ПЕДАГОГИКА ИЛИМДЕРИ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ
PEDAGOGICAL SCIENCE

Алиева Ч.М.

ИШКЕР ОЮНДАР МАТЕМАТИКАНЫ ОКУТУУНУН АКТИВДҮҮ ФОРМАСЫ КАТАРЫ

Алиева Ч.М.

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК АКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ

Ch.M. Alieva

BUSINESS GAMES AS AN ACTIVE FORM OF TEACHING MATHEMATICS

УДК: 372.004.822/378.14

Кесиптик орто билим берүүдө адистерди даярдоонун эң бир башкы багыттарынын бири окуу процессинде окутуунун активдүү методу катары ишкер оюндарды пайдалануу эсептелет. Ишкер оюндарда студенттердин предметке болгон кызыгуусу, изилдөөчүлүк жана чыгармачыл көндүмдөрү өсүү менен болочок адистердин предметтик, жалпы жана кесиптик компетенцияларын калыптандырууга өбөлгө түзөт.

Негизги сөздөр: *ишкер оюн, оюн технологиясы, компетенттүүлүк, мобилдүүлүк, чакан топ, ишмердүүлүк.*

В среднем профессиональном образовании при подготовке специалистов приоритетным направлением является применение деловых игр как активного метода обучения в процессе образования. Деловые игры развивают интересы студентов к предмету, исследовательских и творческих навыки и способствуют к формированию у будущих специалистов предметных, общих и профессиональных компетенций.

Ключевые слова: *деловые игры, игровые технологии, компетентность, мобильность, малые группы, деятельность.*

In secondary vocational education at a training priority is to use gaming as an active method of teaching in the educational process. Business games develop students' interest in the subject, research and creative skills and contribute to the formation of future specialists of subject, the general and professional competences.

Key words: *business games, gaming technology, competence, mobility, small group, activities.*

Билим берүү процессинде колдонулуучу ар кандай технологияларды жана ыкмаларды билүү, аларды өз ишмердүүлүгүндө пайдалана алуу, бул ар бир окутуучунун заманбап, прогрессивдүү квалификациясынын көрсөткүчү. Заманбап педагог, өзүнүн студенттерине билимди сапаттуу жана толук көлөмдө жеткирүү үчүн убакыт менен кошо жүрүп, заманбап технологияларды колдонуп, өз алдынча билим алууга, сабакта студентке көбүрөөк эркиндик жана өз алдынчалуулук берип, ошону менен анын инсандык сапаттарын өнүктүрүп, болочоктогу адисти ар кандай технологиялардын жана маалыматтардын кең дүйнөсүндөгү өз алдынча жашоого даярдоосу керек. Билим берүү процессинде педагогикалык технологияларды туура тандоо жана колдонуу абдан маанилүү. Азыркы учурда окуу процесси дайыма өркүндөтүүнү талап кылат, анткени артыкчылыктардын жана социалдык баалуулуктардын алмашуусу жүрүп турат. Ошондуктан азыркы кырдаал адистерди даярдоо оокутуунун стратегиясын жана тактикасын түп-тамырынан өзгөртүүнү талап кылат. Ар кандай билим берүү мекемесинин бүтүрүүчүсүнүн башкы белгиси болуп анын компетенттүүлүгү жана мобилдүүлүгү эсептелет. Ушуга байланыштуу, атайын дисциплиналарды изилдөөдө, басым натыйжалуулугу толугу менен студенттин өзүнүн таанып-билүү активдүүлүгүнөн көз каранды болгон таанып билүү процессине жасалат. Бул максаттарга жетүү ийгилиги эмне өздөштүрүлүп жаткандыгынан гана көз каранды эмес, ал кантип өздөштүрүлүп жаткандыгынан да көз каранды: окутуунун репродуктивдик же активдүү усулдарынын жардамында; жеке же жамааттык түрдө. Кесиптик орто билим берүүдө студенттерди даярдоонун методдорун өркүндөтүүнүн эң бир башкы багыттарынын бири окуу процессинде окутуунун активдүү методдорун колдонуу, алар студенттердин чыгармачыл ой жүгүртүүсүнө таянып, алардын таанып билүүчүлүк иш-аракетин активдештирет, аларды жаңы идеялардын авторлошу кылат. Дүйнөлүк педагогикада окуу процессинде оюндарды колдонуу тажрыйбалары жетишээрлик көп топтолгон. Билим берүү мекемелеринде оюн технологиялары негизинен сабакты кызыктуу өтүү үчүн, материалды мотивациялоого жардам берүүчү катары колдонулат. Мындай кырдаалда окуу материалынын өздөштүрүлүшү оюн сабактын максатына жетүү каражаты болуп калат. Оюн студенттердин бардык интеллектуалдык аракеттерин колдойт жана уюштурат, алар билим алып жаткандыктарынан күмөнсанабастан билим ала алышат. Ишкер оюн - жаңы материалды өздөштүрүү, бышыктоо сыяктуу комплекстүү маселелерди чечүү, чыгармачылык жөндөмдүүлүктү өстүрүү, жалпы окуулук билгичтиктерди калыптандыруу үчүн колдонулуучу, студенттерге окуу материалын ар

кандай позициядан изилдеп түшүнүүгө мүмкүндүк берүүчү оюн методикасы боюнча активдүү методдордун бир түрү [1].

Ишкер оюндарда студенттердин предметке болгон кызыгуусу, изилдөөчүлүк жана чыгармачыл көндүмдөрү өсүү менен болочок адистердин предметтик, жалпы жана кесиптик компетенцияларын калыптандырууга өбөлгө түзөт. Конкреттүү учурлар үчүн иштелип чыккан ишкер оюндар, студенттерди кесиптик ишмедүүлүк чөйрөсүнө кийирет, учурдагы кырдаалды сын көз менен баалоо жөндөмдүүлүгүн иштеп чыгат, аны андан-ары өнүктүрүү боюнча чечимдерди табат, кесиптик билимдерге жана көндүмдөргө өз алдынча ээ болуусун активдештирүүгө стимул болот. Оюн процессинде калыптанган практикалык көндүмдөр болочок адиске өз алдынча кесиптик ишкердикке өткөн учурда пайда болуучу каталарды кетирбөөгө мүмкүндүк берет. Ишкер оюн окутуунун татаал методу болуп эсептелет, себеби ал өзүнө активдүү окутуу методдорунун толук комплексин камтыйт: дискуссияны, мээ чабуулун, конкреттүү өндүрүштүк кырдаалды анализдөөнү, көрсөтмө боюнча аракеттенүүнү ж.б. Ишкеро юнду контекстик окутуунун формасы катарында баарынан мурда төмөнкү педагогикалык маселелерди чечүү үчүн тандоо керек: 1) студенттерде кесиптик иш-аракет жана анын динамикасы жөнүндө бирдиктүү көз караш калыптандыруу; 2) кесиптик чөйрөдө теориялык жана практикалык ой-жүгүртүүнү өстүрүү; 3) көйгөйлүү-кесиптик жана социалдык тажрыйбага ээ болуу, анын ичинде жекече жана жамааттык чечим кабыл алуу; 4) таанып-билүүчүлүк мотивациянын калыптанышы, кесиптик мотивациянын пайда болуусуна шарт түзүү. Ишкер оюнду өткөрүүдө окутуучу кадимки сабактагыдай эле дидактикалык жана билим берүүчүлүк максаттарды коёт, бирок бул максаттар оюн шартында ишке ашуусу керек. Оюнду пландаштырып жатып оюндун эмоционалдык жана мотивациялык фонун ойлоп чыгуу керек.

Максаттарды аныктоодо төмөнкү суроолорго жооп берүү маанилүү: 1) бул ишкер оюн эмне үчүн өткөрүлүп жатат; 2) берилген ишкер оюн студенттердин кандай категориясына өткөрүлөт; 3) студенттерди эмнеге окутуу керек; 4) оюндун жардамы менен кандай жыйынтыктарга жетиш керек. Сабакты ишкер оюн формасында өтүүдө студенттердин индивидуалдык, жуптук жана тайпалык ишин колдонууга болот. Изилдөөчүлүк долбоорлорду колдонуу да ийгиликтүү. Студенттер документтер менен маалыматтын ар кандай булактары менен иштөөгө тартылышат. Оюн технологиялары аркылуу аларда өз-алдынчалуулук, тандап алган кесибине болгон кызыгуучулук өсөт, чыгармачылык потенциалын көрсөтүү каалоосу пайда болот [4].

Окутуунун активдүү методун уюштурууга киришип жатып "ишкер оюн" сабактарында кийинки эрежелерди эске алуу зарыл:

- ишкер оюнга студенттердин мүмкүн болушунча көп санын тартуу;

- катышуучулардын "психологиялык" даярдыктарына кам көрүү;

- өткөрүлүүчү аудиторияны, керектүү материалдарды, шарттарды даярдоо;

- "ишкер оюндун" максатын коюуга чоң көңүл бөлүү;

- катышуучуларга чоң жана кичи топтордо иштөөгө зарыл болгондордун баарын даярдоо;

- ар бир катышуучуга топтогу өзүнүн ролун белгилеп берүү, бул жерде

зарыл болгон учурда аларды башкасы менен алмаштырууга мүмкүндүк түзүү;

- окутуудагы стереотиптерди жеңип чыгуу, студенттердин чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрүн өстүрүү;

- кесиптик компетенцияларынын калыптанышына зарыл болгон шарттардын баарын түзүү;

- өз алдынча ой-жүгүртүү билгичтиктерин, жаңы кырдаалдарда багыт ала-билүү, маселени чечүүгө өзүнүн ыкмасын табуу билгичтиктерин калыптандыруу.

Жогоруда ишкер оюн методун колдонууда студенттерди чакан топтордо иштетүү зарылдыгы келип чыгат. Окутуунун активдүү методдорун окуу процессинде пайдалануу, чакан топтордо иштөө боюнча изилдөөлөрдү (1,2,3,4) талдоонун негизинде, төмөндөгүдөй тартипте иштөөнү методикалык жактан туура деп эсептедик:

1. 3-6 адамдан турган чакан топторду түзөбүз. Чакан топтун ар бири өз алдынча столдун тегерегине жайгашат.

2. Алып баруучу талкууланууучу темага байланыштуу бир же эки-үч суроо берет. Иштелүү тартиби, аткарылган жумуштун жыйынтыгын көрсөтүү ыкмасы, ошондой эле, аткаруу мөөнөтү айтылат.

3. Ар бир топтордо талкууну уюштурууучу киши шайланат.

4. Алып баруучу чакан топтордун ар бирине көз салып, берилген тапшырмалардын так кабыл алынгандыгына ынанат, суроолорго жооп берет, зарыл болгон учурда кошумча көрсөтмөлөрдү берет.

5. Белгиленген убакыт өтөөрү менен алып баруучу жумушту токтотот дагы, чакан топтордун атынан иштеринин жыйынтыктарын презентациялап, айтуучуларды чакырат.

6. Алып баруучу жалпы дискуссияны уюштурат, топтордун иштерин бири-бирин салыштыруу менен тапшырманы жыйынтыктайт.

Матемаканы окутууда студенттерди өз алдынча билим алууга үйрөтүү, топтордо иштетөөгө үйрөтүү маселесине өз эмгектеринде п.и.д., профессор К.Төрөгелдиева да кайрылган. Ал төмөндөгүдөй дейт: сабакты уюштуруунун эң негизги түйүнү болуп аны алдын-ала стратегиялык пландаштыруу болуп саналат. Пландаштырууда конкреттүү окуу шарттарын пайдалануу. Бул бир нече этаптардан турат. 1) Шарттар, проблемалар көрсөтүлгөн текст студенттерге өз алдынча окууга, үйрөнүүгө берилет.

2) Анчалык чоң эмес топ менен берилген проблеманы, түзүлгөн шарттарды талдоо, талкуулоо.

3) Жалпы группа менен окутуучунун жетекчилиги астында талкуулоо.

Мында ар бир студенттин талкууга, коюлган проблеманы чечүүгө катышуусуна шарт түзүү [3].

Ишкер оюндун окутуунун активдүү методу катары салттуу оюндарга салыштырмалуу мүмкүнчүлүктөрүнүн өзгөчөлүгү төмөнкүдөн турат:

1) Оюнда кесиптик ишкердиктин жана ойжүгүртүүнүн негизги закон-ченемдүүлүктөрү, катышуучулар тарабынан динамикалык пайда болуп туруучу материалдарында жана окуу кырдаалдарын биргеликте чечүүдө жаңыдан түзүлөт, элестетилет. Башка сөз менен айтканда, “Окутуу процесси адистердин жана жетекчилердин реалдуу практикалык иш-аракетинине максималдуу жакындаштырылат. Бул ишкер оюндарда реалдуу социалдык-экономикалык катнаштардын моделдерин колдонуу менен жетишилет» [4].

2) «Ишкер оюндар методу теориялык билимдерди операциялаштыруу, аларды ишкердик контекске которуу боюнча атайын уюштурулган иш-аракет» [1].

Мында, ар бир окуучунундаярдыгы жана талапкылынган өзгөртүп түзүүнү ишке ашыруу жөндөмдүүлүгү эске алынбастан, ишкер оюндагы аткаруучу ролу эске алынат. Маалыматтын механикалык топтолушу эмес, адамдардын реалдуу кандайдырбир чөйрөсүн иш-аракеттик предметтерге ажыратуу болот. Ишкер оюндардын жогоруда көрсөтүлгөн жана башка көптөгөн өзгөчөлүктөрү алардын окутуунун салттуу методдоруна салыштырмалуу артыкчылыктарын шарттайт. Жалпы түрдө ишкер оюндардын билим берүүчүлүк ресурсу, адис-инсандын калыптанышы адекваттуу предметтик жана социалдык контекстте моделдештирилип, төмөндөгү жетишкендиктерге алып келет:

- оюн кесиптик тажрыйбанын топтолушуна убакытты радикалдуу азайтууга мүмкүндүк берет;
- оюн кырдаал менен эксперимент жүргүзүүгө, коюлган маселелерди чечүүгө ар кандай стратегияларды колдонуп көрүүгө ж.б. мүмкүндүк берет;
- ишкероюнда “билимдер болочокто колдонуу үчүн эмес, катышуучунун оюндук иш-аракеттерин маалыматтык камсыздоо процессинде, ишкер оюндун сюжетинин өнүгүү динамикасында, кесиптик кырдаалдын бүтүн образын калыптандырууда” колдонулат;
- оюн “келечек адистерде алардын кесиптикиш-аракетинанын динамикасында бүтүн элестетүү мүмкүндүгүн” калыптандырууга өбөлгө түзөт;
- ишкер оюн социалдык тажрыйба (коммуникацияларга, чечимдерди кабыл алууга ж.б.у.с.) алууга мүмкүндүк берет.

Оюн процессинде калыптанган практикалык көндүмдөр болочок адиске өз алдынча эмгек ишмердигине өткөндө каталарды кетирбөөгө мүмкүндүк берет. “Ишкероюн” методунун баса көрсөтүүчү артыкчылыктары болуп көптөгөн факторлор эсептелет: студенттер ырахат тануунү сезишет, жогорку мотивация бар, окутуу процессинен эмоционалдык мазмундуулукту сезишет. “Ишкер оюн” учурунда кесиптик ишмердүүлүккө даярдык болуу менен тиешелүү предмет боюнча билимдер, билгичтиктер калыптанат. Ошондой эле билимдерди колдонуу мүмкүнчүлүгү, көрсөтмөлүүлүк жогорулайт, окутуучунун жана студенттин эмгек өндүрүмдүүлүгү жогорулайт. Чоң ролду предметтер аралык жалпы билим берүүчү жана атайын дисциплиналар ортосундагы байланыштар да ойнойт. Бул студенттерге бир убакытта бир нече предметтер боюнча бекем билимге ээ болууга мүмкүндүк түзөт. Студенттердин жеке компьютерге болгон мамилеси өзгөрөт, аны адамдын ишмердүүлүгүнүн каалагандай чөйрөсүнүн иштөөсүндөгү универсалдык инструмент катарында карап баштайт. Берилген технология боюнча сабак өтүүдө көңүлдү окуу материалын логикалык берүүгө бөлөт, ал эми ал нерсе студенттердин билим деңгээлин кескин жогорулатат. Сабактарда “ишкер оюн” методун колдонуу өзүнүн оң жыйынтыгын берет: студенттер кесиптик чебердик боюнча уюштурулган бардык конкурстарга, олимпиадаларга жана викториналарга активдүү жана чоң кызыгуу менен катышышат, ошондой эле маанилүүлүгү боюнча эч калышпаган келечек кесибине болгон кызыгуулары артат. Мына ошентип, окутуунун оюндук методдору окутуучуга берет: 1) студенттерде коммуникативдик билгичтиктерин жана көндүмдөрүн өстүрүүгө; 2) командада иштөөгө үйрөтүүгө; 3) студентти биргеликте ишкердик жасоосу ансыз мүмкүн болбогон зарыл маалымат менен камсыздоого; 4) окутуучу-студент диалогун сабаттуу жүргүзүүгө; 5) ишкердиктин формасы өзгөрүүсүнөн улам студенттин нервдик чыңалуусу азаят, аны диалогко жана аракетке бурат.

Адабияттар:

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пособие. - М.: Высшая школа, 1991. - С. 207.
2. Касымов А. Интерактивдик методдор жана оюндар. Бишкек: Салам, 2008. - 26-б.
3. Төрөгелдиева К.М. Келечектеги математика мугалимдерин даярдоо системасын моделдештирүү: Монография. - Бишкек: Акыл, 2007. - 132-133-б.
4. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений. - М.: Высшая школа, 1991. - С. 321.

Рецензия: к.ф.-м.н., доцент Асанова Ж.К.