DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

Былыкова М.М.

ИШМЕРДҮҮЛҮК ОЮН ЫКМАСЫНЫН СТУДЕНТТЕРДИН ТААНЫП-БИЛҮҮСҮН КАЛЫПТАНДЫРУУДАГЫ РОЛУ

Былыкова М.М.

РОЛЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТНО-ИГРОВОГО МЕТОДА В ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ

M.M. Bylykova

THE ROLE OF THE ACTIVITY-GAME METHOD IN THE FORMATION OF STUDENTS ' COGNITIVE ABILITIES

УДК: 378.8:51/373.1.14

Макалада жогорку окуу жайынынын студенттеринин таанып-билүү ишмердүүлүгүн калыптандырууда ишмердүүлүк оюн ыкмасынын ролу, ишмердүүлүк оюнунун маани-маңызы ачыкталган. Билим берүү оюну окутуунун эки өзгөчө принциби: келечектеги кесиптик ишмердүүлүктү моделдөө принциби жана көйгөй принциби да талдоого алынып, бир нече илимий-практикалык сунуштар берилген. Жогорку окуу жайларында тренингдестуденттердин өз ара аракеттенүү кырдаалдарын шыктандыруу үчүн практикалык сабактын ыкмасы катары колдонула баштагандыгы, тренингдик топтордо пайда болгон ар кандай кырдаалдар, билим берүүчү мааниде болгондуктан шарттуу оюн катары кабыл алынары, ошондуктан иш-аракеттердин натыйжасы үчүн толук жоопкерчилик менен иш алып баруу керек болгон реалдуу жагдайлар болуп саналат. Макалада "Сабакта студенттердин көңүлүн бурууну өркүндөтүү" темасында практикалык сабактын мугалим тарабынан "бизнес оюн" түрүндө уюштурулгандыгы, эксперименталдык класста сабак өтүлүп, ага студенттер жана психология мугалими катышкандыгы белгиленген. Бул сабакта студенттердин жүргүзгөн байкоолоруна негизделген “бизнес оюну” андагы окутуунун эксперименталдык мүнөзүнө жана окуучулардын бул фактка болгон мамилесине байланыштуу болуп, алар сабактарга аябай кызыгышкан, демек сабакта алардын көңүлү кыйла жигердүү болгондугу баяндалган.

Негизги сөздөр: *оюн ыкмасы, таанып-билүү, ишмердүүлүктү башкаруу, көйгөйлүү окутуу, моделдөө, тренинг.*

В статье раскрыта роль метода деятельностной игры в формировании познавательной деятельности студентов высших учебных заведений и сущность деятельностной игры. Образовательная игра обучения имеет два конкретных принципа: принцип моделирования будущей профессиональной деятельности и принцип проблемы. Также были проанализированы и даны несколько научно-практических рекомендаций. То, что в высших учебных заведениях на тренинге стали использоваться ситуации взаимодействия студентов как метод практического занятия для мотивации, различные ситуации, возникающие в тренинговых группах, воспринимаются в образовательном смысле как условная игра, а потому являются реальными ситуациями, в которых необходимо действовать с полной ответственностью за результат деятельности. В статье отмечается, что практическое занятие на тему "Совершенствование внимания учащихся на уроке" организовано учителем в форме "деловой игры" и проводится в экспериментальном классе, в котором участвуют студенты и учитель психологии. Это была “деловая игра”, основанная на наблюдениях, сделанных студентами на уроке, в которой рассказывалось об экспериментальном характере обучения и реакции студентов на этот факт, что они были очень увлечены уроками и, следовательно, их внимание было более активным в классе.

Ключевые слова: *игровой метод, познание, управление деятельностью, проблемное обучение, моделирование, обучение.*

The article reveals the role of the activity game method in the formation of cognitive activity of students of higher educational institutions, the essence of the activity game. Educational game two specific principles of learning: the principle of modeling future professional activity and the principle of the problem were also analyzed and several scientific and practical recommendations were given. The fact that in higher educational institutions at the training began to use situations of interaction of students as a method of practical training for motivation, various situations that arise in training groups are perceived in the educational sense as a conditional game, and therefore are real situations in which it is necessary to act with full responsibility for the result of the activity. The article notes that the practical lesson on the topic" Improving students 'attention in the classroom" is organized by the teacher in the form of a" business game", in the experimental class there is a lesson in which students and a psychology teacher participate. It was a "business game" based on observations made by students in the classroom,

DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

which talked about the experimental nature of learning and the students ' reaction to the fact that they were very enthusiastic about the lessons and, consequently, their attention was more active in the classroom.

Key words: *game method, cognition, activity management, problem-based learning, modeling, learning.*

ЖОЖда ар кандай кесиптеги адистерди даярдоо, ишмердүүлүк оюну көбүнчө башкаруу ишмердүүлүгүн окутуу үчүн колдонулат. Муну кээде окутуу ыкмасында: “ишмердүүлүктү башкаруу оюну” - деп аташат. Эгерде биз "ишмердүүлүк оюнунун маанимаңызын жалпысынан" аныктасак, анда ишмердүүлүк оюну Е.А. Хруцкий айткандай , - бул тууроо (имитациялоо, сүрөт, чагылдыруу) ыкмасы; ар кандай кырдаалдарда башкаруу чечимдерин оюн аркылуу чечүү жолдорун табуу; башкаруучу чечимдер оюн катышуучулары тарабынан орнотулган же иштелип чыккан эрежелерге ылайык ойношот [1, 207].

Окутуу ыкмасы катары ишкердик оюн ыкмасынын маңызы студенттердин үйрөтүшү керек болгон иш-аракеттердин кырдаалдарын билим берүү моделдөөсүндө, демек, болочок адистерге кесиптик иш-аракеттерди аткарууга үйрөтүү үчүн, чыныгы объектилерде эмес, моделдөөнү колдонуу. Ошол эле учурда студенттер ар кандай ролдорду аткара алышат: мугалим, методист, билим берүү бөлүмүнүн инспектору, студент-практикант жана ал тургай окуучунун (мыкты окуучу, диктантта көп ката кетирген начар окуучу ж.б.). Мындай ишмердүүлүк оюнун алдын-ала пландаштырса болот (сценарий түзүү, ролдорду дайындоо, кырдаалды тандоо ж.б.) жана практикалык сабакта өткөрсө болот.

Активдүү окутуунун оюн ыкмалары, айрыкча ЖОЖда окутуунун биринчи баскычтарында окууга чоң жардам берет. Ош мамлекеттик университетинде “Университет менен таанышуу” оюн сабагы иштелип чыккан, ал кечээки окучууну университеттин иштөө шарттары менен тааныштырып, анда “Студент-блок-семестр” тааныштыруу ишмердүүлүк оюну 1-курстун студенттери менен өткөрүлдү. 2-курстан баштап, мугалимдеринин жана курсташтарынын алдында сүйлөп жатып, студент акырындык менен угуучуларга көнүп, кээде стресстик кырдаалда өз ойлорун чогултууга, ой жүгүртүү процессин активдештирүүгө үйрөнөт. 3-курста, өндүрүштүк практикага даярданып жатканда студент эмгук жааматында иштөөгө даяр болуш керек. Белгилей кетчү нерсе, болочоктогу жаш адис иштей баштаганда, чоң кишилер тобунда иштөө тажрыйбасы жок, ал расмий жана расмий эмес (инсандар аралык) мамилелердин кандай экендигин иш жүзүндө көрө элек. Окутуу учурунда студент "чоң кишилердин" жумуш ролдорун моделдөө мүмкүнчүлүгүнө ээ болсо, командада көнүү процесси жеңилдейт [2,47].

Билим берүү оюну - көйгөйлүү окутуунун формасы болуп саналат. Билим берүү процессиндеги көйгөйлөрдү изилдөө үчүн мыкты ыкма - бул чындыкты тууроо шартында чечим чыгаруу үчүн топтук көнүгүүнү камтыган оюн. Бул көз караштан алганда, студенттердин окуу иш-аракетинин жигердүү формасы катары ойноо ЖОЖдын билим берүү процессинде көйгөйлүү билим берүүнү уюштуруунун негизги формаларынын бири болуп саналат.

Билим берүү оюну окутуунун эки өзгөчө принцибин айкалыштырат: келечектеги кесиптик ишмердүүлүктү моделдөө принциби жана көйгөй принциби. Билим берүү оюнунда көйгөйдү чечүү процесси издөө, изилдөө болуш керек. Көпчүлүк көйгөйлөрдү чечүү бирдей мааниге ээ. Оюндардын бир эле түрүн кайталап өткөрүү студентте тиешелүү көндүмдөрдү калыптандырат. Бир көйгөйдү чечүү процессинде, билим берүү оюндарында бир катар көрүнбөгөн көйгөйлөр ачылып, алардын чечүү жолдору көрсөтүлүп, студенттердин көз-караштары кеңеет.

Азыркы учурда көйгөйлүү кырдаалды чечүүчү билим берүүчү ишмердүүлүк оюндары иштелип чыккан. Билим берүү оюндарын колдонууга эң ыңгайлуу шарттар жогорку окуу жайлардын билим берүүнүн акыркы баскычында, жогорку курстун студенттеринин белгилүү бир деңгээлде билимге ээ болуп, өз алдынча иштей алышына шарт түзүлгөн убакта өткөрүү зарыл. Даярдоонун акыркы баскычында окутуунун адистешүүсү билим берүү маселелерин чечүүдө көйгөйлүү кырдаалды пландаштырууда жана уюштурууда жаңы мүмкүнчүлүктөрдү ачат. Окуу оюндарынын комплекстерин курууга болот, анын жардамы менен ар кандай адистиктин студенттери тарабынан татаал маселелерди чечүүнүн жолдору изделип, тармактар аралык байланыштар түзүлөт, адатта окутуунун салттуу ыкмасы менен аныкталбаган чыныгы тармактар аралык мамилелерди изилдөөгө болот. Келечектеги кесиптик ишмердүүлүктү оюнду моделдөө борборунда үлгү моделин куруу, ал бир жагынан реалдуу объектинин эң мүнөздүү белгилери менен касиеттерин чагылдырат, экинчи жагынан, изилденип жаткан сабактардын маанилүү жактарын толук чагылдырат. Оюн аркылуу окутуу мугалимдин ишмердүүлүгү кесипкөйлүк максатка жетүү - өзүнө коюлган педагогикалык тапшырмаларды чечүү үчүн аны пландаштыруу, уюштуруу жана башкаруу менен чектелет. Студенттердин иш-аракетинин максатынын жетүү-

DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

нүн үч жолу бар: келечектеги кесиптик ишинде керектүү билимди, көндүмдөрдү жана жөндөмдөрдү алуу; студент үчүн чоң мааниге ээ болгон ролду ойноп, өзүн баалоо; студенттер тобунун ортосундагы таймашта жеңишке жетишүү. Кесиптик даярдоонун практикалык ыкмасы болуп, башкаруу көндүмдөрүнүн активдүү калыптанышын камсыз кылуу, оюн ишмердүүлүгү аркылуу окуу жайлардын натыйжалуулугун жогорулатуу [3, 154].

Ошентип, мисалы, "Сабакта студенттердин көңүлүн бурууну өркүндөтүү" темасында практикалык сабак мугалим тарабынан "бизнес оюн" түрүндө уюштурулган. Буга чейин мектепте эксперименталдык класста сабак өтүлүп, ага студенттер жана психология мугалими катышкан. Бул сабакта студенттердин жүргүзгөн байкоолоруна негизделген кийинчерээк жүргүзүлгөн "бизнес оюну" андагы окутуунун эксперименталдык мүнөзүнө жана окуучулардын бул фактка болгон мамилесине байланыштуу болду: алар сабактарга аябай кызыгышкан, демек сабакта алардын көңүлү кыйла жигердүү болгон.

Студент-практиканттар мугалимдин жана окуучулардын иш-аракет-терин кылдаттык менен байкап, жазып алышкан, кийинчерээк бул материалдар университетте практикалык сабакта "бизнес оюну" үчүн материал болуп калган. Жазууну студенттер "ишмердүүлүк оюнунда" келечекте аткара турган ролдоруна жараша жүргүзүштү. Ошентип, үч окуучу мугалимдин ролун аткарышты (алар кезектеги психологиядан эки сааттык практикалык сабак учурунда "сабак өтүшү керек" болушкан), жети окуучуга жогорку органдын инспектор-методисти ролун алышты; билим берүү жана эки окуучу - мектептин директорунун жана директорунун орун басарынын ролун алышкан. Кандайча практикалык сабакта ишмердүүлүк оюн ыкмасын колдонуп өтүүгө мүмкүн? "Мугалим" сабак өткөрдү, калгандары сабактын ыкмасы тууралуу ("инспекторлор, методисттер") көз карашын билдирип, сабакта окуучулардын көңүлүн буруунун пайда болгон психологиялык кырдаал ыкмаларына өзгөчө көңүл бурушту. Алардын ой жүгүртүүсүндө сын-пикирлер болду. Ал эми "директор" менен "директордун орун басары" "мугалимдеринин" каталарын жана кемчиликтерин актоого, көңүл буруу жөнүндө психологиялык жүйөөлөрдү келтирүүгө аракет кылышкан. Сүйлөшүү" усулдук жана инспекциялык" көз караш менен гана эмес, психологиялык жактан манилүү сын-пикирлер көп болгондуктан, ошондой эле психологиялык анализдөө жаатында дагы балдардын көңүлүн буруу тууралуу позитивдүү көз караштар байкалган. "Ишмердүүлүк оюнунун" аягында негизги тыянак төмөнкүчө: "Сабакта окуучулардын көңүлү сабак өтүлүп жаткан темага кунт коюлган жана жигердүү, окулуп жаткан материалга кызыгууга негизделген, "көңүл бургула", "алагды болбогула" деген чакырыктар колдонулбаган.

Бул учурда, ишкердик оюну башка ыкмаларга караганда эффективдүү болуп чыкты, анткени ал студентти белгилүү бир (мугалим, директордун орун басары, билим берүү бөлүмүнүн инспектору ж.б.) ролду аткаруу менен чыныгы иш-аракеттердин абалына келтирип, аны конкреттүү ойлонууга жана объективдүү, айкын көз караштын негизинде максатка чыныгы натыйжага жетишүүгө түрткү болду (бул учурда талаш-тартышта коргой турган байкоочу материалдарды) [4, 201].

Активдүү окутуунун салыштырмалуу жаңы ыкмаларынын бири – тренинг саналат. Айрым жогорку окуу жайларында тренинг иш-аракеттердин жүрүшүндө инсандар аралык өз ара аракеттенүү кырдаалдарын шыктандыруу үчүн окуу топторунда практикалык сабактын ыкмасы катары колдонула баштады. Тренингдик топтордо пайда болгон ар кандай кырдаалдар, билим берүүчү мааниде болгондуктан шарттуу оюн катары кабыл алынат, ошондуктан иш-аракеттердин натыйжасы үчүн толук жоопкерчилик менен иш алып баруу керек болгон реалдуу жагдайлар болуп саналат. Бул жерде иш-аракеттердин натыйжасы үчүн жоопкерчилик сезими өзгөчө болот: өзүнчө тренингде жана эркин талкуулоо учурунда топтук машыгуудагудагыдан да жооптуу, анткени топтогу өнөктөштөр үчүн да жоопкерчилик абдан чоң, себеби ар бир иш-аракеттердин ийгилиги бүткүл топтун ийгилигинин ачкычы. Бул аспект боюнча, тренинг бизнес оюнунун ыкмасына окшошот, мында оюн катышуучуларынын бири-бирине жоопкерчилик да күчтүү.

Бирок окутуунун ушул ыкмаларынын айырмасы айдан ачык: алардын бири теорияны ("теорияга негизделген иш" принциби боюнча) практикалык колдонууга үйрөтүү үчүн кызмат кылат, ал эми экинчиси - теориянын өзүн ("күнүмдүк турмуштук практикадан теория") практикалык окутууга.Топтук окутуу ыкмасы социалдык психологияны окутууда колдонула тургандыгы бекеринен эмес, анын теориялык мазмунун толугу менен топтор аралык жана группалар аралык мамилелердин мыйзамдарына арналган. Топтук окутуу түрүндө практикалык көнүгүүлөрдө аларды түшүнүп, өздөштүргөн жакшы, себеби анда илимдин теориялык абалы моделденип, башка ыкмалар менен окулат (лекция, илимий адабияттарды окуу).

DOI:10.26104/IVK.2019.45.557

ЖОЖдо илимдерди окутуунун салттуу академиялык стили жана ага ылайык келген студенттердин академиялык билими "психологиялык технология" практикасынын заманбап керектөөлөрүнө толук жооп бербейт: "коммуникативдик кесиптердин" (менеджерлер, мугалимдер, машыктыруучулар, режиссёрлор ж.б.) алып жүрүүчүлөрү менен иштөөдө эмне кылуу керек,деген суроого жооп бере алышпайт. Топтук окутуу ыкмасы менен сабак өткөрүү мугалимден көп даярдыкты талап кылат, башка топтук сабактын башка формаларындагыдай эле ("ишмердүүлүк оюну", "тегерек үстөл" же семинар-талкуу ж.б.) [5, 3].

Сунушталган машыгуунун жыштыгы- жумасына бир жолу. Сабактардын узактыгы ар кандай болушу мүмкүн. Сабак өтүлө турган жай өзүнчө бөлмө болушу керек,башкалар ал жерде сиздин тынчыңызды албашы керек. Бөлмө жетишерлик кенен болушу керек, бардык катышуучулар өзүлөрүн эркин сезиши керек, отургучтардан же креслолордон тышкары ачык оюндар жана көнүгүүлөр үчүн орун болушу керек.Столго отурбоо керек, анткени бул мугалим менен окуучуну психологиялык жактан бөлүп, тоскоолдук болуп турат [6, 94].

Убакытты туура башкаруу жолдорунун бири, алып баруучу үчүн маяк, сабактын планы болуп саналат. Бардык сабактар үч негизги бөлүктөрдөн турат:

Киришүү бөлүгү (даярдануу).

Негизги бөлүгү(жумушчу).

Аягы.

Көбүнчө киришүү жана аяктоо сабактын жалпы убактысынын төрттөн бир бөлүгүн түзөт. Убакыттын жарымы көбүнчө жумушка арналат.

Сабактын киришүү бөлүгүндө катышуучулардын абалы жөнүндө суроолор жана бир же эки даярдануу көнүгүүлөрү камтылат. Ар бир сабактын башталышында психолог - мугалим үчүн топтун маанайын сезип, катышуучулардын абалынабаа берип, күндүн иш планын тактоо маанилүү. Катышуучулардын ахыбалын сезүү үчүн төмөнкү суроолор жардам берет: "Өзүңүздү кандай сезип жатасыз?", "Ушул мезгил ичинде кандай жаңылыктар болду?", "Жолугушуу убагында болгон бир жакшы жана бир жаман нерсени атаңыз?", "Мурунку сабактан эмне эсиңизде калды?" ж.б.у.с.

Даярдануу маалында, ар кандай көнүгүүлөр колдонулат, алар катышуучулардын тынчсыздануусун унутуп топто иштөөгө, жигердүү болууга, белгилүү бир тема боюнча андан ары иштөөгө көнүп, "азыр жана ушул жерде" кырдаал менен алектенүүгө мүмкүнчүлүк берет. Бул көнүгүүлөр адатта топто талкууланбайт.

Адабияттар:

1. Байтикова Т.А., Ордобаева С.Р. Ишкер оюндар аркылуу студенттердин таанып билүү ишмердүүлүгүн активдештирүүнүн педагогикалык шарттары. 2019. №.1. - С.133-136.
2. Апишова А.Р., Маматов А., Исмаилов А.Э. Оюндун ыкмаларын колдонуу менен сабак өтүүнүн өзгөчөлүктөрү. 2018. №.12. - С. 122-124.
3. Исаев И.Ф. Теория и практика формирования профессионально; педагогической культуры преподавателя высшей школы. - М., 1993.
4. Абрамова Г.С. Введение в практическую психологию. - Екатеринбург, 1999 г.
5. Акимова М.К., Козлова В.П. Учёт психологических особенностей студентов в процессе учебной деятельности. // Вопросы психологии. - М., 1998. - №6.
6. Активные методы обучения педагогов и руководителей учреждений образования. Тезисы докладов. - Пермь, 1993. - С. 137.
7. Бадмаев Б.Ц. Психология и методика ускоренного обучения. - М., 1998. - 272 с.
8. Гальперин П.Я., Талызина Н.Ф. Формирование знаний и умений на основе теории поэтапного формирования умственных действий. - М., 1988.
9. Үкүева Б.К., Жогорку окуу жайларында студенттердин чыгармачылык активдүүлүгүн жогорулатууда окутуунун жаңы технологияларын колдонуунун илимий-педагогикалык негиздери [Текст] / Б.К. Үкүева. - Ош, 2012, 215 б.
10. Стамалиева К.А. Студенттердин өз алдынча таанып-билүүсүн активдештерген методикалык көрсөтмө (1-2-курстун студенттери үчүн) [Текст] / А.Стамалиева. - Талас, 2013. - 26 б.
11. Раева М.Т., Дуйшеналиева У.Э. Окуучулардын таанып-билүү жөндөмдүүлүктөрүн өстүрүүдөгү дидактикалык оюндардын ролу: Методикалык колдонмо [Текст] / М.Т. Раева, У.Э. Дуйшеналиева. - Бишкек, 2014. - 47 б.
12. Муратов А.Ж., Акматов К.К. Окутуунун жаңы технологиялары. - Б.: 2020. - 422 б.
13. Тайырова Р.У., Сагыналиева Н.К. Методика организации игровой формы урока. Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана №5. 2019. С.171-173.