УДК 373.2

Карыбекова Г., Омуралиева М., Орозмамбетова А.
Карыбекова Гулина – магистрант, С. Нааматов атындагы НМУ
Омуралиева Мээрим – улук окутуучу, С. Нааматов атындагы НМУ
Орозмамбетова А. – магистрант, С. Нааматов атындагы НМУ

МЕКТЕПКЕ ЧЕЙИНКИ БАЛДАРДЫН АР КАНДАЙ КУРАКТАГЫ ТОПТОРУ ҮЧҮН САНАРИПТИК БИЛИМ БЕРҮҮЧҮ ОЮНДАРДЫ АДАПТАЦИЯЛОО

АДАПТАЦИЯ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУПП ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ

ADAPTATION OF DIGITAL EDUCATIONAL GAMES FOR DIFFERENT AGE GROUPS OF PRESCHOOL CHILDREN

Аннотация. *Макалада маалыматтык коомдогу мектепке чейинки балдардын оюн ишмердүүлүгүнүн өзгөчөлүктөрүнө арналат. Мектепке чейинки балдардын оюн ишаракеттеринин процессинде колдонгон санариптик технологиялардын негизги түрлөрү каралат. Мектепке чейинки балдар үчүн санариптик билим берүүчү оюндарды түзүүнүн мүнөздөмөлөрү жана өзгөчөлүктөрү каралат.*

Аннотация. *Статья посвящена особенностям игровой деятельности дошкольников в информационном обществе. Рассмотрены основные виды цифровых технологий, которые используют дошкольники в процессе игровой деятельности. Рассмотрены особенности и особенности создания цифровых развивающих игр для детей дошкольного возраста.*

Abstract. *The article is devoted to the peculiarities of the game activity of preschoolers in the information society. The main types of digital technologies used by preschoolers in the process of game activities are considered. Features and features of creating digital developmental games for children of preschool age are considered.*

Түйүндүү сөздөр. *Мектепке чейинки билим берүү, санариптик билим берүүчү оюндар, когнитивдик кызыгуу, оюн, оюнга талаптар.*

Ключевые слова: *Дошкольное образование, цифровые развивающие игры, познавательный интерес, игра, игровые требования.*

Keywords: *Preschool education, digital educational games, cognitive interest, game, game requirements.*

Санариптик технологиялар заманбап коомдун жашоосуна бекем кирди жана алардын билим берүү процесстерине тийгизген таасири тынымсыз өсүүдө. Коомдун санариптик трансформациясынын шартында билим берүү практикасын жаңы реалдуулуктарга ылайыкташтыруу маанилүү. Изилдөөлөр көрсөткөндөй, туура иштелип чыккан жана ишке ашырылган санариптик билим берүү куралдары балдардын окуусун жана мотивациясын олуттуу түрдө жакшыртат. Бирок, санариптик билим берүүчү оюндарды өнүктүрүүдөгү олуттуу жетишкендиктерге карабастан, мектепке чейинки билим берүүнүн контекстинде аларды адаптациялоо жана натыйжалуулугун баалоо менен байланышкан бир катар көйгөйлөр дагы эле бар.

Мектепке чейинки курактагы балдар алардын өнүгүү деңгээлинин олуттуу ар түрдүүлүгү менен мүнөздөлөт, бул билим берүүчү оюндарды ар кандай курактык топторго ылайыкташтырууну талап кылат. Оюндардын ийкемдүү болушу жана ар

бир баланын жеке өзгөчөлүктөрүнө мүмкүндүк берүү, ошол эле учурда стандарттарына жана талаптарга ылайык келүүсү маанилүү. Оюндарды адаптациялоо мазмунун да, кыйынчылыктын деңгээлин да өзгөртүүнү камтышы керек, бул окуу процессин балдар үчүн эффективдүү жана кызыктуу кылат.

Мектепке чейинки балдар үчүн санариптик билим берүүчү оюндарды иштеп чыгуу жана адаптациялоо балдардын жаш курагын жана жеке өзгөчөлүктөрүн эске алууну талап кылат. Мектепке чейинки курактагы балдардын жаш топтору адатта кенже (3-4 жаш), орто (4-5 жаш) жана жогорку (5-6 жаш) болуп бөлүнөт. Бул топтордун ар бири билим берүүчү оюндарды түзүүдө эске алынышы керек болгон өзүнүн өзгөчө муктаждыктарына жана өзгөчөлүктөрүнө ээ. ***1. Жаштар үчүн оюндар (3-4 жаш)***

Өнүктүрүү өзгөчөлүктөрү:

- Майда жана жалпы моторикасын өнүктүрүү
- Кеп көндүмдөрүн калыптандыруу Негизги социалдаштыруу көндүмдөрү
- Чектелген концентрация жана чарчоо Оюнга талаптар:

Жөнөкөйлүк жана түшүнүктүүлүк: Оюндар мүмкүн болушунча жөнөкөй жана интуитивдик болушу керек, инструкциялардын минималдуу көлөмү. Интерфейс чоң жана окууга жеңил болушу керек.

Кыска чакырыктар: Оюндар балдардын кызыгуусун арттыруу үчүн бир нече мүнөттө аткарыла турган кыска чакырыктарды камтышы керек.

Мультимедиа элементтери: көңүл буруу жана кызыгууну сактоо үчүн ачык түстөрдү, анимацияны жана үн эффекттерин колдонуңуз.

Кыймылдаткыч көндүмдөр: Оюндар жөнөкөй тийүү, объекттерди сүйрөө же кнопкаларды басуу сыяктуу кыймыл-аракетти камтышы керек.

Эмоционалдык колдоо: Оң эмоционалдык фон түзүү үчүн тез-тез мактоо жана жакшы пикир керек.

Оюндардын мисалдары:

- Түстү жана форманы таануу оюндары
- Жөнөкөй табышмактар жана сорттоо оюндары
- Тыбыштарды жана сөздөрдү кайталоону камтыган кепти өнүктүрүү оюндары ***2. Орто тайпа үчүн оюндар (4-5 жаш)*** Өнүктүрүү өзгөчөлүктөрү:
- Сөз байлыгын арттыруу жана сүйлөө жөндөмүн өнүктүрүү
- Логикалык ой жүгүртүүнү жана алгачкы математикалык көндүмдөрдү өнүктүрүү
- Координация жана кыймыл көндүмдөрү жакшыртууга өнүктүрүү Социалдык ыктарды жана кызматташтыкты өнүктүрүү Оюнга талаптар:

Орточо кыйынчылык: Оюндар кичүү топко караганда бир аз татаалыраак болушу керек, анын ичинде татаал тапшырмалар жана логикалык маселелер.

Кеп көндүмдөрүн өнүктүрүү: Сүйлөм жазуу, сүрөт боюнча жомок айтуу жана сөз байлыгын өнүктүрүү боюнча тапшырмаларды киргизүү.

Математикалык көндүмдөр: Саноо оюндарын, сандарды таанууну жана негизги математикалык операцияларды (кошуу жана кемитүү) киргизүү.

Коомдук өз ара аракеттенүү: Башка балдар менен өз ара аракеттенүүгө көмөктөшүүчү оюндар, анын ичинде биргелешкен чакырыктар жана мелдештер.

Интерактивдүүлүк: Интерактивдүү элементтердин көбөйүшү жана эксперимент үчүн мүмкүнчүлүктөр.

Оюндардын мисалдары:

- Жөнөкөй лабиринт жана пазл сыяктуу логикалык ой жүгүртүү оюндары
- Саноо жана сандарды таануу боюнча билим берүүчү оюндар
- Кыска аңгемелерди же диалогдорду жазууну талап кылган оюндар ***3. Жогорку топ үчүн оюндар (5-6 жаш)*** Өнүктүрүү өзгөчөлүктөрү:
- Мектепке даярдоо, мектепке чейинки көндүмдөрдү өнүктүрүү
- Көңүл бурууну узак убакытка сактоо мүмкүнчүлүгү
- Татаал социалдык жана көйгөйлөрдү чечүү көндүмдөрүн өнүктүрүү Ар кандай чөйрөлөр боюнча билимди тереңдетүү (математика, окуу, илим) Оюнга талаптар:

Татаал чакырыктар: Оюндар пландаштырууну, стратегияны жана көйгөйдү чечүүнү талап кылган татаалыраак кыйынчылыктарды камтышы керек.

Мектепке чейинки көндүмдөр: окуу, жазуу жана математика сыяктуу мектепке даярдоого багытталган иш-чаралар.

Билимди өнүктүрүү: негизги илим, бизди курчап турган дүйнө жана чыгармачылык сыяктуу ар кандай чөйрөлөрдөгү билимди өркүндөтүүчү оюндар.

Коомдук көндүмдөр: Кызматташуу, чыр-чатакты башкаруу жана командада иштөө сыяктуу социалдык көндүмдөрдү жайылтуучу оюндар.

Узак тапшырмалар: Оюндар бир нече кадамдарды талап кылган узак тапшырмаларды жана долбоорлорду камтышы мүмкүн.

Оюндардын мисалдары:

- Сөз таануу жана сүйлөм жазуу сыяктуу окуу жана жазуу көндүмдөрүн өнүктүрүү үчүн оюндар
- Кошуу, кемитүү жана жөнөкөй логикалык маселелерди камтыган математикалык оюндар
- Табиятты изилдөө жана жөнөкөй эксперименттер сыяктуу билим берүүчү илимий оюндар Тарбиячы оюндарды мектепке чейинки курактагы балдардын ар кандай топторуна ылайыкташтыруу алардын когнитивдик, эмоционалдык жана социалдык муктаждыктарын натыйжалуураак эсепке алууга мүмкүндүк берет. Оюндар балдардын кызыгуусун сактоо жана алардын ар тараптуу өнүгүүсүнө өбөлгө түзүү үчүн ар бир курактык топко ылайыкташтырылышы керек. Бул тапшырмаларды, интерфейсти жана оюндун мазмунун иштеп чыгууга кылдат мамиле кылууну, ошондой эле балдардын өзгөрүп жаткан муктаждыктарына жана мүмкүнчүлүктөрүнө дайыма тестирлөө жана адаптациялоону талап кылат.[2]

Оюндарды окуу процессинде колдонууну Maam.ru, Multoigri.ru, Играемся, Все игры, Learningapps.org (интерактивдүү оюндарды түзүү), Весёлые уроки, Учимся с лисёнком Бибушей [3,4,5,6,7] сайттары аркылуу колдонууга болот. Бул сайттар жаш курагы жана темасы боюнча топтоштурулган көптөгөн оюндарды

камтыйт. Мисал катары, Играемся веб-сайтынын оюн каталогун карап көрөлү (1-сүрөт).

1-сүрөт – igraemsa.ru сайтынын билим берүүчү оюндары [25]

Изилдөө ишибиздин практикалык бөлүгү Нарын районунун ЖанБулак айлындагы “Умсунай Апа” бала бакчасында магистирлик ишке чейинки практика учурунда жүргүзүлдү. Бул мектепке чейинки билим берүү мекемеси 100 тарбиялануучуну камтыйт. Анын ичинен изилдөө ортоңку “Наристе” тайпасында өткөрүлдү.

Билим берүү мекемесинин бала бакчасы «Балалык» программасы боюнча иштейт. Программа өз алдынчалыкты, когнитивдик жана коммуникативдик активдүүлүктү, социалдык ишенимди жана баалуулук багыттарын өнүктүрүүгө багытталган. баланын жүрүм-турумун, ишмердүүлүгүн жана дүйнөгө болгон мамилесин аныктоо болуп эсептелинет.[1]

«Наристе » деп аталган тайпада болгону 26 бала (10 эркек жана 16 кыз), 2018-жылкы балдардын саны-7, 2019-жылкы балдардын саны-19.

Изилдөөнүн аныктоо стадиясында балдардын когнитивдик кызыгуусун өнүктүрүүнүн баштапкы деңгээлин аныктоо максатын көздөгөн байкоо жана диагностикалык методдор колдонулган.

Байкоодо көрсөткөндөй, балдар абдан активдүү, баарлашууда эркин, көпчүлүгүнүн сүйлөө жөндөмдүүлүгү жакшы өнүккөн, бирок дикцияда кемчиликтер бар.

Балдардын иш-аракети өз мекенинин жаратылышын жана жаныбарлар дүйнөсүн, жашоонун коопсуздугунун негиздерин үйрөнүүгө багытталган, ал биргелешкен оюнда жана практикалык иш-аракеттерде ишке ашырылат. Окуучулар ырааттуу түрдө текстке жакын сөз айкаштарын колдонуп, окуган чыгармаларын кайталап айтып беришет. Сүйүктүү жомогунун атын атап, жакшы көргөн ырын жатка айтып же рифманы жатка санай алышат. Антоним сөздөрдү түшүнүү жана колдонуу.

Алар сөздөгү биринчи үндү аныктай алышат. Окуянын сүрөтүнүн мазмуну жөнүндө сүйлөшөт. Балдар китептеринин иллюстрацияланган басылмаларын көрүүгө кызыгуу көрсөтүү. Балдар курууну, ондоону, унаалар жана спорттук

шаймандар менен ойногонду жакшы көрүшөт. Кыздар - сүрөт тартуу, баш катырмаларды чогултуу, куурчактар менен ойноо, стол жана басма оюндары, ар кандай ролдук оюндар.

Диагностикалык маалыматтар группадагы балдардын когнитивдик кызыгуусунун деңгээли ар кандай экендигин жана балдардын когнитивдик кызыгуусун санариптик билим берүүчү оюндарды колдонуу менен өнүктүрүү максатка ылайыктуу экенин көрсөтүп турат.

Изилдөөнүн калыптандыруучу этабы балдар менен сабактарда биз мурда тандаган билим берүүчү дидактикалык санариптик билим берүүчү оюндарды колдонуудан турат.

«Үй куруу» темасында долбоорлоо сабагы төмөнкүдөй уюштурулган. Балдар менен курулушка, курулуш кесиптерине, имараттарды курууда колдонулган машиналарга байланыштуу кесиптик маселелер талкуулангандан кийин, балдарга интерактивдүү досканын жардамы менен оюндун тапшырмаларын (8-тиркеме) аткаруу сунушталды. Оюндун жүрүшүндө балдар долбоорлоо, имараттарды куруу үчүн керектүү блокторду тандоо менен гана алектенбестен, машиналарды иштетүү менен мейкиндикти ориентациялоо (сол-оң, өйдө, ылдый) көндүмдөрүн консолидациялашты жана курулушта колдонулуучу технология жөнүндө түшүнүктөрүн кеңейтишти.

Оюн ар бир бала үйдүн «курулушуна» түздөн-түз катышып, тигил же бул станокту кезеги менен башкарып, үйдүн кийинки блогун аныктап, төшөй тургандай кылып өткөрүлдү. Оюнда балдарга сөздүн өнүгүшүнө жана ой жүгүртүү жөндөмүнүн өнүгүшүнө өбөлгө түзгөн кыймыларакеттерин айтууну талап кылышкан. Ошентип, оюн сабактын бардык төрт тапшырмасын чечүүгө салым кошкон.

Балдар оюнга кызыгып, активдүү болуп, бардыгы «куруучу болуп иштөөгө» каалоолорун көрсөтүштү. Рефлексия этабында балдар оюнду сабактын эң кызыктуу учуру катары белгилешти. “Адамдын дене мүчөлөрү”, “Узундукту өлчөө”, деген аңгемесин кайра айтып берүү, “Геометриялык фигуралар” деген темалардагы сабактарда ар түрдүү жогоруда сүрөттөлгөн интерактивдүү санариптик билим берүүчү оюндарды колдондук. (10-14-тиркемелер).

Балдарды өзгөчө үндү камтыган оюндар кызыктырды (8, 11-тиркемелер). Аларда кандайдыр бир каармандын атынан тапшырмалар берилген (мисалы, кичинекей түлкү Бибуш), ошол эле каарман балдардын туура же туура эмес аракеттерине өзүнүн комментарийлери же мактоо сөздөрү менен жооп берген.

Ошондой эле балдар «Танграмм», «Адамдын денеси», «Жаныбарлар жана алардын балдары» (10, 12-14-тиркемелер) оюндарынын үндү камтыбаган тапшырмаларын шыктануу менен аткарышты. Оюндардын жүрүшүндө аларга бардык балдар мүмкүн болушунча тартылды, ар бир бала оюндун айрым тапшырмаларын аткарууга мүмкүнчүлүк алды. Мындан тышкары, ар бир оюнда балдар өз иш-аракеттерине комментарий бериши керек болчу, бул өз оюн логикалык түрдө билдирүүгө жана сүйлөмдөрдү туура курууга өбөлгө түзгөн. Эгерде биринчи оюндарда кээ бир балдар үчүн бул бир топ кыйын иш болсо, акыркы оюндарда балдар ишенимдүү, тайманбай сүйлөп калышты.

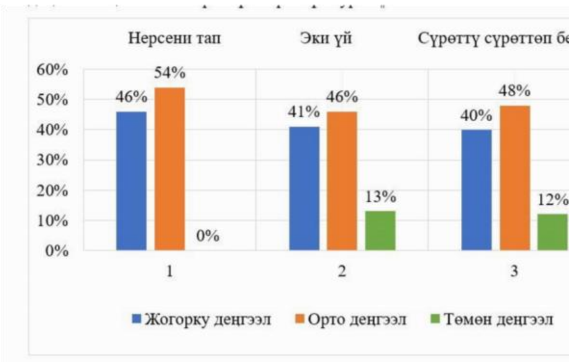
Биз тандаган бардык санариптик билим берүүчү оюндар ноутбук аркылуу онлайн режиминде ишке ашырылган. Оюндун убактысы санитардык эрежелер менен белгиленген нормалардан ашкан эмес. Оюндар балдарды отургузууда

жакшы жарыктандырылган топ бөлмөсүндө өткөрүлдү. Ар бир оюндун аягында балдарга ден-соолукту үнөмдөөчү технологиялардын зарыл шарты болгон көздүн жана белдин чарчоосун басаңдатуучу жөнөкөй көнүгүүлөрдү аткаруу сунушталды.

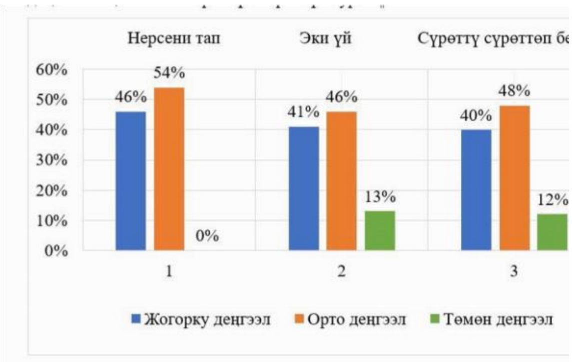
Түштөн кийин балдар менен баарлашып оюн темасына кайттык. Балдарга кандай санариптик билим берүүчү оюнун ойногондугун жана оюндун жүрүшүндө кандай жаңы нерселерди үйрөнүшкөнүн эстеп калуу суралган. Ошондой эле балдарга оюндун сюжетине жана анын милдеттерине байланыштуу бири-бирине бир-эки суроо берүү сунушталды. Көпчүлүк балдар муну ийгиликтүү жеңе алышты. Оюндар учурунда жана оюндар жөнүндө баарлашууда балдардын канчалык активдүү болгондугуна карап, окуу процессинде санариптик билим берүүчү оюндарды колдонуунун эмоционалдык оң таасирин баалоого болот.

Констатациялык жана контролдоо этаптарынын диагностикалык натыйжаларын салыштыруу (1-сүрөт) балдардын когнитивдик кызыгуусунун деңгээли оң жакка өзгөргөнүн көрсөтүп турат.

Констатациялык этап



Контролдук этап



1-сүрөт – Балдардын когнитивдик кызыгуусун аныктоо жана контролдоо этаптарында диагностикалоонун натыйжалары

Балдардын когнитивдик кызыгуусун өнүктүрүүнүн оң динамикасы жарым-жартылай алардын жетилиши менен байланыштуу болушу керек. Беш-алты жаштагы бала үчүн жашоонун бир күнү да эбегейсиз чоң жаңы билим алып келет, жаңы кызыгууларды жаратып, жаңы баскычтарды ачат. Бирок диаграммаларда байкалган өзгөрүүлөрдүн бир бөлүгү компьютер оюндарын колдонуу менен өткөргөн сабактарыбызга байланыштуу экендиги талашсыз.

Ошентип, мектепке чейинки билим берүүгө санариптик билим берүүчү оюндарды киргизүү балдардын когнитивдик кызыгуусун өнүктүрүүгө өбөлгө түзөт деген гипотезабыз, эгерде оюндар балдардын жаш курагына, сабактардын максаттарына жана санитардык-гигиеналык талаптарга ылайык келсе, тастыкталды.

Колдонулган адабияттардын тизмеси

1. *3төн 6 жашка чейинки балдарды өнүктүрүү «Балалык» программасы.* – Б.: Аркус бас., 2017. – 352 б.
2. 2021-2040-жылдары Кыргыз Республикасында билим берүүнү өнүктүрүү стратегиясы https://cbd.minjust.gov.kg/158226/edition/1070459/kg
3. https://kids-smart.ru/exercises/groups
4. https://iqsha.ru/uprazhneniya
5. https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej
6. https://logiclike.com/igry-zadaniya/5-let
7. https://vseigru.net/poznavatelnye-igry-dlya-detej-3-4-5-let.html