

жалпы білім беру орындарының құрылымы мен мазмұнын құруда республикалық эксперимент шеңберінде тәжірибелік-эксперименталды жұмыс жүргізілуде. Егер 2020 жылға бұл экспериментке 52 мектеп қатысса, олардың саны 104 ке жетті, ал ауылдық жерлерде олардың 45-і, қалалық 59 мектепті құрайды. Қазірдің өзінде 12-жылдық білім модельдерін байқаудан өткізу жөніндегі эксперименталды ұйымдар туралы оң деректер бар.

Жобадан күтілетін нәтижелер:

- Ұстаздардың бір-бірімен тәжірибе алмаса отырып жұмыс істеуі қамтамасыз етіледі.
- Интернеттегі білім саласына қатысты материалдар көбейеді.
- Әрбір пән мұғалімдеріне арналған қолжетімді, кемелденген білім қоры құрылады.
- Жаңа ақпараттық технологиялар барлық білім беру мекемелерінде тең дәрежеде жалпыласады.

Қорытынды:

Сонымен қорытындылай келе 12 жылдық мектептің басты мақсаты – Қазақстандық білім жүйесін дүниежүзілік деңгейге жеткізу. Ұлтымыздың алдында бәсекеге қабілетті болу міндеті тұрған жаһандану заманында жас ұрпаққа қойылып отырған талап зор. Оқушы айтылған сөз, берген білімді ғана қабылдап қоймай, өзі шешім жасай алуы, алдында тұрған түрлі жағдаяттарды абыроймен орындай білуі тиіс. Ол кез келген салаға қатысты болуы мүмкін. Яғни, баланың көп тілді емін-еркін меңгеріп шығуы, айтылғанды тез қабылдап, көпшілік алдында да ойын жетік, еркін жеткізе алуы қажет. Міне сондықтан да аталған жобаның іске асуы, тәуелсіз еліміздің болашағы болып табылатын жас ұрпаққа сапалы білім беріп, жеке тұлға етіп қалыптастыруда берер мүмкіншілігі мол деп санаймын.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Р. А. Бексұлтанова. 12 жылдық білім беруге көшу жағдайында // 12 жылдық білім. А., 2006, № 1, 25 – 26, 38, 78 б.
2. А. Б. Хайруллина. Оқушының интеллектуалдық икемділігі // 2 жылдық білім. А., 2006, № 3, 19 б.;
3. З. Ж. Әділбекова. 12 жылдық білімге көшу //12 жылдық білім. А., 2006, № 4, 14 б.
4. Ү.Б. Жексенбаева. 12 жылдық білім берудің құрылымдық – мазмұндық ерекшеліктері //12 жылдық білім. А., 2006, № 5, 3-6б.
5. К. Ж. Аганина. Құзыреттілік тұрғылар негізінде білім мазмұнын жетілдіру //12жылдық білім. А., 2006, № 5, 7 – 9 б.
6. Л. Н. Хабарова. Кілтті құзыреттіліктер. //12жылдық білім. А., 2006, № 7, 45 б.
7. Г. Ж. Наменова.12жылдық білім беру жүйесіне көшу //12жылдық білім. А., 2008, № 12, 40 – 52

ВОЗМОЖНОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР В АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Тикунова К. О., студент

3 курс, специальность: Иностранный язык:

два иностранных языка, КГПИ

Научный руководитель: Иванова Е.Н.,

магистр педагогических наук,

ст. преподаватель кафедры педагогики, г.Костанай

В настоящее время в педагогической науке повышен интерес учителей к использованию игр в учебной деятельности учащихся средней школы. Отход от традиционных форм и методов обучения подразумевает активизацию познавательной деятельности учащихся на уроках в средней школе.

Учителя отмечают, что при сохранении достаточно высокой мотивации, возникает некоторое снижение познавательного интереса у учащихся к изучению иностранного языка. Данное явление происходит из-за того, что учащиеся сталкиваются с некоторыми трудностями усвоения учебных знаний, которые кажутся им непреодолимыми. Игровая деятельность, являясь одним из методов, стимулирующих учебно-познавательную деятельность, позволяет достигнуть обязательный уровень усвоения знаний. Следовательно, не случаен интерес учителей к использованию на уроках иностранного языка игровых технологий.

Проблемы активизации познавательной деятельности при изучении иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих ученых (И.Л. Бим, С.Т.Занько, С.С. Полат, Е.И. Пассов, В. М. Филатов и др.). В практике преподавания иностранных языков используются многочисленные учебные пособия, методические разработки, материалы к проведению разнообразных игр на уроках иностранного языка:

-Арустанянц Е.С. Ролевые упражнения как одно из средств интенсификации обучения диалогической речи;

- Болтнева О. Ю. Проблемы интенсификации обучения иностранному языку в высшей школе: учеб. пособие;

- Бочарова Л.П. Театральные проекты в преподавании английского языка;

- Ливингстоун К. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения;

- Филатов В. М. Ролевая игра в обучении иностранным языкам: учеб. пособие;

-Филатов В. М., Лившиц О. Л. Ситуационно-ролевые игры как средство методической подготовки студентов языкового вуза;

- Пучкова Ю.Я. Ролевые игры на уроках английского языка в 6 классе и другие).

Однако, несмотря на то, что технология игрового обучения достаточно изучена, в практике школы она используется не достаточно активно.

Поэтому проблема использования ролевых игр как средства активизации познавательной деятельности учащихся в преподавании английского языка рассматривается нами как актуальная, требующая дополнительного исследования.

Актуальность данной проблемы вызвана и тем, что интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их познавательной деятельности на протяжении всего урока. Эффективным средством решения этой проблемы являются ролевые игры.

В условиях реализации задач реформы общеобразовательной школы Республики Казахстан, учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения уровня качества и эффективности обучения иностранному языку. Одним из этих резервов можно считать ролевую игру, которая является эффективным средством активизации познавательной деятельности учащихся на уроках иностранного языка. Ролевая игра, будучи наиболее точной и доступной моделью иноязычного общения, является тем средством обучения, которое позволяет оптимально сочетать групповые, парные и индивидуальные формы организации учебной деятельности учащихся на уроке.

Результативность деятельности, вызывая положительные эмоции и гностические чувства, тем самым способствует сохранению и упрочнению познавательных интересов, стимулируя дальнейшую познавательную деятельность.

Обязательным условием реализации познавательной активности является саморегуляция, которая выражается в умении регулировать своё поведение в зависимости от характера и условий деятельности, в частности, проявлять волевые усилия для достижения поставленной цели.

Сформированность учебной деятельности, предполагающая наличие способности к саморегуляции поведения, рефлексии, устойчивой мотивации учения, позволяет школьнику реализовать свою познавательную активность адекватными способами.

Ученые в педагогике выделяют два направления развития познавательной активности: – деятельное, предполагающее освоение навыков учебной деятельности, – личностное, в основе которого лежит формирование мотивационно – потребностной и эмоционально-волевой сфер личности школьника.

Познавательная активность с одной стороны, является формой самоорганизации и самореализации учащихся, с другой – результатом усилий педагога в организации учебной деятельности и становлении их в качестве субъектов последней.

Вычленение типов познавательной деятельности зависит от ракурса их исследования. Матюшкин А.М., исходя из основных функций деятельности, условно выделяет два ее типа: адаптивный, обеспечивающий приспособление личности к условиям изменяющейся среды, и продуктивный – «сверхадаптивный», выходящий за пределы необходимого уровня адаптации. Познавательная деятельность рассматривается им в рамках продуктивной, чем подчеркивается ее направленность на познание, осмысление и усвоение нового (объективного или субъективного).

В продуктивной познавательной деятельности на основании особенностей саморегуляции субъекта педагога вычленяются три уровня:

-активность внимания, возникающая вследствие новизны стимула, провоцирующего поисковую деятельность;

-исследовательская познавательная деятельность как ответ (реакция) на естественную или искусственно созданную в условиях обучения ситуацию;

- личностная активность как устойчивое проявление «интеллектуальной инициативы».

Познавательная деятельность в дидактике представляется в виде следующего алгоритма: интерес – воля – внимание – мысль – поиск, конечным элементом которого является поиск учащимся оптимального метода овладения знаниями, что и можно считать результатом успешной познавательной деятельности. Организация процесса познания по линии интерес – воля – внимание связана, в первую очередь, с психологическим фактором. Ещё Выготский Л.С. отметил, что мысль рождается не от другой мысли, а в сфере воли и чувств.

Познавательная деятельность по линии мысль – поиск требует разработки конкретных методических средств, направленных на формирование приемов мыслительной деятельности учащихся, что сделано, например, в исследованиях Кабановой–Меллер Е.Н., Лернера И.Я., Кухарева Н.В.

Реализации познавательной активности способствует умственная самостоятельность учащихся, предполагающая владение навыками и умениями получения новых знаний, их применения в стандартных и новых ситуациях. Умственная самостоятельность, формируемая посредством обучения алгоритмам операций мыслительной деятельности, позволяет учащимся эффективнее осуществлять учебно-познавательную деятельность, успешнее осваивать учебный материал, что способствует развитию их познавательных интересов, воспитанию привычки к регулярному умственному труду.

На практике у части учителей вызывает трудности организация работы по формированию у школьников соответствующих учебных умений. При обучении на репродуктивном уровне овладение учениками необходимыми учебными приёмами проходит после приобретения знаний, несмотря на то, что оно должно осуществляться в органической взаимосвязи. Отсюда следует, что организация познания связана в таком случае, в основном с деятельностью учителя как передатчика знаний по направлению к ученику, что весьма ограничивает познавательные возможности учащихся и их место в процессе обучения.

Таким образом, основные особенности активизации познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка состоят в становлении учащегося как субъекта учебной деятельности, а также в диалогизации учебного процесса, личностно-ориентированном взаимодействии, индивидуализации и дифференциации обучения, показе значимости и ценности содержания учебного материала, установлении меж- и внутри предметных связей, привлечении занимательности, в использовании методов проблемного

обучения, организации самостоятельной работы учащихся и связи с личным опытом, также в создании доброжелательной обстановки в классе и организации ситуации успеха, в педагогическом оптимизме, вере учителя в познавательные возможности своих учеников.

В современных условиях актуальным для учителя является решение вопроса о педагогической целесообразности использования ролевых игр как средства активизации познавательной деятельности на уроках английского языка.

В формировании познавательного интереса огромная роль отводится игре.

В Большом Энциклопедическом словаре, игра определяется как вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра может быть использована на различных этапах урока. Игру можно использовать, чтобы закрепить только что пройденный материал, а также, игровыми средствами целесообразно повторять ранее пройденное.

Для учащихся игра является прекрасным способом активизации учебно-познавательной деятельности на уроке.

С другой стороны, игра – это уникальная возможность поблагодарить детей за сотрудничество, своего рода награда, которой они достойны после выполнения той или иной работы, также игровая деятельность учащихся является возможностью переключения от одного учебного вида на другой.

Игры помогают снять скованность учащихся, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый ученик почувствует себя увереннее и будет участвовать в игре намного активнее, если не будет бояться выглядеть смешным или в аутсайдерах [1].

Независимо от темперамента учителя или учеников, на уроках всегда есть моменты, когда внимание детей рассеивается. Быстрая, кратковременная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Применяя игры на уроках, нужно помнить о некоторых требованиях:

- выбор формы игры должен быть педагогически и дидактически обоснован;
- в игре должно быть задействовано возможно большее количество учащихся;
- игра должна соответствовать языковым возможностям учащихся;
- объяснение правил должно быть простым;
- языковые игры должны проводиться на иностранном языке;
- нельзя забывать о том, что игры не могут заменить систематической учебы и интенсивной тренировки;
- игры должны базироваться на уже изученном материале.

Различаются игры и по языковому материалу на лексические, грамматические, буквенные и пр.

Что касается видов ролевых игр, то их ученые условно разделили на две основные группы: контролируемая ролевая игра и свободная ролевая игра.

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого этикета и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры. Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог этот может быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Вторым видом контролируемой ролевой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учащихся сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам - взять у него интервью. Причем ученики- репортеры могут задавать не только те вопросы, ответы на которые есть в

тексте, но и любые другие, их интересующие, а ученик, исполняющий роль персонажа, может проявить свою фантазии при ответах на эти вопросы. Как и в первом случае, учитель может давать инструкции и помогать учащимся по ходу ролевой игры.

Что касается свободной ролевой игры, то при ее проведении сами учащиеся должны решать, какую лексику им использовать и как будет развиваться действие. Учитель называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие разные аспекты темы. Учитель может разделить класс на группы, предложить каждой группе выбрать ситуацию и дать время на подготовку. При этом, если потребуется, он помогает учащимся распределить роли, обсудить, что может быть сказано по выбранной ситуации, или оказать какую-либо другую помощь.

Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Ролевые игры дают возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности.

Посредством игровой деятельности школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее.

Игры в урочной деятельности положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. В условиях обучения устной иноязычной речи ролевая игра – это прежде всего речевая деятельность, игровая и учебная одновременно.

С точки зрения учащихся ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выполняют определенные роли. Учебный характер игры школьниками не осознается. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается учителем.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т.д.

Учителю следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

У ролевых игр есть ряд особенностей, который отличает их от всех прочих видов интеллектуальных игр: карточных, логических, настольных и других.

Во-первых, ролевая игра не может состояться без ведущего. Если в других играх ведущий часто исполняет роль пассивного наблюдателя и судьи, то здесь он является основным действующим лицом, организующим команду игроков и ответственным за развитие игрового мира.

Во-вторых, в ролевых играх не бывает победителей по той причине, что участники играют не друг против друга, а все вместе в одной команде (за исключением ведущего). Цель команды игроков – выполнить определенную задачу, изложенную в сценарии, все подробности которого известны только ведущему. Можно сказать, что игроки сообща играют против ведущего, хотя это будет не совсем правильно: скорее они играют против сценария, стремясь преодолеть все описанные в нем трудности и вместе достичь определенной цели.

В-третьих, ролевая игра – интереснейший творческий процесс. Можно смело утверждать, что из всех возможных игр именно данный вид заставляет участников в наибольшей мере проявить свой творческий потенциал. Каждый игрок – создатель, автор своего персонажа, который может влиять на игровой мир и действия прочих персонажей.

В-четвертых, у ролевых игр отсутствует один важный недостаток, имеющийся у всех прочих игр. Любая игра может наскучить, надоест, но только не ролевая игра. Ролевые игры обладают таким простором для фантазии и воображения, такими неограниченными

возможностями, что варьировать различные их детали можно до бесконечности. Если вам наскучит играть какого-либо персонажа, просто создайте нового героя, если вам надоест фантастический мир далекого будущего, смените его на сказочный мир средневековья или шпионскую историю наших дней. Игрок может стать ведущим, а ведущий – игроком. Наскучить может сценарий, но не сама игра.

В пятых своеобразная черта ролевой игры – в нее можно играть бесконечно долго, единственным пределом являются фантазия и воображение. Если команда игроков успешно завершила одно приключение, то она сразу может начать новое, если ведущий к этому готов и припас еще один интересный сценарий.

По Эльконину Д.Б., ролевая игра включает в себя:

- 1) роли - они выполняются при помощи игровых действий, которые являются способом осуществления роли;
- 2) сюжет игры — это та область действительности, которую дети воспроизводят в игре;
- 3) содержание игры - то, что дети выделяют как основной момент деятельности или отношения между героями (соблюдений правил в игре);
- 4) игровой материал, который используется в игровых действиях – это игрушки, костюмы, картинки и другие предметы, с помощью которых дети разыгрывают роли;
- 5) ролевые отношения — дети в игре вступают в ролевые отношения, которые определяются ролями и выражаются в игровых действиях.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Таким образом, в учебно - познавательной деятельности учащихся на уроке ролевая игра позволяет:

- учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы;
- расширяет контекст деятельности;
- выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению;
- способствует реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик с личными интересами и потребностями.

Список литературы:

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии.: Уч.пос.- М.: Народное образование, 1998.-256с.

МЕКТЕПТЕ АҒЫЛШЫН ТІЛІН ОҚЫТУДА ӘДІСТЕРДІ ҚОЛДАНУ

*Тугаева Қ. А.,
ҚМПИ, Шетел тілі факультеті
«Шетел тілі: екі шет тілі» мамандығы
Ғылыми жетекшісі: Абдиркенова А.Қ
аға оқытушы, Қостанай қ.*

Шетел тілін, оның ішінде ағылшын тілін оқып-үйрену бүгінгі күні үлкен қажеттілік туғызып отырғаны -бәрімізге мәлім. Әрбір оқушы - ертеңгі жас маман, қазіргі заман талабына сай ағылшын тілін меңгеруді алдына мақсат етіп отыратыны да бізге белгілі. Сол ағылшын тілін оқып - үйрену әліпбиден бастап мектеп қабырғасында оқытылып, іргетасы осында қаланатынын ескерсек, ағылшын тілін оқытудың әдістерін бүгінгі күн талабына сай