**Кыргыз Республикасынын билим берүү**

**жана илим министрлиги**

**И.АРАБАЕВ АТЫНДАГЫ КЫРГЫЗ МАМЛЕКЕТТИК**

**УНИВЕРСИТЕТИ**

**КЫРГЫЗ БИЛИМ БЕРҮҮ АКАДЕМИЯСЫ**

**Д 13.13.008 диссертациялык кеңеши**

**Кол жазма укугунда**

УДК 371:371.031:371.382

**ИМАНКУЛОВА СААДАТ ЭСЕНБАЕВНА**

**БАШТАЛГЫЧ КЛАССТЫН АДЕП САБАГЫНДА ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫ КОЛДОНУУНУН ПЕДАГОГИКАЛЫК ШАРТТАРЫ**

13.00.01 – жалпы педагогика, педагогиканын жана билим берүүнүн тарыхы

Педагогика илимдеринин кандидаты окумуштуулук

даражасын изденип алуу үчүн жазылган диссертациянын

**АВТОРЕФЕРАТЫ**

**Бишкек – 2015**

Диссертациялык иш И.Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университетинин педагогика кафедрасында аткарылды

|  |  |
| --- | --- |
| **Илимий жетекчи:** | педагогика илимдеринин доктору, профессор  **Калдыбаева Айчүрөк Токтополотовна** |
| **Расмий оппоненттер:** | педагогика илимдеринин доктору, профессор  **Анаркулов Хабибулла Файзуллаевич** |
|  | педагогика илимдеринин кандидаты, доцент  **Карагозуева Гүлзат Жеңишбековна** |
| **Жетектөөчү мекеме:** | Ош мамлекеттик университетинин педагогика кафедрасы. Дареги: 723500, Ош шаары, Ленин көчөсү, 331. |

Диссертация 2015-жылы 22-майда саат 15.00 И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университетинин жана Кыргыз билим берүү академиясынын алдындагы педагогика илимдеринин доктору (кандидаты) окумуштуулук даражасын изденип алуу боюнча Д 13.13.008 диссертациялык кеңештин жыйынында корголот. Дареги: 720026, Бишкек шаары, И. Раззаков көчөсү, 51

Диссертация менен И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университетинин Илимий китепканасынан таанышууга болот.

Автореферат 2015-жылдын 22-апрелинде таркатылды.

**Диссертациялык кеңештин**

**окумуштуу катчысы,**

**педагогика илимдеринин доктору,**

**доцент Дюшеева Н.К.**

**Изилдөөнүн жалпы мүнөздөмөсү**

**Изилдөөнүн актуалдуулугу.** Азыркы учурда билим берүү системасы окутуу жана тарбиялоо процесстерин гуманизациялоо жана демократизациялоо принцибин чыгармачылык жактан өнүктүрүүгө багыт алууда. Окуучулардын таанып-билүү ишмердүүлүгүнүн интенсивдүү өнүгүшүнө багытталган орто билим берүүчү мектептердеги бардык баскычта окутуу процесси жаңыланып, жаңы программалар жана концепциялар иштелип чыкты. Окутуу процессинин негизги баскычы болгон башталгыч класста билим, билгичтик жана көндүмдөрдүн сапатына байланыштуу окуучунун инсанынын ар тараптан өнүгүүсүнүн эффективдүү каражаты катары дидактикалык оюн эсептелет.

Дидактикалык оюндарды «Адеп сабагында» колдонуу аркылуу башталгыч класстын окуучуларында адептик аң-сезимди жана түшүнүктөрдү калыптандыруу, адептик сезимдерди тарбиялоо, адептик ынанымдарды иштеп чыгуу, жүрүм-турумда адамдык жана коомдук нарк-насилге төп келген көндүм, адаттарды жана билгичтиктерди чечүү турмушка ашырылат.

Дидактикалык оюн когнитивдик, социалдык, эмоционалдык жана чыгармачылык шыкты өстүрөт. Оюндун жардамы аркылуу балдар бири-бири менен тил табышууга, чечим кабыл алууга, белгилүү эреже-тартиптерди сактоого, өзүн башкара билүүгө, кызматташууга, башкалардын оюу менен эсептешүүгө, алардын каалоо-талабын эске алууга жана сыйлоого, ошондой эле бир нерсени кунт коюп жасоого жана баштаган ишин аягына чыгарууга үйрөнүшөт, себеби оюндарда баалуулуктар жөнүндө жөн гана кеп кылынбастан, аларды иш жүзүндө колдонууга көнүгүүлөр арналган. Оюндардын жогоруда айтылган артыкчылыктарын эске алсак, сабакта оюн убакытты бекер албастан, тескерисинче, окутуунун жемиштүү болушуна жардам берет.

Бирок, башталгыч класста «Адеп сабагын» окутууда дидактикалык оюндардын активдештирүү мүмкүнчүлүктөрү жетиштүү деңгээлде колдонулбай жатат. Негизинен көпчүлүк мектептердин окуу процессинде маалыматты кабыл алып жана өздөштүрүүдө репродуктивдүүлүк басымдуулук кылып жатат.

Белгилүү психолог-педагогдор Ш.А. Амонашвили, Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Я.А. Коменский, Н.К. Крупская, А.А. Люблинская, А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинский, А.П. Усова, К.Д. Ушинский, Д.Б. Элькониндердин эмгектеринде башталгыч класстын окуучусунун теңтуштары менен өз-ара карым-катнаш жасоого, социалдык активдүүлүккө жана өзүн коомдук мамилелердин субъектиси катары кароого муктаждыктары бар экендиги белгиленет. Улуу чех педагогу Я.А. Коменский оюнду окуучунун ишмердүүлүгүндөгү табиятына жана кызыкчылыгына жооп берген зарыл форма катары эсептеп: «Оюн – окуучунун бардык жөндөмдүүлүктөрүн өнүктүргөн олуттуу аң-сезим ишмердүүлүгү; оюнда курчап турган чөйрө жөнүндө түшүнүктөр кеңейет жана байыйт, сөз байлыгы өнүгөт; биргелешкен оюндарда бала курдаштары менен жакындашат», – деп баса белгилеген [Коменский, Я.А. Избранные педагогические сочинения / Я.А. Коменский. – М., 1982. – Т. 2. – С. 223].

Окумуштуу-педагог И.Б. Бекбоев: «Оюнсуз эч кимди эч нерсеге үйрөтө албайсың, анткени оюн окутууга инсандык мүнөз берет. Ошондуктан окутуу процессинде оюнга артыкчылыктуу маани берүү керек, ансыз окутуу сезимталдуу эмес, супсак болот десе [Бекбоев, И.Б. Инсанга багыттап окутуу технологиясынын теориялык жана практикалык маселелери. – Бишкек: Бийиктик, 2011 – 340 б.], этнопедагог А. Алимбеков: «Оюн балдардын акылын, билимин, логикалык жана чыгармачылык ой жүгүртүүсүн ар тараптан өстүрүүчү касиети менен бардык дүйнө элдеринин көп кылымдык тарбия практикасында сыналган каражат катары активдүү колдонулуп келе жатат. Оюндун балдар үчүн таанымдык жана тарбиялык касиетин кыргыздар да байыртан эле баамдашып, аны сандык жана сапаттык жактан байытып, өркүндөтүп келишкен. Кыргыз элдик оюндарынын көпчүлүгү балдардын таанымдык таажрыйбаларын, ойлом маданиятын өстүрүүгө негизделген», − деп белгилейт [Алимбеков, А. Кыргыз элинин билим берүү салттары. – Бишкек: Педагогика, 2001. – 40-б.].

Оюн иш-аракетинин дидактикалык мүмкүнчүлүгүн кыргыз окумуштуулары А. Алимбеков, Х.Ф. Анаркулов, Н.А. Асипова, А.Т. Аттокуров, А.В. Волкотрубова, Т.А. Джороев, А.Т. Исакова, Э.М. Мамбетакунов, А.Ж. Муратов, М.Л. Мухарова, С. Токторбаев, С.К. Рысбаев, Т.Э. Уметовдор ар тараптан изилдешкен.

Тилекке каршы, жогорудагы эмгектерде башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуу маселеси каралган эмес. Башталгыч класстын «Адеп сабагында» оюндарды колдонуу жолдору, аны уюштуруунун теориялык жана педагогикалык негиздеринин жана ыкмаларынын жетиштүү деңгээлде иштелбегендиги төмөнкүдөй **карама-каршылыктарды** пайда кылды:

− Кыргыз Республикасындагы билим берүү системасын реформалоо менен азыркы мектептердеги окутуу процессин уюштуруунун абалынын ортосундагы дал келбестиги;

− башталгыч класстардын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун өзгөчө мааниси менен бул проблеманын илимий жактан изилденбегендиги;

– башка сабактарда окутуунун сапатын жогорулатуу үчүн дидактикалык оюндарды колдонуу деңгээли менен аларды «Адеп сабагында» колдонуу деңээлинин ортосундагы айырма.

Ушул карама-каршылыктардан улам башталгыч класстардын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонууда боюнча эффективдүү педагогикалык шарттарды иштеп чыгуу проблемасы келип чыгып, «Башталгыч класстын адеп сабагында дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары» деген темада илимий изилдөө жүргүзүүнү туура деп эсептедик.

**Теманын ири илимий программалар (долбоорлор) же негизги илимий-изилдөө иштери менен байланышы.** Диссертациялык иш И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университетинин педагогика кафедрасынын илимий иштеринин план-программалары менен байланышат.

**Изилдөөнүн максаты:** башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарын аныктоо жана алардын натыйжалуулугун эксперимент аркылуу текшерүү.

Максатты ишке ашыруу үчүн төмөндөгүдөй **милдеттер** коюлду:

1. «Дидактикалык оюн» түшүнүгүнүн мазмунун теориялык жактан талдоо жана окуучулардын окуу ишмердүүлүгүн активдештирүү мүмкүнчүлүктөрүн изилдөө.
2. Башталгыч класстын окуу процессинде дидактикалык оюндарды максатына жараша классификациялоо, анын структуралык компоненттерин систематизациялоо.
3. Башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарын аныктоо.
4. «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарын ишке ашыруунун методикасын иштеп чыгуу.
5. Аныкталган педагогикалык шарттардын натыйжалуулугун эксперимент аркылуу текшерүү жана жыйынтыктоо.

**Изилдөөнүн илимий жаңылыгы жана теориялык маанилүүлүгү:** «Дидактикалык оюн» түшүнүгүнүн мазмуну теориялык жактан талданды жана окуучулардын окуу ишмердүүлүгүн активдештирүү мүмкүнчүлүктөрү изилденди; башталгыч класстын окуу процессинде дидактикалык оюндар сабактын максатына жараша классификацияланып, анын структуралык компоненттери систематизацияланды; «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары аныкталып, аны ишке ашыруунун жолдору көрсөтүлдү; башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун методикасы иштелип чыгып анын натыйжалуулугу эксперимент аркылуу текшерилди.

**Изилдөөнүн практикалык маанилүүлүгү:** дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарынын үлгүсү иштелип чыккандыгы; мугалимдер үчүн «Адеп сабагында» пайдалана турган дидактикалык оюндардын топтому, тапшырмалардын системасы жана башталгыч билим берүүнүн педагогикасы жана методикасы адистигинде окуган студенттер үчүн «Башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуу» атайын курсунун программасы иштелип чыгып, ишке киргизилгендиги; мугалимдер үчүн башталгыч класстын окуучуларын окутуу процессине дидактикалык оюндарды киргизүү, аны колдонуу боюнча методикалык сунуштар иштелип чыккандыгы менен аныкталат.

**Коргоого коюлуучу негизги жоболор:**

1. Дидактикалык оюндарды максаттуу түрдө колдонуу окуучулардын окуу ишмердүүлүгүн активдештирүү мүмкүнчүлүгүнө ээ. Дидактикалык оюндарды «Адеп сабагында» колдонуу аркылуу башталгыч класстын окуучуларында адептик аң-сезимди жана түшүнүктөрдү калыптандыруу, адептик сезимдерди тарбиялоо, адептик ынанымдарды иштеп чыгуу, жүрүм-турумда адамдык жана коомдук нарк-насилге төп келген көндүм, адаттарды жана билгичтиктерди чечүү турмушка ашырылат.

2. Башталгыч класстын окуу процессинин ийгиликтүү болушу дидактикалык оюндарды максатка жараша классификациялоодон жана анын структуралык компоненттерин туура тандоодон көз каранды, аларга оюндун идеясы, эреже, оюндук аракеттер, таанып-билүүчүлүк мазмун менен дидактикалык милдет, жабдыктар, оюндун натыйжасы кирет.

1. Башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары: мугалимдин дидактикалык оюнду өткөрүүгө даярдыгы боюнча: окуучулардын оюнга психологиялык даярдыгы; ак ниеттүү жана жагымдуу жагдай (атмосфера); оюн учурунда окуучулардын биргелешкен иш-аракети; оюнду уюштуруу жана өткөрүү; оюндун инструкциясы, эрежелери; оюнду катаал регламентке салууну жоюу; окуучулардын чыгармачылык жөндөмдүүлүгүнүн пайда болушуна шарт түзүү. Техникалык шарттарга: эркин кыймылдоо үчүн мейкиндик, класстык бөлмөнүн болушу; каражаттар: кагаз, түстүү боектор, калемдер, маркерлер, кайчы; окутуунун техникалык каражаттары (компьютер, проектор, интерактивдүү доска); карточкалар, кубиктер, тексттер, сүрөттөр.
2. «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарынын ишке ашыруунун жолу катары педагогдун дидактикалык оюнду туура уюштуруусу жана аны жүргүзүүсү эсептелинет.

**5.** Педагогикалык эксперименттин жыйынтыгы изилдөөнүн коюлган максатынын, тандалган логиканын жана методдорунун тууралыгын далилдейт.

**Изденүүчүнүн илимге кошкон жеке салымы:** башталгыч класстын «Адеп сабагында» колдонулуучу дидактикалык оюндар классификацияланды жана структуралык компоненттери аныкталды; «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары аныкталып, аны ишке ашыруунун жолдору иштелип чыкты жана натыйжалуулугу эксперимент аркылуу текшерилди; башталгыч билим берүүнүн педагогикасы жана методикасы адистигинде окуган студенттер үчүн «Башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуу» (40 саат) атайын курсу иштелип чыкты; башталгыч класстын мугалимдери үчүн дидактикалык оюндардын топтому жана тапшырмалардын системасы түзүлдү.

**Изилдөөнүн натыйжаларын апробациялоо жана тастыктоо:** Диссертациялык иштин жүрүшү жана жыйынтыктары И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университетинин педагогика кафедрасынын отурумдарында, Эл аралык жана Республикалык илимий-методикалык жана илимий-практикалык конференцияларда, Жарчыларда: Дене-тарбия Жарчысы (Алматы, 2010); «Билим берүүнүн жана илимдин инновациялык өнүгүүсү: Перспективалары жана көйгөйлөрү» (Ысык-Көл областы, 2010); Ж.Баласагын атындагы Кыргыз улуттук университетинин Жарчысы (Бишкек, 2011); «Педагогикалык билим берүүнүн проблемалары жана өнүгүү перспективасы» (Бишкек, 2011); «Маданият жана билим берүүдө агартуучулардын мурастары жана алардын заманбаптуулугу» (Бишкек, 2012) талкууланды.

**Диссертациялык изилдөөнүн натыйжаларын жарыяланышы:** Изилдөөнүн багыты боюнча10 илимий макала, анын ичинен бир макала Казахстан Республикасында чыгарылган.

**Диссертациянын түзүлүшү жана көлөмү.** Диссертациянын негизги курамы киришүүдөн, үч главадан жана алардан пайда болгон корутундулардан, жалпы корутундудан, пайдаланылган адабияттардын тизмесинен жана тиркемелерден турат. Диссертациялык иштин толук көлөмү −175 бет. Ал 9 таблицаны, 7 сүрөттү жана 6 тиркемени камтыйт. Пайдаланылган булактардын саны − 198.

**ИЗИЛДӨӨНҮН НЕГИЗГИ МАЗМУНУ**

**«Окутуу процессинде дидактикалык оюндарды колдонуунун теориялык негиздери»** деп аталган биринчи главада дүйнөлүк, орус педагогикасындагы дидактикалык оюндун ордун жана ролун, өзгөчө башталгыч класстын окуучуларын окутуп-тарбиялоодо эбегейсиз чоң мааниси бар экендигин окумуштуулардын изилдөөлөрүнүн негизинде карадык, оюндун теориясына кыргыз окумуштуулары да өз салымдарын кошкондугун иликтедик. «Дидактикалык оюн» түшүнүгүнүн мазмуну теориялык жактан талданып, окутуу процессин активдештирүү мүмкүнчүлүктөрү изилденди. Окутуу процессинде дидактикалык оюндарды колдонуу максатында алардын өзөгүн, классификациясын жана структуралык компоненттерин талдадык.

Окуу процессинде дидактикалык оюндарды сөзсүз колдонуу керек экендигин А.С. Макаренко мындай деп билгилеген: «Мыкты оюн мыкты ишке окшош. Оюндун бардыгында барынан мурда жумушчу күчү менен акыл аракети бар. Мына ошо себептен оюн жана оюндук көнүгүүлөр окутуу процесси менен тарбия ишинде бекем орун алышы керек». Ал эми К.Д. Ушинский «Бала үчүн олуттуу ишти кызыктуу жасаш керек – бул окутуунун баштапкы милдети», – десе, улуу педагог В.А. Сухомлинский бардык педагогдорду: «Балдар сулуулуктун, оюндун, жомоктун, сүрөттүн, фантазиянын, чыгармачылыктын дүйнөсүндө жашашы керек. Бул дүйнө балдарды биз качан жазууга жана окууга үйрөткүбүз келгенде да курчап турушу керек», – деп чакырат.

А.Т. Аттокуровдун пикири боюнча: «Оюн – балдарды, акыл-эске, эстетикага, адеп-ахлакка тарбиялоонун, аларды келечекте психикалык жактан даярдоонун бир каражаты. Ошону менен бирге татаал социалдык, психолого-педагогикалык көрүнүш, оюн чыныгы болмуш менен курчап турган чөйрөнүн чагылышы. Башталгыч класс окуучуларын тарбиялоодо элдик оюндарды колдонууда адеп-ахлактык аспектиге моралдык, эрктик сапаттарга жүрүм-турум нормаларына балдарды үйрөтүүгө өзгөчө көңүл бөлүнөт.

Дидактикалык оюн – башталгыч класстын окуучуларынын билим, билгичтик жана көндүмдөрүн өнүктүрүү үчүн окуу-тарбия процессинде максатка багыттуу колдонулган окутуунун каражаты деген түшүнүк сабак убагында оюндарды, оюн көнүгүүлөрдү колдонуу мүмкүнчүлүктөрүн кеңейтүүгө жардам берет.

Дидактикалык оюн педагогикалык маданияттын феномени катары төмөндөгүдөй маанилүү функцияларды аткарат:социалдаштыруу, улут аралык баарлашуу, окуучунун өзүн-өзү реализациялоо, диагностикалык, терапиялык, коррекциялоо, көңүл ачуу.

Сабак убагында дидактикалык оюндарды жана оюн көнүгүүлөрдү колдонуу окуу процессин көңүлдүү, кызыктуу кылып, балдарда сергек, жумушчу маанайды түзүп, окуу материалын түшүнүүдө пайда болгон кыйынчылыктарды жеңүүдө жеңилдиктерди жана оң эмоцияны алып келет. Мугалим оюнду балдарды эс алдырууда жана көңүлдөрүн ачууда негизги каражат катары колдонсо болот. Ошол эле учурда оюн пайдалуу акыл-насааттарды айтууда да каражат боло алат. Оюн баланы окутуп эле койбостон, аны өнүктүрүүгө да жардам берет. Байыртадан бери эле оюн адамдын жашоосунун маанилүү бөлүгүн түзөт, ал бош убакытты кызыктуу өткөрүүгө, тарбиялоого, баарлашууга болгон талапты камсыз кылууга, сырттан маалыматты алууга жардам берет.

Педагогдор оюн баланын жан-дүйнөсүн калыптандырууда жана акыл жөндөмдүүлүгүн өнүгүшүнө жагымдуу таасир берет деп баса белгилешкен. Өнүгүп келе жаткан бала ойноп жатып жашоону аңдап биле баштайт. Окумуштуулар оюн ички кепти жана логиканы өстүрөт деп эсептешет. Анткени, окуучу көптөгөн мүмкүн болгон операциялардын ичинен өзүнүн оюу боюнча туура, максаттуу деп эсептелген бирөөнү гана тандоого жана аткарууга туура келет. Окуучулардын акылынын өнүгүүсүнө таасир берүү менен оюн-көнүгүүлөр пайдалуу ой жүгүртүүгө, эмоцияны колго алууга, атаандаштарынын жана партнёрлорунун жасаган кыймылдарына тездик менен жооп берүүгө түрткү берет. Оюн ишмердүүлүгүндө таанып-билүүчүлүк ишмердүүлүгүн активдештирүүнү, интерактивдүү чөйрөнү түзүүнү жана коммуникативдик активдүүлүктү пайда кылууну көбүрөөк камсыз кылган шарттар бөлүнүп каралат.

Дидактикалык оюн – бул өзгөчө ишмердүүлүк, ал окууда билимди атайын, шартуу жагдайда өздөштүрүүгө жардам берет. Дидактикалык оюн биргелешкен система катары каралып, түзүлүштүн сапатын аныктоочу анын ар бир элементи өзгөчө өзүнө гана тиешелүү болгон өзгөчөлүктөргө ээ.

Окуучунун инсандык сапаттарынын калыптанышына дидактикалык оюндар таасир берип, анын негизинде өнүгүүнүн жаңы, андан жогорураак стадиясына өтүүгө даярдоочу психикалык жактан олуттуу өзгөрүүлөр боло баштайт. Бул аркылуу оюндун абдан чоң билим берүүчү жана тарбиялоочу мүмкүнчүлүктөрүн түшүндүрүүгө болот, мына ошондуктан педагогдор жана психологдор аны башталгыч класстын окуучуларынын негизги ишмердүүлүгү катары эсептешет.

Окуучуларды окуу процессине активдүү киргизүүдө дидактикалык оюндар көптөгөн мүмкүнчүлүктөргө ээ, өзгөчө сабакка кызыктыруунун негизги каражаттарынын бири болуп саналат. Ал проблемалык кырдаалдардын пайда болушу жана аны чечүү үчүн зарыл шарттарды түзөт. Белгисиздиктин шартындагы оюндар окуучуларды оюнга алгач ар түркүн инсандык мотивдер боюнча тартып, андан соң оюндук ишмердүүлүккө өз ишмердүүлүк мотивинин эсебинен киргизет. Оюнда кылган катасы үчүн материалдык жана аз-аздап моралдык катачылык катары ишмердүүлүктүн эркиндигинин чектелгендиги алынып салынат. Өз ара түшүнүүнүн аркасында өз ара ишенимдин атмосферасы менен педагогикалык кызматташтыкта өзүн-өзү таануунун, окуучунун жүрүм-турумун максатка багыттуу коррекциялоонун өнүгүшү, акыл-ой баалуулуктарынын системасында аларда туура багытты калыптандыруу үчүн жагымдуу жагдай түзүлөт.

Окуу түзүлүшүндө (структурасында) дидактикалык оюндун ордун жана оюн менен окуунун элементтеринин айкалышын аныктоо көпчүлүк учурларда көрүүчүлөрдүн дидактикалык оюндардын функцияларын жана алардын классификацияларын туура түшүнүүлөрүнөн көз каранды. Оюндар уюштуруу мүнөзү, мазмуну боюнча өтө эле көп түрдүү, ошондуктан аларды классификациялоо татаалыраак.

Бүгүнкү күндөгү оюндарга талдоо жүргүзүүнүн жыйынтыгында, биз бул проблемага өзүбүздүн мамилебизди сунуштап, башталгыч класстардагы «Адеп сабагында» оюндарды колдонууга көңүл буруу менен системалаштырдык.

Педагогикада балдардын өнүгүшүндөгү алардын функциясын эсепке алуу менен оюндун ар бир түрүн изилдөөгө жана баяндоого, аларды классификациялоого бир нече ирет аракеттер жасалгандыгын биз изилдөөдө белгиледик. Бул оюндун табыятын, ар бир түрүнүн өзгөчөлүктөрүн терең окуп үйрөнүү үчүн, ошондой эле окутуу жана тарбия процессинде педагогикалык жактан сапаттуулукта колдонуу менен балдардын оюндарынын өнүктүрүүчүлүк таасирин күчөтүү үчүн керек экендигин белгиледик.

Бул главада биз башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун теориялык негиздерин изилдеп жатып, анын окутуу-тарбиялоо процессинде орду абдан чоң экендигине ынандык. Өзгөчө «Адеп сабагында» балдарды кызыктыруу менен окутуп-тарбиялап жана өнүктүрүүдө дидактикалык оюндар феноменалдуу каражат экендигин далилдеп, анын мүмкүнчүлүктөрүн ар тараптан изилдеп, талдоого аракет жасадык.

Окуучулардын ишмердүүлүгүнүн түрү боюнча бөлүнгөн дидактикалык оюндарды: оюн-саякаттар; оюн-тапшырмалар; оюн-сунуштар; оюн-табышмактар; оюн-аңгемелешүүлөр; оюн-диалогдорду «Адеп сабагында» төмөнкү учурларда колдонууга болот: тема, түшүнүк, эрежелерди өздөштүрүү учурунда; сабактын, беш минуттук эс алуу, оюн-миниатюранын фрагменттери ж.б. катары; бышыктоо, жыйынтыктоо, кайталоо, көнүгүү, текшерүү үчүн толук сабактар катары. Ал эми класстан ташкаркы иштерде (КВН, экскурсия, «Укмуштуу талаа», «Эмне? Кайда? Качан?», «Акылдуу кыздар жана балдар», майрам оюндары ж.б.).

«**Башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун шарттары**» деп аталган экинчи глава эки параграфтан турат, анын биринчиси «Адеп сабагы» боюнча программаларды жана окуу китептерин талдоо деп аталып, анда башталгыч класстардын «Адеп сабагынын» окуу программалары жана окуу китептери талдоого алынды.

Азыркы адеп-ахлак кризисинин шартында коомубузга таалим-тарбия стратегиясынын өктөм зарылдыгын эсепке алынып, 2010-жылы иштелип чыккан «Республиканын жарандарын, жаш муундарын рухий-адептик, патриоттук жактан тарбиялоонун Концепциясында» «Адеп сабагынын» түпкү мүдөөсү – турмушунда «туура ойлонгон, ойлогонундай сүйлөгөн, сүйлөгөнүндөй жашаган», тыштан алган билими менен ички ишеними «тил табышкан», адамдын адамдык парасатын ардактап-сыйлай билген, адеп-ыймандуу, акыл-эстүү атуулдарды калыптандыруу» деп жазылат [Кыргыз Республикасынын жарандарын, жаш муундарын рухий-адептик, патриоттук жактан тарбиялоо концепциясы // Кут билим. − Бишкек, 2010, 20-август].

Биз I-IV класстар үчүн жазылган окуу куралдарын анализдөөнүн негизинде төмөндөгүдөй жыйынтыкка келдик:1-2-класстын окуу китептеринде дидактикалык оюндар берилген эмес, болгону 3-класстын окуу китебинде дидактикалык акыл оюну «Бурима» оюну берилген, ал эми 4-класстын окуу китебинде «Мээге чабуул» оюну берилген.

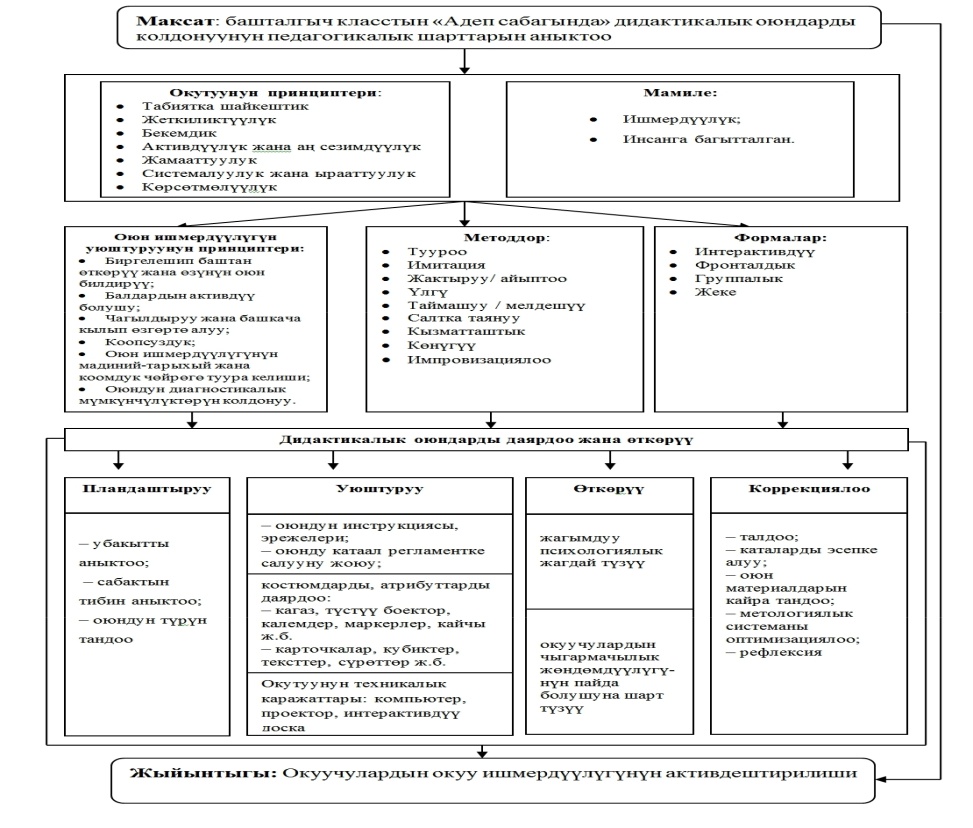
«Адеп сабагынын» окуу программасына жана окуу китебине анализ жасоонун натыйжасында, окуу куралында дидактикалык оюндарга маани аз берилгендигине байланыштуу, окуучулардын сабакка болгон кызыгуусу жана жетишүүсү төмөн болуп жаткандыгын аныктадык. Окуу программасынын максаты – жаш жеткинчектердин жан дүйнөсүнүн саламаттыгын камсыз кылып, аларга ыймандык асыл сапаттардын маанисин туюнтуп, адептүү жүрүм-турум эрежелерин калыптандырууга көмөк көрсөтүү болуп эсептелет.

«Адеп сабагынын» окуу программасына жана окуу китебине анализ жасоо менен биз мугалимдер үчүн кошумча каражат катары дидактикалык оюндардын топтомун сунуштадык. Ал эми дидактикалык оюндарды колдонуунун эффективдүүлүгүн арттыруу максатында педагогикалык шарттарды иштеп чыктык.

Биз педагогикалык шарттарды билим берүүчүлүк жана материалдык-мейкиндик чөйрөнүн мүмкүнчүлүктөрүнүн жыйындысын чыгылдыруучу, бул системанын инсандык жана процессуалдык аспектилерине таасир этүүчү, жана анын натыйжалуу иштешин, өнүгүүсүн камсыздоочу компоненттеринин бири катары карадык жана төмөндөгүдөй аныктадык: *мугалимдин дидактикалык оюнду өткөрүүгө даярдыгы боюнча:* окуучулардын оюнга психологиялык даярдыгы; ак ниеттүү жана жагымдуу жагдай (атмосфера); оюн учурунда окуучулардын биргелешкен иш-аракети; оюнду уюштуруу жана өткөрүү; оюндун инструкциясы, эрежелери; оюнду катаал регламентке салууну жоюу; окуучулардын чыгармачылык жөндөмдүүлүгүнүн пайда болушуна шарт түзүү, ал эми *техникалык шарттарга:* эркин кыймылдоо үчүн мейкиндик, класстык бөлмөнүн болушу; каражаттар: кагаз, түстүү боектор, калемдер, маркерлер, кайчы ж.б.; окутуунун техникалык каражаттары (компьютер, проектор, интерактивдүү доска); карточкалар, кубиктер, тексттер, сүрөттөрдү киргиздик.

Бул шарттар окуучулардын жөндөмүн, каалоолорун, мотивдерин, кызыгууларын ар тараптуу эске алууну жоромолдойт жана окуучунун билим, билгичтик, көндүмдөрүн өстүрүп-өркүндөтүүгө, тарбиялык милдетти ишке ашырууга көмөк көрсөтөт.

Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун төмөндүгүнүн себебин аныктоодон кийин, биз бул көйгөйдү дидактикалык оюндарды колдонууда изилдөө учурунда аныкталган педагогикалык шарттар аркылуу чечтик жана башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун үлгүсүн иштеп чыктык (*1-сүрөт).*



**Жыйынтыгы:** Окуучулардын окуу ишмердүүлүгүнүн активдештирилиши

1-сүрөт. Башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары

Бул шарттар окуучулардын жөндөмүн, каалоолорун, мотивдерин, кызыгууларын ар тараптуу эске алууну жоромолдойт жана окуучунун билим, билгичтик, көндүмдөрүн өстүрүп-өркүндөтүүгө, тарбиялык милдетти ишке ашырууга көмөк көрсөтөт.

**Үчүнчү глава «Педагогикалык экспериментти уюштуруу жана анын жыйынтыктары»** деп аталып, эксперименттин жүрүшүн жана анын натыйжаларын чагылдырууга багытталган.

Эксперимент төмөнкү этаптарды камтыды: констатациялоочу (2008-2009-жж.), калыптандыруучу (2009-2010-жж.), контролдук (2010-2012-жж.).

Тажрыйбалык-эксперименттик иштин максаты «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун натыйжалуулугун аныктоодо турду.

Констатациялоочу эксперимент Бишкек шаарындагы №73 орто мектепте, Ысык-Көл областынын Балыкчы шаарындагы В.И. Ленин атындагы №4 гимназия-мектебинде, Ысык-Көл областынын Тору-Айгыр айылындагы Калыгул Эшенкулов атындагы орто мектепте өткөрүлдү.

Констатациялык этапта «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуу жөнүндө маалыматтарды аныктоо үчүн эксперименттик мектептердин башталгыч класстарынын мугалимдери менен жазуу жүзүндө сурамжылоо жүргүздүк.

*Мугалимдерди сурамжылоодо төмөнкү суроолор берилди:*

1. Сиз дидактикалык оюндар жөнүндө түшүнүгүңүз барбы?
2. Сиз «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдоносузбу?
3. Сабак убагында дидактикалык оюндарды колдонуу натыйжалуу дегенге кошуласызбы?
4. «Адеп сабагы» убагында дидактикалык оюндарды системалуу түрдө колдонуу керекпи?
5. Дидактикалык оюндарды сабак учурунда колдонбой жатканыңыздарга кандай себептер бар?

Мугалимдер сабак убагында дидактикалык оюндарды колдонбогондугунун себебин төмөнкүдөй түшүндүрүштү:

1. Дидактикалык оюндар боюнча окуу-методикалык колдонмонун жоктугу – 25 %.

2. Оюндарды тандоодо кыйынчылыктар – 35 %.

3. Оюн технологиясы жөнүндө билимдердин төмөнкү деңгээли – 25%.

4. Адеп сабагында оюндарды колдонуунун максатка ылайыктуулугун түшүнбөө – 10%.

5. Жооп бергенден кыйналып жатам – 5 %.

Анкетадагы бешинчи суроонун жыйынтыктары диаграмма түрүндө берилген *(2-сүрөт).*

**2-сүрөт. Мугалимдердин дидактикалык оюндарга карата мамилеси.**

Тажрыйбалык-эксперименттик иштин этаптары билим берүүнүн жана окутуунун максаттарына жетүүгө, башкача айтканда илимий-изилдөө ишибиздин теориялык моделинин ишке ашышына багытталды.

Эксперименттик изилдөөбүздүн алгачкы этабында контролдук жана эксперименттик топторго карата төмөндөгүдөй методикалык диагностика жүргүзүлдү:

* + - 1. Мектепке болгон мотивациянын деңгээлин баалоо методикасы (Н.Луксанованын анкетасы) *(2-тиркеме).* Биз бул методиканы окуучулардын мектепке жана мектептеги окуу процессине болгон кызыгуусун, мотивин текшерүү максатында колдондук. Диагностиканын жыйынтыгы төмөнкү *1-таблицада* берилди.

**Таблица 1. – Эксперименттин констатациялык этабындагы мектепке болгон мотивациянын деңгээлин баалоонун жыйынтыгы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Балл  дардын суммасы | Контролдук топ –  156 окуучу | Пайызы (%) | Эксперимент-  тик топ –  169 окуучу | Пайызы (%) | Мектепке болгон мотивациянын деңгээли |
| 25-30 | 15 | 9,6 | 18 | 10,7 | Мектепке болгон мотивациянын жогорку деңгээли |
| 20-24 | 27 | 17,3 | 34 | 20,1 | Мектепке болгон мотивациянын жакшы деңгээли |
| 15-19 | 48 | 30,8 | 45 | 26,6 | Мектепке оң мамиледе болуу, бирок мындай балдарды мектеп окуудан сырткаркы ишмердүүлүктөр менен кызыктырат |
| 10-14 | 44 | 28,2 | 52 | 30,8 | Мектепке болгон мотивациянын төмөн деңгээли |
| 10 дон төмөн | 22 | 14,1 | 20 | 11,8 | Мектепке негативдүү мамиледе болуу, мектепке ыңгайлашпоо |

* + - 1. Г.Н. Казанцеванын жалпы өзүн-өзү баалай билүү методикасын колдонуу менен окуучулардын өзүн-өзү баалоо деңгээлин аныктадык *(3-тиркеме).* Жыйынтыктын көрсөткүчүн *2-таблицадан* көрө алабыз.

**Таблица 2. – Эксперименттин констатациялык этабындагы окуучулардын жалпы өзүн-өзү баалоону билүү боюнча сурамжылоонун жыйынтыгы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Баллдардын суммасы | Контролдук топ –  156 окуучу | Пайызы (%) | Эксперимент-тик топ –  169 окуучу | Пайызы (%) | Окуучулардын өзүн-өзү баалоо деңгээли |
| -10-4 чейин | 66 | 42,3 | 70 | 41,4 | Өзүн-өзү баалоосу төмөн |
| -3 +3 чейин | 52 | 33,3 | 63 | 37,3 | Өзүн-өзү баалоосу орточо |
| +4 +10 чейин | 38 | 24,4 | 36 | 21,3 | Өзүн-өзү баалоосу жогору |

* + - 1. Е.Туниктин модификациясындагы Джонсондун сурамжылоосу бизге окуучулардын чыгармачылык жөндөмдүүлүгүнүн деңгээлин аныктоого жардам берди *(4-тиркеме)*. Диагностиканын жыйынтыгы *3-таблицада* берилген.

**Таблица 3. – Эксперименттин алгачкы констатациялык этабындагы окуучулардын креативдүүлүк деңгээлин аныктоо боюнча сурамжылоонун жыйынтыгы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Балл-  дардын суммасы | Контролдук топ –  156 окуучу | Пайызы (%) | Эксперимент-тик топ –  169 окуучу | Пайызы (%) | Окуучулардын креативдүүлүгүнүн деңгээли |
| 40-34 | 10 | 6,4 | 15 | 8,9 | Өтө жогору |
| 33-27 | 25 | 16,0 | 28 | 16,6 | Жогору |
| 26-20 | 34 | 21,8 | 38 | 22,5 | Нормалдуу, орточо |
| 19-15 | 41 | 26,3 | 47 | 27,8 | Төмөн |
| 14-8 | 46 | 29,5 | 41 | 24,2 | Өтө төмөн |

Жыйынтыктап айтканда, диагностикалоо учурунда алынган жыйынтыктарын жалпылагандан кийин, башталгыч класстын окуучулары үчүн маанилүү проблемалар катары төмөнкүлөр эсептелинери белгиленди:

1. Мектепке болгон мотивациясынын деңгээлин жогорулатуу.

2. Өзүн-өзү баалоо деңгээлин жогорулатуу.

3. Чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрүн өнүктүрүү.

Ошондуктан, педагогдун ишмердүүлүгүнүн программасына мектепке болгон мотивациянын деңгээлин өнүктүрүүгө; өзүн-өзү баалоо деңгээлин жогорулатууга; окуучулардын чыгармачылык жөндөмдүүлүктөрүн өстүрүүгө багытталган иштерди киргизүү керек экендиги аныкталды.

Эксперименттик топтун окуу процессине дидактикадык оюндарды колдонуунун алдында, биз окуучулардын оюнга болгон мамилесин билүү максатында сурамжылоо менен кайрылдык.

*Окуучулардын оюндарга болгон мамилесин аныктоо сурамжылоо* төмөндөгү суроолорду камтыды:

1. Сага сабакта оюнду колдонуу жагабы?
2. Силердин сабакта оюндар канча ирет колдонулат?
3. Сен сабакта оюндун канча ирет болушун каалайсың?
4. Оюндун кайсы формасын сен жакшы көрөсүң: жекече, топтук, жуптук?
5. Сага оюн жакпаган учурлар болобу жана эмне себептен?
6. Сенин каалооң оюндарды колдонгон мугалимден көз карандыбы?
7. Сага оюнда эмне көбүрөөк жагат?
8. Сенин оюңча, сабак учурунда колдонулган оюндан кандай пайда болот?

Сурамжылоо эксперименттик топто башында жана педагогикалык эксперименттин аягында жүргүзүлдү.

Окуучулар үчүн таратылган сурамжылоону натыйжасында төмөндөгүдөй жыйынтыкка келдик:

– сабакта оюндар бардык окуучуларга жагат;

– эгер оюн кызыктуу болсо, көпчүлүк окуучулар ар бир сабакта ойногусу келет;

– балдар топтук формадагы оюндарды ойногусу келет. Анын себеби теңтуштары менен баарлашууга, алар менен өз ойлорун, фантазияларын бөлүшүүгө, ошондой эле жолдошторунун арасында кадыр-баркын көтөрүүгө болгон умтулуусу менен түшүндүрүлөт;

– оюндун түрлөрү боюнча биринчи орунга ээ болгон сабак, мугалим балдарга ар түрдүү окуялардын инсценировкаларын түзүүгө мүмкүндүк берген, өзүлөрү окуяларды ойлоп табууга мүмкүн болгон сабак ж.б.

Окуучулардын оюнга катышуу каалоосу көбүнесе алардын мугалимге болгон мамилесинен көз каранды, анын натыйжасында мугалимге өзүнүн кыймыл-аракеттерин так ойлонуу керек, окуучулардын ал аракеттерге карата реакциясын байкап жана корутундулоосу зарыл.

Эгер оюнду уюштурууда окуучулардын кызыкчылыктары эске алынбаса, оюндун мазмуну сабактын темасына же окуучулардын кызыгуусуна ылайык келбесе, аларга оюн жакпашы мүмкүн.

Берилген суроолорду талдоодо «Сенин оюң боюнча, сабак учурунда колдонгон оюндан кандай пайда бар?» деген суроого жооп ала алган жокпуз, анткени сабак учурунда оюндар чанда гана колдонулат деп жооп беришкен.

Анкетанын жооптору дагы бир жолу дидактикалык оюндарды сабак убагында көбүрөөк колдонуу керек экендигине ынандырды. Окутуу процессинде колдонулган оюндун мазмуну окутулуп жаткан материал менен дал келиши керектиги педагогикалык шарттарды түзүү керектигин көрсөттү.

Калыптандыруучу экспериментте колдонулган сабактардын үлгүлөрүн жана колдонулган дидактикалык оюндарды диссертациянын *5-тиркемесинен* көрүүгө болот.

Биз сунуш кылган дидактикалык оюндардын түрлөрү окуу материалынын мазмуну боюнча ар башка. Өнүктүрүүчү оюндардын окутуу процессинде эң негизги милдети − сабакка эмоционалдык кооздук берип, ошол аркылуу кызыктырып, окуучулардын таанып-билүү активдүүлүгүн жогорулатуу.

Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусун аныктоо максатында контролдук топтон 156, ал эми эксперименттик топтон 169 окуучуга анкета таратылып, алардын жообу төмөндөгүдөй жыйынтыкты берди *(4-таблица, 3-сүрөт).*

**Таблица 4. − Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли *(констатациялык эксперименттин жыйынтыгы)***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Балл-дардын суммасы | Контролдук топ –  156 окуучу | Пайызы (%) | Эксперименттик топ –  169 окуучу | Пайызы (%) | Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли |
| 22-28 | 21 | 13,4 | 25 | 14,8 | Жогорку |
| 18-21 | 33 | 21,2 | 38 | 22,5 | Орточо |
| 12-17 | 58 | 37,2 | 56 | 33,1 | Төмөнкү |
| 12 ден төмөн | 44 | 28,2 | 50 | 29,6 | Сабакка болгон кызыгуу өнүккөн эмес |

**3-сүрөт. Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли *(констатациялык эксперименттин жыйынтыгы).***

Сүрөттө көрүнүп тургандай, биринчи этапта, башкача айтканда констатациялык экспериментте эки топто тең көрсөткүчтөрү бирдей болуп, дээрлик айырма болгон жок.

Ал эми эксперименттин 3-этабында (контролдук экспериментте) таратылган анкетанын жыйынтыктарынын көрсөткүчтөрү дээрлик башкача болду. Ал анкетирлөөнүн жыйынтыгын төмөнкү *5-таблицадан, 4-сүрөттөн* көрүүгө болот.

**Таблица 5. − Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли *(контролдук эксперименттин жыйынтыгы)***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Балл-дардын суммасы | Контролдук топ –  156 окуучу | Пайызы (%) | Эксперименттик топ –  169 окуучу | Пайызы (%) | Окуучулардын  «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли |
| 22-28 | 27 | 17,3 | 55 | 32,5 | Жогорку деңгээл |
| 18-21 | 35 | 22,4 | 58 | 34,3 | Орточо деңгээл |
| 12-17 | 54 | 34,6 | 36 | 21,3 | Төмөнкү деңгээл |
| 12 ден төмөн | 40 | 25,6 | 20 | 11,8 | Сабакка болгон кызыгуу өнүккөн эмес |

**4-сүрөт. Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли (*контролдук эксперименттин жыйынтыгы).***

Контролдук экспериментте окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун айырмасы 15,2 % га жогорулаган. Сабакка болгон кызыгуусунун төмөн жана кызыгуусунун өнүкпөгөн деңгээли азайган. Азаюнун пайызы (төмөнкү деңгээл – 13,3 % га, ал эми сабакка болгон кызыгуу өнүккөн эместигинин деңгээли – 13,8 % га). Бул көрсөткүчтөр биздин колдонулган методиканын алгылыктуу экендигин тастыктады.

Ал эми эксперименттин калыптандыруучу этабында биз дидактикалык оюндарды пайдалануу менен даярдаган сабактардын иштелмелерин системалуу түрдө колдонгондон кийин окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуу өсө баштаганы байкалды. Бул өсүштү биз окуучулардын «Адеп сабагы» убагындагы активдүүлүгү, тырышчаактыгы, дилгирлиги, ынтызарлыгынан, сабак убагындагы позитивдүү атмосферанын түзүлүшүнөн байкалып турду. Ошол эле учурда сабак убагында окуучулардын тартибинин, тыкаандыгынын, адептүүлүгүнүн өсүшү көрүндү *(6-таблица).*

**Таблица 6. − Окуучулардын «Адеп сабагына» болгон кызыгуусунун деңгээли *(калыптандыруучу эксперименттин жыйынтыгы)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Контролдук топ –  156 окуучу | Пайызы (%) | Эксперимент-тик топ –  169 окуучу | Пайызы (%) | Окуучулардын  «Адеп сабагына» болгон кызыгуусу |
| 65 | 41,6 | 92 | 54,4 | Дайыма тапшырма аткарып келгендер |
| 91 | 58,3 | 77 | 45,5 | Дайыма тапшырма аткарып келбегендер |
|  |  |  |  |  |
| 84 | 53,8 | 103 | 60,9 | Сабак убагында суроолорго активдүү жооп бергендер |
| 72 | 46,1 | 66 | 39 | Сабак убагында суроолорго активдүү жооп бербегендер |

Таблицада көрүнүп тургандай, биз аныктаган педагогикалык шарттар жана колдонгон методдор, каражаттар, методикалык иштелмелер 2-этапта эле бир топ көрүнүктүү натыйжаларын бере баштаган. «Адеп сабагы» убагында дайыма тапшырма аткарып келгендер контролдук класстарда 41,6% болсо, ал эми эксперименттик класстарда 54,4% болуп, 12,8 % га сапаттык деңгээл көтөрүлгөндүгү байкалган. Ал эми сабак убагында суроолорго активдүү жооп бергендердин саны эки класста эки башка болуп, эксперименттик класста 7,1% га көтөрүлгөн.

«Адеп сабагынын» окуу программасын өздөштүрүү боюнча окуучулардын билим деңгээлин аныктоо үчүн биз экспериментибиздин үч этабында тең эксперименттик топтон тестирлөө аркылуу мониторинг жүргүзүп турдук. Анын жыйынтыгын төмөнкү *7-таблицадан* көрүүгө болот.

Таблицада эксперименттин этаптары билимдин деңгээлин баалоонун беш баллдык системасы боюнча бааланган көрсөткүчтөр чагылдырылып, анда биздин иштин жыйынтыгы көрсөтүлгөн.

Башталгыч класстардагы «Адеп сабагында» таанып-билүү процесстерин өнүктүрүүнүн деңгээлин көтөрүү боюнча туруктуу иш алып баруу биз күткөн жыйынтыктарды берди, сабакта жана сабактан тышкаркы убакта эмгекке болгон жөндөмдүүлүк деңгээлин, материалды өздөштүрүү деңгээлин, окуучулардын билим сапатын жана таанып-билүү активдүүлүгүн жогорулатууга мүмкүндүк берди. Окуучулар «Адеп сабагына» аң-сезимдүү жана жоопкерчиликтүү мамиле кыла башташты, негизгиси – аларда аны үйрөнүүгө кызыгуу пайда болуп, классташтары менен өзүнүн билгендери менен бөлүшкүсү келе баштады. Темалар өтүлгөндөн кийин текшерүү иштери жүргүзүлдү, негизги түшүнүктөрдү өздөштүрүү деңгээлин аныктоо максатында тестирлөө болду. Окуучулар дидактикалык оюндар колдонулган сабактарда өтүлгөн темаларды жакшы жана эң жакшы өздөштүргөндүгүн жыйынтыктар көрсөттү.

**Таблица 7. − «Адеп сабагынын» окуу программасын өздөштүрүү боюнча окуучулардын билим деңгээлин аныктоо мониторинги**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| «Адеп сабагынын» окуу программасын өздөштүрүү боюнча окуучулардын билимин калыптандыруу деңгээли | Баа | «5» | | | «4» | | | | «3» | | | |
| Эксперимент-ин  этаптары | I | II | III | | I | II | III | | I | II | III | |
| Эксперименттик топтогу окуучулардын саны | 169 | 49 | 58 | 75 | | 56 | 72 | 79 | | 64 | 39 | 15 | |
| Пайызы | % | 29 | 34,3 | 44,4 | | 33,1 | 42,6 | 46,7 | | 37,9 | 23,1 | 8,9 | |

Дидактикалык оюндар колдонулган темалар боюнча көрсөткүчтөр кыйла жогорулады: кругозор кеңейди, интеллектуалдык өз-ара баюу жүрдү, эстетикалык табит жана адеп-ахлактык сапаттар өнүктү; моралдык-адептик темадагы тексттерди түзүү билгичтигине ээ болушту; үрп-адаттар, салттар, элдик оозеки чыгармаларга, өз элинин маданиятына, мекенинде жашаган бөтөн элдердин маданиятына кызыгуу пайда болду; өзүнүн жана айланадагыларынын жүрүм-турумуна көбүрөөк көңүл бөлө башташты; окуучулар тазалык жана тартипке көңүл бөлүп калышты.

Жыйынтыктап айтканда, биз өзүбүздүн изилдөөбүздө башталгыч класстын окуучуларын окутуу процессине дидактикалык оюнду киргизүү окутуунун эффективдүү жана окуучулардын таанып-билүү активдүүлүгүн, кызыгуусун жогорулатуудагы негизги каражат экендигин далилдедик.

**ЖАЛПЫ КОРУТУНДУ ЖАНА СУНУШТАР**

Диссертациялык изилдөөбүздө теориялык материалдарды үйрөнүү, проблеманы ар тараптан изилдөө жана аны экспериментте текшерип көрүү төмөндөгүдөй жыйынтыктарды чыгарууга жана сунуштарды киргизүүгө алып келди:

1. Изилдөөбүздө дүйнөлүк, орус жана кыргыз педагогикасындагы дидактикалык оюндун ордун жана ролун, өзгөчө башталгыч класстын окуучуларын окутуп-тарбиялоодо чоң мааниси бар экендиги аныкталды.

Башталгыч класста окутуп-тарбиялоо процессинде дидактикалык оюнду колдонуунун эффективдүүлүгү изилденип келгени менен, «Адеп сабагында» дидактикалык оюнду колдонуу боюнча педагогикалык адабияттарда жана мектеп практикасында жетишсиз изилденгендигин аныктадык. Ошол себептүү биз бул проблеманы чечүү максатында теориялык бөлүктө ар тараптуу изилдөөлөрдү жүргүздүк. Изилдөөнүн негизинде дидактикалык оюн окутуп-тарбиялоо процессинде активдештирүү мүмкүнчүлүгүнө ээ экендигин далилдедик. Дидактикалык оюндар колдонулган темалар боюнча көрсөткүчтөр кыйла жогорулады: кругозор кеңейди, интеллектуалдык өз-ара баюу жүрдү, эстетикалык табит жана адеп-ахлактык сапаттар өнүктү; моралдык-адептик темадагы тексттерди түзүү билгичтигине ээ болушту; үрп-адаттар, салттар, элдик оозеки чыгармаларга, өз элинин маданиятына, мекенинде жашаган бөтөн элдердин маданиятына кызыгуу пайда болду; өзүнүн жана айланадагыларынын жүрүм-турумуна көбүрөөк көңүл бөлө башташты; окуучулар тазалык жана тартипке көңүл бөлүп калышты.

1. Сабак убагында дидактикалык оюндарды колдонуу окуу процессин көңүлдүү, кызыктуу кылып, балдарда сергек, жумушчу маанайды түзүп, окуу материалын түшүнүүдө пайда болгон кыйынчылыктарды жеңүүдө жеңилдиктерди жана оң эмоцияны алып келет. Мугалим оюнду балдарды эс алдырууда жана көңүлдөрүн ачууда да негизги каражат катары колдонсо болот.

Изилдөөнүн негизинде сабак убагында дидактикалык оюндарды колдонууда, алардын максатына жараша классификациялай алуу жана анын структуралык компоненттерин аныктай билүү зарылдыгы келип чыкты. Бул оюндун табыятын, ар бир түрүнүн өзгөчөлүктөрүн терең окуп үйрөнүү үчүн, ошондой эле окутуу жана тарбия процессинде педагогикалык жактан сапаттуулукта колдонуу менен балдардын оюндарынын өнүктүрүүчүлүк таасирин күчөтүү үчүн керек экендиги аныкталды. Окутуунун так коюлган максатынын болуусу менен дидактикалык оюндун педагогикалык натыйжага дал келүүсү ачык түрдө бөлүнүп көрсөтүлөт, жалпыланат жана окуу-таанып-билүүчүлүк багыттуулугу менен мүнөздөлөт. Дидактикалык оюндун классификациясына жараша төмөнкү анын структуралык компоненттери да өзгөрүп тураарын аныктадык: оюндун идеясы, эреже, оюндук аракеттер, таанып-билүүчүлүк мазмун менен дидактикалык милдет, жабдыктар, оюндун натыйжасы.

1. «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун эффективдүүлүгүн жогорулатуу максатында атайын педагогикалык шарттар аныкталды: мугалимдин дидактикалык оюнду өткөрүүгө даярдыгы боюнча: окуучулардын оюнга психологиялык даярдыгы; ак ниеттүү жана жагымдуу жагдай (атмосфера); оюн учурунда окуучулардын биргелешкен иш-аракети; оюнду уюштуруу жана өткөрүү; оюндун инструкциясы, эрежелери; оюнду катаал регламентке салууну жоюу; окуучулардын чыгармачылык жөндөмдүүлүгүнүн пайда болушуна шарт түзүү. Техникалык шарттарга: эркин кыймылдоо үчүн мейкиндик, класстык бөлмөнүн болушу; каражаттар: кагаз, түстүү боектор, калемдер, маркерлер, кайчы; окутуунун техникалык каражаттары (компьютер, проектор, интерактивдүү доска); карточкалар, кубиктер, тексттер, сүрөттөр кирет.
2. Туура тандалып алынган педагогикалык шарттардын ишке ашуусу педагогикалык системанын иштешинин өнүгүүсүн жана натыйжалуулугун камсыз кылат. Биз изилдөөнүн негизинде «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарын ишке ашыруунун жолу катары педагогдун дидактикалык оюнду туура уюштуруусу жана аны жүргүзүүсү экендигин аныктадык.

Мугалимдин дидактикалык оюнду уюштуруусу эки негизги багытта жүргүзүлөт: сабакка дидактикалык оюнду киргизүү мүмкүнчүлүктөрүн аныктоо жана баалоо (диагноздоо); дидактикалык оюнду өткөрүүгө даярдоо.

Оюнду диагноздоо сабакка тигил же бул дидактикалык оюнду киргизүү мүмкүнчүлүктөрүн аныктоо жана баалоо үчүн сабактын вербалдык-дидактикалык үлгүсүн түзүүнү туура деп эсептедик. Сабактын структурасында үч негизги үлгүнү сунуштадык: билимдин үлгүсүн; окуучунун үлгүсүн; башкаруунун үлгүсүн.

Бул үлгүлөр бардык окутуу процессинде жаралуучу фундаменталдык дидактикалык суроолорго: эмнени?, кимди? жана кантип? окутуу керек деген суроолорго дал келет.

Ал эми дидактикалык оюнду даярдоо жана өткөрүү төрт этаптан турат: пландаштыруу; уюштуруу; өткөрүү; талдоо.

1. Аныкталган педагогикалык шарттардын натыйжалуулугун текшерүү максатында тажрыйбалык эскперименттин методикасы иштелип чыкты. Анын негизги бөлүгүн педагогикалык эксперимент түздү. Башталгыч класстын «Адеп сабагында» аныкталган педагогикалык шарттардын негизинде дидактикалык оюндарды колдонуу аркылуу окуучулардын сабакка болгон кызыгуусун пайда кылып, алган билимдеринин сапаты көтөрүлгөндүгүн калыптандыруучу эксперимент көрсөттү. Эксперименттин жыйынтыгында иштелип чыккан педагогикалык шарттарынын үлгүсү, дидактикалык оюндардын топтому, тапшырмалардын системасы башталгыч класстын мугалимдеринин ишмердүүлүгүндө ийгиликтүү колдонууга болот деп эсептейбиз.

Жүргүзүлгөн эксперименттик иштин эффективдүүлүгү диагностикалык изилдөөлөрдүн жана экспериментке катышкан башталгыч класстын окуучуларынын ишмердүүлүгүнүн натыйжасында далилденген.

Изилдөөнүн негизинде «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуу боюнча *төмөнкүдөй сунуштарды* айтууну туура таптык:

– башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуу аркылуу окуучулардын кызыгуусун калыптандыруу боюнча тастыкталган илимий изидөөнүн натыйжаларын башка мектептерге жана жалпы эле билим берүү тармагына жайылтуу зарыл;

– «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды пайдалануу боюнча башталгыч класстын мугалимдерине методикалык колдонмолорду кыргыз тилинде көбүрөөк иштеп чыгуу зарылдыгы белгиленди.

**Диссертациянын негизги мазмуну, жоболору төмөнкү эмгектерде чагылдырылган:**

1. Иманкулова, С.Э. Роль дидактической игры в развитии младших школьников [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник физической культуры. – Алматы, 2010. − №2. − С. 107-110.
2. Иманкулова, С.Э. Дидактические игры как средство всестороннего развития личности [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник ИГУ им. К.Тыныстанова. – Каракол, 2010. – №26. − С. 226-230.
3. Иманкулова, С.Э. Дидактические игры на уроках в начальной школе [Текст] / С.Э. Иманкулова, А.Т. Калдыбаева // Вестник ИГУ им. К.Тыныстанова. – Каракол, 2010. – №26. − С. 282-286.
4. Иманкулова, С.Э. Дидактикалык оюндар − окутуунун негизги каражаты катары [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И.Арабаева. − Бишкек, 2010. − №3. − С. 83-85.
5. Иманкулова, С.Э. Роль дидактической игры в формировании познавательной деятельности учащихся в начальных классах [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. − Бишкек, 2010. − №3. – С. 85-88.
6. Иманкулова, С.Э. Использование дидактической игры в учебном процессе начальных классах [Текст] / С.Э. Иманкулова // Материалы международной научно-практической конференции «Проблемы и перспективы развития педагогического образования»// Вестник КГУ им. И. Арабаева. Серия: Педагогика и психология. – Бишкек, 2011. − №1. − С. 204-207.
7. Иманкулова, С.Э. Башталгыч класстын окуучуларын окутууда дидактикалык оюндарды колдонуунун мааниси [Текст] / С.Э.Иманкулова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. − Бишкек, 2011. − №3-2. – С. 58-60.
8. Иманкулова, С.Э. Дидактическая игра – как средство воспитания младших школьников [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КНУ им. Ж. Баласагына. − Бишкек, 2011. − №2. – С. 312-317.
9. Иманкулова, С.Э. Башталгыч класста колдонулуучу дидактикалык оюндарга мүнөздөмө [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. − Бишкек, 2011. − №6. – С. 107-109.
10. Иманкулова, С.Э. Башталгыч класстын окуучуларын тарбиялоодо дидактикалык оюндарды колдонуу [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. − Бишкек, 2012. − №2. – С. 272-275.

# Иманкулова Саадат Эсенбаевнанын «Башталгыч класстын адеп сабагында дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары» аттуу темадагы 13.00.01 – жалпы педагогика, педагогиканын жана билим берүүнүн тарыхы адистиги боюнча педагогика илимдеринин кандидаты окумуштуулук даражасын изденип алуу үчүн жазылган диссертациясынын

**РЕЗЮМЕСИ**

**Түйүндүү сөздөр:** оюн, дидактикалык оюн, оюн ишмердүүлүгү, активдештирүү, кызыгуу, мотивация, оюндарды классификациялоо, системалаштыруу, структуралык компоненттер, принциптер, педагогикалык шарттар.

**Изилдөөнүн максаты:** башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарын аныктоо жана алардын натыйжалуулугун эксперимент аркылуу текшерүү.

**Изилдөөнүн объекти:** башталгыч класстын окуу процессиндеги дидактикалык оюн.

**Изилдөөнүн предмети:** «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун шарттары.

**Изилдөөнүн методдору:** илимий теориялык-методологиялык изилдөөлөрдү талдоо; нормативдик документтерди окуп үйрөнүү; педагогикалык байкоо, анкета, тестирлөө, аңгемелешүү, мугалимдердин тажрыйбасын үйрөнүү, анализ, синтез, педагогикалык эксперимент, эксперименталдык маалыматты сандык жана сапаттык талдоо.

**Изилдөөнүн илимий жаңылыгы жана теориялык маанилүүлүгү:** «Дидактикалык оюн» түшүнүгүнүн мазмуну теориялык жактан талданды жана окуучулардын окуу ишмердүүлүгүн активдештирүү мүмкүнчүлүктөрү изилденди; башталгыч класстын окуу процессинде дидактикалык оюндар сабактын максатына жараша классификацияланып, анын структуралык компоненттери систематизацияланды; «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары аныкталып, аны ишке ашыруунун жолдору көрсөтүлдү; башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарынын үлгүсү иштелип чыгып анын натыйжалуулугу эксперимент аркылуу текшерилди.

**Изилдөөнүн практикалык маанилүүлүгү:** дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарынын үлгүсү иштелип чыккандыгы; мугалимдер үчүн «Адеп сабагында» пайдалана турган дидактикалык оюндардын топтому, тапшырмалардын системасы жана башталгыч билим берүүнүн педагогикасы жана методикасы адистигинде окуган студенттер үчүн «Башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуу» атайын курсунун программасы иштелип чыгып, ишке киргизилгендиги; мугалимдер үчүн башталгыч класстын окуучуларын окутуу процессине дидактикалык оюндарды киргизүү, аны колдонуу боюнча методикалык сунуштар иштелип чыккандыгы менен аныкталат.

**Резюме**

**диссертационного исследования Иманкуловой Саадат Эсенбаевны на тему «Педагогические условия использования дидактических игр на уроке адеп начальных классов» на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования**

**Ключевые слова:** игра, дидактическая игра, игровая деятельность, активизация, интерес, мотивация, классификация игр, систематизация, структурные компоненты, принципы, педагогические условия.

**Цель исследования:** определить и экспериментально проверить эффективность педагогических условий использования дидактических игр на уроке адеп в начальных классах.

**Объект исследования:** дидактическая игра в учебном процессе начальных классов.

**Предмет исследования:**условия использования дидактических игр на уроке адеп.

**Методы исследования:** теоретико-методологический анализ научных исследований; изучение нормативных документов; педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, беседа, изучение опыта учителей, анализ, синтез, педагогический эксперимент, количественный и качественный анализ экспериментальных данных.

**Научная новизна и теоретическая значимость исследования:** теоретически охарактеризовано содержание понятия «дидактическая игра» и исследованы их возможности в активизации учебной деятельности школьников; классифицированы дидактические игры по цели урока, систематизированы их структурные компоненты в процессе обучения начальных классах; определены педагогические условия использования дидактических игр на уроке адеп и показаны пути его реализации; разработана модель педагогических условий использования дидактических игр в начальных классах и экспериментально проверена ее эффективность.

**Практическая значимость исследования** определяется тем, что разработана модель педагогических условий использования дидактических игр; разработана и внедрена программа спецкурса «Использование дидактических игр в начальных классах» для студентов по специальности педагогика и методика начального образования и комплекс дидактических игр, с систематизацией задач для их использования учителями на уроке адеп, для учителей разработаны методические рекомендации по включению и использованию дидактических игр в процесс обучения младших школьников.

**SUMMARY**

**dissertation research Imankulova Saadat Esenbayevna’s on the subject "Pedagogical conditions of use of didactic games in initial classes on the example of a lesson Adep" on competition of an academic degree of the candidate of pedagogical sciences in the specialty 13.00.01 – the general pedagogics, history of pedagogics and education**

**Keywords:** game, didactic game, game activity, activization, interest, motivation, classification of games, pedagogical conditions, younger school student, initial class, lesson.

**Research objective:** to define pedagogical conditions of use of didactic games at a lesson Adep in initial classes and to develop their effective ways.

**Object of research:** didactic game in educational process of younger school students.

**Subject of research:** didactic game as means of increase of learning efficiency of younger school students.

**Research methods:** theoretic-methodological analysis of scientific researches; studying of normative documents; pedagogical supervision, questioning, testing, conversation, studying of experience of teachers, analysis, synthesis, pedagogical experiment, quantitative and qualitative analysis of experimental data.

**Scientific novelty and the theoretical importance of research** consists that in the course of theoretical research is profoundly studied the concepts "didactic game"; its classification; didactic games for use at a lesson Adep younger school students taking into account age features of pupils are systematized; the game phenomenon, and also system of training by means of didactic games in teaching Adep is investigated; it is offered approaches to use of didactic games and its realization at a lesson Adep in initial classes; efficiency of pedagogical conditions of use of didactic games for improvement of educational process is experimentally proved.

**The practical importance of research** consists in: to development of methodical recommendations about inclusion of didactic games in process of training of younger school students; systematization of the developed didactic games to the subject "Adep"; to development of a complex of didactic games for use at the lesson "Adep".

The theoretical provisions, practical conclusions, scientific and methodical offers developed experimentally make a basis of solution of problems of use of didactic games for the purpose of improvement of interests of pupils in the lesson "Adep".

Басууга кол коюлду 20.04.2015

Форматы: 60х84/16. Офсет кагазы.

Көлөмү: 1,75 б.т. Нускасы: 100

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«Мaxprint» басмасында басылды.



Адрес: 720045, Бишкек шаары, Ялта көчөсү 114

Тел.: (+996 312) 36-92-50

e-mail: [maxprint@mail.ru](mailto:maxprint@mail.ru)