Жутанова Г.А

СТУДЕНТТЕРДИН ПРАКТИКАЛЫК САБАКТАРДА ТААНЫП БИЛҮҮ ИШМЕРДИГИН АКТИВДЕШТИРҮҮ

Жутанов Г.А.

АКТИВИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ ПРАКТИЧЕСКОГО ПОЗНАНИЯ

Zhutanov G.A.

THE REVITALIZATION OF THE STUDENTS IN CLASS PRACTICAL KNOWLEDGE

УДК: 372.362:678.5

Азыркы өзгөрүп олтурган социалдык-экономикалык чөйрөдө азыркы мектеп мугалими жаңы билимдер менен билгичтиктерге ээ болууга милдеттүү, аларды азыркы ЖОЖдогу салттуу окутуу технологиялары калыптандыра албайт. Ошондуктан билим берүү чөйрөсүндө ЖОЖ бүтүрүүчүлөрүнүн билим сапатын жогорулатуунун, анын жыйынтыгы катары - алардын атаандаштыкка туруштук берүү жөндөмдүүлүгүн арттыруунун маанилүү каражаты катары окутуунун инновациялык технологияларынын ролу барган сайын өсүүдө.

Алардын арасында «стандарттуу» жалпы жана атайын билимдерди берүү менен катар зарыл болгон кесиптик жөндөмдөр менен сапаттарды (демилгени, өз алдынчалыкты, аракеттенүүгө болгон даярдыкты, жоопкерчиликти, чечкиндүүлүктү, белгиленген максаттарды ишке ашыруу билгичтигин ж.б.) өнүктүрүүгө мүмкүндүк берүүчү активдүү окутуу өзгөчө ролду ойнойт. Дидактикалык оюндар сыяктуу активдүү окутуу усулдары студенттердин карым-катнашка, чечкинсиздикти жеңүүгө болгон жөндөмдөрүн, чыгармачылыгын, башкаларды уга билүү, өз чечимдерин коргоо жана негиздөө билгичтиктерин өнүктүрүүгө мүмкүндүк берет. Дидактикалык оюндар формасындагы окуу ишмердүүлүгү педагогдун кесиптик сапаттарын калыптандыруунун активдүү каражатарынын бири болуп эсептелет.

Дидактикалык оюндар болсо студенттердин өз баркын билүүсүн тастыктайт, окуудан канааттануу алууга шарт түзөт, мунун өзү өндүрүмдүү иштөөнү өбөлгөлөйт. Л.С.Выготский болсо оюнду инсандын өнүгүүсүнүн “тогузунчу толкуну” деп атаган, дал ушул оюн учурунда адамдын психикасында маанилүү өзгөрүүлөр болуп өтөт да, аны өнүгүүнүн бир топ жогорку стадиясына өтүүгө даярдайт.

Студенттердин айрым бир бөлүгүндө педагогикалык ишмердүүлүккө болгон кызыгуунун, ушул жаатагы өз билими үчүн жоопкерчилигинин жоктугу, андан да жаманы - өзүнүн болочок социалдык милдетин билбегендиги жана ЖОЖдо студенттин инсанынын кесиптик багытталышын калыптандыруу каражаттарынын жоктугу педагогикалык ишмердүүлүккө байланышкан дисциплиналарды окутуу процессин тажатмадеңгээлге түшүрүп жатат. Ошондуктан студенттин инсанынын кесиптик багытталышын калыптандыруу, ошондой эле окуу процессинин натыйжалуулугун жогорулатуучу инновациялык, активдүү педагогикалык каражаттар менен ыкмаларды издөө зарыл.

Таанып-билүү керектөөлөрүн калыптандыруу проблемаларын изилдөө азыркы учурда зор мааниге ээ. Дидактикалык оюн учурунда студенттердин таанып-билүү активдүүлүгүнүн маанилүү элементтери болуп алардын өнүгүү деңгээли эсептелет. Маселен, оюн учурунда төмөндөгүдөй деңгээлдер көрүнүшү мүмкүн:

Биринчи деңгээл – кайра кайталоочу активдүүлүк, бул студенттин билимди түшүнүүгө, эске тутууга жана кайра кайталоого умтулуусу, аларды реалдуу кырдаалдарда колдонуу жөндөмүнө ээ болуусу менен мүнөздөлөт.

Экинчи деңгээл – интерпретациялоочу (чечмелөөчү) активдүүлүк, бул студенттин окуу материалынын мааниси менен мазмунунун, кубулуштар менен процесстердин, ошондой эле билимдерди колдонуу жөндөмдөрүнүн арасындагы байланышты өз алдынча ачыктоого болгон умтулуусунан көрүнөт.

Үчүнчү деңгээл – чыгармачылык деңгээл, бул студенттин дидактикалык оюндарга камтылган маселелердин жана суроолордун жардамы аркылуу окуу кубулуштарынын маңызына сүңгүп кирүүгө болгон умтулуусу менен мүнөздөлөт.

Ойноо билгичтиги жана жөндөмдүүлүгү – бул өзүнчө бир оюн моделин түзүү. Бул ыкманы ЖОЖдо окутууну уюштурууга сунуштоо менен, биз дидактикалык оюндар – бул жалпы адамзат ишмердүүлүгүндөгү көп аспектилүү кубулуш деп эсептейбиз, ага ар түрдүү деңгээлдерде бир катар изилдөөлөр арналган.

ЖОЖ практикасында дидактикалык оюндарды пайдалануунун натыйжалуулугун изилдөөдө психологиялык өзгөчөлүктөрдү эсепке алуу маанилүү. Биздин изилдөөбүздө таанып-билүү ишмердүүлүгүнүн психологиялык өзгөчөлүктөрү В.В.Давыдовдун, И.А.Зимняянын, Д.Б.Элькониндин концепцияларынын алкагында каралды.

Илимий-педагогикалык эмгектерде, айрыкча, теориялык планда, студенттердин педагогикалык багытталышын калыптандыруунун дидактикалык каражаттары катары оюн ишмердүүлүгүнүн дидактикалык модели жеткиликтүү чагылдырылган эмес, андыктан бул маселе бир топ тереңирээк изилдөөнү талап кылат.

Окутууда жана окуу процессин уюштурууда пайдаланууга арналган оюндарга изилдөөчүлөр ар

түрдүү терминдерди ыйгарышкан: окуу оюндары, ролдуу оюндар, окутуучу оюндар, таанып-билүү оюндары, дидактикалык оюндар, тууроочу оюндар ж.б. Биздин пикирибизче, «дидактикалык оюндар» термини бир топ максатка ылайыктуу, дал ошону менен окуу ишмердүүлүгүнүн бул түрүнүн үйрөтүүчү мүнөзүн баса белгилеген болоор элек.

Педагогика боюнча дидактикалык оюндарды төмөнкү учурларда пайдаланууга болот: теманы, түшүнүктөрдү, эрежелерди өздөштүрүү үчүн өз алдынчалуу технология катары; практикалык сабактын фрагменти катары; окутуунун бир топ глобалдуу технологиясынын бөлүгү катары; бышыктоо, кайталоо, көнүгүү, текшерүү үчүн бир бүтүн сабак катары; аудиториядан тышкаркы иштерде (ШТК, экскурсиялар, оюндар ж.б.).

Оюн ишмердүүлүгүндө студенттердин таанып-билүү ишмердүүлүгүн активдештирүүнү, интерактивдүү чөйрөнү жаратууну жана коммуникативдик активдүүлүктү калыптандырууну камсыз кылуу ыктымалдуулугу көбүрөөк болгон шарттарды бөлүп көрсөтүү зарыл:

- Окуу-таанып-билүүчүлүк жана кызыктуу сюжеттеги дидактикалык оюнду түзүү. Эгерде оюндун мазмунун менен түзүмү кесипкөйлүк нукта жүрсө, анда ал оорчулук жаратпай, студенттер өздөрү оюн жана окуу ишмердүүлүгүнүн демилгечилери болуп алышат.
- Дидактикалык оюндардын оюнга катышкандардын кесипкөйлүк жана акыл-эс жагынан болгон өзгөчөлүктөрү менен бирдейлиги. Бардык тапшырмалар кесипкөйлүк өзгөчөлүктөргө, студенттердин жекече өзгөчөлүктөрүнө жана кругозоруна төп келүүгө тийиш.
- Оюндун чектелген регламентинин жоктугу, мунун өзү оюнга катышкандардын чыгармачылык эркиндигине жана кыймыл-аракетти тандоосуна мүмкүнчүлүк берет.
- Студенттерде оюн ишмердүүлүгүнө карата психологиялык даярдыктын болушу. Оюнда окуу ишмердүүлүгүнүн жана курчап турган чындыктын көп түрдүү жактарын моделдөө ишке ашырыларын студент аңдап-сезүүгө тийиш.
- Педагогдун ар кандай оюндук кырдаалдарга даяр болуусу, студенттер-дин ар кандай өз алдынча ойлорун жана ой-толгоолорун өбөлгөлөөсү.
- Дидактикалык оюнга катышкандардын өз ара аркеттенүүсү. Педагог мыкты натыйжага жетүү үчүн болгон атаандаштык менен кызыгуу ышкысын басаңдатпоосу зарыл.

Дидактикалык оюндун түзүмү төмөндөгүдөй өз ара байланышкан элементтерди камтыйт:

- Окуулук жана кесипкөйлүк прблеманын коюлушу.
- Дидактикалык оюндун сценарийин түзүү.
- Дидактикалык оюндун сюжетин иштеп чыгуу.
- Студенттер - дидактикалык оюндун активдүү катышуучулары.
- Педагог – дидактикалык оюндун уюштуруучусу жана жетекчиси.
- Оюнга катышкандардын (капитан, команда мүчөлөрү, эксперттер ж.б.) жүрүм-турумун жана функционалдык милдеттерин жөнгө салуучу, жакшы ойлонулган эрежелердин болушу.
- Дидактикалык оюндун өздөштүрүлүүгө тийиш болгон, окуу жана кесипкөйлүк жактан маанилүү болгон мазмунун калыптандыруу. (1)

Биз өз изилдөөбүздө таанып-билүү активдүүлүгүнүн ийгиликтүү өнүгүшүн Т.П.Шамованын, Г.И.Щукинанын эмгектеринде берилген критерийлердин негизинде аныктадык:

Төмөнкү деңгээл – аткаруучулук деңгээл, бул таанып-билүү активдүүлүгүнүн өнүгүүсүнүн эң кайгылуу деңгээли, ал интеллектуалдык демилгенин жоктугу, эрктик күч-аракеттин жетишсиздиги менен мүнөздөлөт.

Ортоңку деңгээл – көбүнесе демилгелүүлүүлүк деңгээл деп мүнөздөлүп жүрөт – ал таанып-билүүгө болгон байкаларлык умтулуу менен, өз алдынчалуулук сезиминин жана эрктик күч-аракеттин бир топ туруктуулугу менен айырмаланат.(2)

Жогорку деңгээл – мында студент демилгелүүлүгү, максатка туруктуу умтулгандыгы, окуу ишмердүүлүгүнүн бардык түрлөрүндөгү демилгелүүлүгү менен айырмаланат.

Ошентип, дидактикалык оюн учурунда студенттерде активдүү ишмердүүлүктүн кубаттуу козгоочусу пайда болот, анын таасири астында бүтүндөй окуу-таанып-билүү процесси өзгөчө интенсивдүү жүрөт, ал эми окуу ишмердүүлүгү кызыктырарлык жана өнүмдүү болуп калат. Дидактикалык оюн учурундагы таанып-билүүчүлүк кызыгуу өз ара байланышкан психикалык процесстердин бүтүн системасын элестетет. Бул баарыдан мурда интеллектуалдык, эмоционалдык жана эрктик мүнөздө болот (1-сүрөт):

1-сүрөт. Дидактикалык оюн процессиндеги таанып-билүүчүлүк кызыгуунун мүнөздөмөлөрү.

Изилдөөчүлөрдүталдоонун натыйжасында оюн процессинде адам ишмердүүлүгүнүн нормалары кайра өнүктүрүлүп, инсандын эмоционалдык жана адептик жактан өнүгүүсү камсыздалышын аныктоого болот. Жүргүзүлгөн талдоолор көрсөткөндөй, оюн ишмердүүлүгү төмөнкүдөй функцияларды аткарат:

- *коммуникативдик функция*, мында ойноочулардын ортосунда карым-катнаш, бири бири менен өз ара аракеттенүүкөнүмдөрү, топто иштөө билгичтиги өркүндөйт;

- *кызыктыруучулук функциясы*, оюн кырдаалында оюн процесси эмоционалдык көтөрүңкүлүктү, түйшөлүүнү жеңүүнү, канааттанууну, эргүүнү жана башка сезимдерди тартуулайт;

- *окуу-таанып-билүүчүлүк функция*, мында оюнга катышкандар изилдөөчүлүк менен иш алып барышат, маалымат менен өз алдынча таанышуу жүрөт, материалды оюнга ылайыкташтырат, коюлган маселени чыгармачылык менен чечишет ж.б.

- *коррекциялык функция*, муну инсандык, интеллектуалдык сапаттардын өзгөрүшүнөн байкоого болот;

- *социализациялык функция*, бул белгилүү бир адептик, патриоттук сезимдерди өздөштүрүүгө байланышкан.

Билим берүү системасында студенттердин интеллектин, таанып-билүү активдүүлүгүн өнүктүрүүчү оюндардын бир нече топтору бар.

Биринчи топ – предметтик оюндар, мында предметтер же кандайдыр бир объектилер менен жүргүзүлүүчү манипуляция сыяктуу оюндар. Алар аркылуу оюнчулар предметтин формасын, өңүтүсүн, көлөмүн, материалын, адамдар дүйнөсүн ж.б. таанып-билишет.

Экинчи топ – чыгармачылык, сюжеттик-ролдуу оюндар; бул оюндарда сюжет – интеллектуалдык ишмердүүлүктүн формасы катары болот.

Үчүнчү топ – студенттердин таанып-билүү ишмердүүлүгүн өнүктүрүү каражаты катары пайдаланылуучу оюндар, булар – даяр эрежелери, окутуу материалдары жана программалары бар оюндар, адатта дидактикалык оюндар деп аталат.

Төртүнчү топ – курулуш, эмгектик, техникалык, конструктордук ж.б. оюндар. Бул оюндар кесиптик ишмердүүлүктү чагылдырып турат, анда катышуучулар жаратуу процессин өздөштүрөт, алар, чыгармачылык маселелерди (милдеттерди) чечүүдө зээндүүлүк көрсөтүү менен, өз ишин пландаштырууну, зарыл болгон материалды иргеп алууну, өзүнүн жана башкалардын ишинин натыйжасын практикалык жактан баалоону үйрөнүшөт, мында эмгек активдүүлүгү таанып-билүү активдүүлүгүнө алып келет.

Бешинчи топ – мелдешке негизделген психикалык чөйрөгө таасир этүүчү көнүгүүлөр, тренингдер. Бул оюндар салыштыруу жолу аркылуу оюнчуларга алардын даярдыгынын деңгээлин, машыккандыгын, өзүн өзү өркүндөтүү жолдорун көрсөтөт, демек, алардын таанып-билүү активдүүлүгүн ойготот. (3)

Адабияттар:

1. Жутанова Г.А. Некоторые особенности дидактических игр в студентческой аудитории. Кыргыз билим беруу академиясынын кабарлары №2(22). Б-2012ж.

2. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г.И. Щукина. –М., 1979. – 183 с.
3. Жутанова Г.А. Игра – как социальный компонент развития личности.И.Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университетинин жаочысы. 3-чыгарылышы. 2012-ж.92-94бет.

Рецензент: д.пед.н., профессор Байгазиев