

ӘОЖ 371.3:81'243

**ШЕТ ТІЛДІ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАСТЫҢ ДИАЛОГТЫҚ ЖӘНЕ ПОЛИЛОГИЯЛЫҚ  
ФОРМАЛАРЫНА ОҚЫТУДАҒЫ ОЙЫН РӨЛДЕРІ**

**Тұрған Шолпан**

[\*sholpan.turgan@mail.ru\*](mailto:sholpan.turgan@mail.ru)

«Шетел тілі: екі шетел тілі (неміс тілі)» мамандығының 4 курс студенті,  
Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан  
Ғылыми жетекшісі – М.Г. Смагулова

Ойын-оқытудың ең көне педагогикалық құралдарының бірі. Біріншіден, ол педагогикалық теория мен тәжірибені дамытуға, проблемалық оқытуды таратуға, екіншіден, жан-жақты әлеуметтік және экономикалық тұлғаның қалыптастыруына көмектеседі [1]. Ойын әрекетінің оқушыларға әсерін бақылауда, ең алдымен, оқу үрдісінде ойын функцияларын түсініп алумен басталады. Ойынның ең маңызды функциялары:

– Әлеуметтік-мәдени функция. Бұл функция баланың әлеуметтенуін, жеке тұлғаның қалыптасуына, білімді меңгеруіне, рухани құндылықтар мен нормалармен сабақтаса жүзеге асырады.

– Ұлтаралық қарым-қатынас функциясы. Ойындар өмірдің әр түрлі жағдайларына кірігуіне мүмкіндік береді, агрессивтілікке бармай-ақ жанжалдардан шығу жолын іздеуге, өмірде бар барлық эмоцияларды қабылдауға үйретеді.

– Ойын адамның өзін-өзін қалыптастыру функциясы негізгі функция болып табылады. Адам үшін ойын жеке тұлға ретінде өзін жүзеге асыру саласы ретінде маңызды рөл атқарады.

– Коммуникативтік функция. Адам қарым-қатынасындағы түрлі күрделі дегендегі мәселелерді шешуіндегі жағдаяттарды қалыптастыру нәтижесінде ұғына алады.

– Диагностикалық функция. Ойын алдын ала болжауға ие; ол диагностикалық дегендегі адамның кез келген түрлі іс-әрекеттері бойынша арнайы бағдарға салу көрінісі, біріншіден, индивид шығармашылықпен ойнай алады; екіншіден, ойын ерекшелігі «өзін-өзі көрсету өрісі» көрінуімен көмегін береді. Ойын терапиялық функция. Ойын адамның мінез-құлқында, айналасындағылармен қарым-қатынаста, оқу-жаттығуда туындайтын түрлі қиындықтарды жеңу үшін қолданылуы мүмкін.

– Түзету функциясы. Ойында психологиялық түзету жүреді, өйткені ойын процесі мен мақсаты оларды біріктіреді. Бұл функция арқылы адамда болып болмаған сезімдер нәтижесінде белгілі бір түзетушілік ойлар жүру мүмкіндігі бар.

– Ойын-сауық функциясы. Бұл функция белгілі бір жайлылықты, рухани қонымды атмосфераны құрумен байланысты.[2] Ойын арқылы оқу процесін жеңілдетуге болады. Ойындар балаларға өткен кітаптар бойынша үйренген теорияларды дамытуға, оларды тәжірибеде қолдануға көмектеседі. Көптеген ойынның түрлері бар. Г. Крайг ойынның типтік түрлерін сипаттады. Олардың бірі рөлдік ойындар. Рөлдік ойын көптеген функцияларды орындайды: диагностикалық, дамытушы, әлеуметтік-мәдени, коммуникативтік. Рөлдік ойынның мақсаты – белгілі бір ортасы құра отыра мәдениет, салт-дәстүрлермен, нормалармен танысу және оларды игеру. Балалар әр түрлі рөлдер мен жағдайларды ойнайды. Олар біреудің мінез-құлқының ерекшеліктерін ғана емес, сондай-ақ арман-мақсаттарын қиялдайды, өз қиялындағы жағдайларды жүзеге асыруына мүмкіндік береді. Рөлдік ойындар, сонымен қатар, шет тілін дамытуға, оны жаңа ортада қалыптастырады. Себебі тіл үшін ең қажет нәрсе – орта. Онсыз тілдің коммуникативтілік жағдаяты туындамайды. Оқыту ортасы, рөлдік ойын барысында, екі немесе бірнеше білім алушының көмегімен құрылады. Кіші сынып оқушылары үшін ауызша сөйлеу жазбаша сөйлеуден гөрі ең жақын. Олар үшін мұғалім сабақты безендірілген материалдармен 60-70% дегенде жұмыс жасауы керек. Бірақ бұл жерде оқушы емес, мұғалім маңызды рөл атқарады. 7-9 жас аралығында әр түрлі материалдарды беру кезінде өзінің сөздік қорын дамытады. Менің отбасым, менің хоббиім, менің сүйікті затым(ойыншығым, кітабым), менің сүйікті орыным(ауылым) және т. б. сияқты қарапайым тақырыптарға сөйлей алуы тиіс. Өкінішке орай, осы кезеңде тілді түсінбеуіне байланысты оқу мотивациясының төмендету мүмкіндігі бар.

Екінші кезеңде 5-9 сынып оқушылары. Рөлдік ойындар полилогиялық және диалогтық түрде жасалады. Рөлдік ойындарда оқушылар әңгімелесуді бастау, оны қолдау, әңгімелесушіні тоқтату, қажетті сәтте оның пікірімен келісу немесе оны теріске шығару, әңгімелесушіні мақсатты түрде тыңдау, нақтылайтын сұрақтар қою және т.б. сияқты қарым-қатынас элементтерін меңгереді. Рөлдік ойында барлық оқу уақыты тілдік практикаға бөлінген, бұл жерде сөйлеуші ғана емес, сонымен қатар тыңдаушы да барынша белсенді, өйткені ол әріптестің репликасын түсіну және есте сақтауы бойынша оның жағдайларымен

сәйкестендіруі, жағдайдың қаншалықты релевантты екенін анықтау және репликаға дұрыс жауап беру қызметін атқарады.[3]

Жақсы рөлдік ойын жасау үшін ойынның құрамдас бөліктері туралы нақты түсінік болуы керек:

- рөлдік модельдеу жайында;
- рөлдік ойын алгоритмі жайында;
- рөлдік ойын әрекет фоны жайында;
- ойын шебері этикасы жайында;
- ережелер стандарттары және оларды ойында пайдалану жайында.

Алғашқы екі блок ойынның іргетасы болып табылады. Олар қатысушылардың динамикасы мен қызығушылығын қамтамасыз етеді.[4] Шет тілі сабақтарында сөздер мен сөз тіркестерін қайталау үшін «Доп» ойны қолданылады. Сондай-ақ, қайталау кезеңі, практикалық кезең деп аталатын арнайы сабақ өткізіледі. Бұнда оқушыларға ауызша сөйлеуді үйрету үшін белгілі бір тақырып беріледі. Мысалы, «Дүкендегі жағдай». Осы тақырыпқа білім алушы диалогты немесе «Дәмханадағы жағдайды» полилогиялық рөлдік ойын ретінде көрсетуге болады. Алайда белгілі бір сөздер мен сөз тіркестерін қолдануы тиіс. Мысалы, тақтада 10 шақты сөздер ілініп тұрса, соларды мейлінше өзінің құраған сөйлемдерінде тұруы білім алушыға ұтымды бола түспек. Осылайша, қарым-қатынастың нақты моделін іске асыра отырып, өз кезегінде, оқушылардың ой-пікірге деген ішкі қажеттілігін тудыратын қарым-қатынас атмосферасы пайда болады.

Ойындағы рөлдің орны ерекше. Танымал балалар психологі Эльконин ойынның социалды табиғаттылығын көрсеткен. Ойынның басты ұғымы – баланың рөлді ойнауы. Сол сияқты бала тілді үйренуінде де жас ерекшелік қарым-қатынас ортасын, қызығушылықтарын ескере отырып рөл таңдай білу керек. Мысалы, №62 мектеп-лицейінде болған практикада түстер репликасы қозғалды. Практикада қолдану нәтижесінде, жас шамасы 2 сынып оқушысы алынды. Және де мұғалім қолында 10 шақты түстер жиынтығы бар (қара, қызыл, жасыл, ақ, сары, көк, қызғылт сары, күлгін). Мұғалім, ең алдымен, қолындағы түстерді шет тілінде таныстырып шығып, оның ұғымдарын өзінің ана тіліндегі түстер атауымен сәйкестендіреді. Екінші қадам мұғалім бірінші ана тілінде сұрақтар қойып, оны шет тіліндегі сөздермен атауын сұрайды. Үшінші қадам мұғалімнің шет тілінде сұрауы түске акцент түрінде сұралуы тиіс, сол арқылы бала оқытушының қай түсті меңзеп тұрғанын түсінеді. Және сұраулы сөйлем «Иә» не «Жоқ» деген жауапта болуы керек:

– Is it WHITE? - мұғалім.

– Yes/No – оқушы.

Келесі қадамда мұғалім қандай түс екенін салыстырмалы түрде сұрайды:

– What's colour is it yellow or blue? - мұғалім.

– Yellow – оқушы.

Соңғы сатыда мұғалім сұрағын тікелей қояды:

– What's colour is it? - мұғалім.

– Black – оқушы.

Мұндай қадамдар тек бастауыш сыныппен жүргізіледі, яғни диалогты түрде. Анализ барысында оқушыға тақырып түсіндіру барысында, сөздік қорын көтеру үшін қолданғандықтан, бұл диалогты ойын оң жағы басымырақ, бұл сабақтың тақырыбына бөлінген сөздерді жаттап, сөйлемдер құруына көбірек жұмыс жасалады, баламен тікелей байланыс жүреді. Алайда мұндай жүйе сыныпта 10 шақты ғана бала отырғанда жүзеге асады. Өйткені жай сөздермен бала бұндай сөздік қорды көтеру жолы жалықтырып жіберуі мүмкін. Бұндай процесті тек 2-3-рет қайталауға болады және бұл сабақтың тек 15мин алса ғана. Тақырыпты тереңірек түсінуіне түстерді таныстыруында оқытушы, сонымен қатар, видео материалдарды қолдануына болады.

Бастауыш сыныптар «өздерінің» әрекеті көбіне 3 сыныптан бастау алады. Сондықтан осы сыныптан бастап, рөлдік репликаларды мұғалім өзінің ана тілінен гөрі шет тілінде жұмыс жасауын талап ету керек. Мысалы, оқытушы сұрақ қойып жатқанда немесе екі-

екіден, топтық жұмыс барысында шет тілінде және жауап бергенде толық жауап беруін үнемі есіне салып отыруы қажет. Әйтпесе бос әңгіме, тақырыптан ауытқып кету мүмкіндігі бар.

Ортаңғы сынып үшін бұдан күрделілеу тақырыптар қозғалады. 5 сыныптан бастап, бала өз ойын, қалауларын айта білуі қажет. Сондықтан оқытушы әр жаңа тақырып өткен сайын көрнекілік материал ретінде жаңа сөздерді оқушылар алдына іліп қойғанды жөн санаймын. Бұл, біріншіден, визуалды қабілет нәтижесінде жатталса, екіншіден бала көңілі сөйлеу барысында, рөлдік ойынға жүктеледі. Алғашқы сабақта көмегін береді, ал келесі сабаққа орай бұл сөздер алынып тасталып, сұрақ-жауап түрінде сұралуы тиіс. Мысалы, 5 сыныппен «Fantasy world(Фантастикалық әлем)» тақырыбында жұмысын ұсынамын. Тақтада 8 сөз ілініп тұр – «мен қалаймын»; «мен бардым»; «мен жақсы көремін»; «маған ұнады»; «маған ұнамайды»; cinema(кино), museum(музей), sport stadium(спорттық стадион), shopping centre(сауда орталығы), skate park(мұз айдыны), sport centre(спорттық центр), bowling alley(боулинг аллеясы), market(базар). Осы сөздер көмегімен рөлдік ойын ұйымдастыралады. Ортаңғы және жоғарғы сыныптар үшін бір ерекшелігі, көбіне қандай грамматикалық тақырып келеді, соған орай мұғалім ұйымдастырады. Мысалы, бұл алынып отырған тақырып өткен шаққа арналған. Ал кереісінше, төменгі сыныптарда ауызша тілді дамытуы көбінесе осы шаққа арналады.

Ортаңғы буынға жүргізілген зерттеулер бойынша рөлдік ойын, әсіресе полилогиялық формасы, топтық оқу формасымен сабақтаса кеңінен қолданылады. 5 сыныбымен «Fantasy world(Фантастикалық әлем)» өткізілген тақырыбында сабаққа қатысты сөздер тізбегі берілген соң оны қабылдау әрекеті, практикалық жүйеде жаттықтыруға мүмкіндік алуында. Тағы да бір оң жағы баланың дәстүрлі әдістен көрі, арнайы бір сөздердің пайдалану аясын байқап, дамытушы, практикалық, жалпы білім беру мақсаттарына қол жеткізуіне көмегін береді. Сонымен қатар рөлдік ойын барысында әр топ адамдарына спикер, секретарь, тайм-менеджмент деген рөлдер беру арқылы балалар мұғалім берген проблемалық сұрақты талқылап, топ негізінде ұйымдасуды, уақыт маңыздылығын қарастырады. Және сабақ соңында білім алушылар өз-өздерін бағалап кімнің қандай рөл атқарғанын, жауапты іс орындалды ма, проблемалық сұрақ шешілді ме деген сауалмен топ басшысы(спикер) арқылы бағаланады. Тағы бір оң жағы—оқушылардың барлығының бірге ұйымдасуы болып табылады. Енді теріс жақтарына келсем. Балаларға арнап мұғалім уақыт шектеп, арнайы бөлімдерге белгілі бір минуттар бөлгенімен ( проблемалық сұраққа дайындалу 15мин, баяндау әр топқа 10мин-тан), балалар уақыт маңыздылығын сонда да түсінбейді. Мұндағы олардың басты мақсаты баға алу, өзін көрсету болғандықтан, кей оқушылар өзіншілдікке не кей оқушылар «маған бәрібір» деген оймен сабаққа немқұрайлылықпен қарауы болады. Тіпті кей біреулері сабақ маңызын түсінбей, әсересе енді бастауыштан шыққан 5 сынып үшін «мен қатыспасам бола ма, маған бұл керек емес» деген мұғалім атына түскен шағымдар жатады. Екінші теріс жағы - тыңдай білмеу. Әрине әр топ үшін, әр оқушы үшін «өз тобым ең жақсы сабақты айтуы керек» деген мақсат қойылады. Соның нәтижесінде балалар өз тобының жағдайын жақсарту үшін басқа топтар баяндама жасап жатқанда, бір-біріне кедергі келтіріп, сабақ түсіндіруіне мүмкіндік бермейді. Және осыдан егер оларға жаңа тақырыптарды түсіндіру деген проблема қойылса, бір-бірінің тақырыбының мақсаты, міндеті, жүйесі туралы бей-мәлім болып, тоқсан соңында оқушылар арасында сұрақ туындап жатады.

Бұндай теріс әрекеттерді шешу жолында, мұғалім талап қоя білуі қажет. Және бұл талабы сабақ басталар алдында әр топтың ұйымдасуымен жасалса жүзеге асады. Мысалы, талап бйынша шуламау, тыңдай білу. Және бұл жүйе келесі сабақта басты маңызын алуы қажет. Ал уақыт шарасына келетін болсақ, бұл жерде уақыт бақылап отыратын адамға заманауи қалыппен смартфонда таймер қоюына мүмкідік жасауы керек. Немесе мұғалім уақыт шектелуін әр кезең сайын ескертуіне болады(бұндай жағдай көбіне 5-8 арсында жиі айтылуы қажет).

Қорытындылай келе, мұғалімнің оқушысының сабақты жеткілікті дәрежеде түсіну басты мақсаты қойылса, рөлдік ойын теориялық бағытты практикалық бағытпен ұштастыру

деген сөз. Сол үшін де бұл сабақ формасы қай сыныпта болмасын маңызы ерекше болып табылады.

### **Пайдаланылған әдебиеттер тізімі**

1. Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011г.). Т. 1 / Под общ. ред. Г.Д. Ахметовой. - Челябинск: Два комсомольца, 2011. – 162с.
2. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
3. Корецкая Д.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам
4. Ариян М.А. Варианты ситуативных ролей для средней школы. М., 1985.
5. 5 сынып кітабы «Еyes open 1» for Kazakhstan Cambridge university press –7 тақырып 68-69 б.