

БӨЛІМ: АҒЫЛШЫН ТІЛІ

АҒЫЛШЫН ТІЛІН ОҚЫТУДАҒЫ ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР

ЖАРИЯЛАНДЫ
03.02.2019СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/52878/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Қазақстан – бүгінгі таңда өз алдына дербес мемлекет. Егемен ел ретінде шет елдермен қарым – қатынасы нығайып беделі артып келеді. Бұл шет ел тілін оқытуды жақсартуды талап етеді. Ал оқытуды жақсарту дегеніміз, меніңше, оқушылардың пәнге деген қызушылығын ояту деген сөз.

Шетел тілін меңгеруде қиыншылықтар кездесетіні рас. Соның бірі – мәтін мазмұнын баяндап беру. Оқушының тілді толық дәрежеде меңгеруі үшін, анық сол тілге деген қызығушылығын арттыру қажет.

Ойын дегеніміз – жас ерекшеліктеріне қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Ойын – төзімділікті, алғырттықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденімпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар педагогикалық тиімді әдістердің бірі. Ағылшын тілі – қазақ елін әлемге танытатын, әлемдік деңгейге шығаратын тіл. Сол себепті ағылшын тілін үйренудің маңызы зор. Ағылшын тілін оқытуда ойын түрлерін қолдану оқушының тілді үйренуге деген ынтасын арттырады. Ағылшын тілін үйрету кезінде ойын элементтерін пайдалану оқушының шет тіліне деген қызығушылығын арттырып, жаңа тақырыпты жақсы түсінуге әсер етеді. Ойын арқылы балалар ағылшын тілінде жеңіл қарым-қатынас жасай алады және ойын кезінде оқушылар шаршағандығын сезбей, әсерлене, қызыға отырып ағылшын тілін тез үйренеді. Егерде мұғалім ойынды тек балалардың көңілін көтеру, демалдыру үшін ойнатса, онда пайда болмайды. Ойын белгілі бір білім беруді мақсат етіп ойналған кезде ғана нәтижелі болады. Ойындар баланың тапқырлығын, байқағыштығын, зейінділігін арттырумен қатар, ерік сезім түрлерін де дамытады. Ойын түрлері көп. Соның ішінде бастауыш және орта буын сыныптарда пайдаланатын: ойын-сабақ, ойын жаттығу, сергіту ойындар, дидактикалық мақсаттағы ойындар, сөздік ойындар, логикалық ойындар және тағы басқа. Психологиялық тұрғыдан алып қарағанда бастауыш және орта буында

оқушылар белсенді және өте қозғалмалы болып келеді. Бұл жастағы балалар өздерін еркін ұстап, сабаққа аса қызығумен қатысады, өзінің айналасындағы нәрсені көріп, соны бейнелеуді ұнатады. Оқушының қызығушылығын арттыру мақсатында мұғалім ойынға қатысушының өзіндік сөз ырғағын бейнелеп көрсетіп, тапсырманы дұрыс құра білуі керек. Тақырыптық «рөлдік ойындар» оқушылардың сөйлеу дағдысының қалыптасуын дамытады. Ойын – оқушылармен дидактикалық қарым-қатынас жасаудың әмбебап нысаны. Ол білім берудің ең көне нысаны болып табылады, өйткені қатысушылардың жасына шектеу қойылмайды, ойыншыларға өздерін оқу үрдісінің субъектілері ретінде сезінуге мүмкіндік береді. Мұғалім ағылшын тілінің әр сабағында ойын әдістерін пайдалануы тиіс. Төменгі сынып оқушыларының жасы мен психологиясының ерекшеліктерін ескере отырып, бұл тәсілдер ең тиімді болып табылады.

Дидактикалық ойындар дегеніміз – оның аты айтып тұрғандай, баланың ақыл-ойын дамытып, таным түсініктерді ажыратудағы әдістердің бірі. Ойын арқылы оқыту – мектеп жасына дейінгі кезеңнің негізгі ерекшелігі. Білімді меңгеру және оны бекіту үшін, дағды мен әдет қалыптастыруда балаға қайталау және жаттығу қажет.

Ағылшын тілін үйренудің бастапқы кезеңінде оқу ойындарының тілдік (фонетикалық, лексикалық, грамматикалық), рөлдік және динамикалық түрлерін араластыра пайдаланған жөн. Тілдік ойындар дыбыстау дағдысын, лексикалық және грамматикалық дағдыларды қалыптастыруға, тілдік құбылыстарды пайдалануға жаттықтыруға бағытталған. Фонетикалық ойындар: — фонематикалық есту қабілетін дамытуға арналған ойындар мен жаттығуларға (ағылшын тілінің дыбыстарын дұрыс қабылдау үшін қажетті); — дыбыстау (оқушылар үшін фонетиканың ең маңызды әрі күрделі бөлімдерінің бірі); — дұрыс интонациялау дағдысын қалыптастыруға арналған ойын тәсілдері Ойын қызметі оқушылардың сабақтағы жұмысын түрлендірумен қатар жұмыс нысандарын, әдіс-тәсілдерін саралауға мүмкіндік береді. Коммуникативтілік қағидасы арнайы берілген тілдік құралдар – белсенді лексика мен белсенді грамматикалық материал арқылы коммуникативтік міндеттерді шешуге бағытталған күнделікті жағдайларда рөлдік ойындарды пайдалану арқылы іске асырылады. Ойынның сабақ барысындағы басты мақсаты – білім беруді ойынмен ұштастыру. Баланың ойынға белсенді түрде қатысуы оның ұжымдағы басқа да әрекеттерін айқындайды. Ойын бір қарағанда қарапайым құбылыс не әрекет сияқты болғанымен, ол ұжымдық әрекет. Ойын арқылы оқушының:

- қисынды ой-қабілеті дамиды;
- өздігінен жұмыс істеуге үйренеді;
- сөздік қоры байиды, тілі дамиды;
- зейіні қалыптасады;
- байқампаздығы артады;

- өзара сыйластыққа үйретеді;
- ойынның ережесін бұзбауға, тәртіптілікке баулиды;
- бір-біріне деген оқушы сенімділігі артады;

— сабаққа қызығушылығы артады. Сабақ барысында оқушының зейінін сабаққа аудару, ауызша сөйлей алу және жазу дағдысын қалыптастыру, пәнге деген қызығушылығымен өз бетінше жұмыс жасай алу қабілетін дамытуда дидактикалық ойындардың үлесі зор. Мәтінді мазмұндауға үйрету, жоспар құруға, белгілі бір суретке қарап тақырып қоя білуге, сол суретке қарап сөйлем құрауға, мұғалімнің көмегімен өздерінің ойларын, қызықты іс-әрекеттерін әңгімелеуге үйрету дидактикалық ойындарды ойнау барысында қалыптасады. Балалар білімді ойын арқылы қабылдап үйренеді. Сондықтан сабақтағы ойын оқушы білімін тыңдап, ой-өрісін кеңейте алады, білім алудағы қызығушылығын артады. Ойын арқылы бала көптеген мәліметтер алады, психологиялық ерекшеліктерін қалыптастырады. Баланың жас ерекшеліктеріне, сабақтың мақсатына сай ұйымдастырылған ойындардың берері мол. Ағылшын тілі сабағында әрбір оқушының сабаққа белсенді қатысуының, ауызекі сөйлеуге құлшындыратын, ағылшын тілін оқып үйренуге талпынысы мен қызығушылығын арттыратын әдіс-тәсілдер түрі ерекше орын алады. Бұл міндеттерді сабақта оқытудың ойын әдістерінің көмегімен шешуге болады. Алайда, ойын әрекетін қандай мақсатта қолдануға болады? Қандай деңгейде? Сабақтың қай кезеңінде? Қай кезде жақсы нәтиже береді? деген сұрақтар әрбір мұғалімді толғандыратыны сөзсіз. Ойынды мынадай мақсаттар қойып пайдалану керек: алфавитті және лексиканы меңгерту, қарым-қатынас жасай алуға үйрету, тілдік материалдарды есте сақтау, белгілі бір тілдік білімді дамыту, қажетті психикалық қызметтер мен қабілеттілікті дамыту, білім беру. Сондай-ақ, ойын арқылы қызықсыз тақырыптарды жеңіл, оңай меңгертуге болады. Ағылшын тілінде жұмбақтар, сөзжұмбақтар, лото, лингвистикалық ойындар, бөлмедегі жиһаздарды орнына қою, дүкендерді аралау, телефонмен сөйлесу, т.б. түрінде де ойналады. Ойынның түрлері: лексикалық, орфографиялық, дидактикалық және грамматикалық, рөлдік болып табылады. Сонымен қатар, ағылшын тілінде сөйлеуге және жазуға үйрететін арнайы ойындар да болады. Ойынды сабақтың әр кезеңінде пайдалануға болады. Мысалы, ұйымдастыру бөлімі кезінде фонетикалық рифмовка алуға болады. Жарыс түрінде өткізсеңіз (Кім өлеңді бірінші жаттайды?), оқушылар өлеңді жарыса отырып қалай жаттап алғандарын байқамай қалады. Ағылшын тілі сабағында қолданылатын ойындар: «Let's draw a Rainbow!» ойыны. Мақсаты: түстерді үйрету. Ойынға қажет құралдар: түрлі –түсті қарандаштар, кемпірқосақ салынған сурет. Ойын барысы: біріншіден мұғалім кемпірқосақ салынған суретті тақтаға іледі. Оқушылар 7 түрлі қарандашты партаның үстіне қояды. Мұғалім: This is a rainbow. I can see red colour (суретті көрсетеді, балалар сол түсті қарындашты көтереді), orange colour, yellow colour, green colour, blue colour, dark blue colour, violet colour. The rainbow is colourful. It's beautiful.

Let's draw a rainbow! Сосын мұғалім балаларға кемпірқосақтағы түстерді реттілігімен есте сақтап алуларына уақыт береді де, суретті тақтадан алып тастайды. Балалар кемпірқосақты салып болғаннан кейін, мұғалім суретті тақтаға іледі. Балалар өз суреттерімен салыстырады. Суреттер салынып, салыстырылғаннан кейін, мұғалім кемпірқосақтың түстерін көрсете отырып сұрайды. What colour is it? Балалар сұраққа жауап береді. «Кесек қар» дидактикалық ойыны. Оқушылар шеңберге тұрады. Бірінші оқушы отбасының бір мүшесін атап, допты екінші оқушыға лақтырады. Ол допты ұстап алып, алдыңғы екі сөзді қайталап, өз сөзін айтып, допты келесі оқушыға лақтырады. Алдыңғы оқушының артынан барлық сөздерді қайталап, өз сөзін айта алған оқушы жеңімпаз атанады. «Доппен ойын» — балалар допты бір-біріне лақтырып, тез заттың атын немесе түсін, яғни жалғастырып айту керек. «Сұрақ қой» ойынында үстелдің үстінде бірнеше заттар жатады, оқушылар әр затқа сұрақ қою керек. «Затты тап» ойынында мұғалім әлдебір затты газетпен жауып, сұрақтар қою барысында оқушылар ол не зат екенін шешу керек, «Сөз құрау» — суретке қарап атын атау және осы сөздің бірінші әрпіне сөз құрау керек, « Дым білмес» ойынында дым білмес тақтадағы сөзді немесе санды дұрыс оқымайды, мысалы: мұғалім 20 санын көрсетеді, ал дым білмес It's twelve десе, сынып түзетеді No, it's twenty деп жауап беру керек, «Түсті ата» ойынында мұғалім қызыл түсті карточкыны көрсетіп "What colour is it?" балалар It's red деп жауап береді. «Bingo» ойыны. Әр оқушы бір сөйлемді таңдап, сонымен ғана жұмыс істейді. Мұғалім оқылған сөздерді бейнеленген флэш-карталарды мөлдір емес дорбаға салады. Балалар кезек-кезек 1 карточкадан шығарып, осы сөзді айтады. Бірақ сыныпқа көрсетпейді. Қолында осы сөзді бейнелейтін суреті бар оқушылар өздерінің жолынан оны сызып тастайды. Жолдағы барлық сөздерді сызып тастаған бала «Bingo!» — деп айқайлайды. Мұғалім жаттығудың дұрыс орындалғанын тексереді. Егер сөздердің барлығы аталған болса, бұл бала жеңімпаз атанады Қорыта келгенде, ойын әрекетінсіз ағылшын тілі лексикасын оқушының есінде қалдыру тиімділігі аз және ақыл ой күшін көп қажет етеді. Оқу үрдісіне енгізілген ойын ағылшын тілі сабағында оқушының бір түрі ретінде қызықты, жеңіл және жанды болуы керек. Ойын оқу үрдісін жеңілдететінін ескеру қажет. Оқытушының сабаққа қойған мақсатына, міндетіне, шартына байланысты ойын түрі өзгертіліп отырылуы қажет. Ойын арқылы кез-келген оқу материалын қызықты да тартымды қылып, оқушылардың көңіл-күйін көтеруге, өздерінің жұмыстарын қанағаттануға және білім үрдісін жеңіл меңгеруге көмектеседі. Сабақ барысында ойын арқылы дамытуға арналған тапсырмалар жүйелі бағытталаып, ұйымдастырылып отырса сонда ғана мұғалімнің сабақ мақсатына жеткізуіне мүмкіндік береді.

Сабақта немесе сабақтан тыс жұмыстарда уйретуші ойындарды пайдаланудың әдістемелік маңызы зор. Ойын арқылы баланың есте сақтау және ойлау қабілеттерін дамытуға болады. Ойын оқушыларды сөйлеуге психологиялық жағынан дайындап тіл материалын бірнеше рет қайталауға мүмкіндік береді және керекті сөз бірікпелерін таңдауға жаттықтырады. Негізі ағылшын тілінде ойындарды 3 топқа бөліп өткізуге

болады. Олар: 1. Фонетикалық ойындар. 2. Сөйлеуге дағдыландыру ойындары. 3. Жазба жұмысындағы ойындар.

1. *Фонетикалық ойындарды* сабақта 5-6 мин. жарыс түрінде өткізуге болады.

а) Мұғалім оқушыларды топқа бөліп, ағылшынша 4 сөз айтады. Сол айтылған 4 сөздің ішінде біреуі қалған 3 сөзден жазылуы басқаша. Жазылуы басқаша сөзді тапқан топ жеңеді. Мысалы: man - man — men - man

bad - bed - bad - bad ship -
sheep - ship - ship live -
leave - live - live

ә) Сабақ барысында өтіп кеткен қандай да бір дыбыс бойынша ойын жүргізуге болады. Мысалы: [æ] дыбысына. Мұғалім әр топқа кезек -кезекпен осы дыбыс бар сөзді айтқызады. Қай топ көп сөз айтса, сол топ жеңеді. That, back, hand, map, bad, cap, lamp, glad, to have, man

б) Мысалы сыныптағы бір оқушы (Айжан) тақтаға шығады. Айжан оқушы балаларға қарамай теріс қарап тұрады. Мұғалім қолымен партада отырған Толғанайды көрсетеді. Толғанай: "Good morning, Aijan!" дейді. Егер де Айжан Толғанайдың дауысын таныса "Good morning Tolganai!" деп жауап береді. Содан тақтаға Толғанай шығып ойын жалғаса береді.

2. *Сөйлеуге дағдыландыру ойындары:*

а) Тақта жанында 2 орандық тұрады. Біреуінде "дұрыс", ал екіншісінде "қате" деген жазулар тұрады. Мұғалім "The weather is fine!" дейді. Бірақ бұл кезде дала боран. Мұғалім бір баланың атын айтады. Аты аталған бала "қате" деген жазуы бар орындыққа отырады да "The weather is bad!" – деп қатесін дұрыстайды. Бұл ойында да топ арқылы жарыстыруға болады. Қай топ аз қате жіберсе сол топ өздеріне ұпай жинайды.

3. *Жазба жұмысындағы ойындар.*

а) Мұғалім тақтаға қандай да бір сөз жазып қояды. Мысалы: *Schoolchildren.* Осы жазылған сөздерден оқушылар жаңа сөздер құрастырып шығару керек. Шығатын сөздер мыналар (he, she, side, shoe, son, nose, ill, red, doll, line, child, school) т.б. Қай топ көп сөз жинаса, сол топ жеңеді.

ә) Мұғалім оқушыларды топқа бөледі де, бірінші топқа Black деген сөз айтады. 1-топ Black сөзін аударады. 2-топ сөздің антонимін табады. Black- White. 1- топ Black сөзіне сөйлем құра тапсырмасын орындайды. Мысалы: Black cat. Келесі топқа мұғалім тағы да бір сөз айтып оны аударып ары қарай ойын жалғасады.

б) Бір оқушы ағылшынша бір сөз айтады. Келесі оқушы сол айтылған сөздің екінші әрпінен басталатын сөз айту керек. Қай бала сөз құрай алмаса сол бала ойыннан шығып қалады.

в) Тақтада 2 қатарда сөздер жазылған. Ол сөздердің арасынан әріптер түсіп қалған. Екі топ арасынан бір-бір оқушы шығып белгі берілген уақытта қолдарына бор алып, түсіп қалған әріпті жазуы керек. Әріпті жазғаннан кейін қолындағы борды келесі оқушыға беру керек. Тапсырманы тез, дұрыс орындаған топ жеңімпаз атанады.

Оқушылармен “Who is the champion?” ойынын өткіземіз. Ойынымызды өткізбес бұрын әділқазылар алқасы сайланады. Ойын шарты: Оқушыларға 1 сұрақ қойылады. Кім сол сұраққа жауап берсе сол бала ортаға шығарылып 15 сұраққа жауап береді. Кімде – кім 15 сұраққа жауап берсе, сол бала “чемпион” атанады.

America? (Baseball)
(шығуға рұқсат па?)
....)

- Who is the champion?
1. What is the national sport in
 2. Translate into Kazakh “May I go out?”
 3. What month is it now? (it’s
 4. Ағылшын тіліндегі болымсыз түр. (not)

ҚМ АА Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimgger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.