Мадумарова М.К., Маматова М.А., Турдалиева Н.А.

МЕКТЕП ЖАШЫНА ЧЕЙИНКИ БАЛДАРДЫН КЕБИН ӨНҮКТҮРҮҮДӨ САЛТТУУ ЖАНА КОМЬПЮТЕРДИК ОЮНДАРДЫ ИНТЕГРАЦИЯЛОО

Мадумарова М.К., Маматова М.А., Турдалиева Н.А.

ИНТЕГРАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РЕЧЕВОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Madumarova M., Mamatova M., Turdalieva N.

INTEGRATION OF TRADITIONAL AND COMPUTER GAMES IN SPEECH DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN

УДК: 37. 011.31

Макалада мектепке чейинки билим берүүдөгү жаңы компьютердик оюндарды салттуу оюндар менен интеграциялоо зарылдыгы маселеси каралган. Азыркы техникалык жактан ааламдашуу доорунда уюлдук телефон, компьютерсиз же планшетсиз жашоону элестетүү оор. Маалыматтык технологиялардын тез өнүгүшү чоңдорду гана эмес, жада калса мектепке чейинки балдар да компьютердик технологиялар менен баарлашуу жолун өздөштүргөн дегенге болот. Алардын комьпютердик оюндарга болгон кызыгуусу өтө жогору жана аларды тез өздөштүрүп алышат. Комьпютердик оюндар аркылуу балдарда сан, окшоштук жана айырмачылыктарды бөлүп көрсөтүү түшүнүктөрүн өнүктүрүү жана тил үйрөнүү, кеп өстүрүү үчүн ийгиликтүү колдонсо болот. Компьютердик программалар балада визуалдык ой жүгүртүүнү, кыймыл-аракетти жана вербалдык коммуникациялык көндүмдөрүн өнүктүрүүгө жакшы шарт түзүлөт. Мындай оюндар аркылуу балдар чечкиндүүлүккө, социалдашууга, чыгармачылык менен иштөөгө мүмкүнчүлүк берет.

Ачкыч сөздөр: мектепке чейинки билим берүү, оюн, компьютердик оюндар, салттуу оюндар, кеп өстүрүү.

В этом статье рассматривается необходимость интеграции новых компьютерных игр с традиционными играми в дошкольном образовании. Технически в эпоху глобализации сложно представить жизнь без смартфонов и компьютеров. При бурном развитии информационных технологий можно сказать, что подавляющее большинство детей дошкольного возраста обладают базовыми навыками общения с компьютерными технологиями. Детям очень интересны и очень любят компьютерные игры, и они быстро их осваивают. Компьютерные игры можно с успехом использовать для развития у детей понятий о числах, сходства и различия, а также для изучения языка и развития речи. Компьютерные программы позволяют ребенку развивать наглядное мышление, двигательные и речевые навыки общения, принятие решений и социализацию, творческую работу.

Ключевые слова: дошкольное образование, игра, компьютерные игры, традиционные игры, развитие речи.

The article examines the need to integrate new computer games with traditional games in preschool education. Technically, in the era of globalization, it is difficult to imagine life without smartphones and computers. With the rapid development of information technologies, it can be said that the vast majority of children of preschool age have basic communication skills with computer technologies. Children are very interested in computer games, and they quickly master them. Computer games can be successfully used to develop children's concepts of numbers, similarities and differences, as well as for language learning and speech development. Computer programs allow the child to develop visual thinking, motor and speech communication skills, decision-making and socialization, and creative work.

Key words: preschool education, game, computer games, traditional games, speech development.

Кыргыз Республикасынын "Мектепке чейинки билим берүү жана балдарды багуу" мамлекеттик билим берүү стандартында мектепке чейинки курактагы балдардын ар тараптуу өнүгүүсүнүн, тактап айтканда курактык, физиологиялык, социалдык, тилдик жана түрдүү муктаждыктарына, өзгөчөлүктөрүнө туура келген коопсуз дене бой жактан, социалдык, психологиялык, үйрөтүүчү, материалдык-техникалык жана башка шарттарды түзүү зарылдыгы көрсөтүлгөн. Мына ошол шарттардын бири – кепти өнүктүрүү, баарлашуунун жана маданияттын каражаты катары кепти өздөштүрүү болуп саналат.

Балдардын кебин өздөштүрүүдө төмөнкү компоненттер каралат: активдүү сөз байлыгын байытуу, ырааттуу, грамматикалык жактан туура диалогдук жана монологдук кепти өнүктүрүү, кептик

чыгармачылыкты өнүктүрүү, кептин тыбыштык жана интонациялык маданиятын, фонематикалык угууну өнүктүрүү, китеп маданияты, балдар адабияты менен тааныштыруу, балдар адабиятынын ар кыл жанрындагы тексттерди угуп түшүнүү, окууну жана жазганды үйрөнүүнүн зарыл шарты катар ишмердүүлүктү калыптандыруу.

Эне тилин өздөштүрүү баланын мектепке чейинки курактагы эң маанилүү маселе болуп эсептелинет жана учурдагы мектепке чейинки билим берүү мекемелеринде балдарды тарбиялоонун жана окутуунун жалпы негизи катары каралат. Психология илиминде кептин өнүгүшү аң-сезимдин, курчап турган дүйнөнү таанып-билүүсүнүн, жалпы инсандын өнүгүшү менен тыгыз байланышта экендиги маалым.

Эне тил – билимди өздөштүрүүнүн, мектептеги бардык окуу дисциплиналарын үйрөнүүнүн жана андан кийинки билим берүүнүн каражаты. Алсак, бир жарым жашка чыккан бала ушул мезгилден тартып сүйлөй баштайт. Бул болсо анын инсандыгынын бардык жактарына, эң негизгиси эмоционалдык жана интеллектуалдык чөйрөсүнө дагы таасир этүүчү тышкы дүйнө менен байланыш түзүүнүн каражаты эсептелет. Мектепке чейинки балдардын кеп ишмердүүлүгүн өнүктүрүү боюнча иштөө системасы бир сабакта, ошондой эле балдардын күнүмдүк турмушундагы ар түрдүү, бирок өз ара байланышкан милдеттерди чечүүгө багытталган комплекстүү мамилеге, т.а. кептин өнүгүшүнүн бардык аспектилерин - фонетикалык, лексикалык, грамматикалык жана алардын негизинде ырааттуу кепти өнүктүрүүгө негизделиши керек. Мындай системанын жетектөөчү принциби болуп ар бир курактык этапта ар кандай айкалыштарда болгон кеп ишмердүүлүгүн өнүктүрүү милдеттеринин өз ара байланышы каралат. Ар бир сабактын ичинде материалдын акырындык менен татаалдашы байкалат, кепти өнүктүрүү боюнча көнүгүүлөрдүн шайкештиги, алардын өзгөрүшү жана өз ара байланышы ар түрдүү болот.

Мектепке чейинки билим берүү процессин негизинен оюндар аркылуу жүргүзүлөт. Анткени аталган курактагы баланын жашоосунда оюн өзгөчө орунду ээлейт. Балдар үчүн тандалган оюндар үйдө, бала-бакчадагы сабактарда, ачык асман алдында же бөлмөлөрдө ойнотула турганы калетсиз. Ошентсе да оюндардын өз алдынча ойлоп табылган түрү гана балдардын өнүгүүсү үчүн педагогикада маанилүү. Себеби, оюн баланын ар тараптан өнүгүүнүн башаты болуп эсептелет.

Психологиялык жактан алып караганда, оюндар мектепке чейинки куракта кабыл алуусуна, эс тутумунун жакшыртылышына, элестетүүсүнө, ой жүгүртүүсүнө, жалпылап айтканда баланын психикалык өнүгүүсүнө таасир тийгизет. Демек, баланын калыптануусуна өбөлгө болот. Кээде чоңдордун жүрүм-турумун, үнүн, жасаган жумушун тууроо аркылуу бала оюнда чоң кишинин ролун да аткарат. Бала өзү үчүн кол жеткис болгон ишти ишке ашыруусу мүмкүн жана чоң кишинин бардык аракетин кайталоого аракет кылат. Тандаган, кызыктуу оюнду уюштуруу үчүн шарт түзүлсө, мектепке чейинки курактагы бала инсандык мамилелердин негизги жактарын өздөштүрөт, аны жашоо-турмушунда колдонот. Демек, балдар оюндарынын педагогикалык аспектиси балдардын ишмердүүлүгүн уюштурууга жардам берет.

Ошентсе дагы биз сөз кылган оюн технологияларынын баары эле мектепке чейинки билим берүү мекемелеринин окуу-тарбия процессинин бардык аспектилеринде азырынча тиешелүү орунду ээлей элек. Алардын бири – компьютер оюндар. Техникалык жактан азыркы ааламдашуу мезгилинде учурда ар бир үйдө смартфон, компьютерсиз жашоону элестетүү кыйын. Бир үйдө канча жан болсо, мүмкүнчүлүгүнө жараша ошончо чөнтөк телефондору бар. Албетте, бул көрүнүш учурда кичинекей бөбөктөр, мектеп жашына чейинки балдар, окуучулар жана чоң кишилердин да жашоосун өзгөрттү деп айтсак болот. Жаш балдар жаш курагына карабай телефондон түрдүү оюндарды ойноп жүрүшкөнү баарына адаттагыдый көрүнүшкө айланган.

Учурда мындай оюндарды билим берүү тармагында колдонуу зарыл. Анткени балдарда компьютердик оюндарга болгон кызыгуу жогору жана алар тез өздөштүрүп алышат. Мектепке чейинки билим берүүдөгү жаңы компьютердик оюндар салттуу оюндар менен интеграцияланып бара жатат.

Илимий билимдин интеграциясы билим берүүдө жана окутууда актуалдуулугун жоготпой келет. Интеграция аркылуу студенттерде бирдиктуу билим алууга жана жалпы адамзаттык баалуулуктардын жыйындысын өздөштүрүүгө шарт түзүлөт [3,3].

Биз мектепке чейинки билим берүү мекемелеринин практикасына компьютердик оюндарды салттуу оюндар менен айкалыштыруу зарыл деп деп эсептейбиз, анткени бул практика жүзүндө билим берүү процессинин сапатын жогорулатууга жардам берет. Мектепке чейинки билим берүү процессиндеги компьютерлердин мүмкүнчүлүктөрү, компьютердик оюндарды долбоорлоонун өзгөчөлүктөрү менен байланышкан маселелер бар. Компьютер мектепке чейинки балдардын жетектөөчү иш-аракети катары баланын иш-аракетинин каражатына, биринчи кезекте оюндун

каражатына айланышы керек. Чет элдик окумуштуулар жана адистер мектепке чейинки балдарды компьютерлештирүү жагын жактап, мектепке чейинки билим берүү мекемелеринде компьютердик программаларды колдонуунун психологиялык-педагогикалык мүмкүнчүлүктөрүн изилдөөгө алып жатышат. Азыркы компьютердик программалар балдардын визуалдык ой жүгүртүүсүн, түрдүү кыймыл-аракеттерди, ошондой эле вербалдык коммуникациялык көндүмдөрүн өнүктүрүүгө жардам берет. Бала өз алдынча чечкиндүүлүккө барууга калыптанат деп айтууга болот. Компьютердик оюндар аркылуу балдарда элементардык арифметика жаатында түшүнүктөрдү, тилдик бирдиктерди, кептин өнүгүүсүн калыптандырууга, түшүнүүгө шарт түзүүгө болот.

Мектепке чейинки балдарга ылайыкташтырылган жомоктор, табышмактар, макал-ылакаптар, аңгемелер, таанып билүүчүлүк текстери ж.б. электрондук окуу китептери баланын кебин калыптандыруунун натыйжалуулугун жогорулатат. Ошондой эле баланын когнитивдик жөндөмдүүлүктөрүн өнүктүрүүгө өбөлгө түзөт. Балдар кызыккан Телефонду же комьпютерди үйрөнгөн балдардын өзүнө болгон ишеними жогорулайт. Комьпютердик оюндар аркылуу балдарда сан, окшоштук жана айырмачылыктарды бөлүп көрсөтүү түшүнүктөрүн өнүктүрүү жана тил үйрөнүү, кеп өстүрүү үчүн ийгиликтүү колдонсо болот. Компьютердик оюндар окуудагы кайталоону, жаттоо, көндүмдөрдү өздөштүрүү, жүрүм-турумда автоматизмге жетүү, шарттуу рефлекстер ж.б.калыптандырууга жардам берет. Компьютердик оюндар билимди топтоонун каражаты катарында эмес, билимди иштетүү жана алмашуу үчүн каражат болуу керек. Бул жерде мектепке чейинки балалык курактагы сенсордук тарбияга өзгөчө көңүл буруу зарыл.

Фигуралар, түстөр, тамашалуу сүрөттөр, окуялуу оюндар стратегиялык оюндар, симуляторлор, аркада, калейдоскоп, витраж сыяктуу компьютердик оюндар мектепке чейинки балдардын сенсордук жөндөмдөрүн өнүктүрүүгө жакшы таасирин тийгизет. Бала мындай оюндар аркылуу когнитивдик өнүгүүсү калыптанып, айлана-чөйрө менен жөнөкөй байланыштарды да түзүүгө үйрөнөт. Компьютердик оюндар менен окутууда бир топ жетишкендиктерге мүмкүнчүлүк түзүлөт. Компьютердик оюндарды билимди алмашуучу каражат катары караса болот. Оюнда берилген тапшырмалар аркылуу балдар ийкемдүүлүккө жетишет, түрдүү образдарды жаратышат, ой жүгүртүүгө негиз болуп, сенсордук тарбияга өзгөчө көңүл бурулат. Мисалы, «Тамашалуу сүрөттөр», «Калейдоскоп», «Витраж» сыяктуу компьютердик оюндар мектепке чейинки балдардын сенсордук жөндөмдөрүн өнүктүрүүгө жакшы таасирин тийгизет.

Демек, оюн – практикалык ой жүгүртүүнүн формаларынын бири. Оюнда бала өзүнүн билими, тажрыйбасы, оюндун коомдук формасында чагылдырылган таасирлери, кыймыл-аракеттин ыкмалары менен аракеттенет.

Экранда пайда болгон сүрөт балага оюндун сюжетин компьютердик программанын образдуу жана функционалдык мүмкүнчүлүктөрүн колдонуп, өзү курган кырдаалда ойноочу мааниге ээ болушу мүмкүн.

Балдардын оюндагы реалдуу кыймыл-аракетти компьютер экранындагы символдор менен мазмундуу иштөө жөндөмдүүлүгүнүн негизин түзөт. Ошондуктан компьютердик оюндар кадимки оюндар менен ажырагыс байланышта болушу керек. Салттуу оюндарда бала реалдуу объектилердин жардамы менен тиешелүү тапшырманы аткарып, көрсөтсө, компьютердин жардамы менен ойноп жатканда, ал атайын билим берүүчү оюн программасын колдонуп, ырааттуулук кадамдарын түзө алат.

Компьютердик оюндар тиешелүү башкаруучу каражаттар аркылуу ар кандай кырдаалдарды кыйыр түрдө башкаруу жөндөмүн өнүктүрөт. Компьютердик оюнда өз иш-аракеттерин пландаштыруу жана алардын натыйжаларын алдын ала билүү өзгөчө маанилүү болуп калат. Баланын кол менен жасаган аракеттери менен алардын натыйжаларынын ортосунда жаңы байланыш түзүлөт. Дал ушул учур өзүнүн ишмердүүлүгүнүн барган сайын татаалдашып бара жаткан структураларын куруу жөндөмдүүлүгүн өнүктүрүүгө күчтүү таасир этет. Компьютердик оюндарды колдонуу иш-аракеттин максаты менен ага жетүү үчүн шарттардын ортосундагы карама-каршылыктарды жоюуга түрткү берет. Балдар негизги максатты көмөкчү максаттарга бөлүп, алардын ортосунда байланыш түзүүгө үйрөнүшөт. Учурдагы бир катар оюндар балдардын өз алдынча максаттарды коюу жана ага өз алдынча жетүү жөндөмүн өнүктүрүүгө багытталган. Бул процессте чыгармачылык активдүүлүгү калыптанат.

Маалыматтык технологиялардын тез өнүгүшү менен мектепке чейинки балдардын басымдуу көпчүлүгү компьютердик технологиялар менен баарлашууда негизги көндүмгө ээ деп айтканга болот. Бул байланыш балдарды өзүнө тартып турган компьютердик оюндардан башталат жана алар өздөрүнүн чыныгы оюнчуктарына караганда монитордун экранына көбүрөөк байланып калган учурлар да абдан көбөйдү.

Мына ошондуктан учурда табышмактар жана салттуу оюндар компьютерге алынып келинди деп

айтууга болот. Оюндарды статикалык жана динамикалык деп бөлүп жүрүшөт. Статикалык оюндар көбүнчө салттуу, компьютерлер үчүн ылайыкташтырылган. Динамикалык оюндар жана пазлдар логикалык ой жүгүртүүнү жана интеллектти өнүктүрүүгө багытталган. Бирок, чоң кишилердин баары эле бала үчүн оюндун маанисин түшүнүшпөйт. Ошондуктан оюнду пайдасыз нерсе катары пайдалуу жумуш менен карама-каршы коюшат. Компьютерди өздөштүрүү баланын инсандыгын калыптандырууга жакшы таасирин тийгизип, анын социалдык статусун жогорулатат.

Бирок, кээ бир "коммерциялык" багытта ойнотулган оюндарда өтө чоң коркунучтар бар. Ал оюндар бала үчүн интеллектуалдык кыйынчылыктарды туудурбайт. Андай оюндар негизинен тышкы таасирге багытталган, көбүнчө агрессивдүүлүктү кубаттайт. Атышуу, бири-бирин жок кылуу сыяктуу ырайымсыз аракеттер менен жетишилген ийгиликтерди жараткан оюндарга байланган балдар психологиялык жактан жабыр тартып, коом үчүн коркунуч жаратат. Ошондуктан балдардын коопсуздугун эске алып, кандай оюндарды ойноп жатканы ар бир ата-эне, тарбиячы, педагог тарабынан көзөмөлгө алынуусу зарыл. Баланын ашыкча комьютердик оюндар менен алектениши анын ден соолугуна түздөн-түз таасир этет. Андыктан мындай оюндарды маал-маалы менен, өзүнүн чен-өлчөмү менен ойнотууну эстен чыгарбоо зарыл.

Адабияттар:

1. Тихеева, Е.И. Развитие речи детей / Е.И. Тихеева. – Москва: Просвещение, 2014.
2. Усова, А.П. Роль игры в воспитании детей / под ред. А.В Запорожца. – Москва: Просвещение, 2006..
3. Мадумарова М.К.[1], Жороиев А.А.[1], Куйчиев А.С.[2] Комплекстуу билим берүүдө интеграциялап окутуунун ролу.
Известия Кыргызского государственного технического университета им. И. Раззакова Issn: 1694-5557 номер: 4 56год: 2020 https://elibrary.ru/item.asp?id=45705392