УДК 159.922.7

ПОНЯТИЕ “ИГРА” И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ В ПСИХОЛОГИИ И ПЕДАГОГИКЕ

З.К. Самудинова

Рассматриваются работы Л.С. Выготского, А.А. Брудного, М. Кордуэлл, Й. Хейзинги, Д.Б. Эльконина, касающиеся феномена игры, ее роли и свойств в контексте личностного развития ребенка.

Ключевые слова: игра; игровая деятельность; воображение; фантазия; представление; логическое мышление.

UNDERSTANDING OF GAME AND ITS MEANING IN PSYCHOLOGY AND PEDAGOGY

Z.K. Samudinova

The article examines the works of L.S Vygotsky, A.A. Brudny, M. Korduell, J. Huizinga, D. Elkonin concerning the phenomenon of the game, its role and qualities in the context of child personal development.

Keywords: game; game activity; imagination; fantasy; impression; logical thinking.

Оюн маселеси психологияда, адабиятта, маданият таанууда, этнографияда, программалоодо, педагогикада, медицинада жана башка илимдерде изилденип келет. А.А. Брудный оюн жөнүндө кеп кылууда Ф. Шиллердин “…адам сөздүн толук маанисинде адам болгондо гана ойнойт жана ал ойноп жатканда гана чыныгы адам болот” [1, 245-б.] деген сөзүнө таянат. Ойногон адамга кубануу, чын пейили менен ага берилүү, өз сезимдерин жашырып-жаппай, ачыкка чыгаруу сыяктуу оң сезимдер таандык болот. Бул: “Ойноп жаткан адам оюн кырдаалы чындыкка дал келбегенин баамдап, өзүнө мыскылдуу карап, оюн дүйнөсү канчалык чындык эместигин, анын эрежелеринин кынтыксыздыгы жана мыктылыгы канчалык салыштырмалуу экендигин түшүнүп, атаандаштарына айкөл болот. Кыязы, ушул себептен оюнда гана толук кечирүү, күнөөсүн толук кечүү, толук элдешүү жана бакытка бөлөнүү, башка “менди” толук түшүнүү мүмкүн болсо керек” [2, 46-б.], – деп ырастайт А. Скорик.

Адам күтүүсүздүгү, алдын ала аягында эмне болору анык эместиги менен курчап ала турган оюндун өзгөчө дүйнөсүнө сиңип кеткендей болот. Оюндун жазылбаган мыйзамдары баары үчүн бирдей, ал уюшулгандык, тартип жана акыйкаттык чөйрөсүн жаратат. Бул болгону оюн экендигине карабастан, анын катышуучулары чыныгы турмуштагыдай кубанат жана капаланат. Оюн – күлкү жана кубаныч гана эмес, бул көз жаш да, кайгыкапа да. Оюн адамдын жан дүйнөсүн тазалап, аны аң-сезимдүү адамдын деңгээлине көтөрөт. Мына ошондуктан А.А.Брудный: “Адам оюн учурунда адам болот”, – деп айткан.

Оюндун феномени азыркыга чейин толук аныктала элек. “Оюн деген эмне?” деген суроого кайрылалы. Бирок бул суроого толук жоопту берүү бир топ татаал. Оюн ишмердүүлүгү татаал көрүнүш экендигин окумуштуулардын көпчүлүгү түшүнүп, моюнга алышат. “Балдардын оюну жөнүндө көп жазылганы менен, ал абдан үстүртөн түшүнүлөт. Ал олуттуу ишпи, же жарым-жартылай аң-сезимдүү иш-аракетпи, же аң-сезимсиз артисттикпи же ал да, тиги да, бул да эмес, бирде тиги, бирде булбу? Менин байкашымча, бул суроого турган жеринен эле дароо жооп бере койгон адам ашыкча чечкиндүүлүк кылат” [3, 83-б.], – деп ырастайт Д.Б. Эльконин. “Оюн” түшүнүгүн аныктоодогу кыйынчылык түрдүү маданияттарда, демек, түрдүү тилдерде “оюн” деп кабыл алынган иш-аракеттердин бири-биринен айырмалангандыгына байланыштуу. Алсак, айрым тилдерде “оюн” түшүнүгү бир сөз менен аталса, башкаларында эки же андан көп сөз менен берилет. Мисалы, “гректер бардык оюн мелдештери менен жеке таймаштарды атаандаштык деген түшүнүк камтылган “агон” деген сөз менен аташкан, ал эми кытай тилинде “Биздин баамыбыз боюнча оюн түшүнүгүн аныктоого керек болгон бардык иш-аракеттерди атай турган жалпы бир сөз жок. Биринчи орунда балдардын оюн түшүнүгү басымдуулук кылган “*вань*” деген сөз турат. Мында, кыязы, бир нерсени оюнкараак мүнөздө кабыл алуу, бир нерсеге бейкапар

берилүү деген семантикалык негиз бар. "Чжен" деген сөз менен шамдагайлыкты жана эптүүлүктү талап кылуучу оюндарды, мисалы, сөөк оюнундагы таймашты атайт" [4, 4-б.]. Немис тилинде оюнду билдирүүчү сөз "шамал менен толкундун кыймылы" деген маанини өзүнө камтыйт. Шамал менен толкун, эң биринчи кезекте, оюнга мүнөздүү жеңил, эч капарсыз жана кубанычтуу кыймылды эске салат, – деп эсептейт Й. Хейзинга.

Оюндун кыргыз маданиятындагы ордун жана ролун, ага жараша *оюн* деген сөз менен аталуучу кыргыз тилиндеги түшүнүгүн аныктоо үчүн алгач К.Юдахиндин сөздүгүнө кайрылалы. *"Ойно"* деген сөз төмөнкү маанилерди билдирет: *ойноо, көңүл ачуу, тентек кылуу, тамашалоо; "оюн" – оюн, тамаша.* О.э. бул сөз *кыз оюн, казак оюн, ат оюн, оюншоок, оюн-тамаша* деген сөз айкалыштарында, *ойноок, оюнкараак* [5, 586-б.] ж.б. сөздөрдүн курамдарында жолугат. Бул сөздөрдө *оюн* деген сөздүн тентектик, жеңил ойлуулук, бейкапардык, көңүл ачуу, шаттануу, таймашуу деген семантикалык маанилери актуалдашып берилет. Ошентип, кыргыз маданиятында оюн кубаныч, шаттык, капарсыз убакыт өткөрүү сыяктуу ар түрдүү оң маанайдагы эмоциялык абал менен байланышта экендиги шексиз. Ошол эле учурда ал түрдүү таймаш, атаандаштык менен коштолуп, шамдагайлыкты, кара күчтү жана эптүүлүктү да талап кылышы мүмкүн. Тарыхый жагынан алганда оюн кыргыздардын турмушунда, көпчүлүк башка элдердикиндей эле маанилүү болгон. *Оюн* деген сөздүн маанисин кароодо кызыктуу бир фактыны аныктадык: ага лексикалык оппозиция түзүүчү сөздөрдүн бири *чын* деген сөз экен. Демек, биздин түшүнүгүбүздө оюн – бул бир олуттуу эмес, жалган, чынында жок нерсе. Буга *"оюнчындан", "оюнду коюп, чынды айт", "оюн-чынга салып сүйлөй берди", "бул суроону же оюндан, же чындап берген"* сыяктуу кеңири колдонулуучу сөз айкаштары мисал болот. Ошону менен бирге оюн жөнүндөгү изилдөөлөрдүн аздыгынын себеби да ушундадыр.

Л.С. Выготский оюнду адамдын четке кагууга болбогон жана табигый өзгөчөлүгү деп эсептеген. Ал оюнду биологиялык милдет катары түшүндүрүп, ансыз ал мынча кеңири тарамак эмес деп эсептейт.

Л.С. Выготскийдин оюндун феномени жөнүндөгү теориясы бир нече бөлүктөн турат. Биринчиси, оюн – бул пайдаланылбаган күч-кубаттын агылып чыга турган жылчыгы. Экинчиси, оюн – бул зарыл көндүмдөр менен билгичтиктерге алып келүүчү тарбиялоонун табигый мектеби [6, 453-б.]. Биз үчүн оюн жөнүндөгү үчүнчү теория өтө маанилүү. Ага ылайык, оюн – шарттуу эрежелерден жана аларга байланыштуу иш-аракеттерден келип чыгуучу аракеттер. Ушуга байланыштуу оюндун максаттарын кептик жүрүм-турум милдеттерин чечүү менен байланыштырса болот. Бул милдеттер оюнчудан белгилүү бир күч-аракетти, тапкычтыкты, шамдагайлыкты, биргелешкен жана аралаш иш-аракеттерди талап кылат. Л.С. Выготский тигил же бул социалдык тажрыйбаны өздөштүрүүдө оюндун ролун баса белгилейт, себеби бардык оюндун ажырагыс бөлүгү болуп өз жүрүм-турумуңду башкалардын жүрүм-турумуна шайкеш кылуу, башкалардын кыймылына жараша аракет кылуу кирет, демек, оюн социалдык көндүмдөр менен билгичтиктерди, тездик жана билгичтик менен социалдык багыттануунун чыгармачыл жөндөмдөрүн калыптандыруу куралы болуп эсептелет.

Оюн тил жана шарттуу белгилер аркылуу байланышты түзүү шарты боло ала тургандыгын белгилеп кетүү өтө маанилүү, ошондой эле ал баланын 1,5–8 жаш курагында жеке инсандык калыптануусунда чоң мааниге ээ болгон социалдык өз ара мамиле кылуу көндүмдөрүн калыптандыруунун маанилүү баскычы болуп эсептелет. Кичинекей бала өз кыялында элестеткен оюнду ойноп жатып, өзү менен өзү сүйлөшүп, үзүк-үзүк сөздөр, акырындап толук сүйлөмдөр менен өзүнүн эмне кылып жаткандыгын же эмне кылгысы келерин айта баштаган учурларга биз дайыма күбө болобуз. Демек, биз оюндун башталышы бала бир нерсени аңдап түшүнүп жана аны тыбыштардын, муундардын, сөздөрдүн жана сүйлөмдөрдүн жардамы менен билдире баштаган мезгилге туш келет деп тыянак чыгара алабыз. Ушуга байланыштуу оюн адамдын табиятына каршы келбейт, тескерисинче, оюндун бардык түрү адамды өнүктүрөт. Кептик байланыш жөндөмүн өстүрүү эрте куракта башталып, Л.С. Выготский атаган шарттуу оюндар оюнчудан тапкычтыкты гана талап кылбайт, эң маанилүүсү, оюн процесси кеп аракети менен коштолот. Жогоруда айтылгандай, оюндун феномени аягына чейин толук ачыла элек. Оюндун жана балалыктын сырдуу касиеттерин аныктоо үчүн, оюн аракетинин психологиялык маңызын жана башталгыч мектеп балдарын тарбиялоодогу маанисин ачып көрсөтүү талап кылынат. Ал үчүн биз Д.Б Элькониндин "Оюндун психологиясы" аттуу эмгегине кайрылабыз. Анын ырастоосу боюнча, оюн – "жасалма, кыялда элестетилген жагдай, анда бала башка адамдардын ролун өзүнө алып, ошолорго мүнөздүү иш-аракеттер менен мамилелерди өзгөчө оюн шарттарында ишке ашырат. Бул – оюндун негизги бирдиги" [3, 20-б.]. Демек, баланын аткарган ролу жана аны ишке ашыруу боюнча иш-аракеттер оюндун бирдигин түзөт. Биз оюндун жардамы менен бир нерсени үйрөтүп жатканда, балдардын бактылуу жайнаган көздөрүнө күбө болобуз, демек, "Жашоо зарыл-

чылыгы адамды эмгекке түртөт. Анда ал өз күч-аракеттерин ыракат булагы катары баалаганды дайыма үйрөнөт. Мында оюн эмгектин пайдалуу максатын четке жылдырып, ошол эмгекти коштой турган жагымдуу натыйжанын өзүн максатка айлантат" [3, 20-б.].

М. Кордуэллдин айтуусу боюнча: "Оюн деген түшүнүктү аныктоо кыйын, анын сан-өлчөмдөрү шарттуу келет. Биз баланын кыймыл-аракетин жөн гана ушундайча классификациялаган үчүн эле аны ойноп жатат деп айтабыз. Кайсы бир максатка жетүүгө багытталбаган эркин оюн мурдатан өздөштүрүлгөн иш-аракеттерди кайталоо дегенди билдирет, ал "оюн белгилери" (сигналдары) менен коштолушу мүмкүн. О.э. оюн кырдаалы өз кыял-сезимдерин эркин фантазиялар аркылуу билдирүү мүмкүнчүлүгүн чагылдырат" [7, 113-б.]. Ушундай эле ырастоону Й. Хейзингадан да табабыз. Ал: "Оюн айрым шарттуу жер менен убакыттын чегинде ыктыярдуулук менен өзүнө алынган, бирок сөзсүз аткарылышы зарыл керектүү эрежелерге ылайык аткарылуучу жүрүм-турум же бир алектенүү, адатта анын максаты өзүндө камтылган, чыңалуу, кубаныч сезимдери менен коштолуп, "кадыресе, күнүмдүк турмушка" салыштырганда, кандайдыр бир "башкача, чыныгы эмес" абалга алып келет" [8, 41-б.]. М. Кордуэлл менен Й. Хейзинганын сөзүнө таянсак, алар оюнду өз ыктыярдуулук менен аткарыла турган, ар түрдүү сезимдер менен коштолуучу иш-аракет деп мүнөздөйт. Бирок М. Кордуэллдин пикиринде оюн бир максатка жетүүгө багытталган эмес. Ал эми Й. Хейзинга болсо максат оюндун өзүндө камтылган деп ырастайт. Биз Й. Хейзинганы улай, ар бир оюн белгилүү бир максатка жетүүгө багытталган деп эсептейбиз. Оюн коомдук практиканын өзгөчө түрү катары адамдын турмушуна жана кыймыл-аракеттерине мүнөздүү бардык нерселерди кайра кайталап көрсөтө алат, ошондой эле оюндун башкы мааниси айлана-чөйрөнү таанып-билүүгө жана өздөштүрүүгө, ал аркылуу жеке инсандын ар тараптуу өнүгүүсүнө өбөлгө түзө тургандыгында.

Балдардын акыл сезимин өнүктүрүүдө оюн аракеттеринин маанисин карап көрөлү. Арзыбаган нерселердин жандуу заттарга айланышы оюндун жүрүшүндө элестүү ой жүгүртүүнүн өнүгө тургандыгын билдирет. Элестүү ой жүгүртүү жөнүндө сөз кылганда психологдордун пикирлери бирдей эмес. Алардын бири оюн учурунда фантазия менен кыял өтө жогору болорун белгилесе, башкалары бул маселе жөнүндө таптакыр башка көз караште. Бул жерде Д. Элькониндин сөзү өзгөчө мааниге ээ. Ал "адабият менен таанышып чыгып, …оюн, биринчиден, мурдатан өнүккөн элестүү ой жүгүртүүнүн көрүнүшү" деген түшүнүгүн тапкан. "Бул көз караштар мага чындыкка туура келбегендей сезилди. Эң татаал жөндөмдөрдүн бири болгон элестүү ой жүгүртүү, кыялдануу жөндөмү ушунча эрте пайда болору мени таң калтырды. Ошон үчүн мен оюн, тескерисинче, элестүү ой жүгүртүүнү биринчи жолу пайда кыла турган иш-аракеттин өзү болуп жүрбөсүн деген ойго келдим" [3, 5-б.]. Ушундай эле ырастоону биз К.Д. Ушинскийдин эмгектеринен табабыз. Ал балдардын элестүү ой жүгүртүүсү күчтүү, бай жана өнүккөн деген көз караштыкат деп эсептейт, себеби балалык куракта тажрыйбанын жана билимдин жетишсиздиги, анча өнүгө элек логикалык ой жүгүртүү, түшүнүк-элестердин үзүк-үзүктүгү, бир ойдон экинчи ойго тездик менен өтүп туруу мүнөздүү. Бул ой баланын элестүү ой жүгүртүүсү чоң кишиникине караганда жупуну жана алсыз, бир жактуу деп эсептөөгө негиз болот. Баланын элестүү ой жүгүртүү кыймылын К.Д. Ушинский бүркүттүн кубаттуу канат кагып учуусу менен эмес, көпөлөктүн ойноок, жеңил учуусу менен салыштырган. С. Миллер да: "Кыялында башка бир нерсе болуп кубулуу жана фантазия – бул кичине бала бош идиштен бир нерсе алып чыгып, кыялында учуп жүргөн үйлөмө шарларды кармап, куурчагына берип, дүкөндөн таттуу сатуучу болуп, ташты акча кылып берип ойной баштаган мезгилден тартып башталуучу акылдын өнүгүүсү", – деп билдирет. Ошону менен бирге, "бул иш-аракеттер ички ырааттуулукка ээ болуп, бала болуп жаткан нерселер чындык экенине ишенет" [8, 134-б.]. Бул гана эмес Л.С. Выготскийдин пикирине ылайык, психологиялык аракеттердин бардык түрлөрүн көп учурда улуу муундагы психологдор мурдатан топтолгон пикир-таасирлердин белгилүү ассоциациялык комбинациялары деп карашкан... Бул негизи туура эмес, себеби анын оюнча, "элестүү ой жүгүртүү психологиялык аракеттин татаал түрү болгондуктан, татаал түзүлүшкө ээ мындай психологиялык система үчүн бир нече психологиялык функциялардын чыныгы биригүүсү болуп эсептелет..." [9, 144-б.] Андан ары балдар оюнунда элестүү ой жүгүртүүнүн жогорку өнүгүүсү жөнүндө айтуу мүмкүн эмес дейт, себеби "айлана-чөйрөнү түздөн-түз таанып билүү процессинде түзүлүүчү элестер менен бирге адам өзү кыялдан келип чыккан деп кабыл алуучу элестерди да жаратат. Ой жүгүртүүнүн өнүгүүсүнүн жогорку деңгээлинде биз курчап турган чөйрөдөн даяр түрүндө таппай турган элестер жаралат. Мына ушундан чыныгы ой жүгүртүү менен элестүү ой жүгүртүүнүн жогорку түрлөрүндө жана өнүгүүсүнүн бардык баскычтарындагы аракеттеринин ортосунда болуучу татаал мамиле түшүнүктүү болот" [10, 14-б.]. Оюн чөйрөсү – бул элестердин чөйрөсү жана ошондуктан мүмкүнчүлүктөр менен фантазиянын чөйрөсү. Биз да Д. Элькониндин, К. Ушинскийдин,

С. Миллердин, Л.С. Выготскийдин көз караштарын карманабыз, себеби оюнда заттарды кубултууга байланыштуу кабыл алынган эрежеге жараша баланын кыймыл-аракетинин, кебинин өзгөрүүсүнүн натыйжасында элестүү ой жүгүртүү бала курактан тартып өнүгө баштайт. Ал оюн учурунда абдан бат өнүгөт. Бала ойноп жатканда, бул процесс сөзсүз түрдө сүйлөө менен коштолот.

К. Пиаженин аныктамасы боюнча, оюн аракеттериндеги баланын *ой жүгүртүүсү – "анимистикалык"*, б.а., бардык буюмдарды жандуу деп элестетүүчү ой жүгүртүү. С. Миллердин сөзү боюнча, балдар жансыз оюнчуктарга жандуу нерселердей мамиле кылып, себептик байланыштар эч өзгөрбөй тургандыгына ишенишет. Ошол үчүн бала, эгер сыртка чыгып ойнобой калса, күн капа болоруна же сүйлөшүп жаткан поезддердин окуяларына ишенери эч таң калгыс көрүнүш. Ал бала кайсы бир элести өзүнө тааныш башка бир объект же адамдын элеси аркылуу түзгөн учурларды мисал келтирет. Балдар көп учурда кайсы бир элести мимика аркылуу көрсөтүшөт, – деп эсептейт С. Миллер. "Мен айнек тазалагычмын (автомобилдин маңдайкы айнегин тазалоочу тетик)" – деди мага бир жолу уулум, буттарын денесине карай бирдей бурчтукта оңго-солго чайпалтып, оозу-мурдун кыйшайтып, үнүн өзгөртүп сүйлөп, бүт денеси менен кыйшалактап кыймылдап же өзүнө ар кайсы чүпөрөк-чапырактарды илип алып, бала кайсы бир нерсенин же жандыктын элесин түзүп жаткан болот". [9, 134-б.]. Балдардын нерселерди жанданткан аракетин Д.Б. Эльконин: "Оюндун булагы балага жаккан, анын көңүлүн өзүнө бурган ойду ишке ашырууга болгон умтулуусунда жатат: оюндун искусствого жакындыгын ушундан көрөбүз" [3, 14-б.], – деп түшүндүрөт. Кайсы бир түшүнүк-элес (представление) басымдуулук кылуучу күч болуп эсептелет, ал сырткы көрүнүш аркылуу билдирилиши керек, ошол түшүнүк-элес айлана-чөйрөгө туш болот. Үйдүн полу дароо эле касташып жаткан эки өлкөгө бөлүнүп, дивандын кыры атка, кемеге, арабага же оюнга керек дагы бир нерсеге айланат" [3, 26-б.]. Элестүү ой жүгүртүмдүн пайда болуусу же буюмдарды жандандыруунун себеби Д.Б. Элькониндин айтуусу боюнча, оюн учурунда түшүнүксүз нерсе балага түшүнүктүү жол менен аракет кылууга багыт берип туруучу иш-аракеттердин аркасында жарым-жартылай түшүнүктүү болот. Оюнда бала аны таң калтырган жаңы көрүнүштөрдү өз сезимдери аркылуу өткөрөт жана баланын ал сезимдерге берилүүсүн изилдөөчүлөр оюндун маанилүү касиети деп белгилешет. Каникулда жүргөндө коңгуроолордун кандай иштей тургандыгы жөнүндө түрдүү суроолорду берген кыз атасынын жанында кыймылсыз туруп алып, өтө катуу кыйкырып ызы-чуу чыгарат. Атасынын таң калган суроосуна: "Сен мага тоскоол кылып жатасың. Көрүп жатпайсыңбы, мен иштеп жатам, мага сүйлөбө, – дейт кичине кыз. – Мен коңгуроомун". С.Л. Рубинштейн оюндун негизги жана эң жалпы мааниси баланын дүйнөгө таасир көрсөтүүгө болгон муктаждыктарын калыптандырып, ишке ашыруу деп эсептейт. "Оюн инсандын курчап турган дүйнө менен белгилүү бир өз ара мамилесин көрсөтүү болуп эсептелет. Бала өзүнө тиги же бул ролду алуу менен, өзүнүн инсандык касиеттерин кеңейтип, байытат жана тереңдетет" [11, 69-б.].

Д.Б. Элькониндин акыйкат пикирине ылайык, оюн – бул баланын чоң адам предмети болгон өзгөчө бир иш-аракетинин түрү, анын иш-аракети жана башка адамдар менен өз ара мамилелеринин тутуму. "Кыялда элестетилген жагдайга өтүү чындыктан четтегендик болобу?" деген суроого ал: "Оюнда болуучу кайсы бир деңгээлде чындыктан четтеп кетүү бир эле учурда башка элементтерге тереңдеп кирүү болуп эсептелет… Ошондуктан анда чындыктан кетүү, качуу жок. Жана ал өзгөчө, жоктон пайда болгон, жасалма дүйнө эмес. Оюн өзү жасаган, ишке ашырган нерсенин бардыгын чыныгы турмуштан алат" [3, 44-б.].

А. Брудный оюн "...анын катышуучулары кабыл алган оюндун шарттарынын аркасында жана анын эрежелеринин аткарылышына жараша кыска мөөнөттө болсо да, өзгөчө дүйнөнү жарата алат жана ал дүйнө ойноп жаткандар үчүн чыныгы дүйнөдөй эле маанилүү болот. Бул анда болуп жаткан окуялардын үлгүсү… Оюн кокустуктун гана үлгүсүн түзбөйт, ал мени ошол окуянын катышуучусу кылат... Мен ошол таасирдүү үлгүнүн бир бөлүгүнө айланам, менин иш-аракетим – үлгүнүн кыймылдаткычы, мен ал үлгүнүн ичиндемин" [1, 247-б.] – деген. Демек, ойноочу ал үчүн маанилүү болгон, өз мыйзамдары менен эрежелери бар өзгөчө дүйнөгө кабылат. "Зор көлөмдөгү нерсени байлама чынжыр кармап, артынан баарын сүйрөп тургандай эле тобокелдик оюнду жашоо менен бириктирип турат" [1,24-б.] – деп, А. Брудный оюндун дүйнөсү менен чыныгы дүйнөнү кызыктуу жана көркөм элестүү салыштырган.

Эрежелердин сөзсүз болушу керек деген оюнга мүнөздүү өзгөчөлүктү бардык психологдор белгилешет. Д.Б. Эльконин баланын оюн учурунда эрежеге баш ийүүсүн мындайча түшүндүрөт: "Оюндун парадоксу (акылга сыйбас өзгөчөлүгү) – бала эрежеге баш ийүүнү өзүнүн каалаганынан баш тартуу деп сезет, ал эми мында (оюнда – авт.) болсо эрежеге баш ийүү жана өзүнүн каалаган нерсесин жасай коюудан баш тартуу эң чоң ыракатка алып келүүчү жол болот. Оюн балага каалоо-ниеттин жаңы түрүн ыйгарат, б.а., өз каалоосу менен жасалма оюндагы "менди" (б.а., оюндун эрежеси эмес, андагы ролду)

шайкеш келтирүүгө үйрөтөт. Оюнда бала жогорку жетишкендиктерди багынта алат, бул жетишкендиктер эртеңки күнү анын орточо реалдуу деңгээли, анын жүрүм-турум адеби (моралы), болгондо да ой жүгүртүү адеби эмес, аракеттенүү адеби болуп калат" [3, 44-б.]. Оюнда эрежелер менен пландын болушу, аларга баш ийүү өзүн инсан катары таануу, өзүнүн инсандык баалуулугун, маанилүүлүгүн түшүнүп билүү болуп эсептелет. Ал эми бул болсо Д.Б. Элькониндин пикири боюнча, "өзүн өзү өстүрүп, өркүндөтүүгө умтулгандык" болот.

Оюн баланын жеке инсандык калыптануусу үчүн эң маанилүү.

Пайдаланылган адабияттар

1. *Брудный А.А.* Пространство возможностей / А.А. Брудный. Бишкек: Илим, 1999. 358 с.
2. *Скорик А.* Игра как педагогический феномен / А. Скорик // Мектеп. 2000. 46. 50 с.
3. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Д.Б. Эльконин. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
4. *Хейзинга Й.* HomoLudens: статьи по истории культуры. Д.В. Сильвестрова / Й. Хейзинга. М.: Прогресс – Традиция, 1997.
5. *Юдахин К.К.* Кыргызско-русский словарь / К.К. Юдахин. М.: Советская энциклопедия, 1965. 973 с.
6. *Выготский Л.С.* Педагогическая психология / Л.С. Выготский. М.: Педагогика-Пресс, 1999. 536 с.
7. *Кордуэлл М.* Психология А–Я: словарь-справочник / М. Кордуэлл. М., 1999. 448 с.
8. *Милованова И.С.* Содержание и организация игровой деятельности на уроках русского языка в начальных классах грузинской школы: дис. … канд. пед. наук / И.С. Милованова. Тбилиси, 1990. 106 с.
9. *Эльконин Д.Б.* Психология обучения младшего школьника / Д.Б. Эльконин. М.: Знание, 1974. 64 с.
10. *Выготский Л.С.* Мышление и речь: психологические исследования / Л.С. Выготский. М.: Лабиринт, 1996. 416 с.
11. *Рысбаева С.А.* Кыргыз тилиндеги сүйлөмдүн айтылыш максатынын коммуникативдик функционалдык түрлөрү (семантикалык грамматикалык анализ): автореф. дис. ... канд. филол. наук / С.А. Рысбаева. Бишкек, 2008. 26 б.