DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ КЫРГЫЗСТАНА, № 4, 2023

Курманкулов Ш.Ж., Сыргабек кызы А., Боронбаева А.Э.

БАШТАЛГЫЧ КЛАССТАРДА ИННОВАЦИЯЛЫК ОЮН ЫКМАЛАРЫН КОЛДОНУУ ӨЗГӨЧӨЛҮКТӨРҮ

Курманкулов Ш.Ж., Сыргабек кызы А., Боронбаева А.Э.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ ИГРЫ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Sh. Kurmankulov, Syrgabek kyzy A., A. Boronbaeva

FEATURES OF USING INNOVATIVE GAME METHODS IN PRIMARY CLASSES

УДК: 372.853. (575.2) (043.3)

Педагогдордун оюн менен окутууга кызыгуусунун эмнеден келип чыккандыгы иликтенип, практикада дидактикалык оюндар мурда эле колдонулуп келгендиги жана бүгүн да колдонуу зарылдыгы маанисин жогото электигин ачып көрсөткөн. Мектептин негизги милдети – бул балдарды окутуу, тарбиялоо жана өнүктүрүү гана болбостон, бүгүнкү күнү жаңы муундагы билим берүү стандартынын талабына ылайык окуучуларды өз алдынча билим алууга үйрөтүү жана багыттоо функциясы кошулгандыгын айгинелеген. Оюнду ар бир коомдун маданий жетишкендиги, окутуунун жана тарбиялоонун салттуу методу жана балдарды зордук-зомбулуксуз окутуунун уникалдуу каражаты экендиги тастыкталган. Ошондой эле оюндар кандай маанилүү методикалык тапшырмаларды аткарууга көмөктөшөрүн, бала бакчадан жогорку окуу жайына чейин окутуунун оюн технологиясын колдонууга боло тургандыгын жана анын башталгыч билим берүү класстарындагы окуучуларга колдонуу өзгөчөлүктөрүн ачып көрсөткөн.

Негизги сөздөр: *активдүүлүк, инновация, окуу эмгеги, түшүндүрмө, чыгармачылык, кызыгуу, процесс, оюн, дидактикалык оюндар, ишмердүүлүк.*

Исследовано, чем обусловлен интерес учителей к обучению с помощью игр, и выявлено, что дидактические игры уже используются на практике и необходимость их использования сегодня не потеряла своей значимости. Основной задачей школы является не только обучение, воспитание и развитие детей, но и функция обучения и направления учащихся к самообразованию согласно требованиям стандарта образования нового поколения. Подтверждено, что игра является культурным достижением каждого общества, традиционным методом обучения и воспитания, уникальным средством ненасильственного воспитания детей. Также раскрыто, как игры помогают решать важные методические задачи, использование игровой технологии при обучении от детского сада до высшей школы и особенности ее применения учащимся в классах начального образования.

Ключевые слова: *деятельность, новаторство, воспитательная работа, объяснение, творчество, интерес, процесс, игра, дидактические игры, активность.*

It was investigated what caused the teachers' interest in teaching with games, and it was revealed that didactic games have already been used in practice and the need to use them today has not lost its significance. The main task of the school is not only education, upbringing and development of children, but also the function of teaching and directing students to self-education according to the requirements of the new generation education standard. It has been confirmed that the game is a cultural achievement of every society, a traditional method of teaching and upbringing, and a unique means of non-violent education of children. It also revealed how games help to perform important methodological tasks, the use of game technology for teaching from kindergarten to higher education, and its application features to students in primary education classes.

Key words*: activity, innovation, educational work, explanation, creativity, interest, process, game, didactic games, activity.*

Педагогдордун оюн менен окутууга кызыгуусу эмнеден келип чыкты? - деген суроосу биздин ар бирибизди ойлонтпой койбойт. Анткени оюн менен окутуунун заман талабына ылайык прогрессивдүү жактары бар экендигин айтууга болот. Бул, *биринчиден* окуучу менен мугалимдин ортосундагы жаңы социалдык мамиленин жаралышы менен байланыштуу экендигин белгилесек. *Экинчиден,* дидактикалык процесстеги маданий байланышты жогорулатуу керектүүлүгүнүн негизинде пайда болгон зарылдык. *Үчүнчүдөн*, бул окуучуларды бардык таанып-билүү предметтерди окууга болгон кызыгуусуна түрткү болуусунун куралы катары кызмат кылгандыгында. Окуу процессинде оюн кырдаалын түзүү менен окуучуларды окуу предметтерине болгон кызыгууну арттырууга таянган ыкмалар дидактикалык оюн методдору катары кеңири жайылган ыкмалардын бири болуп саналат.

Мектеп практикасында дидактикалык оюндар мурда эле колдонулуп келген [1-3], жана бүгүн да колдонуу зарылдыгы маанисин жогото элек. Анткени, мектептин негизги милдети – бул балдарды окутуу, тарбиялоо жана өнүктүрүү болгон болсо, бүгүнкү күнү жаңы муундагы билим берүү стандартынын талабына ылайык окуучуларды өз алдынча билим алууга үйрөтүү жана багыттоо функциясы кошулгандыгын белгилөөгө болот. Ал эми дидактикалык оюндар мына дал ушуларды аткарууга мүмкүндүк берет жана көмөктөшөт.

Окуучулардын окуу ишмердүүлүккө ээ болушу алардын өнүгүүсү менен тыгыз жана бекем байланышта болот. Ал эми өнүгүүсү окуучулардын активдүүлүгүн көрсөткөндө жана өз алдынча иш-аракетинде гана көрүнөт. Мындан биз өнүктүрүү милдети менен өз алдынча билим алууга үйрөтүү милдети органикалык ажырагыз байланышта экендигин белгилөөгө болот.

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

Практика көрсөткөндөй, айрым мектеп мугалимдери оюндарды көбүнчө сабактын көңүл ачуучу учурунда окуучулардын чарчап-чаалыгуусун кетирүү үчүн, аларды эс алуу үчүн гана колдонуп жүрүшөт. Бирок анын ошол эле учурда, чоң билим берүү мүмкүнчүлүгү да бар экендигине көп маани беришбей жатышат. Бул бизди дагы бир жолу ушул көйгөйдүн айрым аспектилерине токтолууга түрткү берди.

Чындыгында оюн коомдук мүнөзгө ээ, адамдын бир керектөөсүн токтоосуз каныктырат жана чоңдордун дүйнөсүн чагылдырып турат деп айтууга болот. Оюнду «коомдук мамилелердин арифметикасы» - деп атап, Д. Эльконин ойноону белгилүү бир этапта пайда болгон иш-аракет катары, психикалык функциялардын өнүгүшүнүн алдыңкы формаларынын бири жана балдардын чоңдор дүйнөсүн таанып билүү методдору катары чечмелейт [4].

Оюн – бул эмоционалдык жана акыл-эс күчүн талап кылган атайын уюштурулган иш-аракет. Оюн ар дайым чечим кабыл алууну камтыйт - кандай иш-аракет кылуу керек, эмне айтуу керек, кантип жеңиш керек? - деген маселелерди чечүүнүн механизми. Ушул маселелерди чечүүгө умтулууда кандай статустагы адам болбосун, чоң адам болобу, кичине адам болобу б.а. окуучу болобу, студент болобу, коомдун кандай инсаны болбосун анын акыл-эс ишмердүүлүгүн курчутуп туруучу каражат.

Оюнду – ар бир коомдун маданий жетишкендиги катары деле белгилөөгө болот. Ал ар бир коом менен бирге жашап келет. Ошондой эле ар бир адамдын жашоосу оюн менен коштолот. *Оюн* – бул окутуунун жана тарбиялоонун салттуу методу катары таанылган метод. Бул балдарды зордук-зомбулуксуз окутуунун уникалдуу каражаты. Оюн баланын табигый муктаждыктарын жана каалоолорун канааттандырат, демек, анын жардамы менен ал ырахаттануу менен үйрөнөт. Көптөгөн алдыңкы ишмер, инновациялык жолду тандаган мугалимдер оюнду окутуунун каражаты катары оюндун чоң потенциалын белгилешет [5, 6].

Азыркы мезгилде оюн көз карандысыз иш-аракет гана эмес, коомдук турмуштун дээрлик бардык чөйрөлөрүндө: экономика, саясат, менеджмент, илим жана, албетте, билим берүү жаатында анын универсалдуу куралына айланып баратат. Оюндар маанилүү методикалык тапшырмаларды аткарууга көмөктөшөт. Аларга төмөнкүлөр кирет:

- балдардын оозеки баарлашууга психологиялык даярдыгын түзүү;
- көп жолу кайталоого же тилдик материалга болгон табигый муктаждыкты камсыз кылуу;
- окуучуларды өз оюн талдап айта алууга үйрөтүү, бул жалпысынан сүйлөөнүн кырдаалдык стихиясына даярдык.

Окутуунун оюн технологиясын окутуунун бардык тепкичтеринде колдонууга болот б.а. бала бакчадан жогорку окуу жайына чейин. Биз бул макалада оюндун жалпы маани-маңызына токтолуу менен анын башталгыч билим берүү класстарындагы окуучуларга колдонуу өзгөчөлүктөрүнө көңүл бурууну жана маани берүүнү максат кылдык.

Кенже окуучуларга колдонуучу дидактикалык оюндар булар мектепке *жаңы барган окуучулардын* окууга болгон туруктуу кызыгуусун калыптандыруу үчүн жана алардын окуу ишине *адаптация б*олуп жаткан учурундагы чыңалууну жок кылуу максатында колдонулганын оюн ыкмаларын колдонуунун бир өзгөчө көрүнүшү катары айтууга болот.

Ошондой эле баштапкы класстын окуучулары көбүнчө көрсөтмөлүүлүк образда ойлонушат. Ошондуктан дидактикалык оюндардын көрсөтмөлүү болгону жакшы. Оюн кызыктуу жана кызыктырарлык болуусу керек, эч качан жаш окуучуларды талап кылуу, буйрук берүү же кыстоо жолу менен ойнотпоо керек. Мындай учурда оюндун таасири же натыйжасы окуучуларга билим берүү багытында дагы өнүктүрүү багытында дагы жыйынтыксыз болуп калат. Баштапкы класста оюн ыкмаларын колдонуп жатканда окуучуларга кеңири өз алдынчалыкты берүүгө болот, бирок өтө чоң жоопкерчиликти таңууга болбойт. Жаш окуучулардын оюндун эрежесин так сактаганы жана топтогу башка окуучулардын алдындагы жоопкерчилигин сезишсе ошол эле жетиштүү болот [7].

Баштапкы класстын окуучуларына дидактикалык оюндарды колдонууда дагы бир өзгөчөлүк бар. Ал кыска убакытка эле эсеп кылынат (10-20 минут). Мындагы маанилүү нерсе, бул убакытта окуучулардын аң-сезиминин активдүүлүгү төмөндөбөгөнүнө жана коюлган маселенин кызыктуулугу жоголбогонуна көңүл буруу керек. Кичи топтогу маселени чечүүдө кээ бир окуучулар активдүү болуп, кээ бир окуучу ишсиз калганы жакшы эмес. Антпесе пассивдүү күтүүдөн окуучуларда алсыроо, чарчоо же зеригүү пайда болушу мүмкүн.

Оюн менен окутуунун баштапкы билим берүүчү класстарда колдонуунун негизги *мааниси* төмөнкүдөй болушу мүмкүн:

– Баштапкы класстарда окуучулардын таанып-билүү кызыкчылыгын бир кыйла жогорулатат.

– Ар бир оюн сабагы ачык-айкын, өзгөчө, эмоцияга бай болуп турат.

– Кенже окуучулардын акыл эмгегинин чыңалуусунун (энергетикасынын) кубанычын сезет, интеллектик кыйынчылыкты оңой басып өтөт.

– Кенже окуучулардын таанып-билүү иш-аракетин активдештирет.

– Кенже окуучулардын сабакка эркин көңүл буруусун шарттап, окуу ишке жөндөмдүүлүгүн арттырып окууга карата оң натыйжалуу мотивация бере алат.

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

Оюн менен окутуу технологиясын баштапкы класстын окуучуларына колдонуудагы айрым мүчүлүштөр төмөнкүлөр болушу мүмкүн:

– Оюндун проблемасын жана уюштуруусун предметтин мазмунуна байланыштыруу.

– Оюн менен окутууга даярдануу аны өткөрүүгө караганда көп убакыт талап кылынышы.

– Окуучулар оюн менен алаксып кетип, аткарылган иш-аракеттин билим берүү мазмунунан сыртта болуп калуу мүмкүнчүлүгү.

– Бардык мазмундагы материалга оюн менен окутуу технологиясын колдонуу мүмкүн эместиги.

– Окуучулардын ар биринин иш-аракетине баа берүү татаалдыгы.

Башталгыч класстарда инновациялык оюн ыкмаларын колдонуунун өзгөчөлүгүнө практикалык изденүү жүргүзүү үчүн Талас райондук жана шаардык мектептеринин башталгыч класстарынын мугалимдерине анкеталык сурамжылоо жүргүздүк. Сурамжылоого катышкан мугалимдеринин эмгек стажы боюнча бөлүнүшү 1-таблицада берилди. Таблицадан көрүнгөндөй башталгыч класстарда сабак берген мугалимдерде 8 пайызды жаш мугалимдер, 38 пайызды 4-10 жыл стажы бар мугалимдер түзүштү. Ал эми 20 жылдан ашык стажы бар мугалимдер 34 пайызды түзүштү.

1-таблица

Сурамжылоого катышкан мугалимдердин эмгек стажы боюнча бөлүнүшү

Эмгек стажы	3 жылга чейин	4-10 жыл	10-20 жыл	20 дан көп	Бардыгы
Мугалимдердин саны	4	19	10	17	50
Проценттик катышы	8	38	20	34	100

Мугалимдерге жооптору менен бирге (берилген жооптору таблицада жазылды) төмөнкүдөй ***4 суроо*** берилди:

1. Кайсы класста оюн ыкмаларын колдонуу натыйжалуу болот деп ойлойсуз?

2. Оюн ыкмаларын салттуу окутуу ыкмаларына айкалыштырып колдонууга болобу?

3. Оюн менен окутууну колдонуп жатсаңыз же колдонууга камданып жүрсөңүз эмнеден кыйынчылык жаралууда (*себеп катары жооптун бир нечесин белгилесеңиз болот)?*

4. Сиздин оюңузча кандай оюн ыкмаларын колдонгондо баштапкы класстын окуучуларынын активдүүлүгүнө жакшы *таасир* берет деп ойлойсуз?

Сурамжылоого катышкан мугалимдердин биринчи суроого берген жооптору 2-таблицада берилди. Сурамжылоого катышкан мугалимдердин 70 пайызы бардык баштапкы класстарда оюн ыкмаларын колдонуу натыйжалуу болоорун билдиришкен. Ал эми мугалимдердин 18 пайызы оюн ыкмаларын окуучулар мектепке жаңы барган, биринчи класстын окуучулары үчүн натыйжалуу болоорун айтышкан. Экинчи, үчүнчү жана төртүнчү класстарда колдонуу натыйдалуу болот деген мугалимдердин саны бирдей болуп, алар 6 пайыздан түзүштү. Бул жооптордун негизинде оюн ыкмаларын дээрлик баштапкы класстын бардыгында колдонуу натыйжалуу болот экен деген жыйынтыкка келсек болот.

2-таблица

Класс боюнча оюн ыкмаларын колдонуу натыйжалуулу

Класстарда	1-класста	2-3-класста	4-класста	Бардык класста	Жалпысы
Мугалимдердин саны	9	3	3	35	50
Проценттик катышы	18	6	6	70	100

Сурамжылоого катышкан мугалимдердин экинчи суроого берген жооптору 3-таблицада берилди. Мугалимдердин 90 пайызы оюн ыкмаларын салттуу ыкмалар менен айкалыштырууга болоорун тайманбай эле тастыкташты. Ал эми айта албайм же колдонгон жокмун деген мугалимдер же стажы жок же 20 жылдан ашык стажы бар консерватор мугалимдер экени белгилүү болду.

3-таблица

Оюн ыкмаларынын салттуу ыкмаларга айкалышуусу.

Жооптору	Болбойт	Болот	Айта албайм	Колдонгон жокмун	Жалпысы
Мугалимдердин саны	0	45	3	2	50
Проценттик катышы	0	90	6	4	100

Сурамжылоого катышкан мугалимдердин үчүнчү суроого берген жооптору 4-таблицада берилди. Бул суроодо эгер оюн менен окутууну колдонуп жатсаңыз же колдонууга камданып жүрсөңүз эмнеден кыйынчылык жаралып жатканын билүү максат кылынган эле. Себеп катары жооптун бир нечесин белгилесеңиз болот деген шарт дагы айтылган. Бирок ага карабастан мугалимдердин 20 дан ашыгы гана 2 же андан көп себептик жоопту белгилещкен калгандары бирден гана жоопторду белгилешкен. Булардын берген жооптору реалдуу шартка туура келип жатат. Мында мугалимдердин берген жоопторунун

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

45 пайызы чындыгында оюн ыкмаларын колдонуу үчүн мектептерде көрсөтмө куралдар мектепте жок же жетиштүү эмес экендигин жана аларды сатып алып даярдоого каржы каражаттары жетишсиз экендигин билдиришкен. Андан кийинки орунда, чындыгында оюн ыкмаларын колдонуу салттуу окутууга караганда бир топ машакаттуу экенин жана аны колдонууда негизги тоскоолдук жаратуучу негизги себептин бири болуп оюн ыкмаларын колдонууга сабак убактысы жетишпегендигин белгилешкен мугалимдер 27 пайызды түзүштү. Андан кийики дагы реалдуу себептердин бири болуп оюн менен окутуу ыкмалары жөнүндө методикалык көрсөтмөлөр жок же жетишсиз экендигин белгилеген мугалимдер 19 пайызды түзүштү. Мына ушул негизги үч фактор бүгүнкү күндө баштапкы класстарда инновациялык оюн ыкмаларын кеңири колдонууга тоскоолдук жаратуучу себептер экендигин так эле айтып белгилөөгө болот. Ал эми оюн ыкмаларын сабактагы окуу предметинин материалына дал келтирүү кыйынчылыкты жаратат деген мугалимдер 9,0 пайызды түзүштү. Булардын проблемасын чечүү эң эле оңой, буларды билимин жогорулатуучу курстарга жибергенде алар бул кемчиликтерин жоюга толук мүмкүнчүлүк ала алышат. Ал эми жогорудагы айтылгандардан башка себеп болсо кошуп жазыңыз деген жооп графасына бир дагы мугалим өз оюн жазган жок. Демек, мугалимдер бул проблеманын үстүндө мурда ойлонушкан эмес же ушул айтылган себептер жетиштүү экен деген жыйынтыкка келүүгө болот.

Сурамжылоого катышкан мугалимдердин төртүнчү суроого берген жооптору 5-таблицада берилди. Оюн ыкмаларынын окуучулардын активдүүлүгүнө таасир берүүсү боюнча бөлүштүргөндө негизги орунду өнүктүрүүчү дидактикалык оюндар ээлеп алар 56 пайызды түздү.

4-таблица

Оюн менен окутууну колдонуудагы кыйынчылык жаратуучу себептер

№	Кыйынчылык жаратуусу себептин жооптору	Мугалимдердин саны	Пайызы
1.	Көрсөтмө куралдар көп колдонулат, алар мектепте жок, аларды даярдоого менин каржым жетишсиз.	35	45,0
2.	Оюн ыкмаларын колдонууга сабак убактысы жетишпейт.	21	27,0
3.	Оюн менен окутуу ыкмалары жөнүндө методикалык көрсөтмөлөр жок.	15	19,0
4.	Оюн ыкмаларын сабактагы окуу предметинин материалына дал келтирүү кыйынчылыкты жаратат.	7	9,0
5.	Жогорудагы айтылгандардан башка себеп болсо кошуп жазыңыз.	0	0
	Бардык жооптор саны	**78**	**100**

Сурамжылоого катышкан мугалимдердин төртүнчү суроого берген жооптору 5-таблицада берилди. Оюн ыкмаларынын окуучулардын активдүүлүгүнө таасир берүүсү боюнча бөлүштүргөндө негизги орунду өнүктүрүүчү дидактикалык оюндар ээлеп алар 56 пайызды түздү.

Экинчи орунду мугалимдер мурдатан эле колдонууга үйрөнүп калышкан башкалар менен атаандашып жарыштыруучу ар түрдүү оюндар ээледи. Ал эми кыймылдүү оюндар окуучулардын чарчаганын кетирип, эс алууга мүмкүнчүлүк түзгөнү болбосо, окуучулардын активдүүлүгүн жогорулатууга салымы жокко эсе деп белгилөөгө болот.

5-таблица

Оюн ыкмаларынын окуучулардын активдүүлүгүнө таасир берүүсү

№	Колдонулуучу оюндардын түрлөрү	Мугалимдердин саны	Пайызы
1.	Өнүктүрүүчү дидактикалык оюндар.	28	56,0
2.	Жөн эле ойлонтуучу, ойго чөмүлткөн оюндар.	2	4,0
3.	Кыймылдуу спорттук оюндар.	4	8,0
4.	Башкалар менен атаандашып жарыштыруучу ар түрдүү оюндар.	16	32,0
	Жооп жазган мугалимдердин саны	50	100

Адабияттар:

1. Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах / Е.Н. Кушнерук. - Минск, 1987. - 189с.
2. Попова В.И. Игра помогает учиться. [Текст]. / В.И. Попова // Начальная школа. - №2. -1987. - С. 67-72.
3. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики [Текст]. / В.Г. Коваленко. – М.: Просвещение, 1990. - 186с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст]. / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1978. - С. 267.
5. Мадмуратова З.Г. Жаңы технологияларды учурдун талабына ылайык сабакта колдонуунун жолдору [Текст]. / З.Г. Мадмуратова. / Известия вузов Кыргызстана, №10. - 2019. - С. 117-121.
6. Курманкулов Ш.Ж. Айрым инновациялык ыкмаларды салттуу окутууга айкалыштыруу ыңгайы [Текст]. / Ш.Ж. Курманкулов, Ү.А.Маматова. / Наука и новые технологии и инновации Кыргызстана. № 2. - 2021. - С. 229-233.
7. Бочек Е.А. Игра-соревнование “Если вместе, если дружно” [Текст] / Е.А. Бочек // Начальная школа, 1999, №1. - С. 87-93.