ОРЫС ТІЛІН ШЕТ ТІЛІ РЕТІНДЕ ОҚЫТУДАҒЫ ОЙЫНДЫҚ- ТЕХНОЛОГИЯЛЫҚ БАҒДАР

**(Г.К. Ихсангалиева, Ж.С. Нұржанова,
Алматы қ., әл-Фараби ат. ҚазҰУ)**

Лингвистикалық қағида тілді оқытудағы жетекші қағида ретінде теория мен практикада коммуникативтік ұстанымға әлдеқашан жол берді. Жоғары оқу орнында шетелдік студенттерді оқытудағы мақсат олардың коммуникативтік біліктілігін қалыптастыру болып табылады, яғни адамның қарым-қатынас жасау жағдайына бейімделу қабілетіне байланысты сөйлеу әрекеті бағдарламасын жинақтап, жүзеге асыру. Орыс тілін шет тілі ретінде оқытудың аталмыш мақсатты қағидалары оқу үдерісі нәтижелілігінің маңызды факторы ретінде іс-әрекеттік дидактикалық құралдарды алдыңғы қатарға шығарып отыр. Мұндай құралдардың қатарына оқыту ойындары, атап айтқанда, дидактикалық ойындар жатады. Олар арқылы оқытудың технологиялық бағдары табысты түрде жүзеге асырылады. Әртүрлі оқыту жүйелерінде ойынға айрықша маңыз беріледі.

Бүгінгі таңда психологтар ойынның жаңа тілге ауысуды «айғақтайтынын» дәлелдеп отыр. Ойын студент үшін әрі қызықты жұмыс түрі, әрі оқытушы үшін тілдік жаттығулардың аналогы болып табылады, соның арқасында сөйлеу әрекетінің әртүрлі дағдылары дамытылады.

Ойынның әмбебаптылық секілді ерекшелігі бар: ойын тәсілдерін қолдануды әрқилы мақсат-міндеттерге икемдеуге болады.

Оқытудың бастапқы кезеңінде ойын технологиялары білім, дағды, білікті меңгерудің ұзақ сипатын қамтамасыз етеді.

Оқу ойыны деп оқу үдерісінде тапсырма ретінде берілетін, оқу міндетінен тұратын ойын түрін айтамыз (проблеманы, проблемалық жағдаятты), оның шешілуі белгілі бір оқу мақсатына жетуді қамтамасыз етеді.

Оқу сабақтарында ойынды қолдана отырып, оқытушы студенттердің қажетті ақпаратты табу, оны түрлендіру, соның негізінде стереотиптік, стереотиптік емес жағдаяттарда жоспар құру дағдысын қалыптастырып, дамытады. Ойын элементтері бөгдетілдік қраым-қатынас жасаудың шартты сипатымен байланысты үлкен қиындықтарды жеңуге мүмкіндік береді. Бұдан басқа ойын жағдаяттары сабақта емін-еркін, өзіндік атмосфера тудырады.

Оқу ойыны мақсатты түрде бағытталған болуы қажет. Сабақ жүргізу формасының өзгешелігі, оның бейшаблондық сипаты үйреніп жатқан тілге деген қызығушылықты арттырып, тіл үйренуді қолдап отыруға ықпал етеді. Дәстүрлі оқу жүйесіне енген оқу ойыны бірнеше мақсаттарды жүзеге асырады: уәждемелік-түрткі, қозғаушы, тәрбиелік, бейімдеу, компенсаторлық.

Ойын көрнекі құрал және жаттығу ретінде қолданылады. Ойынның мақсаттың өзі емес, лексиканы, грамматиканы жетілдіру құралы, дұрыс айту

дағдысын қалыптастыру, оқу, жазу және ауызша сөйлеу құралы екендігін есте ұстау қажет.

Орыс тілі бойынша сабақтарда шетелдік студенттерге арналған дидактикалық ойындардың жағымды ерекшеліктерінің бірі ойынға дайындық студенттің өзіндік жұмысын жандандыратындығы болып табылады, оған тек қана жаңа лексиканы игеру бойынша ғана емес, сондай-ақ ауызша сөйлеудің белгілі бір типтерін модельдеу бойынша да, қажетті ақпараттық материалдарды іріктеу бойынша да дидактикалық ойынға өзіндік дайындықты ынталандыратын тапсырмаларды енгізген жөн.

Студенттерді дидактикалық ойын жағдайына тартуда оқуға деген қызығушылық бірден өседі, игерілетін материал олар үшін қолжетімдірек бола түседі, жұмысқа қабілеттілік айтарлықтай ұлғаяды.

Дидактикалық ойындар – педагогикалық үдерістерді ұйымдастырудың әдіс-тәсілдерінің айтарлықтай кеңейтілген тобы. Дидактикалық ойындардың жалпы ойындардан негізгі айырмашылығы оның маңызды белгісінде – алға қойылған айқын оқыту мақсатының болуы және соған сәйкес педагогикалық нәтижесінің болуы, айқын бір түрге негізделіп, белгіленуі және оқу-танымдық бағыттылығымен сипатталады. Дидактикалық ойыны бар сабақтарға тән ерекшелік ойындардың сабақтың құрылымдық элементтердің бірі ретінде түрленген түрде енуі.

Дидактикалық ойындарды (ДО) бірнеше белгілер бойынша топтастыруға болады:

- функционалды-мақсатты міндеті бойынша;
- өткізу уақыты бойынша;
- құрылымды-композициялық құрылуы бойынша.

Функционалды-мақсатты міндеті бойынша ДО-ның диагностикалық, рөлдік, бақылау түрлері болады.

Өткізу уақыты бойынша ДО-ны үлкен (4 сағат және одан көп), орташа (2-3 сағат), аз (1 сағат) және мини-ойындар (1 сағатқа дейін) деп бөлуге болады.

Құрылымдық-композициялық құрылуы бойынша ДО қатаң түрде алдын ала программаланған және бейімделген құрылымдық-композициялық жүйесі болуы мүмкін.

Дидактикалық ойындардың аталған белгілерін ескере отырып, ортақ белгілері бойынша төмендегідей топтастыруға болады:

- көріністік дидактикалық ойындар, ойынның әрбір көрінісі негізінде оқу материалының нақты элементімен байланысты бір педагогикалық міндеттің шешімі жатады;
- тұтас-тақырыптық дидактикалық ойындар, тақырып бойынша бірнеше педагогикалық міндеттердің шешілуімен байланысты;
- кешенді дидактикалық ойындар, онда студенттердің репродуктивтік және продуктивтік әрекеті үйлеседі және білімдік, дамытушылық міндеттер кешені шешіледі.

Дидактикалық ойындар педагогикалық технологиялардың әртүрлі нұсқалары болып саналады.

Педагогикалық технологиялар туралы қазіргі түсініктер жүйелі түрде практикада алдын ала жобаланған, ғылыми-негізделген оқу-тәрбие үдерісін іске асырумен байланыстырылады. Осы тұрғыдан педагогикалық технология дидактиканың, жалпы педагогиканың негізгі тұжырымдамаларын таза практикалық түрде іске асыру болып табылады. Технологиясыз нәтижелі оқыту мүмкін емес екендігі күмән тудырады, себебі оқыту технологиясы оқыту мақсатын, білім мазмұнын, оқытушы мен студенттердің іс-әрекетін үйлестіру мүмкіндіктерін, оқытуды ұйымдастырудың қажетті формаларын, оқыту әдістері мен құралдарын, сондай-ақ оқыту үдерісі тиімділігін анықтау бойынша теориялық және эмпирикалық күштерді біріктіру болып саналады.

Технология сонымен қатар уақытты тиімді пайдалану, орынды тәсілдерді, формаларды, техникаларды, жеке тұлғалық бағдарларды, жаттығуларды орындаудың мақсаттылығын және т.б. ескереді. Практикада педагогикалық технологияны қолдануға дидактикалық ойындарды шет тілін оқытуда қолдану, біздің жағдайымызда – орыс тілін шет тілі ретінде оқыту мысал бола алады.

Дидактикалық ойындарды дайындау және өткізудың негізгі кезеңдері мынадай:

1. Дайындық кезеңі: оқытушының ойынға дайындалуы (ойынның мақсатын, ережесін, регламентін белгілеу), студенттерді дайындау және студенттердің ойынға өзіндік дайындығы, ойынның дидактикалық, әдістемелік және техникалық қамсыздандырылуы, студенттердің ойынға дайындығын анықтау, алдын ала ойын топтарын құру.
2. Ойынға кіріспе: ойынға қатысушыларды тақырыппен таныстыру, оқытушының ақпарат беруі, ойынға нұсқау жүргізуі, ойын сценарийі мен ережесін таныстыру, ойын топтарын құру, рөлдік міндеттерді бөлу, ойынға тапсырмалар беру, дидактикалық, әдістемелік және техникалық материалдармен қамтамасыз ету.
3. Таза ойын кезеңі: топта алынған тапсырманы талқылау, ойын жүргізушінің кеңес беруі, ойынға қатысушылардың ойын рөлдерін орындауы, топта ұжымдық ой-әрекеттерін ұйымдастыру, тапсырманы шешу нұсқаларын талқылау, тапсырма бойынша оңтайлы шешім қабылдау, ойын тобынан баяндамашыны анықтау, көрнекі құралдарды дайындау, сөз сөйлеу, сұрақтарға жауап беру, ойыншылардың топаралық пікірталасқа түсуі.
4. Қорытындылау кезеңі: ойынға қатысушылардың ой қорытуы, ойынды жүргізушінің өз ойын білдіруі, ойын жеңімпазын анықтау, жүргізушілердің ойынды қорытындылауы.
5. Ойыннан кейінгі кезең: дидактикалық ойын тараптарының мазмұндық және әрекеттік талдауы, дидактикалық ойын нәтижелерін талдау және бағалау.

Дидактикалық ойындардың дидактикалық және әдістемелік қамсыздандырылуы, дидактикалық ойын пакеті төмендегілерді қамтиды:

1. Мәтіндік материалдар.
2. Сөйлеу материалдары.
3. Лингвистикалық материалдар.

4. Дидактикалық ойын сценарийі:

а) сюжет сипаттау;

ә) ойын өткізу ережесінің тізімі;

б) регламент;

в) ойын әрекеттерін орындау ретіне нұсқаулар;

г) қатысушылардың рөлін және сөйлеу әрекеті орын алған әлеуметтік жағдайларды сипаттау.

Мәтіндік материалдарға төмендегілер кіруі қажет:

а) пікірталасқа енген проблема туралы ақпарат;

ә) ауызша жарыссөз үлгілері;

б) теле- және радиосюжеттерді қолдану.

Лингвистикалық түсініктеме:

а) лексика-грамматикалық мәліметтер мен ережелер;

ә) мәтіндерді оқу және қайта айтып берудегі қиындықтарды жоятын жаттығулар мен тапсырмалар.

Ойынның тілдік қамсыздандырылуы мыналардан тұрады:

а) ойынның әртүрлі кезеңдерін қамтитын сөйлеу әрекеттерінің тізімі;

ә) бір-бірімен байланысқан монологиялық сөйленістер желісіне сөйлеу әрекеттерін қосу ережелері;

б) ойынға қатысушыларды ынталандыратын тапсырмалар мен жаттығулар.

Жоғарыда айтылғандар аясында әдетте оқытушылар төмендегі сабақ түрлерін қолданады:

1) рөлдік ойындар (сахналау);

2) оқу үдерісінің ойын тапсырмаларын қолдана отырып, ойын ұйымдастыру (байқау сабағы, саяхат сабағы, презентация сабағы);

3) оқу үдерісінің әдеттегі дәстүрлі сабақтарда ұсынылатын тапсырмаларды қолдана отырып, ойын ұйымдастыру (орфограмманы тап, талдаудың бір түрін жаса және т.б.);

4) ойынды сабақтың белгілі бір кезеңінде қолдану (басы, ортасы, соңы; жаңа материалмен танысу, алған білім-дағдыны бекіту, өтілген материалды қайталау және жүйелеу).

Дидактикалық ойынның негізі инновациялық мазмұн болып табылады. Ол оқу проблемасын шешуде қолданылатын білім-дағдыларды меңгеруде бекітіледі.

Ойын құрал-жабдықтары сабақтың құрал-жабдықтары болып саналады: көрнекі құралдар, оқытудың техникалық құралдары, дидактикалық үлестіру материалдары және т.б.

Сабақта әртүрлі фонетикалық, лексикалық және грамматикалық ойындар жүргізіледі.

Орыс тілін шет тілі ретінде оқытудағы маңызды фактор бастапқы кезеңде әліпбиді үйретіп, оқу дағдысын қалыптастыру болып табылдаы. Сондықтан бұл кезеңде әртүрлі ойын формаларының маңызы орасан.

Өз жұмыс тәжірибеміз бойынша әліпбиді үйретуде төмендегідей неғұрлым қарапайым ойын түрлерін ұсынамыз:

1. Оқытушы-студент, студент-студент, студент-оқытушы тәртібі бойынша әліпбидегі әріпті атай отырып, доп лақтыру.
2. Бір студент әліпбидің кез келген әріпін айтады, екіншісі оны жалғастырып әкетуі керек.
3. Студент әріпті атайды, екінші студент соңғы тұрған әріпті айтады.
4. Жол әріптерін бас әріптерге, бас әріптерді жол әріптерге айналдыру.
5. Жіберілген әріптерді қосу.
6. Әліпбидегі әріп тәртібін жөндеу.
7. Әліпби жазуындағы қателерді табу.
8. Дауысты әріптерді айтқанда шапалақ ұру.

Лексиканы есте сақтау үшін және жазу дағдысын дамыту үшін суреттер бойынша диктант жүргізуге болады.

Сонымен ойын оқытудың дәстүрлі түріне қарама-қарсы қойылмайды, қазіргі педагогикалық теорияларға қарсы келмейді және біріктірілген оқыту формасының бірі болып табылады, онда орыс тілін шет тілі ретінде оқыту теориясы мен технологиясындағы бар игі нәтижелер, болған және болатын тың жаңалықтардың барлығы біріктірілуі қажет.