

УДК 159.923

DOI 10.58649/1694-8033-2023-2(114)-370-375

НАЗАРБЕКОВА Б.Ж., КУБАТБЕК КЫЗЫ К., НИЯЗБЕКОВА М.Н.

Ж. Баласагынын атындагы КУУ

НАЗАРБЕКОВА Б.Ж., КУБАТБЕК КЫЗЫ К., НИЯЗБЕКОВА М.Н.

КНУ им. Ж. Баласагына

NAZARBEKOVA B.ZH., KUBATBEK KYZY K., NIYAZBEKOVA M.N.

KNU J. Balasagyn

ORCID: 0009-0009-2847-60121, SPIN-код: 9429-6799

КЕНЖЕ МЕКТЕП ОКУУЧУЛАРЫНЫН ТААНЫП БИЛУҮСҮН ӨНҮКТҮРҮҮГӨ БАГЫТТАЛГАН ОЮНДАРЫН ЖҮРГҮЗҮҮ ИШ АРАКЕТИ

**ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, НАПРАВЛЕННАЯ НА РАЗВИТИЕ
ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ЗНАНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

**GAME ACTIVITIES AIMED AT THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE KNOWLEDGE
OF JUNIOR SCHOOLCHILDREN**

Аннотация: Бул макалада кенже мектеп окуучуларынын дгйнөнн таануунун образдуу формасын, таанып билгнн кызыкчылыктарын, көрсөтмөлгнн-образдуу ой жнггртгнннн жана балдарды интеллектуалдык өнктгртгннгө багытталган. Бул чөйрө объект менен кубулуштардын байланышын, бири-биринен көз карандылыгын аныктоону, турмуштун тгрдгнн чөйрөлөргнн таанып билгнн ыкмаларын калыптандырууну карайт. Атайын тандалган оюндардын жардамы менен кенже мектеп окуучуларынын таанып-билгннснн нйрөтгнп, өнктгртгннгө болот экендигин сунуштайт. Жаңы шарттар окуучулардын эң биринчиден таанып-билгннснн, ой жнггртгннснн, фантазиясын, эс тутумун жана көңглгнн өнктгртгннгө, алардын инсандык өннггнсннө жогорку талаптарды коюп жаткандыгы негизделет. Кенже мектеп окуучуларынын таанып-билгннснннн өннггнн даражасын аныктоого оюндарды канчалык көп колдонсо жана так жнргнзсө, ошончолук тез жана туура тгзөтгнн иштери иштелип чыгат жана ар бир окуучунун жетишкендиги жана окуудагы таанып-билгннснннн ийгиликтери ошончолук жогору болоору каралат.

Аннотация: В данной статье основное внимание уделяется наглядной форме познания мира младших школьников, познавательным интересам, выразительно-образному мышлению и интеллектуальному развитию детей. Это направление рассматривает связь предметов и явлений, определяя их зависимость друг от друга, формируя способы познания разных сфер жизни. Предполагает возможность обучения и развития познания младших школьников с помощью специально подобранных игр. Новые условия основаны на том, что

первую очередь предъявляются высокие требования к развитию познания, мышления, воображения, памяти и внимания учащихся, развитию их личности. Чем больше игр используется и точнее в определении уровня познавательного развития младших

школьников, тем быстрее и правильнее вносятся коррективы, тем выше будут учитываться достижения и познавательные успехи каждого ученика в обучении.

Abstract: This article focuses on the visual form of knowledge of the world of younger students, cognitive interests, expressive-figurative thinking and intellectual development of children. This direction considers the connection of objects and phenomena, determining their dependence on each other, forming ways of knowing different spheres of life. Assumes the possibility of learning and developing the knowledge of younger students with the help of specially selected games. The new conditions are based on the fact that, first of all, high demands are placed on the development of knowledge, thinking, imagination, memory and attention of students, the development of their personality. The more games are used and more accurately in determining the level of cognitive development of younger students, the faster and more correctly adjustments are made, the higher the achievements and cognitive successes of each student in learning will be taken into account.

Негизги сөздөр: таанып-билгн, кенже класстар, билим бернн, оюн, ой жнгнртнн, иш-аракет.

Ключевые слова: познание, младшие классы, обучение, игра, мышление, действие.

Keywords: cognition, junior classes, learning, play, thinking, action.

Бизди курчап турган днйнө жөнндө маалыматты жана билимди издөө инсандын таанып-билгн иш аракетине байланыштуу. Днйнөнн жана өзнн таанууга умтулган инсандын калыптанышы таанып-билгн иш-аракеттерин (көңл буруу, эс тутум, ой жнгнртнн, кабыл алуу) өнктнрнн боюнча максаттуу иштерсиз мнмкнн эмес. Днйнө жөнндө маалыматты жана билимди издөө бизди курчап турган инсандын танып билгн иш аракетин өнктнрнннн өзгөчөлктөрннө жараша калыптанат.

Инсандын таанып-билгн жөндөмдннлгнн же иш-аракети – бул адамдын жемиштнн жашоосунун негизин тнзгөн адамдын жөндөмдннлгнн же шыгы аталат. Бул боюнча В.Н. Дружинина таанып-билгн иш-аракетинин өннгнн деңгээли инсандын мындан аркы жетишкендиктерине жана ийгиликтерине таасирин тийгизет деп жазаган [2].

Кенже курактагы мезгилде «таанып билгн» өнктнрннн чөйрөснннн мазмуну окуучуларда таанып билгн кызыкчылыктарын, днйнөнн таануунун образдуу формасын, көрсөтмөлнн-образдуу ой жнгнртнннн жана балдарды интеллектуалдык өнктнрнннгө багытталган. Бул чөйрө объект менен кубулуштардын байланышын, бири-биринен көз карандылыгын аныктоону, турмуштун тнрднн чөйрөлөрнн таанып билгн ыкмаларын (сенсордук талдоо, көрсөтмөлнн моделдерди куруу жана колдонуу ж.б.) калыптандырууну карайт. Натыйжада балада акырындык менен днйнөнн бтнн кабыл алуу, жеткиликтнн таанып билгн маселелерин өз алдынча чече алуусу, эксперимент жасоого, логикалык таанып билгннгө, өз алдынча жыйынтык чыгарганга кызыгуусунун өннгнннн калыптанат.

Таанып-билгнчнлгктн өнктнрннн нчнн окуучуларды нерселерди жана кубулуштарды салыштырууга нйрөтнн абдан маанилнн. Окуучуларга таанып-билгн иш аркети нчнн кээ бир нерселерди көрсөтнп, мугалим алардын кандай экенин сурайт. Окшоштуктарды белгилөө менен окуучулардын объектилердин ортосундагы айырмачылыктарды көрсөтө алышын камсыз кылуу зарыл. Ошондой эле таанып-билгн иш аркетине мнмкнн болушунча көбнрөөк сезнн органдарын камтышы керек, анда окуучу карап жана угат, керек болсо объекти сезет. Акырындык менен кабыл алынган нерсени снрөттөөдөн, аны тншннднрнннгө өтнн керек. Мындай алдын ала баарлашуу окуучуга

биринчиден, өзгөчө эстетикенди көргөнүн менен салыштырууга жардам берет, экинчиден, алгачкы жаңы объектилерди жана процесстерди кабыл алууда майда-чүйдөсүнө жана экинчи даражадагы эмес, жаркын деталдарга көңүл бурат, бирок маанилүүнү, маанилүүнү нерселерге көңүл бурат [4].

Ошондой эле атайын тандалган оюндардын жардамы менен кенже мектеп окуучуларынын таанып-билүүсүн өздөштүрүп, өнүктүрүүгө болот. Бул макалада таанып-билүүнүн ар кандай ыкмаларын өнүктүрүүгө багытталган бир нече оюндарды сунуштадык.

1. «Биз көздү өнүктүрөбүз» оюну. Оюндун катышуучулары жуптарга бөлүнүшөт. Мугалим ар бир жуптун бир мүчөсүн досунун полдон боюн, ошондой эле колунун узундугун тактага көз менен белгилөөгө чакырат. Андан кийин мугалим доскага окуучунун колунун чыныгы бийиктигин жана көлөмүн белгилейт. Кимдин өлчөөсү так болсо, ошол жеңүүчү болот.

2. «Үндөрдү тап» оюну. Катышуучулар класста өз орундарына отура алышат. Окуучулардын бири лидер болот. Ал класста аркасын салып турат. Андан кийин оюнчулардын бири 2-3 сөз айтат («Бүгүн ысык» ж.б.). Айдоочу аны ким айтканын үн менен таануусу керек. Ар бир айдоочуга 2-3төн ушундай тапшырма берилет. Оюндун бардык катышуучулары айдоочунун ролунда болушу керек.

«Убакыт сезимин өнүктүрүү» оюну. Оюндун катышуучулары тегеректе турушат. Алып баруучу алардын көзүн жумуп, эс алууну суранат. Алып баруучу мындай дейт: «Мен «башта» дегенде, сиз убакытты сезе баштайсыз. «Жетишет» десем, канча убакыт өткөнүн кезеги менен айтасың». Көбүнчө 1, 1,5 же 2 мүнөттө аныкталат. Убакытты так (1-сүрөт) атаган адам жеңүүчү болот.



1.-сүрөт. «Убакыт сезимин өнүктүрүү» оюну

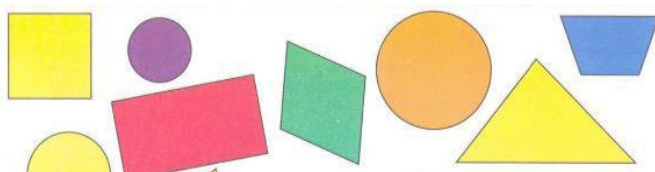
«Кайсы бет кыстарылган?» оюну. Алып баруучу оюнга 2-3 китеп, алардын ар биринде кыстарма бар ар кандай сандагы барактарды даярдайт. Алгач биринчи тапшырма берилет: «Ар бир китепте канча барак бар экенин аныктагыла», андан кийин экинчи тапшырма: «Ар бир китептин кайсы бетинде кыстарма бар экенин белгилегиле». Ар бир туура жооп үчүн оюнчу 1 упай алат.

«Абайла, кара, катасыз кайтала» оюну. Угуу, кыска мөөнөттүн эс тутумун өнүктүрүүгө үчүн. Окуучулар кокустук иретинде сандар деп аталат, алар аларды кайра чыгарууга (же тескери тартипте кайра чыгарууга) тийиш.

«Айырмачылыктарды ата» оюну. Көрүнү эс тутумун өнүктүрүүгө үчүн. Окуучуларга 2 сүрөт берилет, алар ырааттуу түрдө көрсөтүлөт. Сүрөттөр майда-чүйдөсүнө чейин айырмаланат.

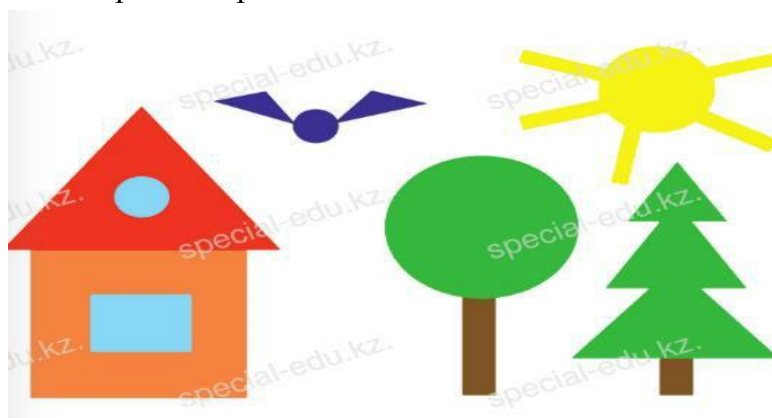
Сыйкырдуу баштык оюну. Тактильдик эстутумду өнүктүрүүгө үчүн.

Мисалы, тема: Геометриялык фигуралар. Балдардын алдында түрдүү геометриялык фигуралардын жыйындысы салынган сумкалар (2-сүрөт) турат. Алар баштыктан мугалим чакырган фигураны тандап, столдун үстүнө коюшат.



2.-сүрөт. Сыйкырдуу баитык оюну.

«Көрүү диктанты» оюну. Кыска мөөнөттүн эс тутумун өнүктүрүүнүн негизин. Окуучуларга геометриялык оймо-чиймелерди чагылдырган 3-сүрөт тартууланат, алар аны кагаз бетине эсинен чыгарышы керек.

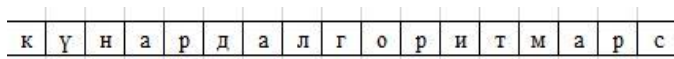


3.-сүрөт. «Көрүү диктанты» оюну.

«Беш сызык» оюну. Ассоциативдик эс тутумун өнүктүрүүнүн негизин. Мугалим сөздөрдүн ортосундагы логикалык байланышка көңүл буруп, ар бири 2 сөздөн турган беш сапты үч чыгарып окуйт. 5 сапты үч чыгарып окугандан кийин мугалим окуучуларга биринчи сөздөр гана жазылган дептерлерди сунуштайт. Балдар ар бир сапка экинчи сөздөрдүн жазышы керек [5].

«Кыска аңгеме» оюну. Окуучуларга басылып көрсөтүлөт же кыска аңгеме окулат. Анын мазмунун мүмкүн болушунча кыска, бир, эки, үч сүйлөм менен гана, аларда бир дагы ашыкча сөз болбошу үчүн жеткирүүнүн керек. Ошол эле учурда чыгарманын негизги мазмуну, албетте, сакталышы керек.

«Ашыкчаны алып салуу» оюну. Балдар төмөндөгү (4-сүрөт) тамагалардын ичинен бир сөздүн тандап алышы керек.



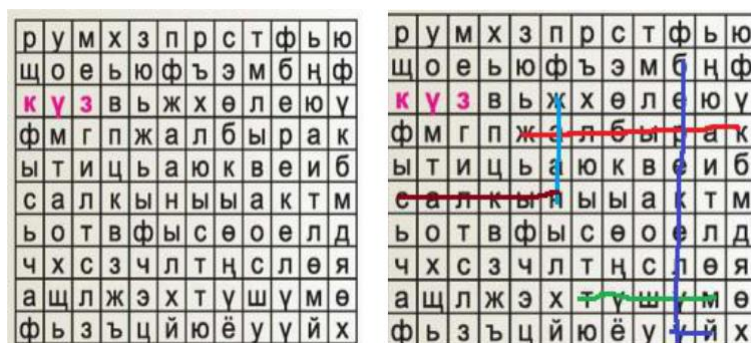
4-сүрөт. "Ашыкчаны алып салуу" оюну

«Жомок ойлон» оюну. Бир окуучу алып баруучу болуп тандалат. Ал ар бир адамга каалаган нерсени чагылдырыла турган сүрөттүн көрсөтөт, ал эми оюнчулар өз кезегинде сүрөттө көрсөтүлгөн нерсе жөнүндө жомок түзүшүн керек (5-сүрөт).



5-сүрөт. «Жомок ойлон» оюну.

«Филворд» оюну. Филворддун жардамы менен «Кнз мезгили» деген темага карата сөздөрдүн бириктиргиле (5-сүрөт).



5-сүрөт. «Филворд» оюну

Кенже окуучулардын жашоосунда абдан маанилүүнү учуру бул мектептин кенже курактагы таанып-билүүнү учуру. Бул өткөөл эң олуттуу көңүл бурууга татыктуу. Бул окутуунун шарттарынын тнп-тамырынан бери өзгөрүп жатканына байланыштуу. Жаңы шарттар окуучулардын эң биринчиден таанып-билүүсүн, ой жнүртүүсүн, фантазиясын, эс тутумун жана көңүлүн өнүктүрүүгө, алардын инсандык өнүгүүсүнө жогорку талаптарды коюп жатат [3].

Бул окуучулардын кенже класстагы билиминин калыптанышы керек болгон сапаттар калыптана электигин, же анча-мынча өнүккөндүгүн, же бардык балдарда эмес экенин көрсөтүп турат.

Демек, кенже окуучулардын таанып-билүүсүнүн өнүгүүнү даражасын аныктоого оюндарды канчалык көп колдонсо жана так жүргүзсө, ошончолук тез жана туура тнзөтүүнү иштери иштелип чыгат жана ар бир окуучунун жетишкендиги жана окуудагы таанып-билүүсүнүн ийгиликтери ошончолук жогору болот.

Жогорудагы көрсөтүлгөн оюн элементтерин колдонуу менен окуучулардын таанып-билүүнү иш аракети каралып, талдоо бөлүмүндө тыянактар чыгарылды.

Колдонулган адабияттардын тизмеси:

Дружинина В.Н. Учебное пособие для младших школьников и преподавателей. М.: ТЦ Сфера, 2005. - 192 с.

Кабылова С.А., Мааткеримов Н.О. Болочок мугалимдерди информатиканы окутууда дидактикалык оюндарды пайдалануу усулдугу. – Международный научный-теоритический журнал №2, 2022. С.187-191

Мушина В.С. Психология детства 2003 –с 321

Талызина Н.Ф. Формирование учебной деятельности младших школьников. М.: 2003 –с 123-221

Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований [Текст] / С.А. Шапкин // Психологический журнал.– 1999.– Т.