

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

дидактикалық ойындар

ЖАРИЯЛАНДЫ
24.04.2021СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/94827/>**АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ
КОММУНИКАТИВТІК ҚҰЗІРЕТТІЛІКТІ ДАМУ**

Жумагалиева Мөлдір Ғафурқызы

ағылшын тілі мұғалімі

Бұл баяндамада қазіргі мектеп үрдісінде шетел тілін оқытуда оқушылардың коммуникативті құзіреттіліктерін дамыту біліктілігін, оқушылардың қызығушылығын ұйымдастыруда дидактикалық ойындардың қажеттілігі, яғни зор екендігі қарастырылған.

Мұндай ойындар оқушыны жан-жақты дамытып, білімді толық игеруіне көмектеседі. Бастапқы этапта ағылшын тілін оқытудағы бір негізгі аспект ол ойын элементтерін тиімді пайдалану болып табылады. Ойын арқылы бала қоғамдық тәжірибені меңгереді, сондықтан әр сабақ процесінде қандай дидактикалық ойын қолдануға болатынын сабақтың мазмұнына, мақсатына, жас ерекшелігіне сәйкес таңдалуы керек екендігі назарға алынған. Яғни ағылшын тілін меңгеру барысында ойын элементтерін қолдана отырып, құзіреттілік тапсырмалар арқылы оқушының өздігінен дамуға, жетілуге қабілетті тұлғаны қалыптастыру.

Ойын дегеніміз – жас ерекшелікке қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Ойын – төзімділікті, алғырттықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденіпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар педагогикалық, тиімді әдістерінің бірі.

Ол 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 ойындары, дидактикалық мақсаттағы ойындар, сөздік ойындар, логикалық ойындар т.б. Осылардың ішінде дидактикалық мақсаттағы ойындардың оқыту үрдісінде оқушылардың коммуникативтік құзіреттіліктерін дамытуда үлесі зор болып табылады.

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 нәрселерді көріп, соны бейнелеуді ұнатады. Рөлдік ойындарды табысты және қарқынды жүргізе біледі. Сөйлеу әрекетінде қозғаушы күш – ырғақ. Сөйлеу ырғағын құру мұғалімдердің рөлдік ойындарды ұйымдастырудағы ең қиын іс – әрекеті. Оқушылардың қызығуын арттыру мақсатында мұғалім ойынға қатысушының өзіндік сөз ырғағын бейнелеп көрсетіп, тапсырманы дұрыс құра білуі керек. Тақырыптық «рөлдік-ойындар» оқушылардың сөйлеу дағдысының қалыптасуын дамытады.

Ойынның сабақ барысында 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 бұзбау, яғни, тәртіптілікке баулиды;

бір-біріне деген оқушы сенімі артады;

сабаққа қызығушылығы артады.

Сабақ барысында оқушы зейінін сабаққа аудару, ауызша сөйлей алу және жазу дағдысын қалыптастыру, пәнге деген қызығушылығымен өз бетінше жұмыс жасай алу қабілетін дамытуда дидактикалық ойындардың үлесі зор десек болады. Мәтінді мазмұндауға үйрету, жоспар құруға, белгілі бір суретке 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 қызығушылығы артады. Ойын арқылы бала көптеген мәліметтер алады, психологиялық ерекшеліктерін қалыптастырады. Баланың жас ерекшелігіне, сабақтың мақсатына сай ұжымдастырылған ойындардың берері мол.

Келешекте жаппай 12 жылдық білімге көшетіндіктен 12 жылдық білім беру бойынша мемлекеттік стандарт жобасын алып қарасақ та оқытудың ойын технологиясына үлкен мән берілген. «Пәндік, пәнаралық сипаттағы дидактикалық және сюжеттік, рөлдік ойындар білім алушыға өзін танытуға, жолдастарының пікірімен санасуға, көпшілік алдында сөйлеу қабілетін үйренуге, жан-жақты білімін көрсетуге мүмкіндік береді. Рөлдік, сюжеттік ойындардың көмегімен білім алушылардың коммуникативтік құзыреттілігін қалыптастыратын оқу міндеттерін шешуге болады.

Ойын арқылы оқушының білімі мен бейімін, жеке тұлғалық қасиет-қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері зерттелген. Ойындардың қажеттілігін іріктеп ала білу-ұстаз шеберлігіне байланысты. Оқушының тілін дамытуда сөздік ойындарын қолдану тиімдірек. Сондай ойындардың бірі – «Керекті сөзді тауып айт». Ойынның мақсаты – қажетті сөздерді дұрыс тауып айтуға жаттықтыру, оқушы зейінін қалыптастыру. Мұғалім сол сабаққа қатысты жалпылама сөзді атайды, оқушылар қажетті сөздерді атайды немесе жазады. Сондай-ақ оқушы зейінін қалыптастыруда «Who's the faster?» ойынын өткізуге болады. Бұл ойынды барлық сабақтарда қолдануға болады. Сабақ барысында оқушылардың қызығушылығы, зейіні, тілін дамыту үшін дидактикалық ойындар мен тапсырмалардан басқа грамматикалық ойындардың орны ерекше. Яғни құзіреттілік тапсырмалар арқылы оқушының тілімен, оқуға деген және пәнге деген ынтасы артады. Сабақта тиімді қолданылған ойын оқушылардың грамматиканы толық меңгеріп, сауатты жазу дағдысына мол мүмкіндік береді. Оқушыларды өз беттерімен жұмыс істеуге дағдыландырады, ізденімпаздыққа баулиды. Грамматикалық ойындардың ерекшеліктері де бар. Бұл ойын әр түрлі жағдаяттар арқылы жүзеге асады. Ойын сабақтың әр бөлігінде, әр мақсатта жекеленіп, дараланып қолданылады. Жаңа тақырыпты түсіндіруде, өткенді қайталауда, пысықтау сабақтарында пайдаланылады.

Сабақ барысында оқушының тілін дамытатындай, коммуникативтік құзыреттілігін қалыптастыратындай ойындарды қолданамын. Олар: «доппен ойыны» – балалар допты бір-біріне лақтырып тез заттың атын немесе түсін, яғни жалғастыру керек. «Сұрақ қой» ойынында үстелдің үстінде бірнеше заттар жатады, оқушылар әр затқа сұрақ қою керек, «Затты тап» ойынында мұғалім әлдебір затты гаеппен жауып, сұрақтар қою барысында оқушылар ол не зат екенін шешу керек, «Сөз құра» – суретке қарап атын атау және осы сөздің бірінші әрпіне сөз құрау керек, «Дым білмес» ойынында дым білмес тақтадағы

сөзді немесе карташадағы санды дұрыс оқымайды, мысалы: мұғалім 20 санын көрсетеді, ал дым білмес It's twelve десе, сынып түзетіп No, it's twenty деп жауап беру керек, «Түсті ата» ойынында мұғалім қызыл түсті карташаны көрсетіп « What colour is

it ?» балалар It's red деп жауап береді . Әр ойын сабақ мақсатына сай қолданыс табады. Бұл ойындар оқушының сөйлеу тілін жаттықтырады, яғни коммуникативтік құзіреттілікті арттырады.

Қимылдары дамуымен қатар ойын барысында өлең, тақпақ жаттайды, мысалы: «colours», «friends», « school», «family» .

Сонымен қатар оқушы құзыреттіліктерін дамытатындай рольдік, сюжеттік ойындарға үлкен мән беремін. Ойын үстінде бала сұранысы мен мұғалім тапсырмасы өзара ұштасады. Мысалы: «Our house» ойыны. Топ өздері тұрғысы келетін үйдің сұлбасын сызады немесе суретін салады. Одан кейін осы үйді салу үшін материалдарды анықтап алады. Осылайша ойын өмірмен байланыста болып, оқушы құзыреттілігін дамытуға септігін тигізеді.

Сонымен, ойын келесі маңызды міндеттер: баланың қоғамдық қатынастарға бейімделуі, жалпы адамзаттық мәдени құндылықтар мен әртүрлі ұлт өкілдерінің мәдениеттерін меңгеруі: баланың шынайы адамгершілік коммуникацияға енуіне мүмкіндік беретін коммуникативті іс-әрекеттердің көрініс табуы жүзеге асырылады. Баланың әр қырынан көрінуіне интеллектуалдық, шығармашылық, коммуникативтік жағынан және әртүрлі қиындықтарды жеңуге жағдай жасайды. Осы орайда сабағымда қолданып жүрген коммуникативтік құзіреттілікке құрылған тапсырмалардың мынадай үлгілерін қолданамын:

Task 1. Turn these sentences into questions.

1. a) Aidar can play the chess.
2. b) This is Ann's mother.
3. c) They can speak French.
4. d) I am from Japan.
5. e) They are friends.

Task 2. a) Read the text about Omar's letter to his friend.

Dear Darkhan!

I have got a new friend. His name is Adil. He is 14. He is tall and handsome. He is not fat, he is thin. He has got a sister. Her name is Asem. She is 13. She is beautiful. Her hair is short. Adil's father is strict but he is kind. His mother is very nice. They are very friendly.

1. b) Answer the questions:
2. What's Omar's friend's name? _____ .
3. How old is Adil? _____ .
4. Is Adil fat? _____ .
5. What is he like? _____ .

Task 3. a) Write a short story about your friend .

1. b) Answer the following questions about you friend (friends).

- 1) What's your friend's name?
- 2) What does she/he look like?
- 3) What does she like /dislike?
- 4) What is her favourite sport?
- 5) What are her father and mother?
- 6) What do they look like?
- 7) What are their personal qualities?

Task4. a) Read the text , translate and answer true or false.

My best friend

Brian is my best friend. He's 14 years old. He has blue eyes and blonde hair. He's short and a bit fat, and he isn't very good-looking.

When he's not at school he's watching TV. His favourite TV programme is The X-Files. He is very lazy but he's a happy person. He always laughs and he is very friendly. I like him a lot.

1. Brian is slim. _____ d. He enjoys watching TV. _____
2. Brian is tall. _____ e. He is friendly. _____
3. He is lazy. _____

Task 5. Say it in English. a) екінші қалам b) бесінші күн c) он екінші ай

1. d) отыз алтыншы сабақ е) он бесінші жаттығу

Task 6. Write 5 sentences of what you did/didn't do) yesterday. Ex: Yesterday I worked (or didn't work) in the house.

to work in the garden, to read a book, to write a letter to granny, to clean the carpet with the vacuum cleaner, to wash up, to make cakes, to go shopping, to water the flowers, to air the room.

Task 7. Make compound words.

Play a. glasses

Pop b. teller

Eye c. ground

Story d. corn

Post e. card

Task 8. Join a word from box A with a phrase from box B and write sentences about your family.

A

B

usually watches the news on TV

always reads in bed

never listens to classical music

often works at the weekend

sometimes plays basketball with friends

goes shopping on Saturdays

Ex: My sister always reads in bed.

My sister _____

My brother _____

My mother _____

My father _____

Бастапқы және кейінгі этаптарда ағылшын тілін оқытудағы бір негізгі аспект ол ойын элементтерін тиімді пайдалану болып табылады. Ойын арқылы бала қоғамдық

тәжірибені меңгереді, сондықтан әр сабақ үрдісінде қандай ойын қолдануға болатынын сабақтың мақсатына, жас ерекшелігіне сәйкес таңдау керек.

Менің сабақ барысында пайдаланатын кейбір ойындардың үлгілері: «Milling» – «Сыңарыңды тап» жаттығуы. Бұл жаттығуды кезкелген пән сабағында қолдануға болады. Оқушылар екі топқа бөлінеді. «А» және «В» тобы. Өтілген тақырып бойынша бір топқа оқиғаның аты, ал екінші топқа – оқиғаның мән-жайы жазылған карточкалар беріледі. Олар сынып бөлмесінде еркін жүріп өз сыңарларын табу керек. « Сөйлемді аяқта...» . Бұл жаттығуды да кезкелген пән сабағында қолдануға болады. Оқушылар екі топқа бөлінеді. «А» және «В» тобы. Өткен тақырып бойынша бір топқа сөйлемнің басы, екінші топқа сөйлемнің аяқталуы беріледі, олар сынып бөлмесінде еркін жүріп өз сыңарларын табу керек. Бұл ойындарды 4-5 сыныптармен жиі өткіземін. Teaching with limited Resources:« Шектелген ресурстармен оқыту» Бұл жағдайда мұғалім сынып бөлмесіндегі бар заттарды қолданып сабақ өткізеді. Мысалы: бөлмедегі орындықтарды пайдаланып ойындар өткізу. «Hot chair» – «Ыстық орындық». Тақтаның алдында 2 орындық қойылады. Біреуі – «true», екіншісі – «false». Тақтаның алдына 4-6 оқушы шақырылады. Мұғалім өткен тақырып бойынша сөйлемдер айтады. Оқушылар естісімен екі орындықтың біреуіне жүгіріп отырады. Дұрыс отырмаған оқушы ойыннан шығады. Женген оқушы тиісті «5» бағасын алады. “Compare them” ойыны. Жануарлардың суреттерін дайындағ, оқушыларды жұптап бөлемін де, әр жұпқа 2 суреттен беремін, тақтаға бірнеше сын есімдерді жазылады, Мысалы: Bad short tasty Beautiful long small Good young big Nice old sweet. Оқушылар суреттеріндегі жануарларды салыстырып, неғұрлым көп сөйлем жазады. Анаграмма / Wordsnakes. Оқушыларға берілген анаграмманы шешуге ұсынамын: woruyehaohellohowareyoulamfineseeyougoodbye. “Kim`s Game” ойыны. Оқушының сумкасындағы заттарды оқыту үшін бәрін партаның үстіне жинап қойып, оларды қайталату керек. Содан соң бір-бірден тығып, өздеріне таптыру керек. Мысалы: Close your eyes! Open your eyes! What`s missing?.

Сөйлеу аудирование, оқу және жазумен тығыз байланыста. Аудирование мен сөйлеу ойды ауызша жеткізу ретінде бір-бірімен тығыз байланысты. Сөйлеу бұл тікелей оқумен байланысты. Сөйлеу жазумен де байланысты. Мысалы оқушы жазу үстінде өз ойынан сыбырлап айтып отырады.

Сөйлеу монологтық және диалогтық түрде жүзеге асырылады. Диалог- бұл екі не одан да көп адамдардың сөйлеу кезіндегі қарым – қатынасы. Біреуі тыңдаушы, біреуі-сөйлеуші бола алады. Яғни диалогтық сөйлесу оқушының тілін дамытуға көп септігін тигізеді, сабақтар барысында диалог құрау, ойнау жиі жүргізіледі.

Қазіргі мектептегі ақпараттық құралдарды жетік меңгеру, Power Point, Active Studio

бағдарламаларымен жұмыс істеп қана қоймай үнемі интернет жүйесіндегі жаңалықтар мен өзгерістерді өзінің кәсіби шеберлігіне қолдана білу, білім кеңістігін кеңейту, ашу бағытындағы өзгерістер мен әлемдік білім беру кеңістігіне кіруге талпыну. Соңғы кезде уақыт көрсетіп отырғандай, мұғаліммен салыстырғанда оқушыда көп ақпарат болатыны кейінгі көрсетілген тәжірибелер дәлелдеп отыр. Қазіргі кезде адамның кәсіби шеберлігіне, білім өрісіне, зиялылық және танымдылық деңгейіне өмірдің өзі биік талаптар қойып отыр. Сондықтан әрбір мұғалім өз қызметіне ақпараттық технологияны пайдалана білуі қажет. Бұл мәселе білім беруді ақпараттың тиімдірудің қажетті шартына айналып отыр. Осы мақсатпен дидактикалық ойындарды оқушыларды Active Studioмен сабақтарында суреттерді сәйкестендіру, суретін салу, керекті суретті орнына қою сияқты ойындары оқушы білімін дамытуға қолданамын, және де суреттер арқылы есте сақтау қабілеттері де дамуына септігін тигізеді.

Қорытындылай келе, дидактикалық ойындар оқушылардың таным белсендігін жандандыратын, өздігінен ойлауын дамытатын тәсілдердің бірі. Олар кез-келген оқу материалын қызықты да тартымды қылып, оқушылардың көңілді күйін көтеруге, өздерінің жұмыстарына қанағаттануға және білім үрдісін жеңіл меңгеруге көмектеседі. Сабақ барысында ойын арқылы дамытуға арналған тапсырмалар жүйелі бағыттталып, ұйымдастырылып отырса сонда ғана мұғалімнің сабақ мақсатына жеткізуіне мүмкіндік береді.

Пайдаланылған әдебиеттер:

12 жылдық білім беру бойынша мемлекеттік стандарт жобасы.

Қазақстан мектебі. №1.2004 қаңтар. Ғылыми-педагогикалық журнал.

Мектептегі шет тілі. Республикалық әдістемелік – педагогикалық журнал. №3(45), 2010.

Мектептегі шет тілі. №3(27), 2007.

Мектептегі шет тілі. №2(44), 2010.

Рогова Г.В. Методика обучения английскому языку. – Москва, 1975.

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

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