

«Ғылым және инновациялар: жаңалықтар, мәселелер мен жетістіктер»  
атты халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференциясының

## МАТЕРИАЛДАР ЖИНАҒЫ

1-том

29-30 сәуір 2020

## PROCEEDINGS

of the international scientific and practical conference  
«Science and innovation: news, problems and achievements»

1-volume

29-30 April 2020

## СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

международной научно-практической конференции  
«Наука и инновации: новости, проблемы и достижения»

1-том

29-30 апрель 2020

ҒТАМР 14.23.17

## ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫ. ОЙЫН ТҮРЛЕРІН АҒЫЛШЫН ТІЛІН ҮЙРЕТУДЕ ҚОЛДАНУДЫҢ МАҢЫЗЫ

А.Ж. Сұлкеева

№56 мектеп-лицейі, Нұр-Сұлтан қ.

Мажит Зура

ҚР Президентінің жанындағы Мемлекеттік басқару академиясы, Нұр-Сұлтан қ.

Қазіргі заманғы мектеп дамуда, мұғалімдер оқу процесін жандандыруға және қарқындалуға көбірек көңіл бөлуде. Педагогикадағы ойын технологиялары балаға жеке қызығушылық танытып, топта жұмыс стей білуге, сол арқылы өзін жауапкершілікке тәрбиелеуге мүмкіндік береді. Шет тілін оқытуда ойындарды қолдану қажет, өйткені бұл жай ойын-сауық құралы немесе танымдық материалды ұйымдастырудың тәсілі ғана емес, сонымен бірге баланың жан-жақты дамуы оның мінезін қалыптастыруға көмектеседі.

**Түйін сөздер:** ойын технологиясы, интерактивті оқыту, дидактикалық ойындар, портал ойындар, мотивацияны дамыту.

«Ойын» ұғымына түсініктеме берсек — бұл адамның мінез-құлқын өзі басқаруымен анықталатын қоғамдық тәжірибені қалыптастыруға арналған жағдаяттар негізіндегі іс- әрекеттің бір түрі болса, «ойын» сөзі мағынасының түп-төркіні қуаныш, әзілге сәйкес келу екен. Мысалы, Ежелгі Рим халықтарында «ойын» сөзінің мағынасы қуаныш, мереке сөздерінің мағынасымен ұштасып жатыр, еврей тілінде әзіл мен күлкіні білдіреді, ал қазақ тілінде жас баланың іс – әрекетін, ересектер арасындағы әзілді, қалжыңды меңзейді.

Ойынның пайда болу тарихын зерттеу мәселесі ұзақ жылдар бойы ғалымдардың басты назарында болды.

Әлемдік педагогикада ойын нақты мақсатқа жетуге бағытталған және белгілі шарттары (ережесі) бар әрекеттерден тұратын, ойынға қатысушылар арасындағы жарыс немесе сайыс ретінде қарастырылды.

Сонымен педагогикалық тұрғыдан ойын- дегеніміз не? Ойын дегеніміз – баланы әдептілікке, сауаттылыққа баулитын құралдың бірі. Мектеп оқушыларының танымдық іс-әрекетін қалыптастыруда қолданатын негізгі жұмыс түрі. Бала саналы, мәдениетті, адамгершілігі мол болып, жан-жақты дамуы үшін, тілін, сөз байлығын дамыту үшін, айналадағы өмір құбылысын ұғыну үшін пайдаланудың маңызы зор.

Ойын әрекеті мазмұнынан әлеуметтік сипаты баланың қоғамда өмір сүретіндігімен байланысты. Ол алғашқы айлардан бастап – ақ маңайындағылармен қарым-қатынас жасауға ұмтылады, тілді біртіндеп меңгереді. Ойын – бала әрекетінің негізгі түрі. Ойын ойнағанда бөлме теңіз де, ұшақ та, темір жол вагоны да болуы мүмкін. Балалар ойын кезінде тыныш отыра алмайды. Тіпті жалғыз баланың өзінде де ойын барысында сөйлеп жүреді. Сондықтан, ойын барысында тілдесім үлгісі қалыптасатынын ескерген жөн, алайда ойындар мазмұнына қарай, өзіне тән ерекшеліктеріне қарай сюжетті-рольді, драматизациялық, қимылды ойындар, дидактикалық құрылыс ойындары, ұлттық ойындар болып бөлінеді, атап айтатын болсақ ойынның түрлері өте көп. Мысалы: рөлдік ойындар, дене шынықтыру ойындары, сюжеттік ойындар, дидактикалық ойын элементерін пайдаланудың маңызы өте зор. Дидактикалық ойындар баланың ақыл – ойын дамытып, сабаққа деген қызығушылықтарын арттырады. Тіпті нашар оқитын балалардың өздері де ойын элементтері араласқан сабаққа зор ынтамен, жігерімен араласатынын анық.

Ойын технологиясы дегеніміз – педагогикалық жұмысты ойын түрінде ұйымдастырудың әдістерімен тәсілдерінің жиыны. Ойын – оқу үдерісіндегі оқытудың әрі формасы, әрі әдісі ретінде дербес дидактикалық категориясы деген екен Н. Крупская.

«Бала жас болғандықтан ғана ойнамайды, балалықтың өзі оған ойнау үшін, яғни жаттығу арқылы өмірде қажетті дағдыларды игеру үшін берілген»- деген пікір айтады. В.В.Николина жүргізген зерттеу нәтижелері негізінде ойын технологиясының бірнеше компоненттерін бөліп көрсетті, мәселен:

мотивациялық;

бағдарлаушылық;

мақсаттылық;  
мазмұндық- тәсілдік;  
құндылық-еріктік;  
бағалаушылық.

Анықтама берсек педагогикадағы ойын технологиясы – дегеніміз әдетте, бірнеше негізгі кезеңдерден тұратын әрекет болып табылады. Бұл мақсаттарды жоспарлау, жоспар құру, содан кейін тапсырманы ойын ережесіне сай орындауды талап етеді. Берілген шарттар нақты өмірге жақын болған кезде барлық іс-әрекеттің мәні болады. Адамның таңдау құқығы, іс-әрекет бостандығы және белгілі бір жауапкершілік болуы керек. Дәл осы талаптармен адам өзін толықтай растайды.

Осылайша, ойын бірнеше негізгі компоненттерден тұрады:

Суреттер.

Ойын барысы.

Нақты заттарды шартты заттармен алмастыру.

Қатысушылар арасындағы табиғи байланыс.

Шартты сюжет.

Оқытудың ойын технологиялары ұзақ уақыт бойы балаларды оқыту және тәрбиелеу мақсатында ақпаратты берудің тиімді әдісі ретінде қолданылды. Бұл аға буыннан жас ұрпаққа біліммен бөлісудің дәстүрлі әдісі. Интерактивті әдістердің бірі ретінде ол халық ағарту ісінде қолданылды.

Қазіргі заманғы мектеп дамуда, мұғалімдер оқу процесін жандандыруға және қарқындатуға көбірек көңіл бөлуде. Кітаптың тақырыбын немесе бөлімін, тәуелсіз технология ретінде және үлкен процестің бөлігі ретінде ойын түрлері игерілді. Кейде қорытынды жалпылау сабағында материалды бекітуде ойын элементтері қолданылатын болды.



*Ойын барысында қолданған компоненттердің түрлері.*

Ойын технологиясын сабақтан тыс жұмыстардың әдістерінің бірі ретінде қолдану осы күнге дейін ең танымал жағдай болатын. Оқушыларға әсер етуді арттыру үшін ойын тақырыптары мен түрлері өзгертіліп жасалды.

Ойын үшін сіз оқу процесіне ойын енгізе алмайсыз. Маңызды сәт – әдіс мақсаттарын білу. Мұғалім процесті нақты жүйелеп, ойын әдісі белгілі бір тәрбиелік тақырыпқа байланысты өзін-өзі ақтайтындығын түсінуі керек. Ойын-сауық аспектінің енгізілуін бақылау және мұқият қадағалау қажет, өйткені білім беру және танымдық бағыт басым болуы керек.

Педагогикалық ойын түрлері:

Физиологиялық;

Ойлау;

Жұмысшылар, әлеуметтік және психологиялық.

Бұл бөлу педагогиканың үлкен бөлімін құруға қызмет етеді. Бірақ бұл тек түрлерге бөлінуден алыс. Ойын топтары педагогикалық процестің түрімен ерекшеленеді:

Оқыту

Танымдық

Репродуктивті

Коммуникативті

Ойын техникасының үрдісінде ойындар бірнеше топқа бөлінеді, ал айырмашылық процесс ережелерінің құрылысына негізделген. Біріншісі – қатаң белгіленген ережелермен ойындар, екіншісі – ойын барысында белгіленген ережелермен, үшіншісі – еркін ойнаумен. Дайын қатаң ережелері бар ойындар негізінен пәндік, спорттық, интеллектуалдық, құрылыс, музыка т.б. Тегін



ойындар көп шығармашылық түрлерін көрсетеді: өнер, театр, үйлену тойы, мамандықтағы ойындар және т.б.

Көптеген типтік бөлімдер бар:

Әңгіме

Іскерлік

Рөл

Тақырып

Еліктеу

Драмалық ойындар.



*Сабақ беру барысында қолданылған ойын типтерінен көрініс.*

Педагогикадағы ойын жағдайы баланың интерактивті оқытуының маңызды аспектілерінің бірі болып табылады. Бұл жүйе тек мектеп жасына дейінгі балаларға ғана емес, бастауыш сынып пен орта буынның сыныптарында да қолданылады. Ойын баланың дамуы мен қалыптасу процесінде із қалдырады, бұл сізге қосымша ақпаратты жинауға және есте сақтауға мүмкіндік беретін әдістердің бірі екенін ұмытпаған жөн.

Педагогикадағы ойын технологиялары балаға жеке қызығушылық танытып, топта жұмыс істей білуге, сол арқылы өзін жауапкершілікке тәрбиелеуге мүмкіндік береді. Мұғалімнің міндеттерінің бірі – мотивацияны дамыту. Ойын барысында бала өзінің алдына қойған мақсатына ұмтылады, яғни кез келген жағдайда ол ойын барысында ұсынылған материалды есте сақтайды, өйткені өз өміріне пайдаланады.

Бастауыш сыныпта ағылшын тілі үйренуде қолданатын дәстүрлі ойын түрлері: «Ағылшын тілі сабақтарында білім беру ойындары» кітабында М.Ф. Стронин осындай ойындарды екіге бөледі:

Тілдік дағдыларды қалыптастыруға ықпал ететін грамматикалық, лексикалық, фонетикалық және орфографиялық ойындар.

Сөйлеу дағдылары мен қабілеттерін одан әрі дамытуға ықпал ететін шығармашылық ойындар тәуелсіздікті көрсетуге мүмкіндік береді [5].

М.Ф. Стронинның ойын түрлерінің жіктелуіне көңіл бөле отырып, мен келесі ойын түрлерін толығырақ қарастырғым келеді:

*Ағылшын тілін үйренуге арналған грамматикалық ойындар.*

Грамматикалық ойындардың негізгі мақсаттары: балаларға белгілі бір грамматикалық тақырыпты өткенде, сол шақта сөйлеу үлгілерін қолдануға үйрету;

**Act as you say.**

Мақсаты: сөйлемді ережеге сай қолдануды жаттықтыру Present Continuous.

Ойын барысы: Ойын сөйлем құрау арқылы жүзеге асады. Бұл ойынды үш ойыншы ойнайды: 1 – нұсқау береді, 2 – берілген нұсқауды орындайды, ал үшіншісі не істейді?, 3 – екіншінің іс қимылын сипаттайды.

1 – Play volleyball. 2 – I am playing volleyball. 3 – He/ She is playing volleyball.

1 – Wash your face. 2 – I am washing my face. 3 – He/ She is washing his/ her face.

1 – Do exercises. 2 – I am doing exercises. 3 – He/ She is doing exercises.

**Hide – and – Seek in the Picture.**

Мақсаты: Орынға арналған демеуліктерді жаттап алу.

Ойын барысы: Бір бөлме берілген үлкенірек сурет қажет. Ойын басқарушы (оқушылардың бірі) осы суреттің бір жерінде «тығылады», оқушының тығылған жерін қағазға жазып мұғалімге береді және тығылған оқушыны табу үшін оған жетелеуші сұрақтар қояды.

Are you under the bed?  
Are you behind the door?  
Are you on the chair?  
Are you in the box?

*Лексикалық ойындар.*

Лексикалық ойындар балаларға лексикалық материалды игеруге көмектесуге бағытталған. Бұл ойындардың мақсаты: жаңа сөздерді игеруге және сөздік қорды кеңейтуге, кез-келген жағдайда игерген сөздерін пайдалануға көмектесу; оқушыны сөздердің үйлесімділігімен таныстыру, сөйлеу әрекетін дамыту.

### **Memory game.**

Мақсаты: тақырыпқа сай сөздерді есте сақтау (жануарлар, жемітер, көкеністер, тағам, киім, пмаандық, үй, отбасы, спорт және т.б.).

Ойын барысы: Мұғалім тақырыпқа сай 10 жаңа сөздерге арналған флешкартаны тақтаға бірнеше рет қайталата отырып іледі. Мұғалім оқушыларға артқа қарауға немесе екі көзін алақанының дәл ортасымен қатты етіп жбуға бұйырады да бір суретті алып тастайды. Ал оқушылар қандай суреттің жоқ екенін табу үшін флешкарларды рет-ретімен айтып өтеді. Кезекпен-кезек барлық флегкарталар алынып, оқушылар тек мұғалім көрсеткен орында қанда сурет болғанын айтып шығады.

*Ағылшын тілін үйренуге арналған фонетикалық ойындар.*

Шет тілін оқытудың бастапқы кезеңінде дыбыстарды дұрыс айтуға көп көңіл бөлінеді. Фонетикалық ойындардың тәрбиелік мақсаты – оқушыларға дыбыстарды дұрыс айтуға және сөздерден тануға, интонацияны пысықтауға дағдыландыру. Шет тілін оқытудың бастапқы кезеңінде фонетикалық ойындар үнемі қолданылады. Болашақта фонетикалық ойындар сөз, сөйлем, рифма, тіл жұмбақтары, өлеңдер, әндер деңгейінде өткізіледі.

### **Дыбыстарды іздеу.**

Мақсаты: фонематикалық есту қабілеттерін қалыптастыру.

Ойын барысы: Мұғалім балаларға суреттерді көрсетеді және оларда бейнеленген заттардың аттарын нақты айтады. Балалар берілген дыбыс жасырылған суретті көрсету керек. (Немесе қолдарыңды шапалақтаңдар. Ойын басталар алдында балалармен дыбыстар шығады).

### **Monkey Talk. [ð] дыбысын.**

Мақсаты: ағылшын тіліндегі жеке дыбыстарды айту кезінде оқушылардың сөйлеу мүшелерінің дұрыс артикуляциясын қалыптастыру.

Ойын ережесі: «Менің ойымша, сіздердің бәріңіз кішкентай маймылдарды, олардың бет-әлпеттерін, сөйлесулерін өте жақсы суреттей аласыздар. Хайуанаттар бағындағы маймылдар ағылшынша сөйлейді. [ð] дыбыс шығарған кезде олар қатты тырысады – соншалықты тырысады, сондықтан олар қонақтарға өздерінің тілдерін көрсетеді. Ашулы маймыл бәріне «They, they, they» деп айқайлайды, ал білімді маймыл ақын сияқты сөйлейді«Thee, Thee, Thee»:

Little monkey in the tree  
This is what he says to me,  
“They, they, the  
Thee, thee, thee”  
Monkey jumps from limb to limb  
While I chatter back to him:  
«Thee, thee, thee  
They, they, they».

Өлең жолдарын тек мұғалім оқиды, ал оқушылар болса «Thee, thee, thee, They, they, they» сөздерін хормен айтады, оқушылармен бірнеше рет ойнағанның арқасында оқушылар өлеңді жаттап та алады.

*Орфографиялық ойындар.*

Орфографиялық ойындар сөйлеу дағдысын қалыптастыруға және дамытуға ықпал етеді. Бұл ойындардың негізгі мақсаты – шетелдік сөздердің емлесін меңгеру. Кейбір ойындар балалардың есте сақтау қабілетін дамытуға, басқалары – сөздің орфографиялық бейнесін көбейтуге арналған.

### **Word composers**

Мақсаты: орфографиялық дағдыларды қалыптастыру.

Ойын барысы: мұғалім тақтаға ұзын сөз жазады, мысалы representative. Осы сөздің әріптерінен оқушылар жаңа сөздер құрып, жазып алулары керек. Мысалы: present, tea, test, nest, part, art. Соңғы сөзді айтқан адам жеңеді.

*Ағылшын тілін үйренуге арналған шығармашылық ойындар.*

Сөйлеу дағдыларын одан әрі дамытуға үлес қосу. Баланың қызығушылығын тудыратын ашық түсті материалдар шет тілін үйренуде маңызды емес. Бұл ойындарда қиял үйретіледі, бала ең қарапайым заттардан ерекше көрінуді үйренеді. Бұл шығармашылық, соның арқасында және еркін сөз.



*АКТ-ны қолданып видео арқылы жоба жасау және kahoot ойыны.*

Портал ойындарын көбінесе бастауыш сыныпта сөздік қорды көбейтуге, сөздердің жазылуымен оқылуын тез жаттауға қолданған өте тиімді. Мысалы әр сыныпта берілген ағылшын тілі оқулығында стандартқа сай 8 тарау бар әр тоқсанға 2 тараудан 16-20 тақырыптан келеді, осы тақырыпқа берілген сөздерді тез жаттату барысында порталдық ойындарды қолданған ұтымды. Мысалы: 1 сыныпта ағылшын тілі сабағы ABC тақырыбымен басталады 26 әріпті тез жаттап үйрену үшін оқушыға ойын түрінде берілген парталдық ойын «ABC Kids-Tracing & Phonics» ойынын ұсынар едім. Ойында Лукэс арыстанның баласы және Бэлла атты қоянның көжегі мульткейіпкерлер, сені кішкентай дарабозбен қарсы алады, дарабозға тіркелген 6 вагоды бар. Әр вагон белгілі бір жұмыс түрін ұсынады:

1 вагон «ABC» – деп аталады, ойынның бұл бөлімінде 26 әріпті тыңдап, саусағыңмен ұялытелефонның бетіне жазу арқылы, әріптердің жазылу ережесін меңгересің, әр меңгерген 4 әріпке саған сыйлықтар немесе стикерлар ұсынып, сені қолпаштап отырады;

2 вагон «abc»- кіші әріптердің жазу үлгісін үлкен әріптерді жазғандай қайталайсың;

3 вагонда әр әріптен басталатын 2 сөзбен суреттер арқылы танысып, тыңдап, бірнеше рет қайталаудың арқасында жатап та аласың;

4 вагон «ABC abc» – бұл бөлімде кіші әріптерді үлкен тиісті әріптермен сәйкестендіресің, бұл деңгейде ойланып жұмыс істеуге тура келеді;

4 вагон – деңгейінде аталған әріптерді ұшып бара жатқан шарлардан ұстап алу керек, көп ұстаған сайын ойынның жылдамдығы ұлғая түседі;

Соңғы бөлімде пысықтауға арналған жасырылған ұяшықтардағы әріптердің үлкенін кішісімен сәйкестендіру керек, бұл жерде көріп есте сақтау дағдыңды жаттықтыруға болады;

Неге дәл осы ойынды 1 сыныпта ағылшын әріптерін үйренуге ойнау керек деген сұрақ туындайтыны анық. Себебі:

Порталды ойын, ойын өте қызықты, түстері қанық, ойыншы виртуалды әлемге енеді;

Ойыншының Лукэс атты көмекшісі мен Бэлла атты қолдаушысы бар;

Ойын әр деңгейде әр түрлі ойын түрімен жабдықталған;

Кейіпкерлер бірде жүгіріп, скейтборд теуіп, желдеткішпен ұшып, секіріп, қолын бұлғап әрдайым ағылшынша сөйлейді. Ал ойыншыны қолдаушы Бэлла атты қоянның сүйкімді көжегі саған бас бармағын көтеріп, шапалақтап, қуаныштан секіріп сені қолдап жүреді.

Ойын арқылы оқушы 26 әріппен қоса 50 сөзбен танысады.

Осы ойынды ойнаған 1 сынып оқушылары 1 аптада ағылшын әріптерін түгел жаттап, қай әріпті тыңдағанын әріптер кестесінен нұсқай алады, жазылуын, айтылуын, тіпті оқылуына дейін жаттап алды.

Әрине басында бірнеше ата-ана біз балаларға ұялы телефон ұстатпаймыз, ойната алмаймыз, көздерін ауыртады деген қарсылық тудырғанымен кейін алғыстарын жаудырып жатты, себебі үйге берілген қазақ тіліндегі 4 жол өлеңді жаттату үшін ата-аналарға кем дегенде 1,5-2 сағат уақыт

керек, ал жаттап жаттығудың бір түрі ойын арқылы жаттап жаттығу, яғни заманауи тұрғыдан алғанда порталды ойынның көмегімен.



4 «Б» сыныбында quizlet.com бағдарламасымен жасалған викторина.

Келесі порталды ойынның бірі тағы 1 сыныптағы «Colours» – тақырыбына арналған «Learning Colors For Children» – атты ойын түрін осы сылқасы арқылы жүктеп ала аласыз. Бұл ойында әртүрлі түстер дөңгелек смайликтермен берілген. Ойын «Learn», «Play», «Guess» – деп ұсынылған 3 деңгейден тұрады.

«Learn» – ең бірінші ойында түстерді қайталайды, әр түске екі заттың аталуымен бірнеше рет қолданылады, экранда шыққан түсті пернелер арқылы табады;

Play – бөлімінде ойын екіге бөлінеді: «garage» көліктерді түстері бойынша гараждардан шығарып алады, «car parking» көліктерді түстері бойынша авто тұрақтарға орналастырады;

Guess – бөлімінде де ойын екіге бөлінеді: «matching» – берілген суреттерді түстерімен сәйкестендіреді, «sorting» – сөреде орналасқан түстерге сәйкес ойыншықтар мен заттарды орналастырады, әр затты қойған сайын заттың түсі мен аты аталады.

Бұл ойында осылайша 10 түспен қоса 20 заттың атауы бірге жатталады. Неге барлық 1 сыныптардың тақырыптары біріктірілген ойын таңдамасқа деген сұрақ туындайтын шығар. Себебі бала тез жалығып, шатасып, шаршамауы үшін, көлемі жағынан кіші, әр түрлі деңгейден тұратын ойындарды ұсынған жөн. Стандартқа сай тақырыптарға сай келетін порталдық ойындарды таңдау оңай емес. Әр ойынды ойлап тапқан адамның ұлтына да мән беру керек, сөйлеу интонациясы, сөздердің айтылымы мен дұрыс жазылуын, әріптердің тек баспаша жазылғанын қатаң қадағалаған жөн.

Шет тілін оқытуда ойындарды қолданыңыз, өйткені бұл жай ойын-сауық құралы немесе танымдық материалды ұйымдастырудың тәсілі ғана емес, сонымен бірге баланың жан-жақты дамуы оның мінезін қалыптастыруға көмектеседі .

#### Қолданылған әдебиеттер тізімі

1 «Жаңа әлемдегі Жаңа Қазақстан» ҚР Президенті Н.Ә. Назарбаевтың халыққа жолдауы.

2 Исаева Г., Шет тілі сабағында инновациялық технологияларды қолданудың кейбір ерекшеліктері. «Жаңа тұрпатты мұғалім дайындаудың өзекті мәселелері» атты республикалық ғылыми конференцияның материалдары. Мектептегі шет тілі, 2011 ж. №3.

3 Мұхамбетжанова С.Т., Жартынова Ж.Ә. Интерактивті жабдықтармен жұмыс жасау. Әдістемелік құрал. - Алматы, 2008 ж.

4 Байтилеуова Г., «Ақпараттық технологиялардың тиімділігі». Қазақстан мектебі. 2008 ж. №6

5 Шолпанбай С. Білім беру жүйесінде жаңа технологияларды пайдалану заман талабы. Мектептегі шет тілі, 2010 ж. №3.

6 Мұғалімге арналған нұсқаулық (мектептегі мұғалім көшбасшылығы).

7 Рахимбаева Қ.С. «Дүниетану сабақтарында АКТ-ны пайдалану арқылы оқушылардың танымдық қабілетін дамыту» 2015 ж.

