Кыбыева З.Ж., Бакирова Э.У., Сатишева Д.Н.

КЫРГЫЗ ТИЛИ ЖАНА КЫРГЫЗ АДАБИЯТЫ САБАКТАРЫНДА ОЮНДАРДЫ ПАЙДАЛАНУУ

Кыбыева З.Ж., Бакирова Э.У., Сатишева Д.Н.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР НА УРОКАХ КЫРГЫЗСКОГО ЯЗЫКА И КЫРГЫЗСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Z.J. Kybyeva, E.U. Bakirova, D.N. Satisheva

THE USE OF GAMES AT THE KYRGYZ LESSON AND KYRGYZ LITERATURE

УДК: 372.21/484.3:82

Макалада кыргыз тили жана кыргыз адабияты сабактарын өтүүдө оюндарды пайдалануунун айрым ыкмалары каралды.

Негизги сөздөр: *жазуу кеби, оозеки кеби, кеп маданияты, дидактикалык оюндар, оюндардын түрлөрү, сабак.*

В статье рассматриваются некоторые методы использования игр на уроках кыргызского языка и кыргызской литературы.

Ключевые слова: *письменная речь, разговорная речь, речевая культура, дидактические игры, виды игр, урок.*

The article discusses some methods of using games in the kyrgyz language and kyrgyz literature lessons.

Key words: *written speech, spoken speech, speech culture, didactic games, types of games, lesson.*

Кыргыз адабиятын жогорку деңгээлде окутуу аркылуу окуучуларды адабий-көркөм казынанын мыкты үлгүлөрү менен тааныштыруу, алардын дүйнөгө гуманисттик көз карашын, турмуштук активдүү позициясын, адеп-ахлак ишенимин, рухий маданиятын калыптандыруу, оозеки жана жазуу кебин өстүрүү, эстетикалык табитин тарбиялоо, адабий билимин калыптандыруу, окурмандык ишмердүүлүккө багыттоо, негизги маселелерден. Ошондой эле эне тилинде сабаттуу жазууга үйрөтүү, кебин өстүрүү, сөздүк корун көбөйтүү аркылуу жазуу-оозеки байланыштуу кеби менен кеп маданиятын өркүндөтүү да айрыкча маанилүү маселе экенин практика далилдеп келе жатат.

Учурда окуучуларды көркөм чыгармаларды окууга кызыктыруу, окурмандык ишмердүүлүккө тартуу, кыргыз тилин практикалык багытта окутуудагы мугалимдердин жасап жаткан иш-аракеттери, жалпы эле кыргыз тили жана адабияты предметтерин окутуунун азыркы абалы талапка толук туура келет деп айтуу кыйын. Ушул көйгөйлөрдү чечүү максатында мындан ары кандай иш-аракеттерди практикалоо керек? Сабакта кандай натыйжалуу, алгылыктуу ыкмаларды колдонуу жана аларды кантип иш жүзүнө ашыруу керек?

Дидактикалык оюндар жана сабак. Мугалим ар бир сабагына түгөнбөгөн түйшүк менен даярданат. Балдардын кызыгуусун арттырууга, жан дүйнөсүнө үңүлүп кирип, сезимдерине жакшы элестерди калтырууга аракеттенет. Ал үчүн бар мүмкүнчүлүгүн пайдаланып, «Сабагым окуучу үчүн кызыктуу болсо экен» деген арую тилек менен жүрөт. Сабакты кызыктуу өтүү, окуучунун көңүлүн бурдуруу – ар бир мугалимдин башкы максаты.

Сабак жөнүндө белгилүү педагог Ш.А. Амонашвили: «Жылмаят. Күлөт. Ойлойт. Абдан жылмаят. Баары эң жакшы «Саламатсыңбы, сабак! Сен кайдан төрөлүп, сен кайсы жерде жашайсың, Сабак? Класс бөлмөсүндө?

Бирок сен ал жерде жалгыз боло албайсың да, сен менсиз күн көрө албайсың да! Мен сени ойлономун, пландаштырам, өткөрөм! Мына көрдүңбү, сен менин башымда, жүрөгүмдө жашайсың», - деп жазган. Демек, кесиптеш, ар бир сабак сиздин баалуу табылгаңыз, сизсиз ал жаралбайт. Мына ошол башкы максатты жүзөгө ашырууга, окуучуну сабакка тартууга дидактикалык оюндардын жардамы тиери талашсыз. Учурда кайсы мугалимге методикалык жардам берүү үчүн кол созсок «дидактикалык оюн» же «муз жаргыч» үйрөтүүбүздү суранышат. **Оюн** – бул окуучунун ишмердүүлүгүн өнүктүрүүчү, активдештирүүчү каражат. Мыкты сабак жаратууну ойлогон мугалим сөзсүз бир оюн пайдаланууга аракет жасайт, ылайыктуусун издейт. Оюндун балдардын психикалык өнүгүүсүндөгү ролу чоң. Балдар оюндарын классификациялоо, оюн ишмердүүлүгүнүн артыкчылыктары жөнүндө бир нече окумуштуу-педагогдор өз ойлорун айтышкан. Фрадкин бири-бирин алмаштыра турган жана сапаттуу ар түрдүү балдар оюнунун **үч формасын** жазган: <u>предметтүү, сюжеттүү-элестелүүчү, сюжеттүү-ролдук.</u> Ал эми Д.Б. Элконин оюндун жаратылышын изилде, баланын ойлоосуна жана эске тутуусуна, жүрүм-турумун жөнгө салууда сюжеттүү-ролдук оюн эң чоң мааниге ээ экендигин аныктаган. Анын пикири боюнча оюндун курамында: сюжет, роль, аракет, элестетүү кырдаалы бөлүнүп турат. Бала элестетүү кырдаалына киргенде оюн узак жана эмоционалдуу болуп калат. Оюнду төмөндөгүдөй 2 түргө бөлүүгө болот:

1. Чыгармачылык – балдар өздөрү максатты аныктайт. Аларга сюжеттүү-ролдук, драматизация оюну жана конструктивдүү оюндар (куруу материалдар менен оюндар).

Сюжеттүү-ролдук оюндар – бул кимдир бирөөгө, бир нерсеге ойноо, же балдар адамдарды,

жаныбарларды көрсөтүшөт. Алардын эмоциясы кадимкидей. Оюн көпчүлүк учурда коллектив менен өткөрүлөт.

Драматизацияланган оюндарда балдар жомок темасын көрсөтүшөт. Балдар кандайдыр бир жаныбарларды окшоштуруп туурашат (мисалы, мышыкка же аюуга).

Курулуш оюнунда балдар чоңдордун ишине тартылуу менен уюшушат жана жакындашат.

2. Эрежеси менен оюндар – кыймылдуу жана дидактикалык. Биринчи баскычта эреже чыгат. Эрежелер бири-биринен, же чоңдордон өздөштүрүлөт. Кыймылдуу оюндар негизги кыймыл-аракеттерди өнүктүрөт. Бул жерде роль катышат. Алар кандайдыр бир акыл маселеге негизделген, дал анын чечилишинде оюндун маңызы бар. Көңүл, эс, ой жүгүртүүнү өнүктүрөт [4, 10-6-бб.].

Бардык оюндарды К.Грасс **эксперименталдык жана символдук** (өтө маанилүү) катары классификациялаган. Оюн – бул балдардын түрдүү ишмердүүлүктөрүн бардык көп түрдүүлүгүн белгилеген, жалпыланган түшүнүк, - деп П.П. Блонский эсептеген. Балдар психологу Стем бардык оюндарды **индивидуалдуу** жана **коллективдүү** деп бөлгөн. Ш. Бахтер бардык оюндарды функционалдуу, **фантазия оюндары жана сезимдерди алдоо оюндары, пассивдүү оюндар жана конструкциялоо оюндар, -** деп бөлгөн. Аларда белгиленген куракгагы балдар (же чоңдор) оюндун өзгөчөлүгүнө же максатына жараша ойношот. «Оюн жашка карата өзгөрөт», - деп белгилейт С. Миллер, Г.Крайг бардык оюндар төмөндөгүдөй бөлүнөт деп эсептейт:

- сенсордук оюндар;
- машакат оюндары;
- тил оюндары;
- роль оюндары;
- эрежелери менен оюндар.

Демек, ушул убакка чейин адистер оюнду түшүнүүдө бир жактуу пикирге келе албай жатышат. Оюнга берилген аныктамалар да ар түрдүү. Ошондуктан, мугалим дидактикалык оюнду сабак процессинде уюштурууда өзүнүн чыгармачылык даремети жараша кабылдаш керек. Эң негизгиси сабакты үзгүлтүккө учуратпаган, өтүлүп жаткан темага кыйыр түрдө болсо да байланышы бар дидактикалык оюндар тандалып алышы керек.

Сапаттуу сабак өтүүдө мугалим оюндарды кайсы учурда пайдалана тургандыгын пландап алышы керек. Ошондой оюндардын бир тобун төмөндө мисалга келтиребиз.

Оюндардын түрлөрү: 1. Түстөр. 2. Ким ылдамыраак? 3. Дубал. 4. Кагазга жазылган суроолор. 5. Түстөр.

Оюнчулар айлана формасында турушат. Алып баруучу буйрук берет: "Сары түстү кармагыла, бир, эки, үч!" катышуучулар мүмкүн болушунча тез арада жанындагы адамдардын сары түстөгү буюмун кармап калышат. Акыркы калган оюндан чыгат. Алып баруучу ошол эле буйругун башка түстүн атын атап берет. Эң акырына чейин жетишкен адам жеңүүчү болот.

Ким ылдамыраак? Катышуучулар топторго бөлүнөт. Ар бир топтун саны ондон ашык болуу зарыл. Командалар уюштуруучунун буйругу менен квадрат, үч бурчтук, айлана, ромб, кайсы бир тамга ж.б. формасында туруп калуулары керек.

Дубал. Уюштуруучу катышуучуларды дубалдын түбүнө абдан жакын барып, ошол жакты карап, колдорун эки ийиндин деңгээлинде көтөрүп турушун айтат. Анан:

1. Силерге бал муздак жагабы?
2. Ким жыланды жакшы көрөт?
3. Уктаганды жакшы көрөсүнбү?
4. Кино көрүүнү каалайсынбы?

Кимиңерге жакса эки колуңарды көтөргүлө, жакпаса бир колуңарды көтөргүлө.

Силер акылдуу адамсыңарбы? Баары кол көтөрөт. Акырында: "анда эмне үчүн пайдасыз эле дубалды тырмап жатасынар".

Кагазга жазылган суроолор. Катышуучулардын бардыгы кичинекей баракчага өздөрү жооп алгысы келген суроолорду жазышат. Бүткөн соң жазгандарын баш кийимдин, же башка бир идиштин ичине салып аралаштырышат да, кайрадан таркатылат. Кимдин колуна кандай суроо түшкөн болсо, ошого жооп беришет. Оюн кызыктуу болуш үчүн уюштуруучу алдын-ала суроолор тамаша формасында жазылуу керектигин айтып койсо болот. Мисалы: "Эки кочкордун башы бир казанда кайнабайт", - деп айтышат. Бирок мен кечээ эки кочкордун башын бир казанга салып кайнатып бышырбадымбы. Буга не дейсиң?

Адабияттар:

1. Момуналиев К. «100 оюн». - Ош, 2012.
2. Абдухамидова Б.А., Абдухамидова С.А. «Жылдын мыкты мугалимдери жана мыкты сабактар». - Бишкек, 2013.
3. Алдынкы тажрыйба – жалпыга. - Ош, 2000.
4. «Оюн ишмердүүлүгү жана социалдык көндүмдөр». - Бишкек, 2011.

Рецензент: к.филол.н. доцент Исабеков И.Н.