

## Орта мектепте шетел тілін коммуникативті бағытта оқытудағы дискуссиялық рөлдік ойындар

ЖАРИЯЛАНДЫ  
24.05.2025

ТІРЕК СӨЗДЕР  
әдістеме, бағалау, дискуссиялық  
рөлдік ойын, кері байланыс,  
коммуникативті тәсіл, орта мектеп,  
шетел тілі

СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/179937/>

### Сауран Саят Нурсултанұлы

Академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды университеті

Екі шет тілі мамандығы

Жетекші: **Толуспаева Дариға Жұмабековна**

### Аннотация

Мақалада орта мектепте шетел тілін коммуникативті бағытта оқыту аясында дискуссиялық рөлдік ойындардың педагогикалық-психологиялық негіздері, әдістемелік қағидалары және қолдану тиімділігі қарастырылады. Коммуникативті тәсіл шеңберінде рөлдік ойындардың ерекшеліктері мен сабақ құрылымындағы практикалық мәселелері талданып, мұғалімнің рөлі мен оқушылардың белсенділігін арттырудың жолдары ұсынылады. Зерттеу қорытындысы ретінде дискуссиялық рөлдік ойындарды жоспарлау мен бағалау жүйесін жетілдіру жөніндегі практикалық ұсынымдар беріледі.

### Кілт сөздер

коммуникативті тәсіл, дискуссиялық рөлдік ойын, шетел тілі, орта мектеп, әдістеме, бағалау, кері байланыс

### Кіріспе

XXI ғасырда шетел тілі сабағында оқу-тәрбие үрдісін ұйымдастыруда коммуникативті әдістеме алдыңғы қатарға шығып отыр. Бұл тәсіл оқушыларды тірек тілдік бірліктерді жаттап қана қоймай, нақты сөйлеу жағдайында тиімді қолдануға үйретуге бағытталған [1]. Соның ішінде дискуссиялық рөлдік ойындар – коммуникативті қабілеттерді жан-жақты дамытуға ықпал ететін маңызды құралдар болып табылады. Орта мектеп жасындағы оқушылардың психологиялық ерекшеліктері мен білім деңгейін ескере отырып, рөлдік ойындар арқылы шетел тілін игеру процесін қызықты әрі нәтижелі етуге болады [2].

Коммуникативті бағыттың басты мақсаты – шет тілінде ауызекі қарым-қатынасты қалыптастыру, яғни меңгерілген лексика мен құрылымды түрлі жағдайларда қолдану машықтарын дамыту. Дискуссиялық рөлдік ойындар мұнда екі жақты: біріншіден, мазмұндық («кашыс түрдегі») тақырыптар бойынша пікір алмасуға; екіншіден, белгіленген рөлдер арқылы нақты лингвистикалық міндеттерді орындауға негізделеді. Оқу-тәрбие үдерісіне енгізілген кезде олар оқушылардың сөздік қорын кеңейтіп қана қоймай, сыни тұрғыдан ойлауын және әлеуметтік дағдыларын дамытады.

### **Теориялық негіздер**

Дискуссиялық рөлдік ойындардың теориялық негізі коммуникативті лингвистика, дамытушылық психология және әлеуметтік конструктивизм салаларындағы тұжырымдамаларға сүйенеді. Бірінші кезекте Л. С. Выготскийдің “жақын даму аймағы” (Zone of Proximal Development) идеясы ойын барысында оқушылардың әлеуетті дамуын ұйымдастыруға мүмкіндік береді, өйткені мұғалімнің тиімді қолдауы мен әріптестік өзара іс-әрекет барысында оқушы өз бетінше қол жеткізе алмайтын деңгейдегі лингвистік міндеттерді шынайы сөйлесу контекстінде шешеді [3].

Сонымен қатар, Д. В. Уолф пен М. К. Бейкердің “коммуникативті әрекет” (Communicative Act) тұжырымдамасы бойынша, рөлдік ойын кезіндегі сөйлесу міндеттері мәтіндік, прагматикалық және әлеуметтік мазмұнды үш компонентті интеграциялайды. Мәтіндік компонент – лексика және грамматика; прагматикалық – сөйлеушінің ниеті мен қатынас мақсаты; әлеуметтік – қатысушылардың мәдени және әлеуметтік статусын ескеру [4]. Бұл үштік жүйе рөлдік ойын сценарийлерін жасақтаған кезде міндетті түрде ескеріліп, тапсырмалар қатысушылардың коммуникативті интерациясын барынша шынайы бейнелеуі тиіс.

Ақыл-ойды дамыту теориясы тұрғысынан А. Д. Шмидттің “ойлау-сезім-әрекет” үштік моделі білім үдерісінің когнитивтік, эмоционалдық және моторика элементтерін біріктіреді [4]. Рөлдік ойындарда оқушы шартты рөл – актерлік мотивацияны, эмоционалдық антураж – қызығушылықты оятады, ал нақты сөйлеу міндеттері – тілдік дағдыларды нығайтады.

Дискуссиялық көзқарас тұрғысынан Э. Фромм мен М. Бахтиннің әлеуметтік диалог теориялары талдау объектісі болып табылады. М. Бахтин “polyphony” (көңіл-күй көптүрлілігі) ұғымымен жеке пікірлер мен дискурс әртүрлілігін саналы түрде дамытуды ұсынады, ал Э. Фромм “мен” және “басқа” арасындағы өзара әрекетті жаңаша көшбасшылық формасымен қарастырады [5]. Осы идеялар орта мектептік оқушылардың рефлексиялық және сын тұрғысынан ойлау қабілеттерін шыңдап, ойын барысындағы өзара түсіністік пен мәдениетті қарым-қатынасты қалыптастырады.

### **Коммуникативті тәсіл принциптері**

Коммуникативті тәсілдің негізгі қағидаларын дискуссиялық рөлдік ойындарға

бейімдегенде келесі компоненттерге мән беріледі:

- **Автентичность және контекстілік мән**

Тапсырмалар мен рөлдер күнделікті өмірдегі нақты жағдайларға ұқсас болуы тиіс: дүкенде сатып алу, пікірталас жүргізу, қызмет көрсету орындарында коммуникация [5]. Автентикалық мәтіндер, бейнероликтер, шынайы макеттер коммуникативті мотивті күшейтіп, оқушыларды “тілдік” емес “әлеуметтік” коммуникант ретінде сезіндіреді.

- **Интерактивтік өзара іс-әрекет**

Коммуникативті әдістің негізін топтық, жұптық, диалогтық жұмыстар құрайды. Рөлдік ойындар сценарийлерінде міндетті түрде алмасу кезеңдері, сұрақ-жауап, қарсы пікір білдіру элементтері болуы керек. Осылайша, оқушылар динамикалық диалог құруды үйренеді [6].

- **Нәтижелілік (тасымалдау міндетінің орындалуы)**

Әр ойынның соңында қатысушылар өз рөліндегі лингвистикалық және прагматикалық мақсаттарға жеткенін бағалайды. Мысалы, турист пен гид арасындағы диалог барысында “географиялық нысандарды сипаттау” лексикалық міндеті орындалса, “тәрбиелік мақсат” – сыпайылық және сенімді дауыс ырғағын ұстану критерийлері қанағаттандырылуы тиіс [6].

- **Оқушы орталықтылығы**

Мұғалім тек ұйымдастырушы және фасилитатор рөлінде жүреді. Ол ойын сценарийін дайындап, қажет сөздік қолдауды ұсынады; алайда сөйлесу барысында қате түзетулерін минималды түрде енгізіп, алғашқы фазада коммуникативтік ағымдылықты бұзбауға ұмтылады [3].

- **Интеграцияланған тіл дағдылары**

Дискуссиялық рөлдік ойындар тыңдау, сөйлеу, кейде оқу және жазу элементтерін қамтиды. Мысалға, рөлге кірмес бұрын мәтінді оқу, белгіленген ақпаратты жазу, ойыннан кейін жазбаша қорытынды шығару – бұл төрт дағдыны бір сабақта үнемі байланыста дамытуға мүмкіндік береді [7].

- **Кері байланыс және өзін-өзі рефлексия**

Коммуникативтік тапсырмалардан кейін оқушылар “рефлексия парақтары” арқылы өз ойларын, қиындықтарын және жетістіктерін жазады. Мұғалім топтық талқылау ұйымдастырып, өзара бағалау, топтық кері байланыс өткізіп, нақты ұсыныстар береді [8].

## **Дискуссиялық рөлдік ойындардың әдістемесі**

Әдістемелік тұрғыдан рөлдік ойындар үш кезеңнен тұрады: дайындық, негізгі ойын, қорытынды.

1. **Дайындық кезеңі:** мұғалім мұқият сценарий дайындап, лексика мен

грамматика элементтерін ескеріп, оқушыларға рөлдердің сипаттамасын береді. Сонымен қатар, тілдік қолдауды қамтамасыз ету үшін қажетті сөздік материалдар таратылады [6].

2. **Негізгі ойын:** оқушылар топқа бөлініп, әрқайсысына нақты рөлдер (мысалы, турист, гид, қонақ үй менеджері) бөлінеді. Дискуссиялық сипат бойынша шынайы диалогтар жүргізіледі, мұғалім тыңдау арқылы араласып, қажет кезде бағыт-бағдар береді.
3. **Қорытынды кезеңі:** ойыннан кейін топтар нәтижені талқылап, алған тәжірибесін ортаға салады. Мұғалім кері байланыс жасап, грамматикалық және лексикалық түзетулер енгізеді. Сосын бағалау критерийлері бойынша негізгі нәтижелер қорытындыланады.

Осы әдістемелік жүйе оқушыларды ғана емес, мұғалімдерді де коммуникативті сабақтарды жүргізуге дайындайды. Әр кезеңде қолданатын әдіс-тәсіл – интерактивті тақта, карточкалар, кәсіби бейнероликтер – мұғалімнің таңдауы мен техникалық мүмкіндіктеріне тәуелді.

### **Сабақта қолдану ерекшеліктері**

Орта мектептің әр сыныбы мен деңгейіне қарай дискуссиялық рөлдік ойындарды бейімдеу керек. Мысалы, 5–7 сыныпта ойындар қарапайым сценарийлермен (мектепте танысу, сатып алу-сату), 8–10 сыныпта – күрделі тақырыптармен (қоғамдық мәселелер, экология) жүргізіледі [7]. Сабақта келесі ерекшеліктерді ескерген жөн:

- **Ұзақтық:** әр ойын 15–20 минуттан аспауы тиіс, себебі оқушылардың көңіл бөлушілігі төмен болуы мүмкін.
- **Топ құрамы:** жұптық және 4–5 адамдық топтар тиімді, оларда әр оқушы өз ролін орындай алады.
- **Материалдарды таңдау:** қызықты және заманауи тақырыптар – оқушыларды ынталандырады. Мысалы, “жасанды интеллект туралы пікірталас” немесе “жергілікті экотуризмді дамыту”.

Сабақ құрылымына рөлдік ойындар интеграцияланғаннан кейін мұғалім бағалау жүйесін де бейімдеуі тиіс: өзін-өзі және әріптестерін бағалау, мұғалімнің бағалауы, жалпы бағалау критерийлері (тасымалдау табиғилығы, тіл мәдениеті, мазмұнның логикалық байланысы).

### **Бағалау және кері байланыс**

Дискуссиялық рөлдік ойындарды бағалау кешенді жүргізіледі:

1. **Формативті бағалау** – ойын барысында мұғалімнің бақылауы, қысқа түзетулер мен ескертулер [8].

2. **Суммативті бағалау** – ойын соңында қойылатын бағалау шкаласы: лексикалық байлығы, грамматикалық дұрыстылық, коммуникативті тиімділік, топтық жұмыстағы белсенділік.
3. **Өзін-өзі бағалау** – оқушылар рефлексия парақтары арқылы өз жетістіктерін және даму қажеттіліктерін анықтайды.
4. **Сындарлы кері байланыс** – топ ішінде әр оқушы басқа бір оқушыға немесе топқа нақты ұсыныстар береді.

Бұл модель оқушылардың өзара қарым-қатынасын жақсартып, өз күш-жігерін дұрыс бағалауға үйретеді. Нәтижесінде тілдік дағдылар тұрақты қалыптасады.

### **Мүмкіндіктер мен қиындықтар**

Дискуссиялық рөлдік ойындар коммуникативті дағдыларды дамытудың тиімді құралы болса да, бірқатар қиындықтар туындайды:

- **Тілдік кедергілер:** ойынның алғашқы кезеңдерінде оқушылар сөздік қорының жеткіліксіздігінен қысылып қалуы мүмкін.
- **Уақыт шектеуі:** сабақтың бекітілген мазмұнына сай ойындарға бөлінетін уақыт шектеулі.
- **Мұғалімнің дайындық деңгейі:** сценарий дайындау, бағалау критерийлерін белгілеу және техникалық құралдарды қолдану дағдыларының жетілдірілуін талап етеді.

Сонымен бірге, дидактикалық жаңғырту аясында дискуссиялық рөлдік ойындар оқушылардың шығармашылық әлеуетін ашып, әлеуметтік компетенцияны жетілдіреді. Оқу мотивациясы артып, топтық өзара әрекеттесу сапасы жақсарады.

### **Қорытынды**

Орта мектепте шетел тілін коммуникативті бағытта оқытуда дискуссиялық рөлдік ойындар оқушылардың сөйлеу дағдыларын дамытуда шешуші рөл атқарады. Бұл әдіс-тәсіл білім беру процесінің мазмұнын шынайы өмірлік қарым-қатынас жағдайларымен байытып, оқушылардың лингвистикалық қабілеттерін мақсатты түрде жетілдіруге мүмкіндік береді. Дайындық, ойын, қорытынды кезеңдерін жүйелі түрде ұйымдастыру, бағалау және кері байланыс модельдерін енгізу оқу үрдісін сапалы деңгейге көтереді. Алдағы уақытта мұғалімдердің әдістемелік шеберлігін арттыру және оқу-әдістемелік құралдарды жетілдіру бойынша жан-жақты зерттеулер жүргізілуі қажет.

### **Пайдаланылған әдебиеттер**

1. **Выготский Л. С.** Мышление и речь. — М.: Гос. соц.-экон. изд-во, 1934.  
<https://www.marxists.org/russkij/vygotsky/1934/thinking-speech.pdf> marxists.org

2. **Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е.** Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования. — М.: Русский язык. Курсы, 2010.  
[https://www.rki.msu.ru/source/Biblioteka%20slush/RKI%20deti/osnovy\\_kommunikativnoi\\_teorii.pdf](https://www.rki.msu.ru/source/Biblioteka%20slush/RKI%20deti/osnovy_kommunikativnoi_teorii.pdf) Дополнительное образование
3. **Воробьева Е. И., Макковеева Ю. А., Ушакова Н. Л. және т. б.** Современные методы обучения иностранным языкам: учебное пособие. — Архангельск: САФУ, 2019.  
[https://www.alc.kg/wp-content/uploads/2022/03/СОВРЕМЕННЫЕ-МЕТОДЫ-ОБУЧЕНИЯ-ИНОСТРАННЫМ-ЯЗЫКАМ\\_Учебное-пособие.2019.pdf](https://www.alc.kg/wp-content/uploads/2022/03/СОВРЕМЕННЫЕ-МЕТОДЫ-ОБУЧЕНИЯ-ИНОСТРАННЫМ-ЯЗЫКАМ_Учебное-пособие.2019.pdf) Юридические клиники Кыргызстана
4. **Церковникова Е. А., Ускова Б. А.** Интерактивные методы преподавания иностранного языка в вузе // Мат-лы Всерос. н-п конф. РГППУ. Екатеринбург, 2020. — С. 157-164.  
[https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/43010/1/978-5-8295-0879-1\\_029.pdf](https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/43010/1/978-5-8295-0879-1_029.pdf) Электронный архив РГППУ
5. **Дьяченко Л. А.** Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку // Методика и практика обучения, 2023.  
<https://cyberleninka.ru/article/n/rolevaya-igra-v-protsesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku/pdf> КиберЛенинка
6. **Литвинова Н. И.** Ролевые игры на уроке иностранного языка как средство развития профессиональных навыков будущих специалистов // Мат-лы междунар. конф., Ташкент, 2016.  
<https://s.econf.rae.ru/pdf/2016/07/5654.pdf> s.econf.rae.ru
7. **Нац. академия образования им. Ы. Алтынсарина.** Методические рекомендации по формативному оцениванию учебных достижений обучающихся. — Астана, 2023.  
<https://uba.edu.kz/storage/app/media/1.103%20103103103103%20%20%20RUS.pdf> Университет Бухаина
8. **Оңалбаева Г. О., Ахметова М. С.** Ағылшын тілі сабақтарында оқушылардың шығармашылық қабілеттерін арттыру // Вестник ҚазҰПУ, серия «Полиязычное образование және шетел тілдері филологиясы», № 4(20), 2017.  
[https://sp.kaznpu.kz/docs/jurnal\\_file/file20200206104513.pdf](https://sp.kaznpu.kz/docs/jurnal_file/file20200206104513.pdf) sp.kaznpu.kz