

УДК: 37.012

DOI:10.58494/esai.25(10).2025.30

Илимбек кызы Нуриза,
магистрант, ОшМУИлимбек кызы Нуриза,
магистрант, Osh MUIlimbek kzy Nuriza,
master's student, Osh State University

ОКУУЧУЛАРЫНЫН САБАТТУУЛУГУН ЖОГОРУЛАТУУДА ОЮН ЫКМАЛАРЫНЫН ӨЗГӨЧӨЛҮКТӨРҮ

Аннотация. Макалада башталгыч класс окуучуларынын заманбап дүйнөнүн кыйынчылыктарын ийгиликтүү жеңүүгө жардам бере турган аналитикалык жана чыгармачылык көндүмдөрдү өнүктүрүүнү маанилүүлүгү каралат. Азыркы учурда оюн технологиясы башталгыч класстар үчүн өтө актуалдуу. Башталгыч класс окуучулары курагы табиятынан оюн ишмердүүлүгүнө жакын. Ошондуктан балдардын кызыгуусун ойготуп, алардын керектоолорун канааттандыруу максатында оюндарды сабакта кобуроок колдонуу оң натыйжа берет. Оюн технологиясы сюжеттик, персонаждык мазмунду камтыйт. Оюндун жүрүшүндө балдар предметтерди, кубулуштарды салыштыруу менен жыйынтыгында ойноп жатып окуу процессинин элементтери ийгиликтүү оздойтүрүлөт. Башталгыч класстын мугалимдери көпчүлүк учурда активдүүлүк принципти колдонушат. Ошондуктан окутуунун активдүүлүгүн камсыздоочу оюндардын түрлөрү, аларды колдонуу шарттары тууралуу маселе козголот. Оюндардын баланын кебин өстүрүү, фонематикалык угууну жакшыртуу, сөздүк запасын кобойтуу, кабыл алууну өнүктүрүү сыяктуу таасири белгиленди. Ошону менен бирге оюндардын мисалында айрым методикалык сунуштар берилди.

Түйүндүү сөздөр: Билим берүү, башталгыч класс окуучулары, мугалим, оюн ишмердүүлүгү.

ОСОБЕННОСТИ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ПОВЫШЕНИИ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Аннотация. В статье рассматривается важность развития у младших школьников аналитических и творческих способностей, которые помогут им успешно преодолевать вызовы современного мира. В настоящее время игровые технологии очень актуальны для начальных классов. Учащиеся младшего возраста естественным образом близки к игровой деятельности. Поэтому использование на уроке большого количества игр с целью вызвать интерес детей и удовлетворить их потребности будет иметь положительный эффект. Игровая технология включает в себя сюжет, характерный контент. В ходе игры дети сравнивают предметы и явления, в результате чего в процессе игры успешно осваиваются элементы процесса обучения. Учителя начальных классов часто используют активный принцип. Поэтому был поднят вопрос о видах игр, обеспечивающих активность обучения, и условиях их использования. Отмечено влияние игр на рост словарного запаса ребенка, улучшение фонематического слуха, увеличение словарного запаса, развитие восприятия. При этом были даны некоторые методические рекомендации на примере игр.

Ключевые слова: Обучение, младшие школьники, учитель, игровая деятельность.

FEATURES OF GAME METHODS IN IMPROVING STUDENTS' LITERACY

Annotation. *The article discusses the importance of developing analytical and creative skills in elementary school students that will help them successfully overcome the challenges of the modern world. Currently, game technology is very relevant for elementary school students. Primary school students are naturally inclined to play activities. Therefore, the use of games in the classroom in order to arouse children's interest and satisfy their needs will have a positive effect. Game technology includes plot and character content. During the game, children successfully master the elements of the learning process by comparing objects and phenomena, as a result of which they play. Primary school teachers often use the activity principle. Therefore, the issue of types of games that ensure active learning and the conditions for their use was raised. The effects of games on the development of a child's speech, improving phonemic hearing, increasing vocabulary, and developing perception were noted. At the same time, some methodological recommendations were given using the example of games.*

Key words: *Education, primary school students, teacher, play activities.*

Киришүү

Заманбап билим берүүнүн маанилүү милдети – бул билим берүү гана эмес, ошондой эле окуучуларга заманбап дүйнөнүн кыйынчылыктарын ийгиликтүү жеңүүгө жардам бере турган аналитикалык жана чыгармачылык көндүмдөрдү өнүктүрүү болуп саналат. Критикалык ой жүгүртүүнү стимулдаштыруу окуучулардын маалыматты талдоо, ар кандай көз караштарды баалоо, аргументтүү чечимдерди чыгаруу жана маалыматтуу чечим кабыл алуу жөндөмүн калыптандырууну камтыйт.

Сонку кезде мектептин билим берүү системасында мугалимдер оюн технологиясынын элементтерин көп пайдаланышып жаткандыгы маалым. Ар түрдүү предметтерди окутууда оюн элементтерин колдонуу багыты, бул, ошол баланын ички жан дүйнө өзгөчөлүгүн, каалоо-талабын көңүлгө алууга болгон мугалимдин изденүү далалаты.

Оюндардын пайда болушу жана башталгыч класс окуучуларынын жашоосунда оюндун ыкмаларын колдонуунун зарылдыгынын калыптануу маселелери, «Оюн» түшүнүгү ар кайсы доордогу илимпоздордун ой-пикирлеринин көз карашына жараша болгон. Ал эми азыркы билим берүү тутумунда, өзгөчө башталгыч мектептин окуу процессинде дидактикалык оюндарды колдонуу талабы актуалдуу көйгөй болуп саналат.

Ойноо ыкмаларын колдонууда окуучулардын өз көз карашын талаша билүү, көңүл буруусун, эс тутумун, ой жүгүртүүсүн, фантазиясын өркүндөтүү сыяктуу бир катар сапаттарды өнүктүрүүгө болот.

Д.Б. Эльконин оюндардын пайда болушуна жана калыптанышына болгон мамилени формулировкалаган, ал өзүнүн изилдөөлөрүндө оюндар алгачкы жамааттарда пайда болгонун далилдеген.

Оюндардын классификациясы:

1. *Топтук-предметтик оюндар*, башкача айтканда, оюнчуктар жана буюмдар менен манипуляциялар. Оюнчуктар аркылуу балдар формасын, түсүн, көлөмүн, материалды, жаныбарлар дүйнөсүн, адамдардын ишин ж.б. үйрөнүшөт.

2. *Топ-чыгармачылык оюндар*, башкача айтканда сюжеттик-рольдук оюндар, мында сюжет интеллектуалдык ишмердүүлүктүн бир түрү болуп саналат. Бул топко интеллектуалдык оюндар кирет: "Бактылуу үмкүнчүлүк", "Ким миллионер болгусу келет" ж.б. Саякат оюндары да ушул топко кирет.

3. *Оюндардын тобу* - булар адатта *дидактикалык* деп аталган даяр эрежелери бар оюндар. Мындай оюндар окуучудан чечмелеп, ача билүүнү, бирок эн негизгиси теманы билүүнү талап кылат. Эң мыкты дидактикалык оюндар өз алдынча үйрөнүү принцибине негизделген.

4. *Оюндардын тобу - кесиптик ишмердүүлүктү* (курулуш, эмгек, техникалык, долбоорлоо) чагылдырган оюндар. Бул оюндарда окуучулар жаратуу процессин өздөштүрүшөт, өз

иштерин пландаштырууга, өзүнүн жана башкалардын ишинин натыйжаларына баа берүүгө, чыгармачылык маселелерди чечүүдө акылдуу болууга үйрөнүшөт.

5. Оюндардын тобу - интеллектуалдык оюндар (психикалык чөйрөгө таасир этүүчү оюндар-көнүгүүлөр, оюндар-тренингдер). Алар атаандаштыкка негизделет, салыштыруу аркылуу мектеп окуучуларынын даярдыгынын, ден соолугунун деңгээлин көрсөтүп, өзүн-өзү өнүктүрүүнүн жолдорун сунушташат [1].

Оюн ишмердүүлүктүн ушул түрлөрү тарбиялоого же өстүрүп өнүктүрүүгө, же башкарууга киргизилсе, анда алар тиешелүү түрдө инновациялык тарбиялоо, же инновациялык өнүктүрүү, же инновациялык башкаруу болот.

Инновациялык окутууда жаңылыктар окуу материалынын мазмунуна да ошондой эле окутуунун методдору менен формаларына да киргизилиши мүмкүн.

Мектептин окуу процессине инновациялык технологияларды киргизүү билим берүү практикасынын ажырагыс бөлүгү болуп саналат, ал билим берүүнүн сапатын жакшыртууга, башталгыч класс окуучуларынын мотивациясын сактоого жана заманбап коомдо ийгиликтүү адаптациялоо үчүн зарыл болгон көндүмдөрдү өнүктүрүүгө мүмкүндүк берет. Инновациялык билим берүү – бул окутуунун сапатын жакшыртууга жана окуу натыйжаларына жетишүүгө багытталган жаңы жана заманбап методдорду, стратегияларды, технологияларды жана ыкмаларды колдонууга негизделген билим берүү жаатындагы түшүнүк жана мамиле. Ал окуу процессин уюштурууга, билим берүүнүн мазмунуна, окутуу методдоруна жана окуучулар менен окутуучулардын өз ара мамилесине байланыштуу кенири өзгөрүүлөрдү камтыйт. [3].

Мектеп окуучулары үчүн оюн – бул алардын коомдук ишмердүүлүктүн чөйрөсү, алардын социалдык жана чыгармачылыкта өзүн-өзү көрсөтүү орду. Оюн өтө маалыматтуу, оюнда бала өзү жөнүндө көп нерсени үйрөнөт.

Оюн – баланын өз ордун жана командадагы ролун табуу ыкмасы. Оюн – адамзат маданиятынын кайталангыс кубулушу, анын башаты жана туу чокусу. Оюн мектеби ушундай, анда бала бир эле убакта окуучу да, мугалим да болот.

Оюн баланын иш-аракетинин бир түрү, анын аркасында ал үйрөнүп, тажрыйбага ээ болот. Оюн балада эн жогорку эмоциялык тажрыйбаларды жаратып, аны тереңдетет.

Оюнду байкоочулукту, фантазияны, билимдерди, билгичтиктерди жана көндүмдөрдү калыптандырууга багытталган өнүгүү процесси катары кабыл алууга болот. Оюн методдору окуу процессинин натыйжалуулугун жогорулатат, окуу материалын үйрөнүү убактысын кыскартат, окутууну кызыктуу жана чыгармачылык иш-аракетке айлантат [2].

Башталгыч класс окуучулары оюн ишмердүүлүгүнөн окуу ишмердүүлүгүнө өтүүдө оюн ишмердүүлүгү жакшы натыйжаларды берет.

Мисалы,

1-класска. **«Шыңгыра, конгуроом»**

Максаты: Балдардын бир максатка багытталган кыймыл-аракетине жетишүү, башка бир буюмдун жардамы аркылуу кандайдыр бир багытта аракеттенүү, анын натыйжасына жетишүү, колдун кыймыл аракетин башкаруу, өз кыймыл аракетин көзөмөлдөө.

Оюнду жүрүшү: Мугалим класска конгуроо алып келип, аны балдардын колу жетпегендей жерге илет. Конгуроонун тилине атайын жип байланат.

Мугалим окуучуларга жипти тартып конгуроо кагууну үйрөтөт. Андан кийин балдар конгуроо менен ойной башташат. Оюнду кайра кайталаган сон балдардын өз алдынча ойноосу үчүн конгуроону группада калтырууга болот.

«Анамды табышып койгула»

Максаты: Балдарга канаттуулар менен айбанаттардын балапандарын же балдарын ата-энесинен айырмалай алууну үйрөтүү.

Ошондой эле «каалоо» деген этиштин түрлөрүн (каалайм, каалайбыз, каалабайсынар) туура сүйлөөгө үйрөтүү.

Оюндун жүрүшү: Мугалим балдарга төмөнкү ангемени айтып берет: «Бир жолу музо, тооктун жөжөсү, өрдөктүн жөжөсү болушуп үйдөн алыс качышат да адашып калышат. Эң кичинеси тооктун жөжөсү болгондуктан калын чөптөн чыгалбай чыйкылдап жиберди». «Ким чыйкылдап жиберди? (хор менен же жеке жооптор). Жөжөнүн чыйкылдаганын энеси тоок угуп калып, ко-ко-ко деп чакырык салды. Кантип чакырыптыр? Ал эми жөжө болсо калың чөптөн такыр чыга албай коюптур. Ага энеси тооктун жардамы керек».

«Буюмду сөз боюнча табуу»

Максаты: Баланын сөз байлыгын көбөйтүп, тилин өнүктүрүү (тааныш буюмдардын аттары).

Оюндун жүрүшү: Балдар мугалим алып келген оюнчуктарды көрүшөт, андан кийин тетири бурулушуп көздөрүн жумушат. Тарбиячы оюнчуктарды ар жерге чачып коёт. Балдар кайра бурулганда мугалим алардын ар бирине эмнени табуу керектиги жөнүндө тапшырма берет.

«Оюнчук тапмай»

Максаты: Сөз байлыгын өстүрүү. Тааныш буюмдардын атын кайталоо.

Оюндун жүрүшү: Балдар буюмду көргөндөн кийин, башка бөлмөгө чыгышы, же нары карап турушат. Мугалим оюнчуктарды ар жерге коёт. Андан кийин балдар келишип мугалим берген тапшырма боюнча оюнчукту издей башташат. Маселен, Марат – чүкөнү, Назгул – такыяны, Болот – кумганды. Ар ким берилген тапшырма боюнча тапкан буюмунун атын атайт [4].

Активдүү жана практикалык окутуу материалды теренирээк жана маңыздуу өздөштүрүүгө, билимди практикалык кырдаалда колдонуу көндүмдөрүн өнүктүрүүгө жана сынчыл ой жүгүртүүнү калыптандырууга өбөлгө түзөт. Алар ошондой эле окуучулардын чыгармачыл жана креативдүү ой жүгүртүүсүн жайылтышат, бул өзгөрүп жаткан дүйнөгө ийгиликтүү ыңгайлашуу жана татаал маселелерди чечүү үчүн маанилүү. Кызматташуу жана кызматкерлерди окутуу окуучулардын ортосундагы кызматташтыкты жана өз ара аракеттенүүнү стимулдай турган инновациялык билим берүүнүн негизги принциптери болуп саналат. Бул ыкмалар окуучуларга топтордо жана командаларда иштөөгө, көйгөйлөрдү биргелешип чечүүгө, идеяларды бөлүшүүгө жана бири-бири менен иштешүүгө мүмкүнчүлүк берет. Биргелешип окутуу окуучулардын биргелешкен иш-чараларга активдүү катышуусун камтыйт, анда алар кызматташат, күчтөрдү бириктиришет, билим жана тажрыйба алмашышат.

Билим берүүнү уюштурууга жана сапатына жаны талаптар азыркы турмуштун тез өзгөрүшүнө байланыштуу шартталган. Окуучулардын кыска мөөнөттүн ичинде билимдин максималдуу көлөмүн өздөштүрүү жана практикалык маселелерди чечүүдө чыгармачылык мамилени колдонуу жана жогоруда айтылгандарга жетишүү үчүн шарттарды түзүү зарылчылыгы билим берүү тармагынын маанилүү маселелердин бири болуп саналат.

Корутунду

Ошентип, дидактикалык ишкердик оюнда катышуучулар роль ойноп, билимге, көндүмгө оңой ээ болушат жана өздөрү катышкан процесстердигүшүнүшөт. Окутуучу оюндун өзгөчө эффективдүүлүгү оюнчунун түздөн-түз катышуучусу болуу менен аны ичинен үйрөнүшү менен түшүндүрүлөт. Тарбиялык жактан алганда, жакшы уюштурулган оюн сабагы тигил же бул инсанды тандоого кызыктуу жактарын көрсөтөт.

Пайдаланылган адабияттар:

1. Байгазиев С.О. Окутуунун интерактивдүү методдору. – Бишкек, 2005.
2. Жороев Т.А. Важность использования дидактических игр в начальной школе // Известия Кыргызской академии образования, 2012, № 4(24). - С. 11-114.
3. Коломыцева Е.В. Инновационные педагогические технологии в обучении английскому языку / Инновационные технологии в образовании. Материалы IV Международной научно-практической видеоконференции. - Тюмень: ТИУ, 2017. - С. 95-97.].
4. Филатова Т.В., Ботоханова Д.У. Дидактикалык оюндар. -Б.: – 40с.

