

Жаңабекова М.А.,
Карагойшиева Д.А.

**Коммуникативтік
біліктілікті қалыптастырудағы
ойын түрлерін қолданудың
технологиясы**

Мақалада қазіргі таңдағы коммуникативтік біліктілікті қалыптастырудағы ойын түрлерін қолданудың технологиясы қарастырылады. Мақала авторлары ойын әдісі арқылы білімгерлердің ағылшын тілінде қарым-қатынас барысында олардың коммуникативтік біліктілігін дамыту әдістемесінің білімгер тілін дамытудағы ұтымдылығын, сабаққа деген қызығушылығын арттыратынын әртүрлі ойындардың логикалық және шығармашылық қабілеттерін жетілдіруге арқау болатынын көрсетеді. Мақала барысында оқытудың жаңа бағыттағы жан-жақты дағдыларды меңгертетін «технология» термині мен шеттілдік ортада әлеуметтік мәдени біліктілікті қалыптастыру қарастырылады.

Түйін сөздер: стандарт, коммуникативтік біліктілік, технология, инновация, ойын.

Zhanabekova M.A.,
Karagoishiyeva D.A.

**The technology of using games in
the formation of communicative
competence**

The article refers to the formation of communicative skills in the use of game in modern world. The authors consider the kinds of games at English lessons, contributing to the development of communication of knowledge, demonstrate the effectiveness of the game moments, develop logical and creative thinking of students. In the article the term «technology» is defined as a modern form of education, facilitate the acquisition of multi skills, the formation of social and cultural competence in a foreign language environment.

Key words: standard, communicative competence, technology, innovation, game.

Жаңабекова М.А.,
Карагойшиева Д.А.

**Технология использования
видов игр при формировании
коммуникативных
компетенций**

В статье говорится о формировании коммуникативных компетенций при использовании видов игр в современном мире. Авторы статьи рассматривают виды игр на уроках английского языка, способствующих развитию коммуникативных знаний, доказывают эффективность игровых моментов, развивают логическое и творческое мышление учащихся. В статье рассматривается термин «технология», как современная форма обучения, способствующая приобретению многосторонних навыков, формирование социокультурной компетенции в иноязычной среде.

Ключевые слова: стандарт, коммуникативтік компетенция, технология, инновация, игра.

КОММУНИКАТИВТІК БІЛІКТІЛІКТІ ҚАЛЫПТАСТЫРУДАҒЫ ОЙЫН ТҮРЛЕРІН ҚОЛДАНУДЫҢ ТЕХНОЛОГИЯСЫ

Елбасымыз Н.Ә. Назарбаев Қазақстан халқына Жолдауында «Білім беру реформасы табысының басты өлшемі – тиісті білім мен білік алған еліміздің кез-келген азаматы әлемнің кез-келген елінде қажетке жарайтын маман болатындай деңгейге көтерілу болып табылады. Біз бүкіл елімізде әлемдік стандарттар деңгейінде сапалы білім беру қызметіне қол жеткізуге тиіспіз» деп атап көрсетті [1].

Шетел тілін оқытуда оқушылардың танымдық және коммуникативтік біліктілігін, олардың сөйлеу дағдысын дамыту үшін, оқу үдерісінде жаңа озық технологияларды қолдану заман талабы. Осы бағытта оқыту үрдісіндегі шетел тілдері сабағында оқушылардың коммуникативтік біліктілігін қалыптастыру және дамыту мәселесі үлкен мәнге ие.

Еліміздегі білім беру саласында оқытудың жаңа түрлері, әдістері, жаңа бағыттағы технологиялар пайда болып, олар білім мазмұнының жаңаруына себепші болуда. Осындай оқыту әдістемесіндегі заман талабына сай бағдар деп инновациялық, технологиялық білім беру жүйесін айтуымызға болады. «Инновация», «Технология» терминдеріне жеке-жеке тоқталатын болсақ, инновация дегеніміз – жаңа мазмұнды жетістіктерді ұйымдастыру, жаңалық енгізу, яғни инновациялық үрдістерді мазмұнды ұйымдастыруды анықтайды. Қазіргі әдістемелік әдебиеттерде «технология» (*technology*) деген ұғым «оқыту» деген ұғыммен қатар қолдананылады. «Технология» термині тәсілдер жүйесі деген мағынаны білдіреді [2].

Оқыту технологиясы дегеніміз – оқыту техникасы туралы ғылым, сондықтан, оқыту ғылыми түрінде жүзеге асуы керек, яғни мұғалім қалай оқыту, неге олай оқыту керек деген білім біліктілігін білуі тиіс. Оқыту технологиясы қалай оқыту керек деген ғылыми тұжырымдамамен тығыз байланысты, яғни қандай үдерістер арқылы, қандай әдістер арқылы, қандай оқыту құралдары арқылы, оқытуды қалай ұйымдастыру керек, қандай деректерді ескеру қажет және ағылшын тілін үйретуде оларды қалай ескеру керек деген сұрақтарға жауап іздейді. Сонымен, тәжірибелер мен зерттеулер нәтижесі бізге шетел тілінен берілетін білім мазмұны мен оны оқыту әдістерін жаңалау керек екендігін көрсетті. Сонымен қатар технология туралы өз пайымдауымызға келсек, жеке тұлғаны өмірге білімді

де білікті маман болуға дайындайтын арнайы пәндерді оқыту, сапалы оқыту әрекетін ұйымдастыру және өмірге оқыту, дұрыс өмір сүре білуге тәрбиелеу, өз әрекеттері арқылы тұлғаны дамыту деген сөз. Оқу бағдарламасында көрсетілген тілдік материалдарды арнайы оқытудың мақсаттары көп. Солардың ең маңыздысы оқытудың коммуникативтік мақсаты болып табылады. Әсіресе шетел тілдерін оқытуда тіл үйренушілерді ауызша сөйлеу тілінде де, жазбаша сөйлеу тілінде де өз ойларын қажетті деңгейде жеткізе білу дағдыларын оқытудың қандай тәсілдерімен болса да қалыптастыру ең маңызды мәселе болып табылады.

Оқушылардың шетел тілінде сөйлеуін, оқуға деген ынтасын арттыратын, белсенділігін көтеретін коммуникативтік тәсілдердің бірі – ойын.

Оқу үрдісінде ойын оқытудың әрі формасы, әрі әдісі де болып табылады, сол себепті ойын әрекеті оқытушы мен оқушының іс-әрекетінің бірлескен, өзара байланысты технологиясының дидактикалық категориясы ретінде де қарастырылады. «Ойын» сөзінің этимологиясына қарастырсақ, ол «ой» деген сөзге тікелей қатысты болып шығады, міне сол себепті де ойлану арқылы ойынның мақсатына жетуге болатындығын байқауға болады. Сондықтан, ағылшын тілі сабағында ойын элементтерін қолданудың маңызы зор деп есептейміз. Ойын әдісі арқылы оқыту оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттырып қана қоймай, өз ойын, пікірін, көзқарасын білдіруге, екінші бір адамның жауабын тыңдап, оны толықтыруға, жетістіктері мен кемшіліктерін айта білуге жаттықтырады. Егер мұғалім ойын технологиясын жеткілікті деңгейде орындаса, яғни жақсы құрастырылып, тиімді әдістермен ұйымдастырса, онда ойын практикалық, тәрбиелік және дамытушылық жағынан негізгі оқыту тәсілі болып табылады.

Қазіргі кезеңде бұрынғы дәстүрлі болған қалыпты сабақ беру әдісін жаңа мазмұнда ұйымдастыру және жаңа технологияны пайдалана отырып түрлендіру – уақыт талабы. Өйткені бүгінгі қоғамдағы іргелі ғылыми жетістіктер өзгерістермен бірге білім беру жүйесінде де, сабақтың жүргізілу барысына да, жаңа талап, жаңа міндет әкелді. Бұл талап оқушының ағылшын тілінде сөйлеу қабілетін жетілдіру болып отыр. Тіл үйрету үдерісіндегі ең белсенді заманауи әдістемелік тәсілдердің бірі – коммуникативті біліктілікті ойын технологиясы негізінде дамыту. Осы ойын технологиясын тиімді қолдана білген ұстаз өз шәкірттеріне білім, тәрбие беруде табысқа жетеді, сол арқылы олардың бойын-

да ойын өзгеге өз бетінше жеткізу қабілеті мен дағдысын қалыптастыруға, екеуара қарым – қатынас негізіндегі сөйлеу дағдысын қалыптастыруға ықпал ете алады. Коммуникативті оқыту технологиясы негізінде білім беру – оқушыны ауызша (тыңдау, түсіну, сөйлеу) және коммуникацияға (оқу, жазу) тарту яғни, оқылып жатқан тілде қарым-қатынас қалыптастыру деген сөз. Коммуникативті оқыту технологиясы ағылшын тілін оқытудағы оқу-тәрбие үдерісінің барлық мақсат міндеттерін қамтиды. Олай болса ойын технологиясын қолданудың мақсаты шетел тілдерін үйретуде ойын технологиясы негізінде оқушылардың сөйлеу дағдысын дамыту жолдарының тиімділігін анықтау, оларды сабақ барысында қолданудың артықшылықтарын көрсету, шығармашылық арқылы дамытын мәдениетті тұлғаны тәрбиелеу.

Ағылшын тілі сабағындағы ойын технологиясының мақсаты оқушылардың сабақта үйренген сөздерін ауызекі сөйлеуде де, күнделікті қарым-қатынаста да дұрыс қолдануға үйрету. Барлық сыныптарда, тіпті жоғары оқу орындарында да «*Seasons/Жыл мезгілдері*» деген модуль бар. Осы тақырыпты жете меңгертуге «*Кім тез?*», «*Shaw/ Strew*», «*Адаққан айлап/ Lost months*» сияқты ойын түрлерін қолдану жақсы нәтиже береді. Алдымен ай аттарын тез тауып, буынға дұрыс бөліп оқыту, оларды шашып тастап, жыл мезгілдері бойынша арнайы дайындалған қораптарға салып жинау, сонан соң топтағы оқушылардың жыл мезгілдері мен ай аттары бойынша дүниеге келу мәліметтерін салыстыруға болады. Бұл жерде «*Кім тез?*» ойыны жылдам оқу дағдысын қалыптастырады, «*Shaw*» жылдам ойлау санасын жетілдіреді, «*Адаққан айлап*» ай аттарын, жыл мезгілдерін олардың есінде қалай сақтағанын байқатады. Бір-бірілерінің туылған күндерін ай аттары мен жыл мезгілдерін қатар айтуы сөйлем құрап, әңгіме айтуға негіз болады.

Ал жас баланың ой-өрісі ойын арқылы дамиды. Ойын барысында баланың адамгершілік қасиеттері, өмірге деген көзқарасы, қызығушылығы қалыптасады. Ойын арқылы сыныптағы нашар оқитын оқушыларды да сабаққа нәтижелі тартуға болады. Олар да топтың жеңіске жетуі үшін, тілдік материалдарды еске түсіруге тырысады және серіктестері айтып жатқан сөздерді есте сақтап қалады. Ойын нәтижесінде оқушылардың серіктестікке, ынтымақтастыққа, бірігіп жұмыс істеуге деген қызығушылықтары артады. Осы ойынның жалғасы ретінде «*Қоржынды кім тез шешеді?*» ойын ұйымдастыруға болады.

Шарты: Әр қоржында *аударма жұмысы, сөзді мәнерлеп оқу, буынға бөлу, сөз тіркесін құру, модульға сәйкес грамматикалық тапсырма, диалог құру* тапсырмасы болады.

Мақсаты: Қай топ тез дайындалып, дұрыс айтып шығатынын бақылау. (7-10 минут). Бұл ойынды мұғалім белгілі бір модуль бойынша оқушының қандай деңгейде меңгергенін тексере алады.

Бұл ойын оқушыларды дұрыс мәдениетті сөйлеуге үйретеді, олардың сөздік қорын бағалауға мүмкіндік береді, сонымен қатар сауатты жазу және сөйлеу дағдыларын бақылауға, яғни коммуникативтік біліктілігін қалыптастыруға мол мүмкіндік береді. *«30 секунд / 30 second» ойынының*

Мақсаты: оқушыларды жылдам ойлауға дағдылау және тақырыпты бекіту.

Шарты: Бір ойыншы тақырыпқа сай сөз айтады, келесі оқушы сол сөздің соңындағы әріптен келетін сөз айтуы тиіс. Егер оқушы 30 секунд ішінде айта алмаса ойыннан шығады.

Осы ойынға ұқсас лексикалық бақылауды ауызша жүргізгенде «Сымсыз телефон» ойыны жалғастыруға болады. Мысалы тақырыбы: *«Қалада/In town. Қаладағы мәдени орындар/Places of interest in Town»*. Оқушы телефон тұтқасын алады да сөзді айтады. «Біздің қала» – аудармасын 2 – ші оқушы айтады. Ойын ары қарай жалғаса береді. Сөздік диктант үнемі жүрсе баланы жалықтырады, сондықтан бұл ойынды оқушылар қызыға ойнайды. Осы ойын арқылы шағын диалогты ойнатуға болады.

Сонымен, оқушының тілін дамытуда, коммуникативтік біліктілігін қалыптастыруда сөздік ойындарын қолдану тиімдірек. Сондай ойындардың бірі – *«Керекті сөзді тауып айт»*. Ойынның *мақсаты* – қажетті сөздерді дұрыс тауып айтуға жаттықтыру, оқушы зейінін қалыптастыру. Мұғалім сол сабаққа қатысты жалпылама сөзді атайды, оқушылар қажетті сөздерді атайды немесе жазады. Сондай-ақ оқушы зейінін қалыптастыруда *«Who's the faster?»* ойынын өткізуге болады. Бұл ойынды барлық сабақтарда қолдануға болады.

Жоғарыда аталған ойындар негізінде қол жетімді міндеттерге мыналарды айта айтамыз:

- 1) оқушылардың білім деңгейін анықтау;
- 2) шетел тілі сабақтарында ойын әдісін қолдануда оқушылардың ынтасын, қызығушылығын бақылау;
- 3) сабақтарға ойын әдісін қолданғаннан кейінгі оқушылардың білім деңгейін анықтау.

Ағылшын тілі сабағында жаңа ақпараттық

технологияларды пайдалана отырып, оқушылардың сөздік қорын молайту, сөйлеу тілінің грамматикасын қалыптастыру, дыбыстарды дұрыс айту, диалогтік сөйлеудің қалыптасуы, түсінгенін айта білу, сауатты жазуға дағдыландыру, дүниетанымын, ой-өрісін кеңейту, өмірге деген көзқарасын жан-жақты дамытып, шығармашылық қабілетіне жол аша аламыз.

Тілді меңгеруде сөздік қордың бай болуы да маңызды мәселе.

Ағылшын тілі сабағындағы сөздік қорды дамыту жұмыстары мынадай әдіс-тәсілдер арқылы жүзеге асады. Ол – *сұрақ-жауап, сөйлесу, әңгімелесу, әңгіме, түсінігін айтқызу, көрнекілік, аударма, кітаппен жұмыс, мәтінмен жұмыс әдістері*. Әр сабақ сайын тақырыпқа сай көрнекі құралдар, түрлі суреттер, кестелер, видео кассеталар, тақырыптар бойынша электронды оқулықтар мен сабақты көркемдеп отырса, оқушылардың сөздік қоры біршама толығады. Заман өзгерген сайын әдіс-тәсілдер көбейіп, жаңарып, толығып жатыр. Әртүрлі жаңа технологиялар тәжірибеде қолданылуда [3].

Балалар үшін ойын *еліктіргіш* сабақ болып саналады. Еріктен тыс тілдік материалдар меңгеріліп жатады, себебі тапсырманы жақсы оқитын оқушыдан гөрі үлгерімі төмен оқушы өзінің аңғарғыштық, тапқыштық түйсігімен ойын барысында белсенділік танытады, сондықтан балалардың жасөспірім кезінен-ақ сөйлеу біліктіліктерін шетел тілдерін қатар алып жүру арқылы дамытқан дұрыс.

Қытай даналығында: «Маған айтсаң, мен ұмытып қаламын; маған көрсетсең, мен есімде сақтаймын; ал өзіме әрекет жасауға мүмкіндік берсең, мен үйренемін» деп айтылғандай, біз балаға бір ақпаратты тек айтып қана қойсақ, ол ұмытып кетуі мүмкін, көрсетсек есінде қалуы мүмкін, ал ойын үрдісінде баланың өзіне жасауға мүмкіндік берсек, бала өзі үйреніп кетуі әбден мүмкін.

Шетел тілдері сөздерінің мағынасын түсіндіру мәселесі туралы ғалымдар пікірі екі топқа бөлінеді. Бірі ана тілін мүлде қолданбау керек (И.Е. Аничков), олар шетел тілін оқытуды ана тіліне сүйеніп, шетел тілінде сөйлеу дағдыларна нұсқан келтіреді десе, енді біреулері (Л.В. Щерба, Т.Ф. Лапангова) керісінше ана тілінің интерференциясын азайтуға болатынын дәлелдеген. Шетел тілін меңгеру дағдысын қалыптастыруда ана тілін мүлде аластау арқылы емес, ана тілінің интерференциялық ықпалы арнайы әдіс-тәсілдердің көмегі мен жеңген дұрыс деген пікір айтады. Дегенмен, отандық әдіскерлердің басым көпші-

лігі екі пікірге де қосылады, әрине тіл үйретуші мамандар отандық оқытушылар болғандықтан, біздер көбіне ана тілінің тілдік құбылыстарымен салыстыру тәсіліне сүйенеміз. Шетел тілі пәнінің оқытушылары студенттерден сөйлеу қабілетін нығайту орнына грамматикалық ережелерді түсіндіруге көп көңіл бөледі. Бірақ бірнеше айлардың ішінде студенттер оқу және жазуға дағдыланғанымен, сөйлеу және шетелдіктермен қарым-қатынас жасап, қарапайым сөз тіркестерін қолдана алмайды немесе «Біз ағылшынша оқи аламыз, бірақ сөйлей алмаймыз» – деген жауаптар айтады. Сол себепті, студенттердің сөз жаттау дағдысын, сөйлеу әрекетін қалыптастыратын инновациялық оқыту әдістерді ойын элементтерімен ұштастыруға болады.

Атақты американдық жазушы Е. Градин «*You cannot effectively learn a foreign language until you make a million mistakes in that language. So hurry up and made your million mistakes*» деп айтқандай, кез-келген адам ағылшын тілін сөйлеу әрекетінде миллиондаған қателерді жіберу арқылы үйреніп, шыңдалады.

Сонымен қатар шетелдік мектептер мен

оқу орындарында мынадай ойын әрекеттері қолданылады: *What is in the picture, Weather, That's me, Expressing Feelings, Description, Speed up, Dicto Gloss Description, Chain Drills, etc.*

Жоғарыда көрсетілген шетелдік мектептердегі ойын түрлері мен әрекеттерін қарастыра келе, мынадай қорытынды жасауға болады: шетелдік мектептердегі ойын әдістерінің жүргізілуі өте еркін, яғни олар ойын барысында өздерін өте еркін ұстайды, ролдік ойындарды да нағыз образға шынайы түрде ене отырып орындайды, ал біздің мектеп оқушыларының коммуникативтік ойындарды қолдану барысында, өз ойларын жеткілікті дәрежеде жеткізе алмауы, олардың сөздерді айтуда қателесемін деген ойының туындауында, себебі қазақ мектебінің кейбір балаларына ұялшақтық пен ұяңдық тән, олардың бойында өзгелермен жылдам қарым-қатынасқа түсу сияқты қасиеттер баяу. Міне, осы мәселені шешу үшін, ағылшын тілі сабақтарында оқушылардың коммуникативтік сөйлеу біліктілігін қалыптастырып, дамытуда ойын әдісінің ролі өте зор.

Әдебиеттер

- 1 Қазақстан жолы – 2050: бір мақсат, бір мүдде, бір болашақ. Қазақстан Республикасы Президенті Н.Ә. Назарбаевтың Қазақстан халқына Жолдауы. 2014 жылғы 17 желтоқсан. – Алматы: Юрист, 2014. – 5, 6, 8 бб.
- 2 Булекбасова Б. «Инновациялық технология», Оқыту-тәрбиелеу технологиясы, Білім, 2010 ж, №5, 80 б.
- 3 Ботағарина Г. «Ағылшын тілін оқытудағы бүгінгі белес», Білім, 2006 ж. – №3. – 70 б.

References

- 1 Kazakhstan Joly – 2050: maksat bir, bir mudde, bir Bolashak. Kazakhstan Respublikasy Prezidenti N.Ә. Nazarbaevtyñ Kazakhstan halkyna Zholdaуy. 2014 zhylygy 17 zheltoksan. – Almaty: Urist, 2014 – 5, 6, 8 bb.
- 2 Bulekbasova B. «Innovatsiyalyk technology» Okytu-tarbieleu tehnologiyasy, Bilim, 2010 Well, №5, 80 b.
- 3 Botagarina G. «Agylyshyn tilin okytudagy bugingi Beles» Bilim, 2006. – №3. – 70-b.