DOI: 10.33942/sititpr202214 УДК 378.016.004

КЕНЖЕ КЛАССТАРДЫН ОКУУ ПРОЦЕССИНДЕ ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫ КОЛДОНУУ ЖОЛДОРУ

Кабылова С.А. [1], Белекова Н.О.[2]
[(1)] Ж. Баласагын атындагы КУУнун «Мектепке чейинки, мектеп педагогикасы жана билим берүүнүн технологиялары» кафедрасынын ага окутуучу, svetaamanturovna@gmail.com
[(2)] Ж. Баласагын атындагы КУУнун «Мектепке чейинки, мектеп педагогикасы жана билим берүүнүн технологиялары» кафедрасынын магистрант, belekovanagima04@gmail.com

Аннотация: *Оюндун табияты балдардын, спорттун, коммерциялык оюндардын гана эмес, ошондой эле интуитивдик-көркөм ишмердүүлүктүн живопись, музыка, адабият, кино жана театр сыяктуу тармактарда да колдонулат. Мектептин окуу процессинде дидактикалык оюндарды мугалим пайдалануунун натыйжасында окуучулардын предметти үйрөнүүгө болгон кызыгуусу, таанып-билүү активдүүлүгү арттырылат жана жөндөмдөрү өстүрүлөт. Психологиялык-педагогикалык адабияттарды талдоонун негизинде дидактикалык оюндардын максаттары, мааниси жана функциялары ачыкталды. Макалада авторлор башталгыч класстарда окутуунун натыйжалуулугун жогорулатуу үчүн ар түрдүү оюн ыкмаларын пайдалануу жолдорун баяндашты. Оюндардын эффективдүүлүгү, биринчиден системалуу түрдө колдонуудан, экинчиден оюн программасынын кадимки дидактикалык көнүгүүлөр менен айкалыштырып, максаттуулугунан көз каранды. Дидактикалык оюндардын өткөрүү формалары жана критерийлери боюнча классификацияларды жүргүзүшүп, окуучуларга билим берүү, тарбиялоо жана өнүктүрүүдө алардын маанилүүлүгүнө көңүл бурушту.*

Өзөктүү сөздөр: *башталгыч мектеп, дидактикалык оюндар, классификация, оюндун функциялары, мааниси, колдонуу усулдары, критерийлер.*

ПУТИ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ МЛАДШИХ КЛАССОВ

Кабылова С.А.[1], Белекова Н.О.[2]
[(1)] старший преподаватель, кафедры "Дошкольной, школьной педагогики иобразовательных технологий КНУ имени Ж.Баласагына, svetaamanturovna@gmail.com
[(2)] магистрант, кафедры "Дошкольной, школьной педагогики иобразовательных технологий КНУ имени Ж.Баласагына, belekovanagima04@gmail.com

Аннотация: *Игры по своей природе применяется не только в спорте и коммерции, но и в интуитивно-художественной деятельности, таких как живопись, музыка, литература, кино и театр. В результате использования учителем в учебном процессе школы дидактических игр у учащихся повышается интерес к изучению предмета, развиваются познавательная активность и способности. На основе анализа психолого-педагогической литературы выявлены цели, значение и функции дидактических игр. В статье авторы изложили пути использования различных игровых приёмов для повышения эффективности обучения в младших классах. Эффективность игр зависит, во-первых, от вида систематичности применения, во-вторых, от целенаправленности и совмещения ее программы с обычными дидактическими упражнениями. Проведено классификация дидактических игр по формам проведения и критериям, обращено внимание на их значимость в обучении, воспитании и развитии учащихся.*

Ключевые слова*: начальная школа, дидактические игры, классификация, функции игры, значение, методы применения, критерии.*

WAYS TO APPLY DIDACTIC GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS JUNIOR GRADES

Kabylova S.A.[1], Belekova N.O.[2]
(1)*Senior lecturer departments of preschool, school pedagogy and educational technologies, KNU named after Zh. Balasagyn,* svetaamanturovna@gmail.com
(2) *undergraduate departments of preschool, school pedagogy and educational technologies, KNU named after Zh. Balasagy,* belekovanagima04@gmail.com

Abstract: *Games by their nature are used not only in sports and commerce, but also in intuitive artistic activities such as painting, music, literature, cinema and theater. As a result of the use of didactic games by the teacher in the educational process of the school, students increase their interest in studying the subject, develop cognitive activity and abilities. Based on the analysis of psychological and pedagogical literature, the goals, meaning and functions of didactic games were identified. In the article, the authors outlined ways to use various gaming techniques to improve the effectiveness of teaching in the lower grades. The effectiveness of games depends, firstly, on the type of systematic application, and secondly, on the purposefulness and combination of its program with conventional didactic exercises. The classification of didactic games according to the forms and criteria was carried out, attention was drawn to their importance in the education, upbringing and development of students.*

Key words: *elementary school, didactic games, classification, game functions, meaning, application methods, criteria.*

Киришүү. Изилдөөнүн актуалдуулугу. Оюндардын пайда болушу жана окуучулардын жашоосунда оюндун ыкмаларын колдонуунун зарылдыгынын калыптануу маселелерин карасак, «Оюн» түшүнүгү ар кайсы доордогу илимпоздордун ой-пикирлеринин көз карашына жараша изилденген. Ал эми азыркы билим берүү тутумунда, өзгөчө башталгыч мектептин окуу процессинде дидактикалык оюндарды мугалим мезгилдүү колдонуу талабы актуалдуу көйгөй болуп саналат.

Изилдөөнүн милдети. Мугалимдин өз практикасында оюн ойноо ыкмаларын колдонууда окуучулардын өз көз карашын талаша билүү, көңүл буруусун, эс тутумун, ой жүгүртүүсүн, фантазиясын өркүндөтүү сыяктуу бир катар сапаттарды өнүктүрүүнүн максаттарына жетишүү жолдорун изилдөө.

Негизги материалдар жана усулдар. Пайда болуу тарыхы биринчилерден Д.Б. Эльконинге таандык болуп, ал оюндарды көйгөйлөрдү чечүү, окутуу үчүн реалдуу иш-аракеттер жөнүндө маалыматтарды берүү ыкмасы катары караган. Оюнду коомдук мамилелердин арифметикасы деп атап, ал оюнду белгилүү бир этапта пайда болгон иш-аракет катары, психикалык функциялардын өнүгүүсүнүн алдыңкы формаларынын бири жана баланын чоңдор дүйнөсүн таанып билүү жолдору катары чечмелеген [1].

Д.Б. Эльконин оюндардын пайда болушуна жана калыптанышына болгон мамилени формулировкалаган, ал өзүнүн изилдөөлөрүндө оюндар алгачкы жамааттарда пайда болгонун далилдеген. Алар табияттын күчтөрүнө каршы коргоо функциясын камсыз кылуу үчүн эң жогорку сыйкырдуу мааниге ээ болгон окутуунун,

маалымат берүүнүн каражаты катары кызмат кылышкан. Ырым оюндары ушинтип жаралган.

Ритуалдык оюн формасынын төмөнкү белгилери айырмаланат:

1) чыныгы эмгек ишмердигин тууро;

2) кризистик кырдаалдан чыгуунун жолун издөө боюнча биргелешкен иш-чараларды жүргүзүү;

3) роль ойноо.

Оюндарда эки негизги түшүнүктөр пайда болот: оюндар - театралдык, спектакль түрүндө жана спорттук оюндар. Оюн адамдардын эс алуусунун эң маанилүү бөлүгү болуп калат. Алар катышуучулардын эпчилдигин, тапкычтыгын, юморлугун көрсөтөт. Узак убакыт бою оюндун бирден бир түрү - балдар оюну болгон. Бирок, учурда балдарды гана эмес, чоңдорду кайра даярдоодо оюндун мааниси чоң.

Оюн маданияттын функциясы катары эмгек жана окуу менен бирге адамдын иш-аракетинин негизги түрлөрүнүн бири болуп саналат. Г.К. Селевко оюнду коомдук тажрыйбаны кайра жаратууга жана өздөштүрүүгө багытталган, мында жүрүм-турумдун өз алдынча башкаруусу калыптанган жана өркүндөтүлгөн кырдаалдагы ишмердүүлүктүн түрү катары аныктайт [2].

Ошентип, биз төмөнкүдөй жыйынтык чыгарууга болот: оюн ар кандай илимдердин изилдөө предмети болуп саналат - маданият тарыхы, этнография, педагогика, психология жана көптөгөн башкалар. Оюн – өнүктүрүү ишмердүүлүгүнүн бир түрү, коомдук тажрыйбаны өздөштүрүү формасы, адамдын татаал жөндөмдөрүнүн бири.

Балалык чакты изилдөөчү Д.М. Златопольский алгачкы маданияттын балдарынын оюндары, эреже катары, чоңдордун профессионалдык иш-аракеттерин туроо экендигин белгилейт [3]. Балдар кичинекей жаа, казан менен алек, кичинекей үйлөрдү курушат. Азыр деле балдардын оюну атрибуттары боюнча гана эмес, маңызы боюнча да өзгөрүп турганда, көптөгөн балдар оюнчуктары чоңдордун иштөө куралдарын – күрөк, чака ж.б.

Оюндар интеллекттин өнүгүшүнө салым кошкон инструменттердин бири болуп саналат. Аларда мейкиндиктик элестетүү, мээнин сезүү жана кыймыл борборлорунун координациясы өнүктүрүлөт. Ал эми адам бала кезинде канчалык көп түрдүү оюндарды түшүнсө, ошончолук билимге ээ болуп, ой жүгүртүүсү ошончолук кең, ой жүгүртүүсү ийкемдүү, жашоодо коомдун ийгиликтүү мүчөсү болуп калуу ыктымалдуулугу жогору.

Оюн – жүрүм-турум системасынын эрежелерине баш ийген акылга сыярлык жана максатка ылайыктуу иш. Оюндук ишмердүүлүк чоң адамдын эмгек ишмердүүлүгүнө окшоштукка ээ, анын белгилери оюндун белгилери менен толук дал

келет, натыйжаларды гана кошпогондо. Оюн – баланын табигый эмгек түрү, келечектеги жашоого даярдоо. Бала дайыма ойнойт, ал эми анын оюну мазмундуу, анын жаш курагына жана кызыгуусуна ылайыктуу болуп, керектүү шык-жөндөмдөрдүн өнүгүшүнө алып келүүчү элементтерди камтыйт [9].

Мектеп окуучулары үчүн оюн – бул алардын коомдук ишмердүүлүктүн чөйрөсү, алардын социалдык жана чыгармачылыкта өзүн-өзү көрсөтүү орду. Оюн өтө маалыматтуу, оюнда бала өзү жөнүндө көп нерсени үйрөнөт.

Оюн – баланын өз ордун жана командадагы ролун табуу ыкмасы. Оюн – адамзат маданиятынын кайталангыс кубулушу, анын башаты жана туу чокусу. Оюн мектеби ушундай, анда бала бир эле убакта окуучу да, мугалим да болот.

Оюн баланын иш-аракетинин бир түрү, анын аркасында ал үйрөнүп, тажрыйбага ээ болот. Оюн балада эң жогорку эмоциялык тажрыйбаларды жаратып, аны тереңдетет. Оюнду байкоочулукту, фантазияны, билимдерди, билгчтиктерди жана көндүмдөрдү калыптандырууга багытталган өнүгүү процесси катары кабыл алууга болот. Оюн методдору окуу процессинин натыйжалуулугун жогорулатат, окуу материалын үйрөнүү убактысын кыскартат, окутууну кызыктуу жана чыгармачылык иш-аракетке айлантат [9].

Заманбап мектептин мугалими класста окуу процессин мүмкүн болушунча мыкты уюштуруу үчүн окуу иш-аракетинин мотивдерин классификациялоо жөнүндө маалыматка ээ болушу керек. Мындан тышкары, мугалим ар бир окуучунун мектептеги мотивациясынын деңгээлин аныктоо үчүн диагностика жүргүзүүсү керек [11].

Башталгыч класстын сабактарында оюн ыкмаларын колдонуунун бардык артыкчылыктарына карабастан, мугалимдерге дагы эле жетишсиз уюштуруу ыкмалар болууда. Көбүнчө окутуунун төмөнкү ыкмалары жана формалары колдонулат:

1) диалогдор;

2) топтордо иштөө;

3) материалды түшүндүрүү;

4) эвристикалык ыкма.

Алардын ар бирине кененирээк токтолуп кетсек:

Диалог – монологдон айырмаланып, эки, үч же андан көп өз ара аракеттенүүчү маектештердин (полилог) оозеки пикир алмашуусу түрүндө ишке ашырылуучу кеп байланышынын бир түрү. Диалог театралдык спектаклдерде жана окуу процессинде активдүү колдонулат. Класста «окуучу – окуучу», «окуучу – мугалим» сыяктуу диалогдорду өнүктүрүү зарыл.

Топтук иш – бул окуучулардин баарлашуу жана өз ара аракеттенүү аркылуу жалпы натыйжага жетишүүгө багытталган тапшырманы чечүүнү аягына чыгарган тапшырманы аткаруусу.

Материалды түшүндүрүү– бул бир сабактын жарымындай убакытты талап кылган жана жаңы маалыматтарды камтыган окутуунун бир түрү. Маалыматты түшүндүрүү диалог менен баштоо максатка ылайыктуу. Окуучулар маалыматты өздөштүрүүдө өткөн сабакта алган жеке тажрыйбасына жана билимине таянуу менен берилген суроолорго жооп бериши керек.

Эвристикалык ыкма – жаңыны үзгүлтүксүз ачуу. Мындай ыкма мугалимге окуучулардын көбүрөөк өз алдынчалыгын жана чыгармачылык изденүүсүн камсыз кылууга мүмкүндүк берет [10].

Жаңы мамлекеттик билим берүү стандарттарына өтүүнүн башталышы менен заманбап инсандын жалпы кесиптик компетенттүүлүгүнүн негизги компетенттүүлүгү инсандын да, социалдык коомчулуктун да психологиялык компетенттүүлүгү болуп саналат. Психологиялык компетенттүүлүк заманбап адистин кесиптик компетенттүүлүгү менен бирге негизги компоненттеринин бири (жалпы маданий, предметтик-методикалык). Педагогикалык жана студенттик жамааттардагы жеке психологиялык өзгөчөлүктөрүн, социалдык-психологиялык процесстерди жана кубулуштарды реалдуу эсепке алуунун негизинде эң квалификациялуу, оптималдуу иштерди жүргүзүүгө мүмкүндүк берет. Психологиялык компетенттүүлүк деп адамдын психологиялык көйгөйлөрдү аныктоо, талдоо жана конструктивдүү чечүү жөндөмдүүлүгүн түшүнөбүз [13].

Мугалим жогоруда саналып өткөн окутуунун бардык ыкмаларын өздөштүрүү керек, бул окуу процессин диверсификациялап, анын натыйжалуулугун жогорулатат [5, 7].

Оюн дүйнөсү – бул өзүнүн эрежелери жана үлгүлөрү бар өзгөчө дүйнө, бул чындыктын башка формасы.

Оюн мугалим менен окуучулардын ортосундагы мамиледеги психологиялык тоскоолдукту жок кылат, ар кандай коллективдүү жана топтук бизнеске чыгармачылыктын, жаркыраган жана адаттан тышкаркылыктын «тирүү агымын» алып келет.

Жыйынтыгында, ар кандай критерийлер боюнча оюндардын классификациясын карап чыгуу зарыл.

Биринчи классификация баланын интеллекти жана таанып билүү активдүүлүгүн оюндарда өнүктүрүү үчүн колдонулган ыкмаларга негизделген.

1) Топтук-предметтик оюндар, башкача айтканда, оюнчуктар жана буюмдар менен манипуляциялар. Оюнчуктар аркылуу балдар формасын, түсүн, көлөмүн, материалды, жаныбарлар дүйнөсүн, адамдардын ишин ж.б. үйрөнүшөт.

2) Топ-чыгармачылык оюндар, башкача айтканда сюжеттик-рольдук оюндар, мында сюжет интеллектуалдык ишмердүүлүктүн бир түрү болуп саналат. Бул топко интеллектуалдык оюндар кирет: "Бактылуу мүмкүнчүлүк", "Ким миллионер болгусу келет" ж.б. Саякат оюндары да ушул топко кирет. Алар окуучулардын китептерди, электрондук окуу куралдарын, виртуалдык музейлерди колдонуу менен жасаган географиялык, тарыхый экспедицияларынын мүнөзүндө. Бул оюндардын айырмалоочу өзгөчөлүгү – ишмердүүлүк формасынын оригиналдуулугун түзүүчү элестетүүнүн активдүүлүгү.

3) Оюндардын тобу - булар адатта дидактикалык деп аталган даяр эрежелери бар оюндар. Мындай оюндар окуучудан чечмелеп, ача билүүнү, бирок эң негизгиси теманы билүүнү талап кылат. Эң мыкты дидактикалык оюндар өз алдынча үйрөнүү принцибине негизделген. Тренинг, эреже катары, эки этаптан турат: туура маалыматты чогултуу жана туура чечим кабыл алуу. Бул этаптар окуучулар үчүн дидактикалык тажрыйбаны камсыз кылат. Бирок тажрыйба топтоо көп убакытты талап кылат. Дидактикалык оюндарга психологиялык мүнөздөгү билим берүүчү оюндар кирет: кроссворддор, викториналар, пазлдар, ребустар, танграмдар, криптограммалар ж.б. Дидактикалык оюндар окуучунун предметке болгон кызыгуусун ойготуп, ар бир окуучунун жекечелик жөндөмдүүлүгүн өнүктүрүүгө шарт түзүп, таанып-билүүчү активдүүлүгүн тарбиялайт. Дидактикалык оюндун баалуулугу ар бир окуучуга карата конкреттүү маселени чечүүдөгү эффективдүүлүк менен аныкталат.

4) Оюндардын тобу - кесиптик ишмердүүлүктү (курулуш, эмгек, техникалык, долбоорлоо) чагылдырган оюндар. Бул оюндарда окуучулар жаратуу процессин өздөштүрүшөт, өз иштерин пландаштырууга, өзүнүн жана башкалардын ишинин натыйжаларына баа берүүгө, чыгармачылык маселелерди чечүүдө акылдуу болууга үйрөнүшөт.

5) Оюндардын тобу - интеллектуалдык оюндар (психикалык чөйрөгө таасир этүүчү оюндар-көнүгүүлөр, оюндар-тренингдер). Алар атаандаштыкка негизделет, салыштыруу аркылуу мектеп окуучуларынын даярдыгынын, ден соолугунун деңгээлин көрсөтүп, өзүн-өзү өнүктүрүүнүн жолдорун сунушташат [6].

Мугалим өз ишинде оюн ыкмаларынын бардык жогоруда аталган топторун колдонуп, окуучулардын окуу жана таанып-билүү иш-аракетин уюштуруу жолдорунун эбегейсиз арсеналына ээ болот.

Оюндун түрүн аныктоодо татаалдык пайда болот, анткени ар кандай оюндарды куруунун кээ бир принциптери окшош, бирок ошого карабастан, аларда олуттуу айырмачылыктар бар.

Бардык оюндар, тигил же бул жол менен, үч негизги милдеттерди чечет: билим берүү, тарбия берүү жана өнүктүрүү. Ар бир оюн оюнчуларды үйрөтөт, белгилүү сапаттарды тарбиялайт жана ошол эле учурда өнүгүү максатына жетүүнү камсыздайт.

Оюндардын экинчи классификациясы оюн куруу принциптерине негизделген: 1) ролдук оюндар; 2) уюштуруучулук-тарбиялык оюндар; 3) ишкердик оюндары [8].

Ролдук оюн термини эки ача мааниге ээ жана балдардын оюнун өнүктүрүүнүн эң жогорку формасы болуп саналат. Ал башталгыч мектеп чейинки куракта өзүнүн туу чокусуна жетип, ушул мезгилде жетектөөчү иш катары аракеттенип, андан кийин өзүнүн башкы ролун окууга тапшырат.

Билим берүүнү уюштурууга жана сапатына жаңы талаптар азыркы турмуштун тез өзгөрүшүнө байланыштуу шартталган. Окуучулардын кыска мөөнөттүн ичинде билимдин максималдуу көлөмүн өздөштүрүү жана практикалык маселелерди чечүүдө чыгармачылык мамилени колдонуу жана жогоруда айтылгандарга жетишүү үчүн шарттарды түзүү зарылчылыгы ар бир окуу жайдын алдында турган маанилүү маселелердин бири болуп саналат [12].

Корутунду. Ошентип дидактикалык ишкердик оюнда катышуучулар роль ойноп, билимге, көндүмгө оңой ээ болушат жана өздөрү катышкан процесстерди түшүнүшөт. Окутуучу оюндун өзгөчө эффективдүүлүгү оюнчунун түздөн-түз катышуучусу болуу менен аны ичинен үйрөнүшү менен түшүндүрүлөт. Тарбиялык жактан алганда, жакшы уюштурулган оюн сабагы тигил же бул адистикти тандоого кызыктуу жактарын көрсөтөт.

КОЛДОНУЛГАН АДАБИЯТТАР

1. ***Эльконин, Д.Б.*** *Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин.– М.: Просвещение, 1978.– 360 с.*
2. ***Селевко, Г.К.*** *Современные образовательные технологии: Учебное пособие [Текст] / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 1998.– 256 с.*
3. ***Златопольский, Д.М.*** *Интеллектуальные игры [Текст] / Д.М. Златопольский.– СПб.: BHV, 2004.– 400 с.*
4. ***Дружинин, В.Н.*** *Психология общих способностей [Текст] / В.Н. Дружинин – СПб.: Питер, 1999.– 368 с.*
5. ***Байсалов Ж.У., Казиева Г.К.*** *Башталгыч мектепте математикалык билим берүүнүн мазмуну // Ж. Баласагын атындагы КУУнун Жарчысы. Атайын чыгарылышы (S) 2020. – 92-96 бб.*
6. ***Байгазиев С.О.*** *Окутуунун интерактивдүү методдору. - Бишкек, 2005.*
7. ***Сади Кылыч., Кабылова С.А.*** *Использование дидактических игр при обучении информатике в младших классах // Евразийское Научное Объединение. 2021, № 12(82).*
8. ***Калдыбаев С.К., Мамытов А.М.,*** *Иптаров С.И. Педагогикалык баалоонун негиздери. - Б., 2004.*
9. ***Жороев Т.А.*** *Важность использования дидактических игр в начальной школе // Известия Кыргызской академии образования, 2012, № 4(24). - С. 11-114.*
10. ***Эсенканова А.К., Мааткеримов Н.О.*** *Инновациялык ыкмаларды башталгыч мектеп математикасында колдонуунун багыттары // Кыргызстан ЖОЖдорунун Кабарлары, 2021.*
11. ***Рыспаева Ч. К.*** *Связь психолого-педагогического сопровождения и информационных технологий в диагностике учебной мотивации/ Ч.К.Рыспаева // Наука и инновационные технологии. – 2018.- №4/ (9). - С.213-217.*
12. ***Рыспаева Ч.К.*** *Факторы формирования мотивации учебной деятельности у младших школьников //Международный академический журнал "Web of Scholar", №6(15), Киев, 2017,-С.71-74*
13. ***Рыспаева Ч.К.*** *Теоретические основы формирования профессиональной мотивации будущего учителя/ Ч.К.Рыспаева // Наука и инновационные технологии. -2021.- №1(18)-С.194-199*

Рецензент: к.п.н. Рыспаева Ч.К.

29.04.2022г.