DOI: 10.33942/sititpr202260 **УДК 378.016.004**

БОЛОЧОК ПЕДАГОГДОРДО ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫ ПАЙДАЛАНУУ КОМПЕТЕНТТҮҮЛҮГҮН КАЛЫПТАНДЫРУУ

Кабылова С.А.[1], Кайдиева Н.К.[2], Токоева А.Б.[3]
[(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 доценти, п.и.к., nkajdieva@gmail.com
[(3)] Ж. Баласагын атындагы КУУнун «Мектепке чейинки, мектеп педагогикасы жана билим берүүнүн технологиялары» кафедрасынын магистрант, tokoevaajtbu@gmail.com

Аннотация: *Азыркы коомдун санариптештирүү учурунда илим менен техниканын өнүгүшүндө маалыматтарды мектептин окуучуларына жеткиликтүү кылып берүү болочок мугалимдин негизги милдеттеринин бири болуп саналат. Белгилүү педагог-окумуштуулардын изилдөөлөрүндө мугалимдин кесиптик компетенттүүлүгүнүн бул жалпы мүнөздөмөсү инсандын маанилүү сапаттарынын ар кандай варианттары жана моделдери менен конкреттештирилген. Макалада авторлор болочок мугалимдин дидактикалык оюндарды колдонууда компетенттүүлүгүн калыптандыруу ыкмалары жөнүндө баяндашты, ал үчүн түзүүчү компененттерин мүнөздөштү. Дидактикалык оюндарды уюштурууда зарыл болгон эрежелерди кеңири белгилешти. Башталгыч мектептин окуу процессинде колдонуу үчүн балдарга кызыктуу, чыгармачыл мүнөздөгү оюндардын мисалдары келтирилген. Окуучуларды тез ойлонтууга, тактыкка, тапкычтыкка тарбиялап, алардын чыгармачыл жөндөмдөрүн өнүгүүгө мындай оюндар көмөктөшөт.*

Өзөктүү сөздөр: *болочок мугалимдер, башталгыч мектеп, компетенттүүлүктүн түзүүчүлөрү, дидактикалык оюндар, компетенциялар, чыгармачылык оюн, алгоритм, анаграмма.*

ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНТНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР У БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ

Кабылова С.А.[1], Кайдиева Н.К.[2], Токоева А.Б.[3]
[(1)] старший преподаватель, кафедры "Дошкольной, школьной педагогики иобразовательных технологий КНУ имени Ж.Баласагына, svetaamanturovna@gmail.com
[(2)] к.п.н, доцент кафедры "Дошкольной, школьной педагогики иобразовательных технологий КНУ имени Ж.Баласагына, nkajdieva@gmail.com
[(3)] магистрант, кафедры "Дошкольной, школьной педагогики иобразовательных технологий КНУ имени Ж.Баласагына, tokoevaajtbu@gmail.com

Аннотация: *В современный период цифровизации общества одной из главных задач будущего учителя является доступное доведение до школьников сведений развивающихся науки и техники. В исследованиях известных ученых-педагогов конкретизированы как общей характеристики профессиональной компетентности учителя различные варианты и модели личностно значимых качеств. В статье авторы изложили приемы формирования компетентности применения дидактических игр будущего педагога, для этого были охаратеризованы составляющие их компоненты. Подробно отмечены необходимые правила для организации дидактических игр. Приведены примеры интересных, имеющих творческий характер игр для применения в учебном процессе начальной школы. Такие игры воспитывают у учащихся быстрое мышление, точность, находчивость, помогают развитию их творческих способностей.*

Ключевые слова: *будущие учителя, начальная школа, составляющие компетентности, дидактические игры, компетенции, творческая игра, алгоритм, анаграмма.*

WAYS TO APPLY DIDACTIC GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS JUNIOR GRADES

Kabylova S.A. [1], Kaidieva N.K. [2], Tokoeva A.B. [3]
[(1)]Senior lecturer departments of preschool, school pedagogy and educational technologies, KNU named after Zh. Balasagyn, svetaamanturovna@gmail.com
[(2)] Ph.D., Associate Professor departments of preschool, school pedagogy and educational technologies, KNU named after Zh. Balasagy, nkajdieva@gmail.com
[(3)] undergraduate departments of preschool, school pedagogy and educational technologies, KNU named after Zh. Balasagy, tokoevaajtbu@gmail.com

Abstract: *In the modern period of digitalization of society, one of the main tasks of the future teacher is the accessible communication of information from developing science and technology to schoolchildren. In the studies of well-known scientists and teachers, various options and models of personally significant qualities are specified as a general characteristic of a teacher's professional competence. In the article, the authors outlined the methods for developing the competence to use the didactic games of the future teacher; for this, their components were characterized. The necessary rules for organizing didactic games are noted in detail. Examples of interesting, creative games for use in the educational process of elementary school are given. Such games educate students in quick thinking, accuracy, resourcefulness, and help develop their creative abilities.*

Key words: *future teachers, elementary school, competence components, didactic games, competencies, creative game, algorithm, anagram.*

Киришүү. Мугалимдин кесипкөйлүк компетенттүүлүгүнө арналган эмгектерде ар кайсы мезгилде көптөгөн авторлор тарабынан ар кандай чечмелөөлөр кездешет. Бул өз алдынча аракеттенүүгө мүмкүндүк берүүчү психикалык абал, ошондой эле белгилүү бир эмгек функцияларын аткаруу жөндөмдүүлүгүнө ээ болуу жана инсандын билим деңгээли менен жалпы маданияты, педагогикалык иштерди жүргүзүүгө теориялык жана практикалык даярдыктын биримдиги. Иш-аракеттерди, тажрыйбаны, теориялык билимди жана практикалык көндүмдөрдү интеграциялоо, ошондой эле мугалимдин жеке сапаттары үчүн маанилүү. Бул топтомдон мугалимдин инсанынын интегралдык касиети катары кесиптик компетенттүүлүктүн аныктамасы келип чыгат, анын билиминин психологиялык, педагогикалык предметтик чөйрөлөрүндөгү маалымдуулугун, кесиптик чеберчилигин жана жеке тажрыйбасын мүнөздөйт.

Макаланын максаты. Болочок мугалимдин дидактикалык оюндарды колдонуу компетенттүүлүгүн калыптандыруу өзчөлүктөрүнө ылайык усулдугун иштеп чыгуу жолдорун аныктоо.

Негизги материалдар жана усулдар. Азыркы учурда коомдун өзгөргөнүнө жараша жаңыча максаттар коюлуп, мугалим менен окуучунун биргелешкен аракеттери аркылуу коюлган максатка жетүүсү билим берүүнүн негизги милдети катары эсептелип келүүдө. Ошону менен бирге бүгүнкү күндө мугалимдик кесипти аркалагандардын кесиптик компетенцияларын калыптандыруусу абдан актуалдуу. Билим алуу, кесип тандоо менен чектелбестен, болочок мугалимдердин кесибин аркалагандардын жалпы максаты – кесиптик иш-аракеттерине жаштарды сугаруу,

чыгармачылыгын арттыруу, кандай гана изилдөө болбосун анын баштапкы параметрлерин жана байланышын эске алуусун камтыйт.

Педагогикалык кадрларды даярдоо тарыхында кесиптик компетенция түшүнүгү өткөн кылымдын 90-жылдарында пайда болгон, бирок анын тамыры терең. Илимий адабияттарда да көптөгөн аныктамалары бар В.А. Сластенин илимий байкоолорду жүргүзүүнү сунуш кылган жана педагогикада «Мугалимдерге окуу китептерин пайдаланууга уруксат берүү жөнүндө жана окутууда алар тарабынан түзүлгөн окуу программалары» деген көрсөтмө автордук программаларды түзүү жана методикалык камсыздоо маселесин болочок мугалимдердин өзү тарабынан калыптандыруусу чагылдырылган [1].

Окумуштуу В.И. Загвязинский аткарган иш-аракеттерин өзүнүн мектебине жакындатып, кесиптик функциялардын өнүгүүсүнүн маселелерин чечүүдө чоң салым кошкон. Анын изилдөөсүндө кесиптик функциянын мүнөздүү белгилери болуп төмөнкүлөр: проблемаларды жана изилдөө багыттарын терең жана ар тараптуу философиялык жана методологиялык жактан негиздөө; изилдөөчүнү кызыктырган тема боюнча практиканын абалын изилдөө; практикалык суроо-талаптарга тез жооп берүү; жалпы теориялык корутундуларды мугалимдин күнүмдүк ишинде илимди чыгармачылык менен пайдаланууга түрткү берүүчү илимий негизделген сунуштарга ыкчам которуу; аларды оптималдуу тандоо ыкмасын негиздөө менен альтернативдик чечимдерди иштеп чыгуу; аларды колдонуунун натыйжалуулугун камсыз кылуучу шарттарды талдоо; изилдөөлөрдүн натыйжаларын практикага киргизүүнүн реалдуу муктаждыктары менен байланышкан ойду байытуу [2].

С.О. Байгазиевдин пикири боюнча изилдөө иштеринин мотивациялык негизи жаңы билимге болгон муктаждык, б.а. билимдин өзү үчүн билимге багыт алуу [4]. Кесиптик жүрүм-турумду пайда кылган негизги себеп – белгисиздик, объекттин, кубулуштун, мамилелердин түшүнүксүздүгү ж.б. Дүйнөдөгү өзгөрүүлөргө, бирок ага мурда белгисиз болгон издөө жана табуу муктаждыгы да бар.

Н.О. Мааткеримовдун изилдөөсүндө [3], компетенциянын аныктамасын иш-аракеттин жогорку деңгээлине жетүү үчүн негизги элементтерди (билим, билгичтик жана көндүмдөрдүн жыйындысы) бирдиктүү бүтүндүккө айкалыштыруу жөндөмүн өнүктүрүп, багытталган окутуунун натыйжасы менен аракетке негизделгендигин толук байланыштырган.

Ошентип, компетенция адамдын ишмердүүлүккө даярдыгы, анын ичинде операциялардын, аракеттердин, билимдердин, жигердүүлүктүн, өз алдынчалыктын жана чечимдерди кабыл алуудагы башка инсандык сапаттардын комплекси катары каралышы мүмкүн, бул кесипкөйлүк жөндөмүн өнүктүрүү жолдорун билүүнүн эң жогорку деңгээли болуп саналат. Ал эми компетенттүүлүк – бул кесиптик чөйрөдө

ийгиликтүү чыгармачылык ишмердүүлүк үчүн өзүнүн потенциалын (билим, билгичтик, көндүм, тажрыйба, жеке сапаттар ж.б.) иш жүзүндө ишке ашыруу жөндөмдүүлүгү, бул адамдын курамдык сапаттары, берилген чөйрөдө топтолгон тажрыйбасы, алардын жыйындысы [6].

Равен Дж. кесиптик компетенциясын төмөнкү компоненттеринин негизинде аныктайт: мотивациялык, когнитивдик, ишмердик, чыгармачылык, рефлексивдүү [7, 28-б].

Ар бир компонентинин мазмунун өзүнчө карап көрөлү.

Кесиптик компетенциясынын мотивациялык компоненти компетенцияны өнүктүрүү боюнча иштөөнүн мотивдерин түшүнүүнү калыптандырат, билим берүү ишмердүүлүгүнө ички суроо-талаптарды өнүктүрүү үчүн шарттарды түзөт, келечектеги адистердин илимий изилдөө жүргүзүү мүмкүнчүлүгүн түзүүчү мотивациянын негизги түрлөрүнүн комплексин түзөт.

Ошол эле учурда, мотивациянын айрым түрлөрү төмөнкүлөр:

• мотивациянын бардык түрлөрүнүн ичинен эң маанилүүсү болгон когнитивдик мотивация жаңы билимге умтулуу, аны өз алдынча алууга жана изилдөөгө болгон каалоо менен байланышкан, мында Кесиптик предметин тереңдетүү байкалат;

• кесиптик мотивация, келечектеги адистикти жана билим берүү багытын тандоодо студент ички муктаждыктарына, анын инсан жана болочок адис катары жөндөмдүүлүктөрүнө көңүл буруусу керек, кесипке жогорку кызыгуу менен, кесиптик мотивация калыптанат, каалоо менен билдирилет. керектүү материалды изилдөө, өздөштүрүү, өз ишинин натыйжаларын көрүү жана талдоо;

• жетишкендик мотивациясы, иштин бир бөлүгүн аткарууда, биринчи натыйжаларды алууда, өзүнүн ишинин натыйжаларына канааттануу сезими пайда болгондо, өз ишинин продуктусун жакшыртууга, аны тереңирээк изилдөөгө умтулуу пайда болгондо, чоң ийгиликке жана таанылууну каалоо болуп саналат.

Мотивациялоочу компонент болуп таанып-билүүчү активдүүлүк, окуу процессиндеги өз алдынчалык, чечим кабыл алуу, баалоо жөндөмдүүлүгү саналат.

Кесиптик компетенциянын когнитивдик компоненти, биринчи кезекте, студенттер тарабынан илимий-изилдөө иш-аракеттери үчүн зарыл болгон билимдердин жыйындысын камтыйт. Илимий жана профессионалдык чөйрөдө теориялык билимдерди жана изилдөө ыкмаларын камтыган бардык билимдердин массасынан негизги билимдерди бөлүп көрсөтүүгө болот. Мындан тышкары, студенттердин логикалык жана чыгармачылык ой жүгүртүүсү өнүккөн болушу керек, алар да когнитивдик компонентке кирет. Когнитивдик компонент – бул базалык билим, интеллект деңгээли, изилдөө компетенттүүлүгүнүн маңызын жана технологиясын билүү.

Кесиптик компетенциянын ишмердик компоненти билим берүү жана кесиптик чөйрөдө изилдөө ишинин үйрөнүлгөн жалпыланган ыкмалары менен мүнөздөлөт, негизин изилдөө көндүмдөрү түзөт, алар төмөнкүлөрдү камтыйт: багыт алуу көндүмдөрү (изилдөө жүргүзүлүп жаткан чөйрөнү көрсөтүү); проблемалаштыруу (изилдөө проблемасын түшүнүү жана түзүү); максат коюу жана пландоо, изилдөө учурунда маалыматтарды чогултуу жана чечмелөө. Иш-аракеттин компоненти болуп көйгөйдү көрүү, суроолорду түзүү, гипотезаны түзүү, изилдөөнү пландаштыруу, натыйжаларды талдоо жана интерпретациялоо саналат.

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 [11].

Жыйынтыктап айтканда кесиптик компетенция бүтүндөй бир комплекстүү компоненттерди камтыйт, алардын ар бири ар кандай иш-аракеттердин ыкмалары аркылуу окуучуда белгилүү бир жөндөмдөрдү калыптандырууга багытталган, ал эми жалпы багыты билимди тереңдетүү жана изилдөө, талдоо, максаттарды, милдеттерди түзүү, аныктоо жөндөмдөрүн өнүктүрүү болуп саналат. Көйгөйлөр жана аларды чечүү жолдорун табуу бизге бул компетенцияны калыптандырууга мүмкүнчүлүк берет.

Сабактарга кызыктыруунун түрлөрүнө оюн сабагын уюштуруу кирет. ***Оюн*** - бул адам баласынын жашоо турмушунда башынан аягына чейин бирге жүрүүчү көрүнүш болуп саналат. Ал чоңдор, жаштар, балдар үчүн да эс алдыруучу, ырахаттандыруучу кызмат аткарат.

Оюн бул балдардын ойлоо жөндөмдүүлүгүн, шыгын, кызыгуусун өстүрүүсүнө, дүйнөнү тааный билүүсүнө, программалык материалды өздөштүрүүсүн өжол көрсөтүүчү кучтүү каражат болуп саналат. Ошентип мектеп окуучуларын математика сабагына кызыктырууда сабакты ар түрдүү оюн формасында уюштуруунун дидактикалык чоң мааниси бар, анткени оюн сабактары башталгыч мектеп окуучуларынын ойлоп табуу демилгесин, математикага болгон жөндөмүн калынтандырат, кызыгуусун арттырат. Ошону менен бирге оюн сабагы аларды тез ойлонууга, тактыкка, билимдүүлүккө, туруктуулукка, биримдүүлүккө тарбиялайт. Оюн түрүндө өтүлгөн сабактарда окуучулар ойноп жатышып, алар математикага же мурда белгисиз болгон башка нерселерди үйрөнүүгө карата ар кандай көнүгүүлөрдү иштеп жатышып убакыттын кандай өткөндүгүн сезбей да калышат [8].

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 [12].

Андыктан сабак убагында окуучуларды ар кандай суроолорду берүү, карточкаларды колдонуу, тест алуу жолу же мээ чабуулу усулу менен болсо да кызыктыруу окуучулар үчүн чоң маанилүү, анткени бир эле мазмунда кайталап өтө берсе тез чарчап же зеригип кетишет.

Оюнга абдан берилип кеткен окуучулар окуп жатканын да сезбей калышат. Оюн аркылуу көп нерсени билишет, жаңы билимдерди эстеп калышат, түшүнүктөрүн, элестетүү запастарын толукташат, көндүмдөрүн, фантазиясын өстүрүшөт. Жада калса начар өздөштүргөн окуучулар да өздөрүнүн жолдошторун ыңгайсыз абалга калтырбаш үчүн болгон күчүн жумшап, өздөрүнүн калоосу боюнча оюнга катышышат.

Сабакка дидактикалык оюндарды кошуп өткөндө окутуу процесси кызыктуу болуу менен аларга ачык көңүлдү тартуулап, кыйынчылыктарды жеңе билип окуу материалдарын ийгиликтүү өздөштүрүүтө шарт түзөөрүн төмөнкү фактылар далил болот [9].

Окуучу укканынын 20%ин, көргөнүнүн 30%ин, колдонгонун же өзү катышып, пайдаланганынын 80%ин, эстерине сактап калат.

Дидактикалык оюндарды уюштурууда төмөнкүлөрдү эске алуу зарыл: 1. Ойноо эрежеси жөнөкөй, так формулировкаланган, берилген материалдын математикалык мазмунун окуучулар оңой, жеңил түшүнгөндөй болуш керек. 2.Дидактикалык материал колдонууга ыңгайлуу болуусу абзел, болбосо ал өз натыйжасын бербейт. 3. Командалык мелдеш, жарыш формасында уюштурулган оюндар да коллектив тарабынан же тандалып алынган калыстар тарабынан убагында жыйынтык чыгарылып, упайчар ачык, түшүнүктүү калыс бааланыш керек. 4. Ар бир окуучу оюндун активдүү катышуучусу болуш керек. Ойноп жаткан Башталгыч мектеп окуучуларынын өз кезегин көпкө күтүүсү аларды тажатып оюнга болгон кызыгуусун төмөндөт. 5. Эгерде сабакта бир нече оюн ойнотулса жеңилин жана татаалыраагын кезектештирип ойнотуу зарыл. 6. Окуучулар оюн процессинде математикалык жактан сабаттуу, туура ой жүгүртүүлөрү керек. Алардын сүйлөө речи туура, так, кыска болуусу шартка ылайык. 7. Сабакта оюнду аяктап, жыйынтык чыгаруу керек. Ошондо гана алдыга койгон максатка жетет. Буларга мисал катары төмөнкүнү карасак.

Сабакка кызыктыруучу ***«Оюндан билимге»*** аттуу айрым бир оюндарга токтололу: башталгыч класстын окуучулары үчүн физкультминутка. Оюнчуларды бир катарга отургузуп, 1-10 сандарын санатабыз. Ар бири өзү атаган санды эстеп калуулары керек. Мугалим тигил же бул санды атайт. Аталган санды санаган окуучу ошол замат, тез ордунан туруш керек. Андан кийин мугалим эки орундуу сан атайт,

мисалы 17 (бул учурда 1 жана 7 сандарын санаган окуучулар туруш керек). Бул оюнду окуучулар өздөштүргөндөн кийин атаган сан эмес эми сол жана оң жаккы кошуналары туруш керек. (мисалы 6 санын атаса 5ти жана 7ни санаган окуучулар туруш керек). Мындан кийин окуучуларга кошууга, кемитүүгө карата алардын жаш өзгөчөлүгүнө жараша мисалдарды сунуштоо керек [10].

Мисалы: 3 кө 6 ны кошкула (9 саны ордунан туруш керек). Эми татаалыраак мисалды карайлы. 21ден13тү кемиткиле (ким 8ди атаса турат). Жообунда эки окшош сан удаалаш келбегидей кылып тандоо керек (22, 33, 44 ж. б. у. с). Мындай арифметикалык физкультминуткаларды балдардын билимин, билгичтигин, көндүмдөрүн калынтандыруу үчүн тапшырманы татаадатуу аркылуу кезек кезеги менен кайталоого болот.

Жаңылба! – оюну. 10-12 оюнчулар көрүүчүлөрдү карап тизилишет. Алып баруучу оюнга катышуучулардын бет маңдайында туруп бир нече санды биринин артынан бирин атайт (анча чоң эмес тыныгуу менен). Эгер сан 3 кө бөлүнсө (же 2ге, 4ке, 5ке кайсынысы аталса), оюнчулар оң колун өйдө көтөрүшөт (же секиришет). Эгер бөлүнбөсө колдорун көтөрбөйт (орундарында турушат). Ким жаңылса оюндан чыгат. Эки же үч окуучу калганда оюн аяктайт. Алар жеңүүчүлөр! Бул оюндун бир аз татаалыраак вариантын дагы сунуштоого болот эгер аталган сан 2ге бөлүнсө, оюнчулар оң колун жогору көтөрүшөт, эгер 3кө бөлүнсө сол колун 2ге да, 3кө да бөлүнсө эки колун жогору көтөрүшөт.

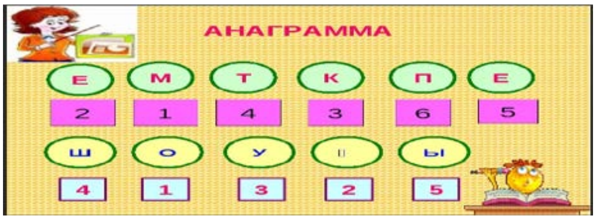
Санды толуктагыла. Ар бир катышуучуга бир барак кагазга төмөнкү таблицаны чийүү талап кылынат.

	9	4
		3
6	1	

Горизонталдык, вертикалдык катарлар жана квадраттын 2 диоганалынын суммасы 15 санын бергидей кылып, бош клетканы толуктоо керек. Ким биринчи тапшырманы аткарса ал жеңүүчү болуп эсептелинет.

«Фокус» алгоритмдин мисалы. Сен канчада экендигинди таап берейинби? Мм, айтпайм. Мага айтып эле кой, өзүм таап алам. Болгону өз жашыңды 10 го көбөйт. Келип чыккан сандан 27 ни кемит. Канча чыкты? Келип чыккан сандын бирдигин калган бөлүгүнө кошуп коёбуз. Мисалы: 12 жаш дейли. 12 ни 10 го көбөйтүп, андан 27 ни алсак 93 болот. 9+3=12. Сен ойлогон сан 12 беле.

Аннаграмма- табышмакталган сөздү таап, андан кийин ал сөздөгайрым тамгалардын ордун алмаштыруудан жаңы сөз алынуучу сөз оюну.



Корутунду. Билим берүүчүлүк дидактикалык оюндарда колдонуу мектеп программасында каралган билим, билгичтик жана көндүмдөрүн бекемдөөгө жана кеңейтүүгө жардам берди. Дидактикалык оюн бул балдардын ойлоо жөндөмдүүлүгүн, шыгын, кызыгуусун өстүрүүсүнө, дүйнөнү тааный билүүсүнө, программалык материалды өздөштүрүүсүнө жол көрсөтүүчү негизги каражат болуп саналат. Ошентип мектеп окуучуларын математика сабагына кызыктырууда сабакты ар түрдүү дидактикалык оюн формасында уюштуруунун тарбиялык чоң мааниси бар, анткени оюн сабактары башталгыч мектеп окуучуларынын ойлоп табуу демилгесин, окуу предметтерге болгон жөндөмүн калыптандырат, кызыгуусун арттырат. Ошону менен бирге оюн сабагы аларды тез ойлонууга, тактыкка, билимдүүлүккө, туруктуулукка, биримдүүлүккө тарбиялайт. Оюн түрүндө өтүлгөн сабактарда окуучулар ойноп жатышып, алар предметтерде же мурда белгисиз болгон башка нерселерди үйрөнүүгө карата ар кандай көнүгүүлөрдү иштеп жатышып убакыттын кандай өткөндүгүн сезбей да калышат.

КОЛДОНУЛГАН АДАБИЯТТАР

1. ***Сластенин В.А***. *Профессионализм учителя как явление педагогической культуры // Педагогическое образование и наука. - 2008. - № 12. - С. 4-15.*
2. ***Загвязинский В.И.*** *Исследовательская деятельность педагога: учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений - 3-е изд., испр,- Academia, 2010.*
3. ***Мааткеримов Н.О.*** *Математиканы окутууда активдүү усулдарды пайдалануу менен изилдөөчүлүк мамилени ишке киргизүү // Кыргызстан илими, жаңы технологиялары жана инновациялары, 2018, №1. – 217-221 бб.*
4. ***Байгазиев С.О.*** *Окутуунун интерактивдүү методдору. - Бишкек, 2005.*
5. ***Айылчиев А.*** *Башталгыч класстар үчүн өзгөртүүлөр. - Б: Мектеп, 2000.*
6. ***Бекбоев И.Б.*** *Инсанга багыттап окутуу технологиясынын теориялык жана практикалык маселелери. - Бишкек: Бийиктик, 2011. - 340-б.*
7. ***Равен Дж.*** *Компетентность в современном обществе. Выявление, развитие и реализация. - М., 2002. - 396 с.*
8. ***Огарев В.И.*** *Компетентное образование: социальный аспект / В.И. Огарев,- СПб: Изд. РАИ ИОВ, 1995,- С. 10 - 12.*
9. ***Адольф В.А.*** *Подготовка педагога к инновационной деятельности в процессе профессионального становления / В. Адольф, Н. Ильина // Alma mater. -2006. -№10,-С.*
10. ***Кабылова С.А., Обидова Б.М.*** *Математиканын элементардык түшүнүктөрүн калыптандыруу жөнүндө // Кыргызская государственгная академия физической культуры и спорта "Актуальные вопросы и проблемы современного образовану в Кыргызстане" Кабарлары, - Б: 2019. 79-83-бб.*
11. ***Рыспаева Ч.К.*** *Теоретические основы формирования профессиональной мотивации будущего учителя/ Ч.К.Рыспаева // Наука и инновационные технологии. -2021.- №1(18)- С.194-199.*
12. ***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.*

Рецензент: к.п.н. Рыспаева Ч.К.
30.04.2022г.