Список цитируемых источников:

1. Бедерханова В.П. Педагогическая поддержка индивидуализации ребенка //Классный руководитель. - 2003. - №3. - С.42.
2. Лазарев Т. Проектный метод: ошибки в использовании // Первое сентября. – 2011. - № 1. – С. 9-10.
3. Боно Э. Латеральное мышление. Минск: ООО "Попурри", 2005 – 384 с.
4. Конышева А.В. Организация самостоятельной работы учащихся по иностранному языку. – СПб.: Каро, 2005 – 208 с.
5. Душеина Т.В. Проектная методика на уроках иностранного языка // Иностранный язык в школе. – 2003. - №5 - С. 38-42.
6. Колесникова И.А., Горчакова-Сибирская М.П. Педагогическое проектирование. М.: Академия, 2007 – 288 с.
7. Матяш Н.В. Психология проектной деятельности школьников. Автореф. дис. докт. психол. наук. – 19.00.07 – Педагогическая психология. - М., 2000.

УДК 159.923
DOI 10.58649/1694-8033-2023-2(114)-363-368

Назарбекова Б.Ж., Кубатбек кызы К., Ниязбекова М.Н.
Ж. Баласагын атындагы КУУ
Назарбекова Б.Ж., Кубатбек кызы К., Ниязбекова М.Н.
КНУ им. Ж. Баласагына
Nazarbekova B.Zh., Kubatbek kyzy K., Niyazbekova M.N.
KNU J. Balasagyn

ORCID: 0009-0009-2847-60121, SPIN-код: 9429-6799 [1]

КЕНЖЕ МЕКТЕП ОКУУЧУЛАРЫНЫН ТААНЫП БИЛҮҮСҮН ӨНҮКТҮРҮҮГӨ БАГЫТТАЛГАН ОЮНДАРЫН ЖҮРГҮЗҮҮ ИШ АРАКЕТИ
ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, НАПРАВЛЕННАЯ НА РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ЗНАНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ
GAME ACTIVITIES AIMED AT THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE KNOWLEDGE OF JUNIOR SCHOOLCHILDREN

Аннотация: Бул макалада кенже мектеп окуучуларынын дүйнөнү таануунун образдуу формасын, таанып билүү кызыкчылыктарын, көрсөтмөлүү-образдуу ой жүгүртүүнү жана балдарды интеллектуалдык өнүктүрүүгө багытталган. Бул чөйрө объект менен кубулуштардын байланышын, бири-биринен көз карандылыгын аныктоону, турмуштун түрдүү чөйрөлөрүн таанып билүү ыкмаларын калыптандырууну карайт. Атайын тандалган оюндардын жардамы менен кенже мектеп окуучуларынын таанып-билүүсүн үйрөтүп, өнүктүрүүгө болот экендигин сунуштайт. Жаңы шарттар окуучулардын эң биринчиден таанып-билүүсүн, ой жүгүртүүсүн, фантазиясын, эс тутумун жана көңүлүн өнүктүрүүгө, алардын инсандык өнүгүүсүнө жогорку талаптарды коюп жаткандыгы негизделет. Кенже мектеп окуучуларынын таанып-билүүсүнүн өнүгүү даражасын аныктоого оюндарды канчалык көп колдонсо жана так жүргүзсө, ошончолук тез жана туура түзөтүү иштери

иштелип чыгат жана ар бир окуучунун жетишкендиги жана окуудагы таанып-билүүсүнүн ийгиликтери ошончолук жогору болоору каралат.

Аннотация: В данной статье основное внимание уделяется наглядной форме познания мира младших школьников, познавательным интересам, выразительно-образному мышлению и интеллектуальному развитию детей. Это направление рассматривает связь предметов и явлений, определяя их зависимость друг от друга, формируя способы познания разных сфер жизни. Предполагает возможность обучения и развития познания младших школьников с помощью специально подобранных игр. Новые условия основаны на том, что в первую очередь предъявляются высокие требования к развитию познания, мышления, воображения, памяти и внимания учащихся, развитию их личности. Чем больше игр используется и точнее в определении уровня познавательного развития младших школьников, тем быстрее и правильнее вносятся коррективы, тем выше будут учитываться достижения и познавательные успехи каждого ученика в обучении.

Abstract: This article focuses on the visual form of knowledge of the world of younger students, cognitive interests, expressive-figurative thinking and intellectual development of children. This direction considers the connection of objects and phenomena, determining their dependence on each other, forming ways of knowing different spheres of life. Assumes the possibility of learning and developing the knowledge of younger students with the help of specially selected games. The new conditions are based on the fact that, first of all, high demands are placed on the development of knowledge, thinking, imagination, memory and attention of students, the development of their personality. The more games are used and more accurately in determining the level of cognitive development of younger students, the faster and more correctly adjustments are made, the higher the achievements and cognitive successes of each student in learning will be taken into account.

Негизги сөздөр: таанып-билүү, кенже класстар, билим берүү, оюн, ой жүгүртүү, иш-аракет.

Ключевые слова: познание, младшие классы, обучение, игра, мышление, действие.

Keywords: cognition, junior classes, learning, play, thinking, action.

Бизди курчап турган дүйнө жөнүндө маалыматты жана билимди издөө инсандын таанып-билүү иш аракетине байланыштуу. Дүйнөнү жана өзүн таанууга умтулган инсандын калыптанышы таанып-билүү иш-аракеттерин (көңүл буруу, эс тутум, ой жүгүртүү, кабыл алуу) өнүктүрүү боюнча максаттуу иштерсиз мүмкүн эмес. Дүйнө жөнүндө маалыматты жана билимди издөө бизди курчап турган инсандын таныпбилүү иш аракетин өнүктүрүүнүн өзгөчөлүктөрүнө жараша калыптанат.

Инсандын таанып-билүү жөндөмдүүлүгү же иш-аракети – бул адамдын жемиштүү жашоосунун негизин түзгөн адамдын жөндөмдүүлүгү же шыгы аталат. Бул боюнча В.Н. Дружинина таанып-билүү иш-аракетинин өнүгүү деңгээли инсандын мындан аркы жетишкендиктерине жана ийгиликтерине таасирин тийгизет деп жазаган [2].

Кенже курактагы мезгилде «таанып билүү» өнүктүрүү чөйрөсүнүн мазмуну окуучуларда таанып билүү кызыкчылыктарын, дүйнөнү таануунун образдуу формасын, көрсөтмөлүү-образдуу ой жүгүртүүнү жана балдарды интеллектуалдык өнүктүрүүгө багытталган. Бул чөйрө объект менен кубулуштардын байланышын, бири-биринен көз карандылыгын аныктоону, турмуштун түрдүү чөйрөлөрүн таанып билүү ыкмаларын (сенсордук талдоо, көрсөтмөлүү моделдерди куруу жана колдонуу ж.б.) калыптандырууну

карайт. Натыйжада балада акырындык менен дүйнөнү бүтүн кабыл алуу, жеткиликтүү таанып билүү маселелерин өз алдынча чече алуусу, эксперимент жасоого, логикалык таанып билүүгө, өз алдынча жыйынтык чыгарганга кызыгуусунун өнүгүүсү калыптанат.

Таанып-билүүчүлүктү өнүктүрүү үчүн окуучуларды нерселерди жана кубулуштарды салыштырууга үйрөтүү абдан маанилүү. Окуучуларга таанып-билүү иш аркети үчүн кээ бир нерселерди көрсөтүп, мугалим алардын кандай экенин сурайт. Окшоштуктарды белгилөө менен окуучулардын объектилердин ортосундагы айырмачылыктарды көрсөтө алышын камсыз кылуу зарыл. Ошондой эле таанып-билүү иш аркетине мүмкүн болушунча көбүрөөк сезүү органдарын камтышы керек, анда окуучу карап жана угат, керек болсо объектти сезет. Акырындык менен кабыл алынган нерсени сүрөттөөдөн, аны түшүндүрүүгө өтүү керек. Мындай алдын ала баарлашуу окуучуга биринчиден, өзү элестеткенди көргөнү менен салыштырууга жардам берет, экинчиден, ал үчүн жаңы объектилерди жана процесстерди кабыл алууда майда-чүйдөсүнө жана экинчи даражадагы эмес, жаркын деталдарга көңүл бурат, бирок маанилүү, маанилүү нерселерге көңүл бурат [4].

Ошондой эле атайын тандалган оюндардын жардамы менен кенже мектеп окуучуларынын таанып-билүүсүн үйрөтүп, өнүктүрүүгө болот. Бул макалада таанып-билүүнүн ар кандай ыкмаларын өнүктүрүүгө багытталган бир нече оюндарды сунуштадык.

1. *«Биз көздү өнүктүрөбүз» оюну.* Оюндун катышуучулары жуптарга бөлүнүшөт. Мугалим ар бир жуптун бир мүчөсүн досунун полдон боюн, ошондой эле колунун узундугун тактага көз менен белгилөө үчүн чакырат. Андан кийин мугалим доскага окуучунун колунун чыныгы бийиктигин жана көлөмүн белгилейт. Кимдин өлчөөсү так болсо, ошол жеңүүчү болот.

2. *«Үндөрдү тап» оюну.* Катышуучулар класста өз орундарына отура алышат. Окуучулардын бири лидер болот. Ал класска аркасын салып турат. Андан кийин оюнчулардын бири 2-3 сөз айтат («бүгүн ысык» ж.б.). Айдоочу аны ким айтканын үнү менен таануусу керек. Ар бир айдоочуга 2-3төн ушундай тапшырма берилет. Оюндун бардык катышуучулары айдоочунун ролунда болушу керек.

3. *«Убакыт сезимин өнүктүрүү» оюну.* Оюндун катышуучулары тегеректе турушат. Алып баруучу алардын көзүн жумуп, эс алууну суранат. Алып баруучу мындай дейт: «Мен «башта» дегенде, сиз убакытты сезе баштайсыз. «Жетишет» десем, канча убакыт өткөнүн кезеги менен айтасың». Көбүнчө 1, 1,5 же 2 мүнөттө аныкталат. Убакытты так (1-сүрөт) атаган адам жеңүүчү болот.

1.-сүрөт. «Убакыт сезимин өнүктүрүү» оюну

4. «Кайсы бет кыстарылган?» оюну. Алып баруучу оюнга 2-3 китеп, алардын ар биринде кыстарма бар ар кандай сандагы барактарды даярдайт. Алгач биринчи тапшырма берилет: «Ар бир китепте канча барак бар экенин аныктагыла», андан кийин экинчи

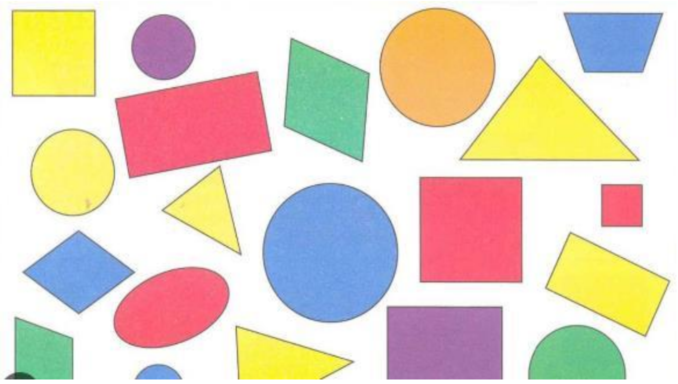
тапшырма: «Ар бир китептин кайсы бетинде кыстарма бар экенин белгилегиле». Ар бир туура жооп үчүн оюнчу 1 упай алат.

5. «Абайла, кара, катасыз кайтала» оюну. Угуу, кыска мөөнөттүү эс тутумун өнүктүрүү үчүн. Окуучулар кокустук иретинде сандар деп аталат, алар аларды кайра чыгарууга (же тескери тартипте кайра чыгарууга) тийиш.

6. «Айырмачылыктарды ата» оюну. Көрүү эс тутумун өнүктүрүү үчүн. Окуучуларга 2 сүрөт берилет, алар ырааттуу түрдө көрсөтүлөт. Сүрөттөр майда-чүйдөсүнө чейин айырмаланат.

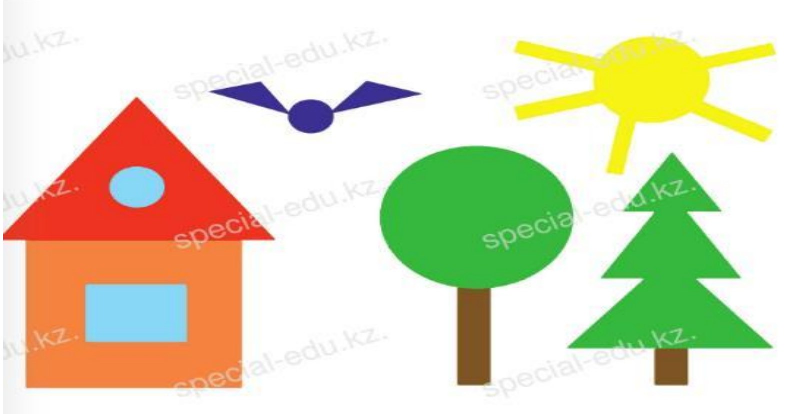
7. Сыйкырдуу баштык оюну. Тактильдик эстутумду өнүктүрүү үчүн.

Мисалы, тема: Геометриялык фигуралар. Балдардын алдында түрдүү геометриялык фигуралардын жыйындысы салынган сумкалар (2-сүрөт) турат. Алар баштыктан мугалим чакырган фигураны тандап, столдун үстүнө коюшат.



2.-сүрөт. Сыйкырдуу баштык оюну.

8. «Көрүү диктанты» оюну. Кыска мөөнөттүү эс тутумун өнүктүрүү үчүн. Окуучуларга геометриялык оймо-чиймелерди чагылдырган 3-сүрөт тартууланат, алар аны кагаз бетине эсинен чыгарышы керек.



3.-сүрөт. «Көрүү диктанты» оюну.

9. «Беш сызык» оюну. Ассоциативдик эс тутумун өнүктүрүү үчүн. Мугалим сөздөрдүн ортосундагы логикалык байланышка көңүл буруп, ар бири 2 сөздөн турган беш сапты үн чыгарып окуйт. 5 сапты үн чыгарып окугандан кийин мугалим окуучуларга биринчи сөздөр гана жазылган дептерлерди сунуштайт. Балдар ар бир сапка экинчи сөздөрдү жазышы керек [5].

10. «Кыска аңгеме» оюну. Окуучуларга басылып көрсөтүлөт же кыска аңгеме окулат. Анын мазмунун мүмкүн болушунча кыска, бир, эки, үч сүйлөм менен гана, аларда бир дагы ашыкча сөз болбошу үчүн жеткирүү керек. Ошол эле учурда чыгарманын негизги мазмуну, албетте, сакталышы керек.

11. «Ашыкчаны алып салуу» оюну. Балдар төмөндөгү (4-сүрөт) тамагалардын ичинен бир сөздү тандап алышы керек.

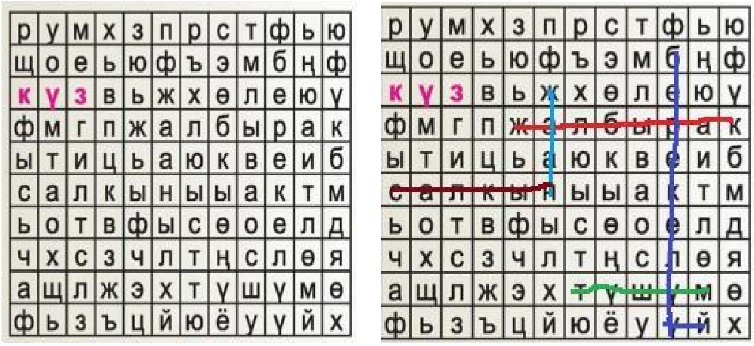
к	ү	н	а	р	д	а	л	г	о	р	и	т	м	а	р	с

4-сүрөт. "Ашыкчаны алып салуу"оюну

12. «Жомок ойлон» оюну. Бир окуучу алып баруучу болуп тандалат. Ал ар бир адамга каалаган нерсеси чагылдырыла турган сүрөттү көрсөтөт, ал эми оюнчулар өз кезегинде сүрөттө көрсөтүлгөн нерсе жөнүндө жомок түзүшү керек (5-сүрөт).

5-сүрөт. «Жомок ойлон» оюну.

13. «Филлворд» оюну. Филлворддун жардамы менен «Күз мезгили»деген темага карата сөздөрдү бириктиргиле (5-сүрөт).



5-сүрөт. «Филлворд» оюну

Кенже окуучулардын жашоосунда абдан маанилүү учуру бул мектептин кенже курактагы таанып-билүү учуру. Бул өткөөл эң олуттуу көңүл бурууга татыктуу. Бул окутуунун шарттарынын түп-тамырынан бери өзгөрүп жатканына байланыштуу. Жаңы шарттар окуучулардын эң биринчиден таанып-билүүсүн, ой жүгүртүүсүн, фантазиясын, эс тутумун жана көңүлүн өнүктүрүүгө, алардын инсандык өнүгүүсүнө жогорку талаптарды коюп жатат [3].

Бул окуучулардын кенже класстагы билиминин калыптанышы керек болгон сапаттар калыптана электигин, же анча-мынча өнүккөндүгүн, же бардык балдарда эмес экенин көрсөтүп турат.

Демек, кенже окуучулардын таанып-билүүсүнүн өнүгүү даражасын аныктоого оюндарды канчалык көп колдонсо жана так жүргүзсө, ошончолук тез жана туура түзөтүү иштери иштелип чыгат жана ар бир окуучунун жетишкендиги жана окуудагы таанып-билүүсүнүн ийгиликтери ошончолук жогору болот.

Жогорудагы көрсөтүлгөн оюн элементтерин колдонуу менен окуучулардын таанып-билүү иш аракети каралып, талдоо бөлүмүндө тыянактар чыгарылды.

Колдонулган адабияттардын тизмеси:

1. Дружинина В.Н. Учебное пособие для младших школьников и преподавателей. М.: ТЦ Сфера, 2005. - 192 с.
2. Кабылова С.А., Мааткеримов Н.О. Болочок мугалимдерди информатиканы окутууда дидактикалык оюндарды пайдалануу усулдугу. – Международный научный-теоритеческий журнал №2, 2022. С.187-191
3. Мухина В.С. Психология детства 2003 –с 321
4. Талызина Н.Ф. Формирование учебной деятельности младших школьников. М.: 2003 –с 123-221
5. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований [Текст] / С.А. Шапкин // Психологический журнал.– 1999.– Т.

УДК 373.67
DOI 10.58649/1694-8033-2023-2(114)-368-378

Чан Сяовэнь
Билим берүү илимдеринин мектеби, Түндүк-Батыш Педагогикалык Университети, Ланчжоу, Кытай
Чан Сяовэнь
Школа педагогических наук, Северо-западный педагогический университет, Ланьчжоу, Китай
Chang Xiaowen
School of Educational Science, Northwest Normal University People's Republic of China, Lanzhou

ORCID: 0009-0008-1132-1076

ЖАҢЫ ДООРДО БАШТАЛГЫЧ ЖАНА ОРТО МЕКТЕПТЕРДИН МУЗЫКАЛЫК ПРОГРАММАСЫНЫН БААЛУУЛУГУНА ЖЕТҮҮНҮН РЕАЛДУУ ЖОЛУ
РЕАЛИСТИЧНЫЙ ПУТЬ К ДОСТИЖЕНИЮ ЦЕННОСТИ МУЗЫКАЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ НАЧАЛЬНЫХ И СРЕДНИХ ШКОЛ В НОВУЮ ЭПОХУ
A REALISTIC WAY TO ACHIEVE THE VALUE OF THE MUSIC CURRICULUM OF PRIMARY AND SECONDARY SCHOOLS IN THE NEW ERA

Аннотация: «Эне тилдеги музыка» ар кыл этностордун салттуу музыкалык маданиятынын мурасынын ачкычы. Ал өзүнүн этностук тобунун маданий генин жана социалдык түзүлүшүн алып жүрөт. Билим берүү коомдун өнүгүшүнөн ажырагыс, ал эми тарбиялык концепциянын өзгөрүшүнө коомдук маданияттын өнүгүшү таасир этет, бирок батыш маданиятына негизделген билим берүү концепциясында маданий коннотация өтө эле эки ача мааниге ээ. Бирок, дүйнөлүк социалдык маданияттын өнүгүшү менен маданияттардын көп түрдүүлүктүн жана жанаша жашоонун негизинде бири-бирине кам көрүү негизги тенденцияга айланды.