КИШИ ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАРДЫ ТӘРБИЯЛАЎДА ҲӘРЕКЕТЛИ ОЙЫН ҚОСЫҚЛАРЫ ТЕХНОЛОГИЯСЫНАН ПАЙДАЛАНЫЎ

Ешимбетова Хатира
НМПИ. МШТ қәнигелиги 2-басқыш магистранты

Гилт сөзлер: Балалар қосықлары, ойын менен атқарылатуғын қосықлар, тәрбия, мотив, традиция, дидактика.

Kalit so'zlar: Bolalar o'yinlari, o'yinlar, o'qitish, motiv, an'ana, didaktika.

Ключевые слова: Детские игры, игры, обучение, мотив, традиция, дидактика.

Key words: Children's games, games, games, teaching, motive, tradition, didactics.

Балалар қосықларында өзлерин қоршаған орталығын үйрениўден баслап оларға жоқары эстетикалық сезимлерин сәўлелендириў синдирилген. Фольклорлық дөретпелер ишинде балалар қосықлары узақ өтмиштен баслап ҳәзирги күнге шекем халық қосықларының ажыралмас бир бөлеги ҳәм ҳақыйқый халық педагогикасы мектеби сыпатында жас әўладты руўхый ҳәм физикалық жақтан жетик инсан болып қәлиплесиўинде тийкарғы хызметлердиң бирин атқарып киятыр.

Балалар қосықларының бири, кең тарқалған дөретпе –«Ақ терек пе, көк терек» қосығы. Бул қосық Орта Азия халықлары фольклорында, атап айтқанда қарақалпақ, өзбек, түркмен, қазақ халық балалар қосықлары ишинде ушырасады. -«Ақ терек пе, көк терек» қосығын балалар ойын менен қоса атқарады. Қосық пенен атқарылатуғын ойында ойыншы балалар еки тәрепке теңдей болып бөлинеди. Аралары 20-30 метрдей шамасында бир-бирине қарама-қарсы турады. Олар бир қатар болып, қолларын беккем етип усласып турады. Тәрбияшының яки ойынды басқарыўшының ойынды басландырыўға берген старты бойынша қарама-қарсы тәрептиң бир жағындағы балалар ойынның қағыйдасы бойынша даўыс қосылып-хор болып, екинши тәрепке қарата:

-Ақ терек пе, көк терек,
-Бизден сизге ким керек? –деп даўыслап сораў қояды.

Бул қосық текстиндеги дәстүрий сораў ойынды даўам еттириўде бәрҳама тәкирарланып қарама-қарсы тәрептеги балалар гезекпе-гезек айтады. Сораў берген биринши тәрептиң балаларына екинши тәрептиң балалары:

-Айдын-айдын жол керек,
Шебер-шебер қол керек,
Әдепли ҳәм тәртипли,

Бериң бизге Адилди, -деп биринши қатардан аты айтылып шақырылған бала қарама-қарсы екинши тәрепке қарай пәт пенен жуўырып барып екинши топардағы қол усласып турған балалардың қолларын жаздыра алса, қолы жаздырылған баланы өзи менен бирге топарына ертип алып қайтады; ал егер қолын үзип, жаздыра алмаса, онда өзи сол топарға қосылып қалады. Ойын усылайынша гезекпе-гезек даўам еттириле береди:

1. –Ақ терекпе, көк терек,
Бизден сизге ким керек?
2. –Спортта дым шаққан,
Керек бизге Сейтжан.
1. –Ақ терек пе, көк терек
Бизден сизге ким керек?
2. Ақыллы, зийрек қызғана,
Керек бизге Дүрдана
1. Ақ терек пе, көк терек
Бизден сизге ким керек?
2. Китап коймай оқыған,
Керек бизге Тотыхан.

Мысалларда келтирилген биринши сораў формасындағы қосық қатарлары кирис сөз есабында текcттиң бастан ақырына шекем даўам еттирилип, қайталана бериледи. Екинши жуўап ретиндеги қосық қатарлары қосықтың тийкарғы мазмунын өз ишине қамтыйды. Еки топарға бөлинген, ойын ҳәм қосықты атқарыўға қатнасып атырған балалардан бириниң аты айтылып шақырылса, бул сол бала ушын үлкен табыс, мақтаныш сезимлерин пайда етип, оннан да жақсырақ болыўға умтылдырыўшы тәрбиялық тәсири күшли ҳәрекетли ойын. Ал басқа балаларға яғный ойын қатнасыўшыларына да тәсир жасай отырып, оларда өз исмин, жақсы пазыйлетлерин дослары тилге алып шақырыўларын аңсайды. Жақсы, тәртипли, интизамлы болыўға тырысады. Екинши жуўап қатарларында топар ағзаларының тапқырлық пенен өзлериниң қатарын жақсы қәсийетлерге ийе болған балалар менен толықтырыўға умтылыўы ҳәрекетли ойын қосықларының тәрбиялық тәсир күши болып есапланады. Қосық текстинде тәреплерден шақырылған баланың өзине тән ҳәрекетлерин, минез-қулқын, билимин, әдеп-икрамлылығын бирин-бири жақсы таныйтуғын балалар биледи. Соның ушын, ол баланы шақырады. Қосықты ядлап үйренген балалар, сол қосықтың текстиндеги мазмунға сай келетуғын баланы сайлайды. Усындай тәртип пенен еки топарға бөлинген балалар сораў ҳәм жуўаплар арқалы, өзиндеги күш-қуўаттың барын сынап топ жарыўы арқалы бир топардан, екинши топарға өтип отырады. (Усы жерге сүўрет)

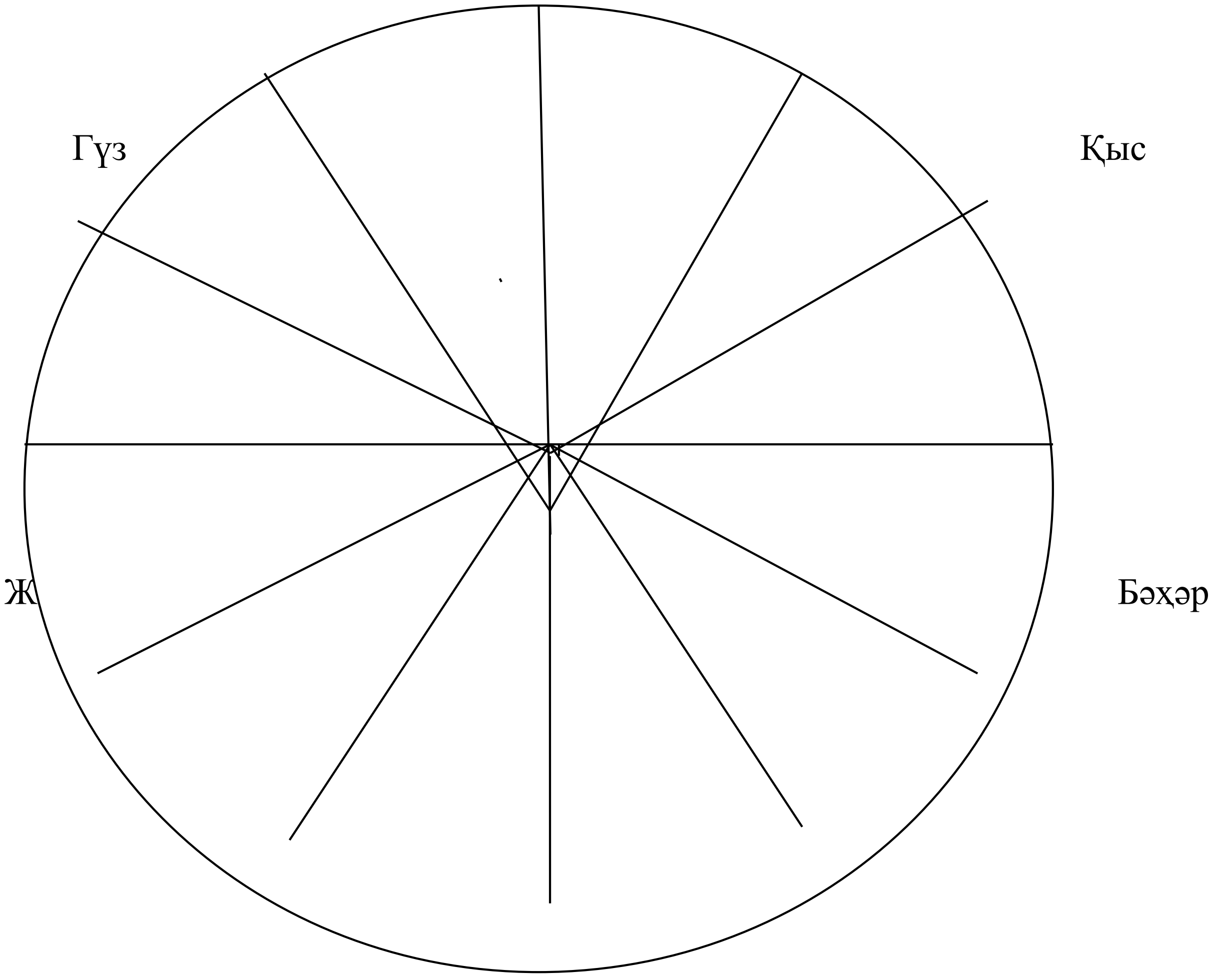
Ҳәрекетли ойын ҳәм қосықтағы тийкарғы мақсет ҳәр бир қатнасыўшы балада ядыкешлик, шешенлик, дилўарлық, тапқырлық, излениўшилик талап етеди. Сөзге шешенлик, тил байлығы –ҳәр бир жеке инсанды безеп туратуғын гөззаллық. Мәселен, өзи қатарлы, унамлы характерлери менен, пазыйлетлери менен көзге түскен достысын:

-Муғаллимге барабар,
Керек бизге Избасар.
-Ҳәммемизге бирдей дос
Керек бизге Айдос
-Үсти басы тап таза
Керек бизге Гүлзада
-Өзи тәртипли мүлайым,

Керек бизге Гүлайым, -деп көркемлеп сүўретлеўлер арқалы, сөзге шешенликтиң, тапқырлықтың әдислерин, үлгилерин өзлестирип тил байлығы, пикирлеўлери, логикасы раўажланып отырады. Ҳәзирги күнги тәрбия процесинде де буныңдай халықлық дөретпелерден балаларды ҳәр тәреплеме тәрбиялаўда пайдаланыў жақсы жақсы нәтийжелерге еристиреди. Қарақалпақ фольклорында сақланып қалған «Ҳә түйелер, түйелер», «Ҳәкке қайда?», «Түлкишек», «Әўелемен, дүўелемен», «Арпа-гүрпе», «Пышық-тышқан», «Қуўыр-қуўыр-қуўырмаш», «Бас бармақ, балан үйрек», «Шыр айланба», «Ҳә түлкишек, түлкишек», «Қақпан» ҳәм басқа да бир-неше қосықлар ойынлары менен қоса атқарылады. Халық даналығының туўындысы болған, балаларға арналған бул қосықларда бала тәрбиясына тийкарланған мақсетли бағыт, идеялар жатыр. Бизден алдын жасап өткен ата-бабаларымыз бала тәрбиясына жүдә тереңнен қараған. Баланың физикалық жақтан шынығып тәрбияланып барыўларын, ақылый жақтан раўажланып, жетилисип барыўларын, татыўлықты, дослықты беккемлеў, кәсип-өнерге тәрбиялаў сыяқлы көп қырлы тәрбияларды жәмлеп, ҳәм ойнатып-жубатып ҳәм ақылына-ақыл қосып барған. Енди бизиң ўазыйпамыз ата-бабаларымыздан мийрас болып қалған миллий қәдириятларды сақлаў ҳәм раўажландырыў. Мәселен балаларды саўатландырыўға, санаққа үйрететуғын «Әўелемен, дүўелемен» қосығын балаларға үйреткенимизде жаңаша усылларды пайдаланыў мақсетке муўапық келеди. Фольклорда балалар аяқларын қосып, қосық қатарларын:

1. –Әўелемен
2. –Дүўелемен,
3. –Салқан ийттиң саны менен,
4. –Қара қойдың қаны менен,
5. –Әўез молла қайда кетти?
6. –Дузға кетти.

7. –Қашан келер?
8. –Жаз келер,
9. –Жаз келмесе гүз келер.
10. –Пәлләмпиш
11. –Сен тур,
12. –Сен шық! –деген он еки қатардан турады. 2-4-6 бала аяқларын қосып отырып санайды. Ең изиндеги қатарға туўра келген баланың аяғын тартып ойыннан шығыўға мәжбүр болады. Ал, енди заманагөйлестирип «Жыл шеңбери» шынығыўы арқалы төмендегише балаларға көплеген мағлыўмат ҳәм санақ үйретиўге болады.



Шеңбер ишине әўелемен-дүўелеменди жазыў керек.

Төртке бөлинген шеңбер – төрт мәўсимди аңлатады. Ҳәр бөлим тағы да киши сызықлар менен үшке бөлинеди. Төтке бөлинген ҳәр бир бөлим үшке бөлингенде он еки ай келип шығады. Қосық қатарлары он еки қатардан ибарат. Биз «Жыл шеңбери» арқалы мәўсимлерди, ҳәр мәўсимниң үш айдан туратуғынын избе-изликте слайдта яки плакатта көргизбе арқалы үйретиўимизге болады.

Әдебиятлар:

1. Мақсетов Қ., Тәжимуратов Ә. Қарақалпақ фольклоры Нөкис. «Қарақалпақстан» 1979ж.
2. Қурбанбаев И. Қарақалпақ балалар әдебияты тарийхының очерки Нөкис. «Қарақалпақстан» 1974ж.
3. Қазақбаев С. XX әсирдиң ақыры XXI әсирдиң басындағы қарақалпақ балалар әдебияты эволюциясы, жанрлық өзгешелиги ҳәм поэтикасы. Нөкис. «Билим» 2016ж.
4. Қурбанов Т. Әдепнама. Нөкис. «Билим» 1992ж.
5. Баўатдинова С. Қарақалпақ балалар фольклорының лирикалық түрлери. Ташкент. «Тафаккур бустони» 2019ж.

Резюме: Қарақалпақ фольклорындағы балаларға арналған ҳәрекетли ойын қосықларының тәрбиялық әҳмийети ҳаққында. Халық дөретпелериндеги мақсетли тәрбия дереклери ҳәм ҳәрекетли ойын-қосықларын заманагөйлестирип үйретиўдиң нәтийжелилиги ҳаққында сөз етиледи.

Rezyume: Qoraqalpoq folklorida bolalar uchun faol o'yinlarning tarbiyaviy ahamiyati haqida. Davlat muassasalarida maqsadli ta'lim to'g'risidagi ma'lumotlar ham faol o'yinlarni modernizatsiya qilish samaradorligi haqida gapiradi.

Резюме: каракалпакская о воспитательном значении подвижных игр для детей в фольклоре. Данные о целенаправленном обучении в государственных учреждениях также говорят об эффективности модернизирующих активных игр.

Summary: Karakalpak about the educational significance of active games for children in folklore. Data on purposeful education in public institutions also talk about the effectiveness of modernizing active games.