Байышова Г.

БАШТАЛГЫЧ МЕКТЕПТЕРДИН МАТЕМАТИКА САБАГЫНДА ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫ КОЛДОНУУ

Байышова Г.

ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

G. Bayshova

USE OF DIDACTIC GAMES IN MATHEMATICS CLASSES FOR PRIMARY SCHOOLS

УДК: 378:38:51

Башталгыч мектептердин математика сабагында дидактикалык оюндардын мааниси, колдонуунун ыкмалары жана окуучулардын таанып-билүү кызыкчылыгын өнүктүрүүдөгү оюндун ролу каралган.

***Негизги сөздөр:** дидактикалык, математикалык оюндар, процесстер, методдор, таанып-билүү кызыгуулары, билим берүүчүлүк, өнүктүрүүчүлүк, тарбия берүүчүлүк.*

Данная статья рассматривает роль игры в развитии познавательного интереса учащихся, применение методов и значение дидактических игр в начальных классах на уроках математики.

***Ключевые слова:** дидактические, математические игры, процессы, методы, интересы, образовательные, развивающиеся, воспитание.*

This article deals with the role of games developing pupils interest, methods of use and the significance of didactic games in mathematics classes, in primary schools.

***Key words**: didactic, mathematical games,prosecc, methods, interests, educational, developing, upbringing.*

Азыркы күндө окутуунун методдору эң чоң мааниге ээ. Бул проблемага педагогикалык жана психологиялык көптөгөн изилдөөлөр арналат. Бул мыйзам ченемдүү көрүнүш, б.а. окутуу - мектептин алдына коюлган эң башкы милдеттерди чечүүчү процесси катары, мектеп окуучуларынын ишмердүүлүгүнүн жогорку түрү: өсүп келе жаткан муундарды турмушка даярдоо, илимий-техникалык жана социалдык процесстерге активдүү катышуу. Жалпыга белгилүү болгондой, бул процессте эффективдүү окутуу окуучулардын активдүү деңгээлинен түздөнтүз көз каранды болот. Азыркы убакта дидактиктер окутуунун мазмунун активизациялоо жана окуучулардын таанып-билүү кызыгууларын өстүрүү үчүн окутуунун эффективдүүрөөк методдорун табууга аракеттенишүүдө. Мына ошондуктан көптөгөн суроолор сабактагы кызыктуу материалдарды колдонуу менен байланышкан. Ошолордун ичинен математика сабагында дидактикалык оюндарга өзгөчө маани берилет.

Бул проблема боюнча В.А. Сухомлинский оюндарды колдонуу жөнүндө: … «Оюн – бул өзүн курчаган дүйнө жөнүндөгү түшүнүктөр аркылуу, баланын жан дүйнөсүнүн агымын күч алдыруучу эң зор жарык айнек. Оюн – бул учкун, шыктуулукка жана билүүгө умтулуучулукка тутандыруучу ок»[1]. Ал эми Д.Б. Эльконин оюн бул психикалык процесстердин өнүгүшүнө таасир этип, оюнда жаңы мотивдердин психологиялык формасы пайда болоорун эскертет. Ш.А. Амонашвили оюнду колдонуунун проблемаларын карап чыгат: «Дидактикалык оюн, эгерде андан максаттын максатына жетүүгө умтулбаса, окутуунун татаал процессин күчөтүүдө артыкча ролду аткарышы мүмкүн, өнүктүрүүнү тездетет»[2]- деп баса белгилейт. Мына ушунун баары макаланын актуалдуулугун аныктайт.

Мектеп жашындагы балдардын жашоосунда оюн өзгөчө негизги мааниге ээ. С.А. Шацкий оюндун маанисин жогору баалап, мындай деп жазат: «Оюн, бул, жыпар жытты берген, балачактын эң керектүү турмуштук лабораториясы, жаштардын жашоосундагы атмосферасы».

Философтордун оюнга болгон өздөрүнүн көз караштары бар, алар: «Оюн – бул балдардын өнүгүшүн башкаруу үчүн коомдо жаралган жана иштелип чыккан, балдардын жашоосундагы өзгөчө формасы, бул ойдо өзгөчө педагогикалык жаратуучу» - деп тастыктайт. Оюн – балдарды акыл жана нравалык жактан тарбиялоонун эң керектүү каражаты; бул мектеп окуучусунун личносундагы жагымсыз жана тыюу салынган нерселерди алып салуучу каражат.

Көп түрдүү оюндардын ичинен бир гана дидактикалык оюндар окуу-тарбиялоо процесси менен тыгыз байланышта болуп, алар башталгыч мектептин ар кандай предметтеринде окутуунун бир ыкмасы катары колдонулуп, андан сырткары математика сабагында ага өзгөчө орун берилиши керек.

Дидактикалык оюн - балдардын окууга болгон умтулуусуна аракет кылуучу ишмердүүлүк[3]. Бул аталган оюн балдарды тарбиялоодогу активдүү кыймылдоочу эң баалуу каражаты болуп саналат, ал психологиялык процесстерди активдештирет, окуучулардын таануу процессинин чыныгы кызыгуусуна чакырат. Дидактикалык оюндарда бала байкоо жүргүзөт, салыштырат, теңдештирет, тиги же бул белгилер боюнча предметтерди классификация-

---

[1] Сухомлинский В.А. О воспитании. М., 1985 стр.93

[2] Амонашвили Ш.А. Вшколу - с шести лет. М., 1986 с.160

[3] Чилинрова Л., Спиридонова Б. Играя, учимся математике. М., 1993 стр.6

лайт, жеткиликтүү анализ жана синтез жүргүзөт, жыйынтык жасайт.

Дидактикалык оюндун маанилүү белгиси – бардык башка ишмердүүлүктөрдөн айырмаланган туруктуу структура[4]. Анда балдар бир кыйла кыйынчылыктарды жеңип чыгышат, көп күчтөрүн кетиришет, жөндөмдүүлүктөрү жана ык-машыгуулары өнүгөт. Ал ар кандай окуу материалдарына кызыгууларына жардам берет, окуучулардын терең канааттануусуна чакырат, көңүлүнүнүн кубанычтуу иштөөсүн талап кылат, билимди өздөштүрүү процессин жеңилдетет. Мугалим үчүн оюндун жыйынтыгы дайыма окуучулардын билимин өздөштүрүүгө жетишүү же аны колдонуу деңгээлин көрсөтүү болуп эсептелет.

Дидактикалык оюндардын бардык структуралык элементтери өз ара бири-бири менен байланышкан жана эгерде бирөө жарымы кемип калса, анда ал оюнду бузган болот. Математикалык оюндар төмөндөгүдөй милдеттер аркылуу чечилүүгө тийиш: *билим берүүчүлүк:* окуучулардын окуу материалдарын өздөштүрүүсүнө жардам берүү жана кругозорунун кеңейтүүгө жардам берүү. *Өнүктүрүүчүлүк:* окуучулардын чыгармачылык менен ойлонуусун өнүктүрүү, класстан тышкаркы сабактарда жана сабак учурунда алган ык-машыгуу жана навыктарды практикалык колдонууда жардам берүү, элестетүү, фантазия жана чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрдү ж.б. өнүгүшүнө жардам берүү; *Тарбия берүүчүлүк*: нравалык көз караш жана ишенимдерге тарбиялоо жана өз алдынча жана эрктүү иштөөгө тарбиялоого жардамдашуу.

Математикалык оюндарды төмөндөгүдөй функцияларды аткаруу менен иш жүзүнө ашыруу керек: математикалык оюн учурунда бир эле мезгилде оюн, окуу жана эмгек ишмердүүлүгү бирге жүрөт. Чындыгында, оюн жашоого мүмкүн болбогон нерсени жакындатып, ал эми бүтүн бир болгон нерсени ажырата алат. Математикалык оюндар мектеп окуучусунан, ал предметти билүүсүн талап кылат. Маселени чыгара албаса, таба албаса, ачып көрсөтө албаса, анда ал оюнга катыша албайт. Окуучулар оюнда өзүнүн ишин пландаштырууга үйрөнөт, башкалардын ишинин жыйынтыгын баалабастан, өзүнүн ишмердүүлүгүн, ар кандай тапшырмаларды чыгармачылык менен карап, керектүү материалды тандоо жана колдонуусу керек. Оюндун жыйынтыгы мектеп окуучуларынын деңгээлин, даярдыгын көрсөтөт. Математикалык оюндар окуучулардын өзүн-өзү өркүндөтүүсүн, таанып-билүү активдүүлүгүн жана предметке болгон кызыгуусун жогорулатат. Математикалык оюн учурунда окуучулар жаңы жаңылыктарга ээ болбостон, бирок керектүү информацияларга ээ болот жана туура колдонот.

Окутуунун салттуу усулдарында оюнга анча чоң маани берилбейт.

Ал эс алуу же жөн гана убакытты өткөрүү ыкмасы катары колдонулат. Бул учурда оюн жакшы иштегени үчүн белек катары кабыл алынат да окуп-үйрөнүүнүн интерактивдүү бөлүгү болуп эсептелбейт. Оюнду ушундай гана максатта пайдалануу менен, педагогдор бир жагынан балдардын оюнга болгон табигый суроо-талабын эске албайт, экинчи жагынан, балдардын өсүшүндө оюндун маанисин, окуп-үйрөнүүдө анын аткарган ролун жетишерлик баалашпайт.

Азыркы психология илиминде болсо окутуунун жүрүшүндө оюн чынында эле балдарды дүйнөнү кабыл алып, аны таануусу үчүн зарыл акыл иши экени айтылат. Оюн – убакытты курулай текке кетирүү эмес, тескерисинче – окутуунун эң жигердүү ыкмасы. Азыркы күнгө чейин мектептер менен бала бакчаларда сабакта баалуу убакытты «бекер жоготуу» коркунучу жашап келет жана педагогдор убактыбыз аз, программа чоң деген шылтоо менен оюнду колдонуудан баш тартышат. Мындай сөздөр көпчүлүк педагогдор оюндун педагогикалык баалуулугун жана оюнду окутуу процессине шайкеш келгидей кылып пайдалануу жолун билишпегенин көрсөтөт.

Оюн аркылуу башка жол менен үйрөтүүгө болбой турган нерсеге үйрөтсө болот. Оюн социалдык, эмоционалдык, чыгармачыл жана дене тарбиялык шыкты өстүрөт. Оюндун жардамы аркылуу балдар бири-бири менен тил табышууга, чечим кабыл алууга, белгилүү эрежеге-тартиптерди сактоого, өзүн-өзү башкара билүүгө, кызматташууга, башкалардын ою менен эсептешүүгө, алардын каалоо-талабын эске алууга жана сыйлоого, ошондой эле бир нерсени кунт коюп жасоого жана баштаган ишин аягына чыгарууга үйрөтүшөт. Бүгүнкү турмушта мындай иштерге жөндөмдүү болуу өтө манилүү жана аларды оюн аркылуу өнүктүрүүгө болот, себеби оюндарда бул баалуулуктар жөнүндө жөн гана кеп кылынбастан, аларды иш жүзүндө колдонууга көнүгүүлөр каралган. Оюндардын жогорууда айтылган артыкчылыктарын эске алсак, сабакта оюн убакытты бекер албастан, тескерисинче, окутуунун жемиштүү болушуна жардам берет.

Бул иш жүзүндө окуп-үйрөнүүнүн бардык баскычтарында окуучулар манилүү роль ойнойт дегенди билдирет.

Оюндардын максаты «мазмундуу», себеби, алар аркылуу балдар өз билимин кенейте алышат. Жаңы сөздөрдү туура айтууга багытталган жөнөкөй көнүгүүлөр (эне тилинде, экинчи тилинде же чет тилинде) балдарда кызыгууну анча пайда кылбайт. Эгерде сөздөр оюн түрүндө кайталанылса, балдар тапшырманы жан дили менен аткарышат, анткени сөздү колдонуу оюн менен тыгыз байланышкан да, ал эми жаңы сөздү айтуу оюндун жүрүшүнүн бир кадамы. Мындай учурда бала тиги же бул сөздү билишим керек, антпесе жаман баа алып калам деп коркпостон, эркин окуп-үйрөнө алат.

Эгер мугалим оюнду же интерактивдүү ыкмаларды колдонууда балдар менен мамилесин кызматташтыктын негизинде түзө алса, мунун баарына оюн аркылуу жетишсе болот. Мугалимдин милдетине оюндун шартын жана эрежелерин чыгармачылык менен балдарга ылайыкташтырып,

[4] Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. М., 1990 с. 12-13

мүмкүн айрым балдардын алына жараша жана аларга кызыктуу болуш үчүн өзгөчө шарттарды коюу кирет.

Математика сабагын начар өздөштүргөн же оюнга көңүл бөлбөгөн окуучуларга тапшырмаларды ойлоп табып, өзгөчө таланттуу балдарды дайыма оюнга катыштырып жана алар үчүн атайын ылайыкташтырылган оюндун эрежелерин ойлоп табуу керек. Оюнду өткөрүүнүн төмөндөгүдөй алтын эрежесин сунуштасак болот.

1. Оюн - бул окуп-үйрөнүүнүн олуттуу түрү.

2. Оюнда ызы-чуу эмес, үндөр болот.

3. Окуучулардын баары үзгүлтүксүз иш аракетте болушу керек.

4. Сиз өзүңүз оюнга катышсаңыз, оюндун бардык талаптарына баш ийесиз. Башкалардан бөлүнүп же алып баруучуга ж.б жардамдаша албайсыз.

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

6. Окуучуларга даяр чечимди же бир нерсени сунуш кылаардан мурда, алардын өзүлөрүнүн табышына түрткү берип көрүңүз.

7. Эч качан окуучулар айтканды кайталабаңыз. Алардан акырын же түшүнүксүз айтып койгон нерсесин катуу жана так айтуусун, калган окуучулардын көңүл буруп угуусун талап кылыңыз.

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

9. Көбүрөөк ойноо керек. Супсак, көнүгүүлөрдүн ордуна оюндардын түрлөрүн пайдаланып, убактыңызды жана күчүңүздү үнөмдөңүз. Кызыктуу, жагымдуу оюндун жүрүшүндө окуучулар кызыгуу менен окуп-үйрөнүшөт, сиз дагы алардан көп нерсени үйрөнө аласыз.

Төмөндөгүдөй оюнду сунуш кылабыз:

Башталгыч мектептин практикасында жаңы материалды түшүндүрүүдө «Биринчи ондук сандарды номерлөө» темасын үйрөтүүдө баарынан мурда кийинки жана алдыңкы сандардын жардамы менен «Поезд түзүү» оюнун колдонуу.

Дидактикалык максаты: мурунку санга бирди кошуу, жана кийинки сандан бир санды алып салуу менен санды түзүү жолдору менен окуучуларды тааныштыруу.

Оюндун мазмуну: мугалим окуучуларды катары менен доскага чакырат. Алардын ар бири вагондун ролун аткарат, өздөрүнүн номерин айтышат. Мисалы, биринчи чакырылган окуучу мындай деп айтат: «Мен биринчи вагон». Экинчи окуучу, экинчи вагондун ролун аткарып, биринчи вагонго жабышат (алдыда турган окуучунун ийнине колун коет). Өзүнүн катар номерин айтат, калгандары мисал түзүшөт: «Бирге бир, эки келип чыгат». Ал үчүнчү болуп жабышат жана калган бардык балдар сигнал боюнча кошуу амалын түзүшөт: «Эки жана бир – бул үч». Андан кийин вагондор (окуучулар) бирден ажырап башташат. Анда класс төмөндөгүдөй түрдө мисалды түзүшөт: «үчөө бирөөсүз – бул эки. Эки бирөөсүз – бул бир».[5]

«Поезд түзүү» оюнун колдонуу менен окуучулардын вагондорду оңдон солго жана оңдон солго саноону үйрөтөт жана төмөндөгүдөй жыйынтык чыгарууга болот: бир багыт боюнча санды саноого болот, бирок бир да предметти өткөрүүгө болбойт жана аны эки жолу санап албоо керек.

Дидактикалык оюндар сабакты кайталоо жана бышыктоо этаптарында колдонгондой эле, жаңы материалды үйрөнүү этабында да колдонууга болот деген жыйынтык келүүгө болот. Ал толук өлчөмдө сабактын билим берүүдөгү маселеси катары, таанып-билүү ишмердүүлүгүн активдештирүү маселеси катары жана окуучулардын таанып-билүү кызыкчылыгынын өнүгүшүнүн негизги тепкичи болушу керек. Дидактикалык оюндарды колдонуу кенже мектеп курактагы балдарды окутуу жана тарбиялоодо өзгөчө зарыл. Оюндун аркасынан кээ бир окуучулардын сабакка болгон көңүлүн концентрациялоого, тагыраак айтканда, канааттанарлык деңгээлде туура өнүгүп келе жаткан бала өзүнүн мүмкүнчүлүгү, жөндөмү, тили, мүнөзү ж.б. жагынан окшобогон балдар менен тил табышып, аларды түшүнүп, чыдамдуулук менен мамиле кылууга үйрөнөт. Балдарды башында оюн кыймылдары менен гана кызыктырып, акырындык менен предметти окууга кызыгуусун ойготуш керек.

Оюн качан гана математикалык маселелердин маңызын эң жакшы түшүнүүгө жардам бергенде, окуучулардын математикалык билимин аныктап жана калыптандырганда гана баалуу болот. Дидактикалык оюндар жана оюн көнүгүүлөрү окуучулар менен мугалимдердин өз ара мамилесин стимулдаштырат.

Мына ошондуктан, дидактикалык оюн бул - курчап турган чыныгы дүйнөдөгү көрүнүштөрдү терең жана ачык таанып-билүүнү үйрөнүү процессиндеги бир максатка багытталган, чыгармачылыкты талап кылган ишмердүүлүк.

Адабияттар:

1. Амонашвили Ш.А. В школу - с шести лет. М., 1986 с.160
2. Бочек Е.А. Игра-соревнование «Если вместе, если дружно» //Начальная школа, 1999.
3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 жана 2 классах. М., 1996
4. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. М., 1982
5. Оюн аркылуу окуп үйрөнөбүз. (Кыргызстандын педагогдору сунуш кылган интерактивдүү оюндар). Б.2005
6. Сухомлинский В.А. О воспитании. М., 1985
7. Чилинрова Л.А., Спиридонова Б.В. Играя, учимся математике. М., 1993.

Рецензент: п.и.к., доцент Анаркулова Р.П.

[5] Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 жана 2 классах. М., 1996 стр. 46