УДК: 37.026

БАШТАЛГЫЧ КЛАССТАРДА ДИДАКТИКАЛЫК МАТЕРИАЛДАРДЫ КОЛДОНУУНУН ТЕХНОЛОГИЯСЫ

Раимкул кызы Айжамал - ассистент-окутуучу
Карабаева Роза Курваналиевна - магистрант

Аннотация: *бул эмгекте дидактикалык оюндар жана алардын мааниси ачып берилген. Башталгыч класстардын адабий окуу сабагында дидиатикалык оюндарды колдонуунун инновациялык технологиялары жана анын ар түрдүү шарттары каралган. Автор окутуп-үйрөтүүнүн методологиялык негизине токтолуп, анын илимий чөйрөдөгү өзгөчөлүгүнө токтолот. Көркөм окуунун мааниси жана анын сөз өстүрүүдөгү орду дидактикалык оюндар аркылуу ишке ашары белгиленген. Окуунун түрлөрү жана дидактикалык оюндар жөнүндө баяндалат. Сабакта окуучулардын таанып-билүү ишмердүүлүгүн активдештирүү үчүн дидактикалык оюндардын түрлөрү сунуш кылынат.*

Түйүндүү сөздөр: *адабий окуу сабагы, дидактикалык оюндар, башталгыч класстар.*

ТЕХНОЛОГИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Раимкул кызы Айжамал ассистент-преподаватель
Карабаева Роза Курваналиевна - магистрант

Аннотация в работе раскрыты дидактические игры и их значение. Рассмотрены инновационные технологии использования дидиатических игр и их различные условия на уроке литературы начальных классов. Автор акцентирует внимание на методологической основе обучения и его особенностях в научной сфере. Отмечается, что значение художественного чтения и его место в словообразовании реализуется через дидактические игры. Описаны виды обучающих и дидактических игр. На уроке предлагаются виды дидактических игр для активизации познавательной деятельности учащихся.

Ключевые слова *литературные уроки, дидактические игры, начальные классы.*

TECHNOLOGY OF USING DIDACTIC MATERIALS IN PRIMARY CLASSES

Raimkul kyzy Aijamal - is an assistant teacher
Karabayeva Roza Kurvanalievna - is a graduate student

Abstract: *didactic games and their meaning are revealed in this work. Innovative technologies of using didiatic games and its various conditions are considered in the literary lesson of primary classes. The author focuses on the methodological basis of teaching and its special features in the scientific field. It is noted that the importance of artistic reading and its place in word development is realized through didactic games. Types of learning and didactic games are described. Types of didactic games are offered in the lesson to activate students' cognitive activity.*

Key words *literary lessons, didactic games, primary classes.*

Дидактикалык оюндар – бул мектеп жашына чейинки жана мектептин кенже окуучуларына таалим-тарбия берүүгө багытталган ийкемдүү оюндар. Бул оюндар окуучулардын сенсордук сезимдүүлүгүн (көлөмгө, өң-түскө, буюмдардын жайланышына болгон), байкагычтыгын, көңүл буруусун, аң-сезимин, ой жүгүртүүсүн, сүйлөө, айлана-чөйрөгө болгон элестетүүсүн өстүрөт.

Бул оюндардын адеп-ахлактык тарбиялоодогу мааниси дагы зор, анткени алар окуучуларда чыдамкайлыктын, өз алдынча иш алып баруу ишмердүүлүгүнүн, коллективизм сезиминин өсүүсүнө таасир берүү менен, өзүлөрүн жүрүм-турум нормаларына ылайык алып жүрүү адаттарын калыптандырат. Оюндарда атайын жасалган оюнчуктар колдонулат (лото, сүрөттөр, кубиктер). Мындан тышкары, сөз менен ойнолгон оюндар да болот (мисалы, табышмактар, үндөрдү тууроо, тил жатыктыруучу «тыюу салынган сөздөр» оюндары жана башкалар). Оюнда жогорку аталган нерселерден башка да турмушта колдонулган ар кандай буюмдарды жана жаратылыш

материалдарын (топчу, таш жана башкалар) колдонууга болот. Дидактика ошондой өзгөчө бала бакчада окутуунун эң бир маанилүү каражаты болуп эсептелет. Алар балдардын ар кандай курактагы топторуна карата түзүлгөн программа менен өтүлөт. (мамлекеттик тил жана энциклопедия борбору. Кыргыз педогогикасы энцикопедиялык окуу курал.

Башталгыч класстардын окуутулардын ойлоосун сөзүн акылээсин өстрүүдө дитатикалык оюундардын сөз түрүндөгү оюундарын мааниси зор. Анткени,
оюналарды баамчылдыка тарбиялоо менен бирге, сөзүн ойлоосун, ойлоо жөндөмдүүлүгүн өстүрөт. Айлана чөйрөдөгү жаратылыштагы, коомдогу окуяларды, кубулуштарды, заттарды биринен бири ажырата билүүгө, айырмалоого жана салыштыра алууга үйрөтөт.

Окуу процесинде өздөштүрүүгө кыйын болгон тилдик материалдарды оюнду пайдалануу аркылуу женил эле үйрөнүүгө жол ачылат. Оюн түрүндөгү материлдарды мугалим канчалчк кылдаттык менен колдонсо, окуучуларда он эмоциялар пайда болуп, моралдык жана эстетикалык рахат алышат. Оюн окуучулардын кеңири ой жүгүртө билүүгө эстеп калууга, чыгармачылык жөндөмүн өстүрө билүүгө, байкагычтыгын, баамчылдыгын, артырууга, кыраакылыка, тапкычтыка, эпчилдике, ийкемдүүлүккө тарбиялайт.

Оюндун кээ бир түрлөрү:

Анаграмма - бир сөздү тескери окуу менен сөз пайда болот.

Траферат табышмак - көбүнчө ыр түрүндө берилет.Сөздүн арасында катышат. Аткарган кызматы, окшоштугу боюнча сөздүн толук берген маанисин таап чыгат.

Акро-ырлар - табышмактуу ырлар, мында ырдын ар бир сабынын башкысын тамгасын, жогортодон төмөн катары менен кошуп окууганга өзүнчө сөз келип чыгат.

Логогриф - ал табышмакташ үчүн тандалып алынган сөздүн бир-эки тамгасын кемитип же өзгөртүү аркылуу түзүлөт.

Шарада - мында да табышмакталаган сөздун ар бир бөлугү өзунчө маани берет да, экөөнү кошуп окуганда эң негизги мааниси чыгат.

Метограмма - жашырылган сөздүн бир тамгасын алмаштыруу аркылуу табууга болот.

Сүрөттүү ырлар - дидактикалык оюндун бир түрү. Ырдын мазмунуна ылайык берилген сүрөттүн атын атап кошуу керек. Кээде кара сөз түрүндө берилет.

Жаңылмачтар - сөз оюну кеңири колдонулат. Тилди жатыктыруу сөздөгү тыбыштарды ачык-так, туура айта билүүгө үйрөтөт. Жаңылмачта берилген айрым сөздөр бири-бирине окшош куюлушуп турат. Аны жаңылбай, шар, так айтканда жаңылып калса, окуучулардын күлкүсүн келтирет, жагымдуу маанай тартуулайт. Бул оюнда сөздү так, ачык, уккулуктуу айта билүү.

Табышмактар - ыр же кара сөз түрүндө берилет. Түзүлүшү кыска, ачык-так болот. Табышмактарда заттын атын, белгиси, айырмаланып берилет. Анын жандырмагын табууда ошол табышмактагысын аталган, салыштырылган белгигн өзгөчө көңүл буруу керек. Табышмактын жандырмагын табуу үчүн бала абдан ойлонот, акыл-эсин өстүрөт.

Макалдар - көбүнчө маанисин туура чечүү керектиги эске алынат. Көбунчө кайманга түрүндө экинчи бир мааниде айтылат. (Касымова А. Интерактивдүү оюндар жана ыкмалар).

Бала өзүнүн туура өсүшү үчүн керек нерселерге жасаган иш аракети аркылуу үйрөнгөндүктөн, ар бир бала жөндөм деңгээлине жана кызыкчылыктарына карабастан оюнга катышуусу зарыл. Мугалимдин милдетине оюндун шартын жана эрежелерин чыгармачылык менен балдарга ылайыкташтырылып, мүмкүн айрым балдардын алына жараша жана аларга кызыктуу болуш үчүн өзгөчө шарттарды коюу кирет.

Оюндун жүрүшүндөгү балдардын өз ара аракети алардын көпчүлүгү үчүн туура өсүп-өнүгүүнүн негизги шарты болушу мүмкүн. Бирок балдардын өз ара аракети алар чындап эле тыгыз кызматташа алганда гана оң тыянак берет. Ар түрдүү суроо -талапка жана мүмкүнчүлүккө ээ балдардын өз ара аракети баарына бирдей кайда алып келет. Тагыраак айтканда, канааттандырарлык деңгээлде туура өнүгүп келе жаткан бала өзүнө мүмкүнчүлүгү, жөндөмү, тили, мүнөзү жана башка жагынан окшобогон балдар менен тил табышып, аларды түшүнүп, чыдамдуулук менен мамиле кылууга үйрөнөт.

Ошондуктан оюнга ден соолугу жагынан кем балдарды дагы толук катыштыруу керек. Кээ бир мындай балдар абдан кыймыл-аракеттүү оюндарды ойной албайт, ошондуктан алардын мүмкүнчүлүктөрүнө ылайык келген оюндарды дагы өткөрүү керек жана оюндун шартын аларга ылайыкташтырып, аз кыймыл жасап же отуруп ойногудай кылып өзгөртүү керек. Мисалы, көзү начар көргөн балдар үчүн топ менен ойноодо топтун ичине кичинекей коңгуроо же шыңгырак салып койсо болот. Ошондо алар топтун кайда жана кантип жылып жатканын биле алышат. Кулагы

жакшы укпаган балдар бар топто музыканын коштоосундагы оюнду кол чабуулар менен толуктаса болот. Ал эми тиги же бул тилди жакшы түшүнө элек балдарды оюнга кошуш үчүн даяр сүрөттөрдү, сүрөт тартууну, ымдоо, жаңсоо жолдорун жана башка киргизсе болот. Балдар экинчи же чет тилин тез үйрөнүшү үчүн жаңы сөздөрдү алардын биринчи тилине которуп бербөө керек.

Дидактикалык оюндарда мугалимдин аткарган милдети балдар бир нерсеге үйрөнүп, ар биринин окулуп жаткан нерсеге жеке мамилеси калыптанышы үчүн белгилүү бир чөйрө болушу керек. Ал чөйрөдө бала өзүн эркин сезип, тапшырманы аткарып жатканда же оюндун жүрүшүндө бир нерсени өзү жасап көрүүгө, өз алдынча жооп издеп жана табууга мүмкүнчүлүгү болушуу керек. Мындай өз алдынча изденүү көп убакытты талап кылганы менен, мугалимге алган билимди бекемдөөгө атайы убакытты белгилөөнүн зарылдыгы болбойт. Мындай ыкма менен иштөө окуучуга тапшырманы өз көз карашына ылайык кароого жана мугалимдин же башка балдардын колдоосуна жеке ээ болуусуна мүмкүнчүлүк берет.

Ал эми салттуу ыкма менен иштеген класстарда мугалим билимдин жалгыз булагы жана анын милдети балдарга мүмкүн болушунча тезирээк билгенин айтып бере коюу болуп эсептелет. Ал эми интерактивдүү ыкма менен иштеген класста болсо мугалим балдардын иш-аракетинин уюштуруучусу гана боло да, балдар болсо билимди ар кайсы булактардан (мисалы, башка балдардан, өзүлөрү сүйлөшкөн башка кишилерден, окугандарынан, жеке байкоолорунан ж.б.) ала алышат.

Дидактикалык оюнду өткөрүүнүн алтын эрежелери:

1. Оюн - бул окуп-үйрөнүүнүн, таанып-билүүнүн олуттуу түрү;

2. Оюнда ызы-чуу эмес, үндөр болот;

3. Балдардын баары үзгүлтүксүз иш-аракетте болушу керек.Оюндан чыгып калган балдарга атайы тапшырмаларды ойлоп табыңыз-алар оюндун жүрүшүндө алып баруучу боло алышат ж.б.Өзгөчө таланттары бар балдарды дагы дайыма оюнга катыштырыңыз. Алар үчүн атайы ылайыкташтырылган оюндун эрежелерин ойлоп табууга болот;

4. Сиз өзүңүз оюнга катышсаңыз, оюндун бардык талаптарына толук баш иесиз. Башкалардан бөлүнүп же алып баруучуга жана башкаларга “жардамдаша” албайсыз;

5. Сиз оюнга четтен көз салып турсаңыз болот. Оюн сиздин катышууңузсуз уланбай калаганда гана кийлигишиңиз. Оюндун жүрүшүндө кыйынчылык пайда боло калса, өтө тез чара көрө койбоңуз. Себеби маселени чечиш үчүн балдарга убакыт талап кылынат;

6. Балдарга даяр чечимди же жолду сунуш кылардан мурда, алардын өздөрү табышына түрткү берип көрүңүз;

7. Эч качан балдар айтканды кайталабаңыз. Алардын акырын же түшүнүксүз айтып койгон нерсесин кайра катуу жана так айтуусун, калган балдардан көңүл буруп угуусун талап кылыңыз;

8. Балдарга оюнду өзүлөрү уюштурууга жана ойноого убакыт бериңиз. Бардык кетирилген каталарды оңдой берүү зарыл эмес-бул оюнга кызыгууну төмөндөтөт, демек окуп-үйрөнүүнүн жемиштүү жолун жоготуп алуу коркунучун пайда кылат.

9. Көбүрөөк ойноо керек. Супсак көнүгүүлөрдүн ордуна оюндардын түрлөрүн пайдалансаңыз, убакытыңызды жана кучүңүздү үнөмдөйбүз. Кызыктуу, жагымдуу оюндун жүрүшүндө балдар кызыгуу менен окуп-үйрөнүшөт, сиз дагы алардан көп нерсени үйрөнө аласыз.

Мисалы: Жан баштык

Максаты: Бул оюн аркылуу белгилүү темалар боюнча жаңы сөздөр менен түшүнүктөрдү же экинчи (чет) тилинде сөздөрдү кайталап бекемдөө ыңгайлуу. Ошондой эле бул оюн аркылуу өз эс тутумун өстүрүп, сөз байлыгын кеңейтсе болот.

Катышуучулардын жашы: 6 жаштан жогору

Катышуучулардын саны: 7-12

Өткөрүү орду: бөлмөдө

Оюндун узактыгы: 15 мүнөттөн ашык эмес

Оюндун сүрөттөлүшү: Алып баруучу:”Мен жан баштыгыма буюмдарымды чогултуп, ага жемпиримди салдым” ....деп сөздү баштайт.Кийинки оюнчу болсо анын сөзүн кайталап, жан баштыкка дагы башка нерсени “салат”. Мисалы: “Мен жан баштыгыма буюмдарымды чогултуп, ага жемпирим менен кол чырагымды салдым” дейт. Ар бир кийинки катышууга ага чейинкилердин сөзүн кайталап, өзү жаңы сөз кошот.

Сунуштар: Эгер оюнчуларга бирин-бири угуу кыйын болсо, алар ирет менен эмес, алып баруучунун атаганы боюнча сөзгө бир нече жолу катыштырса болот.

Сабаттулукка үйрөтүүдөгү дидактикалык оюндар. Балдарды сабаттуулукка үйрөтүүнүн табигый логикасына ылайык (үн-тамга, окуу-жазуу) бардык дидактикалык оюндар төрт топко бөлүнөт: фонетикалык, графикалык, грамматикалык жана оозеки кепти өнүктүрүүчү оюндар. Сабаттуулукка окутуу мезгилиндеги оюндарды өткөрүүнүн окуу тапшырмалары фонетикалык угууну түзүү болот:

-үндүн ордун аныктоо (Үн кайда жашынган)

-белгилүү бир позициядагы (биринчи-экинчи муун) берилген муундагы сөздү ойлор табуу.

Ту -мак

Ту -рак

Са -бак

Та -бак

“Жандуу тамгалар” оюну: Балдарга тамгалар берилет, үндүү жана үнсүз тыбыштардан муун кайда болушу үчүн алар түгөйүн табышы керек.

Муундун башталышынан биринчи, экинчи жана акыркы тыбыштарды бөлүү менен сүрөттөр боюнча муундарды табат.

Адабияттар:

1. Абдухамидова Б.А. 3-класста адабият сабагын окутуучу мугалимдер үчүн усулдук колдонмо [Текст] / Б.А. Абдухамидова, К.Ибраимова, С.К.Рысбаев. — Б.: 2012. — 136 б.

2. Абрамович Г.Л. Адабият таанууга киришүү. - М .: 1976 .

3. Адабий терминдердин түшүндүрмө сөздүгү [Текст] / Түзгөндөр: Шериев Ю., Муратов А. – Ф .: 1987. – 120 б.

4. Адабият боюнча окуу программасы. - Ф .: Кыргызмамбас, 1947. - 14 б.

5. Азаров , Ю.П. Тарбиялоо өнөрү [Текст] / Ю.П.Азаров . – М.: 1985. – 448 б.

6. Эйзерман А.С. Бүгүн адабият сабактары [Текст] А.С. Эйзерман . - М., 1974 - 188 б.

7. Айымжан. Тарбиялык иштерди уюштуруу системасы // Жаңы маданият жолунда. - 1928. - № 2. - С. 18-20.

8. Айылдык башталгыч мектептин программасы. – Ф.: 1932. – б.

9. Айылдык башталгыч мектептин окуу планы: 1-4-группалар үчүн [Текст]. Ф.: 1932. 40 б.

10. Акматов Б. Болонья процесси жана жогорку окуу жайларында кыргыз адабиятын сабаттуулук менен окутуунун теориясы жана практикасы: Окуу куралы [Текст] / Б.Акматов. - Б .: "Тез басып", 2016. - 584 б.

11. Акматов Б. Жогорку окуу жайларында компетенттүүлүктүн негизинде кыргыз адабиятын окутуунун технологиясы [Текст] / Б.Акматов. - Б: "Тез басып", 2016.-456 б.