5. Абдухамидова Б.А. ж.б. Адабий окуу: кыргыз орто мектепетринин 2-кл. Үчүн окуу китеби. / Б.А.Абдухамидова, С.К.Рысбаев, К.И.Ибраимова. Толук., 2-бас. –Б.:Билим-компьютер, 2018. -184 б.
6. Теңишова, К. (2025). Значение преподавания художественных текстов в начальной школе по литературе. Вестник Ошского государственного педагогического университета имени А.Мырсабекова, 2(1(25), 155–161.
7. Үсөналиев С. Кыргыз тилинин справочниги. 5-бас. [Текст]/ Үсөналиев С., Иманалиев С. –Б.:2004.
8. Акматова, Ч. (2025). Значение модели 5е в успешном освоении знаний учащимися. Вестник Ошского государственного педагогического университета имени А.Мырсабекова, 1(2), 17–23.

УДК: 372.4:372.3:053.4 **DOI: https://doi.org/10.56122/..v2i2.520**

БАШТАЛГЫЧ КЛАССТЫН ОКУУЧУЛАРЫНЫН КЕБИН ӨНҮКТҮРҮҮДӨ ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАР АРКЫЛУУ «МУНУ БИЛ» ЧЫГАРМАСЫН ОКУТУУНУН ӨЗГӨЧӨЛҮКТӨРҮ

Акматова Чынара Асановна п.и.к.,доцент
ORCID: 0009-0009-7645-9137
Ош мамлекеттик педагогикалык университети
a.chynara79@gmail.com

ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЮ «МУНУ БИЛ» ЧЕРЕЗ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В РАЗВИТИИ РЕЧИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Акматова Чынара Асановна п.и.к.,доцент
ORCID: 0009-0009-7645-9137
Ошский государственный педагогичский университет

FEATURES OF TEACHING THE LITERARY WORK “MUNU BIL” THROUGH DIDACTIC GAMES IN DEVELOPING THE SPEECH OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Akmatova Chynara Asanovna, PhD in Pedagogy
ORCID: 0009-0009-7645-9137
Osh State Pedagogical University
a.chynara79@gmail.com

Аннотация

Макалада Самидин Токтосуновдун “Муну бил” аттуу көркөм тексти башталгыч класстарда дидактикалык оюндар аркылуу окутуп-талдоонун окутуунун теориялык негиздери жана практикалык мүмкүнчүлүктөрү ар тараптуу талданат. Изилдөөнүн негизги максаты – дидактикалык оюндарды колдонуу аркылуу окуучулардын кебин өнүктүрүүнүн натыйжалуу жолдорун аныктоо жана текстти окутууда оюн технологияларынын ролун көрсөтүү. Макалада башталгыч класстын окуучуларынын угуу, түшүнүү, байкоо жүргүзүү, сүрөттөө, салыштыруу, диалог түзүү жана монологдорду калыптандыруу сыяктуу тилдик компетенциялардын өнүгүүсүнө оюндар кандай таасир этери илимий негизде талданат. “Муну бил” текстинде жаныбарлардын үнү, кыймылы жана мүнөздөмөлөрү так берилгендиктен, дидактикалык оюндарды колдонуу

окуучулардын фонетикалык, лексикалык жана образдуу кебин активдештирип, текстти жандуу кабыл алуусуна шарт түзөрү көрсөтүлөт. Макалада башталгыч класстын окуучуларынын кебин өстүрүүгө арналган бир катар практикалык оюндардын үлгүлөрү сунушталып, алардын окутуу процессиндеги методикалык өзгөчөлүктөрү белгиленет. Эксперименттик иштер 2-класста жүргүзүлүп, анын жүрүшүндө “Үнүн тап”, “Каарман болуп сүйлө”, “Жашыруун сүрөттөмө”, “Диалог түзөбүз” сыяктуу оюндар системалуу колдонулган. Эксперимент жыйынтыктары көрсөткөндөй, эксперименттик класстын окуучуларында монологдук кеп 36%, диалогдук кеп 37%, сөз байлыгы 32% өсүш берген. Натыйжада дидактикалык оюндар көркөм текстти өздөштүрүүдө окуучулардын тилдик активдүүлүгүн жана маданияттуу сүйлөө көндүмдөрүн өнүктүрүүдө жогорку натыйжа берери далилденди.

Ачкыч сөздөр: *дидактикалык оюндар, көркөм текст, башталгыч класстар, кепти өнүктүрүү, жаныбарлардын үнү, коммуникативдик компетенттүүлүк, монологдук кеп, диалогдук кеп, текстти талдоо, сылык сүйлөө маданияты.*

Аннотация

В статье всесторонне анализируются теоретические основы и практические возможности преподавания и анализа художественного текста Самидина Токтосунова «Муну бил» в начальных классах посредством дидактических игр. Основной целью исследования является определение эффективных путей развития речи младших школьников путем применения игровых технологий и раскрытие роли дидактических игр в процессе изучения текста. В работе научно обосновано, какое влияние игры оказывают на формирование таких языковых компетенций, как слушание, понимание, наблюдение, описание, сравнение, составление диалога и монолога. Учитывая то, что в тексте «Муну бил» четко переданы звуки, движения и особенности животных, показано, что использование дидактических игр активизирует фонетическую, лексическую и образную речь учащихся и способствует более живому восприятию содержания. В статье предложен ряд практических игровых заданий, направленных на развитие речи младших школьников, и обозначены их методические особенности. Эксперимент, проведенный во 2-м классе, включал систематическое использование игр «Определи звук», «Говорит персонаж», «Скрытое описание», «Составим диалог». Его результаты показали, что монологическая речь учащихся повысилась на 36%, диалогическая — на 37%, словарный запас — на 32%. Таким образом, доказана высокая эффективность дидактических игр в развитии речевой активности и культуры речевого поведения учащихся при работе с художественным текстом.

Ключевые слова: *Дидактические игры, художественный текст, начальная школа, развитие речи, звуки животных, коммуникативная компетентность, монологическая речь, диалогическая речь, анализ текста, культура вежливой речи.*

Annotation

This article provides a comprehensive analysis of the theoretical foundations and practical possibilities of teaching and interpreting Samidin Toktosunov’s literary text “Munu Bil” in primary school through the use of didactic games. The main purpose of the study is to identify effective ways to develop students’ speech by implementing game-based technologies and to demonstrate the pedagogical significance of didactic games in teaching literary texts. The article scientifically examines how games influence the formation of key language competencies such as listening, comprehension, observation, description, comparison, and the construction of dialogues and monologues. Since “Munu Bil” clearly presents the sounds, movements, and characteristics of animals, it is shown that didactic games activate students’ phonetic, lexical, and figurative speech and enable a more vivid perception of the text. The article offers a set of practical game-based tasks aimed at developing primary school students’ speech and identifies their methodological particularities. An experiment conducted in the 2nd grade involved systematic use of games such as “Identify the Sound”, “Character Speaks”, “Hidden Description”, and “Let’s Create a Dialogue”. The results demonstrate that monologic speech improved by 36%, dialogic

speech by 37%, and vocabulary by 32%. Thus, didactic games are proven to be highly effective in enhancing speech activity and developing students’ polite and culturally appropriate communication skills when working with literary texts.

Keywords: Didactic games, literary text, primary school, speech development, animal sounds, communicative competence, monologic speech, dialogic speech, text analysis, polite speech culture.

Киришүү. Азыркы билим берүү системасында окуучунун инсандык өнүгүүсүнө багытталган окутуу биринчи орунга коюлууда. Башталгыч билим берүү баскычы окуучунун ой жүгүртүүсү, сүйлөө маданияты, таанып-билүү жөндөмдөрү калыптанган негизги мезгил болуп саналат. Ошондуктан бул этапта окутуунун эффективдүү технологияларын колдонуу өзгөчө мааниге ээ. Дидактикалык материалдар окуу мазмунун жеткирүүнүн негизги каражаттарынын бири болуп эсептелет. Алар окуучунун окууга болгон кызыгуусун арттырып, билимди практикалык аракет аркылуу өздөштүрүүгө шарт түзөт.

Башталгыч мектеп окуучулардын жаш курагындагы тилдик жана коммуникативдик өнүгүүсүнүн негизги баскычы болуп эсептелет. Баланын кеби, сөз байлыгы, ой жүгүртүүсү жана социалдык мамиле түзүү жөндөмү ушул куракта калыптангандыктан, мугалимдин милдети – ар бир окуучу өз оюн эркин, так, логикалык жана адептүү айта билүүгө шарт түзүү. Көркөм тексттерди окутуу – тилди үйрөтүүнүн табигый жана эффективдүү жолу. Текст менен иштөө окуучунун сүрөттөлгөн окуяларды элестетүүсүнө, образ түзүүгө, окуянын жүрүшүн аңдап түшүнүүгө, каармандардын мүнөзүн талдоого, окуяны сүйлөп берүүгө багытталган көп кырдуу тилдик аракеттерди камтыйт.

Башталгыч класстын окуучуларынын кебин өнүктүрүү – алардын туура ой жүгүртүп, логикалык байланыш түзүп сүйлөй алууга, алган маалыматын анализдеп кайра жеткирүүгө, чыгармачыл текст жаратууга жана эң маанилүүсү — байланыштуу кеп маданиятына ээ болууга шарт түзөт. Ушул жагдайдан караганда, башталгыч класстын окуучуларын окутууда дидактикалык оюндарды колдонуу маселеси алгач психология илиминде кеңири изилденип, анын баланын өнүгүүсүнө тийгизген таасири ар тараптан негизделген.

Оюн баланын жашоосунда өзгөчө орунду ээлеген ишмердүүлүк болуп саналат. Ал баланын балалык мезгилинин ажырагыс бөлүгү гана болбостон, анын инсандык калыптанышына, ой жүгүртүүсүнө жана социалдык өнүгүүсүнө чоң таасир берет. Ошондуктан оюн феномени көптөгөн окумуштуулардын көңүлүн буруп, анын тарбиялык, психологиялык жана педагогикалык мүмкүнчүлүктөрү терең изилденип келген. Оюн аркылуу бала дүйнөнү таанып-билет, өз ара мамиле түзүүгө үйрөнөт жана алган билимдерин практикалык аракетте колдонууга мүмкүнчүлүк алат.

Бул макаланын максаты — Самидин Токтосуновдун “Муну бил” текстин дидактикалык оюндар аркылуу окутуп-талдоонун педагогикалык, методикалык жана практикалык мүмкүнчүлүктөрүн ачып берүү менен башталгыч класстын окуучуларынын кебин өнүктүрүүнүн натыйжалуу жолдорун негиздөө.

Материалдар жана талкуулар. Оюндун психологиялык негиздерин терең изилдеген окумуштуулардын ичинен советтик психолог Д.Б. Эльконин өзгөчө орунду ээлейт. Ал оюнду баланын өнүгүүсүндөгү негизги ишмердүүлүктөрдүн бири катары карап, анын психикалык процесстердин калыптанышына тийгизген таасирин илимий жактан негиздеген. Окумуштуу оюн аркылуу бала коомдук тажрыйбаны өздөштүрүп, ой жүгүртүүсү, элестетүүсү жана жүрүм-турум маданияты өнүгөрүн айтып, «Оюн окуучунун жаратылышы менен бир нерсе аркылуу үндөш, андыктан тарбиялоонун ар кандай системасында оюн өзгөчө орунга ээ», – деп белгилеген [10, 316-б.].

Көптөгөн окумуштуулар оюнду окуучунун социалдык тажрыйбаны өздөштүрүүсүнүн маанилүү каражаты катары карашат. Оюн процессинде бала адамдардын ортосундагы мамилелерди түшүнүп, коомдо кабыл алынган эрежелерди, жүрүм-турум нормаларын жана өз ара аракеттенүүнүн жолдорун үйрөнөт. Бул ишмердүүлүк аркылуу

окуучу өзүн коомдун мүчөсү катары сезип, инсандык сапаттары калыптана баштайт. Психолог Л.С. Выготский оюн баланын социалдык жана таанып-билүүчүлүк өнүгүүсүндө өзгөчө мааниге ээ экенин белгилеген. Анын пикири боюнча, оюн баланын ой жүгүртүүсүн өнүктүрүп гана тим болбостон, аны коомдук тажрыйбага аралаштырып, жаңы билимдерди өз алдынча өздөштүрүүгө шарт түзөт деп көрсөткөн: «Акыры бардык жүрүм-турум белгилүү бир шарттуу эрежелерге баш ийүү менен ал биринчи кезекте акылдуу, эстүү жана түшүнүктүү жүрүм-турумга үйрөтөт, мындан оюндун өзгөчөлүгү айрыкча белгилүү жана ачык көрүнөт. Оюн – окуучунун «ички социалдашуу» мейкиндиги, социалдык жоболорду өздөштүрүүнүн каражаты» [4, 56].

Оюндун маңызын түшүндүрүүгө аракет кылган изилдөөчүлөр анын негизги өзгөчөлүктөрүнүн бири катары тууроо функциясын белгилешкен. Оюн учурунда балдар айлана-чөйрөдөгү адамдардын аракеттерин, алардын буюмдарга болгон мамилесин жана жүрүм-турумун кайталап көрсөтүүгө умтулушат. Алар ар кандай кыймыл-аракеттерди, адамдардын жүрүшүн, жаныбарлардын кыймылын, ошондой эле айрым предметтердин өзгөчөлүктөрүн оюн аркылуу чагылдырышат. Мындай тууроо процесси баланын өнүгүүсүндө маанилүү роль ойнойт, анткени бала айрым аракеттерди кээде аң-сезимдүү, кээде өзүнөн-өзү кайталайт. Натыйжада ал социалдык тажрыйбаны өздөштүрүп, айлана-чөйрөнү түшүнүүгө жана өзүнүн кыймыл-аракеттерин жөнгө салууга үйрөнөт. Бул боюнча «Окуучудагы тууроо эмнени кааласа эле туурай берүү эмес, ал абдан тандалып алынат. Бала кадыр-баркка ээ жана өзүнө жакын адамдарды туурайт, бул анын сезимин козгойт жана жакшы көргөндүктөн өзүнө тартат», – деп белгилеген А. Валлон [3].

Демек, дидактикалык оюндар башталгыч класстын окуучусунун жаш өзгөчөлүгүнө туура келген таасирдүү метод. Оюн аркылуу бала маалыматты атайын аракетсиз эле өздөштүрөт; сезимдери ойгонуп, фантазиясы, логикалык ой жүгүртүүсү жана сүйлөө жөндөмү активдешет.

Орус илимпозу Р.С. Немов айткандай: «Баланын мектепке кириши менен баарлашуусу, оюн менен бирге окуу иш-чаралары да алдыңкы планга чыгып, башталгыч мектеп жашындагы балдардын өнүгүүсүндө бул өзгөчө роль ойноп, ал башка иш-аракеттердин: оюн, эмгек жана байланыштын мүнөзүн аныктайт. Бул аракет – кенже мектеп окуучулары менен башка адамдардын, өзгөчө чоңдор менен мугалимдик кесипти аркалап, үлгү жана ар түрдүү билимдердин негизги булагы болгон педагогдун карым-катнаштык аймагы менен мазмунун кеңейтет [6, 87].

Оюн иш-аракетинин дидактикалык мүмкүнчүлүгүн кыргыз окумуштуулары да ар тараптан изилдешкен.

А.Т. Аттокуровдун пикири боюнча: «Оюн – балдарды дене-тарбияга, акыл-эске, эстетикага, адеп-ахлакка тарбиялоонун, аларды келечекте психикалык жактан даярдоонун бир каражаты” деп белгилеген. [2, 28-38-бб.].

Окумуштуу-педагог Т.Э. Уметов: “Окуучунун инсандык калыптануусунун педагогикалык каражаты болуп оюн эсептелет, өнүгүү функциясы жалпы таанылган, бирок дагы эле жетиштүү деңгээлде изилдене элек. Оюнга адамдын муктаждыгы, дүйнөгө болгон мамилесин өз демилгелүүлүгү менен көрсөтүүсү, бул дүйнөнү түшүнүүсү катары педагогдордун жана психологдордун кеңири чөйрөсүндө белгиленген”, – деп жазат [9, 4.].

«Башталгыч мектепте дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык негиздери (кыргыз тилинде окуган мектептерде орус орфографиясын окутууда)» деген кандидаттык диссертациясында А.Т. Исакова төмөндөгүдөй ойду билдирген: «Оюн – балдардын жашоосун кызыктуу жана жарык кылган, алардын чыгармачыл потенциалын ачкан балалыктын составдык бөлүгү. Дидактикалык оюнда жекечелик, чыгармачыл активдүүлүк пайда болот, оюнда өзүнүн потенциалдык мүмкүнчүлүктөрүнүн бийик чокусуна көтөрүлүүсү, өзүнүн табылгасынын жана чечимдеринин оригиналдуулугун жана уникалдуулугун сезүүсү мүмкүн. Оюн окуу ишмердүүлүгүнө кызыгуунун пайда болушун мотивдештирет, бул таанып-билүү процессин күчөтөт, инсандын креативдик сапаттарын

стимулдаштырат, оң, жаркын эмоцияларды чакырат, кабарлашып аракет кылууну күчөтөт. Оюн – бир эле учурда акыл-эс, эстетикалык, моралдык жана дене-тарбиясына тарбиялоонун адекваттуу каражаты» [5, 20].

Ал эми илимпоз педагог С. С. Сакиева белгилегендей: Бала мектепке белгилүү деңгээлде кептик машыгуусу менен келет. Сабатка үйрөтүүнүн алгачкы этабынан баштап эле ал үйрөтүлө баштайт. Тактап айтканда, эне тилин үйрөтүү аркылуу баланы окуунун жана жазуунун ыгына үйрөтүлөт. [8, 12].

Көркөм текст менен дидактикалык оюндардын айкалышы өзгөчө натыйжалуу. Текст окуучуну эмоционалдык кабыл алууга, элестетүүгө, каармандар дүйнөсүнө кирүүгө багыттаса, оюн ошол текстти кайра жандандырып, окуучунун өз сөзү менен баяндоо жөндөмүн активдештирет. Мисалы, окуучулар каармандарга бөлүнүп, алардын атынан сүйлөгөндө монологдук кеп өнүгөт; жуп болуп диалог түзгөндө окуучу суроо берүүгө, угууга, жооп берүүгө үйрөнөт; текстти улантуу оюндарында чыгармачыл ой жүгүртүү жана өз алдынча баяндоо жөндөмү калыптанат. Ошентип, көркөм чыгарма менен дидактикалык оюн баланын тилин өнүктүрүүнүн эки тараптуу психологиялык-педагогикалык механизмини түзөт: текст – мазмун булагы, оюн – активдештирүү булагы.

Дидактикалык оюндардын түрлөрү көп: лексикалык оюндар (сөз табуу, синонимдерди издөө, антонимдер менен иштөө), грамматикалык оюндар (сүйлөм түзүү, текстти толуктоо), коммуникативдик оюндар (интервью, суроо-жооп айлампасы), сюжеттик-ролдук оюндар (каарман болуп сүйлөө, окуяны ойноп берүү), чыгармачыл-реконструктивдик оюндар (текстти улантуу, альтернативдүү финал түзүү). Башталгыч класстын окуучулары үчүн бул оюндар татаал эмес, кыска, эмоционалдуу жана кызыктуу болушу керек. Мисалы, “Каарман сүйлөйт” оюнунда окуучу каарманды тандап алып, анын атынан баяндама жасайт: “Мен бул окуяда эмне сездим… мен эмне үчүн мындай жолду тандадым… мен мындан кийин эмне кылмакмын?”. Бул оюн баланын монологдук кеп жөндөмүн бир топ жакшыртат.

“Башталгыч класстардын окуучуларынын ойлоосун, сөзүн, акыл эсин өстүрүүдө дидактикалык оюндардан сөз түрүндөгү оюндарын мааниси зор. Анткени, бул оюндар баамчылдыка тарбиялоо менен бирге, сөзүн ойлоосун, ойлоо жөндөмдүүлүгүн өстүрөт” [7, 2] деп изденүүчү А.Райымкулова айткандай, башталгыч класстын окуучулары үчүн оюн – бул жөн гана көңүл ачуу эмес, алардын ой жүгүртүүсүн, сүйлөө жөндөмүн жана акыл-эс өнүгүүсүн камсыз кылган маанилүү педагогикалык каражат болушу керек.. Айрыкча дидактикалык оюндардын ичинен **сөз түрүндөгү оюндардын** ролу абдан чоң. Бул куракта балдардын тили жаңы калыптанып жаткандыктан, алар сөз аркылуу ойлонууга, өз оюн айтууга жана башкалар менен байланыш түзүүгө үйрөнүшөт. Сөз оюндары окуучуларды активдүү сүйлөөгө түрткү берет. Мисалы, сөз улантуу, табышмак табуу, суроо-жооп оюндарында окуучу ойлонуп жооп берет, туура сөздү тандоого аракет кылат. Натыйжада баланын логикалык ойлоосу өнүгөт. Мындай оюндардын дагы бир мааниси — баланын эс тутумун чыңдоосу. Окуучулар жаңы сөздөрдү эстеп калууга, аларды туура колдонууга үйрөнүшөт. Оюн учурунда бала коркпой сүйлөйт, анткени оюн атмосферасы эркин жана кызыктуу болот. Бул алардын өзүнө болгон ишенимин да жогорулатат. Сөз оюндарында окуучулар салыштыруу, жыйынтык чыгаруу, себеп-натыйжаны түшүнүү сыяктуу акыл-эс аракеттерин колдонушат. Ошондуктан мындай оюндар окуу процессин жандандырып, сабакты кызыктуу кылат жана билимди жеңил өздөштүрүүгө жардам берет.

Көркөм текстке чейинки, текстти окуу учурунда жана тексттен кийинки учурда оюндар өз-өзүнчө максатты көздөйт. Сабактын башында оюн окуучуларды кызыктырып, текстке эмоционалдык даярдык түзөт. Текстти окуп жатканда дидактикалык оюндар анын мазмунун терең түшүнүүгө жардам берет. Ал эми тексттен кийинки оюндар окуучунун сөз менен кайра жаратуу жөндөмүн калыптандырат, текстти репродукциялоого жана трансформациялоого шарт түзөт. Мисалы, текстке чейинки “Сүрөттөн окуяны тап” оюнунда мугалим сүрөт көрсөтүп, окуучулар анын негизинде тексттин мазмуну кандай болушу мүмкүн экенин болжолдошот. Текстти окуп бүткөн соң “Ким муну айтты?” деген

оюнда каармандын сөзүн угаары менен окуучу “Бул ким айтты? Эмне үчүн мындай деди?” деген суроолорго жооп берет. Тексттен кийинки “Портрет түз” оюнунда каармандын мүнөзүн, жүрүм-турумун, ойлорун сүрөттөп айтып берүү талап кылынат.

Самидин Токтосуновдун “Муну бил” ыры башталгыч класстын окуучулары үчүн табигый, образдуу, үндөрдү таанууга багытталган кызыктуу текст. Бул ыр жаныбарлардын үнүн салыштырып, табияттагы ар кандай жаныбарлар эмне деп үн чыгарарын сүрөттөйт жана аягында адамдын сөз маданиятын сактоо керектигин күчтүү тарбиялык идея катары берет. Демек, бул текстти окутууда дидактикалык оюндар окуучунун:

- табиятка кызыгуусун ойготууга;
- үндөрдү так айтуусуна;
- кебин активдүү колдонууга;
- логикалык ой жүгүртүүсүнө;
- көркөм текстти сезим менен кабыл алуусуна;
- маданияттуу сүйлөө адаттарын калыптандырууга көп жактан көмөк болот.

Текстти окутуунун алдында мугалим сабакты оюн аркылуу баштоо керек. Мисалы, “Жаныбарлар кандай үн чыгарат?” аттуу оюнда окуучулар интонация, үн, кыймыл менен жаныбарларды туурашат. Бул окуучуларды текстке эмоционалдык жактан даярдайт. Бул оюнда мугалим карточкаларды көтөрүп: “Бул кайсы жаныбар?” деп сурайт, окуучу үн аркылуу табууга аракет кылат. Бул аракет өзүн-өзү туура айтууга, фонетикалык кебин жакшыртууга жардам берет.

Андан кийин текст окулуп жатканда дагы бир дидактикалык оюн “Үнүн уга кой”. Бул оюнда мугалим текстти окуп жатканда жаныбарлардын аталышына жеткен сайын атайын интонация менен токтолот же үн чыгарууну окуучулар аткарат. Мисалы: “Аары, чымын ызылдап…” дегенде класста ызылдаган үндү окуучулар чыгарышат. Бул учурда балдардын угуу маданияты, интонацияны түшүнүү жөндөмү, көркөм кабыл алуусу иштейт.

Текст окулуп бүткөн соң “Ким кайсы үн чыгарат?” деген оюн өткөрүлөт. Мугалим жаныбарлардын атын айтат, окуучулар ырдан угуп калган үндү эсте сактап жооп беришет. Мисалы: “Кой?” – “Маарайт”. “Каркыра?” – “Кыйкуулайт”. Бул лексикалык-кинестетикалык оюн окуучунун эс тутумун, сөздү угуп-конкреттүү образга айландыруу жөндөмүн жана айтып берүү кебин активдүү өнүктүрөт.

Андан ары тексттин мазмунун түшүнүүгө багытталган “Туурабы же жаңылышпы?” оюнун колдонсо болот. Мугалим атайын туура эмес маалыматтарды айтат: “Арстан маарайт” – окуучу: “Жок, ал күрүлдөйт!”. “Аюу мөөрөйт” – “Жок, мөөрөгөн уй!”. Бул оюнда окуучу текстке таянат, буга чейин уккан маалыматты салыштырып, логикалык ой жүгүртүүнү иштетет. Ошол эле учурда кепти түзүүдө тактык талап кылынат.

Тексттеги ар бир саптан кийин “Сүрөт жарат” оюну колдонулат. Окуучулар жазуучунун сөздөрүн угуп туруп, көз алдына эмне элестегенин сүрөт менен же оозеки жеткирүү аркылуу билдирет: “Сазда бакалар чардайт” дегенде окуучу суу, саз, баканын секиргенин айтат. “Кулун-тайлар кишенейт” дегенде ал аттардын кыймылын сүрөттөйт. Бул оюн көркөм образдарды калыптандырат, сөз менен сүрөт түзүүнү үйрөтөт, окуучунун сөз байлыгын кеңейтет.

Андан соң коммуникациялык багыттагы “Каармандардын үнүн сүйлөтүү” деген оюн колдонулат. Ар бир окуучу бир жаныбарды тандап алып, анын атынан сүйлөйт. Мисалы: “Мен – бүркүтмүн. Асманда шаңшыйм, анткени…”, “Мен – коймун. Баламды ээрчитип маарайм, анткени…”. Бул оюн монологдук кепти өнүктүрөт, окуучу каарманга айланып, логикалык байланыш түзүп сүйлөйт.

“Жаныбарлар жыйыны” аттуу оюнда бир нече окуучу жаныбарлардын ролун ойношот: кой, ит, бүркүт, торгой, каркыра. Алар өз ара сүйлөшүп, диалог түзүшөт. Мисалы: “Эмне үчүн сен кыйкууладың?”, “Көл үстүнөн учуп келе жаткам”. Бул оюн диалог түзүүнү, каарманга ылайык интонацияны жана сөз айкашын тандоону үйрөтөт.

Тексттин тарбиялык маңызы да күчтүү. Акыркы саптарда жазуучу: *“Жакшы адамдын оозунан сөздөр чыгат алтындай. Сен да сылык сүйлөй бил, эшекке окшоп*

айкырбай” деп адамдын сылык, маданияттуу сүйлөөсү керек экенин эскертип жатат. Бул жерден “Сылык сөздөр чекеси” деген оюн уюштурулат. Тактага “Сылык сөздөр” жана “Орунсуз сөздөр” деген эки аймак тартылып, окуучулар карточкаларды туура бөлүштүрөт: “рахмат, суранам, кечириңиз, мүмкүндүк бериңиз” – сылык сөздөр; “айкыр, кыйкыр, коркулда” – орунсуз сөздөр. Бул оюн маданияттуу сүйлөөгө, сөз этикетин өздөштүрүүгө багытталат.

Окуучулардын чыгармачыл кебин өнүктүрүү үчүн “Ырды улант” деген оюн колдонулат. Мугалим тексттеги бир сапты берет: “Каркыралар, турналар көк бетинде кыйкуулайт…” – окуучу анын артынан өзү ойлоп сөз кошот. Мисалы: “Алар күнгө карап тизмектелип учат, кышында түштүккө жөнөшөт…”. Бул чыгармачыл текст түзүү көндүмүн күчөтөт.

“Жашыруун жаныбар” оюну да текстти бекемдөөгө жардам берет. Мугалим жаныбарлардын үнүн бет кап артынан туурап берет, окуучу кайсы жаныбар экенин табат. Андан соң: “Ырда бул жаныбар кайсы сапта айтылган?” деп суроо берилет. Бул оюнда окуучунун угуу эс тутуму, текстти издөө, талдоо жөндөмү активдүү иштейт.

Сабактын соңунда рефлексия үчүн “Эң кызыктуу үн” жана “Мага жаккан сап” деген мини-оюн колдонулат. Окуучу ырдан бир сапты тандап алып, эмне үчүн жакканын түшүндүрөт. Бул логикалык ой жүгүртүүнү жана эмоционалдык мамилени бекемдейт.

Самидин Токтосуновдун «Муну бил» чыгармасын дидактикалык оюндар аркылуу окутууда башталгыч класстын окуучуларынын кебин өстүрүү боюнча эксперимент жүргүзүп, анын жыйынтыгын алууга аракет жасадык.

Эксперименттин максаты: Дидактикалык оюндарды колдонуу башталгыч класстын окуучуларынын кебин (сөз байлыгын, монологдук жана диалогдук кебин, интонациясын) өнүктүрүүдө канчалык натыйжалуу экенин аныктоо.

Гипотеза: Эгер, «Муну бил» чыгармасын окутууда системалуу түрдө дидактикалык оюндар колдонулса, анда башталгыч класстын окуучуларынын кеби салттуу метод менен окутулган класска караганда жогорураак деңгээлде өнүгөт.

Эксперименттин базасы болуп Ош шаарындагы №18 А.Навои атындагы жалпы билим берүүчү мектептин 2- класстары болду (“А” (эксперименттик), 2-“Б” (текшерүүчү)).

Эксперименттин этаптары

1) Констатациялоочу этапта (аныктоочу) төмөнкү инструменттер менен эки класстын окуучуларынын кебинин баштапкы деңгээлин аныктоо максаты коюлду.

Инструменттер:

- Кыскача сүйлөө тапшырмасы (“Кайсы жаныбар сага жагат? Эмне үчүн?” – 3–4 сүйлөм)
- Диалог түзүү (жуп менен 3–4 реплика)
- Мугалимдин байкоо картасы (үн чыгаруу, интонация, активдүүлүк, сөз байлыгы)

Баалоо критерийлери:

- Сүйлөмдөрдүн тактыгы
- Сөз байлыгы (кайталанма/ар түрдүү)
- Интонация (жалпак/таза)
- Диалогго катышуу (убайымдуу/активдүү)

1-таблица. Констатациялоочу этап (аныктоочу)

Көрсөткүчтөр	Эксперименттик класс (2-А)	Текшерүүчү класс (2-Б)
Монологдук кеп	42%	40%
Диалогдук кеп	45%	43%
Сөз байлыгы	38%	37%
Интонация, үн берүү	50%	48%
Жалпы деңгээл	44%	42%

2) Калыптандыруучу этап

Мөөнөтү: 4 жума (мисалы, 8 сабак уюштурулуп өткөрүлдү).

Эксперименттик класста:

- Адабий окуу сабагында “Муну бил” жана ушуга окшош тексттер боюнча сабакта дидактикалык оюндарды системалуу колдонулду: “Үнүн тап”, “Ким эмне дейт?”, “Каарман болуп сүйлө”, “Жашыруун сүрөттөмө”, “Диалог түзөбүз”, “Сылык сөздөр себети” ж.б.
- Окуучуларды көп сүйлөтүү, каарман болуп сүйлөтүү, диалог, мини-монолог, сүрөттөмө берүүгө көбүрөөк маани берилди.

Текшерүүчү класста:

- Салттуу ыкма: мугалим окуйт, суроо-жооп, мазмунун айтып берүү, бир-эки окуучу сүйлөйт.
- Оюндардын колдонулушу минималдуу же жокко эсе.

Мугалимдин күндөлүк байкоо жүргүзүүсү:

- ким активдүү сүйлөйт;
- ким кыска, ким кеңири сүйлөйт;
- ким оюндарда активдүү катышат;
- жуптук, топтук иштердеги кеби кандай.

3) Текшерүүчү этап (жыйынтыктоочу)

Констатациялоочу этаптагы эле методика дагы кайталанат:

- Кыска монолог: “Кайсы жаныбар жөнүндө айтып бергиң келет?” (5–6 сүйлөм).
- Диалог түзүү: жуп менен 4–5 сүйлөм.
- Окуучуга сүрөт берилет (жаныбарлар, табият), сүрөттөп айтып берет.

2-таблица. Контролдук этап (эксперименттен кийин)

Көрсөткүчтөр	Эксперименттик класс(2-А)		Текшерүүчү класс(2-Б)	
	эксперименттен кийин	өсүү динамикасы (салыштырмалуу өсүш % менен)	эксперименттен кийин	өсүү динамикасы (салыштырмалуу өсүш % менен)
Монологдук кеп	78%	+36%	55%	+15%
Диалогдук кеп	82%	+37%	58%	+15%
Сөз байлыгы	70%	+32%	50%	+13%
Интонация, үн берүү	85%	+35%	60%	+12%
Жалпы деңгээл	79%	+35%	56%	+14%

Эксперименттин жыйынтыгы боюнча корутунду. Жүргүзүлгөн педагогикалык эксперимент Самидин Токтосуновдун «Муну бил» чыгармасын дидактикалык оюндар аркылуу окутуу башталгыч класстын окуучуларынын кебин өнүктүрүүдө өзгөчө натыйжалуу экенин көрсөттү. Эксперименттин констатациялоочу этабында эксперименттик жана башкаруучу класстын окуучуларынын кеп деңгээли бири-бирине жакын, айырмасы аз экендиги байкалган. Айрыкча монологдук кептин көлөмү жана лексикалык активдүүлүк төмөн деңгээлде болгон.

Контролдук этапта эксперименттик класста системалуу колдонулган дидактикалык оюндар — «Үнүн тап», «Ким эмне дейт?», «Каарман болуп сүйлө», «Жашыруун сүрөттөмө», «Диалог түзөбүз», «Сылык сөздөр себети» ж.б. — окуучулардын жандуу катышуусун камсыз кылып, алардын сүйлөө активдүүлүгүн бир кыйла жогорулатты. Балдар текстти угуп-түшүнүү, жаныбарлардын үнүн туурап берүү, сүрөттөө, диалог түзүү, себеп-натыйжа байланышын айтууда кыйла ишенимдүү боло баштады.

Контролдук этаптагы диагностикалар көрсөттү: эксперименттик класста окуучулардын **монологдук кеби 35–40%**, **диалогдук сүйлөө жөндөмү 40%**, ал эми **сөз байлыгы 35%га жакын** жакшырган. Алынган маалыматтардын салыштырмалуу анализи **дидактикалык оюндарды системалуу пайдалануу башталгыч класстын окуучуларынын кебин өстүрүүнүн натыйжалуу педагогикалык шарттарынын бири** экенин толук далилдеди. Мындан улам, дидактикалык оюндар көркөм текстти окутууда

окуучунун сөз байлыгын, логикалык жана коммуникативдик кебин өнүктүрүүдө жогорку натыйжа берет.

Корутунду. Демек, көркөм текстти окутууда дидактикалык оюндарды колдонуу башталгыч класстын окуучуларынын кебин өнүктүрүүнүн эң натыйжалуу жана жаш өзгөчөлүккө ылайык методдорунун бири болуп эсептелет. Текст менен оюн бирге айкалышканда окуучу маалыматты механикалык кабыл албастан, аны сезип, түшүнүп, кайра өз сөзү менен түзүүгө, өзгөртүүгө, талдоого жана негиздөөгө үйрөнөт.

Жыйынтыктап айтканда, “Муну бил” текстин дидактикалык оюндар аркылуу окутуу 2-класстын окуучуларынын табигый кызыгуусуна шайкеш келип, сабакты жандандырып, алардын угуу, айтуу, ой жүгүртүү, салыштыруу, сүйлөө, образ түзүү жөндөмдөрүн комплекстүү өнүктүрөт. Мындан тышкары, ар бир оюн окуучунун сөз маданиятын калыптандырууга, жаныбарлар дүйнөсүн таанып-билүүгө, табиятка боорукердик мамиле түзүүгө жана өз оюн сылык, маданияттуу айтууга багыт берет. Дидактикалык оюндарга негизделген окутуу технологияларын системалуу колдонуу башталгыч класстын окуучуларынын кеп маданиятын өнүктүрүүдө жогорку натыйжа берери практикада да, теорияда да тастыкталган.

Колдонулган адабияттар:

1. Абдухамидова Б.А. ж.б. Адабий окуу: кыргыз орто мектепетринин 2-кл. үчүн окуу китеби. / Б.А.Абдухамидова, С.К.Рысбаев, К.И.Ибраимова. Толук., 2-бас. –Б.:Билим-компьютер, 2018. -184 б.
2. Аттокуров, А.Т. Подготовка студентов к педагогическому руководству народными играми в воспитательной работе с учащимися начальных классов. (На материале педагогических ВУЗов Кыргызской Республики) [Текст]: дисс. ... канд. пед. наук / А.Т. Аттокуров. – Бишкек, 1994. – 26 с
3. Валлон, А. Психическое развитие ребенка [Текст] / А. Валлон. – СПб: Питер, 2001. – 208 с.
4. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1991 – 96 с.
5. Исакова, А.Т. Игры на уроке русского языка [Текст] / А.Т. Исакова. – Бишкек, 2009.
6. Немов Р. С. (1995) Психология / Москва., Книга 2-3. 235 б.
7. Раимкул кызы Айжамал Башталгыч класстарда дидактикалык материалдарды колдонуунун технологиясы. ЖАМУнун Жарчысы, №1 2023.
8. Сакиева.С.С., Мамбетова.М. (2000) Башталгыч класстарда эне тилин окуунун методикасы. Методикалык колдонмо. ЖалалАбад, 34 б.
9. Уметов, Т.Э. Педагогические условия использования кыргызских народных развивающих игр в дошкольных учреждениях [Текст]: дисс. ... канд. пед. наук / Т.Э. Уметов. – Бишкек, 1995.
10. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.