

УДК 494.3
ГТАМР 16.41.99

ҚАЗАҚ ТІЛІ САБАҒЫНДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫН
ПАЙДАЛАНУ ЖОЛДАРЫ

Д.Қ. Қуандықова¹

¹М. Қозыбаев атындағы СҚМУ, Петропавл қ., ҚР

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ
КАЗАХСКОГО ЯЗЫКА

Куандықова Д.К. ¹

¹СКГУ им. М. Козыбаева, г. Петропавловск, РК

USING GAME TECHNOLOGIES IN LESSONS OF THE KAZAKH LANGUAGE

D.K. Kuandykova¹

¹NKSU named after M. Kozybaev, Petropavlovsk, KR

Аңдатпа

Мақалада «Қазақ тілі» және «Кәсіби қазақ тілі» сабақтарында қолданылатын оқытудың инновациялық тәсілдерінің бірі болып табылатын ойын технологиясы, оны өткізу формалары, ойынды ұйымдастырудың тиімді тұстары, тілдік пәнді оқыту барысында білім алушылардың қызығушылығын арттыра отырып, олардың еркін тілдік қатынасқа түсуі үшін жағдаяттар ұйымдастырудың жолдары қарастырылады. Сондай – ақ, Қазақстан Республикасының Тіл туралы тұжырымдамасында айтылған мәселелерге шолу жасалады. Мақалада іскерлік және рөлдік ойындардың болашақ мамандарды болашақ кәсіптеріне бейімдеудің бір жолы ретінде тиімді және нәтижелілігі атап көрсетіледі. Білім алушылар жағдаяттық әрекет барысында бір – бірімен қарым – қатынасқа түсіп, тілдік оралымдарды, кәсіби терминдерді дұрыс пайдалану дағдылары қалыптасады. Мақала авторы өз сөзінде рөлдік ойын қатысымдық технологияны негізге ала отырып, оның барысындағы білім алушының әрекеттерінің жүйеленіп ұсынылатынын баяндайды. Мақала авторы ойынның кезеңдеріне тоқтала келіп, олардың әрқайсысына түсініктеме береді. Сабақта оқытудың ойын технологиясының пайдаланылуы маңызды әдістемелік міндеттердің орындалуына ықпалын тигізетіні атап көрсетіледі.

Түйінді сөздер: қазақ тілі, ойын технологиясы, оқытудың тиімді әдістері, білім алушы, Тіл туралы тұжырымдама, іскерлік ойындар, рөлдік ойындар, қатысымдық технология, ойынның кезеңдері.

Аннотация

В статье рассматривается игровые технологий на уроках «Казакского языка» и «Профессионального казахского языка» как один из инновационных технологий обучения, формы проведения, эффективные методы проведения, организацию ситуативных заданий для свободных коммуникативных отношений, который повышает интерес обучающихся к изучению языка. Также, делается обзор Концепций о языке Республики Казахстан. В статье отмечается эффективность и результативность деловых и ролевых игр как один из способов адаптаций обучающихся будущей профессий. В процессе вступления в ситуативные действия у студентов формируется навыки правильного применения речевых оборотов, профессиональных терминов. В своей статье пишется что основой ролевых ттр является коммуникативные технологий. Автор рассматривает все этапы игры и дает определение им. Автор утверждает, что использование игровых технологий на уроках положительно влияет на решение методических задач.

Ключевые слова: казахский язык, игровые технологий, эффективные методы обучения, обучающийся, Концепция о языке, деловые игры, ролевые игры, коммуникативные технологии, этапы игры.

Annotation

The article discusses gaming technologies at the lessons of "Kazakh language" and "Professional Kazakh language" as one of the innovative teaching technologies, forms of conducting, effective methods of conducting,

organizing situational assignments for free communicative relations, which increases the interest of learners in learning the language. Also, the Concepts on the language of the Republic of Kazakhstan are reviewed. The article points out the effectiveness and effectiveness of business and role – playing games as one of the ways of adapting the training of future professions. In the process of entering into situational activities, students are formed skills in the proper use of speech, professional terms. In his article it is written that the basis of role – playing games is communicative technologies. The author reviews all the stages of the game and gives a definition to them. The author claims that the use of gaming technology in the classroom positively affects the solution of methodological problems.

Key words: Kazakh language, gaming technologies, effective teaching methods, learner, the concept of language, business games, role – playing games, communicative technologies, stages of the game.

Кіріспе

Сабақта пайдаланылатын инновациялық технологиялар (мультимедиялық жобалар, жоба әдісі, дамытушы қатынас – бағдарланған ойын тәсілдері) күнделікті білім беру әрекетін түрлендіріп, білім алушылардың пәнге деген қызығушылықтарын тудырады.

Қалайша білім алушының қызығушылығын тудыруға болады?

Бүгінде мемлекеттік тіл басқа тілде сөйлейтін адамдардың өзара қарым – қатынасын қамтып келеді. Қазақстан Республикасының Тіл туралы тұжырымдамасында айтылғандай, «Мемлекеттік тілдің беделін, оны білу әрбір азаматтың өмірлік қажетіне айналатындай, қазақстандық патриотизмнің құрамды бөлігі болатындай деңгейге көтеру қажет». Ол үшін оқу барысында оқытудың тиімді түрлерінің бірі ретінде іскерлік ойындарды айта аламыз. Өйткені, ойындар жеке тұлғаның әлеуметтік тұрғыдан қалыптасуында үлкен рөл атқарады және болашақ маман иелерінің кәсіби іс – әрекеті мен әлеуметтік қатынастарына дайындайтын және бейімдейтін құрал және әдіс ретінде қолданылады. Іскерлік және рөлдік ойындар іс – әрекеттің түрлі салаларында мамандарды болашақ кәсіптеріне бейімдеу барысында қолданылады. Бұл оқыту әдісі тиімділігімен және нәтижелілігімен түсіндіріледі.

Ойын барысында студенттер шындыққа жақын іс – әрекеттік тәжірибе жинақтайды. Ойынның құндылығы да осында. Ол білім алушыға өз тәжірибесі арқылы үйренуге мүмкіндік береді. Іскерлік ойын барысында білім алушылардың қажетті білімді ала білу және оны жүйелей білу, оларды қайта бейнелеу арқылы дағдылары қалыптасады, ал, ең бастысы, оларды нақты өмірге, кәсіби жағдаяттарға, кәсіби іс – әрекетке жақындатады.

Рөлдік ойын қатысымдық технологияны негізге алады, ол студенттердің тіл шешендігін дамытады, практикалық сабақтарда қарым – қатынас жасауына жағдай жасайды және уәждемені жоғарылатады. Кіріспе сөзден кейін білім алушылар іс – әрекетке жұмылдырылады. Мұнда ең бастысы сөздерді қолданудан гөрі, тапсырманы орындағаны маңызды. Іскерлік ойын тілді игертуге арналған барлық жұмыс түрлерінде қолданылады: лексиканы, дайын оралымдарды, терминдерді орынды жерде және дұрыс қолдану.

Мұндай ойындарда білім алушылар қате жіберуі мүмкін, бірақ оқытушыға ол қателерді ойын барысында жөндеуге болмайды. Студент сөйлеу арқылы, қателері болса да, тілді тез игереді. Егер қателері бойынша ескерту жасап, тоқтата берсе, білім алушылардың бойына қорқыныш сезім ұялап, өз пікірін еркін білдіруге деген іркілік бой алуы ықтимал.

Ойынды жүргізу алдында дайындық керек. Ол төмендегідей кезеңдерден тұрады:

1. Іскерлік ойынның тақырыбын таңдау;

2. Жоспар жасау және тәжірибеде қолдану;
3. Қатысушылардың рөлі мен тапсырмасы;
4. Іскерлік ойынды ұйымдастыру;
5. Ойынның мақсаты;
6. Ойынның ережесі;
7. Ойынның өтілу кезеңі;
8. Қорытындылау.

1. Іскерлік ойынның тақырыбын таңдау. Ойынның жақсы өтуі тақырыпты дұрыс таңдауға байланысты болады. Бұл жағдайда білім алушылардың қызығушылығы мен көзқарасы еске алынады. Себебі тақырып студент – маманның болашақ кәсіби іс – әрекетінде кездесетін жағдаяттарды қамтуы керек. Іскерлік ойынның тақырыбы студент білімін кәсіби іс – әрекетке кешенді түрде қолдануға, олардың мамандықтары бойынша сөйлесу шеңберінде өсуіне, сонымен қатар кәсіби қазақ тілін кәсіби қарым – қатынас құралы ретінде игеруге барынша жағдай жасауы керек.

2. Жоспар жасау және тәжірибеде қолдану. Іскерлік ойын міндетті түрде алдын – ала жасалған сценарий бойынша жүргізілуі керек. Оқытушы ойынның өтілу барысына нақты көрсетілген жоспар құрып, онда ойынның әрбір элементінің орындалу мерзімін анықтайды. Жоспар мазмұны артық мәселелерсіз, қарапайым болуы қажет. Бұл ойынның жемісті өтуіне әсер етеді.

3. Қатысушылардың рөлі мен тапсырмасы. Рөлдерді бөлу ең негізгі фактор. Рөлдер әркімнің қалауына, біліміне, қабілеті мен іс – әрекетіне сай бөлінеді. Сондай – ақ, топтың өзіндік ерекшелігі мен білім алушылардың жеке мінездеріне, сол сияқты олардың қазақ тілін білу дәрежесін ескереді. Ойынға талантты, белсенді студенттерді қатыстырған дұрыс, ал белсенді емес студенттерге кеңесші, көмекші, арбитрлардың рөлдерін беруге болады. Егер іскерлік ойындарды жиі өткізіп тұратын болса білім алушылардың өзіне деген сенімділігі артады, еркін сөйлеуге мүмкіндік алады, яғни ол өз шешендігі мен тіл байлығын барынша көрсете алады. Сонымен қатар, білім алушылар өз рөлдері бойынша дайындалады.

4. Іскерлік ойынды ұйымдастыру. Дайындық барысында білім алушылар рөлдеріне қатысты негізгі және қосымша әдебиеттерді қарастырады деп күтілуде. Дайындыққа кем дегенде екі апта уақыт беріледі. Қиындық туындаған кезде оқытушыдан сұрап, кеңес ала алады. Студенттер кәсіптерінің құпиялығы жоқ құжаттарымен, мамандықтары бойынша функционалды міндеттерімен танысады. Іскерлік ойынды өткізер алдында кәсіби лексикамен түрлі жұмыстар жүргізіледі, мысалы: таныстыру және қайталау жұмыстары, дайын оралымдарды орынды қолдануға дағдыландыру, термин сөздерді дұрыс пайдалану, сұраулы сөйлемдерді құрастыру және құжаттармен жұмыс жүргізу. Әрқайсысы өз мамандығына сай лексикамен таныс болу ойынның жақсы өтуіне өз ықпалын тигізеді. Өйткені, іскерлік ойын тек ауызекі сөйлеуге ғана үйретпейді, сонымен қатар кәсіби деңгейде қарым – қатынас жасай білу дағдыларын қалыптастырады.

5. Ойынның мақсаты. Ойынды ұйымдастыра отырып негізгі мақсатын анықтау қажет. Олар:

- кәсіби қарым – қатынас құралы ретінде қазақ тілін жетілдіру;
- студент – маманның кәсіби қазақ тілін игеруге деген қызығушылығын дамыту;
- мамандығы бойынша студенттердің лексикалық қорын байыту, ой – өрісін кеңейту;
- студент – маманның шығармашылық мүмкіндіктерін ашу;

- студенттердің стильдік қателіктерін бақылау;
- жағдаятты талдай білу және дұрыс шешім қабылдауға үйрету;
- студенттердің ауызекі сөйлеу сауаттылығын дамыту;
- студенттердің бойында адамгершілік қасиеттерді дамыту.

Іскерлік ойынның ең басты мақсаты – кәсіби лексиканы кәсіби қарым – қатынаста белсенді қолдану және ойын барысында осыған қатты назар аудару.

6. Ойынның ережесі. Ойын басталмас бұрын студенттер оқытушыны хабарлауымен ойынның ережесімен танысады. Ол:

а) ойынның әрбір кезеңінде нақты уақыт мөлшері белгіленген және әрбір кезең осыған сәйкес келуі талап етіледі;

ә) студенттердің алдын – ала әзірлеген нормативті материалдарын, тақырыпқа қатысты әдебиеттерді, оқу материалдарын қолдану;

б) студенттердің іс – әрекетін ұпайлық жүйемен бағалауды енгізу.

7. Ойынның өтілу кезеңі. Әр іскерлік ойын бірнеше кезеңдерден тұрады және оның саны ойынға қатысты болып келеді.

8. Қорытындылау. Өтілген іскерлік ойынның бағасын оқытушы шығарады. Білім алушылардың ойынына сын – ескертпелер айтады, жіберілген қателерге, кемшіліктерге, нақты емес тұстарға және оларды жөндеудің жолдарына тоқталады. Сонымен қатар, оқытушы студенттердің жетістіктерін де атап өтуге міндетті. Бұл сын – ескертпелер білім алушылар үшін дұрыс қарым – қатынас үлгісін қалыптастырады. Ойын барысында білім алушылар тарапынан туындаған қиыншылықтарды өзіне түртіп алады. Студенттер келесі ойындарда аталған кемшіліктерді болдырмауға тырысады.

Жалпы ойында оқытушы негізгі орын алмайды, басты орын білім алушылардың өзіндік іс – әрекеттеріне беріледі. Оқытушы ойынның өтілу барысында жетекшілік етеді, керек кезінде түзетіп, білім алушылардың жұмысын қадағалап отырады, олардың ойларына бағыт – бағдар береді, тілдік көмек көрсетіп, жіберілген қателерін дәптеріне жазып алады, ойын барысында студенттерді түзетпейді.

Білім берудегі ойын әдісінің ерекшелігі ойын барысында барлық қатысушылардың тең болуында. Ол тілді меңгеру деңгейі әртүрлі болып келетін барлық білім алушылардың дерлік қолынан келетін дүние. Ойын барысында тілдік материал байқаусыз меңгеріліп қана қоймайды, сонымен қатар білім алушы өзінің тілді білу деңгейіне деген қанағаттануды сезінеді.

Қорытынды

Сабақта оқытудың ойын технологиясын пайдалану төмендегідей маңызды әдістемелік міндеттердің орындалуына ықпалын тигізеді:

1) білім алушылардың тілдік қарым – қатынасқа психологиялық тұрғыда әзірлігі;

2) олардың тілдік материалды бірнеше мәрте қайталаулары үшін өздігінен туындайтын қажеттіліктің қамтамасыз етілуі;

3) білім алушыларды тілдің жағдаяттық бейретіне дайындық болып табылатын қажетті тілдік оралымдарды таңдауларына жаттықтыру.

Сабақ барысындағы ойын тәсілдері мен жағдаяттардың жүзеге асырылуы төмендегідей негізгі бағыттар бойынша атқарылады:

– дидактикалық мақсат білім алушыларға ойынның міндеттері түрінде қойылады;

– білім беру әрекеті ойынның ережелеріне бағынады;

– оқу материалдары оның құралдары ретінде пайдаланылады, оқу әрекетіне жарыс элементі енгізіліп, ол дидактикалық міндеттерді ойын міндеттеріне айналдырады;

– дидактикалық тапсырмалардың сәтті орындалуы ойынның нәтижелерімен байланыстырылады.

Әдебиет:

1. Қ. Қадашева Қазақ тілін оқыту әдістемесі. «Мұрагер», Алмаы, 2005.
2. Р. Әбдісүлейменова. Қазақ тілін техникалық жоғары оқу орындарында оқыту әдістемесі. Алматы, 2007.
3. Ш. Құрманбайұлы. Терминдерді қалыптастыру көздері мен терминжасам тәсілдері. Сөздік – Словарь, Алматы, 2005.
4. В.Я. Платов. Деловые игры: разработка, организация, проведение. – М.:Профиздат, 1991.
5. А. Сатыбаева, Г. Сатыбаева Қазақ тілін оқыту әдістемесі.