УДК: 378.016.004
DOI:10.58494/esai.25(10).2025.18

Джоошбекова Зинагүл Рысбаевна,
п.и.к., улук өкүтүүчү, ОшМУ
dzinagul@mail.ru
Усонова Гүлназ Нурмаматовна,
магистрант, ОшМУ
Usonovagulnaz60@gmail.com

Джоошбекова Зинагүл Рысбаевна,
к.п.н., ст.преподаватель, ОшГУ
dzinagul@mail.ru
Усонова Гүлназ Нурмаматовна,
магистрант, ОшГУ
Usonovagulnaz60@gmail.com

Jooshbekova Zinagul Rysbaevna,
candidate of pedagogical sciences,
senior lecturer, Osh State University
dzinagul@mail.ru
Usonova Gulnaz Nurmatovna,
master's student, Osh State University
Usonovagulnaz60@gmail.com

ОКУТУУНУН ЖАҢЫ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ: КЕНЖЕ МЕКТЕП ОКУУЧУЛАРЫ ҮЧҮН ОЮН ЫКМАЛАРЫН КОЛДОНУУ

Аннотация. *Макалада окутуунун жаңы технологияларынын башталгыч класстардагы окуучулар үчүн оюн ыкмаларын колдонуудагы мүмкүнчүлүктөрү жана натыйжалуулугу талданат. Оюн методдору окуучулардын билимге болгон кызыгуусун арттырып, алардын интеллектуалдык, чыгармачыл жана социалдык өнүгүүсүнө оболго түзөт. Ошондой эле, PISA жана PIRLS сыяктуу эл аралык изилдоолордун негизинде интерактивдүү жана санариптик оюн ыкмаларынын билим берүүдөгү ролу каралат. Бул ыкмалардын туура колдонулушу билим берүү сапатын жогорулатууга жана окуучулардын активдүү катышуусун камсыз кылууга жардам берет.*

Түйүндүү сөздөр: *оюн ыкмалары, жаңы технологиялар, башталгыч мектеп, мотивация, интерактивдүү окутуу, PISA, PIRLS.*

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. *В статье анализируются возможности и эффективность использования игровых методов в начальных классах в контексте новых образовательных технологий. Игровые методики способствуют повышению интереса учащихся к обучению, а также стимулируют их интеллектуальное, творческое и социальное развитие. Кроме того, на основе международных исследований, таких как PISA и PIRLS, рассматривается роль интерактивных и цифровых игровых методов в образовательном процессе. Правильное применение этих методик способствует повышению качества образования и активному участию учащихся в учебном процессе.*

Ключевые слова: *игровые методы, новые технологии, начальная школа, мотивация, интерактивное обучение, PISA, PIRLS.*

NEW LEARNING TECHNOLOGIES: USING GAME METHODS FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Annotation. *This article analyzes the possibilities and effectiveness of using game-based methods in primary school within the context of new educational technologies. Game-based approaches enhance students' interest in learning and stimulate their intellectual, creative, and social development. Furthermore, based on international studies such as PISA and PIRLS, the role of interactive and digital game-based methods in the educational process is examined. The proper application of these methods contributes to improving the quality of education and ensuring active student engagement in learning.*

Key words: *game-based methods, new technologies, primary school, motivation, interactive learning, PISA, PIRLS.*

Киришүү

Билим берүү системасы заманбап коомдун талабына ылайык тынымсыз өнүгүп, окутуунун жаңы технологияларын камтыган инновациялык ыкмаларды активдүү ишке ашырууда. Айрыкча, кенже мектеп окуучуларын окутууда натыйжалуулукту жогорулатуу максатында оюн ыкмаларын колдонуу өзгөчө маанаге ээ болуп саналат.

Башталгыч мектеп курагы – балдардын чыгармачыл, интеллектуалдык жана социалдык жөндөмдөрү калыптануучу чечүүчү мезгил. Бул баскычта окутууну кызыктуу, жеткиликтүү жана натыйжалуу кылуу үчүн салттуу ыкмаларга караганда интерактивдүү жана оюн элементтерине негизделген технологияларды колдонуу натыйжалуу болуп саналат. Оюн ыкмалары окуучулардын билимге болгон кызыгуусун арттырып, аларды активдүү болууга шыктандырат.

Заманбап педагогикада окутуунун жаңы технологиялары, анын ичинде санариптик жана интерактивдүү оюн методдору, окуучулардын материалды терең жана сапаттуу өздөштүрүүсүнө өбөлгө түзөт. Мисалы, компьютердик оюндар, мобилдик тиркемелер, STEM-методикасы, ролдук жана симуляциялык оюндар билим берүү процессинде кенири колдонулуп, балдардын логикалык ой жүгүртүүсүн, чыгармачылык жөндөмдөрүн жана көйгөй чечүү көндүмдөрүн өнүктүрөт.

Мындан тышкары, PISA (Programme for International Student Assessment) жана PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) – бул билим берүүнү баалоо боюнча эл аралык изилдөөлөр башталгыч класстагы окуучулардын билим деңгээлин жогорулатууда инновациялык усулдардын, анын ичинде оюн технологияларынын жогорку натыйжалуу экендигин тастыктаган. Бул тенденция өнүгүп келе жаткан Кыргызстандагы билим берүү системасы үчүн дагы чоң маанаге ээ.

Ошондуктан, окутуунун жаңы технологияларын, анын ичинде оюн ыкмаларын башталгыч класстарда колдонуу бүгүнкү күндө актуалдуу маселе болуп эсептелинет. Бул багытта жүргүзүлгөн изилдөөлөр мугалимдерге окуу процессин жакшыртууга көмөктөшүп, окуучулардын билим сапатын жогорулатууга шарт түзүп келет.

Изилдөөнүн милдети. Кенже мектеп окуучулары үчүн жаңы технологиялардын негизгиси болгон оюн ыкмаларын колдонуу мүмкүнчүлүктөрүн изилдеп, алардын натыйжалуулугун аныктоо. Оюн ыкмаларынын окуучулардын мотивациясына жана алган билимдеринин сапатына тийгизген таасирлерин изилдөө.

Негизги материалдар жана усулдар. Оюн – жүрүм-турум системасынын эрежелерине баш ийген акылга сыярлык жана максатка ылайыктуу иш. Оюндук ишмердүүлүк чоң адамдын эмгек ишмердүүлүгүнө окшоштукка ээ, анын белгилери оюндун белгилери менен натыйжаларды гана кошпогондо толук дал келет. Оюн – баланын табигый эмгек түрү, аны келечектеги жашоого даярдоо. Бала дайыма ойнойт, ал эми анын оюну мазмундуу, анын жаш

курагына жана кызыгуусуна ылайыктуу болуп, керектүү шыктарынын, жөндөмдөрүнүн өнүгүшүнө алып келүүчү элементтерди өз ичине камтыйт [2].

Оюндун пайда болуу тарыхы биринчилерден Д.Б. Эльконинге таандык болуп, ал оюндарды көйгөйлөрдү чечүү, окутуу үчүн реалдуу иш аракеттер жөнүндө маалыматтарды берүү ыкмасы катары караган. Оюнду коомдук мамилелердин арифметикасы деп атап, ал оюнду белгилүү бир этапта пайда болгон иш аракет катары, психикалык функциялардын өнүгүүсүнүн алдыңкы формаларынын бири жана баланын чоңдор дүйнөсүн таанып билүү жолдору катары чечмелеген [5].

Орустун улуу психологу Л.С. Выготский оюн методунун социалдык жана таанып-билүүчүлүк мүнөзүн баса белгилеп көрсөткөн. «Акыры бардык жүрүм-турум белгилүү бир шарттуу эрежелерге баш ийүү менен ал биринчи кезекте акылдуу, эстүү жана түшүнүктүү жүрүм-турумга үйрөтөт, мындан оюндун өзгөчөлүгү айрыкча белгилүү жана ачык көрүнөт. Оюн – окуучунун «ички социалдашуу» мейкиндиги, социалдык жоболорду өздөштүрүүнүн каражаты», - деп айткан [1].

Окутуунун технологиялары педагогикада маанилүү ролду ойнойт. Алар билим берүү процессин жаныртуу, эффективдүүлүктү жогорулатуу жана оптималдаштыруу максатында колдонулат. Бул технологиялар мугалимдерге жана окуучуларга интерактивдүү, кызыктуу жана эффективдүү ыкмаларды сунуштап, билимдерин тереңдетүүгө жана кеңейтүүгө мүмкүнчүлүк берет.

Окутуунун жаңы технологиялары билим берүү платформаларын, электрондук ресурстарды, мультимедиялык куралдарды, онлайн курстарды, виртуалдык симуляцияларды жана оюн ыкмаларын камтыйт. Окуучулардын сабакка болгон кызыгуусун жогорулатууга, өз алдынча иштөөгө шарт түзүүгө жана жеке сабактар үчүн ылайыктуу ыкмаларды колдонууга мүмкүнчүлүк берет. Мугалимдерге сабактарды уюштуруу жана жогорку сапаттагы билим берүү процессин камсыз кылуу үчүн маанилүү жардам көрсөтөт.

Кенже мектеп окуучуларынын билим алуу процессинде алардын жаш курагы жана психологиялык өнүгүүсү чоң роль ойнойт. Кенже мектеп окуучуларына билим берүүдө ар тараптан көңүл бурууну талап кылат. Анын негизги аспектилерине токтоло кетсек:

1. Психологиялык өзгөчөлүктөр

Кенже мектеп жашындагы окуучулар (1-4-класстар) психологиялык жактан өсүп келе жаткан балдар болгондуктан, алардын курчап турган дүйнөнү кабыл алуусу, ой жүгүртүүсү жана өз эмоцияларын жөнгө салуу жөндөмдөрү чектелүү болушу мүмкүн. Бул курактагы балдарга көңүл бурууда атайын ыкмаларды колдонулат. Билим берүү процессинде ийгиликтүү натыйжага жетүү үчүн сабырдуулук, туура жасалган мамиле жана мээримдүүлүк керек.

2. Интерактивдүү окуу ыкмалары

Кенже мектеп жашындагы окуучулары үчүн интерактивдүү жана оюн ыкмаларына негизделген окуу методдору эң натыйжалуу болуп эсептелинет. Окуучулар жаңы маалыматтарды өздөрүнүн тажрыйбасынан алып, практикалык иштерди, оюндарды жана долбоорлорду даярдашып, аларды ишке ашыруу аркылуу түшүнүшөт.

3. Окуу ыкмаларынын түрдүүлүгү

Ар бир окуучу өзүнүн жеке өзгөчөлүктөрүнө жана кызыкчылыктарына ээ болгондуктан, н билим берүү процессинде түрдүү ыкмаларды колдонуубуз зарыл. Мисалы: визуалдык, аудиовизуалдык жана кинестетикалык ыкмаларды колдонуп, ички сезимдерге таасир этип, жакшы натыйжаларга ээ болууга болот.

4. Мотивация жана кызыгууну жогорулатуу

Кенже мектеп жашындагы окуучуларга мотивация берүү алардын билим алуусуна чоң таасир этет. Балдар көбүнчө кызыгууларын эске алып, оюндар, чыгармачыл тапшырмалар жана берилген суроолор аркылуу жаңы маалыматтарды кабыл алышат.

5. Социалдык жана эмоционалдык өнүгүү

Кенже мектеп жашындагы балдар социалдык жана эмоционалдык өнүгүүнүн маанилүү этабында болушат. Алар жаңы досторду табууга, топтук иш-чараларга катышууга жана өз бири-бири менен өз ара мамилеле түзүүгө үйрөнүүгө мүмкүнчүлүк алышат. Билим берүү процессинде бул аспектти сөзсүз түрдө эске алуубуз зарыл.

5. Мугалимдин ролу:

Кенже мектеп жашындагы окуучулар үчүн мугалим — ал башкаруучу гана эмес, алардын эмоционалдык жана социалдык өнүгүүсүнө да жардамчы. Мугалимдер өздөрүнүн тажрыйбасы аркылуу окуучуларга маалыматтарды жөнөкөй, кызыктуу жана түшүнүктүү түрдө жеткирүүсү зарыл.

Оюн ыкмалары – окутуунун инновациялык куралы болуп эсептелет. Бул ыкмалар, анын ичинде оюндар, окуучулардын кызыгуусун жандандырып, билимди активдүү жана эффективдүү түрдө калыптандырууга жардам берет. Оюн ыкмаларын колдонуу билим берүүдө интерактивдүүлүктү, креативдүүлүктү жана кызыгууну жогорулатууга мүмкүндүк берет. Оюн ыкмаларынын төмөндөгүдөй өзгөчөлүктөрүн белгилөөгө болот:

Интерактивдүүлүк. Окуучулар өз алдынча иш-аракет кылууга, түздөн-түз катышууга жана тажрыйба аркылуу жаңы маалыматтарды кабыл алууга мүмкүндүк алышат.Оюн ыкмаларынын негизги элементтеринин бири окуучулардын сабакка активдүү катышуусу болуп саналгандыктан, бул окутуунун натыйжалуулугун жогорулатат.

Креативдүүлүк жана көз караштын кеңейиши. Оюндар балдарды чыгармачылыкка жана аналитикалык ойлонууга шыктандырат. Балдар жаңы идеяларды жана чечимдерди ойлоп табууга, көйгөйлөрдү чыгармачыл жолдор менен чечүүгө аракет жасашат.

Мотивацияны жогорулатуу. Оюндар, адатта, кызыктуу жана аткарууга женил болгон тапшырмаларды камтыйт. Бул өз кезегинде окуучулардын окууга болгон кызыгуусун арттырып, сабакты жана окуу процессинин ийгиликтүү жүрүүсүнө жардам берет. Окуучулар оюн аркылуу иштеп жатканда, билим алуу процессинин жеңилирээк жана жагымдуу болгону сезилет.

Оюн ыкмалары билим берүүдө сабактардын тынымсыз жана монотондуу болуусун алдын алат. Мындай ыкмалар аркылуу балдар жана жаштар кызыктуу, динамикалык жана тарбиялык формаларда билим алууну баштан кечиришет. Бул өз кезегинде окуучулардын мотивациясын жогорулатууга, ошондой эле билимдин терең калыптануусуна мүмкүнчүлүк берет.

Мектептерде жана билим берүү мекемелеринде оюн ыкмаларынын колдонулушу билим алуу процессин жакшыртып, окуучулардын когнитивдик жана эмоционалдык өнүгүүсүнө түрткү берет. Эң негизгиси, оюндар билим берүүнү женилдетип, жаңы материалды окуучулардын натыйжалуу өздөштүрүүсүнө жардам берет.

Мугалимдердин ролу оюн ыкмаларын билим берүү процессине толук кандуу интеграциялоодо мааниси өтө чоң. Мугалимдер оюндардын максатын, мазмунун жана структурасын туура тандоо менен, аларды окуу процессинде колдонууда ийгиликтүү натыйжаларга жетишүүгө мүмкүнчүлүк алышат. Мугалимдер үчүн эң маанилүү тапшырма – оюндарды педагогикалык максаттарга ылайык, окуучуларга билим берүүчү, мотивациялык жана социалдык өнүгүүсүн камсыздоочу түрдө уюштуруу болуп саналат. Ошондой эле, билим берүүдө оюн ыкмаларынын колдонулушу педагогикалык жаңы идеяларды өз ичине камтыйт. Бул жаңы ыкмалар билим берүүдө жаңы жолдорду ачып, жогорку сапаттагы билим берүүгө шарт түзөт.

Оюн методу, биринчиден, окуучунун адамдардын жашоосундагы жалпы, функционалдык көрүнүштөрүнө, алардын социалдык функцияларына жана мамилелерине багытталуу ишмердүүлүгү. Экинчиден, оюн ишмердүүлүгүнүн негизинде окуучунун кыялдануусунун пайда болушунун негизинде өнүгүшү жана ой жүгүртүү функциялары да өнүгөт. Оюн методуна кызыктуу мүнөздөмөнү окумуштуу Г.К. Селевко да берген: «Оюн – бул

коомдук тажрыйбаны түзүүгө жана өздөштүрүүгө багытталган кырдаалдардын шартындагы ишмердүүлүктүн түрү. Анда жүрүм-турумду өз алдынча башкаруу өркүндөтүлөт жана жөнгө салынат» [3, 34-б.].

Оюн методунун келип чыгышы жөнүндөгү теорияларды талдоо, оюн – көп кырдуу көрүнүш, аны ишмердүүлүктүн өзгөчө формасы катары кароого болот. Оюндун дагы бир топ көрүнүштөрү таанып-билүүчүлүк жана тарбиялоо процессине педагогикалык жетекчилик кылууда билинет.

Төмөндө оюн элементтеринин сабактарда натыйжалуу колдонууга жардам берген айрым түрлөрү сунушталат:

1. Оюндарды максаттуу колдонуу

Оюн элементтери билим берүү максаттарына ылайык тандалышы керек. Оюнду колдонууда анын билим берүүчү аспектиси башкы орунда болушу керек. Окуучулар жаңы маалыматтарды кабыл алууда гана эмес, ошол маалыматтарды практикада колдонууга жардам берүү үчүн да оюндарды колдонууга болот. Мисалы, математиканы үйрөнүүдө ар кандай оюн эрежелерин колдонуп, эсептерди чыгарууга түрткү берет.

2. Интерактивдүү оюндар

Сабакта интерактивдүү оюндардын элементтерин колдонуу окуучуларды иш-аракетке тартууга, аларды сабакка активдүү катыштырууга жардам берет. Мисалы, «мин бүтүм» (brainstorming) оюну, суроолор менен жооптордун алмашуу процесси же «эсеп китеби» (quiz) аркылуу сабактын маанилүү аспектилерин текшерүүгө болот.

3. Ролдук оюндар

Ролдук оюндар окуучуларга өзүбүзгө талап кылынган ролдорду аткаруу аркылуу окууну жеңилдетүүгө мүмкүндүк берет. Бул ыкма жеке жана топтук ишмердүүлүктөрдү камтып, окуучуларга түшүнүктөрдү тереңирээк жайылтууга жардам берет. Сабак учурунда окуучулар белгилүү бир окуяларды чагылдырууга, ошондой эле тил сабагында ар кандай театрлаштырылган көрүнүштөрдү көрсөтүүгө мүмкүнчүлүк алышат.

4. **Командалык оюндар**

Командалык оюндар социалдык көндүмдөрдү жана топтук иштөө жөндөмдөрүн жакшыртат. Сабакта мындай оюндарды колдонуу окуучуларды топтук иш-чараларга катышууга, өз ара байланыш түзүүгө жана лидерлик сапаттарынын өнүгүүсүнө жардам берет. Мисалы, топторго бөлүнүп, ар бир топ өзүнүн тапшырмасын аткарган соң жалпы ишти чечүү үчүн кызматташа алат.

5. Сюжеттик оюндар

Сюжеттик оюндар окуучуларды белгилүү бир окуянын чегинде ойнотуу, өтүлүп жаткан сабакты жандандыруу үчүн абдан натыйжалуу. Мисалы, окуучулар өздөрү жазган кыскача окуяларды театрлаштырып көрсөтүшсө, ал предметке болгон кызыгууну күчөтөт.

Оюндардын экинчи классификациясы оюн куруу принциптерине негизделген:

1) ролдук оюндар;

2) уюштуруучулук-тарбиялык оюндар;

3) ишкердик оюндары [3].

Корутунду

Оюн элементтерин сабакта натыйжалуу колдонуу-педагогикалык иш аракеттеги билим берүүнүн натыйжалуу болушуна өбөлгө түзөт. Окуучулардын эмоцияларын, кызыгууларын жана когнитивдик жөндөмдөрүн өнүктүрүү үчүн ар бир сабакка ылайыктуу оюн ыкмаларын туура тандоо абдан маанилүү. Окуучулардын сабакка болгон кызыгуусун жа ндандырып, билим алуунун сапатын жакшыртууга мүмкүндүк берет.

Жыйынтыктай келсек, оюн ыкмаларын колдонуу кенже мектеп окуучулары үчүн билим берүү процессин жаңы деңгээлге көтөрүп, окуучулардын билимге болгон кызыгуусун, алдыга карай умтулуусун жана жетишкендиктерин жогорулатат. Бул технологиялар билим берүү тармагында ийгиликтүү натыйжаларга жетүү үчүн маанилүү курал болуп саналат.

Пайдаланылган адабияттар:

1. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с
2. Жороев Т.А. Важность использования дидактических игр в начальной школе // Известия Кыргызской академии образования, 2012, № 4(24). - С. 11-114 .
3. Наука и новые технологии 2022-06.Автор: Кабылова С.А., Белекова Н.О.
4. Селевко Г.К. Эрте өспүрүмдүн психологиясы: Китеп. Мугалим үчүн. М.: Билим берүү, 1989.34 стр.
5. Эльконин, Д.Б. Психология игры.– М.: Просвещение, 1978.– 360 с .