
ФИЛОЛОГИЯЛЫҚ ПӘНДЕРДІ ОҚЫТУ ӘДІСТЕМЕСІНІҢ ӨЗЕКТІ МӘСЕЛЕЛЕРІ АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН CURRENT ISSUES OF METHODOLOGY OF TEACHING PHILOLOGICAL DISCIPLINES

DOI 10.31489/2022Ph4/122-127

ӨОЖ 81 23:811.512.122

А.Ш. Смаилова*, Б.О. Рахимбаева

*Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды университеті, Қазақстан
(E-mail: sonti70@mail.ru, bagir2201@mail.ru.)*

Ойын қазақ тілін оқытудың тиімді әдісі ретінде

Мақалада коммуникативті дағдыларды қалыптастыру және сөйлеу дағдыларын дамыту үшін өзге тілді студенттердің қазақ тілін оқыту процесінде ойын технологияларын қолданудың функциялары мен мүмкіндіктері қарастырылған. Авторлар заман талабына сай, жоғары коммуникативті қасиеттері, эстетикалық талғамы бар, тілдік құзыреттілікке ие, өмірдің кез келген саласында қазақ тілінде сөйлей алатын белсенді, ұшқыр ойлы, креативті тұлғаны тәрбиелеудегі ойын технологияларының әлеуетін зерттейді. Лексикалық бірліктерді игеру процесінде ойын, атап айтқанда, рөлдік элементтерді қолдануға ерекше назар аударылған. Әр түрлі лексикалық-семантикалық және тақырыптық топтардың сөздерін есте сақтауға ықпал ететін ойын жағдайларының авторлық жүйесі ұсынылған. Өзірленген жаттығулардың сәтті апробациясы ойын студенттердің білім-біліктілік, танымдық, коммуникативтік, сөйлеу дағдыларын дамытуға ықпал ететін қазақ тілін оқытудың ең тиімді әдісі екенін көрсетеді. Мақалада шет тілді аудиторияның сөйлеу қабілетін дамытуда ойын технологияларын қолдану қажеттілігі, яғни өзінің сөйлеу әрекетінде қазақ тілін меңгеру және пайдалану, өз пікірін қазақ тілінде еркін білдіру қабілеті көрсетілген.

Кілт сөздер: рөлдік ойын, коммуникация, әдіс, мотивация, ойын әрекеті, ойын функциялары, технология, мотивациялық-ынталандырушы функция.

Kipicne

Жоғары оқу орындары оқытушысының алдында тілдік базасы әртүрлі қалыптасқан студенттердің тілдік білімінің деңгейін «тенестіру», оларды қызықтыра білу және қазақ тілін үйренуге қызығушылықтарын қолдау, оларды оқытуға ынталандыру сияқты күрделі міндет тұр. Тілді үйренуге кіріскен кезде бәрі сол тілде сөйлеуді үйренгісі келетіні жасырын емес, сондықтан ауызша тілдік қарым-қатынасты оқытуда сөйлеу маңызды рөл атқаратынын ескеру қажет. Алайда сөйлеуді үйрену кезінде мынадай проблемалар туындайды:

- студенттер қателік жасаудан қорқып, қазақ тілінде сөйлеуге ұялады. Бұл, әсіресе, бастапқы кезеңде байқалады, өйткені олар өздерін оқытушы мен студенттердің сынға алуынан қорқады;
- жұмыстың жұптық (топтық) формаларында студенттер көбінесе ана тілін қолдануға көшеді;
- студенттерде талқыланып отырған мәселе бойынша және ана тілінде жеткілікті ақпарат жоқ;
- студенттерде қойылған міндеттерді шешу үшін тілдік және сөйлеу құралдары жетіспейді. Сондықтан оқытушы, ең алдымен, студенттердің өз қателіктерін мойындаудан қорықпауы, сынды дұрыс қабылдауы үшін достық ынтымақтастық атмосферасын құруы керек. Біздің ойымызша, тіл үйрету барысында бұл проблеманы ойын әрекеті, әсіресе, рөлдік ойындарды қолдану арқылы шешу тиімдірек болады әрі оқытушыға қойылған міндеттерге тиімді қол жеткізуге мүмкіндік береді. Өйткені

* Хат-хабарларға арналған автор. e-mail: sonti70@mail.ru

ойын — тіл үйретуші маманына күрделі оқу процесін студенттердің қызықты және сүйікті іс-әрекетіне айналдыруға көмектесетін әмбебап құрал.

Ғалым Н. Құрманның: «Қазақ тілі сабақтарының тиімділігін арттырып, оқушылардың алған білімінің сапалы болуына не ықпал ете алады? Қазақ тілі сабақтарының тиімділігі, ең алдымен, оқушылардың іші пыспайтын, оқу іс-әрекеттеріне толы, нәтижесі жоғары деңгейде болу белгілерімен танылады. Ол үшін мұғалім сабаққа даярлығын тиімділікті арттыру мақсатында құру керек. Сөз жоқ, мұғалімнің кәсіби шеберлігі мен білімінің жан-жақтылығы, деңгейі жоғары болуы бұл ретте үлкен орын алады» деп айтқан пікірі әрбір тіл үйретуші маманның негізгі ұстанымы болса әрі оқытушының қойған талаптары мен тапсырманы орындау алгоритмі бірізді, жүйелі болса, онда студент саналы білім алуға дағдыланады. Ал бұл дағды тіл үйрену барысында өте қажет деп санаймыз [1].

Сондай-ақ, оқу әрекетінің өзіне тән уәждері болады. Студенттердің уәждік құзыреттілігін қалыптастыруда және қазақ тілін қатысымдық тұрғыда оқытуда дидактикалық ойындардың маңызы ерекше. Қатысым әдісін зерттеген ғалым Ф. Оразбаева қатысымдық әдіс тіл үйретудің тиімді жолдарын тоғыстыра келіп, тілді қарым-қатынас құралы ретінде іс жүзіне асыратын әдістің түрі деп тұжырымдайды [2]. Демек, қатысым әдісінің мақсаты — тіл үйрету, тілді меңгерту, еркін сөйлеуге машықтандыру деп түсінеміз. Әрі тіл үйрету барысында қатысымдық ойындардың, оның ішінде, рөлдік ойындардың тіл үйренушінің қатысымдық құзыреттілігін қалыптастыруда рөлі ерекше.

Бүгінгі күні тілдерді оқытудың заманауи әдісінің өзекті мәселелерінің бірі — ойын технологияларын қолдана отырып, оқытуды ұйымдастыру екенін нақты айта аламыз. Бұл мәселенің *өзектілігі* бірқатар факторларға байланысты. Біріншіден, оқу процесін күшейту оқушылардың зерттелетін материалға деген қызығушылығын сақтау және сабақ барысында олардың белсенділігін арттыру құралдарын іздеуді мақсат етеді. Бұл мәселені шешудің тиімді құралы *оқу ойындары* болып табылады. Екіншіден, тілді үйретудің, оқытудың маңызды мәселелерінің бірі — ауызша сөйлеуді оқыту, бұл тілдің коммуникативті функциясын ашуға жағдай жасайды және оқу процесін нақты оқыту жағдайларына жақындатуға мүмкіндік береді, бұл жалпы тіл үйренуге деген ынтаны арттырады. Бұл тіл үйренушінің ауызша қарым-қатынасқа тарту ойын әрекеті процесінде сәтті жүзеге асырылады деген сөз.

Қазақ тілін жобалау технологиясы арқылы оқыту мәселесіне ерекше мән беріп зерттеген ғалым А.А. Сатбекова ойынның ұтымды тұсын былайша сипаттайды: «Ойын — білімді жаңа жағдайда қолдана алу қабілетінің дамуына және студенттердің қазақ тілінен меңгерілген оқу материалын өзіндік тәжірибеден өткізуіне септігін тигізеді және оқу үдерісін түрлендіреді, оқушыларды ынталандырады» [3]. Жалпы оқытушы тіл үйрету барысында үнемі сапа деңгейін жоғарылатудың тиімді резервтерін іздейтіні сөзсіз. Сондықтан сабақтың коммуникативті бағытын құрудың тиімді құралы рөлдік ойын, яғни рөлдік ойындар — тіл үйренудің бір тәсілі. Өйткені рөлдік ойындардың студенттерге қазақ тілін саналы түрде игертуде, сөйлеу дағдыларын дамытуда әрі олардың танымдық қызығушылықтарын қалыптастыруда тиімділігі зор. Рөлдік ойындар — тіл үйренушілердің шығармашылық ойлау қабілетін де дамытады.

Қазір ойын әрекетін оқытушылар:

- оқу пәнінің тақырыбын меңгеру үшін дербес технология ретінде;
- жалпы технологияның элементі ретінде;
- сабақ немесе оның бөлігі ретінде (кіріспе, бақылау);
- сабақтан тыс жұмыс технологиясы ретінде қолданады.

Педагогикалық ойынның жалпы ойындардан айырмашылығы және маңызды ерекшелігі онда оқытудың нақты мақсаты мен оған сәйкес педагогикалық нәтиже, оны негіздеуге, нақты анықтауға және оқу-танымдық бағдарымен сипатталады. Оның ішінде рөлдік ойындар — мотивтер мен негіздер, сондай-ақ іс-әрекеттің балама мүмкіндіктері қарастырылған өмірлік жағдайларды ойын түрінде талқылау.

Ойын іс-әрекетінің мотивациясы оның еріктілігімен, таңдау мүмкіндіктерімен және бәсекелестік элементтерімен, қажеттіліктерді қанағаттандырумен, өзін-өзі жүзеге асырумен қамтамасыз етіледі.

Әдістері мен материалдары

Жалпы ойын технологиясы — тіл үйренушінің оқу-танымдық қызметін ойын арқылы басқаруға және қатысымдық құзыреттілігін қалыптастыруға мүмкіндік береді. Мақала жазу барысында қазақ тілін оқыту және меңгерту үшін барынша белсенді салыстыру, әңгімелеу, ізденім-зерттеу, интерактивті, проблемалық, қатысымдық, түсіндіру, сұрақ-жауап әдіс-тәсілдері кеңінен қолданыс табатын ойын түрлері іріктелді. Осы әдіс-тәсілдердің нәтижесінде тіл үйренуші сөздік қорларының дамуы мен

тіл байлықтары жетіліп, сауатты сөйлеу, шығармашылық қабілеттері дамып, пәнге деген қызығушылықтары артады.

Негізгі бөлім

Оқу процесінде ойын технологиясының орны мен рөлі, ойын элементтері мен оқыту элементтері, көбінесе, оқытушының педагогикалық ойындардың функцияларын түсінуіне байланысты. Тіл үйрету барысында қолданылатын рөлдік ойындардың функцияларын өз кезегінде төмендегідей бөлуге болады:

- рөлдік ойындар қарым-қатынас қажеттілігін, қарым-қатынасқа қатысуға деген қызығушылықты оятады, яғни ол *мотивациялық-ынталандырушы функцияны* орындайды;
- рөлдік ойынның *үйрету функциясы* — бұл тұлғааралық қарым-қатынас жағдайында сөйлеу әрекетінің дағдыларын игертуге арналған жаттығу деп те айтуға болады;
- рөлдік ойынның *тәрбиелік функциясы* — еңбексүйгіштік, өзара көмек, студенттің белсенділігі, қатысуға дайындығы, әртүрлі қызмет түрлері, тәуелсіздік, өз пікірін қорғай білу, бастама көтеру, белгілі бір жағдайларда оңтайлы шешім табу;
- жалпы рөлдік ойын тіл үйренушіде басқа адамның рөлін ойнау және өзін қарым-қатынас серіктесі ретінде көру қабілетін қалыптастырады. Өз іс-әрекеттерін бақылау, басқалардың іс-әрекеттеріне объективті баға беру қабілетін дамытады. Демек, рөлдік ойын оқу процесінде *бағыттаушы функцияны* орындайды.

Сонымен рөлдік ойындарда әртүрлі коммуникациялық әдістер кеңінен қолданылады, осылайша, тілді еркін меңгеру, өзара қарым-қатынас және мотивация артады. Рөлдік ойын кез келген ситуацияда студенттердің сөйлеу дағдыларын жақсартады, өйткені рөлдік ойындағы барлық дерлік оқу уақыты сөйлеу практикасына арналады, сонымен сөйлеушімен бірге тыңдаушы да мүмкіндігінше белсенді, өйткені ол серіктесінің репликасын түсініп, есте сақтауы керек, оны ойын жағдайымен байланыстыруы керек, оның қарым-қатынас жағдайы мен міндетіне қаншалықты қатысы бар екенін анықтап, оған дұрыс жауап беруі керек.

Сондай-ақ рөлдік ойын ұялшақ, сенімсіз студенттерге сөйлеуге және сол арқылы сенімсіздік кедергісін жеңуге мүмкіндік береді. Кәдімгі пікірталаста көшбасшы студенттер бастаманы қабылдауға бейім, ал ұялшақ студенттер үндемеуді жөн көреді. Ал рөлдік ойын барысында әркім рөл алады және ауызша қарым-қатынас кезінде белсенді серіктес болуы керек. Ойындарда тіл үйренушілер әңгімелесуді бастау, оны қолдау, әңгімелесушіні қажет кезінде үзу мүмкіндігі, оның пікірімен келісу немесе оны жоққа шығару сәті, әңгімелесушіні мақсатты түрде тыңдау қабілеті, нақтылайтын сұрақтар қою және т.б. қарым-қатынас элементтерін игереді.

Рөлдік ойын — бұл тіл үйретудің белсенді әдістері тобына кіретін әдіс. Бұл әдіс басқа әдістер мен технологияларға қарағанда бірқатар төмендегідей артықшылықтарға ие:

- табиғи қарым-қатынасқа жақын;
- тілдік кедергінің болмауы;
- пәнді оқуға деген ынтаны арттырады;
- тіл үйренушілердің сөйлеу-ойлау әрекетін белсендіре бастайды;
- сөйлеу дағдылары мен қабілеттерін қалыптастырады.

Қазақ тілі сабақтарында қолданылатын рөлдік ойындарды екі негізгі топқа жіктеуді ұсынамыз. Рөлдік ойындарды ситуациялық-рөлдік ойындар және инновациялық (өнімді) ойындар деп екі топқа бөлуге болады.

1. Ситуациялық-рөлдік ойындарда шығарманың кейіпкерлері арасындағы диалогтарды ойнатуды ұсынуға болады. Ситуациялық ойын әдісінің мәні ойынға қатысушылардың берілген проблемалық жағдайды импровизациялауында жатыр, соның барысында олар кейіпкерлердің рөлдерін орындайды. Ситуациялық ойындардың көмегімен сөйлеу дағдылары дамиды.

2. Инновациялық (өнімді) ойын ойынға қатысушылар бірлесіп қандай да бір өзекті мәселені шешуге, пікір алмасуға, қатысымдық элементтерді көрсетуге бағытталады. Өз ұстанымдарын дәлелдей отырып, олар іскерлік қарым-қатынастың әртүрлі жағдайларын тудырады, бұл оларға тілдік тәжірибелерін дамытып қана қоймай, сонымен қатар белгілі бір іскерлік қасиеттер мен шығармашылық қабілеттерді дамытуға мүмкіндік береді.

Жалпы рөлдік ойын технологиясы төмендегідей бірнеше кезеңнен тұрады:

Дайындық кезеңі. Рөлдік ойынды дайындау сценарийді әзірлеуден басталады. Содан кейін ойын жоспары жасалады. Оқытушы жалпы ойын тәртібін және рөлді сомдайтын тұлғаларға тән сипаттама-

ларын нақты білуі керек. Материалды рөлдік ойынға дайындау оқытушының жұмысы, өйткені ойынды сауатты жоспарлап, өткізуі керек. Ең бастысы — материалды дұрыс таңдау. Оны таңдаған кезде оқытушы барлық материалдың рөлдік ойындарға сәйкес келмейтінін, таңдалған мәтіннің мазмұны толық болуы әрі рөлдік ойындар үшін перспективалы болуы керек екенін ескеруі керек. Мәтін мазмұны студенттерге қызықты және жақын болуы керек. Мәтінді одан әрі драматизациялауға дайындау кезінде оның әңгіме, қысқа әңгіме немесе шығармадан үзінді болғаны маңызды емес, бастысы оны рөлдік сценарийге оңай айналдыру керек.

Түсіндіру кезеңі. Бұл кезеңде ойынға кірісу, ойынға қатысушыларға сомдайтын рөлдерін хабардар ету, бағыт-бағдар беру, жұмыс тәртібін анықтау, сабақтың негізгі мақсатын тұжырымдау, сонымен қатар студенттерге қойылымның (ойынның) негізгі проблеманы және ситуацияны таңдауды түсіндіру қажет. Алдын-ала дайындалған қажетті материалдар, нұсқаулықтар, ережелер беріледі. Қажет болған жағдайда ойынға қатысушылар қосымша түсініктеме алу үшін оқытушыдан көмек сұрайды. Ал оқытушы өз тарапынан студенттерге ойынға енжар қарауға, мінез-құлық ережелері мен этикасын бұзуға болмайтын түсіндіріп, рөлдеріне бейімдеуі керек.

Сонымен қатар оқытушы рөлдерді студенттерге тарата отырып, олардың өз кейіпкерлерін жақсы түсінуге көмектеседі. Өз кейіпкерлерінің әрекеттерін түсіну арқылы студенттер рөлдерді көрсете алады. Айта кету керек, рөлдік ойындарды дайындау және өткізу тек оқытушының басшылығымен жүргізілуі керек. Мәтінмен оқытушымен бірлесіп жұмыс жасай отырып, студенттер негізгі көріністерді ғана емес, сонымен қатар қосымша көріністерді де ойнай алады, сонымен қатар оқиғаның тарихын немесе жалғасын болжай алады. Бұл жағдайда студенттер жұмыстың тең авторлары болады, өйткені өз бетінше жазылған көріністерде олар оқиғаның әрекетін дамытады, оның тарихын береді немесе кейіпкерлердің болашақ өмірін сипаттайды. Барлық мәтінді рөлдік көріністерге айналдырудың қажеті жоқ. Кейде тілдік немесе сөйлеу материалы тұрғысынан қызығушылық тудыратын кейбір эпизодтарды ойнау жеткілікті.

Өткізу кезеңі — ойын процесі. Бұл кезеңде студенттер белгілі бір рөлдерді ойнай отырып, ұсынылған жағдаятты орындайды.

Талдау және қорытындылау кезеңі. Ойын соңында оқытушы мен рөл сомдаған студенттер қорытынды жүргізеді, яғни рөлдік ойын кезінде не дұрыс, не қате болды және тағы не істеу керек, әсіресе, тіл үйрену кезінде басым көңіл аударатын жақтары туралы пікір алмасады. Қорытындылай келе, оқытушы қол жеткізілген нәтижелерді айтып, жіберген қателіктерді атап өтеді. Талдау кезінде пайдаланылған имитацияның нақты жағдайда тиісті салаға сәйкестігіне назар аударылады.

Енді өзіміз қазақ тілі сабақтарында қолданып жүрген рөлдік ойындардың кейбір түрлері мен олардың тіл үйрену барысындағы тиімділігі және студенттердің сөйлеу-ойлау әрекетін жандандыруға әрі өз ойларын қазақ тілінде өз бетінше білдіру дағдыларын қалыптастыруға, машықтандыруға ықпалы жайында айтуды жөн көріп отырмыз.

Диалогтар. Тіл сабақтарында сөйлеу мақсатына арналған сөйлемдердің түрлерін үйрету барысында әртүрлі жағдаятқа байланысты сұқбат құрастырудың пайдасы зор деп ойлаймыз. Әсіресе, дайындықсыз сұқбат құрастыру кезінде тіл үйренушілер әртүрлі сұрақ қою формаларын үйренеді. Өзіміздің тәжірибемізден сауалдың алты түрі қолданылатын «Блум түймедағы» әдісінің студенттерді тақырып бойынша сындарлы сөйлеуге ынталандыруда, тілге деген шынайы қызығушылықтарын арттыруда, белсенділіктерін дамытуда тиімді әрі нәтижелі болатынын байқадық.

«**Жағдаят**» ойыны өмірлік жағдайларды модельдеуге көмектеседі, мысалы, сатып алушының сатушымен, студенттің кітапханашымен қарым-қатынасы, сондай-ақ, студенттердің болашақ мамандықтарының кейбір ерекшеліктерімен танысуға септігін тигізеді әрі кәсіби терминдерді қолдана білу деңгейлері артады. Мұндай модельдеу іс жүзінде туындаған ұқсас жағдайларда абдырап қалмай, бірден сұқбатты жалғастыруға көмектеседі.

Инсценировка. Бұл тіл үйрену барысында кез келген рөлді, әдеби көркем шығармаларындағы кейіпкерлердің рөлін "сомдап көруге" көмектеседі, яғни әдеби шығарманы диалогқа айналдырады. Бұл әдістің тиімділігі студент сөйлем құрай білуге, ойын көркемдеп жеткізе білуге үйренеді. Сондай-ақ, студенттерге жаңа сөздер мен сөйлемдерді меңгеруде, интонацияны мәнерлеп дұрыс пайдалануда тигізер әсері мол.

Хабарлама. Студенттер өздерін кез келген саладағы сарапшылар рөлінде сынап көруге болатын оқу үрдісінде өтілетін тақырыптарға байланысты хабарламалар. Атап айтсақ, ауа райы болжамын хабарлау, жаңалықтар жүргізу т.б.

«**Редакция**» ойыны жақсы білімі бар эрудициясы жоғары студенттерге өзін танытуға мүмкіндік береді. Ойын барысында тіл үйренуші редактордың рөлінде мәтінді өңдеу, рецензия жазу, пікір жазу сияқты жұмыстарды атқарады. Бұл ойын студенттердің тілдік дағдыларын дамытып қана қоймайды, сонымен бірге сауатты жазуға, сөздердің орын тәртібін сақтауға үйретеді.

«**Мен оқытушымын**». Ойын барысында студенттер жаңа материалды өздері түсіндіріп, тапсырмалар бере отырып, оқытушы рөлінде өздерін сынап көре алады. Студент сабағын әсерлі әрі тартымды өткізу үшін өз рөліне жауапкершілікпен қарайды, қызығушылығы, белсенділігі артып, өзін-өзі тануына, өзіндік «менін» қалыптастыруға мүмкіндігі болады. Ең бастысы, таза, сауатты сөйлеуге машықтанады.

«**Менің мамандығым**». Тапсырма "мамандық" тақырыбына негізделеді. Мақсаты: таңдаған мамандығы бойынша өз көзқарасын дәлелдеу және қорғау дағдыларын жандандыру, сондай-ақ берілген тақырып бойынша сөздік қорын дамыту. Әр қатысушы мамандықтың түрі жазылған карточканы шығарады. Студенттердің міндеті — осы саладағы сауатты маман болуы үшін ең маңызды қасиеттер мен дағдыларды сипаттау. Тапсырма барысында студенттер таңдаған мамандықтарының күшті және әлсіз жақтарын сипаттайды, сұхбаттасушыны сендіруді үйренеді.

«**Қазақ тілі білгірлері**» ойыны — тілді үйренуге деген керемет мотивация. Жүргізушінің, қатысушылардың рөлдері арқылы құзыретті, білімді адамның рөлін көруге мүмкіндік береді. Әдетте, бұл ойынды ойнағанда студенттердің Start-Up жобасы бойынша жеңіп алған «Қыз қуу» үстел ойынын пайдаланамыз. Жеңіске және мәреге бірінші болып жету үшін студенттер әрбір жүрісте жасырылған тапсырмаларды орындайды. Ойынның мақсаты — студенттерге қазақ тілінде ауызекі тілде еркін сөйлеуге үйрету; қазақша байланыстырып сөйлеу дағдыларын қалыптастыру; сұрақтарға тез, дұрыс жауап беруді меңгерту, логикалық ойлау қабілеттерін, монологты сөйлеу шеберліктерін жетілдіру.

Сабақтардағы рөлдік ойынның негізгі мақсаты — тіл үйренушілерді қазақ тілінде еркін сөйлесуге үйрету. Мұндай сабақтар педагогикада өзінің тиімділігін дәлелдеді. Сонымен қазақ тілін үйренудің элементі ретінде рөлдік ойынның артықшылықтары мынадай:

— лексикалық жағы — біріншіден, лексика, сөздік қор толығыады, жаңа сөздер тезірек есте қалады, екіншіден, бұрын өткен материалды іс жүзінде қолдануға және оны «белсенді» етіп, «пассивті» лексиканы «оятуға» болады.

— грамматикалық жағы — жалпы грамматиканы дұрыс білмей ойнау қиын. Алайда, дәл осындай сабақ барысында студент өзінің «әлсіз» жақтарын яғни «ақсап тұрған» грамматикасын сөзсіз жақсартады.

— оқуға деген ынтаны арттыру жағы — осындай сабақтар арқылы студенттер берілген білімнің құндылығын түсінеді, өздерінің «олқылықтарын» байқап, «жұмыс істеу» керек екенін және оларға не үшін қажет екенін жақсы түсіне бастайды.

— жалпы даму жағы — рөлдік ойындар шығармашылық бастаманы дамытады және әртүрлі тақырыптарды зерттеу және дамыту арқылы оқушылардың ой-өрісін кеңейтеді.

— зияткерлік бағыт — рөлдік ойын барысында «Миға шабуыл» әдістерін қолданған кезде қатысушылар белсенді ойлау процесін бастайды, соның нәтижесінде студенттердің зейіні жақсарады және есте сақтау қабілеті іске қосылады.

Қорытынды

Сонымен рөлдік ойын — тіл үйретуде мүмкіндіктері кең өте икемді оқу әрекеті. Рөлдік ойындарда әртүрлі коммуникациялық әдістер кенінен қолданылады, тілді еркін меңгеру дамиды, топтағы өзара әрекеттесу және мотивация артады. Рөлдік ойын кез келген жағдайда студенттердің сөйлеу дағдыларын жақсартады, өйткені рөлдік ойын барысында уақыт сөйлеу практикасына көбірек бөлінеді, сонымен қатар сөйлеуші ғана емес, тыңдаушы да мүмкіндігінше белсенді, өйткені ол серіктестің сөзін түсініп, есте сақтауы керек, оны ойын жағдайымен байланыстыруы керек, жағдайға және қарым-қатынас міндетіне қаншалықты сәйкес келетінін анықтап, оған дұрыс жауап беруі керек.

Сонымен қатар рөлдік ойын қазақ тілін меңгеруде студенттердің тілге деген қызығушылығын дамытады, сөйлеу мәдениетін арттырып, оқу-тәрбие үрдісін іске асыратын ұтымды бір жолы екенін нақты айта аламыз. Рөлдік ойындарда қатысушылардың лексикалық, фонетикалық және грамматикалық білімдері неғұрлым көп болса, соғұрлым оңай ойнайды. Демек, оқу процесінде неғұрлым көп ойнайтын болса, соғұрлым көп білім алады және студенттердің деңгейі артады деген ойдамыз.

Әдебиеттер тізімі

- 1 Құрман Ж.Н. Қазақ тілін оқытудың әдістемелік негіздері / Ж.Н. Құрман. — Алматы, 2009. — 28 б.
- 2 Оразбаева Ф.Ш. Тілдік қатынас: теориясы мен әдістемесі / Ф.Ш. Оразбаева. — Алматы, 2000. — 208 б.
- 3 Сатбекова А.А. Қазақ тілін оқыту әдістемесі және жобалау технологиясы / А.А. Сатбекова. Оқу құралы. — Алматы: Қыздар университеті баспасы, 2013. — 205 б.

А.Ш. Смаилова, Б.О. Рахымбаева

Игра как эффективный метод обучения казахскому языку

В статье рассмотрены функции и возможности использования игровых технологий в процессе обучения казахскому языку студентов с неказахским языком обучения для формирования коммуникативных умений и выработки речевых навыков. Авторами исследован потенциал игровых технологий в воспитании активной, креативной личности с высокими коммуникативными качествами, эстетическим вкусом, способной к приобретению языковой компетенции, общению на неродном языке в любой сфере жизнедеятельности. Особое внимание уделено использованию игровых, в частности, ролевых элементов в процессе усвоения лексических единиц. Предложена авторская система игровых ситуаций, способствующих запоминанию слов различных лексико-семантических и тематических групп. Успешная апробация разработанных упражнений свидетельствует, что игра — это наиболее эффективный метод обучения казахскому языку, способствующий развитию у студентов образовательных, квалификационных, познавательных, коммуникативных, речевых навыков. Отмечена необходимость применения игровых технологий в развитии у иноязычной аудитории речевой способности, то есть способности овладеть и пользоваться в своей речевой деятельности казахским языком, свободно выражать на казахском языке свое мнение.

Ключевые слова: ролевая игра, коммуникация, метод, мотивация, игровая деятельность, функции игр, игровые функции, технология, мотивационная функция.

A.Sh. Smailova, B.O. Rakhymbayeva

The game as an effective method of teaching the Kazakh language

This article discusses the functions and possibilities of using game technologies in the process of teaching the Kazakh language to students with non-Kazakh language of instruction for the formation of communicative skills and the development of speech skills. The author explores the potential of gaming technologies in the education of an active, creative personality with high communicative qualities, aesthetic taste, capable of acquiring language competence, communicating in a non-native language in any sphere of life. Particular attention is paid to the use of game, in particular, role-playing elements in the process of mastering lexical units. The author's system of game situations is proposed, contributing to the memorization of words of various lexico-semantic and thematic groups. Successful testing of the developed exercises shows that the game is the most effective method of teaching the Kazakh language, contributing to the development of students' educational and qualification, cognitive, communicative, speech skills. The article emphasizes the need for the use of gaming technologies in the development of speech ability in a foreign-speaking audience, i.e. the ability to master and use the Kazakh language in their speech activity, to freely express their opinion in the Kazakh language.

Key words: role play, communication, method, motivation, play activity, play function, game functions, technologies, motivational function.

References

- 1 Qurman, Zh.N. (2009). Qazaq tilin oqytudyng adistemelik negizderi [Methodological foundations of teaching the Kazakh language]. Almaty [in Kazakh].
- 2 Orazbayeva, F. (2000) Tildik qatynas: teoriyasy men adistemesi [Language communication: theory and methodology]. Almaty [in Kazakh].
- 3 Satbekova, A. (2013). Qazaq tilin oqytu adistemesi zhane zhubalau tekhnologiasy [Methods of teaching the Kazakh language and design technology]. Almaty: Qyzdar universiteti baspasy [in Kazakh].