DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ КЫРГЫЗСТАНА, № 4, 2023

Курманкулов Ш.Ж., Турдугулова М.И., Сыргабек кызы А.

ОЮН МЕНЕН ОКУТУУ ӨҢҮТҮ ЖАНА АНЫН КӨЙГӨЙЛӨРҮ

Курманкулов Ш.Ж., Турдугулова М.И., Сыргабек кызы А.

ОБУЧЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ИГР И ЕЕ ПРОБЛЕМЫ

Sh. Kurmankulov, M. Turdugulova, Syrgabek kyzy A.

TEACHING WITH GAMES AND ITS PROBLEMS

УДК: 372.853. (575.2) (043.3)

Окуучулардын активдүүлүк принцибинин окуу процессиндеги ордунун маанилүүлүгүн билгизген иш-чаралар жөнүндө баяндалган. Окутуунун оюн технологиясы окуучулардын окуу иш-аракетин активдештирүү менен алардын таанып-билүү кызыкчылыгынын жогорулашына түрткү берүүчү жолдордун бири экендигин белгилеген. Оюн бир багыттуу мүнөздө каралбаган, ал көп кырдуу түшүнүк экен-диги белгиленип, алардын бири катарында окуучулардын керектүү маалыматтарды иргеп талдап алууга өздүк баа берүүсүн өстүрүүгө карата актуалдуу милдеттердин пайда болуп жаткандыгы иликтенген. Ошондой эле, оюн ыкмаларынын колдонулушу окуучулардын окууга болгон мотивация проблемасын чечүүгө болгон мүмкүнчүлүгү көрсөтүлгөн. Окутуунун оюн технологиясынын мазмундук маңызы иликтенип, дидактикалык оюн ыкмаларын колдонуу үч учурда өзүнүн ыңгайлуулугун, ыктуулугун жана натыйжалуулугун толук актай ала тургандыгы аныкталган. Макаланын аягында оюн ыкмаларын колдонуунун позитивдүүлүгү, артыкчылыгы жана көйгөйү эмнелер экендигин баяндаган.

Негизги сөздөр: *активдүүлүк, принцип, салттуу окутуу, инновация, чыгармачылык, мотивация, иш-чара, көп кырдуулук, көңүл буруу, өнүктүрүү.*

Было описано о мероприятиях, которые сообщили о важности принципа активности учащихся в процессе обучения. Было отмечено, что игровая технология обучения является одним из способов стимулирования повышения познавательного интереса учащихся за счет активизации учебной деятельности учащихся. Было расследовано, что игра не рассматривается как односторонняя игра, это многогранное понятие, и среди них появление актуальных задач, связанных с развитием самооценки учащихся по сортировке и анализу необходимой информации. Также показана возможность использования игровых методов для решения проблемы мотивации учащихся к учебе. Исследована содержательная сущность образовательной игровой технологии и определено, что использование дидактических игровых методов может полностью оправдать ее удобство, эффективность и результативность в трех случаях. В конце статьи подтверждается, в чем позитивность, преимущества и проблемы использования игровых методов.

Ключевые слова: *деятельность, принцип, традиционное обучение, новаторство, творчество, мотивация, активность, многогранность, внимание, развитие.*

It was described about the activities that informed the importance of the principle of student activity in the learning process. It was noted that the game technology of education is one of the ways to stimulate the increase of the students' cognitive interest by activating the learning activity of the students. It was researched that the game is not a one-way concept, it is a multifaceted concept, and one of them was the emergence of actual tasks related to the development of self-assessment of students to sort and analyze the necessary information. Also, the possibility of using game methods to solve the problem of students' motivation to study is shown. The content essence of educational game technology was investigated, and it was determined that the use of didactic game methods can fully justify its convenience, efficiency and effectiveness in three cases. At the end of the article, it is confirmed what are the positivity, advantages, and problems of using game methods.

Key words: *activity, principle, traditional teaching, innovation, creativity, motivation, activity, versatility, attention, development*

Азыркы учурдагы билим берүүдө окуучулардын предметке болгон кызыгуусун жана чыгармачылык активдүүлүгүн өстүрүүгө айрыкча көп көңүл бурулууда. Аны аныктоого карата ар кандай конкурстар, чемпионаттар жана олимпиадалар уюштурулуп өткөрүлүүдө. Мындай иш-чаралар окуучулардын активдүүлүк принцибинин окуу процессиндеги ордунун маанилүүлүгүн билгизет. Салттуу окутууда деле ушундай болуп келген, бүгүнкү күнү дагы бул актуалдуу маселе, келечекте дагы актуалдуулугун жоготпойт.

Активдүүлүк принцибин колдонууга карата иш-аракеттер жогорку деңгээлдеги мотивация, билимди, билгичтикти өздөштүрүү керек экендигин түшүнүү жана билим алуу натыйжалуулугу менен байланыштуу болууга тийиш. Анткени окуучулардын активдүүлүгү жок жерден эле жарала калбайт, ал максаттуу педагогикалык башкаруунун негизинде, педагогикалык чөйрөнүн таасиринде пайда болот б.а. педагогикалык билим берүү технологиясын эффективдүү колдонуунун, анын ичинде оюн технологиясын колдонуунун негизинде жаралышы мүмкүн. Окутуунун оюн технологиясы окуучулардын окуу иш-аракетин активдештирүү менен алардын таанып-билүү кызыкчылыгынын жогорулашына түрткү берет деген көз караш бүгүн бекемделип баратат.

Философиялык көз караш менен караганда оюн – бул коом тарабынан балалык өнүгүүнү башкаруу үчүн түзгөн же иштелип чыккан балалык жашоонун өзгөчө формасы болуп саналат. Бул багыттан алып караганда аны өзгөчө педагогикалык чыгармачылык деп санасак дагы болот. Оюнду бир багыттуу мүнөздө караганга болбойт, ал *көп кырдуу түшүнүк* болуп саналат. Оюн баланын окуу мотивине гана таасир этпестен, ал баланын психологиялык процессине таасир этиши мүмкүн экени айтылып жүргөн белгилүү көрүнүш [1,2]. Бала мектепке жаңы барган куракта

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

окуу – бул бала үчүн көндүм болгон нерсе эмес, ал бала үчүн жаңы кубулуш болуп саналат. Ошондуктан окуучунун мектеп турмушу менен таанышууда оюн процесси анын сыртки билим дүйнөсү менен баланын психикасынын ортосундагы тоскоолдукту жоюп салууга мүмкүндүк берет. *Оюн* – бул баланы нравалык жактан жана акыл-эске тарбиялоочу негизги каражаттардын бири болуп саналат. Оюндун таасири менен бала мектепке көнүгүүдөгү кыйынчылыкты, кайгырууну жок кылып жеңе алганга таасир этет. Белгилүү педагог В.Сухомлинский оюнду баланы курчап турган тышкы дүйнөнү элестетүүчү нерселерди алып келип берүүчү «жарык терезе» катары караган [3]. Оюн бала үчүн кандай мааниге ээ болот? - деген суроого мындай айтууга болот. Оюн процессине катышып жатып, балада төмөнкүдөй өнөкөт, адат калыптана баштайт, ойду бир жерге топтоо, өз алдынча ойлонуу, көңүл бурууну өнүктүрүү жана билим алууга умтулуу ж.б. Бала оюнга кызыгып жатып, өзү кантип окуганга киришип кеткенин байкабай калат. Таанып-билүүгө катышат, жаңы нерселерди жаттап алат, белгисиз кырдаалга ориентация алат, элестөө пайда болот жана түшүнүк куржунун толтурат жана фантазиясын өнүктүрөт.

Оюндун көп кырдуулугу боюнча Г.Щедровский төмөнкүлөрдү белгилеген [4]:

- баланын аны курчап турган айлана-чөйрөгө болгон мамилеси;
- баланын жазылып-жайылуучу, өзгөрүүчү өзгөчө субъективдүү иш аракети;
- балага социалдык тапшырма катары берилген жана өздөштүрүлгөн иш аракеттин түрү;
- баланын психикасын өнүктүрүүгө жана ар кандай маалыматты өздөштүрүүгө түрткү берүүчү иш аракет;
- бардык балалык жашоону уюштуруучу социалдык-педагогикалык форма.

Оюндун көп кырдуулугун дагы башка жактан, башкача айтканда бүгүнкү кырдаалдан издеп көрөлү. Дүйнө жүзүндө анын ичинде Кыргыз Республикасында дагы предметтик маалыматтык чөйрө ченемсиз кеңейүүдө. Телеберүүлөр, видеоматериалдар, радио, компьютердик уюлдар акыркы убакта окуучуларга аябагандай маалыматтардын көлөмүн жүктөөдө. Бул, окуучулардын алдында алардын арасындагы керектүү маалыматтарды иргеп талдап алууга, өздүк баа берүүсүн өстүрүүгө карата актуалдуу милдеттерди пайда кылат жана жаратат. Буга окшогон милдеттерди аткаруу билгичтигин өнүктүрүүчү формасынын бири болуп дидактикалык оюндар саналат. Аны менен бирге эле дидактикалык оюндар окуучулардын сабак учурунда жана андан сырткары убакта алган билимдерин практикада колдоно билүү жөндөмдүүлүгүн өстүрүүсү мүмкүн.

Оюн аркылуу окутуу мугалимдерге окуу материалын окуучуларга ыңгайлуу түрдө бергендей иш-аракет эмес, ал тескерсинче окуучулардын ыңгайлуу жана табигый түрдө кабыл алуусуна багытталган иш-аракет болушу керек деген пикирдебиз.

Оюн менен окутуунун максаты- бул окуучунун окуганга, китепке, илимге, таанып-билүү иш-аракетине болгон *кызыгуусун ойготуу* болуп саналат. Эгер биз оюн кутучасына билим мазмунун жайгаштырсак, анда педагогиканын түйүнү болгон, окуу иш-аракетинин *мотивация проблемасын* чечүүгө мүмкүнчүлүк ачкан болобуз.

Окутуунун оюн технологиясынын мазмундук маңызы боюнча төмөнкү компоненттерден турушу белгилүү [5]. Алар:

- мотивациялык;
- максаттуулук багыттагы;
- мазмундуу-операциялык;
- эркиндүүлүк баалуулугу;
- баалоочулук.

Эгер ушундай түрүндө берсек мектеп мугалимдери бул маңызды жакшы түшүнбөй калышы мүмкүн. Аларды жөнөкөй түрдө чечмелеп берели.

Мотивациялык багыттагы мазмундук маңыз дегенде, мында окуучу балдарды сабакта кызыктырып оюн ишмердүүлүгүнө катыштыруу аркылуу алардын кийинки жетилүү курагында болуучу өзүнө ишенүү, туруктуу өнүгүү, жеңишке умтулуу сыяктуу мотивациялык сапаттарды калыптандырууга түрткү берүүчү иш-аракеттердин камтылышын түшүнүү максатка ылайыктуу.

Максаттуулук маңыздагы *багытты* караганда оюн мазмунун туура тандоо проблемасы айтылат. Оюн мазмуну дайыма бир топ окуу маселелерин камтыйт. Оюн мазмунун тандоодо төмөнкүлөрдү эске алган максатка ылайыктуу экенин белгилөөгө болот. Алар:

- окуучулардын таанып-билүү кызыкчылыгын;
- окуучуларды кызыгууга чакыруучулукту;
- ар бир окуучунун жөндөмдүүлүгүн көрсөтүүчүлүктү;
- билим изденүүгө болгон өз алдынчалуулукту;
- билгичтикти жана көндүмдү өнүктүрүүчүлүктү;
- оюндагы тапшырмалардын татаалдык деңгээлин эсепке алууну.

Оюндун *мазмундуу-операциялык* багытын караганда окуучулардын билим берүү процессинде белгилүү түзүлгөн системада илимий билим, билгичтик жана көндүм гана албастан өздүк таанып-билүү жөндөмүн жана чыгармачылык иш-аракеттик күчүн өстүрүүгө багытталган мазмундук маалыматтарды камтуусу зарыл.

Эркиндүүлүк баалуулугун караганда ал окуучуларга эркин болууга, алардын демилгечил болууга жана өз алдынчалуулугун өстүрүүгө багытталышы

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

зарыл маселе болуп саналат.

Окутуунун оюн технологиясынын *баалоочулук* мазмундук маңызын караганда оюнга катышкан ар бир окуучунун иш-аракети бааланбай калбоо керек дегенди билдирет. Сабакта дидактикалык оюндарда колдонууда окуучулардын жетишкендигин белгилеп, атап туруу жана оюнда жаңы билимдерге ээ болуусун, билгичтигин жана көндүмүнө түрткү баа берүүнү унутпоо керектигин белгилейт.

Дидактикалык оюн ыкмаларын колдонуу үч учурда өзүнүн ыңгайлуулугун, ыктуулугун жана натыйжалуулугун толук актай алат десек болот. Эгерде, дидиктикалык оюн сабактын темасына байланыштуу болсо, оюн окуу материалы менен органикалык түрдө айкалышса жана оюн сабактын дидактикалык максатына дал келсе.

Негизинен дидактиккалык оюндарды сабактын бардык этаптарында б.а. сабакты бышыктоодо, кайталоодо, текшерүүдө жана жаңы материалды түшүндүрүүдө колдонсо болот [6]. Бирок практикада негизинен сабакты бышыктоодо жана кайталоодо колдонулуп, ал эми жаңы теманы түшүндүрүүдө сейрек колдонулуп жатканын белгилөөгө болот.

Жалпылап айтканда мотивация проблемасын чечүүгө мүмкүнчүлүк берүүчү оюн менен окутуу технологиясын колдонуунун төмөнкүдөй *позитивдүү* жактары бар экенин айтууга болот. Алар төмөнкүлөр:

– Оюн технологиясы окуучулардын кызыгуусун, активдүүлүгүн жогорулатат жана ой-жүгүртүүсүн өнүктүрөт.

– Окутууда жана өнүктүрүүдө окуучуларды ден-соолугун сактоочу фактор катары роль ойнойт.

– Улуу муундун кийинки кичүү муунга баштан өткөн тажрыйба берүүсү жүрөт.

– Окуучулардын билимин, билгичтигин башка жаңы кырдаалга карата колдоно билүүсүнө шарт түзөт.

– Баланын келечектеги турмуш жашоосуна даярдануунун табигый иш формасы болуп кызмат кылат.

– Коллективге кошулууга жана ага карата өз жоопкерчилигин сезүүгө калыптанат.

Оюн менен окутуунун позитивдүү жактары менен бирге анын *артыкчылыктуу жактары бар экенин белгилөөгө болот. Аларга төмөнкүлөр кириши мүмкүн:*

1. Оюн – бул материалдык чындыкты таанып-билүүнүн каражаты боло алат.

2. Оюн – бул окуучулардын активдүүлүгүн жогорулатат.

3. Оюн – бул социалдык мамиле кылуунун мектеби боло алат.

4. Оюн – бул жеке окуучулардын өз ара баарлашуусун камсыздайт.

5. Оюн – бул окуучулардын таанып-билүү процессин өнүктүрө алат.

Оюн менен окутуу технологиясы бир жактуу анын кемчилиги жана көйгөйү болбойт деп айтуу, аны туура баалабагандык жана анализ жүргүзбөгөндүк менен барабар болот. Алар жөнүндө төмөнкүлөрдү айтабыз.

Биринчиден, сабакты жалаң эле оюн түрүндө өткөрүү туура болбой калышы мүмкүн. Анткени окуу иш-аракети бул жалаң эле оюн эмес, бул олуттуу, кыйын жана жоопкерчиликтүү эмгек болуп саналат [7]. Экинчиден, оюн менен окутууга көп маани бербеген же ашыкча маани берген учурлар окуу-тарбиялык процесске терс таасирин тийгизиши мүмкүн. Оюн ыкмаларын колдонбоо окуучулардын активдүүлүгүн жана окууга болгон кызыкчылыгын төмөндөтүп жибериши мүмкүн. Ал эми өтө көп маани берип, аша чаап кетсек, анда окуучулар оюн катышпаган сабакта учурунда билим алууга чындап катышы албай, көңүл бөлө албай кыйналышы мүмкүн [8]. Ошондой эле оюн менен окутуунун кемчилиги катары төмөнкүлөрдү мисал келтирүүгө болот:

1. Сабакта ар бир окуучунун эмгегин туура баалоо кыйынчылыгы.

2. Дидактикалык оюндарды даярдоого көп убакыт талап кылынгандыгы.

3. Бардык предметтин окуу материалына колдоно албастыгы.

4. Оюндарды уюштуруп өткөрүүдө убакыттан утулуп калуу.

5. Оюн ыкмаларын колдонуп сабак өтүүдө окуу китебинен сырткары кошумча материалга каражат сарптоо.

6. Оюнга көп алаксып кетүү менен билим берүү мазмунун жоготуу.

7. Окуу материалынын кайсы бир тематикаларын өтүүдө сабактын дидактикалык максатын дидактикалык милдетке дал келтирүү кыйынчылыгы.

Бүгүнкү күндө сабакта оюн ыкмаларын колдонуу жана окутуунун оюн технологиясын колдонуу Кыргыз Республикасынын билим берүү системасынын бардык тармактарында баштапкы класстан баштап ЖОЖдорго чейин колдонуу кеңири канатын жайып барууда [9-10].

Биз бул макалада жогоруда айтылган оюн менен окутуунун өңүтү жана көйгөйлөрүнө токтолуу менен практикасы катары баштапкы мектептин класстарында окуучуларды суроо менен жупта жана топто жарыштыруу оюнун кантип өткөрүү ыкмасына кайрылдык. Бул ыкманы 4-класстын «Мекен таануу» же «Кыргыз тили» сабактарында мугалим жаңы теманы өтүп сабакты бышыктоодо же кийинки сабакта тапшырманы суроо учурунда. колдонуу сунушталды. Мугалим үчүн төмөнкүдөй усулдук көрсөтмө берилди.

1. ***Сабакты уюштуруу боюнча***:

1.1. Мугалим сабакка чейин ошол темага байла-

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

ныштуу ар кандай түрдөгү (***жабык, ачык***) жана формадагы (*бирөөсү туура* 3-4 жоопту, *экөөсү туура* 3-4 жооптуу жана *бардыгы туура* же *бардыгы туура эмес* 3-4 жооптуу) тесттик суроолорду түзүп алат.

1.2. Мугалим туура жооп берген топторго берүүчү фишкаларды жетиштүү санда даярдап алат. Жабык суроонун туура жообуна 1 фишка берилет. Ал эми ачык суроонун жообуна, тактыгына, толуктугуна жараша 1-3 чейин фишка берүүгө болот.

1.3. Мугалим окуучуларды билим өзөштүрүү деңгээлин эске алуу менен класстагы окучуларды 6 окуучудан турган кичи топторго (окуучулардын саны 6 га эселенгенден ашык болсо аларды 7-кылып топторго кошуп койсо болот) ар кандай ыкма менен бөлүп алат.

1.4. Суроолорду берүүдө жөнөкөйдөн татаалга, жабык суроодон ачык суроого деген принцип колдонулат.

2. Сабактын жүрүшү боюнча:

2.1. Мугалим окуучуларды берилген суроолорго жооп берүү менен жарышуу сабагынын жол-жобосу менен тааныштырат.

2.2. Окуучуларды кичи топторго бөлөт. Кичи топтун лидерин дайындайт. Бирок ар сабакта ар башка окуучуну лидер кылуу керек.

2.3. Мугалим: «Берилген суроого көрсөтүлгөн жооптордун кайсынысын туура деген чечимге келдиңер? - деп сурап чыгат. Бардык топтордун жообун уккандан кийин гана туура жооп берген топторго фишка аркылуу «балл» таркатылып берилет. Туура эмес жооп айткан топко балл берилбей калат.

3. Суроолордун курамы кандай болушу жөнүндө:

3.1. Баштаганда жөнөкөй *жабык* суроо берилет. Мисалы: Талас облусунда дыйкандар пахтаны эгип, аны өстүрүшөбү? *Жооп*: А. Ооба____ Б. Жок____ (Тексттин материалына байланыштуу мындай суроодон 2-4 болсо жетиштүү).

3.2. Жабык суроодон пайда болгон жөнөкөй ***ачык*** суроо. Бул жабык суроого туура жооп берген топтордон сураган максатка ылайыктуу. Башка топтор жооп беремин десе ага тоскоолдук жок болуу керек. Мисалы: *Эмне үчүн Талас облусунда дыйкандар пахта эгишпейт деп ойлойсуңар?* (*окуучулар ар кандай жоопторду айтышы мүмкүн).* Негиздүү деп эсептелген жоопко тиешелүү балл берилет.

3.3. Бирөөсү туура болгон 3-4 жообу берилген жөнөкөй суроо. ***Мисалы***: Кайсы убакта асмандан аса-мусаны (радуганы) көрүүгө болот?

Жооп: А). Кар жаап жаткан убакта. **Б).** Күн ачык тийип турган убакта**. В).** Шамал болгондо**. Г).** Жамгыр жаап басылып, асманда кара-ала булутка күн тийип турганда. (Тексттин материалына байланыштуу мындай суроодон 3-5 болгону жетиштүү).

3.4. Окуучулардын ойлоо жөндөмдүүлүгүн өнүктүрүү үчүн ***экөөсү*** туура жооп болгон 3-5 жооптуу тестти колдонсо болот. ***Мисалы***: Кайсы жаныбар ылдам (тез, катуу) чуркаганга жөндөмдүү?

Жооп: А). Кенгуру. **Б).** Өгүз**. В).** Ак илбирс**. Г).** Төө. **Д)**. Жылкы. (Тексттин материалына байланыштуу мындай суроодон 1-3 болгону жетиштүү). *Эки туура жоопту тең айтмайынча жетелөөчү суроолорду берүү керек.*

Ушул суроодон дагы ***жабык*** суроо түзсө болот. ***Мисалы:*** Кимисинин ылдамдыгы жогору?

Жооп: А). Кенгуру. **Б).** Ак илбирс________.

3.5. Эгерде класстагы окуучулардын ойлоо жөндөмдүүлүгү жакшы болсо, анда окуучулардын ойлоо жөндөмдүүлүгүн көп полярдуу өнүктүрүү үчүн ***баардыгы туура эмес*** же ***баардыгы туура*** жооп болгон 3-5 жооптуу тестти дагы колдонсо болот.

3.6. Эгер топтун баллдары бирдей болуп калса эки топту бир орунга жайгаштыруу максатка ылайыктуу.

4. Суроо жарышынын жыйынтыгын чыгаруу жана баалоо.

4.1. Орун алуу жыйынтыгын чыгаруу топтор алган фишканын саны менен аныкталат.

4.2. Топтордун ээлеген орду боюнча топтун ичиндеги окуучуларга баа коюу төмөнкүдөй таблица ирети сунушталат. Таблицада топтогу (6 окуучу үчүн) окуучулардын тиешелүү баа коюла турган окуучулардын саны берилди.

1-таблица

Топтун ичинде тиешелүү баа алган окуучулардын саны

Орундар	Орун ээлеген топ (лидери)	Баа боюнча окуучулардын бөлүнүшү			
		«5»	«4»	«3»	Баа албагандар
1-орун,	1-топ (Асан)	3	3	-	-
2-орун,	3-топ (Акмат)	2	2	2	-
3-орун,	5-топ (Айна)	1	2	3	-
4-орун,	2-топ (Касым)	-	2	3	1
5-орун,	4-топ (Жылдыз)	-	2	2	2

DOI:10.26104/IVK.2023.45.557

4.3. Ушул таблицанын алкагында топтун ичин-деги бааны бөлүштүрүүнү окуучулардын өздөрү аныктаганы реалдуу болот.

Адабияттар:

1. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст]. / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1978. - 267с.
2. Рубенштейн С.А. Основы психологии [Текст]. / С.А. Рубенштейн. – М.: Педагогика, -1980. – 328 с.
3. Сухомлинский В.А. О воспитании [Текст]. / В.А. Сухомлинский. – М.,1985. -234с.
4. Щедровицкий Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры [Текст]. / Г.П. Щедровицкий. // Психология и педагогика игры дошкольников. - №6. - 1996. - С. 57-63.
5. Попова В.И. Игра помогает учится [Текст]. / В.И. Попова // Начальная школа, 1987. - №2. – С. 96-101.
6. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе. / А.Б. Плешакова // Современные проблемы знания. - Пенза, 2002. - С. 44-53.
7. Перова, М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике. [Текст] / М.Н. Перова. – М.: Народное образование, 1996. - 146с.
8. Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах [Текст]. – Минск, 1987. - 167с.
9. Курманкулов Ш.Ж. «Репортер» оюнун колдонуп окуучуларды өз алдынча билим алууга багыттоо мүмкүнчүлүгү [Текст]. / Ш.Ж. Курманкулов, Т.Т. Таштанбекова, З.Р. Конокбаева // Наука и новые технологии и инновации Кыргызстана. - №9. - 2022. С. 302-306
10. Маткасымова А.К. Оюн-мектепке чейинки курактагы балдарга экономикалык тарбиялоонун каражаты катарында [Текст] / А.К. Маткасымова. // Известия вузов Кыргызстана, №3. - 2019. - С. 88-93.