DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

Байтикова Т.А., Кубанычбекова Г.

БАШТАЛГЫЧ МЕКТЕПТЕ ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫ КОЛДОНУУ – ОКУТУУНУН ЭФФЕКТИВДҮҮЛҮГҮН КАМСЫЗДООНУН НЕГИЗГИ ШАРТЫ КАТАРЫ

Байтикова Т.А., Кубанычбекова Г.

ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ – КАК ОСНОВНОЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ УСЛОВИЕ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ

T.A. Baytikova, G. Kubanychbekova

THE USE OF DIDACTIC GAMES IN ELEMENTARY SCHOOL AS THE MAIN PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR ENSURING THE EFFECTIVENESS OF TRAINING

УДК: 373.3

Макалада башталгыч мектепте дидактикалык оюндарды колдонуунун маанилүүлүгү каралат. Азыркы учурда оюн технологиясы башталгыч класстар үчүн өтө актуалдуу. Кенже мектеп курагы табиятынан оюн ишмердүүлүгүнө жакын. Ошондуктан балдардын кызыгуусун ойготуп, алардын керектөөлөрүн канааттандыруу максатында оюндарды сабакта көбүрөөк колдонуу оң натыйжа берет. Башталгыч мектепте колдонулуучу оюндардын катарында дидактикалык оюндар өтө маанилүү. Оюн технологиясы сюжеттик, персонаждык мазмунду камтыйт. Оюндун жүрүшүндө балдар предметтерди, кубулуштарды салыштыруу менен жыйынтыгында ойноп жатып окуу процессинин элементтери ийгиликтүү өздөштүрүлөт. Дидактикалык оюндар сөзсүз түрдө дидактикалык принциптердин негизинде колдонулушу керек. Башталгыч класстын мугалимдери көпчүлүк учурда активдүүлүк принципти колдонушат. Ошондуктан окутуунун активдүүлүгүн камсыздоочу дидактикалык оюндардын түрлөрү, аларды колдонуу шарттары тууралуу маселе козголду. Оюндардын баланын кебин өстүрүү, фонематикалык угууну жакшыртуу, сөздүк запасын көбөйтүү, кабыл алууну өнүктүрүү сыяктуу таасири белгиленди. Ошону менен бирге оюндардын мисалында айрым методикалык сунуштар берилди.

Негизги сөздөр: *дидактикалык оюндар, принцип, активдүүлүк, башталгыч мектеп, окутуу, тарбиялоо, педагогикалык шарт, сөздүк запас, ой жүгүртүү, психологиялык өнүгүү.*

В статье рассматриваются основные значения применения дидактических игр в начальной школе. На сегодняшний день игровая технология в начальных классах очень актуальна. Младший школьный возраст по природе близок к игровой деятельности. Поэтому, часто применяя игры на уроках с целью пробуждения интереса детей и удовлетворения их возрастных потребностей дает положительные результаты. В начальной школе среди игровых технологий дидактические игры занимают значительное место. Игровая технология охватывает персонажное и сюжетное содержания. В ходе игры дети сравнивают предметы, явления и, в итоге успешно усваиваются элементы учебного процесса. Дидактические игры в обязательном порядке должны применяться на основе дидактических принципов. Учителя начальных классов часто применяют принцип активности. Поэтому в статье идет речь о видах дидактических игр и их условия применения как обеспечения активизации процесса обучения. Определены влияния игр на развития речи, фонематического слуха, восприятия ребенка. А также на примере некоторых дидактических игр предлагаются методические рекомендации.

Ключевые слова: *дидактические игры, принцип, активность, начальная школа, обучение, воспитание, педагогическое условие, словарный запас, мышление, психологическое развитие.*

The article discusses the basic meaning of the use of didactic games in primary school. To date, the gaming technology in the primary grades is very relevant. The young school age is close to play activity by nature. That is why, games in the classroom for the interest and successful results. In elementary school, among the gaming technologies, didactic games are basic. Game technology covers character and plot content. During the game, children compare objects and phenomena, and as a result, elements of the learning process are successfully acquired. Objectively didactic games should be applied on the basis of didactic principles. Many elementary school teachers use the activity principle. Therefore, the article dealt with the types of didactic games

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

and their conditions of use as a means of enhancing the learning process. The effects of games on the development of speech, phonemic hearing, and child's perception are determined. And also on the example of some didactic games methodical recommendations are offered.

Key words: *didactic games, principle, activity, elementary school, training, education, pedagogical condition, vocabulary, thinking, psychological development.*

Бүгүнкү күндө башталгыч билим берүү системасы, анда окутуу жана тарбиялоо процессине жаңыча өңүттөн мамиле жасоого көңүл бурулууда. Бул балдардын психологиялык жактан эрте өнүгүп жатышы, коомдук глобализациялоо учуруна шайкеш келүүчү келечек ээлерин тарбиялоо зарылдыгы менен түшүндүрүлөт. Бул багытта окутуунун мазмунунда инновациялык методдорду колдонуу, компетенттүүлүктөрдү калыптандыруу, айрым учурда традициялык методдор менен айкалыштыруу да маанилүү десек болот. Сабактарды оюн технологиясы менен өтүү, оюнду теманын максатына ылайык, илимий негизде, орундуу колдонууда эффективдүү натыйжа алууга жетишүү ар бир башталгыч класстын мугалиминин милдети деп билебиз. Бул багытта окумуштуу И.Бекбоев мындай дейт: «Оюнсуз эч кимди эч нерсеге үйрөтө албайсың, анткени оюн окутууга инсандык мүнөз берет. Ошондуктан окутуу процессинде оюнга артыкчылыктуу маани берүү керек, ансыз окутуу сезимталдуу эмес, супсак болот» [2].

Чындыгында, жаңы мектепке кирген баланы окуу ишмердүүлүгүнө тартуу, кызыгуусун ойготуу оңой-олтоң иш эмес, ал мугалимдин талыкпай эмгектенүүсүн, системалуу-багыттуу иш жүргүзүүсүн талап кылат. Ошондой эле мезгилдин талабына ылайык, окутулуп жаткан ар бир сабакта окуучуда белгилүү бир деңгээлде компетенттүүлүктөрдү калыптандыруу ишмердүүлүгүндө да оюндардын мааниси зор десек болот.

Башталгыч класста кенже мектеп курагы табиятынан оюн технологиясына жакын келет. Анткени бала бул куракта жаңыдан мектеп босогосун аттап, оюн менен окуу ишмердүүлүгүн айкалыштыруу учуруна туш болот. Сабакта материалдын кызыктуулугун арттыруу, баланын кызыгуусун ойготуу максатында оюндардын ыктуу колдонулушу оң жактуу жыйынтык берип, бала оюнду окуу процессиндеги пайдасын сезип, активдүүлүгү камсыздалат. Мындай оюндардын катарында дидактикалык оюндардын мааниси чоң десек болот.

Дидактикалык оюндар – бул мектеп жашына чейинки жана мектептин кенже окуучуларына таалим-тарбия берүүгө багытталган ийкемдүү оюндар. Бул оюндар окуучулардын сенсордук сезимдүүлүгүн (көлөмгө, өң-түскө, буюмдардын жайланышына болгон), байкагычтыгын, көңүл буруусун, аң-сезимин, ой жүгүртүүсүн, сүйлөө, айлана-чөйрөгө болгон элестетүүсүн өстүрөт [5].

Дидактикалык оюндардын негизги мазмуну окуучулардын мектеп программасында өтүлүп жаткан материалды өздөштүрүүсүнө, ой жүгүртүүсүн тереңдетүүгө, акылында тез эсептөө ыкмаларын өздөштүрүүгө, нерсени көрүп эстеп калуусуна, уккан маалыматты аң сезимдүүлүк менен кабылдоосуна түрткү болуусу шарт. Өзгөчө башталгыч класстарда (баланын жаш курагына жараша) аталган оюндар балдардын акыл-эс жагынан активдүүлүгүн тарбиялоонун негизги каражаты болуп эсептелет. Кайсы сабак болбосун, ал оюн формасында өтүлсө, оюнга алаксыган бала күч жумшабастан эле оюнга активдүү катышуу менен белгилүү билим, билгичтик, көндүмдөргө ээ болгондугун байкабай калат. Оюндун жүрүшүндө кандайдыр бир иш-аракет аяктап, конкреттүү тапшырма аткарууга барып такалат. Ошондо гана оюн таасирдүү болуп, баланын ан-сезиминде сакталат. Бул пикирибизди Ч.Алиеванын пикири толуктайт, автор математика сабагында дидактикалык оюндарды колдонуунун эффективдүүлүгүнө төмөнкүдөй түшүндүрмө берет: «Оюн учурунда ар түрдүү акыл-эстик процесстер активдештирилет, ошондуктан дидактикалык оюн акыл-эсти өсүрүүчү каражат болуп эсептелет» [1].

Дидактикалык оюндарды изилдөөчү О.Степанова окуучулардын таанууучулук ишмердүүлүгүнө карата үч группага бөлөт:

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

1. Окуучудан аткаруучулукту талап кылуучу оюндар;

2. Иш-аракетти ишке ашырууну талап кылуучу оюндар;

3. Изденүүчүлүктү жана чыгармачылыкты талап кылуучу оюндар [3].

Дегеле, оюн технологиясы окутуу менен бүтүндүк катары процесстин белгилүү бир бөлүгүн жана сюжеттик, персонаждык жалпылаштырылган мазмунун өзүндө камтыйт. Анда оюндар, көнүгүүлөрдү аткарууда окуучулар реалдуу, конкреттүү кубулуштардан реалдуу эмес абстрактуу кубулуштарды айырмалашат, салыштырышат, аны менен катар окуу процесси активдешип, окуу элементтери өздөштүрүлөт.

Айталык, башталгыч мектепте кыргыз тилин окутууда дидактикалык оюндар аркылуу сөздүк кайталоолор кептин өнүгүшүнө, сөздүк запастын көбөйүшүнө, эрежелерди туура колдонууга үйрөтөт. Бала сабакта үйрөнгөн сөзүн өз турмушунда колдоно билүүсүнө шарт түзүлөт. Жеке сөздүн өзүн үйрөнбөстөн кепте колдонууну үйрөтсөк, эң негизгиси, өз пикирин сөз айкаштарынан турган сүйлөмдөр аркылуу билдирүүдө кеңири баарлашууга жол ачылат. Ошону менен бирге, сөздөрдү катып ойногон оюндар бар, аларга табышмактар, макалдын аягын улап бүтүрүү, жаныбарлардын үндөрүн тууроо, жаңылмачтарды кайталап айттыруу ж.б. кирет. Булар окуучулардын кабыл алуусун активдештирүүгө да кызмат кылып, бала тарабынан кызыгуу менен жандуу кабылданып, эмоционалдуулук жактан жагымдуу сезимдер менен коштолот. Мында баланын тили жатыгып, макалдарды улап айтууда бири-биринен уккан макалдарды жатташып, алардын мааниси чечмеленүүдө тарбиялык жактан таасир этип, аны эсине тутуп калышат да, сүйлөө кебинде колдонууга үйрөнүшөт. Жаңылмачтарды кайталоодо баланын тили жатыгып, татаал сөздөрдү туура айтууга мүмкүнчүлүк түзүлөт. Ошондой эле фонематикалык угуп, кабылдоо сезимин да өстүрөт.

Мисалы, «Адабий окуу» сабагынан балдарга чекиттерден турган карточканы көрсөтүп, аны бириктирип предметтин сүрөтүн тартууга тапшырма берүүдө, эмнени тарткандыгын алгач жанында отурган өнөктөшүнө, андан соң класска айтып берүү сунушталат. Учурда тилдик каражаттарды, тилдик материалды тандоо зарылдыгы пайда болуп, бала кеп бирдиги болгон сөз айкаштарынан турган сүйлөм түзүүгө аракеттенет. Натыйжада бала өнөктөшүнө айтып берүүгө, кийинки этапта класска айтып берүү үчүн толук сүйлөм түзүү аракетинде болот. Ошентип, сүрөткө кызыгуу аркылуу анын тегерегинде пикирлешүү аракеттери жаралат. Мында активдүү кеп билгичтиктер баланын кеңири сүйлөп берүүсүнө түрткү болот.

Кеп ишмердүүлүгү өтүп жаткан материалды угуудан, сүйлөөдөн, жазуудан, окуудан түзүлөт. Дидактикалык оюндарды колдонууда жогорку бөлүмдөр эске алынышы шарт. Дагы бир оюнду мисал кылсак, этиштин чактарын өтүүдө мугалим «Ат коймой» оюну менен коштосо, алгач анын шартын түшүндүрөт, оюндун башында балдар бири-бирине жаныбарлардын аттарын коюп, жанында турган балага атты шыбырап айтат. Андан соң балдарга катары менен суроо берилет: «Сен ким менен ойнойсун? Сен азыр ким менен ойноп жатасын? Кечээ сен ким менен ойнодуң эле?» деген сыяктуу суроолорго балдар койгон аттар боюнча ким менен ойногондугун айтып беришет. Алар бири-бирин жаныбарлардын аттары менен атоосу керек. Бул оюнда балдар бири-бирин жаныбарларга салыштыруу менен көңүлү куунак болуп, бир образдан экинчи бир образды жаратышып, жаныбарлардын кыймыл-аракетин моделдештиришип, бири-биринин бай фантазиясына күбө болушуп, болгон эмоциясын чыгара каткыра күлүшүп, сабактан эстетикалык ырахат алышат. Оюндун максаты баланын этиштин чактарын орундуу колдонууга үйрөтүү, эс тутумун бекемдөө, тапкычтыкка, ийкемдүүлүккө, тез ойлонууга тарбиялоо саналат. Жогоруда оюндар сөздүк оюндардын тобуна кирет.

Кенже мектеп курактагы балдарга көбүнчө төмөнкү дидактикалык оюндар жагат, мисалга: «Балык уулоо», «Ким тез табат?», «Каталарды

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

тап», «Аягы бүтпөгөн мисал», «Сыйкырдуу жооп», «Математикалык домино», «Топ менен ойноо», «Картинкаларды чогулт», «Эстафета», «Алма бак» ж.б. Бул курактагы балдардын фантазиясы өтө күчтүү болгондуктан аталган оюндар окуу китебиндеги материал менен байланышта берилип, алар кандай шартта болбосун кызыгуу менен оюндун аягына чыккыча шашышат. Өзгөчө 4-класстар үчүн «Жомок сабагы», «КВН сабагы», «Саякат сабак», «Кроссворд сабагын» колдонуу ыңгайлуу.

Мисалы, **«Почточу»** оюнун алалы.

Оюндун максаты: тандалган сөздөр аркылуу окуучулардын билимин бекемдөө, сөздүк запасты кеңейтүү, фонематикалык угууну өнүктүрүү, дисграфияны профилактикалоо.

Оюндун жүрүшү: почточу балдардын топторуна чакыруу карточкасын таратат. Балдар кайда чакырылгандыгы аныкталат. Кийинки этапта тапшырманы аткарууга өтүшөт.

Паркка	**Көлгө**	**Мектепке**	**Ашканага**	**Зоопаркка**	**Үйгө**
Бакдар, күлдөр, чымчыг, эс алу жай,	Кум, гөл, гөлгө сүзү, геме,	Гитеп, парта, окучу, деректир, кыласс жетекчи	Тамак, гүрүч, картөшкө, бияз, сабис, муруч	Генгуру, койон, арыстан, арыс чычкан, айуу	Атам, энем, коног үй, гороо, агорот,

Тапшырма: атайын балдардын байкоосуна карата туура эмес жазылган сөздөрдү тууралап, текшерүүчү сөздөрдүн каталарын оңдоо, аларды катыштырып сүйлөм түзүү, ким кайсы жакка бара турган болсо ал жакка тиешелүү сөздөрдү да таап кошумчалоо, алардын маанисине түшүндүрмө берүү. Оюндун жыйынтыгында окуучулар бири-бирин баалашат.

Башталгыч билим берүү системасында көрсөтмө куралдарды жасап колдонуу да эффективдүү натыйжа берет. Мисалы, мугалимдер сүрөттөрдү, кубиктерди, ребус, кроссворддорду даярдашат. Бул оюндар көрсөтмөлүү оюндардын тобуна кирет. Азыркы учурда баланын өзүнө көрсөтмө куралдарды даярдап келүүнү сунуштоодо, бала чын көңүлү менен жасап келет да, аны класска сунуштоо менен оюнду жетектөөдө өзүнө болгон ишеним сезим артып, даярдоо процессин окуучулар менен бөлүшүп, кайсы материалды колдонгондугу, кандай кыйынчылыктар кездешкендиги тууралуу айтып берет. Бул оюндун эффективдүү натыйжасы баладагы өз алдынчалыкты камсыздап, сабакка болгон кызыгуу артып, окуу процессине болгон умтулуу күч алат. Ошону менен бирге инсанга багыттап окутуу технологиясынын элементтери аткарылат, тактап айтканда, балага өздүк тандоосуна мүмкүнчүлүк берилип, оюндун жыйынтыгы эмес, аткарылуучу процесс объективдүү бааланат.

Башталгыч мектепте оюн технологиясын колдонуу мугалимден жогорку чеберчиликти талап кылат. Оюндун алдында мугалим анын сюжетин жеткиликтүү түшүндүрүп, ролдорду бөлүштүрүп, окуучунун алдына таанучулук тапшырманы так коюп, керектүү жабдууларды камсыздап туруусу зарыл. Доскада аз окуучу иштеп жаткан болсо, калган окуучулар судьянын, көзөмөлдөөчүнүн, кеңеш берүүчүнүн ролунда болушу шарт. Окуучулардын оюн ишмердүүлүгүнүн мүнөзү өткөрүлүш ордунан, убактысынан да көз каранды, тактап айтканда, мугалим жагымдуу шарт түзүү менен сабактын кайсы учуру болбосун ылайыктуу мезгилди тандоосу керек (сабактын башталышында, ортосунда, же аягында). Оюндун жүрүшү жана аны башкаруу менен бирге максатка жетүү өтө маанилүү. Ошондуктан кайтарым байланышты түзүүдө быйтыкчаларды (смайлик) колдонуу да ыңгайлуу, аларга балдар өздүк жекече бааларын бере алышат. Көпчүлүк оюндарда атандашуу катарында өтүүсү пайдалуу, анткени бул учурда окуучулардын активдүүлүгү күчөйт, натыйжада таануучулук ишмердүүлүгү да активдешет десек болот.

Дидактикалык оюндардын кайсы түрү, кандай шартта болсо да дидактикалык принциптердин негизинде колдонулушу шарт. Мисалы, айрым окумуштуулардын пикиринде, окутуунун дидактикалык принциптеринин бири болгон активдүүлүк принцибинде сабактагы таанып билүү

DOI:10.26104/NNTIK.2019.45.557

ишмердигин ыкчамдатуу каралса, ал эми аң-сезимдүүлүк принцибинде болсо түшүнүктөрдү жаттатуу менен эмес, аң-сезимдүү кабылдоо аркылуу өздөштүрүүгө жардам берери айтылат [3].

Ошентип, жыйынтыктап айтканда, башталгыч билим берүү системасы баланын инсанын түптөөдөгү негизги звено, андыктан алардын толук кандуу инсан болуп калыптануусунда, таануучулук ишмердүүлүгүнүн активдешүүсүндө, жалпы эле окутуу процессин активдештирүүнүн педагогикалык шарты катарында дидактикалык оюндарды колдонуу менен татыктуу келечек ээлерин тарбиялайбыз.

Адабияттар:

1. Алиева Ч.М. Математика сабактарында дидактикалык оюндарды колдонуу замандын талабы. / Республиканский научно-теоретический журнал «Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана», №3. - Бишкек, 2016. - 199 с.
2. Бекбоев И.Б. Инсанга багыттап окутуу технологиясынын теориялык жана практикалык маселелери. (Толуктап экинчи басыл.). - Бишкек., 2004. - 272-б.
3. Рысбаев С.К. Кыргыз тили, адабияты мугалимдерине жүз кеңеш. - Бишкек., 2014. - 12-б.
4. Степанова О.А. Дидактические игры на уроках в начальной школе. - М.: Сфера, 2005. - 96 с.
5. Мамлекеттик тил жана энциклопедия борбору. Кыргыз педагогикасы (энцикл. окуу куралы). - Б., 2004.

Рецензент: к.пед.н., доцент Исакова Ч.Б.