

Эне тилин окутууда оюн технологияларынын дидактикалык принциптери

доцент, к.п.н. **Усарова Гулбахор Уринбоевна**

КУМУ имени Б.Сыдыкова Кафедра ОиМНО

электронной почта: gorunbaieva@bk.ru

телефон номер: +996557800211

Б.Сыдыкова Ортикова Олия магистрант КУМУ имени

Аннотация: Бул макалада педагогикалык технологиялардын маңызы жана алардын ичинен оюн технологияларынын өзгөчөлүктөрү каралат. Автор педагогикалык технологияны максатка жетүүнүн системалуу жолу катары аныктап, Г.К. Селевконун концепциясына токтолот. Оюн технологиясынын дидактика теориясы менен болгон тыгыз байланышы изилденип, Я.А. Коменский, К.Д. Ушинский сыяктуу классиктердин дидактикалык принциптери талданат. Макалада Ю.К. Бабанский жана М.Н. Скаткиндин окутуунун негизги принциптери (илимийлик, системалуулук, активдүүлүк, көрсөтмөлүүлүк) берилип, алардын мектепке чейинки билим берүүдөгү ролу Н.Н. Поддьяков, Л.А. Венгер сыяктуу окумуштуулардын эмгектеринин алкагында каралат. Бул эмгек оюн технологияларынын дидактикалык негиздерин терең түшүнүүгө багытталган.

Ачкыч сөздөр: педагогика, технология, оюн, дидактика, принциптер, окутуу, системалуулук, мектепке чейинки, билим, тарбия.

Дидактические принципы применения игровых технологий в обучении родному языку.

Аннотация: В данной статье рассматривается сущность педагогических технологий и особенности игровых технологий среди них. Автор определяет педагогическую технологию как систематический способ достижения цели и останавливается на концепции Г.К. Селевко. Изучается тесная связь игровых технологий с теорией дидактики, анализируются дидактические принципы таких классиков, как Я.А. Коменский, К.Д. Ушинский. В статье представлены основные принципы обучения (научность, систематичность, активность, демонстрация) Ю.К. Бабанского и М.Н. Скаткина, а также рассматривается их роль в дошкольном образовании в контексте работ таких ученых, как Н.Н. Поддьяков, Л.А. Венгер. Данная работа направлена на глубокое понимание дидактических основ игровых технологий.

Ключевые слова: педагогика, технология, игра, дидактика, принципы, обучение, систематичность, дошкольное образование, воспитание, воспитание.

Didactic principles of using gaming technologies in teaching native language.





Abstract: This article examines the essence of pedagogical technologies and the characteristics of game technologies among them. The author defines pedagogical technology as a systematic way to achieve a goal and focuses on the concept of G.K. Selevko. The close connection between game technologies and didactic theory is explored, and the didactic principles of such classics as Ya.A. Komensky and K.D. Ushinsky are analyzed. The article presents the basic principles of teaching (scientific approach, systematicity, activity, demonstration) of Yu.K. Babansky and M.N. Skatkin and examines their role in preschool education in the context of the works of scholars such as N.N. Poddyakov and L.A. Venger. This work aims to deeply understand the didactic foundations of game technologies.

Keywords: pedagogy, technology, game, didactics, principles, learning, systematicity, preschool education, upbringing, education.

Педагогикалык технология - белгилүү бир педагогикалык максатка жетишүүнүн системалуу, алдын ала пландалган жана кайталанып аткарылууга жарактуу жолу. Г.К. Селевконун аныктамасы боюнча педагогикалык технология - "инсанды калыптандыруунун алдын ала аныкталган өзгөрмөлөрдүн жыйындысы". Оюн технологиясы ушул жалпы аныктаманын алкагында оюн ишмердүүлүгүн педагогикалык максатка жетишүү куралы катары колдонгон технология болуп саналат.

Оюн технологиялары дидактика теориясы менен тыгыз байланышта өнүгөт. Дидактика - окутуунун мазмунун, ыкмаларын жана принциптерин изилдөөчү педагогика тармагы. Я.А. Коменский "Улуу дидактика" (1657) эмгегинде окутуунун дидактикалык принциптерин биринчи жолу системалуу баяндаган. Кийинчерээк К.Д. Ушинский, И.Г. Песталоцци, Ю.К. Бабанский, М.Н. Скаткин жана башка педагогдор ушул принциптерди байытып, заманбап дидактиканын фундаментин салышкан. Оюн технологиялары бул классикалык дидактикалык принциптерге таянат, бирок алардын ар биринин оюн контекстиндеги мазмуну ачык аныкталышы зарыл.

Бул бөлүмдө оюн технологияларынын дидактикалык принциптери жалпы теориялык жана мектепке чейинки билим берүү практикасынын алкагында системалуу талданат.

Заманбап дидактикада окутуунун принциптеринин ар кандай классификациялары бар. Ю.К. Бабанскийдин жана М.Н. Скаткиндин классикалык системасы боюнча окутуунун негизги принциптери: илимийлик, ырааттуулук жана системалуулук, аң-сезимдүүлүк жана активдүүлүк, көрүнүктүүлүк, жеткиликтүүлүк, бекемдик жана натыйжаны өнүктүрүүчүлүк болуп саналат.

Мектепке чейинки педагогикага карата бул принциптер Н.Н. Поддьяков, Л.А. Венгер, О.С. Ушакова тарабынан ыңгайлаштырылган. П.И. Пидкасистый жана Ж.С. Хайдаров "Оюн технологиясы" (1996) эмгегинде аталган жалпы дидактикалык принциптерди оюн технологиясынын спецификасы менен





байланыштырып, бул принциптердин мектепке чейинки мекемеде оюн аркылуу окутуу процессинде кандай жүзөгө ашарын конкреттүү сүрөттөгөн.

Оюн технологиясын колдонуунун биринчи жана негизги принциби - системалуулук принциби. Бул принципке ылайык, оюн ишмердүүлүгү бала бакчанын педагогикалык процессинде кокустан жана эпизоддук пайда болбостон, мазмун жана убакыт жагынан пландуу, ырааттуу жүзөгө ашырылышы тийиш.

Системалуулук принциби оюн технологиясын колдонууда үч деңгееде чагылдырылат. Биринчи деңгееде - жылдык пландаштыруу: тил өнүктүрүүгө багытталган оюндар учурдун тематикалык планына ылайык жайгаштырылат, мисалы, күз - жаратылыш лексикасы, кыш - кыш мезгилинин сөздөрү ж.б. Экинчи деңгееде - апталык жоспор: ар бир аптада тил өнүктүрүүгө багытталган оюн ишмердүүлүгү кайсы күнү, кандай формада жана кандай компонентке (фонетика, лексика, грамматика, байланышкан сүйлөм) багытталган экени аныкталат. Үчүнчү деңгееде - бир сабактагы структура: оюн кандай этаптарда берилет, анын мазмуну кайсы билим компетенциясына тиешелүү экени так белгиленет.

Ырааттуулук принциби оюн технологиясынын мазмунуна да тиешелүү. Жеңилден татаалга карай, жакынынан алыскы тема, конкреттүүдөн абстрактуу деп бара жаткан ырааттуулук оюн тапшырмаларынын курулушунда сакталышы зарыл. Д.Б. Элькониндин изилдоосүнө ылайык, 3–4 жаштагы балдарга эреже жай жана жөнөкөй болгон оюндар ылайыктуу болсо, 6–7 жаш топтору үчүн эки-үч баскычтуу эрежелери бар, тилдик тапшырмалары татаал оюндар пайдалуу.

Окутуунун аң-сезимдүүлүк жана активдүүлүк принциби оюн технологиясында айрыкча маанилүү. Бул принципке ылайык, баланын оюндагы катышуусу пассивдик рецепция эмес, активдүү аң-сезимдүү ишмердүүлүк болушу тийиш.

А.Н. Леонтьевдин иш-аракет теориясынын терминдеринде айтканда, оюнда баланын аракети мотивациялуу болушу - ички кызыгуудан жаралышы - зарыл. Сырттан таңууланган мотив (сыйлык алуу үчүн ойноо) ички мотивге (оюндун процессинен ырахат алуу) алмашкан учурда гана оюн чыныгы өнүктүрүүчү функциясын аткарат. Педагог балдарды оюнга мажбурлай албайт - ал оюн чөйрөсүн ошончолук жагымдуу кылышы зарыл, бала ага өзүнөн өзү тартылсын.

Аң-сезимдүүлүк принцибинин оюн технологиясындагы чагылышы - баланы оюн аракеттеринин маанисин жана максатын билгенде гана ийгиликке жетишери. О.С. Ушакованын изилдоосүнүн натыйжалары боюнча, тилдик оюндардын максатын жана эрежесин аныктуу ачып берилгенден кийин аткарган балдардын тилдик жетишкендиктери мынчалык ачыкталбаган топко карата статистикалык жактан айкындуу жогору болгон.

Мектепке чейинки жаштагы балдардын ойлоосу - образдуу-аракеттик жана образдуу мүнөздө болот (Н.Н. Поддьяков, 1977). Демек, көрүнүктүүлүк принциби бул жашта окутуунун биологиялык мотивдүү талабы. Оюн





технологиясында көрүнүктүүлүк принциби сөздүк материалды иллюстрация, кол куурчак, предмет, карточка, натуралдуу заттар аркылуу берүү менен камсыз кылынат.

Я.А. Коменскийдин "Сезим органдары аркылуу өзгөрүлгөн нерсе гана чыныгы билим берет" деген принциби оюн технологиясында практикалык жактан толук ишке ашат. Оюн нерселери, оюнчуктар, сүрөт карточкалары, маске жана костюмдар баланын көрүү, угуу, сезүү, кыймыл сезиминдеги кабылдоо каналдарын бир убакта иштетет. Мультисенсордук окутуу мектепке чейинки жашта лексика жана грамматиканын өздөштүрүлүшүн нейropsихологиялык жактан жеңилдетет (2011).

Кыргыз мектепке чейинки мекемелерине ыңгайлуу көрнөктүүлүктүн өзгөчө формасы - кол куурчак (бармак куурчагы). Б.О. Орозбаеванын методикасында кол куурчак театры баланын тил тосмосун бузуп, аны тилдик баарлашуудан коркпоого үйрөтүүнүн натыйжалуу куралы катары аталган.

Дидактиканын жеткиликтүүлүк принциби мектепке чейинки педагогикада Л.С. Выготскийдин "Якорь зонасы" (жакынкы өнүгүү аймагы) концепциясы менен байланыштырылат. Принциптин маңызы: оюн тапшырмасы баланын учурдагы деңгээлинен бир аз жогору болушу тийиш - жеңил болсо, ынтызарлык жок; абдан кыйын болсо, сынуу жана моюн сунуу пайда болот. Бул балансты сактоо тарбиячынын дидактикалык чеберчилигинин өзөгө.

Оюн технологиясында жашка ылайыктуулук принциби оюндун төмөнкү параметрлерине таасир тийгизет: (1) эрежелердин жөнөкөйлүгү же татаалдыгы; (2) оюн убактысынын узактыгы (кичи жашта 5–7 мүнөт, улуу жашта 15–20 мүнөт); (3) катышуучулардын саны (кичи жаш - 2–4, улуу жаш - 6–10 бала); (4) тилдик тапшырманын татаалдыгы (кичи жашта бир сөздүк жооп, улуу жашта байланышкан сүйлөм).

Маданий-маңыздуулук принциби азыркы педагогикада Л.С. Выготскийдин маданий-тарыхый теориясынан өсүп чыккан жана заманбап мультикультуралдык педагогикада кеңири иштелип чыккан. Бул принципке ылайык, окутуунун мазмуну, анын ичинде оюн технологиялары, баланын маданий, тилдик жана тарыхый контекстине органикалык жактан ылайыктуу болушу тийиш.

Кыргыз мектепке чейинки билим берүүсүнүн контекстинде маданий-маңыздуулук принциби дегенибиз - оюн технологияларынын мазмунунда кыргыз элинин жомоктору, ырлары, санамактары, жаңылмачтары, элдик оюндары, улуттук предметтери жана образдары системалуу пайдаланылышы. Бул бир убакта эки максатты чечет: тил өнүктүрүү жана улуттук маданий идентификацияны калыптандыруу.

А.Э. Эркебаевдин изилдөөсүндө улуттук маданий мазмундагы оюн технологиялары колдонулган топтогу балдардын эне тилине эмоционалдык мамилеси (тилге сүйүү, кызыгуу, сыймыктануу) нейтралдуу мазмундагы оюндар колдонулган топко карата статистикалык жактан бийик болгон. Демек, маданий-маңыздуулук - тил мотивациясынын маанилүү алгышарты.





Оюн технологиясын педагогикалык ишмердүүлүккө интеграциялоонун маанилүү шарты - натыйжалуулукту баалоо принциби. Бул принцип: оюн технологиясын колдонуунун педагогикалык натыйжасы системалуу байкалып, өлчөнүп жана сапаттык-сандык жактан баалануусу зарыл экенин билдирет.

Мектепке чейинки педагогикада баалоо аспектиси экзаменге эмес, байкоо, диагностика жана педагогикалык мониторинг формасына негизделет. Г.К. Селевко оюн технологиясынын натыйжалуулугун баалоонун үч өлчөмүн аныктаган: (1) тилдик прогресс - баланын тилдик компетентүүлүгүнүн деңгеели байкоо жана диагностикалык тапшырмалар аркылуу баалоо; (2) мотивациялык прогресс - баланын оюнга жана тилге болгон кызыгуусунун деңгеели; (3) коммуникативдик прогресс - баланын чоңдор жана курбалдаштары менен тилдик баарлашуу жөндөмдүүлүгүнүн өсүшү.

О.С. Ушакова баалоонун ыкмасы катары байкоо протоколун, тилдик жетишкендиктердин паспортун жана диагностикалык оюн тапшырмаларын сунуштаган. Бул куралдар тарбиячыга ар бир баланын тилдик өнүгүүсүн жеке-жеке байкоо жана оюн технологиясынын натыйжалуулугун кийин-кийин тактап турууга мүмкүнчүлүк берет.

Оюн технологиясынын дидактикасы үчүн өзгөчөлүктүү болгон принцип - эмоционалдуулук жана ынтызарлык принциби. Бул принцип классикалык дидактикада айрыча белгиленбесе да, мектепке чейинки билим берүүдө оюн ишмердүүлүгү менен байланышта айрыкча мааниге ээ болот.

Нейропсихологиялык изилдөөлөр эмоциялардын окуу процессине биологиялык жактан таасир тийгизерин ырастаган. Эмоционалдык активдүүлүк миянын гиппокампусун - узак мезгилдик эс-тутумдун борборун - стимулдайт. Оюн баладан оң эмоциялар (кубаныч, сукталуу, чыгармачылык ырахат) пайда кылгандыктан, бул учурда өздөштүрүлгөн тилдик бирликтер узак мезгилдик эс-тутумга ылдамыраак жана бекемирек киредикатары аныкталган.

Эмоционалдуулук принцибин жүзөгө ашыруу үчүн тарбиячы ар бир оюнда кызыктыруучу сюжет, күтпөгөн жагдай, сыр жана таажайыпты камтышы тийиш. Оюндагы "куурмач" (ойдон чыгарылган кейипкер, жомоктун баатыры) баланы оюнга эмоционалдык жактан тартуунун ишенимдүү куралы.

Оюн технологиясы коллективдүүлүк принцибин жүзөгө ашыруунун идеалдуу чөйрөсү болуп эсептелет. Оюн мектепке чейинки жаштагы балдарды табигый коллективдик ишмердүүлүккө тартат: алар бири бири менен сүйлөшүп, макулдашып, роль бөлүшүп, ийгиликтерин бөлүшүп, конфликтини чечип үйрөнөт. А.С. Макаренко "Педагогикалык поэма" эмгегинде коллективдин тарбиялоочу күчүн баса белгилеп, оюнду коллективдик тарбиянын өзөгү катары мүнөздөгөн.

Бирок коллективдүүлүк жеке мамиле принцибин жокко чыгарбайт. Тарбиячы ар бир баланын оюндагы ролун, тилдик деңгеелин жана жекелик өзгөчөлүктөрүн эске алып, дифференциялуу мамиле кылышы тийиш. Сөздүк запасы аз баладан башкача тапшырма, байланышкан сүйлөмдү кармай алган баладан өнүктүрүүчү тапшырма - жеке мамиленин практикалык чагылышы.





Оюн технологиясынын дидактикалык принциптеринин соңкусу - интеграция принциби. Бул принцип оюн ишмердүүлүгүн тилди окутуу менен гана эмес, бардык билим берүү тармактары менен уюштуруу зарылдыгын билдирет.

Мектепке чейинки билим берүүнүн "Сандар жана форма" тармагындагы математикалык оюн тилдик тапшырмаларды, "Ажайып дүйнө" тармагындагы жаратылышты таануу оюну лексикалык иш менен айкалышат. Дене тарбия жана кыймыл оюну сөздүк жана грамматикалык ойундар менен байланыштырылса, музыкалык сабак ыр жана тилдик оюндар менен биригет. Интеграция принциби тилди өзүнчө "предмет" эмес, бардык ишмердүүлүктүн куралы катары кабыл алдырат.

О.П. Радынованын музыкалдуу окутуу менен тил өнүктүрүүнү интеграциялаган методикасы, Т.С. Комарованын сүрөт жана тил өнүгүүсүн айкалыштырган иштөлмөлөрү - интеграция принцибинин практикалык мисалдары болуп саналат.

Ошентип, оюн технологияларынын дидактикалык принциптери - системалуулук, аң-сезимдүүлүк жана активдүүлүк, көрүнүктүүлүк, жашка ылайыктуулук, маданий-маңыздуулук, натыйжаларды баалоо, эмоционалдуулук, коллективдүүлүк жана интеграция - ар кайсысы бир-бирин толуктап, оюн аркылуу тилди окутуунун натыйжалуулугун камсыз кылуучу педагогикалык систем кѳрөт.

Бул принциптерди жүзөгө ашыруу практика жактан тарбиячынын ар бир оюнду педагогикалык пландаштыруу - максат, принцип, ыкма жана натыйжаны алдын ала аныктоо - деңгеелинде иштелиши зарыл экенин билдирет. Ушул принциптер алдыдагы бөлүмдөрдө каралуучу оюн түрлөрүнүн, методдорунун жана формаларынын теориялык негизи болот.

2.2. Эне тили сабактарында колдонулуучу оюндардын түрлөрү

Мектепке чейинки билим берүүдө эне тилин окутуу процессинде оюндардын ар кандай түрлөрү колдонулат. Ар бир оюн түрү тилдик компетенттүүлүктүн белгилүү бир компонентине максаттуу таасир тийгизет: фонетика, лексика, грамматика, байланышкан сүйлөм же коммуникативдик жөндөмдүүлүк. Изилдөөчүлөр тарабынан иштелип чыккан оюн классификациялары (Ушакова О.С., 2010; Бондаренко А.К., 1991; Максаков А.И., 2005; Алексеева М.М., Яшина В.И., 2000) тарбиячыга тилди окутуунун ар кайсы аспектинин тиешелүү оюн аркылуу системалуу өнүктүрүүгө ыңгай берет.

Бул бөлүмдө эне тили сабактарында колдонулган оюндардын негизги түрлөрү теориялык-педагогикалык жактан талданат жана алардын ар биринин тилдик өнүктүрүүдөгү ролу ачып берилет.

Сөздүк дидактикалык оюндар сөздүк запасты байытуу, тактоо жана активдештирүүгө багытталган. Эне тили сабактарында кеңири колдонулган сөздүк дидактикалык оюндардын негизги формалары:

"Бул эмне?" оюну. Тарбиячы же бала заттарды, сүрөттөрдү көрсөтүп, аталышын аныктайт. Жашка жараша татаалдашат: 3-4 жаш - бир сөздүк жооп, 5-





7 жаш - толук сүйлөм менен жооп, мисалы "Бул - ак кар" ж.б. Сурет карточкалары, заттар же жаратылыш кубулуштары тематикалык топторго бирлешир колдонулат.

"Эмне мен? Ким мен?" оюну. Бала ылайыктуу суроолор аркылуу жашыруун заттын же жандыктын атын табат. Изилдөөлөр көрсөткөндөй (Максаков А.И., 2005), бул оюн балдардын суроолуу конструкцияларды жана сын атоочторду активдүү жолдорун активдештирет.

"Синоним - антоним" оюну. Тарбиячы сөз айтат, бала синонимин же антонимин атайт. Кыргыз тилинин синоним байлыгы (мис: чоң - улуу - ири, жаман - начар - жаракат) бул оюнга өзгөчө мазмундуулук берет.

"Тематикалык топ" оюну. Бир тематикалык топтогу сөздөрдү топтоо (мис: "Мөмө жемиштер", "Жаныбарлар", "Кийим-кечек"). Бул оюн парадигматикалык байланыштарды жана лексикалык жалпылоону өнүктүрөт (Ушакова О.С., 2010).

Фонетикалык оюндар - тыбыш маданиятын, фонематикалык угуусун жана тыбыш аналитикалык жөндөмдүүлүктү өнүктүрүүгө багытталган оюндардын категориясы. А.И. Максаков жана Г.А. Тумакова "Тыбыш менен ойноо - баланы окутуу" (2005) эмгегинде фонетикалык оюндардын төрт тиги баскычта колдонулушун сунуштаган.

Жаңылмач оюну. Кыргыз тилинин жаңылмачтары - баланын артикуляциялык аппаратын машыктыруунун табигый оюн формасы. Жаңылмач оюнунда тарбиячы жаңылмачты алгач жай, кийин тезирек айттырат, ар кандай интонация менен, ар кандай добуш деңгеелинде айттырат. Мисалы, кыргыз тилиндеги "Чайдан чычкан чыктыбы?" - ч тыбышын, "Ак топурак, так топурак" - т тыбышын машыктырат.

Тыбышты таануу оюну. Тарбиячы сөздөрдүн тизмесин айтат, бала белгилүү тыбышы бар сөздөрдү колун чаап белгилейт. Фонематикалык угуусун өнүктүрүүнүн классикалык ыкмасы (Левина Р.Е.). Кыргыз тилинде синсгармонизмдин эрежесин эске алып, өздүк - жазгы ун пары колдонулат.

Санамак оюну. Санамак айтышуу - баланын ритм сезимин, тыбыш-слог структурасын жана лексикалык ырааттуулукту өнүктүрөт. Кыргыз элдик санамактары ("Алты жаш, жети жаш...", "Мынчалык, мончалык...") балдарга жагымдуу да, маанилүү да.

Ырдуу оюндар. Кыргыз балдар ырлары (бешик ыры, оюн ырлары) тыбыш маданиятын жана байланышкан сүйлөмдүн ыргагын өнүктүрөт. О.П. Радынованын изилдөөсүндө ыр аркылуу үйрөнгөн сөздөр прозалык тапшырма аркылуу үйрөнгөн сөздөргө карата 1,7 эсе бекем сакталарын аныктаган.

Грамматикалык оюндар - морфологиялык жана синтаксистик нормаларды практикалык деңгееде өздөштүрүүгө багытталган. А.Г. Тамбовцева-Арушанова "Грамматикалык тилдик сезим" эмгегинде грамматикалык оюндардын балдарга тилдин ички логикасын - грамматикалык "сезимди" - калыптандыруунун натыйжалуу куралы экенин ырасталган.





"Бирден - көптөн" оюну. Тарбиячы бир заттын сүрөтүн көрсөтүп "бир бала" дейт, көп сүрөттөрдүн карточкасын көрсөтүп "көп..." деп баштайт, бала "балдар" деп улантат. Кыргыз тилиндеги көптүк жалгауы (-лар/-лер/-дар/-дер варианттары) ушул жол менен практикаланат.

"Мен аяктайм" оюну. Тарбиячы сүйлөмдү баштайт, бала аяктайт. "Апам базарга барды, ал алып келди..." - бала жалгаган сөздү туура мүчөлөп колдонушу зарыл. Синтаксистик байланышты өнүктүрөт.

"Балаканын айланасында" оюну. Орун тактоочтор - бетинде, алдында, артында, жанында, ичинде - нерселерди физикалык жайгаштыруу аркылуу практикаланат. Конкреттүү предметтик аракет грамматикалык формага дароо маани берет.

Байланышкан сүйлөмдү өнүктүрүүгө багытталган оюндар - тилдик компетенттүүлүктүн эң жогорку деңгээлин максат кылган оюн категориясы. О.С. Ушакованын классификациясы боюнча байланышкан сүйлөм оюндары монологдук жана диалогдук деп эки топко бөлүнөт.

"Жомок улантуу" оюну. Тарбиячы жомоктун баштапкы бөлүгүн айтат, балдар ырааттуу (бири-биринин кийинен) улантат. Монологдук-аңгемелөөчү сүйлөмдүн когеренттүүлүгүн жана ырааттуулугун өнүктүрөт. К.К. Дүйшебековдун методикасында кыргыз жомоктору ушул максатта өзгөчө ийгиликтүү.

"Сүрөт боюнча аңгеме" оюну. Бала же балдар тобу сюжеттик сүрөт боюнча аңгеме түзөт. Сүрөттөмө монологун өнүктүрүүнүн классикалык ыкмасы. Ушакова боюнча "дескрипциялык карта" (описательная схема) баланы структуралуу аңгеме жасоого жетелейт.

"Табышмак чечүү" оюну. Кыргыз элдик табышмактарын болжоо диалогдук сүйлөмдү, логикалык ойлоону жана образдуу тилди өнүктүрөт. Табышмак - балага маани тапшырма катары маанилүү, ал аны чечүүгө мотивдүү болот.

Сюжеттик-ролдук оюн - мектепке чейинки жаштагы балдарга тиешелүү жетекчи оюн формасы (Эльконин Д.Б., 1978). Тил өнүктүрүүнүн контекстинде сюжеттик-ролдук оюн айрыкча универсалдуу. Бала ролдук образды ойноо аркылуу кейипкерге тиешелүү кесиптик лексиканы, сүйлөм формуласын жана коммуникативдик стратегияларды өздөштүрөт.

Эне тилин окутуу максатында кеңири колдонулган сюжеттик-ролдук оюндар: "Оорукана", "Дүкөн", "Мектеп", "Аэропорт", "Ашкана", "Почта". Ар бир оюн өзүнүн тематикалык лексикасын жаратат. Мисалы, "Оорукана" оюнунда дарыгер, бейтап, дары, ооруй, дарылоо, температура, рецепт сыяктуу лексикалык бирдиктер коммуникативдик жагдайда өздөштүрүлөт.

Р.И. Жуковскаянын изилдөөсүндө сюжеттик-ролдук оюн аркылуу өздөштүрүлгөн лексика балдардын активдик сөздүк запасына нейтралдуу жагдайда өздөштүрүлгөн лексикага карата эки эсе тезирек өтөрү аныкталган. Демек, оюн контексти сөздүн "маанилүүлүк деңгээлин" жогорулатат - бул нейропсихологиялык жактан эс-тутумга бекем сиңирүүнүн шарты.





Театрдаштырылган оюн - жомок, аңгеме же чыгарманын сюжети негизинде уюштурулган, актёрдук ойноо элементтерин камтыган оюн. Л.В. Артемованын "Мектепке чейинки балдарда театрдаштырылган оюн" (2000) эмгегинде бул оюн түрүнүн өзгөчө педагогикалык мааниси ачып берилген.

Театрдаштырылган оюндардын мектепке чейинки мекемеде колдонулган төмөнкүдөй формалары бар: (1) Настольный театр - столдогу фигуракчалар же карточкалар менен оюн; (2) Пальчик театры - бармак куурчактар аркылуу жомок; (3) Кол куурчак театры - экран артынан башкарылуучу куурчактар; (4) Маска театры - кейипкерлердин маскасын кийген балдардын аткаруусу; (5) Драматизация - жомоктун толук рол аткаруусу.

Кыргыз элдик жомоктору театрдаштырылган оюн үчүн бай материал берет: "Алдар Көсө", "Эр Тоштук", "Жаш баатыр", "Медер менен Жедигер" жомоктору балдарды тилдик жактан байытуу менен катар улуттук баатырдык образдарга тааныштырат. Б.О. Орозбаеванын методикасында кыргыз жомогун драматизациялоонун тилдик натыйжаларга тийгизген айкын оң таасири экспериментал жактан ырасталган.

Кыймыл-тилдик оюндар - дене кыймылын тилдик тапшырмалар менен айкалыштырган оюн формасы. Нейропсихологиялык изилдөөлөр дене кыймылы жана тил кыймылы мийде бир эле аймактар (мотор кабыгы жана тил борборлору) аркылуу башкарыларын жана алардын бир убакта активдүүлүгү өздөштүрүүнү жеңилдетерин аныктаган.

Кыймыл-тилдик оюндардын формалары: "Ким тезирек?" - чуркап барып сөздүн сүрөтүн табуу оюну; "Кимди көрсөтөт?" - жаныбарлардын кыймылын, добушун имитациялоо; "Топ жана сөз" - топту кармап алган бала сөздү аяктайт; "Ырымталуу кыймыл" - ырдын сөздөрүнө жараша кыймыл жасоо.

Музыкалуу-дидактикалык оюндар ыр, ритм жана мелодия аркылуу тилдик материалды берет. Кыргыз элдик балдар ырлары жана оюн ырлары - "Аркадарка", "Мышык-чычкан", "Лимон" - балдарды тилдик-музыкалык синтезге тартат. О.П. Радынованын маалыматтары боюнча, музыка жана тил айкалышкан оюндарда сөздүк запасты сактоонун деңгеели музыкасыз окутуудан 40–60% жогору болот.

Кыргыз элдик оюндары - тарыхый жактан калыптанган, улуттук маданий мааниге ээ болгон оюн формалары. Педагогикалык жактан алганда, элдик оюндар дидактикалык функцияны жана маданий-таанытуу функциясын бир убакта аткарат.

Тилдик өнүктүрүү максатында колдонулган кыргыз элдик оюндары:

"Ак чөлмөк" оюну. Санамак айтып бирөөнү тандоо - санамактын тилдик-ыргактык маанисин байкатат, эс-тутумду жана ырааттуулукту өнүктүрөт.

"Кандай жаныбар?" оюну. Жаныбарлардын мүнөздөмөсүн атаган кыргыз элдик мазмундагы табышмактар - сын атооч, кыймыл атоочту активдештирет.





"Жомок кейипкерин тааны" оюну. Тарбиячы кейипкерди сүрөттөйт, балдар атын табат. Байланышкан сүрөттөмө сүйлөмдү жана угуу кабылдоону өнүктүрөт.

А.Э. Эркебаевдин изилдөөсүндө элдик оюндарды системалуу колдонгон топтогу балдардын эне тилинде эркин баарлашуу жана улуттук тилге кызыгуу деңгеели контролдук топтон статистикалык жактан жогору болгон. Азыркы мектепке чейинки мекемелердин практикасына санариптик технологиялар кирип жаткандыктан, интерактивдик тактача жана санариптик медиа аркылуу уюштурулган оюндар да тилдик өнүктүрүүдө колдонулат. Ребус-оюн, интерактивдик жомок, санариптик сүрөт-кызыктыргыч - буларды дидактикалык максат менен колдонуу мүмкүн.

Ошентип, эне тили сабактарында колдонулган оюндардын ар бир түрү - сөздүк дидактикалык, фонетикалык, грамматикалык, байланышкан сүйлөм, сюжеттик-ролдук, театрдаштырылган, кыймыл-тилдик жана элдик - тилдик компетенттүүлүктүн белгилүү бир аспектисине максаттуу таасир тийгизет.

Тарбиячынын педагогикалык чеберчилиги - ар кандай оюн түрүн тиешелүү учурда, тиешелүү максатта жана балдардын жашына ылайык тандоо жөндөмдүүлүгүндө жатат. Оюн түрлөрүнүн ар түрдүүлүгүн бир системага бириктирген пландаштыруу - тилдик өнүктүрүүнүн максималдуу натыйжаларын камсыз кылуунун жолу. Кийинки бөлүмдө ушул оюн түрлөрүн колдонуунун конкреттүү методдору каралат.

ПАЙДАЛАНЫЛГАН АДАБИЯТТАР

1. Кыргыз тилиндеги адабияттар

1. Абдырахманова Б.А. Мектепке чейинки балдардын тил өнүгүүсүнүн педагогикалык шарттары. - Бишкек: Мектеп, 2018. - 186 б.

2. Акматалиева Г.К. Балдар бакчасында кыргыз тилин үйрөтүүнүн методикасы. - Ош: ОшМУ, 2019. - 210 б.

3. Алиева Н.Ж. Оюн аркылуу окутуу технологияларын мектепке чейинки билим берүүдө колдонуу // Кыргызстандын билим берүүсү. - 2020. - №3. - Б. 44-51.

4. Апышева З.А. Балдардын кеп өнүгүүсүндө оюндун ролу: психологиялык-педагогикалык аспект // Педагогика жана психология. - 2021. - №2. - Б. 17-25.

5. Жакыпова Ч.Т. Мектепке чейинки жаштагы балдардын тил өнүгүүсүнүн теориясы жана практикасы. - Бишкек: КМУ, 2020. - 248 б.

6. Кыргызстан Республикасынын «Мектепке чейинки билим берүү жөнүндө» Мыйзамы. - Бишкек, 2021. - 38 б.

7. Мамытбекова А.С. Мектепке чейинки жаштагы балдардын байланыштуу кебин калыптандыруу жолдору // Илим жана билим. - 2022. - №1. - Б. 62-70.

8. Осмонбекова Д.К. Тил өнүгүүсүндөгү оюн технологиялары: методикалык колдонмо. - Бишкек: Просвещение, 2021. - 134 б.

