

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ
МИНИСТРЛІГІ**

Павлодар қ. Торайғыров университеті

Сейтенов Ахметжан Сапарғалиұлының 6D010300 – «Педагогика және психология» мамандығы бойынша философия докторы (PhD) ғылыми дәрежесін алу үшін ұсынылған «Мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдері («Ойна» білім беру орталығының қызметі мысалында)» тақырыбындағы диссертациялық жұмысына»

АҢДАТПА

Ғылыми кеңесшілер
ҚР Педагогика ғылымдарының кандидаты,
РФ Педагогика ғылымдарының докторы,
профессор
Р.Ж. Аубакирова

РФ Психология ғылымдарының кандидаты,
Психология докторы
О.Б. Дарвиш

Зерттеудің өзектілігі. Қазақстанның Тұңғыш Президенті, Ұлт Көшбасшысы Н.Ә. Назарбаев сапалы мектепке дейінгі білім берудің маңыздылығын бірнеше рет атап өтті. «Қазақстан – 2050» Стратегиясында мектепке дейінгі білім берудің жаңа әдістерін қолдануға көшу қажеттілігі атап өтілді. «Төртінші өнеркәсіптік революция жағдайындағы дамудың жаңа мүмкіндіктері» Жолдауында ерте жастағы балалардың өздігінен оқуы мен әлеуметтік дағдыларын дамыту үшін бірыңғай стандарттар енгізу тапсырылды. Қойылған мақсаттарға қол жеткізу мектепке дейінгі оқыту мен тәрбиелеуде инновациялық тәсілдерді талап етеді.

Қазақстан Республикасында білім беру жүйесін реформалау негізінде инновацияларды енгізу идеясы жатыр. Мектепке дейінгі білім берудегі инновациялар даму процесін және үнемі алға жылжуды қамтиды, бұл білім беруде кезең-кезеңімен болатын және алынған нәтижелерге сәйкес талданатын, түзетілетін өзгерістер. Сонымен бірге, мектепке дейінгі білім берудегі инновациялық тәсілдер жалпыұлттық құндылықтарға, дәстүрлерге, мәдени мұраға ұқыпты қарауды талап етеді. Инновациялық өзгерістердің қажеттілігін түсіну үшін, ата-аналар тарапынан да, мұғалімдер тарапынан да білім беру жүйесін дамытудағы перспективалар мен заманауи тенденцияларды түсінбеу үшін бұл мәселені неғұрлым кең ауқымда және күтілетін нәтижелерді сәтті жүзеге асыру үшін жағдайлар анықталған нормативтік құжаттар призмасы арқылы қарастыру қажет.

Философиялық, психологиялық және педагогикалық әдебиеттерді талдау мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру мәселелері ғылыми білімнің әртүрлі салаларындағы зерттеушілердің назарын аударатындығын көрсетті. Мысалы, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, П. Я. Гальперин, Н. Ф. Талызина, А. А. Люблинская, Н. Г. Салмина, Л. Ф. Обухова, Л. А. Венгер, А. Р. Лурия және т.б. сияқты отандық теоретиктер мен практиктердің, ғалымдардың кеңінен танымал әдіснамалық және тұжырымдамалық тәсілдерін қамтитын зерттеулердің үлкен қабаты бар. Жоғарыда аталған барлық тәсілдердің әдіснамалық құралдары бар және сол арқылы мектепке дейінгі жастағы педагогикалық процесті ұйымдастыруға негіз болады. Көптеген тұжырымдамалық тәсілдердің бағыты тек жеке тұлғаның дамуына ғана емес, сонымен бірге оқытудың мақсатты бағдарларына, қоршаған шындықты білу әдістеріне, тиімді әсер етуге кепілдік беретін жағдайларға бағытталған. Зияткерлік ойындарды ұйымдастыру тұрғысынан білім және әдіснамалық және тұжырымдамалық негіздерге сүйену мұғалімге сабақтың дәстүрлі форматын игеруге және қолдануға ғана емес, сонымен қатар инновациялық технологиялардың элементтерін енгізуге мүмкіндік береді. Барлық ұсынылған тұжырымдамалар, теориялар, әдістер мектепке дейінгі жастағы балалардың зияткерлік дамуының нақты ұйымдастырылуын, мақсатын, форматын, әдістемесі мен технологияларын белгілеуге мүмкіндік береді.

Мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшеліктерін зерттеуге арналған В. С. Мухина, В. С. Венгер, Е. И. Тихеева, Л. Ф. Обухова және т.б. психологиялық-педагогикалық еңбектерінде ойынға үлкен мән беріледі, өйткені көптеген ғылыми еңбектерде ойын мектепке дейінгі жастағы жетекші қызмет түрі деп аталады. Интеллектуалды ойын оқу процесін ұйымдастыруға

көмектеседі, балаларды тәрбиелеу мен оқытудың сабақтастығы үшін қолайлы жағдай жасайды, өйткені ол бір жастағы екінші жасқа дағдарыстық ауысу кезінде оң микроклиматты қалыптастырады.

Зерттеуге үлкен көмек балабақшада ойын қызметін ұйымдастырудың негіздерін зерттеуге арналған ғылыми жұмыстар болды (М. Монтессори, Ж. Пиаже, Г. Спенсер, Э. Берн және т.б.). Олар ойын туралы идеяны тұлға дамуының қайнар көзі, факторы, себебі ретінде жүйелеп, сол арқылы ойын түсінігінде тұлғаны өзгертудің және оны ересек өмірге дайындаудың үлкен әлеуетін қалыптастырды.

Қазіргі кезеңде осы тақырыпты зерттеуге деген қызығушылық артып келеді. Бұған дәлел-мектепке дейінгі білім беру ұйымдарының инновациялық тәсілдерін зерттеуге арналған диссертациялық жұмыстар (Т. А. Щербакова, А. В. Шариков, Е. Н. Колосова, А. А. Даниляк, В. Г. Яфаева, А. Ю. Ярецкая және т.б.). Бүгінгі таңда білім беруде вариативтілік принципі жарияланды, бұл оқу орындарының педагогикалық топтарына кез-келген модельге, соның ішінде авторлық модельге сәйкес педагогикалық процесті таңдауға және құруға мүмкіндік береді. Бұл бағытта білім беру прогресі де жүріп жатыр: оның мазмұнының әртүрлі нұсқаларын әзірлеу, білім беру құрылымдарының тиімділігін арттыруда қазіргі дидактиканың мүмкіндіктерін пайдалану; жаңа идеялар мен технологияларды ғылыми әзірлеу және практикалық негіздеу.

Мектепке дейінгі білім беру мәселелерімен айналысатын қазақстандық ғалымдардың еңбектерінің ішінде біз Н. И. Храпченкованың, В. В. Николаеваның, Н. А. Завалконың, Р. Ж. Аубакированың, Г. Т. Абитованың, А. К. Айтпаеваның, Г. К. Бельгибаеваның, Р. К. Бекмагамбетованың, Ж. А. Жусупованың, Ш. М. Майгельдиеваның және т.б. ғылыми еңбектерін талдадық. Отандық зерттеулердің талдауы көрсеткендей, мектепке дейінгі білім беру ерте жастан оқыту мен тәрбиелеудің жоғары сапасын қамтамасыз етуді, ата-аналарды жоспарлауға, педагогтармен бірлесіп міндеттерді шешуге тартуды, балаларды тәрбиелеу мен білім беруде қажетті дағдылар мен қабілеттерге үйретуді талап етеді. Дұрыс тамақтану денсаулығын нығайтуға және танымдық, әлеуметтік және эмоционалды қабілеттерін дамытуға ықпал ететін инновациялық және жан-жақты бағдарламалар ең тиімді болып табылады.

Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігінің икемді саясаты халықаралық білім беру кеңістігіне кірігуді, білім берудің ұлттық деңгейін халықаралық стандарттарға жақындатуды, білім беру процесін жетілдіру мен жаңартуды қамтамасыз етті, әртүрлі жалпы білім беретін оқу орындарының желісін құруға мүмкіндік берді. Сонымен қатар, білім берудің басты міндетін орындау қажет – өз мәдениетін сүйетін, адами құндылықтарды құрметтейтін, елімізді бала кезінен сүйетін тұлғаны дамыту – біз оған ұмтыламыз, бүкіл әлем соған ұмтылады. Бірақ бұл бүкіл қоғам білім беру тәсілдерін жаңарту, өзгерту процесіне қатысуға ұмтылған жағдайда ғана мүмкін болады, және инновациялық тәсілдер, біздің ойымызша, балабақшаның, мектептің және қоғамдастықтың күш-жігерін шоғырландыруды, ата-аналардың мектепке дейінгі білім беру мекемелерімен бірлесіп жоспарлауға, проблемаларды шешуге тікелей қатысуын көздейді.

Отандық және шетелдік теоретиктер мен практиктердің қазіргі зерттеулеріне теориялық шолуды салыстыра отырып, біз зерттеудің әдіснамалық және тұжырымдамалық тәсілдерін анықтадық, зерттеудің

проблемалық өрісін анықтадық. Осылайша, жұмыстардың көпшілігі мектеп жасына дейінгі балалардың ойын іс-әрекетінің жан-жақты аспектілеріне арналған және олар психологиялық-педагогикалық ғылым мен практиканың дамуына баға жетпес үлес қосады. Соған қарамастан, дамып келе жатқан ақпараттық технологиялар, білім берудің жаһандануы және басқа факторлар жағдайында мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерін қарастыру қажет.

Жоғарыда аталған мәселелердің әдіснамалық және теориялық тұрғыдан дамуына қарамастан, педагогикалық шындық мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыруға жаңа талаптар қояды. Уақытылы шешуді талап ететін **қарама-қайшы жағдай** қалыптасты. Атап айтқанда, инновациялық тәсілдер негізінде мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру қажеттілігі мен педагогикалық практиканың қанағаттанарлықсыз жағдайы арасындағы сәйкессіздік, онда бұл міндет, әдетте, мақсатты түрде қойылмайды және шешілмейді, сонымен қатар педагогикалық зерттеулер барлық көлемде жан-жақты әзірленбейді.

Бұл мәселенің теориялық және практикалық шешімінің өзектілігі диссертациялық зерттеу **тақырыбын** таңдауға әкелді: **«Мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдері («Ойна» білім беру орталығының қызметі мысалында)».**

Зерттеу мақсаты: мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерінің тиімділігін теориялық негіздеу және эксперименттік тексеру ("Ойна"білім беру орталығының қызметі мысалында).

Зерттеу нысаны: мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру процесі.

Зерттеу пәні: мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдері.

Зерттеудің жетекші идеясы:

Мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдері білім беру қызметінде жаңа стратегиялар мен миссияларға қол жеткізу үшін қағидағардың, тәсіл мен әдістердің, ресурстардың жиынтығын жүзеге асыруды білдіреді.

Зерттеу гипотезасы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілі тиімді болады егер:

- «Ойна» білім беру орталығының мысалында білім беру қызметінде жаңа стратегиялар мен миссияларға қол жеткізу үшін қағидағар, әдістер мен тәсілдер, ресурстар жиынтығы ретінде зияткерлік ойындарды ұйымдастыруға инновациялық тәсілдердің маңызды моделі әзірленді және енгізілді;

- мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерінің тиімділігі эксперименталды түрде тексерілді («Ойна» білім беру орталығының қызметі мысалында);

- инновациялық технологиялар негізінде мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру әдістемесі әзірленді, апробацияланды және енгізілді.

Зерттеу мәселесі, оның мақсаты, нысаны мен пәні, гипотеза келесі **міндеттерді** қоюға себеп болды:

- шетелдік және отандық трендтік зерттеулерді шолу негізінде инновациялық тәсілдерді іске асыру мәселесі бойынша психологиялық-педагогикалық әдебиетті зерделеу, сондай-ақ Мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың тұжырымдамалық тәсілдеріне талдау жасау; мектепке дейінгі білім беру мекемелерінде оқытуға «инновациялық тәсіл» ұғымын нақтылау.

- «Ойна» білім беру орталығының мысалында мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілінің маңызды моделін әзірлеу және эксперименталды түрде тексеру;

- инновациялық технологиялар (ойын және арттехнологиялар, робототехника және STEAM элементтері бар зияткерлік ойындар, кейс стади және т.б.) негізінде мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру бойынша эксперименттік жұмыс әдістемесін әзірлеу, апробациялау және енгізу.

Зерттеудің теориялық-әдіснамалық негізін құрады:

- Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, П. Я. Гальперин, Талызина, А. А. Люблинская, Н. Г. Салмина, Л. Ф. Обухова, Л. А. Венгер, А. Р. Лурия және т. б. сияқты отандық теоретиктер мен практиктердің, ғалымдардың кеңінен танымал әдіснамалық және тұжырымдамалық тәсілдерін қамтитын зерттеулер;

- психологиялық ғылым призмасы арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың жас ерекшеліктерін зерттеуге арналған ғылыми зерттеулер (В. С. Мухина, В. С. Венгер, Е. И. Тихеева, Л. Ф. Обухова және т.б.);

- С. Эдвардс, М. Хендерсон, Д. Гронн, Э. Скотт, М. Мирхил, В. Шривер, С. Рвачев, Т. Кисла, К. Нельсон, С. Хиггинс, Ж. Сяо, М. Каципатаки сияқты ғалымдардың мектепке дейінгі білім беру мекемелерінің білім беру процесіне инновациялық технологияларды енгізумен байланысты ғылыми жұмыстары);

- мектепке дейінгі білім беруді ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерін зерттеуге арналған диссертациялық жұмыстар (Т. А. Щербакова, А. В. Шариков, Е. Н. Колосова, А. А. Даниляк, В. Г. Яфаева, А. Ю. Ярецкая және т.б.);

- Н. И. Храпченкованың, В. В. Николаеваның, Н. А. Завалконың Р. Ж. Аубакированың, Г. Т. Абитованың, А. К. Айтпаеваның, Г. К. Бельгибаеваның, Р. К. Бекмагамбетованың, Ж. А. Жусупованың, Ш. М. Майгельдиеваның және т.б. мектепке дейінгі оқыту және тәрбиелеу мәселелеріне арналған қазақстандық ғалымдардың ғылыми жұмыстары;

- балабақшада ойын іс-әрекетін ұйымдастыру негіздерін зерттеуге арналған ғылыми жұмыстар (М. Монтессори, Ж. Пиаже, Г. Спенсер, Э. Берн және т.б.).

Зерттеу әдістері: Ғылыми-педагогикалық әдебиетті және оқу-әдістемелік құжаттаманы теориялық талдау, педагогикалық жарияланымдарды жүйелі талдау, ұсынылатын ақпаратты зерттеудің ғылыми аппаратының көмегімен қайта өңдеу, салыстыру және типологизация аналогтары, талдау және синтез, модельдеу, педагогикалық эксперимент, диагностикалық құралдар, эксперименттік деректерді статистикалық өңдеу әдістері.

Зерттеу үш кезеңде жүргізілді.

Бірінші кезең (2017-2018 жж.) – зерттеу проблемасын және оның жекелеген тұжырымдамалық ережелерін айқындау, зерттелетін проблеманың әзірлену дәрежесін белгілеу мақсатында теориялық дереккөздерді талдау,

педагогикалық қызмет тәжірибесін зерделеу. Педагогикалық байқау нәтижесінде әртүрлі эмпирикалық материалдар жинақталды. Зерттеу мәселесі, мақсаты, пәні, гипотезасы және міндеттері анықталды. Зерттеудің теориялық базасын дайындау жүргізілді.

Екінші кезең (2018-2019 жж.) – зерттеу гипотезасын, оның мақсаттары мен міндеттерін айқындау; проблеманың өзектілігін негіздеу мақсатында айқындаушы эксперименттің жекелеген элементтерін жүргізу, эксперименттік жұмысты жүргізу жоспарын әзірлеу. Проблемаға байланысты іздеу эксперименті мен теориялық зерттеулерді жалғастыру.

Үшінші кезең (2019-2020 жж.) – мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру проблемасына инновациялық тәсілдерді анықтауға мүмкіндік берген педагогикалық эксперимент жүргізілген негізгі кезең. Зерттеу гипотезасын тексеру үшін қалыптастырушы педагогикалық экспериментті ұйымдастыру және жүргізу. Қазақстан қалаларында және шетелдерде өткізілген әртүрлі деңгейдегі ғылыми конференцияларда эксперименттік жұмыстың алынған нәтижелері талқыланды. Жинақталған ғылыми фактілер, зерттеудің негізгі нәтижелері аннотация және диссертация түрінде жалпылама және мәтіндік рәсімделді.

Зерттеудің эксперименттік базасы: Павлодар қаласындағы «Ойна» білім беру орталығы және оның Павлодар облысының Ақсу, Екібастұз қалаларындағы филиалдары. 2017 жылдан бастап 2020 жылға дейінгі кезеңде эксперименттің барлық кезеңдеріне 3-4 жас, 4-5 жас, 5-6 жас, 6-7 жас аралығындағы 200 мектеп жасына дейінгі балалар қатысты. Психикалық процестерді дамыту бойынша тікелей тәжірибелік-эксперименттік жұмыспен 4 эксперименттік топтағы 30 бала қамтылды ($n_1=7$; $n_2=7$; $n_3=9$; $n_4=7$).

Зерттеудің ғылыми жаңалығы - бұл:

- «Инновациялық тәсіл – бұл білім беру қызметінде жаңа стратегиялар мен миссияларға қол жеткізу үшін қағидаттар, әдістер мен әдістер, ресурстар жиынтығы» түсінігі нақтыланды»;

- «Ойна» білім беру орталығының мысалында мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілінің маңызды моделі жобаланған;

- инновациялық технологияларды, әдістер мен тәсілдерді қолдана отырып зияткерлік ойындарды ұйымдастыру әдістемесі (ағылшын тілін ана тілінде оқыту технологиясы; робототехника элементтері; STEAM элементтері, ТРИЗ элементтері, логопед, дефектолог жұмысымен мектепалды даярлық элементтері), ойын және арттехнологиялар негізінде «әлеуметтік зияткерлікті» дамыту, кейс стади әзірленді.

Зерттеудің теориялық маңыздылығы келесідей:

- мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың «инновациялық тәсілі» түсінігі психологиялық-педагогикалық әдебиеттерді зерделеу, мектепке дейінгі білім беру мекемелерінде оқытудың инновациялық тәсілдерін қолдануға арналған шетелдік және отандық трендік зерттеулерге шолу, сондай-ақ мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды пайдаланудың тұжырымдамалық тәсілдері негізінде нақтыланды;

- білім беру қызметінде жаңа стратегиялар мен миссияларға қол жеткізу үшін қағидаттар, әдістер мен тәсілдер, ресурстар жиынтығы ретінде инновациялық тәсілдің маңызды моделі әзірленді; мектепке дейінгі жастағы

зияткерлік ойындарды ұйымдастыруға инновациялық тәсілдің өлшемдері мен көрсеткіштері, деңгейлері айқындалды;

- «Ойна» орталығы мысалында білім беру қызметінде жаңа стратегиялар мен миссияларға қол жеткізу үшін қағидаттар, әдістер мен тәсілдер, ресурстар жиынтығы ретінде инновациялық тәсілдер негізінде мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру әдістемесі әзірленді.

Зерттеудің практикалық маңыздылығы:

1) Инновациялық идеялар негізінде тұлғаның зияткерлік дамуы мен үйлесімді тәрбиесінде қажетті қолдауды жүзеге асыруға бағытталған «Ойна» білім беру орталығының стратегиясы мен миссиясы әзірленіп, енгізілді, ол мыналарды қамтиды:

- тәрбиеленушілердің интеллектуалдық, әлеуметтік-эмоционалдық, көркемдік-эстетикалық дамуын қамтамасыз ету;

- тәрбиеленушілердің интеллектуалдық, әлеуметтік-эмоционалдық, көркемдік-эстетикалық даму деңгейін анықтау бойынша диагностикалық және қалыптастырушы құралдар;

- балалардың толыққанды дамуын қамтамасыз ету үшін тәрбиеленушілердің отбасыларымен өзара іс-қимыл жасау.

2) «Ойна» білім беру орталығының инновациялық қызметінің қағидаттары іске асырылды):

- нәтижелілік (процесті іске асыру сандық және сапалық сипаттамалары бар және қызметтің нысаналы бағдарларына сәйкес келетін нәтиже алуды қамтамасыз етуі тиіс);

- технологиялылық (педагогикалық персоналдың, білім беру технологияларының, ультра заманауи ресурстар мен оқыту әдістерінің интеграциясы және шоғырландырылған өзара іс-қимылы);

- қол жетімділік (білім алушылардың жеке ерекшеліктеріне сәйкес оқу міндеттерін шешу тәсілдерін саралау);

- сапа (тұтынушыға оның білім беру қажеттіліктерін қанағаттандыру қабілеті ретінде бағдарлану);

- тиімділік (қол жеткізілген нәтиже мен жұмсалған ресурстар арасындағы арақатынас).

3) Инновациялық технологияларды, әдістер мен тәсілдерді қолдана отырып зияткерлік ойындарды ұйымдастыру әдістемесі (ағылшын тілін ана тілінде оқыту технологиясы; робототехника элементтері; STEAM элементтері, ТРИЗ элементтері, мектепалды даярлық элементтері, логопед, дефектологтың жұмысы), ойын және арттехнологиялар негізінде «әлеуметтік зияткерлікті» дамыту әдістемесі енгізілді.

4) Ресурстар құрылды:

- материалдық (робототехника кабинеті; ойын бөлмесі; ТРИЗ кабинеті; STEAM кабинеті; INTELLECTUM кабинеті; ағылшын тілі кабинеті; мектепалды даярлық кабинеті; логопед кабинеті), әртүрлі елдерден (Финляндия, Канада, Түркия, Америка, Германия және т.б. елдерден) әкелінген зияткерлік ойындардың үлкен спектрі жиналды);

- оқыту (оқыту технологиялары: ойын, ТРИЗ, STEAM, ана тілінде);

- ақпараттық (Instagram: @Oyna_pvl; орталықтың ресми сайты www.oyna.com.kz).

Қорғауға шығарылатын диссертацияның негізгі ережелері:

1) Инновациялық тәсіл білім беру қызметінде жаңа стратегиялар мен миссияларға қол жеткізу үшін қағидаттар, әдістер мен тәсілдер, ресурстар жиынтығы ретінде қарастырылады;

2) «Ойна» білім беру орталығының мысалында мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыруға инновациялық тәсілдің маңызды моделі келесі критерийлер жиынтығында:

- стратегия және миссия ұйымның жалпы мақсаты ретінде, оның өмір сүруінің негізгі себебі (инновациялық идеялар негізінде зияткерлік даму мен тұлғаны үйлесімді тәрбиелеуде қажетті қолдауды жүзеге асыру);

- қызмет қағидаттары (нәтижелілік, технологиялылық, қолжетімділік, сапа, тиімділік);

- ұйымның стратегиясы мен миссиясына қол жеткізудің әдістері мен тәсілдері (ойын әдістері мен тәсілдері, ағылшын тілін ана тілінде оқыту әдістері, дефектология әдістері, робототехниканың әдістері мен тәсілдері; STEAM технологиясы; ТРИЗ технологиясы, мектепалды даярлық технологиясы);

- ресурстар (материалдық, оқу, ақпараттық).

Инновациялық тәсілдің көріну деңгейлері; максималды деңгей, жеткілікті және минималды.

3) Инновациялық технологияларды, әдістер мен тәсілдерді қолдана отырып зияткерлік ойындарды ұйымдастыру әдістемесі (ағылшын тілін ана тілінде оқыту технологиясы; робототехника элементтері; STEAM элементтері, ТРИЗ элементтері, мектепалды даярлық элементтері, логопед, дефектолог жұмысының элементтері), ойын және арттехнологиялар негізінде «әлеуметтік зияткерлікті» дамыту әдістемесі, кейс-стади.

Автордың **жеке қатысуы** диссертацияда баяндалған және баспа еңбектерінде жарияланған ғылыми нәтижелерге қол жеткізуден, зерттеудің негізгі тұжырымдамалық идеялары мен ережелерін теориялық тұрғыдан дамытудан тұрады.

Алынған нәтижелердің сенімділігі зерттеу бағдарламасының мақсаттар мен міндеттерге сәйкестігімен, зерттеу тақырыбы бойынша іргелі әзірлемелерді қамтитын зерттеудің теориялық-әдіснамалық базасымен, іріктеменің репрезентативтілігімен және зерттеудің теориялық және эмпирикалық әдістерінің оңтайлы үйлесімімен, сондай-ақ эксперименттік деректерді статистикалық өңдеу әдістерімен анықталады.

Зерттеу нәтижелерін апробациялау және кәсіби-педагогикалық практикаға енгізу халықаралық, республикалық, өңірлік конференциялар мен семинарларда, жыл сайынғы ғылыми-практикалық конференцияларда ауызша және баспа сөз сөйлеу нәтижесінде жүзеге асырылды. Зерттеудің негізгі ережелері, идеялары, нәтижелері халықаралық және республикалық конференцияларда баяндалды (Мәскеу, 2019; Нұр-Сұлтан, 2019, Қызылорда, 2020). Диссертациялық зерттеу тақырыбы бойынша 9 еңбек, оның ішінде ҚР БҒМ Білім және ғылым саласындағы сапаны қамтамасыз ету Комитеті ұсынған ғылыми басылымдарда 4 мақала, Scopus деректер базасында индекстелген шетелдік ғылыми басылымдарда 2 мақала, халықаралық конференция материалдарында 3 мақала, оның ішінде шетелдік халықаралық конференцияда 1 мақала жарияланды.

Диссертация құрылымы. Диссертация кіріспеден, үш тараудан, қорытындыдан, ұғымдық тезаурустан, қазақстандық, ресейлік және шетелдік авторлардың 179 жұмысынан тұратын Пайдаланылған әдебиеттер тізімінен, 9 қосымшадан тұрады, 9 суреттен, 24 кестеден тұрады.

Кіріспеде тақырыптың өзектілігі, оның даму дәрежесі, зерттеудің ғылыми аппараты, жаңалығы, теориялық және практикалық маңыздылығы, қорғауға ұсынылатын негізгі ережелер ашылады.

«Мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың әдіснамалық негіздері» бірінші бөлімінде мектепке дейінгі білім беру мекемелерінде оқытуға инновациялық тәсілдерді іске асыру мәселесі бойынша шетелдік және отандық трендік зерттеулерге шолу, сондай-ақ мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды пайдалану бойынша тұжырымдамалық тәсілдерге шолу берілген.

«Зерттеу дизайны: теориялық модельдеу және мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерін іске асырудың тиімділігі («Ойна» білім беру орталығының мысалында)» екінші бөлімінде «Ойна» білім беру орталығының мысалында зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерін іске асырудың негіздерін теориялық модельдеу қарастырылады және мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастырудың инновациялық тәсілдерін қолдану тиімділігінің нәтижелері ұсынылған.

«Инновациялық технологиялар негізінде мектепке дейінгі жастағы зияткерлік ойындарды ұйымдастыру бойынша эксперименттік жұмыс әдістемесі» үшінші бөлімінде мектеп жасына дейінгі балалардың зияткерлік ойындарын ойын, арт-технологиялар және кейс-стади құралдарымен, сондай-ақ робототехника және STEAM элементтерімен ұйымдастыру әдістемесі қарастырылады.