Айтибаева Ж.К.

ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫ КЫРГЫЗ ТИЛИНИН ПРАКТИКАЛЫК САБАКТАРЫНДА КОЛДОНУУ МЕНЕН СТУДЕНТТЕРДИН КЕБИН ӨСТҮРҮҮНҮН ЖОЛДОРУ

Айтибаева Ж.К.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ КЫРГЫЗСКОГО ЯЗЫКА, С ЦЕЛЬЮ ОБОГАЩЕНИЯ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ СТУДЕНТОВ

Zh.K. Aitibaeva

THE USE OF DIDACTIC GAMES IN THE PRACTICAL LESSONS OF THE KYRGYZ LANGUAGE IN ORDER TO ENRICH THE CULTURE OF STUDENT SPEECH

Игра развивает чувство товарищества, дружбы так как в случае необходимости играющей должен уступить, помочь товарищу **(П.М. Баев).**

УДК: 494.3:894.341:371.302

Макалада студенттердин кебин өстүрүүдө дидактикалык оюндардын мааниси жана аны колдонуунун жолдору берилди.

Негизги сөздөр: *өстүрүү, сөз, метод, колдонуу, оюндар, дидактика.*

В этой статье даны значение развития речи студентов в дидактических играх и их методы использования.

Ключевые слова: *развитие, речь, метод, использование, игры, дидактика.*

This article gives the values of the speech of students in didactic games and their methods of use.

Key words: *development, method, use, games, didactics.*

Жогорку жана орто окуу жайларынын адистик эмес факультеттеринде, жалпы билим берүүчү мектептерде кыргыз тилин үйрөтүүдө башкы маселе студенттердин, окуучулардын кыргызча сөзүн өстүрүү, тил маданиятын калыптандыруу экендиги талашсыз. Ал үчүн кыймылдуу, дидактикалык оюндарды ырааттуу жүргүзүүнүн мааниси өтө зор. Баарына белгилүү болгондой, оюн балдардын сабакка болгон кызыгуусун арттырууда пайдалануучу негизги курал.

Аудиторияда оюн сабактарын жүргүзүү алардын курактык өзгөчөлүктөрүнө да ылайык келиши керек. Ошентсе да, мындай оюндар өтүлө турган темага ылайык, максаттуу жүргүзүлгөндө гана натыйжа берери шексиз. Оюндар аркылуу конкреттүү жана бир нече милдеттердин комплексин чечүүнү өз алдына максат кылып коет. Атап айтканда, оюн жүргүзүү менен студенттердин, окуучулардын кыргызча кебин калыптандыруу жана сабактын практикалык баалуулугун өстүрүү максатын койсо, фонетикалык, лексикалык, грамматикалык, орфографиялык, ал тургай орфоэпиялык да сабаттуулугун арттыруу сыяктуу милдеттер аны коштоп жүрмөкчү. Мындан сырткары оюндун жүрүшүндө, студент же окуучу эрктүү болууга, уюштуруучулукка, өз кызыкчылыгына көз каранды болбой, көпчүлүктүн оюн урматтай билүүгө, оюндун эрежелерине баш ийүүгө тарбияланат.

Дегеле сабак өтүүдө, андагы оюндарды туура тандоодо окутуучунун ролу чоң. Ал үчүн биз эң биринчи окутуучунун ишмердигине же болбосо педагогикалык жөндөмдүүлүгүнө көңүл буруубуз зарыл. «Педагогикалык жөндөмдүүлүк көп кырдуу. Ал мугалимдин окуу-тарбия жараянын уюштуруусунан жана окуучулар менен болгон мамилесинен туюлат. Мугалимдин жөндөмдүүлүгү негизинен алтыга бөлүнөт: дидактикалык, экспрессивдик, перспективдик, уюштуруучулук, суггестивдик (авторитардык), академиялык.

Бир эле мугалимде бул жөндөмдөрдүн ар биринен кайсы бир деңгээлде болуусу мүмкүн. Бирок турмуштук тажрыйбалар тастыктап жаткандай, мугалимдерде булардын кайсы бири күчтүү өнүгүп, доминанттык кылат» [3:45].

Ошондуктан, дидактикалык оюндарды максатына жана милдеттерине жараша педагогика илимдеринин кандидаты С. Рыспаев бир нече типке бөлөт. Мисалы:

1. Тил жатыктыруучу маданиятына;
2. Лексикалык байлыгын өстүрүүчү;
3. Кебин (монологдук, диалогдук) өстүрүүчү кыймылдуу оюндар;
4. Грамматикалык көндүмдөрүн калыптандыруучу.

Булардын ар бири өз алдына коюлган милдеттерди чечүүгө карата, дидактикалык максат-милдеттери, пайдаланылуучу жабдуулары жана жүргүзүү жолдору сыяктуу мүнөздүү белгилерге ээ.

Окутуучу оюндардын түрүн, типтерин белгилөөдө, аларды жүргүзүү сценарийин түзгөндө жогоруда белгиленген пункттарды сөзсүз эске алуусу кажет.

Ири алдыда мына мындай көйгөйлүү суроолорду чечип алуу керек:

1. Оюнду эмне максатта колдонобуз?
2. Бир сабакта канча оюнду жүргүзсө болот?
3. Оюнду сабактын кайсы этабында колдонуу пайдалуу?
4. Оюнду сабактын мазмуну менен кантип байланыштыруу керек?
5. Оюндун узактыгы канча болушу мүмкүн?
6. Оюнду уюштуруу жана ага жетекчилик кылуу кантип ишке ашат?

Биринчи суроону жогоруда чечип алдык. Анда эмесе – экинчи маселени карап көрөлү.

Бир сабакта канча оюнду жүргүзсө болот?

«Бир сабакта бир, же эки, ашып кетсе, үч оюнду жүргүзсө болот», – деп белгилеп келет педагогика илимдеринин кандидаты С.Рыспаев. Оюн студентти же окуучуну сабакта жазып отуруудан келип чыккан эригүүнүн алдын алары ошондой эле, жазып, кыймыл аркылуу эс алдырары шексиз, ошону менен бирге сабактын калган бөлүмдөрүнө көңүл буруусун камсыз кылат. Ошентсе да, тил сабагынын мүнөздүү бир белгиси болгон көнүгүүнү жазуу жүзүндө аткаруу да зарыл болгондуктан, андан алаксытууга да болбойт, тактап айтканда, баланын каллиграфиясын, орфографиялык, пунктуациялык сабаттуулугун арттыруудагы, оозеки үйрөнгөндөрүн жазуу жүзүндө бекемдөөдөгү ролун да танууга жарабайт. Ошондуктан, оюндун саны жөнүндөгү маселе анын зарылдыгына жараша чечилүүсү туура. Оюнду оюн жүргүзүү үчүн деген гана максатта эмес, анын зарылдыгына жана аткара турган милдетине жараша тандоо, колдонуу пайдалуу. Кээде оюн да балдарды жадатып жиберүүсү мүмкүн, кээде балдар оюнду өзүлөрү сурануусу да ыктымал.

Дидактикалык кыймылдуу оюндар менен жазуу жумушун бирдикте, логикалык байланышта түшүнүү да методикалык бир ыкма катары кабылданса болот.

Анткени, **оюн жана жазуу** деген моделдеги эки компонент бирин-бири логикалык жактан толуктап турар эле. Практикалык баалуулугу эң эле жогору бул эки түшүнүк (оюн жана жазуу) балдардын тилди өздөштүрүү деңгээлин биринчиден, оюн кырдаалында сүйлөшүү, экинчи жагынан ошол эле билгенин жазуу жүзүндө далилдөө иши жүзөгө ашмакчы. Жазуунун баланын сабаттуулугун бекемдөөчү касиетин эске алсак, анын пайдалуулугун эки эсе туура түшүнгөн болор элек. Ошондуктан, бир сабакта канча оюн өткөрүү керек деген суроонун анчейин зарылдыгы билинбейт. Андан көрөкчө, оюнду кантип жана сабактын кайсы учурунда, кайсы этабында өткөрүү керек деген маселе орундуу болчудай.

Демек, оюнду сабактын кайсы этабында жүргүзүү керек?

Бизге белгилүү, сабактын негизги төрт этабы бар:

1. Уюштуруу этабы;
2. Жаңы теманы өздөштүрүү этабы (презентациялоо);
3. Өтүлгөн теманы бышыктоо, өз алдынча иштөө этабы;
4. Жыйынтыктоо этабы.

Демек, оюнду сабактын этаптарына жараша жүргүзүүдө анын максаттары да айкын-ачык көрүнүп чыга келет. Атап айтканда, уюштуруу этабында аудиториядагы студенттердин психологиялык абалын сабакка даярдоо, презентациялоого ылайык материалдын негизинде сүйлөөгө машыктыруу иши жүрөрү белгилүү.

Жаңы теманы өздөштүрүү этабында, студент оюнду өз демилгеси менен уюштурушу да мүмкүн, анын үйрөтүүчү, машыктыруучу милдетин өзгөчө ачып көрсөтөт. Жаңы өздөштүрүлүп жаткан лексика-грамматикалык материалдарда сүйлөшүү аркылуу, сүйлөшүүнүн жүрүшүндө суроо-жооп усулу менен сүйлөшүүгө үйрөнүү деген принциптин негизинде практика жүзүндө үйрөнүлөт. **Бышыктоо этабынын өзгөчө маанилүү экенин кимдер билбейт.**

Бышыктоонун ар бир: кайталап бышыктоо, системалап бышыктоо, чыгармачыл бышыктоо деген түрлөрүнө жараша, сабактын бышыктоо этабында жүргүзүлгөн оюндун максаты, негизинен, үйрөнгөндөрдү бышыктоо, практика жүзүндө бекемдөө болуп, өндүрүштүк ролун да камсыз кылмакчы. Демек, бул учурда өткөрүлгөн оюндардын практикалык маанилүүлүгүн кайталап айтуунун анча зарылдыгы жок.

Системалап бышыктоо сабактарында оюндун максаты кең болот да, буга чейин өтүлгөн материалдардын да, ойногон оюндардын да белгилерин өзүнө камтыган болуулары зарыл. Антпесе, жөн эле оюн жүргүзүү үчүн деген принцип колдонулса, анда анын анча деле өзгөчө белгиси сезилбейт.

А оюндун узактыгы канча болуусу керек?

Сабактын башынан аягына чейин оюн боло берүүсү анча муктаждыкты туудурбайт. Сабакта бала окуганды, жазганды үйрөнүп, үйрөнгөндөрүн аң-сезимдүү түрдө системалай билүүсү, түрдүү логикалык акыл-эс операцияларын жүргүзө алууга жетишүүсү кажет. Андай иштер оюн жүргүзүүнүн оңой экендигин билгизбейт, ал тургай, өздөштүрүүнүн эң татаал мезгилдери ошолор болуп саналат. Ошондуктан, педагогика илимдеринин кандидаты С.Рыспаевдин оюна таянсак, сабактагы 45 мүнөт убакытты илимий-методикалык жактан туура пайдаланып, көпчүлүк убакта оюнга 5–6 мүнөттөн убакытты бөлүү туура деп эсептелинип келе жатат.

Оюнду уюштуруу жана ага жетекчилик кылуу

Оюнду уюштурууда жана ага жетекчилик кылууда окутуучунун ролу чоң. Мындагы анын ролу жөн гана окутуучу экендиги үчүн эмес, ал тарабынан оюндун сабактагы орду, убактысы так ойлонулгандыгы, максаты так аныкталгандыгы, илимий-методикалык жактан туура уюштургандыгы болуп саналат. Окутуучу оюн учурунда керектелүүчү лексикалык каражаттарды туура пайдаланууну, грамматикалык формаларды орундуу колдонууну,

суроо коюуну, сүйлөө мимикаларын, кеп этикаларын жана башка маселелерди, а дегенде өзү катышуу менен чечип, үлгү көрсөтүүсү кажет.

Оюнду өткөрүү мындай этаптарда ишке ашат:

1) Окуу программасынын мазмунуна жараша оюнду тандап алуу;

2) Адистикке ыңгайлашуу;

3) Анын дидактикалык максатын жана милдеттерин аныктоо;

4) Оюнда керектелүүчү материалдарды топтоо;

5) Сабактын кайсы этабында өткөрүү керектигин аныктоо;

6) Оюнду жүргүзүү, студенттердин активдүүлүгүн арттыруу;

7) Оюндагы студенттердин активдүү аракеттерин туура баалоо.

Оюндардын айрым түрлөрү жана аны жүргүзүү боюнча методикалык сунуштар

1. Уюштурууда: «Көйгөйлөрдөн арылуу»

Окутуучу сабактын башталышында ар бир студенттин колуна актай баракчаларды таркатып, аларга жүрөгүн өйүгөн көйгөйлөрүн жазууну сунуштап, ошол көйгөйлөрдөн арылууга жардам берерин айтат.

Көйгөйлөр жазылган барактарды окутуучу студенттердин төрт бүктөшүн эскертет, ошол бүктөлгөн барактарды жыйнап, алдын ала даярдалган кара кутучага салып, оозун бекем бекитип, студенттерде эч кандай көйгөй калбаганын жарыялоо менен сабакты баштайт.

2. Бышыктоодо:

Окутуучу сабакка байланыштуу бир же бир нече терминди алып, ошол терминдин тегерегинде сүйлөөнү сунуштайт.

Окутуучу: «Котормочу» деген сөздү айтат

Студент: Мен көптөн бери котормочу болуп эмгектенем. Котормочулук кесипти аркалоо менен, өзүмдүн кыргыз элиме кереги тийген инсан болуп, Кыргыз Республикасынын гүлдөп, өсүшүнө өз салымым кошулуп жатканына чексиз кубанычтамын…

Окутуучу: «Коррупция».

Студент: Кыргыз Республикасында өсүп, гүлдөп, тамырын жайган коррупцияга чек коёмун деген ниеттемин. Коррупция жок болушу үчүн ар бир инсан Исхак Раззаков айткандай: «Сен таза болсоң, мен таза болсом, коом да таза болот» – деген сөзүн туу тутуп жашаса эң туура болоор эле…

3. **Студенттердин кебин өстүрүүдө:**

Бир бөлүмдү (морфология) окутуп бүткөндөн кийин кайталоо иретинде ойнотууга сунушталат.

Тайпаны эки топко бөлүп, ар бирине төрттөн (же андан көп санда) зат атооч сөз жазуусу сунушталат. Жазылган сөздөрдү топтор бири-бирине көрсөтпөөсү керек.

1-топ: Сүйүү, аба, балалык, сумка.

2-топ: Келечек, суу, жаштык, аудитория.

1-топ 2-топко биринчи сөзүн атабастан, анын сын-сыпатын, сан-өлчөмүн, жалпы белгилерин айтып, мүнөздөйт.

– Абстрактуу зат атооч. Ал жаш-карыны тандабайт, адамдын жан дүйнөсүндө өзгөрүүлөрдү жаратат. Ыйык сезим. (Жообу: сүйүү).

2-топ 1-топко:

– Абстрактуу зат атооч. Биз ошол нерсеге карап умтулабыз. Коом, жашоо бул нерсе менен өзгөрүлүп, жаңыланып турат.

(Жообу: келечек).

Мына ушинтип жагдайга жараша колдонгон оюндардан кийин студенттин же окуучунун маанайы көтөрүлүп, сабакка болгон ынтаасы өсүп, көнүл буруусу калыптанып активдүүлүгү артат. Натыйжада окутуучунун ишмердүүлүгү менен окуучунун дүйнө таанымы кеңейип, ой-жүгүртүүсү өсүп, сүйлөө кеби калыптанып, жашоого көз карашы кеңейип, патриоттук жана инсандык сезими жанданып, бири-бири менен мамиле жасоого, улууга урмат, кичүүгө ызаат кылууга үйрөнөт.

Адабияттар:

1. Арапова Р. Кыргыз тилин оюн аркылуу үйрөтүү. – Ош, – 2003.
2. Алимбеков А. Бекбоев И. Азыркы сабакты даярдап өткөрүүнүн технологиясы. – Бишкек. – 2011.
3. Молдобаев Ж. Окутуунун интерактивдик усулдары.– Ош, – 2011.

Рецензент: доктор филологических наук Байгазиев С.О.