

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

етіп, оқушыны ынталандырып, қызықтыра білудің өзі үлкен ізденіспен шеберлікті қажет ететіні сөзсіз. Осыған байланысты шетел тілін үйретуде түрлі ұтымды әдістерді қолданып, сабақ барысындағы іс- әрекеттерді тиімді ұйымдастыра отырып, оқушының ынтасын арттыру - алдымызға қойылған негізгі мақсат екенін ұмытпаған жағдайда еңбегіміз жемісті болары сөзсіз.

Шетел тілін оқытудың ұтымды әдістерін қолдану нақ бір ғана технологияны бастан-аяқ қолдану деп түсінген дұрыс емес. Әр технологияны немесе сол технологияның қандай - да бір элементтерін сабақ барысында қандай- да бір этапында тиімді қолдану, жандандыру нәтижеге жеткізеді деп ойлаймын.

Технологиялардың кез –келген түрін алып қарасақ, мазмұны, міндеттері мен талаптары бір – біріне өте ұқсас, яғни көздеген мақсаттары бір.

Ол:

- 1) Оқушының білім - білік дағдысын қалыптастыру
- 2) Оқушының ақыл - ойын дамыту
- 3) Жеке тұлғаның өзін -өзі басқаруын қалыптастыру
- 4) Жеке тұлғаның практикалық әрекет ортасын қалыптастыру,
- 5) Оқушының дүниетанымын кеңейту

Мазмұны:

- Оқу мақсаттарын қою.
- Оны шешудің жолын бірлесе іздеу
- Әртүрлі ойын элементтерін орынды қолдана білу.

Ойын баланың тез ойлау, есте сақтау қабілеттерін дамытады.

Ойын түрлері әсіресе орта буында өте тиімді, әрі нәтижелі деуге болады. Бұл жерде әрине, оқушылардың жас ерекшеліктерімен психологиялық өзгешіліктерін ескеру өте маңызды. Бесінші сыныпқа қолданған қызықты ойын түрлерін оныншы сыныпта қолдану орынсыз болып көрінуі мүмкін.

-Дидактикалық материалды орынды қолдану (дидактикалық материал дұрыс іріктелген болса, шамадан тыс көп болмаған жағдайда бала өткен материалды түсіну, бекіту барысында осыған сүйене отырып, тез қабылдайды әрі есте сақтайды);
-Жеке баламен жұмыс.

Осы арада «Сын тұрғысынан ойлау» технологиясының элементтерін қолдану өте тиімді. Бұл технологияның маңыздылығы сынып оқушылары жаппай жұмыс істейді, бос отырған оқушы болмайды, әркім өз деңгейін біліп, оны дамытуға талпынады, қиындықтарды жеңе білуге дағдыланады, өз бетінше ізденіс дағдысы қалыптасады. Мұғалім өз жұмысына талдау жасайды, оны жетілдіру жолын іздейді, баяу қабылдайтын балаларға көмектесе отырып, деңгейі жоғары оқушыларға көбірек көңіл бөлуге мүмкіндік алады. Білімді бағалау нақтыланып, жүйеленеді. Деңгейлік тапсырмаларды орындай отырып, бала өз білімін нақты бағалай алады. Оқушы өзінің жетістіктері мен кемшіліктерін көріп, өз еңбегіне талдау жасай алады. Дарынды оқушы өз қабілеті мен икемділігін шындай түседі. Әлсіз оқушы бойындағы сенімсіздіктен арылады, оқуға ниет білдіреді. “Сын тұрғысынан ойлау” ұғымы белгілі бір идеяларды қабылдай отырып, оның неге қатысты екенін зерттеу, оларды жеңіл септикалық ойларға қарсы қоя білу, салыстыра алу, сол идеяларға қарсы көзқарастармен тепе-теңдікте ұстап зерттеу, оларға сеніммен қарау деп түсіндіреді авторлар.

Сын тұрғысынан ойлау – сынау емес, шындалған ойлау. Бұл деңгейдегі ойлау тек ересек адамдарға, жоғарғы сынып оқушыларына ғана тән деп ойлау аса дұрыс емес. Жас балалардың да бұл жұмысты дұрыс ұйымдастырған жағдайда өз даму деңгейіне сәйкес ойы шындалып, белгілі бір жетістіктерге жетері сөзсіз. Оған осы жобамен жұмыс жасау барысында көз жеткіздік.

Аталмыш бағдарламаның ішкі құрылымында ерекшелік бар. Бұл құрылым 3 деңгейден тұратын оқыту мен үйретудің моделі. Білімнің болашақта пайдаға асуы, қажетке жарауын қалыптастырады. Көп ақпаратты талдай, жинақтай отырып, ішінен қажеттісін алуға үйретеді.

Сын тұрғысынан ойлау бағдарламасы *қызығушылықты ояту, мағынаны тану, ой толғаныс* кезеңдерінен түзіледі.

I. Қызығушылықты ояту.

- а) Ой қозғау.
- ә) Өзіндік жұмыс.
- б) Түртіп алу — + ? v (INSERT)

II. Мағынаны тану сатысы.

1. Топпен жұмыс.
2. Бес жолды өлең.

III. Ой толғаныс сатысы.

1. Венн диаграммасы.
2. Бағалау.
3. Үйге тапсырма.

2. Сын тұрғысынан ойлауды дамыту сабақтарының негізінде менің сабағымда оқушылар арасында:

- бір-бірінің пікірін тыңдау, сыйлауға ынтымақты қарым-қатынастың негізі қаланды;
- өзін жеке дара тұлға ретінде тануға жол ашуға;
- бір-біріне құрметпен қарауға;
- өз ойын ашық, еркін айтуға, пікір алмасуға;
- өзін-өзі, бірін-бірі бағалауға;
- мұғаліммен еркін сөйлесіп, пікір алмастыруға;
- достарының ойын тыңдай отырып, проблеманы шешу жолдарын іздей отырып, қиындықты шешуге көмектесуге;
- белсенді шығармашылықты ойлауға негіз қаланды.

Ағылшын тілін оқытуда ойын түрлерін мынадай мақсатта қолдану тиімді: алфавитті дұрыс меңгерту; орфографияны дұрыс оқыту; дұрыс оқу дағдысын қалыптастыру; лексиканы меңгерту; оқушылардың ойын дамыту, дұрыс жазу, дұрыс айту, дұрыс білу дағдысын қалыптастыру.

Оқушыларды шетел тілінде сөйлеуге қарым-қатынас жасауға, шет тілін әрбір мұғалім өз сабақтарында жаттығудың бір түрі ретінде технологияларды тиімді қолданып, сабақтың қызықты өтуіне, оқушылардың тілге деген қызығушылығын арттыруға білім деңгейін тексеру құралы ретінде пайдалануға болады. Таңдап алынған технологиялар оқушылардың сөз байлығына, тіл қорына сай болу қажет. Мұғалім кез-келген ойынды өткізу үшін алдын ала жоспар құрып алуы қажет. Сонымен бірге мұғалім ойынға қойылатын төмендегі әдістемелік талаптарын біліп орындауы тиіс.

Ол әдістемелік тұрғыдан алғанда мынадай бөліктерден тұрады: ойынның өтілетін сабақтарының мазмұны мен тақырыбына сай болуы; ойынға берілген уақытты нақты белгілеу; ойынның ойналу түрі, топ болып ойнау; ойынға қа-жетті материалдардың түгел дайында-лып қойылуы; қолданылған сөздер, сөз тіркестері, өлең таңдау; ойындардың өту барысының жоспарын жасау. Мұғалім алдымен оқушының оқуға қызығушылығын ояту қажет. Оқушының қызығу жәрдемімен оқып-үйрену барысында қабілеті ашылып, дарыны ұшталады, өз күшіне, мүмкіндігіне сенімі артады, кісі-лігі қалыптасып, дара тұлғалық сипаттарға ие бола бастайды.

Тиімді пайдаланылған сын тұрғысынан ойлау технологиясының элементтері мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың зор ынтамен тыңдап, берік меңгеруіне көмектеседі.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Шағын мектеп.Республикалық ғылыми- әдістемелік педагогикалық журнал2011ж.№11
2. Қазақстан мектебі. 2001ж. №8
3. Қазіргі мектеп.Республикалық ғылыми- әдістемелік педагогикалық журнал.2013ж.№5