Апишова А.Р., Маматов А., Исмаилов А.Э.

ОЮНДУН ЫКМАЛАРЫН КОЛДОНУУ МЕНЕН САБАК ӨТҮҮНҮН ӨЗГӨЧӨЛҮКТӨРҮ

Апишова А.А., Маматов А., Исмаилов А.Э.

ОСОБЕННОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ

A.R. Apishova, A. Mamatov, A.E. Ismailov

FEATURES OF CONDUCTING CLASSES USING GAMING METHODS

УДК: 378.147

Азыркы билим берүү процессинде билим берүүнүн сапатын жогорулатууга, окуу убактысын натыйжалуу пайдаланууга, балдардын окутууга болгон кызыгуусун жогорулатууга мүмкүндүк берүүчү ар кандай педагогикалык технологиялар жана усулдар пайдаланылат. Ушундай окутуу технологиялардын бири оюн ыкмасы болуп саналат. Оюн – бул балдар ишинин бир түрү болуп саналат, анда балдар жана окуучулар максатына жетүү үчүн жаңы ишчараларды ишке ашыруу жолдорун иштеп чыгат бул олуттуу кыйынчылык болуп саналат саналат, бирок жагымдуу, кызыктуу маанайда же түрдө ишке ашырылат. Оюн түрүндөгү сабактар оюн ыкмалары жана кырдаалдары аркылуу түзүлөт, алар ой жүгүртүү, окуу ишине түрткү берүү каражаттары болуп саналат. Бул макалада оюн сабактардын түрлөрү каралат жана өзгөчө маани ишкердүүлүк оюн сабактарына көңүл бурулат.

Негизги сөздөр: *сабак, технологиялар, оюн сабактары, ишкердүүлүк оюн, ролдоштурулган оюн, оюн ыкмасы, студенттер, билим берүүнүн сапаты.*

В современном образовательном процессе используются различные педагогические технологии и методы, дающие возможность повышать качество образования, эффективно использовать учебное время, повышать интерес детей к обучению. Одним из таких технологий обучения является игровой метод. Игра – это тот вид детской деятельности, в которой для достижения цели ребенок, обучающийся, осваивает новые виды деятельности и способы их осуществления, что является серьезным трудом, но осуществляющемся в приятной, веселой атмосфере или форме. Игровая форма занятий создается на уроках с помощью игровых приемов и ситуаций, которые являются средствами побуждения, стимулирования к учебной деятельности. В этой статье рассматривается виды игровых занятий и особое внимание обращено к деловым играм.

Ключевые слова: *занятия, технологии, игровые занятия, деловые игры, ролевые игры, игровой метод, студенты, качество образования.*

In the modern educational process, various pedagogical technologies and methods are used, which make it possible to improve the quality of education, effectively use the educational time, increase the interest of children in learning. One of these learning technologies is the game method. Play – this is the kind of child's activity in which to achieve the goal of the child, learning, mastering new activities and ways to implement them, which is a serious work, but carried out in a pleasant, fun atmosphere or form. The game form of occupations is created at lessons by means of game receptions and situations which are means of motivation, stimulation to educational activity. This article discusses the types of game activities and special attention is given to the business games.

Key words: *classes, technology, game classes, business games, role-playing games, game method, students, quality of education.*

Студенттер көбүнчө сабак учурунда тынч олтуруп угуудан, чоң маалыматтарды эстеп калуудан, жакшы өздөштүрө албаган китептерин окуудан жана билген маалыматтарын окутуучуга кайрадан айтып берүүдөн тажашат. Ал эми сабактарды оюн түрүндө өткөргөндө студенттердин сабака болгон кызыгуулары, алардын эстеп калуу жөндөмдүүлүктөрү жогорулаары педагогдорго, психологдорго, илимпоздорго көп жылдык тажрыйбалардан белгилүү болду. Бирок сабактарды мындай методдор менен өтүүдө сөзсүз түрдө илимийлүүлүк принциби сакталыш керек.

Эмгектенүү, окуп үйрөнүү сыяктуу эле оюн ойноо да адамдардагы негизги ишмердүүлүктөрдүн бири болуп саналат. Адабияттарда бардык эле курактагы адамдар оюн ойной тургандыгы жана оюндардын окшоштук жана өзгөчөлүк жактары бар экендиги туурасында жазылган. Сабактарды оюн түрүндө өтүүдө студенттердин чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрү тез калыптанып, турмуштук тажрыйбалары тез калыптанат. Ошондой эле балдардын ой-жүгүртүүлөрү өсүп, көндүмдөргө, машыгууларга, билгичтиктерге ээ болушат. Алар оюн аркылуу татаал кырдаалдардан чыгуу жолдорду, табиятынан берилген өз мүмкүнчүлүктөрүн, таланттарын көргөзө билүүнү үйрөнүшөт [1].

Оюн сабактарына студенттер башка сабактарга караганда күчтүү эмоциялык сезимдер менен катышышат (атаандашуу, кармашуу, мелдешүү ж.б.).

Аткарган кызматтары боюнча оюн сабактары төмөнкүдөй түрлөргө бөлүнөт [2]:

1. Көңүл ачуу максатында өткөрүлүүчү оюн сабактары.

2. Коммуникативдик жөндөмдүүлүктөрдү калыптандыруу максатында өткөрүлүүчү оюн сабактары.

3. Өз мүмкүнчүлүктөрүн ачып көргөзүү үчүн өткөрүлүүчү оюн сабактары.

4. Адамдардын ортосундагы карым-катнаштарды чагылдыруу үчүн өткөрүлүүчү оюн сабактары.

5. Социалдык мамилелерди чагылдыруу үчүн өткөрүлүүчү оюн сабактары ж.б.

Оюн – бул катышуучулардын өз каалоосу менен аткарыла турган иш аракет. Ошондуктан оюн сабагында балдар баа алайын деп аракеттенбестен, оюн ойноо жолу менен билим алышат. Алар оюн ойногончо өздөрүнүн чыгармачылыктарын каалагандай көргөзө алышат. Мындай сабактар атаандашуу, жарышуу маанайында болуп өткөндүктөн, сабактар эмоциялык сезимдер менен өтөт.

Оюн түрүндөгү сабактарда студенттер керектүү билимдерге, көнүгүүлөргө ээ болуу менен бирге аларда шамдагайлык, чыдамкайлык, эрктүүлүк сыяктуу сапаттар өнүгөт. Мындай методдор менен өтүлгөн сабактарда студенттер коомдогу социалдык маселелер жөнүндө түшүнүп, замандын талабына тез шайкеш болууга жана өздөрүнө баа берүүгө үйрөнүшөт.

Окутуучу бир темадагы же бир бөлүмдөгү окуу материалдарын студенттерге активдүү жеткириш үчүн оюн сабактарын колдонушу мүмкүн. Оюн сабактары окутуунун бир методу катары дидактикалык, тарбиялык, өнүктүрүүчүлүк максаттарда колдонулат.

Оюн түрүндөгү сабактардын дидактикалык максаты бул катышуучулардын алган билимдерин, үйрөнгөн билгичтиктерин жана машыгууларын турмушта колдоно билүүгө үйрөтүү болуп саналат.

Оюн түрүндөгү сабактардын тарбиялык максаты бул студенттердин өз алдынчалык, эрктүүлүк, адептүүлүк сапаттарын, эстетикалык жана руханий көз караштарын калыптандыруу. Ошондой эле студенттерге өз ара кызматташууга, мамиле түзүүгө үйрөтөт.

Оюн сабактары колдонулушу боюнча төмөнкүдөй түрлөргө бөлүнөт [2]:

1. Предмет аралык оюн сабактары.
2. Сюжеттик оюн сабактары.
3. Ишкердүүлүк оюн сабактары.
4. Имитациялык оюн сабактары.
5. Сахналаштырылган оюн сабактары.

Ишкердүүлүк оюн сабактары XX кылымдын орто ченинен баштап эле окуу процессинде колдонула баштаган. Анын ыкмаларын өнүктүрүүгө С.П. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, З.Фрейд ж.б. окмуштуулар өз салымдарын кошушкан [2]. Ал эми азыркы учурда бул сабактар өз натыйжаларын берип, окутуу процессинде кеңири колдонулуп жатат. Мындай сабактарда студенттер өз алдыларына коюлган милдеттерди чечүү үчүн юриспруденция, экономика, менеджмент, экология, медицина ж.б. илимдерден алган билимдерин пайдаланышат.

Биз күн сайын жаңы техникалар жана программалар иштелип чыгып жаткан коомдо жашап жатабыз. Ошондуктан азыркы учурдун педагогу өзүнүн кесиптик деңгээлин жогорулатуу үчүн өз ишине илимдин жана техниканын жетишкендиктерин колдоно билген, замандын өнүгүшүнө жараша кадам таштаган инсан болуш керек. Студенттерге терең билим жана татыктуу тарбия берүү үчүн заманбап каражаттарды пайдаланып, окутуунун интерактивдүү методдорун колдонуу зарыл. Интерактивдүү методдордун ичинен ишкердүүлүк оюн сабагын колдонуу жакшы натыйжаларды берери акыркы кездерде бардык эле педагогдорго белгилүү.

Ишкердүүлүк оюн сабактары ар түрдүү кесиптеги адамдардын ишмердүүлүктөрүн, бири-бири менен болгон мамилелерин, социалдык абалдарын ачып берүүчү окутуунун бир формасы болуп эсептелет. Ишкердүүлүк оюн сабактары өндүрүштө болуп өтүүчү чыныгы кырдаалдарды ачып берүү үчүн колдонулган окутуунун бир методу. Ар бир катышуучу кандайдыр бир ролду аткаруу менен жашоодогу чыныгы иш процесстерди ачып көргөзөт. Мындай сабактарда катышуучулар турмуштагы ар кандай маселелерди чече билүүгө, иштин кырдаалын жана анын натыйжасын талдоого, билгичтиктерге ж.б. үйрөнүшөт.

Ишкердүүлүк оюн сабактарынын баскычтары:

1. Сабака даярдануу баскычы. Бул баскычта сабактын катышуучулары, командалар жана эксперттер аныкталат. Оюндун уюштуруучусу катышуучуларды оюндун максаты жана эрежелери менен тааныштырат:

- оюндун сценарийин иштеп чыгуу;
- оюндун тапшырмаларын, планын түзүү;
- оюндун жүрүү тартибин тактоо;
- сабактын мазмунун аныктоо;
- оюнга керектүү материалдарды даярдоо;
-оюндун максатын аныктоо;
- оюндун шартын түшүндүрүү;
- убакытты жана эрежелерди белгилөө;
- ролдорду бөлүштүрүү;
- топторду түзүү;
- кеңеш берүү;

2. Сабактын жүрүшү:

- маалымат булактары менен иштөө;
- тиешелүү окуу жабдууларын пайдалануу;
- топтук же жеке оюндарды көргөзүү;
- эксперттердин иштери;

3. Сабакты жыйынтыктоо жана баалоо:

- оюндун жыйынтыгын чыгаруу;
- талдоо;
- жалпы жана жекече баалоо;
- пикирлер жана сунуштар;

Мындай сабактар активдүү методдордун бир түрү катары бир нече өзгөчөлүктөргө ээ болот, мисалы:

- окуу процесси мүмкүн болушунча жетекчилердин жана адистердин ишкердүүлүктөрүнө жакындаштырылып жүргүзүлөт. Бул үчүн чыныгы жашоодон алынган социалдык-экономикалык карым катнаштар пайдаланылат. Ишкердүүлүк оюн методу колдонулуп өтүлгөн сабактарда ар бир студент өзүнүн ролуна же кызматына туура келген маселени чечүү менен адамдардын ортосундагы мамилелерди ачып көргөзөт. Ошол эле учурда студенттер жөн гана маалымат алышпастан, алган маалыматтарын турмушта колдоно билүүгө үйрөнүшөт.

Өндүрүштөгү жана айыл чарбасындагы түзүлгөн кырдаалдар көбүнчө мекемени, бөлүмдү же топту башкарып турган жетекчинин да иш-аракетине байланыштуу болот. Ошондуктан сабактын жыйынтыгы студенттердин жетекчилик сапаттарына жана сабактын максатына карай чыгарылат.

Ишкердүүлүк оюн сабактарынын түрлөрү:

1. Ролдоштурулган оюн сабактары. Сабактын бул түрүнө "Аңгемелешүү", "Клиенттер менен иштөөчү менеджер", "Профсоюз жана кызматкерлер", "Жетекчи жана кызматкерлер" сыяктуу оюн сабактары кирет. Ролдоштурулган оюн сабактары студенттердин белгилүү бир ролдорду аткаруу менен өндүрүштөгү ар кандай кырдаалдарды чечүүсүнө арналган кызыктуу сабактар. Алар өздөрүнүн фантазиясына карай ар кандай ролдоштурулган оюндарды аткарышы мүмкүн. Мисалы, "Аңгемелешүү" деген оюн сабагында оюнду баштоодон алдын ар бир студент өзүнүн каарманынын өмүр баянын жана мүнөзүн окуп чыгат. Сабактын жүрүшүндө бөлүмдүн жетекчиси өзүнүн кызматкери менен аңгемелешүү жүргүзөт. Жетекчи документтер менен таанышып чыккандан кийин сүйлөшүүнү баштайт. Оюндун жыйынтыгы жетекчинин кызматкер менен кантип аңгемелешкендигине, документтерди көрүп чыгышына жана кандай чечимдерди кабыл алгандыгына жараша бааланат.

"Чырдашкан клиент" деген ролдоштурулган оюн сабагы эки студенттин ортосунда жүрөт. Бул сабакта бөлүмдүн жетекчиси телефондон аябай ачууланган клиент менен сүйлөшөт. Клиент товардын сапаты боюнча жаман пикир айтат. Оюндун жыйынтыгы жетекчинин бул конфиликтик кырдаалдан кантип чыгышына жана кандай сүйлөшүү жүргүзөрүнө карай бааланат [3,4].

2. Дискуссиялык оюн сабактарына «Кеңешме», «Координациялык кеңешме» ж.б. сабактар кирет. Бул сабактарда катышуучулардын машыгуучулук сапаттары калыптанат. Дискуссия жүргүзүүнүн эрежелерине карай алардын алдына бир эле тапшырманы аткаруу милдети коюлат.

3. Жекече оюндарга «Керемет талаасы», «Монополия» ж.б. оюн сабактары кирет. Бул сабактар атайын бир уюштурулган жерлерде же талаада өткөрүлөт жана оюнга катуу талаптар коюлат. Оюндун жыйынтыктары жана баллдары жазылып турулат.

4. Эмоциялык оюн сабагына «Конкуренция» деген сыяктуу адамдардын ортосундагы мамилелерди ачып берүүчү сабактар кирет. Бул сабактар тренинг түрүндө өтүлүп, өз ара мамиле түзүүнүн кырдаалдарын ачып көргөзөт.

5. Беттешүү мүнөзүндөгү оюн сабактарга «Аукцион», «Кроссворд», «Ким көптү билет», «Презентация» деген сабактар кирет. Бул сабактар дискуссия, мээге чабуул, методдорунун жардамында жүргүзүлөт.

6. Имитациялык оюн сабактарына «Менеджердин этикасы», «Фирмадагы ушак кептер», «Шантаж» деген оюн сабактары кирет. Бул сабактарда катышуучулар маселелерди жекече же биргеликте чечишет.

7. Инновациялык оюн сабактарына "Мээге чабуул" "Тренинг" сабактары кирет. Булар ыңгайсыз кырдаалдарда жаңы идеяларды жаратууга багытталган оюндар болуп эсептелет.

8. Стратегиялык оюн сабактарына "Жаңы продуктыны ойлоп табуу", "Жаңы рынокту түзүү" сыяктуу оюн сабактары кирет. Бул сабактар кырдаалдарды коллективдүү түрдө чечүүгө багытталган. Жогоруда каралып өткөн ишкердүүлүк оюн сабактары бирибири менен тыгыз байланышта. Ошондуктан катышуучулардын иш-аракеттерин активдештирүү максатында аларды комплекстүү түрдө пайдалануу да максатка ылайыктуу болот.

Адабияттар:

1. Василенко В.Г. Игровые методы проведение учебных занятий в высшей школе. - 2014.
2. Таиров М.М., Мурзаев М.С. Окутуунун жаңы технологиялары. - Ош, 2007.
3. Казанчян К.П. Ролевая игра как средство коммуникативного обучения // Вестник Московского государственного лингвистического университета. - М.: Рема, 2007. Вып. 519. - Ч. II. - С. 82-89.
4. Соловьева Н.А., Макаренко Т.А. Применение деловых игр со студентами педагогических специальностей // Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2015. - Т.19. - С. 191-195. - URL: http://e-koncept.ru /2015/95211.htm.

Рецензент: к.филол.н., доцент Жунусов А.К.