

3. Сергиенко А.Ю. Проектирование профессионального роста учителя с использованием стажировочной площадки в системе образования Сингапура // Человек и образование. 2015. №4.
4. Teacher Professional Development in Singapore: Depicting the Landscape (2015) — Bautista, A., Wong, J., Gopinathan, S.
5. BAUTISTA, A., WONG, J., & GOPINATHAN, S. (2015). Teacher Professional Development in Singapore: Depicting the Landscape. *Psychology, Society & Education*, 7(3), 311-326.
<https://doi.org/10.25115/psy.e.v7i3.523>

УДК 37.091.313:821.512.145.09(075.8

DOI: [https://doi.org/10.56122/..v2i2%20\(26\).443](https://doi.org/10.56122/..v2i2%20(26).443)

ЧЫҢГЫЗ АЙТМАТОВДУН ЧЫГАРМАЛАРЫН ОКУТУУДАГЫ ДИДАКТИКАЛЫК ЖАНА ПЕДАГОГИКАЛЫК ОЮНДАРДЫН ОКУУЧУЛАРДЫН КАБЫЛДООСУНА ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ

Нургүл Тайыр кызы – аспирант ОшМПУ
E-mail: beczak.zhoodarbekuulu@mail.ru

Аннотация. Макалада бүгүнкү күндөгү адам баласынын жашоо шартындагы өзгөрүүлөргө ылайык, күндөн-күнгө жаңылануунун этабында жүрүп отурган ааламдашуу доорундагы жаңы маалыматтык технологиянын орду, анын билим берүүгө тийгизген таасирлери менен кошо учурдагы муунга кандай билим берүү керектиги, аларды окутуудагы талаптардын кандай коюлаары жөнүндө сөз козголду. Бүгүнкү күндөгү билим алып жаткан окуучуларды сабакка кызыктыруунун айрым бир сунуштары Чыңгыз Айтматовдун чыгармаларынын мисалында көрсөтүлдү.

Ачкыч сөздөр: маалыматтык технология, заманбап окутуу, санариптешкен алкак, интерактивдүү усул, билим берүү, илим жана техника, Чыңгыз Айтматов

ВЛИЯНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ И ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ ЧИНГИЗА АЙТМАТОВА НА ВОСПРИЯТИЕ УЧАЩИХСЯ

Нургүл Тайыр кызы – аспирант ОшГПУ
E-mail: beczak.zhoodarbekuulu@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается роль новых информационных технологий в эпоху глобализации, которая ежедневно обновляется в соответствии с изменениями условий жизни людей сегодня, ее влияние на образование, а также то, какое образование необходимо предоставлять нынешнему поколению и какие требования следует предъявлять к их образованию. На примере произведений Чингиза Айтматова были представлены некоторые предложения по вовлечению современных школьников в учебный процесс.

Ключевые слова: информационные технологии, современное обучение, цифровая среда, интерактивные методы, образование, наука и технологии, Чингиз Айтматов

THE INFLUENCE OF DIDACTIC AND PEDAGOGICAL GAMES IN TEACHING THE WORKS OF CHINGIZ AITMATOV ON THE PERCEPTION OF STUDENTS

Nurgul Taiyr kyzy - postgraduate student at Osh State Pedagogical University
E-mail: beczak.zhoodarbekuulu@mail.ru

Abstract: The article examines the role of new information technologies in the era of globalization, which is updated daily in accordance with changes in people's living conditions today, its impact on education, as well as what kind of education should be provided to the current generation and what requirements should be made for their education. Using the works of Chingiz Aitmatov as an

example, some proposals for involving modern schoolchildren in the educational process were presented.

Key words: information technology, modern education, digital environment, interactive methods, education, science and technology, Chingiz Aitmatov.

Дидактикалык оюндар – бул мектеп жашына чейинки жана мектептин кенже окуучуларына таалим-тарбия берүүгө багытталган ийкемдүү оюндар. Бул оюндар окуучулардын сенсордук сезимдүүлүгүн (көлөмгө, өң-түскө, буюмдардын жайланышына болгон), байкагычтыктыгын, көңүл буруусун, аң-сезимин, ой жүгүртүүсүн, речин, айлана-чөйрөгө болгон элестетүүсүн өстүрөт. Бул оюндардын адеп-ахлактык тарбиялоодогу мааниси дагы зор, анткени алар окуучуларда чыдамкайлыктын, өз алдынча иш алып баруу ишмердүүлүгүнүн, коллективизм сезиминин өсүүсүнө таасир берүү м-н, өзүлөрүн жүрүм-турум нормаларына ылайык алып жүрүү адаттарын калыптандырат. Оюндарда атайын жасалган оюнчуктар колдонулат (лото, сүрөттөр, кубиктер). Мындан тышкары, сөз м-н ойнолгон оюндар да болот (мис., табышмактар, үндөрдү тууроо, тил жатыктыруучу «тыюу салынган сөздөр» оюндары ж. б.). Оюнда жогорку аталган нерселерден башка да турмушта колдонулган ар кандай буюмдарды жана жаратылыш материалдарын (топчу, таш ж. б.) колдонууга болот. Дидактикалык оюндар – өзгөчө бала бакчада окутуунун эң бир маанилүү каражаты болуп эсептелет. Алар балдардын ар кандай курактагы топторуна карата түзүлгөн программа менен өтүлөт [1].

Билим берүү процессин уюштурууда жандуу сабак ар дайым студенттин, окуучунун, катышуучунун ишмердүүлүгүн өнүктүрүүчү, активдештирүүчү каражат экендиги талашсыз.

Уюштуруучунун (мугалим, окутуучу, тренер) жандуу сабагын ар кандай оюндар, “муз жаргычтар” түзүп катышуучулардын психикалык өнүгүүсүндөгү ролу чоң экендигин белгилөөгө болот. Окумуштуулар да оюндардын ой жүгүртүүгө, эске тутууга, жүрүм-турумду жөнгө салууга, билимдерин текшерүүгө сюжеттүү-ролдук оюн эң чоң мааниге ээ экендигин белгилешет. Анткени оюндун курамында билим, сюжет, роль, аракет, элестетүү кырдаалы бөлүнүп турат.

Оюндарды бир нече түрлөргө бөлүп келишет (сенсордук оюндар, тил оюндары, акыл оюндары, роль оюндары, эрежелери менен оюндар (же кыймылдуу оюндар). Демек ушул убакка чейин адистер оюндун түрлөрү боюнча бир жактуу пикирге келише элек. Оюнга берилген аныктамалар да ар түрдүү. Ошондуктан уюштуруучу дидактикалык оюнду сабак процессине жуурулуштурууда өзүнүн чыгармачылык дараметине жараша кабылдаш керек. Эң негизгиси сабакт үзгүлтүккө учуратпаган, өтүлүп жаткан темага кыйыр түрдө болсо да байланышы бар дидактикалык оюндар тандалып алынышы зарыл [2].

Жогоруда дидактикалык оюндардын жүрүшү, оюндун талабы жана оюнду ойнотуудагы окуучулардын жаш өзгөчөлүктөрү менен кошо артыкчылыктары дагы камтылып өттү. Ал эми педагогикалык оюндар туурасында окумуштуулар: А. Муратов жана К. Акматов агайлар өздөрүнүн “Окутуунун жаңы технологиялары” деген эмгегинде педагогикалык оюндар туурасында кеңири токтолуп, бул жаатта бир топ түшүнүктөрдү жана белгилерди төмөндөгүчө көрсөтүп өтүшкөн: “Окутуунун бул формасы 11-14 жаштагы окуучулардын психологиялык өзгөчөлүгүнө туура келет (тез чароо, тарыхый чагылдыруунун чоң эмес запасы), таанып билүү талаптарына жооп берет.

Оюн окуучулар үчүн маанилүү, түшүнүктүү – бул алардын жашоо тажрыйбасынын бөлүгү. Мугалим оюн аркылуу билим берүү менен, окуучунун келечектеги эле кызыкчылыгын көздөбөстөн, бүгүнкүсүн да канааттандырат. Оюнду пайдалануу менен мугалим окутуу ишмердүүлүгүн уюштурууда өзүнүн ыңгайын жана тартибин ойлобостон, окуучулардын табигый муктаждыктарына негиздеген. Тарыхый окуяга байланыштуу болгон географиялык объектилердин аталыштарын, даталарды, ысымдарды, тарыхый фактыларды окутууну оюн аркылуу кызыктуу жана динамикалуу уюштурат. Оюн курулай жаттоону четтетет. Оюнда билим алуу практика аркылуу жүрөт. Окуучулар материалды жөн гана жаттабастан, аны ар жактуу карап чыгышат, аны көп түрдүү логикалык катарларга

жайгаштырышат. Оюндардын көбү жөнөкөй болот. Убактысы боюнча 10 мүнөттөн 30 мүнөткө чейин созулушу мүмкүн. Ошентип, мугалим оюнду окутуунун башка түрү менен бирге колдонсо болот.

Педагогикалык оюндарды классификациялоо:

Ишмердүүлүк областы боюнча:

Физикалык, интеллектуалдык, эмгектик, социалдык, психологиялык;

Педагогикалык процессин мүнөзү боюнча

Билим берүүчү, тренингдик, көзөмөлдөөчү, жыйынтыктоочу, тарбиялоочулук, репродуктивдүү, продуктивдүү, чыгармачылык, коммуникативдик, диагностикалык, профориентациялык, психотехникалык, релаксациялык оюн-тыныгуулар;

Оюндук ыкмасы боюнча.

Предметтик, сюжеттик, ролдук, ишкердик, имитациялык, драмалык жана театралдык.

Предметтик област боюнча:

Математикалык, тарыхтык, экологиялык;

Физикалык.

Музыкалык, театралдаштырылган, адабий, эмгектик, техникалык, өндүрүштүк, туристик, элдик, спорттук, коом таануучулук, башкаруучулук, экономикалык, башкаруучулук. Предметсиз, предметтери менен, стол үстүндөгү, бөлмөдөгү, көчөдөгү, компьютердик, телевизиондук, техникалык [3].

Жогорудагы келтирилген шилтемеде авторлор педагогикалык оюндардын сабак өтүүдө канчалык мааниге ээ экендигин, сабак өтүүдөгү оюндун артыкчылыктарын майда деталдарына чейин күтүлүүчү натыйжалары менен белгилеп өткөн. Демек, биз сабак учурунда окуучуларга оюн ойнотуу мезгилинде алардын жаш өзгөчөлүктөрүнө карап бөлүп алабыз. Мектептин кенже класстарына (5-6-класстын окуучуларына деле) таалим-тарбия берүүгө ылайыкталган, байкагычтыктыгын, көңүл буруусун, аң-сезимин, ой жүгүртүүсүн, речин, айлана-чөйрөгө болгон элестетүүсүн өстүрүүгө багытталган ийкемдүү оюндар дидактикалык оюндар деп аталат.

Ал эми А.Муратов жана К.Акматов агайлардын эмгегинде педагогикалык оюндарды: “11-14 жаштагы окуучулардын психологиялык өзгөчөлүгүнө туура келет (тез чароо, тарыхый чагылдыруунун чоң эмес запасы), таанып билүү талаптарына жооп берет” деп көрсөтүшөт. Негизинен сабак өтүүдө кырдаалга жараша, жогорудагы эмгекте белгиленип көрсөтүлгөндөй сабак менен же өтүп жаткан темабыз менен байланыштуу оюндарды ойнотуу сабактын интерактивдүү усулдарынын бири болуп эсептелет.

Негизинен адам баласынын табияты жеңилден оорго карай үйрөтүүгө багытталган. Ошол эле талап педагогикада дагы бар. Биз төмөндө дидактикалык жана педагогикалык оюндардын жеңилден оорго карай түзүлгөн бир нече үлгүлөрүн Чыңгыз Айтматовдун чыгармаларынын мисалында көрсөтүп өтөбүз.

Төмөндөгү таблицаны компьютер аркылуу Word же Power Point программаларынын жардамы менен даярдап алабыз. Бул көнүгүүнүн аты “Сырдуу тамгалар” деп аталат. Эгерде мектеп техникалык каражаттар (компьютер, проектор, интерактивдүү доска ж.б.) менен камсыздалбаган болсо, ватман кагазына, доскага деле чийип алууга болот. Төмөндөгү таблица аркылуу сабактын темасын ачыктап алууга жардам берет. Ошондой эле бул ыкма аркылуу азыркы жаш муунга кыргыз элинин улуттук баалуулуктарынын бири болгон каада-салттары, үрп-адаттары жана ырым-жырымдары менен тааныштырып, ич ара талкуулап өтүүгө мүмкүндүк жаралат. Ал эми сабактын темасын ачыктоодо мугалим окуучуларга оюндун шартын түшүндүрүп өтүп, суроолорду узатып турат. Мисалы: “Балага ат коюу – бул эмне?” – деген суроого окуучулар өз ара сүйлөшүп, талкуулашып: “балага ат коюу бул – үрп-адат” – деген жоопту беришет жана доскага “Б” тыбышын жазып алабыз, андан соң кийинки суроо: “Төлгө салуу – бул эмне?” бул суроого дагы окуучулар өз ара пикирге келишип “төлгө салуу бул – ырым-жырым” – деген жоопту билдиришет дагы доскага “Е” тыбышын жазып алабыз. Ошентип окуучуларга менен таблицадагы белгиленген суроо-жоопторду

белгилеп отуруп, сабактын темасы: “Бетме-бет” аталышындагы чыгарма экендигин ачыктап алабыз жана сабактын кийинки этабына өтүп баштайбыз.

	Каада-салт	Үрп-адат	Ырым-жырым
Балага ат коюу	Ф	Б	З
Төлгө салуу	Х	Щ	Е
Кыз узатуу	Т	Ю	Ж
Аластоо	Я	Э	М
Бешик той	Е	ы	К
Конокторго кешик берип узатуу	ш	Б	В
Баланы сүннөткө отурзуу	Е	А	Ы
Жарамазан айтуу	Т	Ф	Ж

(12-сүрөт)

Сабактын темасын “Тамга – табышмак” оюнунун жардамы менен дагы ачыктап алууга болот. Бул оюн кенже класстын окуучуларына, 5-6-класстарга ошону менен бирге эле окутуу орус тилинде жүргүзүлгөн класстардын баарына тең эле (кыргыз тили жана адабияты сабагын өтүүдө) колдонууга болот.

Табышмак	Сүрөт
Каалгып жылат асманда.	

Узанып чабат балканы.	
Короодо өсөт буркурап.	
Түндүгүн тирейт боз үйдүн.	
Мээримин төгөт балага.	
Баарынын ... улук.	
Бул өлкөгө баарыбыздын баргыбыз келет.	

(12-сүрөт)

12-сүрөттөгү тапшырмада көрүнүп тургандай эле табышмакты мугалим окуйт жана сүрөттөрдүн жардамы аркылуу окуучулар жашырылган тамгаларды таап отурушат. Айрым учурларда класстын деңгээлине, курагына карап сүрөттүн ордун башка нерселер менен дагы алмаштырып турса дагы болот. 12-сүрөттөгү берилген “Тамга - табышмак” оюнунун жардамы менен мисал катарында сабактын темасы: “Буту эне” деген аталышта экендигин ачыктап алдык.

Жогорудагы 11-сүрөт жана 12-сүрөттөрдүн жардамы аркылуу сабактын темасын ачыктап алгандан соң, кийинки этапка орун берилет. Кийинки этап – “Кеп үлгүлөрү” деп аталат. Аталган бөлүмдө биз өтүлүүчү сабактын темасы менен байланышкан фразеологизмдер, учкул сөздөр, макал-лакаптар, сабактын темасы менен байланышкан суроолор ж.б.у.с фразаларды окуучулар менен биргеликте толуктап өтөбүз.

КЕП ҮЛГҮЛӨРҮ :

1. Эл душманы – элге ...

(чыккынчы)

2. Чыгармада каармандар бетме-бет деп ойлойбуз.
(окуучулар ар кандай варианттарда өз пикирлерин айтышат)

3. Эне сүтү менен келген туулган жер – эч качан

(сатылбас дөөлөт)

4. Баатыр бир өлөт өлөт

(миң өлөт)

5. Карап туруп качкандан, кармашып ... артык.

(өлгөн)

6. Куралсыз душман коркунучсуз, бирок коркок

(жигит кооптуу)

7. Ууру тойгончо жеп -

(өлгөнчө карганат)

Жогорудагы иш-аракетти аткаруу үчүн үч мүнөттөн, беш мүнөткө чейинки убакыт ажыратылса максатка ылайык болуп эсептелет. Ал эми “Сырдуу тамгалар” көнүгүүсүнүн жардамы менен сабактын темасын ачыктап алган болсок, “Кеп үлгүлөрү” көнүгүүсү аркылуу сабактын максатын тагыраагы окуучулар сабакта эмне жөнүндө сөз болоорун, кандай окуялар менен коштолоорун баамдай алышат жана бул көнүгүүнүн артында окуучулар менен сабактын кандай өңүттө жүрөөрү туурасында азыноолак бир-эки окуучунун пикирин угуп, бир аз талкуулап өтсөк дагы болот. Мындан кийин тема тууралуу керектүү маалыматтарды берүүгө же теманы өтүүгө ыңгайлуу шарт болуп бере алат. Жогоруда “Кеп үлгүлөрү” көнүгүүлөрүн “Бетме – бет” повестинин мисалында көрсөтүп өттүк.

Биз бул бөлүмдө дагы утурлай эле Чыңгыз Айтматовдун “Бетме - бет” повестин жаңы маалыматтык технологиянын жардамында, интерактивдүү усулдар менен өтүлгөн сабактын иштелмесин көрсөтөбүз.

Сабактын максаты:

А) “Бетме-бет” повестиндеги качкын катары сыпатталган каарман Ысмайылдын иш-аракеттери жана актуалдуу проблемаларды алып чыгуу

Б) Окуучуларды мекенчилдикке, эл-жерин сүйүүгө, адилеттүү жана ак ниет, боорукер инсандардан болууга багыт берүү.

В) Окуучулардын эркин ой жүгүртүүсүн, сөз байлыгын, өз оюн эркин айта билүүсүн жана сынчыл ойломун, фантазиялык ой чабытын калыптандыруу.

Сабактын жабдылышы:

Окуу китеби, доска, проектор же телевизор, компьютер, ватман кагаздары, таркатмалар ж.б.

Сабактын тиби:

Жаңы билимдерди берүү сабагы

Сабактын формасы:

Инновациялык сабак

Сабакта колдонулуучу метод, ыкмалар:

Суроо-жооп, көркөм окуу, текст менен иштөө, жасалма интеллект жана заманбап платформа ыкмалары, цитата комментарий, дискуссия ж.б.

Сабактын жүрүшү:

1. Уюштуруу. Окуучулар топ-топко бөлүнүп отурушат.

Окуучуларды топко бөлүүдө <https://www.flippity.net/> платформасынын жардамы аркылуу бөлүп алууга болот. Биздин сабакта окуучулар үч топко бөлүнөт. Ал эми окуучуларды топторго бөлүү жана аларды жайгаштырууга 5 мүнөт убакыт керектелет.

Окуучуларды топторго бөлүп алгандан соң сабактын темасы жана кыскача слайдды көрсөтүү менен чыгарма тууралуу азыноолак маалымат берилип өтөт. Бөлүнгөн топтордун окуучулары өздөрүнө топ башчы тандап алышат жана дайындалган топ башчылар чучукулак тартуу үчүн мугалимге келишет. Чучукулакка чыгармада берилген “Качуу”, “Чаткалга кетебиз” жана “Сен белең?” аталышындагы бөлүмдөр берилет. Аталган бөлүмдөрдүн бирин тандаган топ башчылары өз-өзүлөрүнүн тобу менен алгач текстти окуп, чыгарманын сюжети менен таанышышат. Андан соң ватман кагаздарына бөлүнгөн темаларынын алкагында өз презентацияларын даярдашат. Бул этап – тема тууралуу керектүү маалыматтарды берүү этабында ишке ашырылат. Аталган этапка 15 мүнөт убакыт жетет деп эсептейбиз.

Белгиленген убакыт болуп, үч топ тең бирдей даяр болгон мезгилде сабактын бышыктоо этабын ишке ашырууга киришебиз.

Сабакты үй жана конок же ротация методун колдонуу менен бышыктайбыз.

1. Топ башчылар тапшырмаларды алып, өз тобуна барышат.
2. Белгилүү бир убакыттын ичинде катышуучулар берилген тапшырманы өздөрүнүн жөндөмүнө жараша даярдашат.
3. Бардык команда тапшырмаларды даярдаган соң, команда өздөрүнүн тапшырмаларын дубалга илишет.
4. Ар бир командадан калган бир өкүл, келген адамдарга өзүнүн презентациясын айтып түшүндүрүп берет. Конок болуп же ротация менен келген топтун өкүлдөрүндө кошумча ой болсо башка түстөгү маркер менен белгилеп кетет.
5. Команда мүчөлөрү ар командадан уккан маалыматын калып кеткен өкүлгө айтып берет.

Бышыктоо этабындагы колдонулган **үй жана конок же ротация методунда** окуучулардын өз алдыларынча изденүүсү аркылуу кыска убакытта көп маалыматка ээ боло алышат. Бул этаптын жүрүшүндө болгону 5 мүнөт жетиштүү.

Окуучулар орундуктарына отургандан кийин проектордон вотсап тайпанын КУАР КОДУ чыгарылат. Окуучулар КУАР КОД аркылуу вотсаптагы бир тайпага чогулушат. Андан соң ар бир топ өздөрү окуган эмес, конокто же ротацияда жүрүп уккан окуяларын жасалма акылдын Gencraft деген түрүнүн жардамы менен сүрөт аркылуу чагылдырып, тартылган сүрөттү вотсап тайпага жөнөтүшөт.



(1-сүрөт)

1-топ тарабынан тартылган 1-сүрөттө, чыгармадагы негизги каармандардын бири болгон Ысмайылдын согуштан качуу үчүн кылган далалатын чагылдырган аракетине күбө болдук. Ошондой эле окуучулар Ысмайылдын кийими менен мынтыгын жөн гана “аскер кийими”, “мынтыгы” деп белгилегенин байкаса болот. Ошондуктан Ысмайылдын мынтыгы жана кийими азыркы учурдун аскер адамына окшошуп калган. Деги эле Ысмайылды сүрөттөөдө аз иштешкен. Себеби, биз иштеп жаткан жасалма акылдын бул түрү, түзүүчү кандай сүрөттөсө ошого жараша сүрөттү чагылдырып берет.



(2-сүрөт)

Ал эми экинчи топ тарабынан даярдалган 2-сүрөттө Ысмайылдын кыштын күнүндө, чачы, сакал-муруту өскөн абалда үнкүрдө жашынып отурганын көрсөтүп берип жатат. Каармандын абалын сүрөттөөдө бул топ биринчи топтон айырмаланып, кейипкерди айрым бир деталдарына чейин сүрөттөп жазганы алардын тарткан сүрөтүнөн байкалууда.



(3-сүрөт)

Ошондой эле үчүнчү топтун окуучулары тарабынан даярдалган сүрөткө назар сала турган болсок, бул жерде Ысмайыл чийедей балдары менен калган кошунасы, жесир аял Тотойдун жалгыз уюн уурдап, түн ичинде уйдун этин капка салып, жашырынып келгенин жана аялы Сейде жолдошунун бул кылган аракетине ичи жылыбай турганын даана сүрөттөй алышкан.

Жогоруда проектор аркылуу экранга чыгарылган вотсап тайпанын КУАР КОДУ менен окуучулар өздөрү кошулган тайпага жасаган сүрөттөрүн жиберешет жана ар бир топ өздөрү жасаган сүрөттүн айланасында кыскача баяндап беришет. Бул жасалма интеллект менен иштөөгө жана тиешелүү сүрөт тууралуу кыскача презентацияга 10 мүнөт убакыт бөлүнсө максатка ылайык болот.

Сабакта тема тууралуу керектүү маалыматтарды берүү этабына 15 мүнөт берилсе, бышыктоо этабында үй жана конок же ротация методун колдонууга 5 мүнөт, ал эми жасалма акылдын Genscraft деген түрүнүн жардамы менен окуяларды сүрөт аркылуу чагылдырып, кайра презентациялоого 10 мүнөт берилди. Сабактын эң көп бөлүгү ушул ойдо айтылган этаптарга бөлүндү. Бул бөлүмдө окуучулар интерактивдүү көнүгүүлөрдү иштөө менен топто талкуулашты, өз пикирлери менен бөлүшүштү, мугалим менен макулдашышты. Өтүлүп жаткан тема дал ушул этаптарда (тема тууралуу керектүү маалыматтарды берүү жана бышыктоо этаптары) бышып жетилет, даяр болот, ал эми окуучу тема тууралуу керектүү маалыматтарды ала алат.

Мугалимдин планда көрсөтүлгөн иш-аракеттери толук түрдө аткарылгандан кийин баалоо этабына кезек берилет. Баалоо этабында алгач окуучулар өздөрү сабак мезгилиндеги жасаган презентациясын, жасалма интеллекттин жардамында даярдалган сүрөтүн өздөрү баалап өтүшөт, ага кошумчалоо иретинде мугалим сабакта активдүү болгон топту белгилейт.



(4-сүрөт)

4-сүрөттө көрсөтүлгөн таажылардын солдон онду карай турган алтын түстөгү биринчиси таажы сабакта эң жакшы натыйжа көрсөткөн топтун башчысына ыйгарылат. Ал эми ортодо турган сары түстөгү таажы андан кийинки топко берилет дагы, ак түстөгү таажы акыркы болгон топко ийгилик каалоо менен ыйгарылат. Ошону менен бирге үй тапшырма берилип, сабак жыйынтыкталат. (Сабактын иштелмесиндеги жасалма интеллект тарабынан даярдалган сүрөттөр окуучулардын сабак учурундагы эмгектери)

Ч. Айтматовдун чыныгы чыгармачылык ийгилиги «Бетме-бет» повестинен башталган. Анда Ата Мекендик согуш мезгилинде кыргыз айылдары дуушар болгон кыйын турмуштун айрым элестери чагылдырылган. Повестте адеп-ахлакка тиешелүү маселелер козголгон. Тактап айтканда, аскер качкынынын кейиштүү тагдыры сүрөттөлөт. Айылдын эр-азаматтары басып кирген душмандарга каршы кан майданга жөнөшкөндө, алар менен кошо кеткен солдат Ысмайыл өлүп калуу мүмкүнчүлүгү бар экенинен заарканып, жолдон качып келет да, кыш бою кыштагына жакын үңкүрдө бекинип жатат. Ошондо ал өз үй бүлөсүн кыйноого салат, бара-бара адамдык касиетин жогото баштайт. Акыры кара курсагынын гана камын ойлоп, өз кошунасынын, болгондо да көп балалуу солдат жесиринин уюн уурдап соёт. Повестте Ысмайылдын келинчеги Сейденин образы ишенимдүү чечмеленген. Ал адегенде күйөөсүнүн аскерден качып келгенин анчалык өөн көрбөйт. Ысмайылды аман-эсен жазга чыгарыш үчүн, өкмөттүк жазадан калкалап калыш үчүн азап-тозоктун баарына чыдайт. Бирок Ысмайылдын жетим-жесирге ырайымсыздык менен кылган ишин көргөндөн кийин андан көңүлү калат. Өзүнүн куру бекер азап тартып келгенин билет, күйөөсүн өкмөт кишилерине өзү карматат. Повестте Бексаат байбиченин энелик зор мээримин, өзү оор абалда ооруп жүрсө да эч кимге билгизбей, үйгө тээк болушу, карылык салтты сактай билиши ишенимдуу баяндалган [4].

Пайдаланылган адабияттар:

1. Мамлекеттик тил жана энциклопедия борбору. Кыргыз педагогикасы (энциклопедиялык окуу куралы). - Б.: 2004, 81-бет.
2. Ж. МаксUTOBa., К. Джеенбаева. Дидактикалык оюндар. Ош – 2022. 3-бет.
3. А. Муратов., К. Акматов. Окутуунун жаңы технологиялары. Бишкек. 2017-ж. 200-202-б.б.
4. А. Сманбаев., Н. Ишекеев. Кыргыз адабияты (6-класстар үчүн жазылган окуу китеби) Бишкек – 2007. 224-бет.
5. Абдуллаева, Н. (2021). Анимистические и тотемистические воззрения в творчестве Чингиза Айтматова. Центральноазиатский журнал литературы, философии и культуры, 2 (5), 170-175. <https://doi.org/10.51699/cajllpc.v2i5.147>