Акматова Ч.А., Калмырза к Ж

ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАР - КЕНЖЕ МЕКТЕП ЖАШЫНДАГЫ ОКУУЧУЛАРДЫН ТААНЫП-БИЛҮҮ АКТИВДҮҮЛҮГҮН ӨНҮКТҮРҮҮНҮН КАРАЖАТЫ КАТАРЫ

Акматова Ч.А., Калмырза к Ж.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ-КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Akmatova Ch., Kalmyrza kyzy Zh.

DIDACTIC GAMES - AS A MEANS OF DEVELOPING COGNITIVE ACTIVITY OF PRIMARY SCHOOL AGE STUDENTS

УДК: 373.3

Макалада башталгыч мектепте дидактикалык оюндарды колдонуунун маанилүүлүгү каралды. Кенже мектеп окуучуларынын иш-аракеттеринин маселелери боюнча теоретик-педагогдордун жана практик-педагогдордун көз караштарын чагылдырган булактардын адабий баяндамасы берилген. Бул башталгыч мектепте сабактарда дидактикалык оюндарды колдонуу актуалдуулугун жана маанилүүлүгүн көрсөтүп турат. Мектеп окуучуларынын арасында оюнга болгон муктаждыкты жана оюнга болгон каалоону айрым тарбиялык маселелерди чечүү үчүн колдонуу жана багыттоо керектиги белгиленди. Оюн бир бүтүн педагогикалык процесске кирсе, тарбиялоонун жана окутуунун каражаты болору жана оюнга жетекчилик кылуу, балдардын жашоосун оюнда уюштуруу менен мугалим баланын инсанынын өнүгүүсүнүн бардык аспектилерине: сезимдерине, аң-сезимине, эркине жана жүрүм-турумуна таасирин тийгизери көрсөтүлдү. Окуучулардын таанып-билүү активдүүлүгүн камсыздоочу дидактикалык оюндардын түрлөрү, аларды колдонуу шарттары тууралуу маселе козголду. Оюндар баланын кебин өстүрүү, фонематикалык угууну жакшыртуу, сөздүк запасын көбөйтүү, кабыл алууну өнүктүрүү, тактап айтканда окуу көндүмдөрүн калыптандырууда негизги каражат экендиги аныкталды. Ошону менен бирге оюндардын мисалында айрым методикалык сунуштар берилди.

Ачкыч сөздөр: *дидактикалык оюндар, таанып-билүү активдүүлүгү, кенже мектеп окуучусу, окутуу, сөздүк запас, ой жүгүртүү.*

В статье рассмотрена важность использования дидактических игр в начальной школе. Дан литературный обзор источников, отражающих взгляды педагогов-теоретиков и педагогов-практиков на вопросы деятельности младших школьников. Это показывает актуальность и важность использования дидактических игр на уроках начальной школы. Было отмечено, что потребность и стремление к играм у школьников следует использовать и направлять на решение определенных образовательных задач. Показано, что если игра является частью целостного педагогического процесса, то она будет средством воспитания и обучения, а направляя игру, организуя в игре жизнь детей, педагог влияет на все стороны развития личности ребенка: чувства, сознание, воля и поведение. Поднят вопрос о видах дидактических игр, обеспечивающих познавательную деятельность учащихся, и условиях их использования. Определено, что игры являются основным средством развития речи ребенка, совершенствования фонематического слуха, увеличения словарного запаса, развития восприятия, то есть формирования навыков обучения. При этом были даны некоторые методические предложения на примере игр.

Ключевые слова: *дидактические игры, познавательная деятельность, младший школьник, обучение, словарный запас, мышление.*

The article discusses the importance of using didactic games in primary school. A literary review of sources reflecting the views of educational theorists and practical teachers on the issues of the activities of junior schoolchildren is given. This shows the relevance and importance of using didactic games in primary school lessons. The need for play and desire for play in schoolchildren should be used and directed towards solving certain educational problems. It was noted that if the game is part of an integral pedagogical process, then it will be a means of education and training, and by directing the game, organizing the life of children in the game, the teacher influences all aspects of the development of the child's personality: feelings, consciousness, will and behavior in general. The question is raised about the types of didactic games that ensure students' cognitive activity and the conditions for their use. The influence of games on the development of children's speech, improvement of phonemic hearing, increase in vocabulary, and development of perception

has been noted. At the same time, some methodological suggestions were given using games as an example.

Keywords: *didactic games, cognitive activity, primary school student, learning, vocabulary, thinking.*

Билим берүү системасында болуп жаткан өзгөрүүлөр мугалимдерди окутууну уюштуруунун сапаттуу жана натыйжалуу жолдорун издөөгө түртүүдө. Мамлекеттик билим берүү стандарты мектеп окуучуларынын билимин уюштуруунун жаңы багыттарын белгилейт. Анткени, туура тандалган жана уюштурулган окутуу ыкмалары мектеп окуучуларынын кийинки жашоого керектүү компетенцияларды калыптандырууга жардам берет жана жалпы билим берүү ишмердүүлүгүн өнүктүрүүгө салым кошот. Стандарт мугалимдерге окуу процессин окуучунун жаш өзгөчөлүктөрүн эске алуу менен тарбиялоого жана өнүктүрүүгө багытталгандай түзүүгө багыт берет.

Ошондуктан, башталгыч билим берүү системасы, анда окутуу жана тарбиялоо процессине жаңыча өнүттөн мамиле жасоого көңүл бурулууда. Демек, бул балдардын психологиялык жактан эрте өнүгүп жатышы, коомдук глобализациялоо учуруна шайкеш келүүчү келечек ээлерин тарбиялоо зарылдыгы менен түшүндүрүлөт. Бул багытта окутуунун мазмунунда инновациялык методдорду колдонуу, компетенттүүлүктөрдү калыптандыруу, айрым учурда традициялык методдор менен айкалыштыруу да маанилүү десек болот.

Кенже мектеп жашындагы балдардын жаш өзгөчөлүгү боюнча көптөгөн изилдөөлөр бар. Атап айтканда, И.А. Зимняя «Педагогикалык психология» окуу китебинде башталгыч класстын окуучуларында ушул мезгилдеги окуу ишмердигинин негизги элементтери, жашоого зарыл билим, билгичтиктер, илимий системанын андан ары өздөштүрүлүшүн камсыз кылган ой жүгүртүү формалары калыптанат деп белгилейт [4].

Башталгыч класстын окуучусу үчүн билим берүү иш-аракети жетектөөчү иш болгонуна карабастан, ал үчүн мектепке чейинки мезгилдеги жетектөөчү иш – оюн дагы эле актуалдуу бойдон калууда.

Чындыгында, жаңыдан мектеп босогосун аттаган баланы окуу ишмердүүлүгүнө тартуу, кызыгуусун ойготуу, таанып-билүү активдүүлүгүн өнүктүрүү оңой-олтоң иш эмес. Бул милдеттер мугалимдин замандын агымын калбай талыкпай эмгектенүүсүн, чыгармачылык ишмердүүлүгүн, системалуу-багыттуу иш жүргүзүүсүн талап кылат. Ошондой эле мезгилдин талабына ылайык, окутулуп жаткан ар бир сабакта окуучуда белгилүү бир деңгээлде компетенттүүлүктөрдү калыптандыруу ишмердүүлүгүндө да оюндардын мааниси зор десек болот.

Негизи жана изилдөөлөр. Сабактарды оюн технологиясы менен өтүү, оюнду теманын максатына ылайык, илимий негизде, орундуу колдонууда эффективдүү натыйжа алууга жетишүү ар бир башталгыч класстын мугалиминин милдети деп билебиз жана бул боюнча изилдөөлөргө токтолсок:

Бул багытта окумуштуу И.Бекбоев мындай дейт: «Оюнсуз эч кимди эч нерсеге үйрөтө албайсың, анткени оюн окутууга инсандык мүнөз берет. Ошондуктан окутуу процессинде оюнга артыкчылыктуу маани берүү керек, ансыз окутуу сезимталдуу эмес, супсак болот» деп белгилейт [2, 56-б.].

Советтик психолог С.Л. Рубинштейн “иштин алдыңкы түрү катары оюндун маңызы, балдар анда жашоонун ар кандай аспектилерин, чоңдордун ортосундагы мамилелердин өзгөчөлүктөрүн чагылдырып, курчап турган чындык жөнүндө билимдерин такташат. Оюн, анын ою боюнча, биологиялык эмес, тарыхый мүнөзгө ээ. Анда адамзаттын тарыхы бардык трагедиялары жана комедиялары, күчтүү жана алсыз жактары менен чагылдырылган” [9]. Демек, оюн топтолгон тарыхый-маданий тажрыйбаны жана салттарды муундан-муунга өткөрүп берүүнүн элементи катары каралышы мүмкүн жана ушул себептен аны окуу процессинде активдүү колдонууга болот.

Ошону менен бирге башталгыч класстарда аны колдонууда «1-2-класстын балдары үчүн оюн дайыма кандайдыр бир атрибуттарды же предметтерди колдонуу менен өтөөрүн эстен чыгарбоо керек. Бирок оюн 3-4-класстагы балдар арасында аз кездешет, анткени бул куракта кичүү мектеп окуучуларында вербалдык-психикалык элестетүү деп аталып, баланын өнүгүүсүнүн жаңы баскычын түзгөн фантазиянын түрү өнүгүп баштайт» деп жазат өзүнүн эмгегинде А.Г. Рузская [10, 15-б.].

Бул мектеп окуучусу катары баланы жаңы коомдук ролго оңой көнүктүрө турган оюн иш-аракети. Демек, мугалим оюн формаларын, ыкмаларын, технологияларын педагогикалык процессте, өзгөчө билим берүүнүн баштапкы этаптарында колдонуусу зарыл.

Методикалык адабияттарга кайрыла турган болсок, башталгыч мектепте оюндарды колдонуу боюнча жетишээрлик көп сандагы эмгектер табылган. Бул эмгектерде авторлор оюндарды окуу процессинде колдонуунун түрдүү аспектилерин карап, анын ар түрдүү компоненттерине көңүл бурушат. Атап айтканда, Э.А. Богаченко “Оюн билим берүүнүн заманбап ыкмасы катары” деген макаласында “мектеп окуучуларын тарбиялоодо оюндун мүмкүнчүлүктөрү жөнүндө ой жүгүртүп, оюн эки убакыт өлчөмүндө: азыркы жана келечекте пайда болоорун белгилейт. Бир жагынан, ал балага көз ирмемдик кубаныч тартуулайт, учурдагы керектөөлөрүн канааттандырууга кызмат кылса, экинчи жагынан, оюн

келечекке багытталган, анткени ал турмуштук кырдаалдарды алдын- ала айтып, моделдейт, инсандардын социалдык, кесиптик, чыгармачылык функцияларын аткаруусу үчүн зарыл болгон сапаттар, көндүмдөр, жөндөмдөр бекемделет” деп жазат [3, 17-б.].

Педагогикалык энциклопедиялык сөздүктө «дидактикалык оюн» түшүнүгүнө төмөнкүдөй аныктама берилген: булар атайын түзүлгөн же окутуу максатында ылайыкташтырылган оюндар [8, 71-б.]. Сөздүктө аларды колдонуу советтик мектептин практикасында 1940-50-жылдары мектепке чейинки мекемелердеги иштин бир түрү катары гана карала баштаганы көрсөтүлгөн. Бирок 60-70-жылдары дидактикалык оюндар кенже мектеп окуучуларын окутууда колдонула баштаган.

Дидактикалык оюндар – башталгыч класстын окуучуларынын билим, билгичтик жана көндүмдөрүн өнүктүрүү үчүн окуу-тарбия процессинде максатка багыттуу колдонулган окутуунун каражаты. Бул оюндар окуучулардын сенсордук сезимдүүлүгүн (көлөмгө, өң-түскө, буюмдардын жайланышына болгон), байкагычтыгын, көңүл буруусун, аң-сезимин, ой жүгүртүүсүн, сүйлөө, айлана-чөйрөгө болгон элестетүүсүн өстүрөт. Дидактикалык оюндардын негизги мазмуну окуучулардын мектеп программасында өтүлүп жаткан материалды өздөштүрүүсүнө, ой жүгүртүүсүн тереңдетүүгө, акылында тез эсептөө ыкмаларын өздөштүрүүгө, нерсени көрүп эстеп калуусуна, уккан маалыматты аң сезимдүүлүк менен кабылдоосуна түрткү болуусу шарт. Өзгөчө башталгыч класстарда (баланын жаш курагына жараша) аталган оюндар балдардын акыл-эс жагынан активдүүлүгүн тарбиялоонун негизги каражаты болуп эсептелет. Кайсы сабак болбосун, ал оюн формасында өтүлсө, оюнга алаксыган бала күч жумшабастан эле оюнга активдүү катышуу менен белгилүү билим, билгичтик, көндүмдөргө ээ болгондугун байкабай калат. Оюндун жүрүшүндө кандайдыр бир иш-аракет аяктап, конкреттүү тапшырма аткарууга барып такалат. Ошондо гана оюн таасирдүү болуп, баланын ан-сезиминде сакталат. [1, 51-б.].

Дидактикалык оюндар адатта ар кандай негиздер боюнча айырмаланат, мисалы: тарбиялык мазмуну боюнча; когнитивдик активдүүлүк даражасына жараша балдардын жөндөмдөрү; уюштуруу жана өз ара аракеттенүү ыкмалары боюнча; оюн ишмердүүлүгүндө мугалимдин ролу жөнүндө. Алардын саны өтө көп жана ар түрдүү болгондуктан, ага кирген дидактикалык оюндардын түрлөрүнө кеңири мүнөздөмө берүү биздин изилдөөбүздүн милдети эмес. Бирок ар бир түрдөгү оюнду уюштурууда мугалим педагогикалык процесстин өнүгүүсүнүн жалпы схемасын (милдеттүү семантикалык компоненттердин болушу; мотивациялоочу, максаттуу, контролдук-коррекциялык, диагностикалык ж.б.) эстен чыгарбоого тийиш. Мындан тышкары, Т.П. Сальникова «дидактикалык оюндардын эффективдүүлүгүн бул факторлордон көз карандылыгын белгилеген: 1) оюн технологияларын максаттуу жана системалуу колдонуу; 2) аларды кадимки көнүгүүлөр менен айкалыштыруудан. Демек, дидактикалык оюндарды сабакта колдонуу белгилүү бир логикага баш ийип, системага салынышы керек» деп белгилейт [7, 85-б.].

Баланын кенже мектеп курагы табиятынан оюн ишмердүүлүгүнө жакын. Ошондуктан балдардын кызыгуусун ойготуп, алардын керектөөлөрүн канааттандыруу максатында оюндарды сабакта көбүрөөк колдонуу оң натыйжа берет. Башталгыч мектепте колдонулуучу оюндардын катарында дидактикалык оюндар өтө маанилүү. Оюн технологиясы сюжеттик, персонаждык мазмунду камтыйт. Оюндун жүрүшүндө балдар предметтерди, кубулуштарды салыштыруу менен жыйынтыгында ойноп жатып окуу процессинин элементтери ийгиликтүү өздөштүрүлөт. Кенже мектеп курактагы балдарга көбүнчө төмөнкү дидактикалык оюндар жагат, мисалга: «Балык уулоо», «Ким тез табат?», «Каталарды тап», «Аягы бүтпөгөн мисал», «Алфавит боюнча», «Сыйкырдуу тыбыш», «Математикалык домино», «Топ менен ойноо», «Картинкаларды чогулт», «Эстафета», «Сөздү тап», «Төгүлгөн тамгалар», «Сыйкырдуу үй», «Бузук телефон» ж.б. Бул курактагы балдардын фантазиясы өтө күчтүү болгондуктан аталган оюндар окуу китебиндеги материал менен байланышта берилип, алар кандай шартта болбосун кызыгуу менен оюндун аягына чыккыча шашышат.

Дидактикалык оюндарды ар бир предметтин мазмунун берүүдө колдонсок болот жана айрымдарын сунуштайбыз. Мисалы, “Алиппе” сабагында тыбыштарды үйрөтүүдө **“Сыйкырдуу тыбыш”** оюну кенже мектеп жашындагы окуучулардын базалык көндүмдөрүн өнүктүрүүдө негизги каражат болуп саналат. Мугалим окуучуларга тыбышты көрсөтүп, бир эле тыбыштын өзгөрүшүн жана эмоциялык сүрөттөлүшүн айтып берүүлөрүн суранат.

[А] – кыз ыйлап жатат

[А] – дарыгерге тамагын көрсөтүп жатат

[А] – ырчы ырдап жатат

[А] – бөбөктү терметип жатат

[А] – кыз колун ийне менен сайып алды

Кийинкиси [О] тыбышын шарттарга карап айтышат.

[О] – апам кубанды

[О] – чоң апа оорусунан онтоду

[О] – ырчы ырдады

[О] – атам эстеди

[О] – токойдо аңчы кыйкырат

Башталгыч мектептин мугалимдерине “Кыргыз тили” сабагында окуучулардын таанып-билүү активдүүлүгүн өнүктүрүүчү төмөнкү дидактикалык оюндарды сунуштайбыз.

«Алфавит боюнча» оюну.

Оюндун максаты: алфавитти билишин бышыктоо, ой жүгүртүү операцияларын өнүктүрүү, коюлган милдеттерге так жана бат реакция кылуу.

Оюндун жүрүшү: Оюндун катышуучулары 6-8ден топторго бөлүнүшөт. Мугалимдин айтуусу боюнча ар бир топ алфавит боюнча шеренгага турушат (фамилиясынын биринчи тамгалары боюнча). Топтогу катышуучулардын фамилияларынын биринчи тамгалары окшош болуп калса, экинчи тамгалары менен тизилишет.

Биринчилерден болуп туура тизилген топ утушка ээ болот.

«Биздин үй кайда?» оюну.

Оюндун максаты: Сөздө канча тыбыш бар экендигин аныктоо билгичтигин өнүктүрүү.

Каражаттар: предметтик сүрөттөрдүн топтому, чөнтөктөрү менен үч үй жана ар биринде цифралар (3,4 же 5).

Оюндун жүрүшү: Окуучулар үч топко бөлүнүшөт. Ар бир топтон бирден окуучу сүрөттү алып анда тартылган предметтин атын атайт, аталган предметтеги тыбыштардын санын санап, туура келген цифрасы бар чөнтөккө салат. Ар бир катардан окуучулар ирети менен чыгышат. Эгер бир топтогу окуучулар ката айтышса, экинчи топтогу окуучулар аларды оңдошот. Ар бир туура жоопко упай берилет. Кайсы топ көп упай топтосо, ошол топ уткан болуп саналат. Бул оюнду жекече ойнотсо да болот.

«Пирамида курабыз» оюну.

Оюндун максаты: Сөздө канча тыбыш бар экендигин аныктоо билгичтигин өнүктүрүү.

Каражаттар: Доскада пирамиданын сүрөтү, анын негизи беш квадраттан турат, анын жогору жагы төрт, андан жогору жагы үч. Ар түрдүү предметтер тартылган картинкалар, алардын аталыштары беш, төрт, үч тыбыштан турат (картиналар да үч, төрт, беш).

Оюндун жүрүшү: Мугалим пирамиданы толтурууну сунуш кылат. Коюлган картиналардын топтомунун полотносунун ичинен биринчи аталыштарында беш тыбыш барларды, андан соң төрт жана үч тыбыш барларды табуу керек. Туура эмес жооп саналбайт. Тапшырманы туура аткарган окуучулар фишка менен сыйланат.

Болжолдуу материал: сумка, китеп, калем, алма, пил, тил, тарак, каз, өрдөк, така, бака, чака, кат. (Картинадагы аталыштардын тамгалары менен тыбыштары бири-бирине туура келиши керек).

Дидактикалык оюндардын кайсы түрү, кандай шартта болсо да дидактикалык принциптердин негизинде колдонулушу шарт. Мисалы, айрым окумуштуулардын пикиринде, окутуунун дидактикалык принциптеринин бири болгон активдүүлүк принцибинде сабактагы таанып билүү ишмердигин ыкчамдатуу каралса, ал эми аң-сезимдүүлүк принцибинде болсо түшүнүктөрдү жаттатуу менен эмес, аң-сезимдүү кабылдоо аркылуу өздөштүрүүгө жардам берери айтылат.

Корутунду. Адабий булактарды теориялык жактан талдоо дидактикалык оюндар кенже мектеп окуучуларынын окуу процессинин зарыл элементи жана таанып-билүү активдүүлүгүн өнүктүрүүнүн каражаты деген тыянак чыгарууга негиз болду. Дидактикалык оюн мугалимге окуу процессин окуучулар үчүн ар түрдүү жана кызыктуу өтүүдө жардам берет. Анткени, оюн мектептеги окутуунун кээ бир көйгөйлөрүн чече алат, мисалы: окуу процессинин монотондуулугу жана баланын окууга болгон кызыгуусунун жоктугу. Аны колдонуу кенже мектеп окуучуларынын жаш өзгөчөлүгүн эске алууга жана окуу иш-чараларын стандартка ылайык жүргүзүүгө мүмкүндүк берет.

Жыйынтыктап айтканда, башталгыч билим берүү системасы баланын инсанын түптөөдөгү негизги звено, андыктан алардын толук кандуу инсан болуп калыптануусунда, таануучулук ишмердүүлүгүнүн активдешүүсүндө, жалпы эле окутуу процессин активдештирүүнүн негизги каражаты катарында дидактикалык оюндарды колдонуу менен татыктуу келечек ээлерин тарбиялайбыз.

Адабияттар:

1. Байтикова Т.А., Кубанычбекова Г. Башталгыч мектепте дидактикалык оюндарды колдонуу – окутуунун

эффективдүүлүгүн камсыздоонун негизги шарты катары. // Республиканский научно-теоретический журнал «Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана», №3. - Бишкек, 2019. - 231 с.

2. Бекбоев И.Б. Инсанга багыттап окутуу технологиясынын теориялык жана практикалык маселелери. (Толуктап экинчи басыл.). - Бишкек., 2004. - 272-б.
3. Богаченко Е.А. Игра как современный метод воспитания / Е.А. Богаченко // Начальная школа. – 2010 – № 6. – С. 16-19. 1
4. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов / И.А. Зимняя. – М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. – 384 с. 3
5. Кыргыз тили башталгыч мектептердин сабагында. Инклюзивдик билим берүү шартында саламаттыгы чектелген балдар үчүн методикалык колдонмо. – Бишкек. – 2020.
6. Мамлекеттик тил жана энциклопедия борбору. Кыргыз педагогикасы (энцикл. окуу куралы). - Б., 2004. Рецензент: к.пед.н., доцент Исакова Ч.Б.
7. Педагогические технологии: учеб. пособие / Авт.-сост. Т.П. Сальникова. – М.: ТЦ Сфера, 2005. – 128 с. 6
8. Педагогический энциклопедический словарь // Гл. ред. Б.М. Бим-Бад. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. – 528 с. 7
9. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: учебник / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2009. – 713 с. 10
10. Рузская А.Г. Некоторые особенности воображения младшего школьника // В кн.: Возрастная и педагогическая психология: Хрестоматия: учеб. пособие / Сост. И.В. Дубровская, А.М. Прихожан, В.В. Зацепин. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – С. 147-150.
11. Рысбаев С.К. Кыргыз тили, адабияты мугалимдерине жүз кеңеш. - Бишкек., 2014.