ПЕДАГОГИКА. ФИЛОЛОГИЯ

Жутанова Г.А.

ДИДАКТИКАЛЫК ОЮН СОЦИАЛДЫК ЖҮРҮМ-ТУРУМДУН ЖАНА ТААНЫП-БИЛҮҮНҮН ЫКМАСЫ КАТАРЫНДА

Жутанова Г.А.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК МЕТОД СОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ И ПОЗНАНИЯ

G.A. Zhutanova

DIDACTIC GAMES AS A METHOD OF SOCIAL BEHAVIOUR AND COGNITION

УДК: 372.362:678.5

Бул макала адамдын өнүгүүсүндөгү оюндун ролун жана оюндук кырдаалдын маңызын ачып берет. Инсандын жүрүм-турумуна жана социалдык сапаттарынын калыптанышына оюндун тийгизген таасирине илимий мүнөздөмө берилет.

Оюн адамдын нормалдуу жашоосун камсыз кылуудагы зарыл ишмердүүлүктөрдүн өзгөчө тиби экендиги илимде далилденген. Адам ишмердүүлүгүндө оюн проблемасы зор кызыгууну эле туудурбастан, анын таанып-билүүсүндөгү заманбап изилдөөлөрдүн натыйжасында иш жүзүнө ашырылган белгилүү жетишкендик да болуп саналат. Ошондой эле анын актуалдуулугун күчөтүүчү түрдүү маселелердин такай өрчүп туруусу да десек болот. Дал ушул нерсе оюн маселесине изилдөөчүлөрдүн зор кызыгуусу арткандыгын аныктап турат. Азыркы учурда педагогикалык жана психологиялык илимдерде балдардын оюндарынан башталып чоңдордун оюндарынан (мисал катары ШТК (КВН) ж.б) аяктаган оюн ишмердүүлүгүнө байланыштуу проблемалардын көбүрөөк келип чыгуусу да кокусунан эмес. Оюн ишмердүүлүгүн иш жүзүнө ашырууда жаш курак чегинин өзгөрүүсү менен мүнөз жана оюндун өзгөчөлүктөрү да өзгөрүп турарын изилдөөчүлөр байкоого алышкан. Булардын баары социалдык-маданий контекстте (мамиледе) оюн ишмердүүлүгүнүн типтеринин мазмуну өзгөрүүсү менне байланышкан. Ар бир өз алдынча катмар оюндун типтеринин жана түрлөрүнүн- ролдук, мазмундук, спорттук, драмалык, ШТКлык (КВНдик) ж.б. проблемаларын пайда кылып турат. Учурда оюндун реалдуу дүйнөсү илимий типтеги билимдер менен өтө төмөнкү деңгээлде курчалган. Муну менен бирге учурдагы маданиятыбызда оюндун ролу ушунчалык мазмундуу, ансыз, оюн маданиятынын мейкиндигинде адамдын өзүн-өзү айкын аныктоочу болмоюнча анын социалдык мүнөздөмөсү да болушу мүмкүн эмес. Оюндук жүрүм-турумдун тажрыйбасына ар бир жетилген адам ээ, анткени маданий-тарыхый планда дүйнөдө оюнду билбеген маданият катталбаган.

Бир кылымдан ашуун убакыт мурун оюндун изилдөөчү ири окумуштуу К.Грох адамдардын жана жаныбарлардын оюндарын салыштыруу методун өзүнүн бул багыттыгы теориясынын негизинде койгон. Бул эмгек оюн теориясы боюнча ири эмгектердин бири болуп калган.

Оюндун психологиясын изилдөөгө алуу менен Д.Б.Эльконин «Оюндун психологиясы» китебинде адам аң-сезиминде оюн процессинин маңызын түшүнүүнү тереңдетүүнүн жана таанып-билүүнүн жолун негиздеген.

Адамдын бул ишмердүүлүгү боюнча көп сандаган изилдөөлөрдө адам жашоосунда оюн түрдүү учурларда ар түрдүү формада кеңири коюлуп келгендиги айтылат.

Оюн дүйнөсүнө ар бир адам жашоодогудай келип кирүүсү аракеттенүүдөн баштап, реалдуулук менен шарттуулуктун, мүмкүнчүлүк менен чындыктын ортосундагы көзгө көрүнбөгөн кырды таанып-билип, андан кийин гана аны аңдап-түшүнөт жана өздөштүрөт. Адамдардын бири-бири менен карым-катышында муктаждыктарга да оюн жооп бере алат. Көбүнчө оюн учурунда оюнчулардын тууроо кыймыл-аракеттери болуп өтөт.

Бүгүнкү күндө имитациялык оюндар элдердин, этностордун,жашоо чөйрөсүнүн маданий тажрыйбаларын сактоодо жана өткөрүп берүүдө жардамга келүүдө.

Оюн ыкмаларына кызыгуунун өсүшү жашоонун өзүндөгү оюндук кырдаалдарды билүүгө, жалпы жашоо менне оюндун эрежелерин, нормаларынын, мыйзамдарынын ортосундагы окшоштуктарды табууга алып келдик. Адамдын жашоо ишмердүүлүгүндө оюндар өтө олутту жана маанилүү деп табылуу менен бирге оюндун өзүнүн мүнөздөмөсү ачылып келет.

Адамдардын өз жашоосунда реалдуу эмгектик жана кесиптик ишмердүүлүктөрүндө оюн мүмкүнчүлүктөрүн максималдуу колдонууга умтулууларын да окшоштуктарды көрө алабыз.Оюндар адамдарды ой жүгүртүү эркиндигинин деңгээлин сезүүгө жана жаңы мүмкүнчүлүктөрдү таанып-билүүгө үйрөтөт. Оюн учурунда чыгармачылык аны тануууда эмес,

белгилүү бир интеллектуалдык кыйынчылыктарды жеңүүдө пайда болот. Оюндук кырдаалдар, оюндун маңызы жаңы билим бере алабы деген суроого жоопту да оюндун өзүнөн алууга болот. Ооба, бере алат, бирок ал бере турган билимдин өсүндүлөрү салттуу окутууда күтүлгөндөй табигый мүнөздө эмес. Оюн көнүмүш фактылардын жогорку ойду сууруп чыгууга мүмкүндүк берет.[1]

Оюндун психологиясы аны үйрөнүүнүн оригиналдуу концепцияларына жана ыкмаларына карабастан көбүнчө фунционалдык бөлүгүнө багыт алат. Бүгүнкү күндө оюн проблемасын изилдөөнүн абалы негизи өзгөчөлүгү менен айырмаланып турат: үйрөнүүнүн обекьтиси катары ал адам жашоосунун жана ишмердүүлүгүнүн башка чөйрөсүнөн так айырмаланып турат. Бул бүгүкү күндө педагогикалык жана психологиялык илимдерде адамдардын өзүн көрсөтүүсүнүн оюндук интеллектуалдык биримдиктин формалары жана көп сандаган күйөрмандардын оюнга массалык түрдө кумарланууларын пайда болушу ж.б. Оюндун жүрүм-турумдун өзгөчө көп кырдуу формалары ар дайым конкретүү курактын же оюн тибинин багыттындагы изилдөөлөрдү артка калтырып чектеп келет.

Философиялык жана маданият тануучулук билимдер системасында оюн маселесине карата талаштар маданий-тарыхый түзүлүштүн логикасында жүргүзүлөт. Алсак, байыркы грек ойчулу Платон оюнду адамдын белгилениши катарында карасак, улуу ойчул Кант оюндун акыл-эстин практикалык жакиан ишке ашырылышын көрө алган. Бирок маданий-тарыхый мамиле муну менен эле чектелип калбайт. Изилдөөчү Хейзингинин сөзүнө таянсак, маданият оюндан калыптанып чыкпайт, оюн түрүндө пайда болот,ошондуктан маданият менен тарыхый доордо оюндун позициясынын карап чыгууга жана аныктоого болот.Оюн адамга акыл жетпеген бийиктиктерге да көтөрүлүүгө мүмкүндүк берет,башкача айтканда, “жүйөөлү ишенимдүү ой жүгртүүнүн чегинде» өсүп жетет.[2]

Изилдөөлөрүбүздүн жыйынтыгы адам жашоосунун ар бир этабында оюндун жүрүм-турумдун көп түрдүү формаларынын болуп келгендигин көрсөтүү. Алсак, өспүрүм куракка 6010дон кем эмес, оюн туура келсе, мектепке чейинки курак өз ичине 510 оюнду, кичи мектепке чейинки курак-250, жетилген, анын ичинде студенттик курак-510 оюнду өз ичине камтыйт. [3]

Азыркы учурда изилдөөлөр оюндун көңүл ачуучулук жана оюндук жүрүм-турумдардын реалдуу, атайын арналган өзгөчөлүгүн чагылдыруучу жана адам жашоосунун ар бир этабына жетиштүү туруктуу өзгөчөлүктөргө ээ формаларынын орун алмашып турарын жана буга байланыштуу курактык өсүү тенденциясына ылайык жаш өскөн сайын адамдын оюн жөнүндөгү элестөөлөрүндө да өзгөрүүлөрдүн коштолуп барарын көрсөттү. Бул багытта жүргүзгөн анализдерибиз инсандын өмүр жолунда оюн формаларынын динамикасында бир топ даана көрүнүүчү төмөнкү сапаттардын жалпы өзгөчөлүктөрүн ачып көрсөтүү:

- адамдын өмүр жолунда оюн формаларынын санынын жана көп түрдүүлүгүн өзгөрүшү(өсүү, өспүрүм курак, андан кийин төмөндөө);
- улам жаш өскөн сайын оюнга бөлүнгөн убакыттын кыскарышы;
- адамдын өсүп жетилүүсүнө ылайык инсандын жашоосундагы оюн формаларында жекече айырмачылыктардын өсүүсү, ж.б.

Көптөгөн оюндар жана оюн формалары даана көрсөтүлгөн атайын курактык мүнөздөрдү алып жүрүшөт. Ушул эле учурда салтту оюндук маданияттын шартында жаңы оюндар жаралып, адамдын жашоо жолунун кийинки баскычтарында өз балдарын, неберелерин тарбиялоого, аларга салтты өткөрүп берүүгө байланыштуу айрым оюндарга өзүнчө кайрылып да келишет. Жашоосунун бүткүл же басымдуу бөлүгүндө коштолуп жүргөн оюндар да (салттуу даталуу оюндар, майрамдык оюндар, кыймылдуу, жарым спорттук оюндардын айрым түрлөрү, КВНдик оюндар ж.б.) көрүнүп чыгат.

Азыркы учурда көптөгөн оюн кесиптеринин (спорт, театрализация, оюндарга окутуу, индустрия, көңүл ачуулар ж.б.) жаралышы жана өнүгүшү менен жаңы муундун оюндарына изилдөөчүлөрдүн кызыгуулары да тез өсүүдө. Оюндун дал ушул формаларын изилдөө жана анализдөө аябай кызыктуу болуп келет. Оюндун жекечелештирилген формаларын атайын изилдөө оюндук кырдаалдарды жеке-коллективдүү үйрөнүүнүн жүрүшүндө өзгөчө мааниге ээ болууда.

Оюнга терең сүңгүп кирүү-бул оюн жөнүндөгү бардык билимдерде дайыма кездешүүчү парадоксалдуулук. Кандайдыр бир мааниде оюн баарын бала менен чоң адамды, илимпоз менен дилетантты, ал турсун, бүгүнкү күндүн адамы менен байыркы доордун адамын да теңдештирет.

С.В.Григорьевдин изилдөөсүндө оюндардын тарыхын жекече-типологиялык анализдөөнүн жүрүшүндө инсандын оюн маданиятынын бир катар эмприкалык типтери табылган жана мүнөздөлгөн. Оюндардын тарыхына жекече-типологиялык анализ жүргүзүү салттуу маданият үчүн ыңгайлуу же ыңгайсыздыктын шартында түрдүү оюндарды, ошондой эле оюн аркылуу инсандын өзүн көрсөтүүсү менен өнүгүүсүнүн өз ара байланышынын ыкмаларын таап чыгат.[4]

Оюн маданияты субьктке (инсандын оюн маданияты жана түрдүү тарыхый мезгилдерге, элдерге ылайык каралышы мүмкүн. Оюн адамдын ишмердүүлүгү жана мамилелешүүсүнүн каражаты катары ар дайым өзү убактысына жана мейкиндигине ээ. Оюндун мына ушул мейкиндиги менен убактысына азырынча көбүнчө маданият таануучулук жана философиялык деңгээлде (В.СБиблер, Т.А.Кривко-Алинян ж.б) же адабият таанучулук материалдарда изилденип келет (Ю.М.Лотман, Л.Н.Столович, М.Н.Энштейн ж.б.). Инсандын оюн

маданиятынын көп өлчөмдүүлүгү эгерде изилдөө тууралуу өзүнө таандык активдүүлүктү, чыгармачылыкты, ишмердүүлүктү чагылдыруучу оюн формалары боюнча жетиштүү маалыматтарды топтоо оңунан чыгып калса, жалпы мүнүзгө ээ болуп калат.

- Биздин изилдөөбүз оюндун түшүнүүнүн түрдүү деңгээлдерин сунуштоо зарылдыгын көрсөтүү;
- Оюн формаларын тарыхый өнүгүүсү (оюн маданиятынын филогенези);
- Адамдын оюндук жүрүм-турумунун формаларынын онтогенетикалык-биографиялык өнүгүүсү;
- Оюн жөнүндө жекече түшүнүктөрдү өстүрүү (Оюндун субьективдүү мааниси). Бул сунушталган үч багыт оюн тарыхынын реалдуу типологиясын эске алуу менен инсандын оюн маданиятынын өзгөчөлүктөрүн түшүндүрүүгө мүмкүндүк берет.[5]

Оюн дайыма жаңылык издөө, ага кызыгуу менен аны сезүү жана баштан өткөрүү менен тыгыз байланышта. Оюн бул өз маңызында адамзаттын тажрыйбасын камтыган турмуш мектебинин өнүгүү практикасы болуп саналат. Көзгө көрүнгөн, анык жана байкоодон бул чындык оюндун көптөгөн концепцияларынын негизине сиңирилген. Бирок бул тажрыйба кайдан келип чыгат. “Өзүн байытуунун жана машыгуунун негизги каражаты болуп балдар оюндары саналат”, – деп жазат П.В.Симонов. Муну менен азыркы учурдагы оюндардын түрдүү интерпретациясын белгилеп кеткен.Оюндар боюнча адистердин акыркы изилдөөлөрүн жана мониторингдин студияда реалдуу болуп жаткан план менен көрүү пландарынын ортосундагы айырмачылыктын өсүү тенденциясын ачып көрсөтөтү. Мында кеп инсан үчүн режиссердун жана башкаруучулук оюндарды психологиялык жактан аңдап түшүнүү жөнүндө жүрүп жатат.

Бүгөнкү күндө оюн өткөрүүдө анын таанып-билүүчүлүк, дидактикалык, тарбиялык жана башка зор мүмкүнчүлүктөрүн эске алуу менен кеңири максатта колдонууга жана пайдаланууга аракеттенүүлөр бир топ ачык көрүнүп келет. Учурда оюн технологияларынын көпчүлүгү психологиялык шектенүүлөрдү жана кооптонууларды жаратууда.

Албетте, мында инсандын оюн маданияты күнүмдүк, көнүмүш жашоодо башка закондор аркылуу жаралат. Коомдо мындай чектер коюлганы менен аларга туруштук берүү жеңил,анткени оюнда өзүн көрсөтүп жаткан адам оюндун же башка башталыштын айкалышынын жекече өлчөмү менен өз алдынча инсандык чечимин тандоого түшөт. [6]

Учурда ЖОЖдордо студенттердин ШОК командалары жаштарды тарбиялоодо мурда эле алдыңкы орунду ээлеген. Акыркы учурларда уюштуруучулук чеберчиликти билген, өздөрүнүн ишин улантуучу, бир пикирдеги жана жакын жардамчыларынан кылууну каалаган коллегаларынын колдоосуна такай ээ болуп келе турган келечек адистерин даярдоо зарыл экендиги көп айтылууда. ЖОЖдордогу ШОКтордун иш-чараларын байкоого алганда жана анализдегенде студент жаштардын арасындагы билим берүүчүлүк жана тарбиялык иштерде бул форманын зор мүмкүнчүлүккө ээ экендиги айтылып келет. ШОК (КВН) учурундагы студенттердин демилгелүүлүгү, активдүүлүктөрү жана лидерлик сапаттарынын жаралышы кийин толугу менен алардын коомдук жана окуу ишмердүүлүктөрүндө да чагылат. Биз өз сабактарыбызда да студенттердин аракетине өбөлгө түзүп, колдоого алабыз.

Бүгүкү күндө мындай ыкма студенттердин көпчүлүк менен иш алып баруу, ойлорун башкаруу, коллективдүү чечимдерди кабыл алуу тажрыйбасына ээ болууларын эффективдүү каражаты болуп калды, ошондуктан ШОКту (КВН) өз жүрүшүндө келечектеги адистердин уюштуруучулук жана лидерлик сапаттарын калыптоочу студенттердин активдүү ишмердүүлүктөрүүнүн бир түрү катары кароого болот. Бул оюн студент өз ишмердүүлүгүн жүзөгө ашырган чөйрө менен тыгыз байланышат жана көбүнчө аны туроого алат. ШОК оюнунун маңызы анда жыйынтык же баа гана негизги орунда турбастан, команданын оюнчуларына жеңилүү кырдаалдары толук белгилүү болуп турган учурда оюн ишмердүүлүктөрү менен байланышкан тынчсызданууу процессинин өзү маанилүү экендигинде. ШОК (КВН) оюндарынын мындай спецификалык өзгөчөлүгү эмоционалдык, интелектуалдык жана тарбиялык мүмкүнчүлүктөрдү өзүнө ала алат, анткени оюндун мазмунун башкаруу менен, анын режиссердук аранжировкасы аркылуу окуясына кирип отуруп, көрүүчүлөрдө да, катышуучуларда да жакшы сезимдер жаралат.

Биз өз макалабызда ШОК оюнун студенттердин жана жаштардын көңүл ачуучу иш-чарасы катары эмес. Зор билим берүүчүлүк жана тарбиялык мүмкүнчүлүктү алып жүрүүчү өзгөчө спецификалык форма катары карайбыз.Анткени студенттер оюндун мазмунун түзүүгө катышуу менен сюжетке жана белгилүү ролдук оюндарга кирүүгө белгилүү бир оң сезимдерди жана реакцияларды түзүп чыгышат.

Оюндун жыйынтыгында конкреттүү шыкжөндөмдөргө ээ болуудан инсандык сапаттарга жана жекече касиеттерге ээ болууларына чейинки багыт алууларынын өзгөрүүсү келип чыгат. Мунун таасири менен жаңы чектерди жана баалуулуктарды издөөдө инсандын инсандын өз мүмкүнчүлүгүнүн чегинен чыгып кетүүлөрү да орун алат.

Өткөн кылымдын 70-жылдарынын башында эле К.Гринблат оюндун төмөнкү эффективдүү көрсөткүчтөрүн бөлүп көрсөтөн:

- моделдештирилген оюнда жалпы эле сабактарга кызыгуунун жана мотвациянын жогорулашы;
- катышуучулардын адамдын жүрүм-турумуна тиешелүү түшүнүктөрдүн конкреттүү мисалдарынын көргөзмөсүн жана жетиштүү маалыматтын алууларын,чечим кабыл алуу жөндөмжөрүн өздөштүрүүлөрүн,оюн кырдаалдарындагы мыкты

стратегияларга үйрөнүүлөрүн өзүнө камтыган билим берүүчүлүк окуу;

- студенттердин болуп жаткан кырдаалдарга жана аларга таасирин тийгизген адамдарга мамилелеринин өзгөрүшү;
- студенттердин өзүн-өзү баалосунун калыптанышы;
- сабактардын жүрүшүндө окутуучулардын жана студенттердин мамилелериндеги өзгөрүүлөр.

Жарышуунун натыйжасында студенттерде негизги инсандык сапат-ийгиликке жетишүү мотивациясы калыптанат. Бир тарабынан ийгиликке жетишүү мотивациясы өзүн-өзү баалоо да болуп саналат. Психологияда белгилүү болгон каалоо (пландаштыруу) менен аныктыгын (реалдуу аткарылгандык) ортосундагы пикир келишпестик инсандын көптөгө ички карама-каршылыктарынын себеби болуп саналат. Бул багытта ШОК(КВН) студенттерге оюндарда максатка жетүү ыкмаларына акырындап ээ болуулары менен ийгиликке жетишүү тырышууларында бир пикирге келүү аркылуу өнүгүү мүмкүнчүлүктөрүн берет. Ушул эле учурда айланасындагыларды эле эмес өзүн өзү баамдагычтык да курчуйт. Өзүнүн жемиштүү же жемишсиз аракеттеринин образы келип чыгат.

ЖОЖдо педагогика сабагын КВН формасында жүргүзүү аркылуу окутуучу келечек адистерине алардын күндөлүк жашоосуна тиешелүү жана бир топ жакын болгон жоопкерчиликти өзүнө ала билүү, ишенимдүү жана оптималдуу чечимдерди тандай билүү сыяктуу бир топ мыкты сапаттарды калыптандыра алат. Мындай сабактарды өткөрүүдө окутуучу студенттер менен жаңыча, стандарттык эмес мамиле түзө алат.

Аудиториялык сабактардын жаңы формаларын уюштурууда жана жүргүзүүдө ШОКтун (КВН) баалуулугу болуп анын көтөрүңкү эмоцияны алып, жүрүшү, студенттерди өзүн өзү уюштурууларына багыттоосу эсептелет. Жыйынтыгында студенттерде окуу процессине карата терс мамиле жаралбайт. Анткени ШОК оюндарды педагогикалык жана окуу процессиндеги тоскоолдуктарды жеңилдетет.

Сабактарда ШОК формасын пайдалануу практикасы студенттердин окуу ишмердүүлүктөрүн бир топ интенсивдештирүүгө жардам бере тургандыгын, түрдүү ситуацияларды анализдөө процессиндей эле маселелерди чечүүнүн стандарттык эмес оригиналдуу жолдорун издөө аркылуу алардын чыгармачылык ойлоосун өсүшү үчүн жагымдуу шарт түзүлөрүн көрсөтүү. Сабакты мындай формада өткөрүүдө окутуучу студенттердин идеаларына катализатор, лидер инициатор (демилге көрсөтүүчү) катары гана катышышы мүмкүн, ошондой эле студенттердин өз теңтуштары менен мамилелерин ыкка келтирүү жолдорун издеп, коюлган тапшырманы чечүүдө алардын кызыкчылыктарын, жалпы позицияларын эске алууга аракеттенет. Оюнга катышуу студенттерде жамааттык пикирин, сезимдин өөрчүшүнө, алардын уюштуруучулук жана адистик потениалынын өсүшүнө түрткү берет.

Жогоурудагылар менен бирге сабактардагы ШОК формасы студенттердин оюндук окуу ишмердүүлүгүнө олутсуз мамилесинен улам ашыкча ойноо мүмкүнчүлүктөрүнүн орун алып калышы сыяктуу проблемаларды да жаратышы мүмкүн, бул болсо сабактын билим берүүчүлүк потенциалынын жарымжартылай ишке ашып калуусуна алып келет.

Ошондуктан окутуучунун оюн учурундагы негизги иштеринин бири адистин жалпы жана кесиптик өнүгүүсүнүн камсыз кылуучу окуу жана оюн иш-аракетинин бир топ анык катышын табуу болуп саналат. Оюндун социалдык жана психологиялык аспектилери жакшы белгилүү, ошентсе да алар өздөрүнүн түшүнүүлөрүн коомдун жана инсандын оюн маданиятынын логикасында күтүшөт.

Адабияттар:

1. Кавтратидзе Д.Н. Человек в мире игры // Мир психологии. -1998. -№4. –с.33 -49.
2. Хейзинга Й. В тени завтрашнего дня.- М., 1992.
3. Григорьев С.В. Проблемы научного анализа народного психологического опыта игры как формы активности / Активность и жизненная позиция.- М., 1988.- С.158-178.
4. Григорьев С.В. Самовыражение и развитие личности в игре (на материале традиционных народных игр). Дисс. канд. психол. наук. – М.: ИП РАН, 1951.- 137с.
5. Симонов П.В. Мотивационный мозг. – М., 1987.
6. Зорина А.В. Играя, учимся быть лидером. – Казань, 2008.- 175с.

Рецензент: д.филол.н., профессор Байгазиев С.