

ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫНЫҢ НЕГІЗГІ МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ШЕТТІЛДІК КОММУНИКАТИВТІК БІЛІКТІЛІГІН ҚАЛЫПТАСТЫРУДАҒЫ МҮМКІНДІКТЕРІ

Туганбаева Г. Е., магистрант
Абылай хан атындағы ҚазХҚжӘТУ, Қазақстан, Алматы
e-mail: tuganbaeva.90@mail.ru

Аңдатпа. Бұл мақалада оқушылардың шетел тілін меңгерудегі тиімді жолдарының бірі ретінде ойын технологиялары және олардың негізгі мектеп оқушыларының шеттілдік коммуникативтік біліктілігін қалыптастырудағы мүмкіндіктері қарастырылады. Ойын технологияларының атқаратын қызметі, жіктелуі және шет тілдерін меңгерудегі дидактикалық ойындар қарастырылады.

Тірек сөздер: ойын технологиясы, педагогикалық ойындар технологиясы, грамматикалық ойындар, лексикалық ойындар, фонетикалық ойындар.

Қай кезеңде болмасын, көп тілді меңгерген халықтар мен ұлттар алдыңғы қатарлы елдің қатарына кіріп, өзінің коммуникациялық және интеграциялық қабілетін кеңейтіп отырғаны белгілі. Әлемнің ірі мемлекеттері көп тілді, соның ішінде әсіресе халықаралық тілдерді меңгеруді қолға алып отыр. Себебі, бірнеше шет тілдерінде еркін сөйлей де, жаза да білетін адам бәсекеге қабілетті тұлға болатыны белгілі. Ол қазіргі нарық және заман талабы.

Мемлекеттің басқа елдермен саяси, экономикалық және мәдени байланысқа түсуі ағылшын тілін оқытудың маңыздылығын көрсетіп, оның мақсатын анықтап берді. Жаңа әлеуметтік мәдени кеңістіктің пайда болуы білім беру жүйесінің алдына халықаралық мәдени-кәсіптік қарым-қатынастарды жүзеге асыра алатын, коммуникативті құзіретті мамандарды даярлауды мақсат етіп қоюда.

Шетел тілдерінің мәртебесі жоғарылауына байланысты білім орындарында, мектептерде шет тілдерін оқытуда оңтайлы, тиімді, қызығушылығын арттыратын және оқу барысында осы қызығушылықты сақтауға мүмкіндік беретін жол іздеу, білім беру сапасын арттыру, бүгінгі күннің өзекті мәселелерінің бірі болып отыр. Қазіргі таңда білім беруде көптеген инновациялық технологиялар пайдаланылады. Осы орайда, оқытудың белсенді әдістерінің түріне жататын ойын технологиялары ерекше орын алады.

Ойын технологиялары арқылы жаңа тақырыпты түсіндіру барысында мағлұматтарды жаңаша ұсыну сияқты ұйымдастырылған инновациялардың арқасында оқушылардың жан-жақты ойлауларын және практикалық іскерліктерін дамытуға болады. Бұл оқытудың жоғарғы нәтижелеріне қол жеткізуге мүмкіндік береді. Ойын технологиясы – оқушылардың ойлау қабілетін жандандырып, әр оқушының жеке әлеуетін аша отырып, мәселелерді шешудің бірнеше мүмкін тәсілдерін қарастыру дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді.

Сонымен қатар, ойын технологиясы – оқытуды меңгеруге, оқушылардың танымдық белсенділігін ынталандыруға бағытталған. Педагогикалық үрдісті әр түрлі педагогикалық ойындармен ұйымдастыру құралдары мен формаларын, әдістер жүйесін қамтиды. Оқыту үдерісінде ойынды ұйымдастыру арқылы оқушының білімін тексеруге және оның қызығушылығын да арттыруға болады, сол арқылы ол басқа оқушылармен бірлесе жұмыс істеуді, өз ойын қысылмай жеткізуді, қарым-қатынас құра білуді үйренеді. Оқытудың ойын технологияларын пайдалану сабақта барлық білім алушылардың белсенді қатысуын қамтамасыз етеді, олардың сөйлеу қарым-қатынасын ынталандырады, олардың қызығушылықтары мен шет тілін үйренуге ұмтылысын дамытуға ықпал етеді [1].

Ойын – бұл шетел тілін меңгерудің күшті ынталандырушысы және шетел тілі мұғалімінің арсеналындағы тиімді әдістеме. Ойынды пайдалану және сөйлеу жағдаяттарын құра білу оқушыларды ойынға, қарым-қатынасқа дайын етеді. Сонымен қатар, сабақта ойын технологиясын пайдаланудың көптеген артықшылықтары бар:

1. Ойындар мектептегі әдетті сабақтан үзіліс жасауға көмектеседі.
2. Олар ынталандырады.
3. Ойындар әр түрлі дағдыларды – сөйлеу, жазу, тыңдау және оқу арқылы тілді жаттықтырады.

4. Олар тіл үйренуді мағыналы етеді және жаттықтыруға бағыттайды.

5. Балалар өзара әрекеттесуді және қарым-қатынас жасауды үйренеді.

Яғни, ойын технологияларының тәрбиелік мәні зор деп айтуға болады.

Мұғалімнің педагогикалық ойындардың қызметін жетік түсінуіне қарай ойын технологиясының білім беру үдерісіндегі орны мен рөлі анықталады. Осылайша, ойын бірнеше функцияларды орындай алады.

Ойынның педагогикалық атқаратын қызметтері:

- ойынның көңіл көтеру қызметі: қызығушылығын ояту және ынталандыру құралы.

- ойынның әлеуметтік-мәдени қызметі: ойын – адамға қоғамдық қатынастар жүйесіне еңгізу және оған мәдениет үйрету құралы.

- ұлтаралық қарым-қатынас қызметі: жалпы адамзаттық құндылықтарды, түрлі ұлт өкілдерінің мәдениетін игеруге мүмкіндік туғызады.

- ойында адамның өзін-өзі іс жүзінде көрсетуі: өмірлік нақты қиындықтарды шешуге және жоюға мүмкіндік береді.

- ойынның коммуникативтік қызметі: қарым-қатынас құруға алып келеді.

- ойынның диагностикалық қызметі: жеке тұлғаны әр қырынан, интеллектуалдық, шығармашылық, эмоционалдық және т.б. көрінісін диагностикалауға мүмкіндік береді.

- ойынның емдеу қызметі: қарым-қатынаста, оқуда, мінез-құлықта туындайтын әр түрлі қиындықтарды жеңу құралы ретінде қолдану.

- ойынның түзету қызметі: адамның тұлғалық құрылымының көрсеткішіне жағымды өзгерістер, толықтырулар енгізу.

- ойынның дамытушылық қызметі ең маңызды қызметі болып табылады

Бірқатар зерттеушілердің пікірінше, оқытудың ойын технологиялары тұлғаның жаңа қасиеттерін қалыптастыруға, қоғамда қажетті тәртіп нормаларын меңгеруге және жалпы адамды тәрбиелеуге мүмкіндік береді. Сонымен қатар, ойын адамның ақыл-ой қабілетін, оның ерікті мінез-кұлқын, «мотивациялық-қажеттілік саласын», сондай-ақ таным саласын дамытуға әсер ететін көптеген маңызды функцияларды орындайды [2].

Сонымен, ойын технологияларын пайдалану кезінде келесі ережелер тұжырымдалуы мүмкін:

- Ойын қызықты әрі жаттықтырушы болуы керек.

- Ойын ол жарыс, бірақ жарыс жақсы жаққа бағытталған және қатарлар арасында түсіністік тудыруы қажет.

- Ойын барлық оқушыларды қызықтырып, ынталандыруы керек.

- Ойын арқылы тілді үйренудің мәнділігіне баса назар аударуы керек.

- Ойын оқушыларға белгілі бір тілдік материалды меңгеруге, жаттығуға және шолу жасауға мүмкіндік беруі керек.

- Ойын оқушылардың жас ерекшелігіне және тіл меңгеру деңгейіне сәйкес болуы керек.

Ойынды оқу үрдісін ұйымдастырудың әдісі ретінде пайдалану педагогикалық үрдісті біршама жеңілдетеді, оқушыларға қол жетімді етеді. Ойын технологиялары сабаққа жаңа элементтер енгізуге және сол арқылы сабақты қызық, жанды және жарқын етуге септігін тигізеді. Шет тілін оқытуда түрлі ойындарды қолдану – тілді тартымды формада меңгеруге, зияткерлікті дамытуға, меңгеріп жатқан тілге қызығушылықты арттырады. Сонымен қатар, ойын технологияларын пайдалану сабақтың тиімділігін арттыруға, студенттердің белсенді сөйлеуіне ықпал етеді. Айта кету керек, ойын шет тілін меңгерудегі қуатты ынталандырушы құрал және «шет тілі мұғаліміне өте күрделі оқу үдерісін студенттер үшін қызықты және сүйікті сабаққа айналдыруға көмектесетін әмбебап құрал» [3].

Ойындардың бірнеше тобы бар, олардың әрқайсысы өздерінің педагогикалық мақсаттарын көздейді және өздерінің айрықша ерекшеліктері бар. Ойын жіктемелері сан алуан, бірізді емес.

Шетел тілдерін меңгерудегі сабақтың мақсатына қарай ойындардың жіктелу үлгісінің бір түрін Т.А.Самойлова ұсынған. Шет тілін меңгеру барысында ойындарды:

- грамматикалық

- лексикалық

- фонетикалық

- орфографиялық

- шығармашылық ойындарға жіктейді [4].

Грамматикалық ойындардың мақсаты – белгілі бір грамматикалық қиындықтарды қамтитын сөйлеу бірліктерін қолдануға үйрету, белгілі бір сөйлеу үлгісін қолдануға табиғи жағдай туғызу, сөйлеуде дұрыс грамматикалық құрылымды қолдануды автоматтандыру.

Лексикалық ойындар лексикалық шеберлікті дамытуға, лексикалық материалдарды қабылдауға, бекітуге, бақылауға, тақырып бойынша сөздік қорын жандандыруға және диалогтық сөйлеу дағдысын дамытуға бағытталған.

Фонетикалық ойындар фонетикалық естуді қалыптастыруға, ағылшын тілінің дыбыстарын қиындықсыз дыбыстауға бағытталған.

Орфографиялық ойындардың мақсаты – ағылшынша сөздерді жазуға жаттықтыру. Олар студенттердің тақырып бойынша білімін тексеруге де, арнайы орфографиялық сөзжасам дағдыларын қалыптастыруға да бағытталған. Ол ойындарды оқушылардың есте сақтау қабілетін жаттықтыруға, не болмаса ағылшын сөздерінің орфографиясында кейбір заңдылықтарды ескере отырып дұрыс жазуға қолдануға болады.

Шығармашылық ойындар ол айтылған тұжырымның мағынасын түсініуге, ақпарат ағымында негізгі ақпаратты табуға, сөйлеу және тыңдау қабілеттерін дамыту үшін қолданылады. Осындай ойын түрлерін қолдану оқушылардың сөйлеу мәселелерін шешеуге, еркіндік танытуға, ойлау жылдамдықтарын арттыруға мүмкіндік береді. Осылайша, жоғарыдағы дидактикалық ойындар оқушыларға шығармашылық тұлғаны қалыптастыруға, кез-келген іске шығармашылық тұрғыда қарауға және сол істің сапалы, жоғары деңгейде орындалуын қамтамасыз етеді. Ойын бұл балалар үшін мұғаліммен де, қатарластарымен де қарым-қатынас түзетін ең қолайлы тәсіл.

Сол ойын түрлеріне мысал болатын ойындар:

Грамматикалық ойындар

Сөз жарысы. Word race. Ағылшын тілі сабақтарында мұндай грамматикалық ойындар жағдайды жандандырып, сабақты көңілді етуге мүмкіндік береді. Ал ойын кез келген жастағы және деңгейдегі оқушылар үшін қолайлы.

Ойын ережелері: Оқушылар екі топқа бөлінеді. Тақта екі жартысына бөлінеді және жоғарыдан жарыс тақырыбы белгіленеді. Содан кейін оқушылар тақырыпқа сәйкес бір сөзден жазуды бастайды. Бір сөз – бір балл. Бөлінген уақыт ішінде тақтада ең көп сөз жазған топ жеңіске жетеді.

Шындық немесе өтірік. Truth or lie. Оқушылар парақта өздері туралы үш сөйлем жазады. Олардың бірі – шындық, қалған екеуі – жалған. Оқушыларға бекітуге қатысты сұрақтар қоюға рұқсат етіледі. Нәтижесінде, шындықты және өтірік екенін анықтау қажет. Ойын грамматика дағдыларын дамытуға ғана емес, сонымен қатар оқушылар туралы көбірек білуге мүмкіндік береді.

I like fried fish. I was at the library with my friend yesterday. I'm going to make a tattoo.

Фонетикалық ойындар.

Мима. Mims. Сыныпта атмосфераны дамытуға көмектесетін қызықты және қызықты ойын. Ол ағылшын тілі сабақтарында классикалық фонетикалық ойындарға ұқсамайды, бірақ ойын сөйлеуді жақсы дамытады, өйткені қатысушылар үнемі ағылшын тілінде өз сөздерінің нұсқаларын айтады

және өзара қарым-қатынас жасайды (барлығы мимадан басқа). «Мимдерде» ойнау оңай. Ол үшін бір оқушыға сөз беріледі және ол басқа оқушыларға символдармен және қимылдармен көрсетуі тиіс. Бұл ретте миму қандай да бір сөйлемдерді айтуға болмайды, ал басқа студенттер тек ағылшын тілінде сөйлей алады.

Сөзді тап. Hot Seat. Hot Seat ағылшын тілінде сөйлеу және фонетика дағдыларын дамытуға көмектеседі. Ағылшын тілі сабақтарында мұндай лексикалық ойындар оқушылар арасында өте танымал. Оқушылар екі топқа бөлінеді, ал біреуі сыныпқа және тақтаға артына отырады. Тақтада әр команда үшін сөздер тобы жазылады. Содан кейін оқушылар бір-бірден студентке қарсы Hot Seat-ке отырады және оған тақтада сөзді шешуге көмектесуге тырысады. Сөзді сипаттап, синонимдерді ұсынуға болады, бірақ оны қағазға салуға болмайды. Әр студентке уақыт бөлінген. Тақтадағы барлық сөздерді бірінші болып шешкен команда ұтады.

Лексикалық ойындар

Менің мәселем неде? What's my problem? Ағылшын тілі сабақтарындағы оқыту ойындары оқушылардың процеске қатысуы үшін қызықты болуы керек. «What's my problem» дәл осындай. Ойын өз сөздігін кеңейтуге және өткен лексиканы бекітуге көмектеседі.

Стикерлерде түрлі өмірлік мәселелер жазылады, содан кейін парақшалар кездейсоқ түрде оқушылардың арқасына жабыстырылады. Содан кейін оқушылар бір-бірімен сөйлесіп, қайда баруы керектігін және осы проблемадан құтылу үшін не істеу керектігін сұрайды. Бірақ сіздің серіктесіңіз мәселенің өзін атай алмайды. Студент оның артқы жағында жазылған проблемасы қандай екенін анықтау үшін кеңестер негізінде қажет. Бұл денсаулыққа, жұмысқа, отбасына және т. Б. Кез келген ойдан шығарылған мәселе болуы мүмкін.

Кроссворд. Crossword. Сондай-ақ, кез келген тақырыпты оқып-үйрену кезінде пайдаланылуы мүмкін. Білім алушыларды жаңа лексикамен таныстырады, сөздердің графикалық бейнелерін есте сақтауға мүмкіндік береді. Сіз жеке немесе топтар бойынша» ойнауға « болады.

Рөлдік ойындар. Бұл ең көп таралған және тиімді ойындар, себебі олар сабақтың кез келген тақырыбына бейімделуге оңай. Студенттерге басқа адамның рөлін атқаратын жағдайды елестетіп, сипаттаңыз. Осылайша, жұптармен жұмыс істеу кезінде диалог құруға, топтық жұмыс кезінде пікірталастар құруға, сондай-ақ студентпен жеке жұмыс істеу кезінде мини-презентациялар жасауға болады. Шынайы болу үшін ойын кезінде студенттер бір-бірін шетелдік есімдермен атауға болады. Мұндай ойындар кезінде жаңа лексиканы қайталау өте жақсы. Ойын барысында қолданылатын сөздердің тізімін жазуға болады.

Сонымен, ойын маңызды моральдық құндылыққа ие, себебі ойын шет тілін меңгеруде сабақ барысын топтық, ұжымдық, шығармашылдық және қызықты етеді. Сондықтан, мұғалім сабақты жоспарлаған кезде оқушылардың тек қана жаңа лексиканы, не болмаса сөйлемдердің грамматикалық құрылымын ғана есте сақтап қоймай, әр оқушының жеке тұлға ретінде

дамуына ықпал ету керек. Мұғалімдер сабақ беру барысында оқушының өз пәніне деген қызығушылығын сақтап қалу үшін жұмыс жасаудың қандай әдістері мен тәсілдері оңтайлы болатынын, оқушының көңілінен шығатынын қарастыру керек. Шетел тілі мұғалімдері үнемі шет тілін оқытудың сапасы мен тиімділігін арттыру үшін әрдайым резервтер іздеу керек, ол Қазақстан Республикасының қазіргі білім беру жүйесінің талабы. Осы орайда, мұғалімнің басты міндеті – оқушының шет тілін меңгеруге қызығушылықтарының жоғалмауын қамтамасыз ету. Әрине, бұл мәселелерді шешуде ойындар үлкен рөл атқаратыны сөзсіз, өйткені ойындарды қарым-қатынас жасауда қолдану арқылы оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттырып, олардың зейінін шоғырландырып, өздеріне сенімділіктерін арттырып, сөйлеу дағдыларын дамытады. Сол арқылы коммуникативтік біліктілікке (*сөйлеу біліктілігі, тілдік біліктілік, әлеуметтік-мәдени біліктілік, компенсаторлық біліктіліктерге*) қол жеткізуге жағдай жасалынады.

ӘДЕБИЕТ

[1] Бексултанова Л.А. Использование игровых технологий при обучении иностранному языку // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. – 2013. №3. – С. 30–33.

[2] Эльконин Д. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

[3] Пидкасистый П.И. Педагогика: учебник для студ. Пед. Вузов и колледжей / П.И. Пидкасистый. М.: Педагогическое общество России, 2002. – 341 с.

[4] Самойлова, Т.А. Игры на уроках английского языка: Метод. Пособие /Т.А. Самойлова. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2005. – 92с.

REFERENCES

[1] Beksyłtanova L.A. Ispolzovanie igrovyyh tehnologii pri obyčhenii mostrannomyı iazyky (The use of game technologies in teaching a foreign language) //Vektor nauky TGY. Seria: Pedagogika, psihologia. – 2013. №3. – S. 30-33. [in Rus]

[2] Elkonin D. Psihologia igry (Game Psychology). – M.: Vlados, 1999. – 360 s. [in Rus]

[3] Pıdkasistyı P.I. Pedagogika: ýchebnik dlá stýd. Ped. Výzov ı kolejeı (Pedagogy: a textbook for students of higher education institutions and colleges). M.: Pedagogicheskoe obshestvo Rossiı, 2002. – 341 s. [in Rus]

[4] Samoilova, T.A. Igry na ýrokah anglıskogo iazyka: Metod. Posobie (Games in English lessons). – M.: ООО “Izdatelstvo AST”, 2005. – 92s. [in Rus]

ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ШКОЛЬНИКОВ ОСНОВНОЙ ШКОЛЫ

Туганбаева Г.Е., магистрант

КазУМОиМЯ им. Абылай хана, Казахстан, Алматы

e-mail: tuganbaeva.90@mail.ru

Аннотация. В данной статье обсуждаются игровые технологии как один из наиболее эффективных способов в изучении и преподавании английского языка, также возможности игровых технологий в формировании иноязычной коммуникативной компетенции школьников основной школы. Рассмотрена роль и функции игровых технологий, классификация игр.

Ключевые слова: педагогические технологии, игровые технологии, педагогические игровые технологии, грамматические игры, лексические игры, фонетические игры.

**POSSIBILITIES OF GAME TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF
FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF SECONDARY
SCHOOL STUDENTS**

Tuganbayeva G. E., master student

KazUIR & WL. Named after Abylai Khan, Kazakhstan, Almaty

e-mail: tuganbaeva.90@mail.ru

Abstract. This paper discusses the game technology as one of the effective ways to learn and teach English. Considers the role and functions, also opportunities of game technologies in formation of foreign language communicative competence. Given classification of games used in foreign language learning.

Keywords: game technologies, pedagogical game technologies, grammatical games, lexical games, phonetic games.

Статья поступила 01.02.2021