калыптандырууга багытталган тапшырмаларды иштеп чыгууга болот. Окуу китебиндеги тапшырмаларды колдонуунун мисалын карап көрөлү, алардын жардамы менен окуучулардын негизги компетенцияларын калыптандырууга багытталган тапшырмаларды түзүүгө болот.

Мисалы: Үч аңгеме 34 бетти ээлейт. Биринчи аңгеме 6 бет, экинчиси үчүнчүсүнө караганда 3 эсе аз бетти камтыйт. Экинчи аңгеме канча барактан турат?

Бул маселе компетенттүүлүккө багытталган тапшырма болуп саналбайт. Мындай типтеги тапшырманы компетенттүүлүккө багытталган тапшырманын талаптарына ылайык структурасына иреттештирүү менен тапшырманын мазмунуна суроолорду кошууга, өзгөртүп түзүүгө болот. Тапшырманын шартына суроолорду кошууга (мисалы, барактардын китеп боюнча бөлүштүрүлүшүн (пайыз менен) чагылдырган тегерек диаграмманы түзүүгө) болот.

Корутунду. Геометрия предметин окутууда компетенттүүлүккө багытталган тапшырмалар ар кандай типтеги сабактарда колдонулушу мүмкүн: жаңы материалды өздөштүрүү, билимди бекемдөө, билимди комплекстүү колдонуу, билимди жалпылоо жана системалаштыруу, сабакты көзөмөлдөө, окуучулардын билимдерин баалоо жана текшерүүдө. Кыргыз Республикасынын билим берүү стандарттарынын талаптарын аткаруу менен учурдагы жалпы билим берүүчү мектептерде мындай типтеги тапшырмаларды колдонуу аркылуу заман талабына ылайык окуу-тарбия иштерин жүргүзгөн жана билим берүүдөгү реформалоонун шарттарын аткарган болор элек.

Колдонулган адабияттар:

1. Алтыбаева М. ж.б. Математика боюнча компетенттүүлүккө багытталган тапшырмалар, Ош, -2021. -128 б.
2. Калдыбаев С.К., Макеев А. Использование местных материалов в обучении математике //Международный журнал экспериментального образования. – М., 2016. – №4-3. – с.408-411.
3. Тагаева Д.А., Турганбаева Р.Ж., Талипов А.Т. Формирования ключевых компетенций на уроках геометрии с применением жизненных задач // Бюллетень науки и практики. -2023. Т. 9. № 3. с. 400-405.
4. Тагаева Д.А. Компетенттүү мамиледе математиканы турмуштук мисалдар менен байланыштырып окутуунун айрым усулдары //Вестник Ошского государственного университета. 2021. Т. 1. № 4. с. 325-331.
5. Хуторской А. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированного образования // Народное образование. – 2003. – №2. – с.58-64.

УДК.372.851:371.3
DOI 10.33514/BK-1694-7711-2023-2(1)-186-189

Тайырова Р.У., Солтонкулова Ж. М.
И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университети, ага окутуучу,
И. Арабаев атындагы Кыргыз мамлекеттик университети, физика-математика илимдеринин кандидаты
Тайырова Р.У., Солтонкулова Ж. М.
Кыргызский государственный университет имени И.Арабаева, старший преподаватель,
Кыргызский государственный университет имени И.Арабаева, кандидат физико-математических наук

Tayyrova R. U., Soltonkulova Zh. M.
Kygyz State University I.Arabaev I.Arabaev, Senior Lecturer
Kygyz State University I.Arabaev, Candidate of Physical and Mathematical Sciences

МАТЕМАТИКА САБАГЫНДА ОЮН ТЕХНОЛОГИЯСЫНЫН ООРДУ
РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ МАТЕМАТИКИ
THE ROLE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE MATH LESSON

Аннотация: Учурда билим берүүдө бир нече окутуунун технологиялары каралып алардын ичинен оюн технологиясы эффективдүүлүгүн көргөзүп жатат. Бул макалада ар бир окуучунун өз алдынча, өз дарамети боюнча ой-жүгүртүп, түшүнүгүн бышыктоого жана тереңдетүүгө мүмкүнчүлүк алууда оюн технологиясы аркылуу билим билгич көндүмдөрүн калыптандыруу каралган. Оюндар билимди интеграциялоону талап кылат. Математика предметинде таяныч түшүнүк кийинки түшүнүктөрдү кеңейтүү идеясында, туура логикалык ой- жүгүртүү, реалдуу чындыкты терең түшүнүү багытында аныкталышы зарыл.

Аннотация: В настоящее время в образовании рассматривается несколько технологий обучения, среди которых игровые технологии демонстрируют свою эффективность. В этой статье рассматривается формирование познавательных навыков с помощью игровых технологий, когда каждый учащийся имеет возможность мыслить самостоятельно, в соответствии со своими возможностями, а также укреплять и углублять свое понимание. Игры требуют интеграции знаний. В предмете математики опорное понятие должно быть определено в идее расширения последующих понятий в направлении правильного логического мышления, глубокого понимания реальной действительности.

Abstract: Currently, several learning technologies are being considered in education, among which gaming technologies demonstrate their effectiveness. This article discusses the formation of cognitive skills with the help of gaming technologies, when each student has the opportunity to think independently, in accordance with their capabilities, as well as strengthen and deepen their understanding. Games require knowledge integration. In the subject of mathematics, the reference concept should be defined in the idea of expanding subsequent concepts in the direction of correct logical thinking, a deep understanding of reality.

Негизги сөздөр: Технология, түшүнүк, ой-жүгүртүү, оюн, социалдаштыруу, жөндөмдүүлүк, оюн технологиясы, метод, техника, заманбап технология.

Ключевые слова: Технология, понятие, мышление, игра, социализация, способность, игровые технологии, метод, техника, современные технологии.

Keywords: Technology, concept, thinking, game, socialization, ability, game technology, method, technique, modern technology.

Замандын, коомдун өзгөрүшү менен билим берүү системасы бир топ өзгөрүүгө дуушар болууда. Окуу программаларынын негизинде жазылган окуу китептери көпчүлүк мектептерге жетпей, окутууда бир топ кыйынчылыктарды жаратып, сапаттуу билим берүүгө шарт түзүлбөй келүүдө. Андыктан мугалимдер «кантип балдарды математикага кызыктыра алам?», «кандай кылсам математикага кызыгат?» жана «кантип сапаттуу билим бере алам?» деген суроолор менен өз ара бушайман болушууда. Азыркы учурда коомдун өнүгүүсүнө илим техника тынымсыз өнүгүп жаткан учурда окуучулардын психологиялык жагдайына карап окутуунун заманбап технологиялары иштелип жатат. Коомдун, адамзаттын

озгөрүүлөрү, умтулуулары, өсүштөрү жана өксүгөндөрү билим берүү тармагы аркылуу берилип жаткан учуру.

Математиканы окутуу технологиясы илимий предмет экендигин негиздөөдө башка илимдер сыяктуу эле анда категория жана катыштар бар экенин байкайбыз. Андагы негизги катыштарга: эмне үчүн окутуу, эмнени окутуу, кандайча окутуу керектиги жөнүндө талкуу жүргүзүү, окуучулардын активдүүлүгүн көтөрүү жолдору жана башкалар кирет. Алардын негизинде окуучулардын чыгармачылыкта иштешине карата мугалимдин окутууну чыгармачылыкта уюштура билүүсүнүн мааниси чоң экени аныкталат. Анткени бул иш-аракеттериди иш жүзүндө колдонуунун натыйжасында окутуу сапаттуу болуп, максатына жетет.

Технология (грекче techne – өнөр, устаттык, билгичтик жана ...логия) – ар кыл өндүрүш тармагында, курулушта ж. б. сырьё, материал же буюм алуу, иштетүү жолдору менен ыкмалардын жалпы аты; ал жолдорду жана ыкмаларды иштеп чыгуучу жана өнүктүрүүчү илимий тармак. Толук аталышы - «технологиялык процесс» өндүрүштү техникалык текшерүү өндүрүш процессинин баяндамасы, түшүндүрмө эреже, инструкция, карта, графиктер да технология түшүнүгүнө кирет.

Оюн окуучулар үчүн маанилүү, түшүнүктүү – бул алардын жашоо тажрыйбасынын бөлүгү. Мугалим оюн аркылуу билим берүү менен окуучунун келечектеги эле кызыкчылыгын көздөбөстөн, бүгүнкүсүн да канааттандырат. Оюндун түрлөрүн пайдалануу менен мугалим окутуу ишмердүүлүгүн уюштурууда өзүнүн ыңгайын жана тартибин ойлобостон, окуучулардын табигый муктаждыктарын дагы негиздейт. Оюн курулай жаттоону четтетет. Оюнда билим алуу практика аркылуу жүрөт. Окуучулар материалды жөн гана жаттабастан, аны ар жактуу карап чыгышат, аны көп кырдуу логикалык катарларга жайгаштырышат.

Оюнсуз толук кандуу психикалык өнүгүү жокко эсе. Оюн-бул чоң жарык терезе, ал аркылуу баланын руханий дүйнөсүнө жандуу идеялардын, түшүнүктөрдүн агымы куюлат (В.А. Сухомлинский). Оюн-бул изденүүчүлүктүн жана изденүүчүлүктүн жарыгын күйгүзгөн Учкун. Оюндарда балдардын көңүлү, чыгармачылык фантазиясы активдешет, эсептөө көндүмдөрү, инсандын адеп-ахлактык сапаттары калыптанат, жоопкерчилик, коллектив менен иштөө, тартиптүүлүккө, эрк, мүнөз сезими өнүгөт.

Айрыкча дидактикалык оюндар сабактын ар кандай этаптарында колдонулушу окуучулардын чыгармачылык иш-аракеттерин өнүктүрөт. Сабактын структурасында оюн кайсыл учурда кайсыл этабында колдонулушу менен оюндун шарты аныкталат. Класстагы жамааттык оюндар сабактын дидактикалык максаттары боюнча бөлүнүшү керек: окутуу, көзөмөлдөө, жалпылоо. Билим берүүчү- оюн болсо, ага катышуу менен окуучу жаңы билимдерге, көндүмдөргө жана билгичтиктерге ээ болушат. Көзөмөлдөөчү дидактикалык максаты кайталоо, бекемдөө, мурда алган билимин текшерүү болгон оюн болот.

Оюн адамдын негизги ишмердүүлүгүнүн бири болуп саналгандыктан, тажрыйбаны түзүү жана аны өздөштүрүү менен коомдо өзүн-өзү алып жүрүүнү далилдүү көрсөтүүнү үчүн оюнду ойноо деп сунушталат. Оюнду ойноо төмөнкү бөлүктөрдөн турат:

- максатты аныктоо;
- планды түзүү;
- максатты ишке ашыруу (ойноо);
- жыйынтыктын анализи.

Окуу процессинде оюн технологиясы дидактикалык максаттары, уюштуруу

өзгөчөлүктөрү, жаш курактык мүмкүнчүлүктөрү жана мазмуну боюнча бири-биринен айырмаланышат. Адатта дене тарбиясын өркүндөтүү боюнча, интеллектуалдык, эмгектик жана психологиялык окуу оюндары коюлат. Оюн технологиясынын негизги функцияларын төмөнкүлөр түзөт:

- социалдаштыруу - коомдук тажрыйбаны жогорку деңгээлде тез жана сапаттуу өздөштүрүү;
- өзүн-өзү сыноо — конкреттүү шартта окуучунун өзүнүн мүмкүнчүлүгүн, жөндөмдүүлүгүн аныктоо;
- коммуникациялоо — адамдардын ортосундагы татаал байланыштарды өзүнүн башынан өткөрүү менен, коммуникативдик тажрыйбаны топтоо;
- өзүнүн «Менин» калыптоо — окуучунун өзүнүн күчүн, мүмкүнчүлүгүн көрсөтүү менен кайсыл бир чечилбеген кыйынчылыктарды жеңүү боюнча ички ишенимдерин пайда кылуу.

Оюнду уюштуруунун жалпы структурасы:

1. Оюнду тандоо.
2. Оюнду даярдоо:

-оюнга окуучуларды алдын ала даярдоо (дайыма эмес).
-оюндун астында даярдоо (эмоционалдык кырдаалды түзүүгө багытталган).

3. Оюнга киришүү:

-окуучуларга оюнду сунуштоо;
-оюндун шартын түшүндүрүү;
-оюндун катышуучуларын тандоо.

4. Оюндун жүрүшү:

-оюндун башталышы (нюанстарды белгилөө)
-өрчүшү (кульминация)
-жыйынтыктоо (өз убагында чекит кою маанилүү)

Оюн канчалык кызыктуу болсо, ошончолук билим берүүчүүчүлүк, өнүктүрүүчүлүк жана тарбия берүүчүлүк максаттарга жетүү жогорку деңгээлде болот.

5. Жыйынтыгын чыгаруу.
6. окуучуларды баалоо.
7. Оюнду анализдөө (талкуулоо, эмоциалык абалын баалоо)

Жалпысынан оюндардар бири-биринен айырмаланып турат. Кеңири колдонулганы дидактикалык оюндар. Бул оюндарада окуучулардын чыгармачылык иш-аракеттерин өнүктүрүү үчүн сабактын ар кандай этаптарында колдонулушу керек. Сабактын структурасында оюндун ордун аныктоо жана оюн технологиясы аркылуу окутуу окутуучудан көз каранды. Класстагы жамааттык оюндар сабактын дидактикалык максаттары боюнча бөлүнүшү керек: окутуу, көзөмөлдөө, жалпылоо. Окуучу ага катышуу менен жаңы билимдерди, көндүмдөрдү жана көндүмдөрдү алса, окутуучу оюн болот. Көзөмөлдөөчү дидактикалык максаты кайталоо, бекемдөө, мурда алган билимин текшерүү болгон оюн болот.

Колдонулган адабияттар:

1. Торогелдиева К.М. «Математиканы окутуунун методикасы» I бөлүк
2. Муратов А., Акматов К. «Окутуунун жаны технологиялары»
3. Касымов М. «Окутуу интерактивдүү методдору»