) ынталандыру.		
Онлайн-кітапхана және әдістемелік банк:	курс оқу материалдарына тұрақты қолжетімділік; нормативтік базаны, үлгілерді және нұсқаулықтарды жүйелі түрде жаңарту; жаңа әдебиеттерге, жарияланымдарға және іс-шараларға ұсынымдар беру.		
Қорытынды енгізуге ерікті супервизия:	жеке бағдарламаларды диагностикалау және рефлексиялау үдерісіне ерікті түрде қатысуға шақыру; жеке білім беру маршруттарын енгізуді сүйемелдеу; орталық әдіскерлерімен бірлесіп педагогикалық әсерлерді талдау.		
Сүйемелдеу әдістері:			
жеке сұраныстарға жауап беру;	практиканы және алынған нәтижелерді талдау;		
сауалнамалар, күнделіктер және талқылаулар;	кейстерді топтық түрде шешу, материалдарды бірлесіп жетілдіру.		

Ұзақтығы мен форматы:	курстар аяқталғаннан кейін 12 айға дейін; қашықтан форматта, икемді кесте бойынша; тыңдаушының қалауы бойынша немесе әдіскердің шақыруымен.
Курстан кейінгі сүйемелдеудің нәтижелері:	педагогтің алған білімдерін іске асырудағы сенімділігінің артуы;
	жеке білім беру бағдарламалары (ЖББ) шеңберінде құжаттаманың дұрыс нысандарын практикаға белсенді енгізу;
	кәсіби қауымдастыққа тартылу деңгейінің және әдістемелік белсенділіктің өсуі;
	рефлексияның қалыптасуы, бастамалардың пайда болуы және әрі қарай оқуға дайындықтың артуы.

## 10. Негізгі және қосымша әдебиеттер тізімі

### 1. Заңдар және нормативтік-құқықтық актілер

1. «Білім туралы» Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 27 шілдедегі № 319-ІІІ Заңы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319>
2. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандартын бекіту туралы. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2200029031>
3. Мектепке дейінгі, орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі, қосымша білім беру ұйымдарының тиісті түрлері мен типтері қызметінің үлгілік қағидаларын бекіту туралы. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 31 тамыздағы № 385 бұйрығы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2200029031>
4. Педагогтердің біліктілігін арттыру курстарын ұйымдастыру және өткізу, сондай-ақ педагогтің курстан кейінгі қызметін сүйемелдеу қағидаларын бекіту туралы. Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2016 жылғы 28 қаңтардағы № 95 бұйрығы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V1600013395>
5. Білім беру ұйымдарының педагогтері үшін кәсіби стандарттарды бекіту туралы. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2025 жылғы 24 ақпандағы № 31 бұйрығы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/G25HP000031>
6. Ерекше білім беруді қажет ететін балаларды психологиялық-педагогикалық қолдау қағидаларын бекіту туралы. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің № 92 бұйрығы

7. Қазақстан Республикасында білім беруді дамытудың 2023–2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы.
8. Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2023 жылғы 28 наурыздағы № 249 қаулысы <https://adilet.zan.kz/rus/docs/P2300000249>
9. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігінің ресми сайты <https://www.edu.gov.kz>

## 2. Негізгі әдебиеттер

10. Сүлейменова Б.Ж. Инклюзивті білім беру негіздері. – Алматы: Қазақ университеті, 2022.
11. Д.С. Ерекше білім беруді қажет ететін балалармен педагогикалық жұмыс. – Алматы: Атамұра, 2021.
12. Нұртазина А.С. Мектепке дейінгі ұйымдардағы психологиялық-педагогикалық қолдау. – Алматы: Білім, 2023.
13. Сағындықова А.К. Мектепке дейінгі жастағы балалардың даму психологиясы. – Алматы: Қазақ университеті, 2020.
14. Жолдасбекова С.Т. Ерте жастағы балаларды түзете-дамыту жұмысының негіздері. – Нұр-Сұлтан: Фолиант, 2021.
15. Қожахметова К.А. Инклюзивті ортада оқу-тәрбие процесін бейімдеу. – Алматы: Рауан, 2022.
16. Ибраева Л.К. Мектепке дейінгі ұйымдағы жеке даму бағдарламасын әзірлеу әдістемесі. – Алматы: Білім, 2023.
17. Тлеубаева Г.М. Инклюзивті білім беру жағдайында педагогтің кәсіби құзыреттері. – Алматы: Қазақ университеті, 2022.
18. А.К. Қалыптастырушы бағалау және даму мониторингі (МДҰ). – Алматы: Білім-инновация, 2023.
19. Оразбаева М.С. Баланың даму динамикасын бағалау және педагогикалық қолдау. – Нұр-Сұлтан: ЕҰУ, 2021.
20. Новикова И.В. Игровые технологии в логопедической работе с детьми дошкольного возраста. – Москва: Просвещение, 2021.
21. Филичева Т.Б., Чиркина Г.В. Логопедическая работа с детьми дошкольного возраста. – Москва: Владос, 2020. (классикалық педагогикалық логопедия, ойын элементтері бар)
22. Ефименкова Л.Н. Игровые методы в логопедической работе. – Москва: Академия, 2022
23. Ткаченко Т.А. Игровые технологии развития речи. – Москва: ГНОМ, 2019. (сөйлеу белсенділігін арттыруға бағытталған ойын тәсілдері)

## 3. Қосымша әдебиеттер

24. UNESCO. Inclusive Education: A Global Perspective. – Paris: UNESCO, 2020.
25. OECD. Inclusive Education and Early Childhood Development. – Paris: OECD Publishing, 2022.

26. World Health Organization. Early Childhood Development and Disability. – Geneva: WHO, 2021.
27. Booth T., Ainscow M. Index for Inclusion. – Bristol: CSIE, 2020.
28. Shonkoff J., Phillips D. From Neurons to Neighborhoods: Early Childhood Development. – Washington: National Academies Press, 2020.