

Б. А. Омарова

ҚАЗАҚ ТІЛІ САБАҚТАРЫНДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНУДЫҢ ӨЗЕКТІЛІГІ

Бүгінгі таңда мемлекеттік тілді үйрену мен оны дамытудың бірден-бір жолы – ЖОО-ларда жүргізілетін қазақ тілі сабақтары. Қазақ тілін мектеп бағдарламасы бойынша меңгерген бала университет қабырғасында өзінің білімі мен білік-дағдыларын одан әрі дамытуға, тереңдете түсуге мүмкіндік алады. Ол үшін ЖОО-лардағы қазақ тілі сабақтарының мазмұны бай, тақырыптық және әдістемелік сипаты тұрғысынан әлдеқайда терең болуы талап етіледі. Он бір жыл бойы қазақ тілін оқып келген студентті жалықтырып алмау, мемлекеттік тілді меңгерту ісін жоғары сатыға көтеріп, оны жаңа қырынан ұсына білу өте маңызды. Сондықтан да ЖОО оқытушысына өзінің педагогикалық шеберлігін ұдайы шыңдап отыру міндеті жүктеледі. Осындай үлкен талап үдесінен шыға білу үшін Президентіміздің ЖОО-ларда инновациялық қызметке көшу тетігін қалыптастыру туралы тапсырмасына сәйкес оқытудың тиімді интербелсенді әдістерін қолданған жөн. Осындай әдістердің бірі – ойын технологиялары. Қазақ тілі сабақтарында ойын технологияларын қалай тиімді пайдалануға болады деген мәселені арнайы қарастырмақпыз.

Ойын технологиялары тиімді интербелсенді әдістердің бірі екендігі белгілі. Олардың негізгі мақсаты – студентті оқу үдерісіне барынша жұмылдыру, жаңа білім үйренуге талпындыру және қызығушылықты ояту. Ойын әдістері проблемасын К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Т. Шацкий, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, О.С. Газман сияқты орыс ғалымдары арнайы зерттеген болатын.

Ойын – бұл әлеуметтік тәжірибені жаңғырту мен игеруге бағытталған шартты жағдайдағы әрекеттің бір түрі. Ойын әрекетінің өзіндік ерекшеліктері бар, олардың ең маңыздысы: қатысушылардың белсенділігі, қызықтылық, ұжымдық бірігу, шығармашылық сипаты, эмоциялық бояулылығы. Ойынның тағы да бір айта кетерлік ерекшелігі – оның екі жақтылығы. Бір жағынан, қатысушы нақты бір әрекет орындайды да, белгілі бір проблеманы шешеді, ал екінші жағынан, бұл әрекет шартты түрде жүзеге асады, ойыншы шындық өмірден алшақтайды. Педагог-ғалымдардың пікірінше, дәл осы ерекшелік ойынның дамытушы әсерін арттырып, қатысушының жайлы психикасын қалыптастырады,

өйткені сәтсіздік болған жағдайда ойынды қайта өткізуге болады[1].

Педагогтар танымдық ынтаның әртүрлі деңгейлерін ұсынады. Ең төменгі деңгей әсер алу қажеттілігі мен әуесқойлықпен, екінші деңгей білуге құмарлықпен байланысты, бұл екеуі де эмоцияға негізделген. Ал үшінші деңгейде танымдық қызығушылық әлеуметтік және тұлғалық маңызы бар танымдық әрекетпен астасып жатады. Ойын әрекеті танымдық ынтаның үш деңгейін де қанағаттандыруға жағдай жасай алады. Ол таң қалу, қуану, масаттану эмоцияларын тудырады және қажетті ақпараттық жүктемесі де бар. Осы орайда Н.У. Садыкова ойын әрекетін былайша сипаттайды: «Основной принцип, на котором строится игровая технология – максимальная реализация личностного подхода, что предполагает создание условий для осознания каждым учеником своего «я», своих возможностей»[2]. Расында да, ойын технологияларының студенттерге берері өте көп. Әрбір үйренушінің тұлға ретінде қалыптасып, дамуына, өзінің қабілеті мен мүмкіндіктерін танытуға ойын әрекеті жақсы жағдай тудырады. Әсіресе өзін көрсете алмай жүрген, белсенділігі төмен студенттер үшін бұл технология – таптырмайтын әдіс десек, қателеспейміз.

Ойын технологиясының ең негізгі қызметі, әрине, оқыту, үйрету болып табылады. Бұл қызмет студенттің білімін пысықтап, нақты білігі мен дағдыларын, есте сақтау мен ойлау қабілетін дамытуды көздейді. Маңыздылығы жағынан еш кем түспейтін, әсіресе қазақ тілі сабақтары үшін аса қажет тағы бір қызмет – ол коммуникативтік қызмет. Өйткені студенттерді бір ұжымға біріктіріп, олардың арасында эмоциялық қарым-қатынас орнату тіл сабақтары үшін өте тиімді.

Ойын технологиясын қолдану барысында жақсы нәтижеге қол жеткізу үшін ойын әрекетіне қойылатын талаптарды саралап алған жөн. Және сол талаптармен студенттерді таныстырып, олардың орындалуын қадағалау керек. Ойын талаптарын төмендегідей ажыратуға болады:

- ойынға дайындық және ойынды өткізу барысында белсенділік таныту;
- сабыр көрсетіп, жолдасының сөзін бөлмеу;

- жүктелген міндеттер мен сөйлеу кезіндегі регламентті сақтау;

- тақырыпты меңгеруде өз бетінше жұмыс істей білу;

Ойын технологиясы әртүрлі ойын түрлерін қамтиды. Педагогтар оқу-тәрбие үдерісінде қолданылатын ойын түрлерін былайша жіктейді: оқу ойындары, рөлдік ойындар, іскерлік ойындар, имитациялық ойындар, психотехникалық ойындар, символикалық ойындар. Тіл сабақтарында әлдеқайда жиі қолданылатын ойын түрлері – бұл оқу ойындары мен рөлдік ойындар.

Оқу ойындары арқылы студенттер жаңа білім алып, білік-дағдыларын арттырады. Олардың қатарына «Экипажда бір-бірін оқыту», «Саяхат-сабақ», «Киностудиядағы сабақ», «Әлсіз буын», «Дебаттар» және т.б. ойындар жатады. Бұл ойындарды ағымдағы және аралық бақылауда да тиімді қолдануға болады. Өйткені ойын барысында студент үшін оқу үдерісінің қандай нәтиже бергендігін, қандай шеберлікті меңгергендігін анық көруге болады. Енді осы ойындардың біріне арнайы тоқталып өтсек.

«Киностудиядағы сабақ»

Студенттер сабақ дайындығына екі апта бұрын кірісе бастайды. Олар төрт топқа бөлінеді: үш шығармашылық бірлестік және көркемдік кеңес. Тақырып: «Қазақтың ұлы ағартушылары». Әр топқа «5-10 минуттық фильм түсіру» тапсырылады.

1-топқа – Абайдың ағартушылық көзқарастары туралы;

2-топқа – Ы.Алтынсариннің ағартушылық қызметі туралы;

3-топқа – М.Жұмабаевтың педагогика-психологиялық көзқарастары туралы.

Фильм түсіру дегеніміз – бұл мәтін құрау, оған қажетті иллюстрациялар мен музыканы таңдау. Иллюстрациялық материалдар оларды слайд, суреттер арқылы жобалап көрсетуге тұрарлық болуы шарт. Көрсетілімнің алдында әр шығармашылық бірлестіктің жетекшісі фильм-нің ерекшелігі туралы қысқаша айтып өтуі тиіс. Одан кейін көркемдік кеңес әр фильмге баға беріп, үздік шыққан туындыларды атайды.

Сыни ойлауды дамыту үдерісінде алған білімі мен білік-дағдыларын студенттер «Дебаттар» интеллектуалды ойыны арқылы барынша көрсете алады. Бұл ойынның ең басты мақсаты – пікір таластыру мәдениетін қалыптастыру. «Дебаттар» қатысушыларға не береді деген сұрақтың жауабын былайша жіктеуге болады:

- қоғам өміріне интеллектуал ретінде араласу;

- өзін көшбасшы ретінде көрсете білу;

- білімін тереңдету, қабілетін дамыту жауапкершілігін өз мойнына алу;

- қазіргі заманның өзекті проблемаларын тану, зерттеу және сараптама жасай білу;

- білімін жинақтау;

- ұжымда жұмыс істей білу;

- әдемі сөйлей білу және презентация дағдысын қалыптастыру;

- сыни ойлайтын тыңдаушы бола білу;

- батыл шешімдер қабылдай білу;

- өзіне деген сенімін арттыру.

Бұл ойын оқу үдерісінде өте тиімді қолданыла алады және өзінің педагогикалық жаңашылдығымен ерекшеленеді. Технология жоғары дәрежеде жүзеге асу үшін аса өзекті проблемалық тақырыпты таңдап алған жөн.

Дидактикалық ойындардың ішінде ерекше орын алатыны – рөлдік ойындар. Рөлдік ойындар кәсіби немесе әлеуметтік қызметтердің негізгі, елеулі сипаттарына еліктеуден туады. Олар студенттің қиялын, ойлау қабілетін, ерік жігерін дамытады, шығармашылық қызметке, жалпы пәнге деген қызығушылығын оятады. Сондай-ақ рөлдік ойындарда оқытушы мен студенттің арасында еркін қарым-қатынас орнайды. Осы орайда, А. Әлімов рөлдік ойындарды былайша сипаттайды: «Сабақта «ойын» сөзі инсценировканың орын алып, әрекеттердің спектакль түрінде көрсетілетіндігін меңзейді. Ал «рөлдік» сөзі әр қатысушының белгілі бір рөл орындайтынын және де бұл рөлдің басқа рөлдердің қатарында болып, олармен тығыз қарым-қатынаста болатындығын білдіреді. Бұл қарым-қатынас өмірде орын алған қарым-қатынастарды қайталайды, сол себепті де рөлдік ойындар қоғамда кең етек алған проблемалар мен оларды шешудегі тиімді әрекеттерді меңгеруді мақсат тұтады»[3]. Басқа ойындармен салыстырғанда әлдеқайда күрделі болып келетін рөлдік ойындарды өткізудің арнайы әдістемесі болуы шарт, яғни, оқытушы рөлдік ойынды өткізбестен бұрын оның шарттары мен ережелері, тақырыбы, қатысушылардың саны, ойынға қажетті материалдар, ойынды қорытындылау сияқты мәселелерді ойластырып алғаны жөн. Мәселен, А.Калина рөлдік ойындарды өткізудің арнайы технологиясын ұсынады[4]:

Дайындық кезеңі

1. Ұйымдастыру: рөлдерді бөлу, қазылар алқасы мен сарапшылар тобын таңдау, ойын топтарын құру, ойын ережелері мен міндеттерімен танысу.

2. Тақырыппен, проблемамен және тапсырмалармен танысу, материал жинау, оны сараптау, хабарлама дайындау.

Ойын кезеңі

Проблемалық жағдаятты сезіну

1. Топішілік: проблеманы жекеше түсіну, топ ішіндегі дискуссия, ұстанымды анықтау, шешім қабылдау, хабарлама дайындау.

2. Топаралық: әр топтың хабарламасын тыңдау, топтардың қабылдаған шешімдерін талқылау, шешімдерді бағалау.

Қорытынды кезең

1. Проблема бойынша қорытынды шешім шығару.

2. Сарапшылар тобының хабарламасы.

3. Ең үздік хабарламаны таңдау.

Ойын нәтижелерін сараптау

1. Белсенділік дәрежесі.

2. Білімі мен білік-дағдыларының деңгейі.

3. Ойынды жетілдіру туралы нұсқаулар.

Дәл осы технология бойынша «Данышпан үкілер», «Президентті сайлау», «Алты қалпақ» және т.б. рөлдік ойындарды түрліше мазмұнда өткізуге болады. Мәселен, «Данышпан үкілер» - мәтінмен жұмыс істеудің өте тиімді тәсілдерінің бірі. Әдетте ол мәтіннен кейінгі тапсырмаларды орындау барысында, яғни білім құрастыру немесе түсінікті дамыту кезеңдерінде ойналады. Бұл технология студентке мәтінді меңгертіп қана қоймай, мәтін мазмұнына байланысты өз тұжырымын жариялауға, комментарий беруге, мәтінде көтерілген проблеманы шешу жолдарын ұсынуға мол мүмкіндік береді. Ұйымдастыру кезеңінде ойынның негізгі қатысушылары – жеті үкі ерікті түрде таңдалады. Үкілерге жеке-жеке карточка үлестіріледі. Әр карточкада орындалуға тиіс тапсырмалар берілген. Олардың мазмұны төмендегідей:

1-үкі – мәтінмен жұмыс істеудің керемет шебері. Мәтіннен негізгі (жаңа) ұғымдарды тауып, оларды алфавит тәртібімен орналастырып шығады.

2-үкі – мәтіннен өзі күтпеген, ойлағанына қарама-қайшы келетін ақпаратты таңдап жазады.

3-үкі – «басты өмірлік даналық» деген бағытта ой толғайды. Мәтіннің негізгі ойын бір сөйлеммен жеткізуге тырысады. Немесе әр бөлімнен негізгі фразаны таңдайды.

4-үкі – белгілі және белгісіз жайттарды анықтаушы. Мәтіннен өзі үшін белгісіз болған және бұрыннан белгілі ақпаратты табады.

5-үкі – мәтіннің негізгі ойын иллюстрациялауға тырысады, егер мүмкін болса, мәтіннен алған әсерін сурет, схема немесе карикатура түрінде береді.

6-үкі – өнеге көрсетерлік қорытынды шығарушы. Мәтіннен оқығанынан өзінің болашақ өмірі мен қызметі үшін маңызды боларлық қорытынды шығарады.

7-үкі – пікір таластыруға тұрарлық маңызды тақырыптарды табушы. Мәтіннен ерекше назар аударарлық, көпшіліктің талқысына салуға лайықты ойларды табады.

Ал қалған студенттер сарапшылар тобын құрайды. Олар үкілердің хабарламасын тыңдап болғаннан кейін өз бағаларын беріп, ең үздік шыққан хабарламаны жариялайды. Белсенділік көрсетіп, жоғары білім деңгейін таныта білген студенттерді ерекше атап өтіп, сыни көзқарастарын да білдіре алады.

Сонымен, біз бұл мақалада қазақ тілі сабақтарын өзге тілді аудиторияларда қалайша қызықты етіп өткізуге, студенттің мемлекеттік тілді үйренуге деген ықыласын қалайша оятуға болады деген маңызды сұрақ төңірегінде шамалы ой қозғадық. Біздіңше, ойын технологияларын қолдану осындай маңызды сұрақтың көп жауаптарының бірі ғана болмақ. Интербелсенді әдістердің бірі ретінде ұсынылып отырған ойын технологиялары ЖОО-лардың инновациялық қызметінің бір тетігін құрай алатыны анық. Ал мемлекеттік тілді қолдану мен дамытудың тиімді жолдарының бірі ретінде оның өзектілігі тіпті арта түспек.

1. Муравьёва Г.Е. Проектирование технологий обучения. Иваново, 2001

2. Садыкова Н.У. «Развитие познавательных интересов учащихся в условиях игровой технологии», стр. 124-128. Инновационные технологии в учебно-педагогическом процессе школы и ВУЗа. Сборник научных статей. «Перемена», Волгоград, 1993.

3. Әлімов А. Интербелсенді әдістерді жоғарғы оқу орындарында қолдану. Алматы, 2009.

4. Калина А.А. Игровая технология в школе, стр. 173-178. Инновационные технологии в учебно-педагогическом процессе школы и ВУЗа. Сборник научных статей. «Перемена», Волгоград, 1993.

* * *

Автор статьи рассказывает об актуальности применения игровых технологий на уроках казахского языка.

* * *

In this article the author talks about the relevance of the use of gaming technology in the classroom of the Kazakh language.