DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ КЫРГЫЗСТАНА, № 1, 2019

Байтикова Т.А., Ордобаева С.Р.

ИШКЕР ОЮНДАР АРКЫЛУУ СТУДЕНТТЕРДИН ТААНЫП БИЛҮҮ ИШМЕРДҮҮЛҮГҮН АКТИВДЕШТИРҮҮНҮН ПЕДАГОГИКАЛЫК ШАРТТАРЫ

Байтикова Т.А., Ордобаева С.Р.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ АКТИВИЗАЦИИПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ЧЕРЕЗ ДЕЛОВЫХ ИГР

T.A. Baytikova, S.R. Ordobaeva

PEDAGOGICAL CONDITIONS OF ACTIVIZATION OF STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY THROUGH BUSINESS GAMES THE AUTHORS

УДК: 378

Макалада жогорку окуу жайларында студенттердин келечекте педагогикалык ишмердүүлүгүндө ар кандай кырдаалдардан чыгуунун жолдору болгон компетенттүүлүгүн камсыздоо таануучулук ишмердүүлүгүнүн активдүүлүгүнөн көз каранды экендиги тууралуу сөз болот. Алардын таанып билүү ишмердүүлүгүн камсыздоочу ишкер оюндарды колдонуунун маанилүүлүгү негизги идея болуп саналат. Бүгүнкү күндө жаңылануу коому окутуу, тарбиялоо процессин субъекттин баалуулуктарына, керектөөлөрүнө жараша улам жаңылап турууну милдеттендирет. Учурга ылайык студенттерге билим жана тарбия берүү үчүн жалпы адамзаттын баалуулуктарына, гуманизацияга, инсанга багытталган мамилеге, субъекттин приоритетине таянган жаңы педагогикалык мүмкүнчүлүктөрдү табуу жолдору тууралуу да кеп козголот. Ошондой эле психологиялык мүнөздөгү ишкер оюндар студенттер үчүн конкреттүү педагогикалык кырдаалдарды эске алуу менен көптөгөн жаңы идеялардын, аларды ишке ашыруу жолдорунун иштелип чыгышы менен баалуу экендигин аныктоого аракеттер жасалмакчы.

***Негизги сөздөр:** таануучулук ишмердүүлүк, инновациялык технология, ишкер оюндар, глобализация, окутуу, тарбиялоо, өз алдынчалык, кызматташуу, кесипкөй пикирлешүү, керектөө.*

В данной статье идет речь о зависимости познавательной активности студентов вуза в будущей педагогической деятельности от компетентности т.е. пути решения из различных трудных ситуаций. Основной идеей является значение применения деловых игр для обеспечения познавательной деятельности. На сегодня, в период обновления общества требуется постоянного обновления процесс обучения и воспитания, ориентированные на потребности и ценности субъекта. Далее речь идет о том, что для обучения и воспитания студентов в соответствии с требованием общества, найти пути новых педагогических возможностей, опирающие на приоритета субъекта, личностно-ориентированного подхода, гуманизации, общечеловеческие ценности. А также мы старались определить ценности деловых игр психологического характера для студентов, учитывая различные педагогические ситуации, которые во время игры разрабатываются новые идеи и разработка их реализации.

***Ключевые слова:** познавательная деятельность, инновационная технология, деловые игры, глобализация, обучение, воспитание, самостоятельность, сотрудничество, профессиональное общение, потребность.*

This article deals with the dependence of the cognitive activity of university students in future pedagogical activity on competence, that is, the ways of solving them from various difficult situations. The main idea is the value of the application of business games to ensure cognitive activity. Today, during the period of renewal of society, I was puzzled to constantly update the process of training and education with focusing on the needs and values of the subject. In the future, there will be a speech for training and educating students in accordance with society, to find ways of new pedagogical opportunities based on the priority of the subject, the student-centered approach, humanization, values of humanity. We also tried to determine the values of psychological psychological games for students, taking into account the different pedagogical situations that new ideas are developed during the game, and the development of their implementation.

***Key words:** cognitive activity, innovative technology, business games, globalization, training, education, independence, cooperation, professional communication, need.*

DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

Билим берүүнүн мааниси жана ролу заманбап коомчулуктун ар тараптуу өнүгүшүнүн приоритети болуп саналат. Кайсы өлкөдө болбосун, билим берүү системасы коомдун маданий жана социалдык-экономикалык жактан өнүгүшү үчүн тапшырмаларды реализациялоого багытталат.

Учурда окуу процесси дайыма жаңыланып турууга муктаж, анткени приоритеттердин жана баалуулуктардын өзгөрүшү менен азыркы муун маалыматык цивилизацияга өтүү учуруна туш болдук.

Кыргызстанда жогорку окуу жайларында окуу ишмердүүлүгү студенттердин кызыгуусуна жана алардын жөндөмүнө ориентир алуу тууралуу КРнын «Билим берүү» жөнүндөгү мыйзамында жазылган [3]. Ошол себептүү көп кырдуу социомаданий кырдаалда студенттердин өзүн-өзү реализациялоосу үчүн чыгармачыл мүнөздөгү жагымдуу шарт түзүү, алардын келечекте дүйнөнү кабылдоосунда инсандык керектөөлөрүн калыптандыруу маселелерин чечүү учурда өтө актуалдуу.

XXI кылымда билим берүүнүн маңызы баланын эркин, чыгармачыл жөндөмү менен өзүн-өзү аныктоосуна барып такалат. Ошондуктан заманбап кырдаал ЖОЖдо окутуу системасынын стратегиясын жана тактикасын түп тамырынан бери өзгөртүүнү талап кылат. Кайсы билим берүү мекемесинин бүтүрүүчүсү болбосун, ал компетенттүү жана мобилдүү мүнөздөмөгө ээ болушу зарыл. Окутуунун ийгилиги кызыгууну, педагогикалык чыдамдуулукту, чыгармачыл ой жүгүртүүнү камсыздайт. Студенттин айлана-чөйрөнү таанууга болгон кызыгуусу өздүк эмгегинин жыйынтыгына болгон позитивдүү мамилесинен, өз алдынчалуулугунан, кесиптик өнүгүүсүнөн көз каранды. Адамдын жүрүм-турумун, анын руханий жана акыл чөйрөсүн, интеллектуалдык, моралдык-этикалык жана коммуникативдик сапаттарын аныктоо чыгармачыл инсандын өнүгүүсүн камсыздайт. Айлана-чөйрөнү таанууга болгон кызыгуусу анын инсанына чоң таасирин тийгизет. Ал эмоция, кунт коюу, эс тутум, ойлоо, эрк менен байланышып, адамдын руханий жактан өнүгүп, чыгармачылык менен өзүн реализациялоого шарт түзөт [1].

Студентти кызыктырып, даяр түрүндө билим берүү окутуунун максаты катарында кесипке карата багыттуулугунун өнүгүшүнүн негизи болуп келген. Алардын таануучулук ишмердүүлүгүн өнүктүрүү, билим алууга умтулуунун негизи болуп студенттердин кызыгуусу саналат. Окууга болгон кызыгуу проблемасына педагогикалык мамиле окуу ишмердүүлүгүнүн өнүгүү шартына, методдорго, ыкмаларга, каражаттарга байланыштуу болот. Биздин көз карашыбыз боюнча аталган проблеманы чечүүдө окуу, тарбиялоо процессине инновациялык технологияларды киргизүү зарылдыгы ишке ашып жаткан учур деп бегилөөгө болот. Алар ишмердүүлүктү активдештирүүгө, мотивдештирүүгө, студенттердин өз алдынчалуулугун, чыгармачыл ой-жүгүртүүсүн өнүктүрүүгө багытталат.

Бүгүнкү күндө заманбап билим берүү үчүн жалпы адамзаттын баалуулуктарына, гуманизацияга, инсанга багытталган мамилеге, субъекттин приоритетине таянган педагогикалык процессти бүтүн система катары жаңы педагогикалык мүмкүнчүлүктөрдү издөө мүнөздүү. Инновациялык билим берүү гана заманбап глобализациянын мыйзамдары менен жашаган, ар тараптуу өнүккөн, өз алдынчалуулукка ээ, өздүк билимин жетектей алган адамды тарбиялайт.

Мезгилдин талабына ылайык жогорку билим берүү базалык билим менен бирдикте инсанды жаңы профессионалдык билимге ээ кылып, анын бүтүндөй жашоосунда билимге умтулуу сезимин ойготот. Бул контекстте ЖОЖдо окуу-тарбиялоо процессине болгон мамиле өзгөрүп, жеке инсанга болгон мамиле жана анын ишмердүүлүгүн позитивдүү баалоого негизделиши шарт [5].

Бүгүнкү күндө педагог-дидакттар (Ахметжанова Г.В., Панфилова А.П) айрым бир окутуунун формалары жана методдорунан баш тартышып, окуу процессинде педагогикалык технологияларды бүтүндөй колдонууга көңүл бурушуп, аны эффективдүү жол катары баалашат. Бул кырдаалдын алдынкы позициясы болуп оюн технологиясын колдонуу саналып, ЖОЖдо окутуу-тарбиялоо процессин уюштуруп, башкаруу ишмердүүлүгүндө популярдуулукка ээ болууда [1,7].

Замандын талабына ылайык, ар бир адам турмуштук ар кандай кырдаалдардан чыгуунун

DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

жолдорун таба алуу мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү, компетенттүлүккө ээ болуу шарттары да жогорку окуу жайлардын окутуу, тарбиялоо процессинде иштелип чыгууда десек болот. Андыктан, студенттердин таануучулук ишмердүүлүгүн өнүктүрүү, кызыгуусун калыптандыруу үчүн алардын инсанын ар тараптуу үйрөнүү, ага тиешелүү каражаттарды анализдөө ар бир окутуучунун милдети деп билебиз. Студент окуу процессинде кызматташ субъект катары көрүнүшү шарт, ал окуу процессинде активдүү методдордун колдонулушунан көз каранды, алардын бири болуп ишкер оюндар саналат. Жогоруда аталган проблемаларды чечүүнүн, таанып-билүү ишмердүүлүгүн активдештирүүнүн, компетенттүүлүктү калыптандыруунун бирден-бир жолу болуп, окуу процессинде ишкер оюндарды колдонуу зарылдыгын баса белгилөөгө болот.

Ишкер оюндар XVII-XVIII кылымдардан бери белгилүү, ал учурда аскер же өндүрүш оюндары катары саналган. Алгач ишкер оюндар аскер шахматынан башталып, алар жаш аскер кызматкерлеринин көңүлүн буруууга, окутуу процессинде кыйынчылыктарды азайтууга колдонулган. «Ишкер оюн» термини 1957-жылы Саранак Лейкте семинарда биринчи аталган [3].

Рынок экономикасына өтүүдө ЖОЖдо окутуу процессинде адистерди даярдоодо оюндар аркылуу моделдештирүүнү кеңири колдонуу башталган. Ишкер оюндарды адистин реалдуу ишмердүүлүгүн моделдештирүү катары карашат. Ишкер оюндарга аныктама берсек, топтун жасалма шартта педагогикалык кырдаалды реалдуу түрдө имитациялоо көнүгүүсү, тактап айтканда, социалдык байланышка жана эмгек ишмердүүлүгүнө болгон даярдык методу, каражаты, ошондой эле окуу процессине болгон кызыгууну калыптандыруу жолу. Ишкер оюндар аркылуу студенттер келечектеги кесибине карата, балдар менен иштешүүдө билгичтик, ыкмаларга ээ болуп, өзүн окутуу-тарбиялоо процессинин катышуучусу катары сезүүсү пайда болот. Ишкер оюндун маңызын катышуучулардын чыгармачыл активдүүлүгүнүн натыйжасында проблеманы көтөрүп, аны чечүүнүн жолдорун, ыкмаларын издөө түзөт. Ишкер оюндардын окуу жана изилдөөчүлүк түрлөрү белгилүү, аларды ЖОЖдо педагогикалык процессте кеңири колдонууга болот. Окуу-ишкер оюндары алган теориялык билимдерди практика жүзүндө колдонууда ойнолот. Ал эми изилдөө-ишкер оюндары болсо гипотезаларды, жаңы принциптерди текшерүүдө, жаңы технологияларды киргизүүдө колдонулат [6].

Окумуштуулар белгилегендей, лекция окулууда берилген материалдын 20%ти өзөштүрүлөт, ал эми ишкер оюндар аркылуу лекцияда берилген материалдын 90%ти студенттер тарабынан (В.И. Рыбальский) өздөштүрүлөт. Жогорку окуу жайларда ишкер оюндарды кеңири колдонууда убакыт туура пайдаланылат. Изилдөөчү И.Грабская ишкер оюндардын төмөнкүдөй артыкчылыктарын белгилейт: оюндун максаты көпчүлүк учурда студенттердин практикалык керектөөлөрүнө жараша макулдашылат, окуу предметинин абстракттуу мүнөзү менен реалдуу кесиптик ишмердүүлүктүн мүнөзүнүн ортосундагы карама-каршылыкты жоёт. Бул метод көптөгөн проблемалардын чөйрөсүн бириктирип, алар тууралуу терең ойлонууга түрткү берет [3].

Оюн формасы ишмердүүлүк логикасына дал келип, социалдык өз ара иш-аракетте көрүнүп, кесипкөй пикирлешүүгө даярдайт. Оюн технологиясы студенттердин таануучулук ишмердүүлүккө болгон мотивациясын ойготот. Оюн компоненттери студенттердин кызыгуусун арттырат. Ишкер оюн кайтарым байланышка жык толот, кесиптик ишмердүүлүктүн установкалары калыптанып, стереотиптерди оңой жеңүүгө болот, студенттердин өзүн-өзү баалоосу корректировкаланат. Ар бир катышуучу алынган жыйынтык тууралуу ой жүгүртөт, алардын алдында имитациялык-практикалык тапшырма турганда окутуунун проблемалуулугун сезишет да, аудиторияда теориялык материалды толук өздөштүрүүгө болгон кызыгуу артат. Студенттер белгилүү бир педагогикалык кырдаалды моделдештирүү учурунда, ишкер оюн аудиторияны активдештирип, аң-сезимде чыңалуу абалы өкүм сүрүп, терең ойлонууга, алган билимди интеграциялоого, реалдуу иш-аракетке жакын изденүүчүлүк аракетти пайда кылат. Мындай негизде, ишкер оюндарды кеңири колдонууда окуу процессинде изденүүчүлүк мамиле басымдуулук кылуу менен логикалык ой жүгүртүүгө орун берилет. Ошентип, ишкер оюндардын не-

DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

гизинде турмуштук ролдорду аткарууга мүмкүнчүлүк түзүлүп, студенттер: экскурсовод, мугалим, судья, директор, окумуштуу ж.б. ордунда болушат. Студент менен окутуучунун ортосунда байланыш бекемдейт, ар бир катышуучунун чыгармачыл потенциалы ачылат, окууга болгон кызыгуу ойгонуп, таанучулук ишмердүүлүк активдешет. Өзгөчө студенттерде келечектеги кесибине болгон кызыгуу артат, проблемаларды көрүп, аларды чечүүнүн жолдорун издейт. Мындан тышкары практикалык сабакта студенттер өздөрүн ишенимдүү сезишет, окутуучунун эскертүүсүн жеңил кабыл алышат, өз пикирлерин эркин билдиришет.

Мисалы, педагогика сабагында ойнолуучу «Илимий-практикалык конференция» деп аталган ишкер оюнун алсак, эң алгач окутуучу тарабынан студенттерге программалар тууралуу элестөөлөрдү пайда кылуу үчүн өнүктүрүүчү окутуу тууралуу тереңдетилген билим берүү, аталган маселени караштыруу боюнча методикалык жана педагогикалык журналдардын ордун белгилөө сунушталат. Оюнду өткөрүүгө даярдануу этабы бир жуманы камтыйт. Даярдануу этабы бүткөндөн кийин практикалык сабакта группа 3 же 4 топко бөлүнүп, андан соң негизги этапка өтүшөт. Бардык командалар альтернативалык программа боюнча чыгып, билдирүү жасашат. Презентаторлор «Кыргызстанда башталгыч билим берүү системасы», «XXI кылымдын мугалими», «Педагогика», «Келечектеги адис» программалары боюнча сөз сүйлөп, даярдалган слайддар боюнча суроо-жооптор болуп, кызуу талкуу жүрөт. Айрым топтор программалардын мазмуну боюнча сценка уюштуруп, ролдоштуруп аудиторияга жеткириш да мүмкүн. Ар бир программа боюнча даярдалган материал кийин студенттик журналга жарыяланышы шарт. Жыйынтыктоочу этапта эксперттер жеңүүчүнү аныкташат. Мындай ишкер оюндар практикалык иштерде пайдалуу, бирок аны кошумча метод катары теориялык билим менен шайкеш келтирип гана колдонууга болот. Ишкер оюндарда катышуучулардын пикирлери бири-бирине дал келип, бирдей чечим кабыл алуу шарт эмес. Мындай психологиялык оюндар студенттер үчүн конкреттүү педагогикалык кырдаалдарды эске алуу менен көптөгөн идеялардын, аларды ишке ашыруу варианттарынын иштелип чыгышы менен баалуу. Бул оюндун негизги максаты болуп, студенттердин идеялары өзү менен гана калбастан, ал идеялардын келечекте ишке ашыруу планынын, жолдорунун иштелип чыгышы саналат. Кошумча белгилей кете турган учур, оюнду өткөрүүдө окутуучунун эреже боюнча туура багыты, оюн чөйрөсүн уюштурууга болгон талаптар жана окуу процессинин методикалык жактан камсыз болушу да маанилүү экендигин айрым окумуштуулар баса белгилешет [7], анткени оюнду бардык эрежеси менен өткөрүү жана андан эффективдүү натыйжа алуу да аталган учурлардан көз каранды десек жаңылышпайбыз.

Бүгүнкү күндө ишкер оюн окуу-таануучулук активдүүлүктүн формасы катары өнүгүүчү маанилүү потенциалга ээ. Ушундай шартта гана студенттин инсандыгын тарбиялоого болот жана алар келечекте кесиптик ишмердүүлүккө даяр болушуп, проблема чечүүдө конкреттүү чечим кабыл алышат деген ишенимдебиз. Ошону менен бирге, активдүү жаштар өлкөнүн тагдырына жеке идеялары менен аралашып, анын гүлдөп өнүгүшүнө салым кошору шексиз.

Адабияттар:

1. Ахметжанова Г.В. Непрерывное развитие педагогической функции личности. - М., 2015.
2. Ермолаева Ж.Е. Официально-деловой стиль речи: эффективная коммуникация. - М., 2014.
3. Деловые игры и методы активного обучения: Сб. науч. тр. /Челябинский госуд. техн. ун-т; Редколлегия: А.К. Тащев и др. - Челябинск: ЧГТУ, 1992. - Ч.2. - 1992. - 184 с.
4. Закон КР об образовании. Бишкек, от 30-апреля 2003. - №92. (в редакции Законов КР от 17-апреля 2015. №84).
5. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: Введение в активные методы обучения. Учебное пособие для учителей / Кавтарадзе Д.Н. - М.: Психолого-социальный институт, Флинта, 1998. - 192с.
6. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. Заведений / Хруцкий Е.А. - М.: Высшая школа, 1991. - 320 с.
7. Панфилова А.П. Активное обучение. Инновационные педагогические технологии. Учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования. - М.: Академия, 2012.

Рецензент: к.пед.н., доцент Курманалиева Ч.А.