ӨЗБЕКИСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ХАЛЫҚ ТӘЛИМИ МИНИСТРЛИГИ

ӘЖИНИЯЗ АТЫНДАҒЫ НӨКИС МӘМЛЕКЕТЛИК ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ИНСТИТУТЫ

«МИЛЛИЙ ИДЕЯ, РУЎҲЫЙЛЫҚ ТИЙКАРЛАРЫ ҲӘМ ҲУҚЫҚ

ТӘЛИМИ» КАФЕДРАСЫ

«Руўҳыйлық тийкарлары» пәнин өтиўде жаңа педагогикалық технологияның әхмийети атамасындағы илимий мақала

Нөкис Мәмлекетлик Педагогикалық Институты «Миллий идея, руўҳыйлық тийкарлары хәм ҳуқық тәлими»

кафедрасы ассистенти Абатов А

НӨКИС 2015 жыл

«Руўҳыйлық тийкарлары» пәнин өтиўде жаңа педагогикалық технологияның әхмийети

Асқар Абатов Нөкис Мәмлекетлик Педагогикалық Институты «Миллий идея, руўҳыйлық тийкарлары хәм ҳуқық тәлими»
кафедрасы ассистенти

«Бизге питкериўшилер емес, ал тәлим тәрбия көрген, ҳәр тәреплеме жетилискен кадрлар керек»,- деп жазған еди Президентимиз И.Каримов. «Билимсиз диплом-самалсыз желқом»-деп атап көрсеткен еди белгили алым, академик Ж.Базарбаев. Ҳақыйқатында да демократиялық реформалар жолына қәдем қойған ғәрезсиз Өзбекистан Республикасына оқымыслы, ҳәр тәреплеме жетик, баркәмал пуқаралар керек. Бул ўазыйпаны әмелге асырыў ушын оқытыў, тәлим-тәрбия бериў мәселесине заманагөй усылда өтиўди талап етеди. Заманагөй усылда тәлим бериў дегенде ҳәрқыйлы интерактив методлар, педагогикалық технологиялар жәрдеминде сабақ өтиў түсиниледи. Жаңа педагогикалық технологиялардың абзаллығы заман сынаўынан өтип, интерактив сабақтың сыпат ҳәм нәтийжелилигин асырыўда әхмийетли фактор екенлиги өз дәлийлин таппақта. [1] Педагогикалық технология илимий-техникалық раўажланыў нәтийжесинде еки ғарезсиз илим «педагогика» ҳәм «технология» илимлериниң қосылыўы нәтийжесинде пайда болды. Педагогикалық технология пәниниң максет ўазыйпасыда бул еки пәнниң мақсет хәм ўазыйпасының қосындасынан ибарат болып табылады. Педагогика грекше «бала жетеклеўши» мәнисин аңлатса, технология сөзи де грек тилинен алынған болып techne – «өнер», logos-«илим» мәнисин аңлатады. Бул илимди оқытыў, тәлим бериў процесиндеги искерлик, өнер деп түсиниў мүмкин. Көпшиликке белгили «ақлый ҳүжим», «Блум технологиясы», «муз жарғыш», «ролли ойынлар», «исши ойынлар» (деловые игры) усыллары оқытыўшыға қол келеди. Усындай педагогикалық технологиялардың бири «меңиң ойыным» (своя игра) болып табылады.

Қағыйдасы: Жоқары оқыў орынларында 4-5 лекция, ўлыўма билим бериўши мектеплерде 5-6 тема өткеннен соң бул ойынды әмелий сабақ пайытында ойнаў мақсетке муўапық болады. Бул ойында жоқары оқыў орынларында «руўҳыйлық тийкарлары» пәни әмелий сабағы мысалында көрип шығамыз. Педагогикалық технологияда төрт талаба қатнасады. Оқытыўшы топардан бул төрт талабаны таңлап алыў ушын топарға лекцияда өткен темалардан жеңил сораўлар бериў арқалы таңлап алады. Мәселен:

1. «Авесто»да аңыз бойынша жер жүзиндеги пайда болған биринши адам ким еди?
2. Әмир Темурдың 660 жыллық юбилейи ЮНЕСКОның қоллап қуўатлаўында қайсы қалада өткерилди?
3. Орта Азия жәдидлери қайсы газета арқалы өзлериниң идеяларын таркатты?
4. «Бухара ёхуд Моварауннахр тарийхы» шығармасының авторы ким?

Бул сораўларға Каюмарс, Париж, Таржимон, Херман Вамбери жуўапларын берген талабалар ойында қатнасады. Оқытыўшы алдын-ала сызылған төмендеги берилген таблицаны тахтаға сызып таярлайды.

БАЛЛ / ТЕМА	100	200	300	400	500	600
Халық қосықлары				X	X	
Каҳарманлар		X				
Дәстанлар			X	X		X
Естеликлер						
Динлер	X			X		

Ҳикметли сөзлер		X	X			X

Ҳәр бир бос клеткаға оқытыўшы сораўлар таярлап келеди. Алты темаға балына қарап ҳәрқыйлы дәрежедеги жәми 36 сораў таярлайды. Таблицаның тигине ойынның темалары жазылады. Кесесине берилген қатардағы сораўлар бир тема бойынша дүзиледи. Мәселен «Қаҳарманлар». Биринши болып тахтаға шыққан талаба сораўды таңлап баслайды. Ойыншы сораўға буйыртпа бергенде тема менен қоса балында айтып өтеди. Мәселен: Қахарманларлар 100. Оқытыўшы сол сораўды төрт қатнасыўшының ортасына таслайды. Ҳәр сораўға ойланыў ўақты 8 секунд. Егер қатнасыўшылардан бири билсе дәрҳал белги береди. Бул белги табличка көтериў, қол көтериў ямаса шапалақ қағыў формасында болыўы мүмкин. Ойыншы сол сораўға жуўап береди. Егер жуўап дурыс болса сол балл сол қатнасыўшыға жазылады. Педагогикалық технологияның ең қызық тәрепи сонда, егер жуўап кәте болса сол балл минус етип алып қойылады. Егер ойыншы дурыс жуўап берсе кейинги сораўды таңлаў хуқықын қолға киргизейди. Баллдың дәрежеси жоқары болған сайын сораўларда қыйын болып барады. Ойын барлық 36 сораў толығы менен ойналғанға шекем даўам етеди. Ең ақырында ең көп сораўға жуўап берип көп балл жыйнаған талаба жеңимпаз есапланады. Сораў таңланғанда дархал сол клеткаға таблицада көрсетилгендей X қойылады. Бул сол сораўдың ойналғанлыгын билдиреди. Оқытыўшыға қосымша еки талаба жәрдем бериўи керек. Бири тахтада таңланған сораўларға X белгисин қойып турса, екинши талаба барлық балларды жазып барады ҳәм ең ақырында есап-санақ қылады. Бул педагогикалық технологияда оқытыўшыдан да, қатнасыўшы талабалардан да үлкен активлик, билимлилик, шаққанлық талап етеди. Оқытыўшы еки жерге алдын ала бонус белгилеп қойыўға болады. Бонусты тапқан талабаға сол балл бериледи ҳәм талаба кейинги сораўды таңлаў хуқықын қолға киргизеди. Демек мысал ретинде 3 теманың сораўларын келтиремиз:

ХАЛЫҚ ҚОСЫҚЛАРЫ

100 балл-С:Диний байрамларда балалар тәрепинен атқарылып оларға нан баўырсақлар, пуллар үлестирилген-Ж:Ярамазан
200 балл- С:Ағайынлер, туўған-туўысқанлар, қонсы-қобалар ҳәзил дәлкек арқалы таныстырылатуғын ең белгили халық қосығы - Ж:Бет ашар
300 балл С:Қыз узатылғанда қыздың дослары тәрепинен атқарылатуғын халық қосығы - Ж:хәўжар
400 балл С:Ул балалардың кеселлигин басқа тәрепке көширип жибериў мақсетиде айтылған халық қосығы- Ж:бәдик
500 балл С:Қыз балалардың кеселлигин басқа тәрепке көширип жибериў мақсетиде айтылған халық қосығы-гүлапсан
600 балл С:Ярамазанның жаңа заманагөйлескен көриниси не деп аталады- Ж:Ода

ҚАҲАРМАНЛАР

100 балл- С:ДараI әскерлерин саҳра бойлап алдап алып барған саклар шопаны- Ж:Ширак
200 балл- С:Кир II ни жеңип геллесин алған қаҳарман малика- Ж:Тумарис
300 балл- С:Францияны қутқарып қалған, кейин гүлханда жағылған қаҳарман қыз- Ж:Жанна д’Арк
400 балл- С:Бул қахарман анасын, ҳаялын, балаларын душпан қолына түспесин деп дәрьяға ылақтырыўға мәжбүр болды- Ж:Жалалиддин Мангуберди
500 балл– С:Шыңғысхан басшылығында маңғолларға қарсылық көрсеткен Хоженд ҳәкими- Ж:Темур Малик
600 балл– С:Ески Кенес дәўиринде Әмир Темур тулғасын туўры жарытып берген бирден-бир қаҳарман алым- Ж:Ибрахим Муминов

ЕСТЕЛИКЛЕР

100 балл- С:Бул естелик китап 2001 жылы Үргенш қаласында орнатылды – Ж:Авесто
200 балл- С:Естеликте ол Шахризабзте тик турған ҳалатында, Самарқандта тахтта отырған ҳалатында сәўлеленген- Ж:Әмир Темур

300 балл- С:Бул естелик Наўайы қаласында жайласқан болып, естеликте тастан суў шығармақта- Ж:Фархад

400 балл- С:Бул естелик Шымбай қаласында жайласқан болып естеликте ешекке китап оқытып атыр- Ж:Өмирбек лаққы

500 балл- С:Амир Темур қайсы суфизм ўәкилиниң естелигине арнап мақбара салдырды- Ж:Хожа Ахмед Яссаўий

600 балл- С:Өзбекистанның қайсы қаласында «Азатлық стелласы» естелиги жайласқан- Ж:Наманган

Жоқарыда айтылғандай бул педтехнология үлкен активликти талап етеди. Сондай ақ, бул педтехнологияны тек ғана «Руўхыйлық тийкарлары» сабағында емес, қәлеген барлық пәнлерде қолланыў мүмкин. Ойынның унамлы тәрепи сонда, мұғаллим ҳәм оқыўшы ортасындағы мүнәсийбетлерде жақынлықты, теңликти пайда етеди. Бул ушын ойын қосымша төмендеги сыпатларға тийкарланған болыўы керек:

- мұғаллим ҳәм оқыўшының ҳуқықларының теңлиги;
- оқыўшыға темалардың еркин сайлаў хуқықының берилгенлиги;
- оқыўшыға қәтелесиў хуқықының берилгенли;
- жеке пикир ҳәм көз-қарасқа ийе болыўы;
- мұғаллимниң оқыўшыға қадағаламаўы, ал бағдарлаўы, мәжбүрлемеўи, ал исендириўи, басқармаўы, ал шөлкемлестириўи, шеклемеўи, керисинше таңлаў хуқықының берилгенлиги болып табылады. [2]

Әдебиятлар

1. Б.Султанов, А.Тилегенов, Ф.Байназаров «Янги педагогик технология асослари» Т.2007. 4 бет
2. Н.Х.Авлиякулов. «Педагогическая технология» Т.2009 72-бет