

УДК: 372.3

DOI:10.58494/esai.25(10).2025.15

*Бообекова Айнагуль Ашировна,
улук окутуучу, ОшМУ
Каримова Намунахон Хасанбаевна
магистрант, ОшМУ*

*Бообекова Айнагуль Ашировна,
ст. преподаватель, ОшГУ
Каримова Намунахон Хасанбаевна
магистрант, ОшГУ*

*Boobekova Aynagul Ashirovna,
senior lecturer at Osh State University
Karimova Namunakhon Khasambaevna,
master's student, Osh State University*

ТАБИГЫЙ ОЮНДАРДЫ КОЛДОНУУ МЕКТЕПКЕ ЧЕЙИНКИ БАЛДАРДЫ ОКУТУУНУН КАРАЖАТЫ КАТАРЫ

Аннотация. Макалада мектепке чейинки балдардын билим сапатын жогорулатуу үчүн табигый оюндарды колдонуунун маанилүүлүгү талкууланат. Балдардын кызыгуусун арттырып, алардын муктаждыктарын канааттандыруу үчүн табигый оюндарды активдүү колдонуу оң натыйжа берет. Оюнду жүргүзүшкө балдар предметтерди жана кубулуштарды салыштыруу аркылуу окуу процессинин элементтерин ийгиликтүү оздонтурушат.

Түйүндүү сөздөр: табигый оюндар, принцип, активдүүлүк, мектепке чейинки тарбия, окутуу, тарбиялоо, педагогикалык абал, сөз байлыгы, ой жүгүртүү, психологиялык өнүгүү.

ПРИМЕНЕНИЕ ЕСТЕСТВЕННЫХ ИГР КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация. В статье рассматривается важность использования естественных игр для повышения качества знаний учащихся начальных классов. Положительный эффект будет иметь более активное использование естественных игр для стимулирования детской любознательности и удовлетворения их потребностей. В процессе игры дети успешно осваивают элементы процесса обучения путем сравнения предметов и явлений.

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

USING NATURAL GAMES AS A MEANS OF TEACHING PRESCHOOL CHILDREN

Annotation. The article discusses the importance of using natural games to improve the quality of knowledge of primary school pupils. More use of natural games to stimulate children's curiosity and satisfy their needs will have a positive effect. During the game, children successfully master the elements of the learning process by comparing objects and phenomena, as a result of which they play.

Key words: natural games, principle, activity, primary school, teaching, upbringing, pedagogical environment, vocabulary, thinking, psychological development.

Киришүү

Бүгүнкү күндө мектепке чейинки билим берүү системасы окутуу жана окуу процессине жаныча мамиле жасоого багытталган. Бул балдардын эрте психологиялык өнүгүүсү жана социалдык ааламдашуу дооруна туура келген келечектеги лидерлерди тарбиялоо зарылдыгы менен түшүндүрүлөт. Бул чөйрөдө окутуунун мазмунунда инновациялык ыкмаларды колдонуу, компетенцияларды өнүктүрүү, айрым учурларда салттуу методдор менен айкалыштыруу маанилүү. Мектепке чейинки мекемелердин ар бир тарбиячысы сабакта оюн технологияларын колдонууга, оюндарды теманын максатына ылайык, илимий негизде жана орундуу колдонууда эффективдүү натыйжаларга жетишүүгө милдеттүү экенин билебиз. Бул тууралуу окумуштуу И. Бекбоев: оюнсuz эч кимге эч нерсе үйрөтүү мүмкүн эмес, анткени оюн билимге инсандык мүнөз берет, - деп оюн билдирет.

Ошондуктан окуу процессинде оюнга артыкчылык берилиши керек, ансыз окутуу сезимсиз жана инерттүү болуп калат [1].

Ш.А.Амонашвили оюндарды колдонуу көйгөйлөрүнө токтолот: оюндар, эгерде алар коюлган максатка жетүү үчүн колдонулбаса, татаал окуу процессин өркүндөтүүдө, өнүгүүнү тездетүүдө маанилүү роль ойной алат, - деп баса белгилейт [2].

Мунун баары макаланын актуалдуулугун аныктайт. Мектепке чейинки балдардын жашоосунда оюн өзгөчө мааниге ээ. С.А.Шацкий оюндун маанисин жогору баалап, мындай деп жазган: оюн бул балалыктын зарыл лабораториясы, ага өзүнүн жытын берген жаштык турмуштун атмосферасы.

Философдордун оюнга карата өз көз караштары бар, алар: оюн – бул балдардын өнүгүүсүнө багыт берүү үчүн коомдо жаралып, өнүгүп келе жаткан балдардын жашоосунун өзгөчө формасы, бул жагынан алганда өзгөчө педагогикалык чыгарма, - деп айтышат.

Оюн – балдарды интеллектуалдык жана адеп-ахлактык жактан тарбиялоонун эң маанилүү каражаты. Бул башталгыч класстын окуучусунун инсандыгынан жагымсыз жана арам нерселерди жок кылуунун жолу. Оюндун көп түрлөрүнүн ичинен сырткы оюндар окуу-тарбия процесси менен тыгыз байланышта, алар мектепке чейинки мекемелерде ар кандай предметтер боюнча окутуу методу катары колдонулат, мындан тышкары, аларга класста өзгөчө орун берилиши керек.

Чындыгында бала бакчадагы баланы кызыктырып, анын окуу-тарбия иштерине кызыгуусун ойготуу оңой иш эмес, тарбиячынын талкыпаган эмгеги, системалуу, максаттуу иштөөнү талап кылат. Ошондой эле мезгилдин талабына ылайык ар бир өтүлүүчү сабакта балдарга белгилүү деңгээлде компетенцияларды калыптандырууда оюндардын мааниси чоң.

Анан дагы: «Оюнда нерселер стимулдук мүнөзүн жоготот, бала реалдуу эмес, ойдон чыгарылган кырдаалда эмнени көргөнүнө карабай аракет кыла баштайт».

Оюн – бул, биринчиден, элес эмес, образ: сүрөттөө менен бала көрүүчүнүн позициясында өзүнүн ишмердүүлүгүнө карата турат. Бир эле учурда эки позиция (автор менен көрүүчү) кармалып турат, бул өзүн-өзү андап билүүнүн көрүнүшү жана аны өнүктүрүүнүн эң маанилүү шарты ой жүгүртүү, өзүн-өзү андап билүү жана башкалар.

Л.С. Выготский, бул оюндун негизги спецификалык өзгөчөлүгү болуп саналган ойдон чыгарылган (сүрөттөлгөн) кырдаалды түзүү, анын башка иш-аракеттерден айырмасын аныктоо деп эсептеген [4].

Д.Б. Элькони, рол – элестүү кырдаалдын өзгөчө учуру (элестетүү) жана классикалык, кеңейтилген ролдук оюнду мүнөздөй алат. Бирок башка оюндар да бар, аларда ролу жок, бирок бала «бир нерседен эмес, ойдон» аракет кылган ойдон чыгарылган кырдаал бар. Демек, бул оюндар ролдук эмес, сүрөттүү бойдон калууда. Ролдон айырмаланып, элестүү кырдаал бардык сүрөт оюндарынын универсалдуу, жалпы мүнөздөмөсү болуп саналат.

Оюндардын маанилүү мүнөздөмөсү болуп, аларды иш-аракеттин бардык түрлөрүнөн айырмалап турган туруктуу түзүлүшү саналат. Ал жерде балдар көптөгөн кыйынчылыктарды женип, көп күч-кубатын жумшап, жөндөмдүүлүктөрүн, жөндөмдөрүн өнүктүрүшөт. Ал ар

түрдүү окуу материалдарын жана кызыгууларын колдойт, балдарды терең тартууга үндөйт, кубанычтуу көңүл бурууну талап кылат жана окуу процессин жеңилдетет. Педагог үчүн оюндун натыйжасы дайыма балдардын билимди өздөштүрүү деңгээлине жетиши же аны колдонуу деңгээлин көрсөтүү болуп саналат. Мектепке чейинки балдар мекемелеринде чоңойгон балдар табигый түрдө ачык оюндарга тартылышат.

Анткени бул куракта бала жаныдан мектепке бара баштайт жана оюн менен окуу ишмердүүлүгүн айкалыштыруу мүмкүнчүлүгүнө ээ болот.

Экологиялык билим берүү сабагында жаратылыш элементтери бар оюндарды билгичтик менен колдонуу материалга болгон кызыгууну арттыруу жана балада кызыгуунун пайда болушу оң натыйжаларды берип, баланын окуу процессинде оюндун пайдасын сезүүсүн, активдүү болушун камсыздайт. Мындай оюндардын ичинен ачык оюндар чон мааниге ээ. Оюндар экологиялык билим берүү сабактары, экскурсия, сейилдөө жана балдардын түздөн-түз иш-аракеттери учурунда өткөрүлөт.

Сабактарда балдарга объекттердин касиеттерин үйрөнүүгө жана жаратылышты байкоо аркылуу алынган түшүнүктөрдү тактоого жардам берүү үчүн пазлдар колдонулат. Жарым оюндарды акырындап кыйындатуу керек. Мисалы, предметтерди адегенде сырткы көрүнүшүнөн, андан кийин тийүүсүнөн, андан кийин сүрөттөөдөн, акырында суроолорго жооптордон таанууга болот.

Эң кыйын бөлүгү жалпы белгилери боюнча объекттерди бириктирүү жана суроолорго жооп берүү менен объекттерди табуу. Табигый оюндар жергиликтүү тарых сабагында алынган билимди бекемдөөгө, тактоого жана системалаштырууга жардам берет [3].

Жашылча жана жемиштерди үйрөнүү үчүн оюндар:

Кенже топтордо: “Мен эмне көрсөтүп жатканымды тап”, “Мен эмне деп жатканымды тап”, “Менин колумда эмне?”, “Сыйкырдуу баштык”, “Мен эмне жегенимди тап”.

Мектепке даярдоо топтордо: «Табышмак жаса, табабыз», «Капта эмне бар экенин тап», «Бышкан – быша элек», «Жегенге – жебейт», «Балдар бутакта», «Эмне эрте, эмне кийин?», «Мөмө-жемиш дүкөнү».

Даярдоо тобунда балдарды бөлмө өсүмдүктөрү менен тааныштыруучу оюндар: «Эмне өзгөрдү?», «Муну тап», «Сүрөттөмө боюнча өсүмдүктү тап», «Аты боюнча өсүмдүктү тап» жана «Эмне жетишпейт?». “Мен көрсөткөндөй жалбыракты тап”, “Бир гүлдестеден бир жалбыракты тап”, “Жалбыракты тап”, “Кайыңды (эмен, карагай) ким биринчи табат?”, “Дарактагыдай жалбыракты тап”.

Кенже топтордо жана үйдө балдарды алардын сырткы көрүнүшүн сүрөттөө аркылуу айырмалоого үйрөтүү үчүн оюндар ойнотулат. Мындай оюнду уюштуруу менен мугалим балдарга жалбырак, гүл, сабиз, кызылча, картошка ж.б., алардын формасын, өңүн, өлчөмүн, даамын, жытын сүрөттөп берүүгө үйрөтөт. Аны алып келүүгө буйрук берет. Ролдук оюндарды ойноп, жаш топтор предметтерди (жашылчалар, мөмө-жемиштер) менен таанышып, аларга тийип, тактилдик сезимдерин өрчүтүшөт. Алардын арасында “Башкада эмне бар?”, “Колумдагыны тап?” актуалдуу болот.

Бул оюндардын биринчиси үчүн тарбиячы алдын ала баштык даярдап, ага жашылча же жемиштерди (картошка, пияз, кызылча, сабиз, бадыран, алма, алмурут, лимон) салат. Балдар кезек менен баштыкка колун салып, буюмга тийип, анын атын аташат, анан аны алып чыгып, бардык балдарга көрсөтөт. Баладан жашылча же мөмө-жемишти, анын формасын, өскөн жерин жана даамын талдап, андан кийин балдардан анын эмне болушу мүмкүн экенин болжолдоосун айтып берүү менен оюнду татаалдаштырса болот [4].

Табигый материалдар менен оюндар табият жөнүндө конкреттүү идеяларды калыптандыруу үчүн жеткиликтүү. Табият менен болгон оюндардын жардамы менен мугалим ар кандай табигый материалдарды таңуулабастан, алардын касиеттери, сапаттары жөнүндө маалымат берет, жаратылыш мыйзамдарына, алардын жансыз жана жандуу нерселердин түзүлүшүнө, абалына кандай таасир этээринен көңүл бурат.

Жансыз жаратылышты мультисенсордук негизде оюн аркылуу үйрөнүү мектепке чейинки мекемелердеги балдарга сөз менен же иллюстрация менен түшүндүрүүгө мүмкүн болбогон белгилерди, сапаттарды жана касиеттерди жакшы билүүгө жардам берет. Мисалы, суу менен ойногондо, кенже курактагы топтор суу абага караганда тыгызыраак экенин байкашы мүмкүн, андыктан абага караганда анын ичинде жылыш үчүн көбүрөөк күч талап кылынат. Балдар буга ынанышат, ошол эле кыймылдарды колдорун абада жана сууда жасоого аракет кылышат.

Кум, суу, кар, таш, каштан, шагыл таштар, кабыктар жана ар кандай таякчалар менен көптөгөн оюндар аркылуу балдар табигый материалдардын сапаттарын жана касиеттерин билип, сезимдик тажрыйбага ээ болушат.

Маселен, кичүү группадагы балдар суу муздакпы же жылуубу, аны куюуга болобу, андан шагыл куюуга болобу, андан женил оюнчуктарды, жыгачтан жасалган сүзмөлөрдү жасоого, кургак карды себүүгө болобу, нымдуу кардан калыпка салууга болобу ж.б.

Табигый материалдар менен оюндарды өткөрүүдө мугалим балдарга маектешүү аркылуу материалдын кээ бир касиеттерин билүүгө жардам берет, мисалы: «Медер кургак кум алып, аны төгүп койду» же «Асия нымдуу кум куюп, сонун пирог болуп чыкты». Жел тегирмен, карусель сыяктуу оюнчуктардын жардамы менен балдар шамалдын жана суунун аракети менен таанышып, андан соң физиканын жөнөкөй мыйзамдарын (суудагы сүзүүчү объектилердин, абада кыймылынын ж.б.) түшүнүүгө жардам бере турган бир катар факторлорду үйрөнүшөт [3].

Табигый материалдар менен оюндарды үч этап менен уюштуруу максатка ылайык:

1-этап - касиеттерди таанууга багытталган оюндар;

2-этап-табигый материалдардын абалын өзгөртүүгө багытталган оюндар;

3-этап-балдардын ишинин белгилүү бир түрлөрүндө табигый материалдарды колдонууга багытталган оюндар.

Мисалы, **суу менен оюндар:** «Булут», «Сен, дарыя, аны алып кет», «Суу жээгинде тынчтан», «Чоң-кичине балык, карма», «Чөгөт – чөкпөйт», «Суу астындагы падышалыктын сырлары», «Үлкүндө – сүзбөйт»; «Сүрөттөрдү баскан изибиз менен тартабыз»;

Кум оюндары: «Кумдан жамгыр», «Кумга шамал соксо», «Жамгыр жаап жатат», «Кол издер», «Кумдагы оюу», «Белек», «Сөөлжан сырлары» [5].

Табигый оюндарды өтүлгөн материалды кайталоо жана бекемдөө этаптарында, ошондой эле жаны материалды үйрөнүү баскычында колдонууга болот деген тыянак чыгарууга болот. Бул сабактын толук кандуу тарбиялык проблемасы, когнитивдик активдүүлүктү активдештирүү маселеси, мектепке чейинки курактагы балдардын когнитивдик кызыгуусун өнүктүрүүнүн негизги этабы болуп калышы керек.

Мектепке чейинки балдарды окутууда жана тарбиялоодо ачык оюндарды колдонуу өзгөчө зарыл. Оюн кээ бир балдардын көңүлүн сабакка бурууга жардам берет, тагыраагы, канааттандыарлык өнүгүп жаткан бала өзүнүн жөндөмдүүлүгүн, жөндөмүн, тилин, мүнөзүн ж.б. көрсөтө алат, алардан айырмаланган балдар менен тил табышып, аларды түшүнүп, сабырдуулук менен мамиле кылууну үйрөнүшөт. Алгач балдарды оюн ишмердүүлүгүнө гана тартуу жана бара-бара алардын предметти үйрөнүүгө болгон кызыгуусун ойготуу керек. Табигый оюну мектепке чейинки балдар менен мугалимдердин өз ара аракеттенүүсүн стимулдайт [6].

Жаратылыш оюну – бул бизди курчап турган реалдуу дүйнөнүн кубулуштарын терең жана ачык түшүнүүгө үйрөнүү процессиндеги максаттуу, чыгармачылык ишмердүүлүк.

Оюн аркылуу балдар бири-бири менен баарлашууга, чечим кабыл алууга, белгилүү бир эрежелерди жана эрежелерди сактоого, өзүн башкарганга, кызматташууга, башкалардын пикирин эске алууга, ошондой эле алардын каалоолорун жана талаптарын эске алууга жана урматтоого үйрөнүшөт; Алар да бир нерсени кылдаттык менен жасап, аягына чейин жеткирүүнү үйрөнүшөт. Азыркы жашоодо бул нерселерди жасай билүү абдан маанилүү жана

аларды оюн аркылуу өнүктүрүүгө болот. Оюндун жогоруда айтылган артыкчылыктарын эске алсак, класстык оюн окутуунун жемиштүү болушуна жардам берет.

Корутунду

Табигый оюндар мектепке чейинки балдардын таанып-билүү активдүүлүгүн активдештирет. Оюндар кызыктуу, ошондуктан мектепке чейинки балдар өз темпинде, командада иштөөгө, өзүн жана башкаларды баалоого үйрөнүшөт. Мектепке чейинки мекемелерде табиятка негизделген оюндарды системалуу пайдалануу, балдардын окуу жөндөмүн жогорулатуунун каражаты катары кызмат кылат. Табигый оюндар мектепке чейинки балдардын кызыгуусун жана жөндөмүн өнүктүрүүнүн жана активдештирүүнүн негизги фактору болгондуктан, аны методикалык курал катары колдонууга болот.

Пайдаланылган адабияттар:

1. Амонашвили Ш.А. В школе - шесть лет. М., 1986 стр.160
2. Бекбоев И.Б. Теоретические и практические вопросы технологии личностно-ориентированного обучения. Бишкек: Бийиктик, 2011.
3. Степанова О.А. Дидактические игры на уроках начальной школы. М.: Сфера, 2015.
4. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Право на игру Современное дошкольное образование. – 2011. – №1. – С. 28–31.
5. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психо-логические особенности игровой деятельности современных дошкольников //Вопросы психологии. – 2013. – №2. – С. 15–24.
6. Мы учимся через игру. (Интерактивные игры, предложенные учителями из Кыргызстана).

