

Possibilities of Big data technology in etymology

¹B.V.Kramarenko, ²Zh.A.Bayanbayeva

¹Sh.Ualikhanov Kokshetau University (Kokshetau, Kazakhstan)

²al-Farabi Kazakh National University (Almaty, Kazakhstan)

Abstract

The "big data" research technology has proven its effectiveness in various fields such as management, medicine, logistics, etc. However, its application in linguistics has been fragmented. Several articles have been published on the non-automated use of this technology in etymology and comparative linguistics. Based on the obtained results, a constructive approach to word etymologization has been developed, differing from the traditional approach. Its essence lies in the fact that in most languages, there is a corpus of words related to core vocabulary, which, in addition to traditional elements such as roots, affixes, and flexions, also includes other structural components: constructs, determinatives, negation formants, the combination of which can be referred to as pramorphology. The goal of this article is to justify and demonstrate the possibilities of using "big data" technology in etymology and comparative linguistics. Additionally, it aims to develop theoretical prerequisites for creating a new type of etymological dictionary that, based on the constructive approach, will determine the etymological meaning of a specific word in multiple languages. The article illustrates how various techniques and methods of big data analysis, established in research in other scientific fields such as Data Mining, modeling, statistics, etc., can be used to enhance the efficiency of etymological research. This study demonstrates the possibilities of using different methods of big data analysis in linguistics

Keywords: determinative, construct, constructive approach, pramorphology, big data technology, negation formant.

Поступила в редакцию: 23.01.2024

Одобрена: 25.03.2024

Первая публикация на сайте: 10.05.2025

MPHTI: 16.21.25

БАСТАУЫШ СЫНЫПТА АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА РӨЛДІК ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ МӘДЕНИЕТАРАЛЫҚ МЕДИАЦИЯЛЫҚ ДАҒДЫЛАРДЫ ДАМУ

*¹A.C.ТОКЖУМАНОВА^{ID}, ¹Б.Т.РАХИМБАЕВА^{ID}

¹академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды университеті
(Қарағанды, Қазақстан)

*adelya181002@gmail.com, byan.turabekovna@gmail.com

Аңдатпа

Балалардың оқу іс-әрекетін мақсатты қалыптастырудың маңызды құралы ойын екені белгілі. Ойынның маңызды функцияларының бірі - әлеуметтену функциясы. Ойын - бұл баланы әлеуметтік қатынастар жүйесіне қосудың, оның мәдени байлығын игерудің ең қуатты құралы. Шет тілін үйрену қазіргі әлемде күн сайын танымал болып келеді, бірақ ең көп таралған тіл - ағылшын тілі, өйткені бұл бүкіл әлемдегі негізгі және халықаралық тілдердің бірі. Ағылшын тілін тиімді түсінуді, сөйлеуді және оқуды үйрену туралы сұрақ туындайды. Ағылшын тілін үйрену процесі соншалықты қарапайым емес және көп күш, уақыт және міндетті түрде қызығушылықты қажет етеді. Білім берудің бастапқы кезеңінде - бастауыш мектепте берілетін білім маңызды рөлдердің бірі болып табылады. Бұл жаста адам жаңа ашылуларға және жаңа нәрселерді үйренуге қызығушылық таныта бастайды, сондықтан бұл маңызды кезең. Балаларды ағылшын тілін үйренуге қызықтыру үшін білім беру технологияларын қолдану қажет. Осындай технологиялардың бірі - ойын. Бұл нұсқаулықта тек ойындар ғана емес, рөлдік ойындар да бар.

Түйін сөздер: ойын, рөлдік ойын, халықаралық, бастауыш мектеп.

Кіріспе

Бірде Ф.Шиллер: «... ойында адам суретшінің шығармашылық кезінде сезінетін қабілеттерін еркін ашудан ләззат алады» деп жазған [Шиллер Ф., 1902].

Коммуникативті құзыреттіліктің заманауи анықтамалары американдық ғалым Д.Хаймстың «коммуникативті құзыреттілік - бұл сөйлеуші мәдени маңызды жағдайларда сөйлесу үшін білуі керек нәрсе» деген анықтамасынан бастау алады [Бочарникова М.А., 2009]. Бұл мақсатқа жету үшін белсенді қолданылатын рөлдік ойын.

Бүгінгі таңда заманауи мектепке сапалы оқытуға ғана емес, ең алдымен жеке тұлғаның әлеуетін дамытуға көмектесетін оқыту әдістері қажет. Қазіргі білім беру студенттерді бейімделуге ғана емес, сонымен қатар әлеуметтік өзгерістер жағдайларын белсенді дамытуға дайындауға бағытталған. Шет тілі сабағында әр оқушыны оқытуға белсенді қатысуды қамтамасыз ететін, сөйлеу қарым-қатынасын ынталандыратын, шет тілін үйренуге деген қызығушылық пен тілектің қалыптасуына ықпал ететін сабақ формалары ерекше орын алады. Бұл тапсырмаларды ойынға негізделген оқыту әдістері арқылы шешуге болады. Ойын кез-келген адамның, әсіресе баланың қабілеттерін толық көрсетеді. Ойын-бұл эмоционалды және ақыл-ой күштерін қажет ететін арнайы ұйымдастырылған әрекет. Ойын шешім қабылдауды қамтиды – яғни, «Не істеу керек?, не айту керек?, қалай жеңу керек?» сияқты мәселелерді шешуге деген ұмтылыс студенттердің ақыл-ой белсенділігін күшейтеді. Егер оқушылар бір уақытта шет тілінде сөйлесе, ойын оқудың бай мүмкіндіктерін ашады [Выготский Л.С., 1996].

Негізгі бөлім

Л.С.Мартыненко сыныпта рөлдік ойынды қолданудың келесі артықшылықтарын атап көрсетеді:

1. Рөлдік ойын арқылы сыныпта әр түрлі а)тәжірибе формаларын енгізуге болады; б) әр түрлі функцияларды, құрылымдарды, лексикалық материалдың үлкен көлемін қолдануға болады. Рөлдік ойын кез-келген жұптық және топтық іс-әрекеттің мүмкіндіктерінен асып түседі, оқушыларды кез-келген жағдайда кез-келген тақырыпта сөйлеу қабілетіне үйретеді.
2. Рөлдік ойын мұғалімдер жиі назардан тыс қалдыратын әлеуметтік қарым-қатынастардың жұмысында майлау материалы ретінде қажет тілдік формаларды қолдануды және дамытуды талап етеді.
3. Кейбір адамдар өмірдегі белгілі бір рөлге дайындалу үшін (шетелде жұмыс істеу, саяхаттау) ағылшын тілін жиі үйренеді. Олар үшін сапар кезінде қажет болатын тілдік материал өте пайдалы болады және олар бірінші рет сыныптың достық ортасында өз күштерін сынап көруі өте маңызды.
4. Рөлдік ойын ұялшақ, өзіне сенімсіз оқушыларды жасыра алатын "маскамен" қамтамасыз етеді. Оқушылардың жеке басына, олардың тікелей тәжірибесіне оқытудағы басты назар аударылған кезде оқушылар үлкен қиындықтарға тап болады. Рөлдік ойында мұндай оқушылар әдетте босатылады, өйткені олардың жеке басына әсер етпейді, оларды ашудың қажеті жоқ.
5. Рөлдік ойынды пайдаланудың артықшылығы-бұл оны ойнаушыларды қуантады. Оқушылар одан нақты не талап етілетінін түсіне бастағанда, олар өз қиялдарына ерік беруге қуанышты. Олар бұл әрекетті ұнататындықтан, Оқу материалы әлдеқайда тиімді сіңіріледі.
6. Рөлдік ойын технологияның тұтас гаммасына ие (коммуникативті оқушылардың тілдік еркін сөйлеуін дамытатын технология сыныптағы өзара әрекеттесу және мотивацияны арттырады).
7. Рөлдік ойын тілді оқыту технологиясы санатына жатады, ол төмен кіріс және жоғары шығыс оқыту технологиясына жатады. Бұл мұғалімнің айналасында шоғырланған презентация кезеңі өте қысқа екенін білдіреді. Қысқа кіріспеден кейін студенттер өздерін суға батырады іс-

шаралар онда тапсырманы орындау нақты сөздерді қолданудан әлдеқайда маңызды; ұқыптылықтан гөрі еркін сөйлеу басым болатын іс-шаралар. Әрине, оқушылар рөлдік ойында қолданатын тіл, дәлірек айтсақ, тілдік материал оқытудың алдыңғы кезеңдерінде енгізілуі керек.

8. Рөлдік ойын тілмен жұмыс істеудің әр түріне жарамды (құрылымдарды, лексиканы, функцияларды, интонациялық модельдерді үйрену), сонымен қатар дұрыс сөзді дұрыс жерде және дұрыс уақытта қолдану.

9. Рөлдік ойын негізінен дайын өнімге емес, ойын процесіне қатысты. Мұны басынан бастап түсіну керек, өйткені көптеген оқушылар өте ұялшақ және спектакльге қатысуға мәжбүр болған кезде ұялшақ болады. Сонымен қатар, олар көбінесе ойын таланты жоқ екеніне сенімді. Рөлдік ойында олар спектакльге қатыспайды, көрермендер жоқ. Тіпті мұғалім де артта қалуы керек, өйткені оның қатысуы кедергі келтіруі мүмкін - қателіктер жіберілген сайын оқушыға сөз айтуы мүмкін. Оқыту кернеусіз атмосферада тиімді. Рөлдік ойын басқаларға көрсетілуі немесе таспаға түсірілуі мүмкін, бірақ бұл міндетті емес. Рөлдік ойын-тіл үйрену [Денисова Л.Г., 1990].

Рөлдік ойын әдістемесінің тұсаукесеріне кіре отырып, әдіскерлер бөлетін негізгі компоненттерді қарастырыңыз:

Бірінші компонент - рөлдер. Оқушылардың сабақта атқаратын рөлдері Әлеуметтік және тұлғааралық болуы мүмкін. Біріншісі объективті әлеуметтік қатынастар жүйесіндегі жеке тұлғаның орнымен анықталады (кәсіби, әлеуметтік-демографиялық), екіншісі тұлғааралық қатынастар жүйесіндегі жеке тұлғаның орнымен анықталады (көшбасшы, дос, қарсылас және т.б.). Рөлдерді таңдау мектеп оқушыларында белсенді өмірлік ұстанымды, адамның ең жақсы қасиеттерін қалыптастыратындай етіп жүзеге асырылуы керек: ұжымшылдық, өзара көмек және өзара көмек сезімі және т.б.

Рөлдік ойынның екінші компоненті - бастапқы жағдай-оны ұйымдастырудың тәсілі ретінде әрекет етеді. Жағдай тұжырымдамасының барлық алуан түрлілігімен біз жағдайды құру кезінде нақты шындықтың мән-жайларын және коммуниканттардың қарым-қатынасын ескеру қажет екендігіне сүйенеміз. Шет тілін оқытуда сөйлеу жағдайлары қолданылады, яғни оқушылардың сөйлеу реакциясын тудыратын жағдайлар. Сондай-ақ, өздігінен пайда болатын табиғи сөйлеу жағдайлары мен жасанды түрде жасалатын оқу-сөйлеу жағдайларын ажырата білу керек. М.В.Ляховицкий және Е.И.Вишневский жағдайдың келесі компоненттерін ажыратады: 1) субъект, 2) объект (әңгіме тақырыбы), 3) субъектінің әңгіме тақырыбына қатынасы, 4) сөйлеу актісінің шарттары [Колесникова О.А., 1989].

Ағылшын тілі сабақтарында рөлдік ойындарды ұйымдастыра отырып, мұғалім ойынның басты мақсаты тек репликалармен алмасу емес, ойын серіктестерінің нақты өзара әрекеттесуі болуы керек екенін түсінуі керек. Рөлдік ойын ең алдымен қарым-қатынасты, яғни ұсынылған жағдайдың өздігінен өмір сүруін үйретуі керек.

Рөлдік ойындарды өткізу мұғалімнен жеткілікті жоғары кәсіби дағдыларды талап етеді. Ойын барысында (ең дұрысы) мұғалім оқушыларға араласпауы, түзетпеуі және сынамауы керек, өйткені табиғи өзара әрекеттесу процесі бұзылуы мүмкін. Барлық қателер мен кемшіліктерді ойыннан кейін арнайы жаттығуларды қолдана отырып түзету керек, бірақ мұғалімнің ықтимал қателіктерді алдын-ала білуі және оларды рөлдік ойынға дейін жаттықтыру одан да орынды болып көрінеді. Нәтижесінде, ойын барысында оқушылардың өзара әрекеттесу сапасы мұғалімнің бұл ойынды қалай дайындағанына байланысты.

Оқушылар арасында рөлдерді әдістемелік сауатты бөлу үшін олардың жеке ерекшеліктерін ескеру, дәл осы рөлді орындауға ынталандыру, адал болу және компаға тез жету қажет. Кіші мектеп оқушылары ересек адам ойнауды ұсынатын рөлмен әрдайым келісе бермейді. Көбінесе сабақтарда жағымсыз рөл ойнағысы келмеу проблемасына тап болды. Мұндай жағдайларда қуыршақ көмектесті, оның атынан қатысушы барлық жолдарды айтты [Пучкова Ю.Я., 2005].

Ойын жағдайын жасау және оған оқушыларды жақсы "қосу" үшін маскалар, суреттер, карталар, ауызша сипаттамалар көмектеседі. Алайда, "бутафорияға" шамадан тыс құмарлық ойынды білім беру мақсатынан алшақтатуы мүмкін. "Ойын үшін ойын" болмас үшін оқушылармен ойынның мақсаты мен күтілетін нәтижесін талқылау маңызды. Балалар үшін ойын - сауық. Егер олар сабақта жағымды нәрсені пайдалы нәрсемен байланыстыру керек екенін түсінсе жақсы.

Ойын жағдайы жеке мүшелер үшін, қатысушы жұптар үшін және топтарда жұмыс істеу үшін жасалуы мүмкін. Өзара әрекеттесу деңгейін жақсы жоспарлау қажет. Бұл мыналар болуы мүмкін: оқушы – мұғалім, оқушы – топ, оқушы – оқушы, оқушы – сынып, мұғалім – сынып және т.б. бір мезгілде көбірек қатысушылардың сценарийлерін біртіндеп дамыта отырып, жұптық жұмыстан бастаған дұрыс. Ойын уақытын біртіндеп көбейту керек. Ойынды бастамас бұрын, барлық оқушылар ойын жағдайын жақсы түсінетініне, карталарда не жазылғанын дұрыс түсінетініне көз жеткізу керек. Тапсырмалар оқушылардың деңгейіне сәйкес келуі керек және қиын болмауы керек.

Ойын барысында мұғалім жағдайды бақылап, оларды түзету бойынша одан әрі жұмыс істеу үшін оқушылардың қателіктерін қадағалап отыруы керек.

Ойыннан кейін мұғалім әр оқушыға мотивациялық баға беріп, ең алдымен жағымды жақтарын атап өтеді. Тілді қолданудың дұрыстығына ғана емес, сонымен қатар рөлді орындаудың мәнерлілігіне, белсенділігі мен бастамашылығына да назар аудару қажет.

Мұғалім өзінің қатысу дәрежесін біртіндеп өзгерте отырып, ойынға өзі сенуі керек. Бастапқы кезеңде мұғалім белсенді, оқушылардың іс-әрекетін бақылайды; болашақта мұғалім тек бақылаушы болады [Самоукина Н., 2007].

Әдістер

Ағылшын тілі сабақтарындағы рөлдік ойындардың түрлері.

Рөлдік ойындарды оқыту әдісі ретінде оқушылардың тәуелсіздік дәрежесіне және олардың сабақ құрылымындағы жағдайына қарай жіктеуге болады.

Оқушылардың тәуелсіздік дәрежесі бойынша келесі түрлерін ажыратуға болады:

1. Бақыланатын
2. Орташа бақыланатын
3. Еркін

Сабақ құрылымындағы жағдайға байланысты келесі түрлерін ажыратуға болады:

1. Эпизодтық
2. Ұзақ мерзімді

Басқарылатын рөлдік ойын әдетте үлгіге негізделген. Бұл диалогтық терезе немесе мәтін болуы мүмкін. Бастапқы материал егжей-тегжейлі талданды, пысықталды. Студенттерге алдымен рөлдерді оқып, содан кейін диалог ойнауға шақырылады. Осыдан кейін студенттер осы диалогтың мысалында импровизация жасай бастайды және модельге сәйкес жұмыс істейді. Мәтін жағдайында бұл мәтіннің мазмұнын бейнелейтін көріністі ойнау болуы мүмкін. Рөлдік ойындардың бұл түрінің айрықша ерекшелігі-үлгі мен берілген іс-қимыл алгоритмінің болуы, лексика мұғалімі берген анықтамалық сигналдардың, сөз тіркестерінің модельдерінің болуы, яғни мұғалім оқушылардың мінез-құлқы мен жолдарын толығымен жоспарлайды және бақылайды. Бақыланатын рөлдік ойын сабақ тақырыпты зерттеудің бастапқы кезеңінде сөйлеу дағдыларын қалыптастыруды қажет еткенде қолданылады [Стронин М.Ф., 2006].

Рөлдік ойын құрылымы.

Рөлдік ойынның құрылымын ескере отырып, келесі компоненттерді бөліп көрсетуге болады: Бірінші компонент - рөлдер.

Рөлдік ойынның екінші компоненті - бастапқы жағдай.

Рөлдік ойынның үшінші құрамдас бөлігі - студенттердің белгілі бір рөлді ойнау кезінде орындайтын рөлдік әрекеттері.

Сонымен қатар, рөлдік ойынның процесс ретіндегі құрылымы мыналарды қамтиды:

- 1) ойыншылар қабылдаған рөлдер;
- 2) ойын әрекеттері осы рөлдерді жүзеге асыру құралы ретінде;
- 3) объектілерді ойын арқылы пайдалану, яғни нақты заттарды ойын шарттарымен ауыстыру;
- 4) ойыншылар арасындағы нақты қатынастар;

Рөлдік ойын негізінен дайын өнімге емес, ойын процесіне қатысты. Мұны басынан бастап түсіну керек, өйткені көптеген оқушылар өте ұялшақ және спектакльге қатысуға мәжбүр болған кезде ашылады. Сонымен қатар, олар көбінесе ойын таланты жоқ екеніне сенімді. Рөлдік ойында олар спектакльге қатыспайды, көрермендер жоқ. Тіпті мұғалім де артта қалуы керек, өйткені адамдардың қатысуы кедергі келтіруі мүмкін - қателіктер жіберілген сайын оқушыға ескерту жасалуы мүмкін. Оқыту кернеусіз атмосферада тиімді. Рөлдік ойын басқаларға көрсетілуі немесе таспаға түсірілуі мүмкін, бірақ бұл міндетті емес. Рөлдік ойын-тіл үйрену [Томахин Г.Д., 2003].

Нәтижелер

Топтық іс-әрекет оқушының жеке басына оң әсер етеді. Қазіргі әдістемеде шет тілі сабағы әлеуметтік құбылыс ретінде қарастырылады, мұнда сынып аудиториясы мұғалім мен оқушылар бір - бірімен белгілі бір әлеуметтік қатынастарға түсетін белгілі бір әлеуметтік орта болып табылады, мұнда оқу процесі барлық қатысушылардың өзара әрекеттесуі болып табылады. Сонымен қатар, оқытудағы жетістік-бұл оқытудың барлық мүмкіндіктерін ұжымдық пайдаланудың нәтижесі. Ал студенттер бұл процеске айтарлықтай үлес қосуы керек. Рөлдік ойын сөйлеуді саналы түрде қолдануға үйретеді. Сипатталған технологияны үнемі қолдану сыныпта ыңғайлы психологиялық климат құруға мүмкіндік береді. Ойында өз жетістіктерін сезінген оқушылар шет тілін сенімдірек меңгереді, тілдік кедергіні тезірек жеңеді. Оқу міндеттерінен басқа, ойын бірқатар тәрбиелік және дамытушылық міндеттерді шешуге көмектеседі. Оқушылар сөйлеу этикетін меңгереді, бір-біріне көмектесуді, жағдайға тез әрекет етуді үйренеді, білімдерін әртүрлі жағдайларда іс жүзінде қолдануды үйренеді. Ойындар танымдық қызығушылықтардың қалыптасуына оң әсер етеді [Улитина Н.К., 2015].

Орташа бақыланатын рөлдік ойын әрбір қатысушының барлық басқа қатысушыларға белгісіз тапсырма алатынын білдіреді. Әрбір қатысушы ойынның басқа "кейіпкерлерінің" сызықтарына өздігінен жауап бере отырып, берілген мінез-құлық сызығын ұстанады. Ойынның бұл түрі ең қиын, өйткені қатысушылар, бір жағынан, өздері орнатқан параметрлер шеңберінде әрекет етуі керек, екінші жағынан, басқа қатысушылардың мінез-құлқына олардың имиджінен тыс тез жауап бере алуы керек. Мұндай ойындағы мұғалімнің рөлі тек рөлдерді сипаттаған, бірақ спектакльдің қойылымына қатыспайтын жазушының рөлін еске түсіреді. Рөлдік ойынның бұл түрі студенттердің ойналатын тақырып бойынша жеткілікті жақсы сөйлеу тәжірибесінде қолдануға жарамды.

Еркін рөлдік ойын студенттердің сөздік қорын, қарым-қатынас формаларын және іс-әрекетті дамытуды еркін таңдауын қамтиды. Әр түрлі топтарда жұмыс істеген кезде оқушылар рөлдерді өздері бөледі. Мұғалім тақырыпты атайды және жағдайды қысқаша сипаттайды, оқушылармен ойынның күтілетін нәтижесін талқылайды. Ойын барысында мұғалім бақылаушы рөлін атқарады, Оқушылардың дайындық деңгейі туралы қорытынды жасайды. Сөйлеу өзара әрекеттесуінің бұл түрін жүргізу студенттерді тақырып бойынша мұқият дайындауды қамтиды, сондықтан бұл түр тақырыпты зерттеудің соңғы кезеңінде жақсы қолданылады [Давыдова З.Н., 2010].

Сабақтағы рөлдік ойынның ұзақтығы шағын эпизодтан бүкіл сабаққа дейін болуы мүмкін. Бұл сабақтың мақсаты мен міндеттеріне байланысты. Эпизодтық рөлдік ойындар көбінесе белгілі бір дизайнды жасау үшін қолданылады және т.б. ұзақ рөлдік ойын оқушылардың

шығармашылық әлеуетін ашуға, олардың әлеуметтік дағдыларын дамытуға кең мүмкіндіктер ашады.

Бастауыш сынып оқушыларын ана тіліне үйрету процесінде ойын әдісі тиімді нәрсе және қызықты әрекет болып табылады. Ойын сабақтарда қарым - қатынастың қолайлы психологиялық атмосферасын қалыптастыруға ықпал етеді және студенттерді шет тілі тек академиялық пән емес, сонымен қатар көптеген мүмкіндіктер ашатын қарым-қатынастың нақты құралы деген қорытындыға итермелейді. Сондықтан, ойынды қолдана отырып, сабақтар, әдетте, жақсы бағалар үшін міндетті түрде білім алуға бағытталған пән ғана емес, сонымен қатар қызықты және қызықты іс-әрекетке айналуы керек. Егер осы әдісті енгізе отырып, сабақтарды өткізу әдістемелік сауатты және психологиялық тұрғыдан негізделген болса, бұл мақсатқа қол жеткізуге болады.

Рөлдік ойындарды қолдануға келетін болсақ, бұл сабақты ерекше, әр түрлі формада өткізуге ықпал етеді. Жергілікті емес тілді үйрену сабағында ойын әрекеті студенттерді шет тілінде еркін сөйлесуге ынталандырып қана қоймайды, сонымен қатар бұл қарым-қатынасты ауызша және вербалды емес құралдарды қолдана отырып, нақты қарым-қатынас жағдайына мүмкіндігінше жақын жағдайға айналдырады. Бұл оқушылардың бастамасы мен ақыл-ой белсенділігін дамытуға ықпал етеді. Алайда, рөлдік ойынның қарапайымдылығымен, мүмкін, ішінара оның ойын-сауық сипатына байланысты, бұл оқушылардан есте сақтау, шоғырлану және сөйлеу бастамаларын қолдануды және жаттықтыруды талап ететін күрделі процесс. Ойын әрекетінің үлкен артықшылығы - бұл тіпті ең ұялшақ, пассивті және нашар дайындалған студенттерді де қызықтырады, бұл олардың үлгеріміне оң әсер етеді. Осы себепті бұл жұмыстың тақырыбы әсіресе өзекті [Аникеева Н.П., 1987].

Сабақта ойынды жақсы таңдау бірден бірнеше педагогикалық идеяларды жүзеге асыруға көмектеседі. Біріншіден, бұл оқытудың негізгі міндеттерінің бірі - оқушыларға білім беруді шындыққа айналдыруға көмектеседі. Сонымен қатар, шет тілі сабағында ойнау ауызша немесе жазбаша түрде өтетіндіктен, ол қарым-қатынас дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Және, әрине, ойын кейде монотонды оқу процесіне әртүрлілік әкеледі. Алайда, өздеріңіз білетіндей, әр нәрсенің өлшемін білу керек. Ойын әдістерінің көптігі студенттердің шет тіліндегі сабақтарды маңызды жауапты процесс ретінде емес, тек білім алу емес, ойын-сауық болып табылатын ойын ретінде қабылдауына әкелуі мүмкін.

Қазіргі сабақ жағдайында ойын шет тілін үйренуге деген ынта деңгейін арттырып қана қоймай, сонымен қатар студенттердің ана тілін қолдана алмауымен байланысты қиындықтарды жеңе отырып, сабаққа белсенді қатысатын жағдайлар жасайды. Осылайша, ойын тек ойын-сауық функциясын ғана емес, сонымен бірге коммуникативті функцияны да орындайды.

Өздеріңіз білетіндей, ана тілін үйрену-көп күш, жүйелілік және ұзақ уақытты қажет ететін ауыр жұмыс. Дәл сол кезде ойын сабақтың әдістемелік тәртібіне жаңа ағын әкеледі және студенттерді жаңа күшпен шет тілін үйренуге шабыттандырады. Сабаққа ойын әдістерін қосудың бірқатар артықшылықтары бар. Ең алдымен, бұл студенттердің тек оқу тапсырмаларын ғана емес, сонымен қатар өздерінің қызығушылықтарының мүдделерін қанағаттандыратын жағдайларды жасауға көмектеседі. Осыған байланысты, әдетте, әр студент ойынға қатысқысы келеді.

Ауызша сөйлеу кез-келген тілді үйренудің бастапқы кезеңінде, мейлі ол Ана тілі болсын, мейлі шет тілі болсын, бірінші кезектегі мәселе екені ешкімге құпия емес. Алдымен бала тыңдап, сөйлей бастайды, содан кейін ғана жаза бастайды. Сондай-ақ, кез-келген жастағы адамның жан дүниесінде эмоционалды жауап тапқан сәттері туралы жақсы естеліктері бар екені белгілі. Жадтың бұл ерекшелігін шет тілін оқытуда қолдануға болады. Жоғары сыныптардағы шет тілі сабақтарында, тіпті тыңдау кезінде де ойын әдістерін сәтті қолдануға болады. Ол үшін тақырып жасөспірім мектеп оқушылары үшін өзекті және қызықты болуы керек екенін есте ұстаған жөн [Гальскова Н.Д., 2003].

Пікір алмасу

Л.С.Выготский сөйлеу мен ойын арасында екі жақты байланыс бар деп мәлімдеді. Бір жағынан, сөйлеу ойында дамып, белсенді болады, ал екінші жағынан, ойынның өзі сөйлеу дамуының әсерінен дамиды. Бұл байланысты рөлдік ойында шет тілін үйрену процесінің бөлігі ретінде байқауға болады. Шығармашылық рөлдік ойынды пайдалану-бұл әр уақытта нақты өмірдегі жағдайларға сүйене отырып, лингвистикалық Дағдылар мен дағдыларды қолдана отырып, қиялдағы жағдайлардан шындыққа ауысуға мүмкіндік беретін Нұсқаулық түрі, өйткені ойын сюжеті өмірлік мотивацияланған байланыстармен біріктірілген оқиғалар тізбегі болып табылады.

Айта кету керек, шет тілін оқыту процесінде рөлдік ойындарды қолдану студенттерді шындыққа мүмкіндігінше жақын қарым-қатынасқа итермелейді, сондықтан білім беру процесіне коммуникативті бағыт береді. Сонымен қатар, бұл студенттердің шет тілін үйренуге деген ынтасын едәуір арттырады және тілді меңгеру деңгейін арттырады. Мұндай жоспарлау және білім беру процесін жүзеге асырудағы тілдің коммуникативті қызметі студенттердің сабақтардағы кез-келген іс-әрекетінің негізі бола отырып, тиімді жүзеге асырылады. Кейбір әдіскерлер кіші мектеп оқушылары рөлдік ойын атмосферасына көбірек охыласпен және қуанышпен енеді, ал үлкен мектеп оқушылары күлкілі болып көрінуден қорықпайды, бұл осы жас санатына тән. Осы себепті рөлдік ойындарды оқу процесіне сәтті енгізудің өте маңызды факторы ойынның өзін ғана емес, оқушыларды да осы ойынға мұқият дайындау болып табылады.

Осылайша, рөлдік ойынды шет тілін оқытудың коммуникативті және тәрбиелік міндеттерін тиімді жүзеге асыруға мүмкіндік беретін оқу процесін ұйымдастырудың белсенді формаларының бірі ретінде қарастыруға болады [Жилкина Р.И., 2010].

Рөлдік ойындар келесі құзыреттерді дамыта алады:

1. Коммуникативті құзыреттілік. Бұл коммуникативті жағдайда дағдыларды дамытуға және білімді қолдануға, сондай-ақ қарым-қатынастың әртүрлі салалары мен жағдайларында тілді қолдану дағдыларын қалыптастыруға ықпал етеді;
2. Шет тілін қарым-қатынас құралы ретінде қолдана білуді, өз идеялары мен эмоцияларын білдіру үшін тілдік бірліктерді сауатты таңдауды, әңгімені қолдауды білдіретін тілдік құзыреттілік;
3. Жеке және командада жұмыс істеу, анықтамалық материалдарды пайдалану, үлгі бойынша әрекет ету қабілеті, қажет болған жағдайда индукция/дедукция әдістерін қолдану және т.б. сияқты жалпы және арнайы білім беру дағдыларын дамытатын білім беру және когнитивтік құзыреттілік;
4. Әлеуметтік-мәдени құзыреттілік. Ол әртүрлі елдердегі мәдени ерекшеліктер, өмір салты және өмір салты туралы идеялар туралы білім береді.

Рөлдік ойынның маңызды аспектілерінің бірі-әңгімелесушілердің мінез-құлқын, олардың рөлін, оларға тән барлық әлеуметтік және коммуникативті ерекшеліктерін көрсететін нақты шындық сәті ретінде елестетілген жағдай. Әрине, бұл рөлдер шартты. Дегенмен, сабақта нақты жағдайларды көрсете отырып, оқушылар өздерін шынайы өмірде осындай жағдайды қайталау мүмкіндігіне дайындайды. Дәл осы себепті рөлдік ойындар сөзсіз қолданылады. Орта мектепте жиі қолданылатын проблемалық-бағдарлы оқыту оқушыларды шешімді іс жүзінде қолданбай теориялық тұрғыдан мәселелерді шешуге дайындайды және үйретеді. Алайда, бұл рөлдік ойынның түбегейлі айырмашылығы: оқушылар сөйлеу кезінде коммуникативті есептерді іс жүзінде шешеді, өйткені жасанды шындық шешімнің дұрыстығын немесе шешімді іздеуді тексеретін шындыққа еліктейтін кейбір модель арқылы қалыптасады [Мильруд Р.П., 1991].

Рөлдік ойын студенттерді белсенді және белсенді болуға ынталандыруға бағытталған. Әдетте, студенттер өз кейіпкеріне қызығушылық танытады, оның мінез-құлқына қызығушылық

танытады. Сондықтан студент жасанды түрде жасалған жағдайға өзі тандаған немесе оған берілген рөл арқылы еніп, оған «құйып», лингвистикалық және лингвистикалық емес барлық маңызды типтік бөлшектерді атап өтуге тырысады. Сонымен қатар, рөлдік ойын тілдік материалды игеру кезінде ассоциативті базаның кеңеюіне ықпал етеді, өйткені оқу жағдайы көптеген бөлшектерді, соның ішінде қоршаған ортаны, кейіпкерлердің мінезі мен әдеттерін және олардың арасындағы қарым-қатынасты ескере отырып жасалады. Сонымен қатар, әр реплика белгілі бір семантикалық жүктеме мен тапсырманы орындайды. Коммуникативті принцип негізінде ауызша-сөйлеу қарым-қатынасын оқыту.

Ағылшын тілі сабақтарында рөлдік ойындарды қолданудың негізгі мақсаты-қарым-қатынас дағдыларын қалыптастыру.

Рөлдік ойын білім беру және білім беру міндеттерін шешуге ықпал етеді. Оларды келесі тезистерде қорытындылауға болады:

Білім беру:

1. Оқушылардың сөйлеу дағдылары мен дағдыларын қалыптастырады және дамытады.
2. Оқушылардың сабақтардағы белсенді әрекеттерін ынталандырады.
3. Тілдік материалды іс жүзінде бекітеді.
4. Диалогтік сөйлеуді үйретеді.

Даму:

1. Қарым-қатынас саласын кеңейтеді, мұғалімдерге коммуникативті модельдерді қолдануға үйретеді.
2. Ассоциативті базаның кеңеюіне ықпал етеді.
3. Мұғалімдер қарым-қатынастағы психологиялық кедергілерді жеңе алады.
4. Өз іс-әрекетін бақылау және басқалардың іс-әрекетіне объективті баға беру қабілетін дамытады.

Тәрбие:

1. Білім беру ынтымақтастығы мен серіктестігін ұйымдастырады.
2. Саналы тәртіпті тәрбиелейді, бастама көтеруге, өз көзқарасыңызды қорғауға үйретеді.
3. Психологиялық диапазонды кеңейтеді, басқа адамдарды түсінуге әкеледі [Пассов Е.И., 2009].

Ойынды қолданудың маңызды артықшылығы - оқушыларды зерттелетін тіл мәдениетінің атмосферасына тарту. Бұл жағдайда біз оқытудың лингвистикалық және мәдени аспектісіне сілтеме жасаймыз. Шет тілін үйренудің түпкілікті нәтижесі дамыған коммуникативті құзыреттілік қана емес, сонымен бірге зерттелетін тілдің елі туралы қалыптасқан идеялар болуы керек. Лингвистика - бұл бір жағынан тілді меңгеруге ықпал ететін, екінші жағынан, зерттелетін тілдің елі туралы белгілі бір ақпарат беретін пән. Студент оқитын тілдің ел мәдениетін білместен шет тілін меңгерудің жоғары деңгейіне жету мүмкіндігін нақты түсінуі керек. Студент ағылшын тілін қаншалықты жақсы түсінсе де, ол осы мәдениеттің менталитетінің, әдеттерінің, дәстүрлерінің егжей-тегжейін білмей, тілдің көптеген қыр-сырын және ана тілінде сөйлейтіндермен қарым-қатынасты түсіне алмайды. Сондықтан лингвомәдени аспект шет тіліндегі сұхбаттасушының сөйлеуі мен шынайы мәтіндерді барабар қабылдауды қамтамасыз етеді [Пассов В.И., 1989].

Қорытынды

Осы жұмысты қорытындылай келе, шет тілі сабағында ойындарды, соның ішінде рөлдік ойындарды оқыту құралы ретінде пайдалану қажет және пайдалы деп айтуға болады, ойын әдістемелік сауатты шешім болып табылады. Дегенмен, ойынды жетекші әрекет ретінде пайдаланудың қажеті жоқ, өйткені сабақта өткізілетін әрбір ойын бірқатар құзыреттерді дамытуға бағытталған сәйкес болуы керек. Рөлдік ойындарды пайдаланудың маңызды шарты-бұл пропорцияны сезіну және ең алдымен оқу процесінде ойнау ойын-сауық емес, оқу құралы екенін сезіну. Бұл туралы ұмытпау және процесті бақылау маңызды. Рөлдік ойын-бұл бір

уақытта бірнеше педагогикалық мәселелерді шешуге көмектесетін білім беру қызметінің көп мақсатты түрі.

Шет тілін үйрену кезінде мұғалім мен оқушылар сөзсіз әртүрлі әлеуметтік рөлдерді, әртүрлі мінез-құлықтарды, әртүрлі жағдайларды сынап көреді, қарым-қатынас жасау үшін әртүрлі тақырыптарға ие, яғни олар сөйлеу этикетін үнемі сақтайды. Сондықтан шет тілі сабақтарында рөлдік ойындарды қолдану дәстүрге айналды. Ойында баланың қабілеттері толық көрінеді. Егер ойын бала тәуелсіз шешім қабылдауға мәжбүр болатындай етіп ұйымдастырылса, онда мұндай ойын оның ақыл-ой әрекетін күшейтеді. Оқушылардың ағылшын тілінде ойында өз ойларын білдіре білу пәнге деген қызығушылықты қалыптастырады және оларды шет тілін үйренуге ынталандырады.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

- Шиллер Ф. (1902) *Собрание сочинений Шиллера в переводе русских писателей*. Под ред. С.А.Венгерова, Том IV, СПб, пер. Э.Л.Радлова [Электрондық ресурс]: URL: <http://lit-prosv.niv.ru/lit/text/3054/54553/Schiller/o-vozyshennom.htm> (өтінім берілген күні: 02.04.2023).
- Бочарникова М.А. (2009) Понятие «коммуникативная компетенция» и его становление в научной среде. Молодой ученый, 8(8), 130-132 [Электрондық ресурс]: URL: <https://moluch.ru/archive/8/566/> (өтінім берілген күні: 03.04.2023).
- Выготский Л.С. (1996) Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*, 6, 62-68 [Электрондық ресурс]: URL: https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S. IGRA I EE ROL V PSIXICHESKOM RAZVITII REBENKA.pdf (өтінім берілген күні: 02.04.2023).
- Денисова Л.Г. (1990) Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку. *Иностранные языки в школе*, 2, 101-104.
- Колесникова О.А. (1989) Ролевые игры в обучении иностранным языкам. *Иностранные языки в школе*, 6, 14-16.
- Пучкова Ю.Я. (2005) Игры на уроках английского языка: *Методическое пособие для учителя*. М.: Астрель; Профиздат, 80.
- Самоукина Н. (2007) Личностно-ориентированное обучение как актуальный вопрос современного образования. *Практический психолог в школе*, 4, 44- 51.
- Стронин М.Ф. (2006) *Обучающие игры на уроке английского языка*. М.: Просвещение, 298.
- Томахин Г.Д. (2003) *Лингвострановедческий словарь*. М.: Академия, 210.
- Улитина Н.К. (2015) Порождение речи и идиоэтизм языка. *Известия ВГПУ*, 2015, 5(100) [Электрондық ресурс]: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/porozhdenie-rechi-i-idiotnizm-yazyka-1> (өтінім берілген күні: 02.04.2023).
- Давыдова З.Н. (2010) Игра как метод обучения иностранным языкам. *Иностранные языки в школе*, 6.
- Аникеева Н.П. (1987) *Воспитание игрой*. М.: Просвещение, 237.
- Гальскова Н.Д. (2003) Современная методика обучения иностранным языкам: *Пособие для учителя*, 2-е изд. и доп., М.: АРКТИ, 336.
- Жилкина Р.И. (2010) Ролевые игры на уроках английского языка. *Иностранные языки в школе*, 1, 34-38.
- Мильруд Р.П. (1991) Обучение школьников речевому взаимодействию на уроке иностранного языка. *ИЯ-ИЯШ*, 6, 25-30.
- Пассов Е.И. (2009) Урок иностранного языка в средней школе: *учебное пособие*. М.: Книга, 212.
- Пассов В.И., Стояновский А.М. (1989) Ситуация речевого общения как методическая категория. *ИЯ-ИЯШ*, 2, 23-27.

References

Shiller F. (1902) *Sobranie sochinenij Shillera v perevode russkih pisatelej*. Pod red. S.A.Vengerova,

- Tom IV, SPb, per. E.L.Radlova [Elektrondyk resurs]: URL: <http://lit-prosv.niv.ru/lit/text/3054/54553/Schiller/o-vozvysheennom.htm> (otnim berilgen kuni: 02.04.2023).
- Bocharnikova M.A. (2009) Ponyatie «kommunikativnaya kompetenciya» i ego stanovlenie v nauchnoj srede. Molodoj uchenyj, 8(8), 130-132 [Elektrondyk resurs]: URL: <https://moluch.ru/archive/8/566/> (otnim berilgen kuni: 03.04.2023).
- Vygotskij L.S. (1996) Igra i ee rol v psihicheskom razvitii rebenka. Voprosy psihologii, 6, 62-68 [Elektrondyk resurs]: URL: https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S._IGRA_I_EE_ROL_V_PSIKICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf (otnim berilgen kuni: 02.04.2023).
- Denisova L.G (1990) Ispolzovanie igrovyyh elementov na nachalnom etape obucheniya anglijskomu yazyku. Inostrannye yazyki v shkole, 2, 101-104.
- Kolesnikova O.A. (1989) Rolevye igry v obuchenii inostrannym yazykam. Inostrannye yazyki v shkole, 6, 14-16.
- Puchkova Yu.Ya. (2005) Igry na urokah anglijskogo yazyka: Metodicheskoe posobie dlya uchitelya. M.: Astrel; Profizdat, 80.
- Samoukina N. (2007) Lichnostno-orientirovannoe obuchenie kak aktualnyj vopros sovremennogo obrazovaniya. Prakticheskij psiholog v shkole, 4, 44- 51.
- Stronin M.F. (2006) Obuchayushie igry na uroke anglijskogo yazyka. M.: Prosveshenie, 298.
- Tomahin G.D. (2003) Lingvostranovedcheskij slovar. M.: Akademiya, 210.
- Ulitina N.K. (2015) Porozhdenie rechi i idioetnizm yazyka. Izvestiya VGPU, 2015, 5(100) [Elektrondyk resurs]: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/porozhdenie-rechi-i-idioetnizm-yazyka-1> (otnim berilgen kuni: 02.04.2023).
- Davydova Z.N. (2010) Igra kak metod obucheniya inostrannym yazykam. Inostrannye yazyki v shkole, 6.
- Anikeeva N.P. (1987) Vospitanie igroj. M.: Prosveshenie, 237.
- Galskova N.D. (2003) Sovremennaya metodika obucheniya inostrannym yazykam: Posobie dlya uchitelya, 2-e izd. i dop., M.: ARKTI, 336.
- Zhilkina R.I. (2010) Rolevye igry na urokah anglijskogo yazyka. Inostrannye yazyki v shkole, 1, 34-38.
- Milrud R.P. (1991) Obuchenie shkolnikov rechevomu vzaimodejstviyu na uroke inostrannogo yazyka. Iya-IyaSh, 6, 25-30.
- Passov E.I. (2009) Urok inostrannogo yazyka v srednej shkole: uchebnoe posobie. M.: Kniga, 212.
- Passov V.I., Stoyanovskij A.M. (1989) Situaciya rechevogo obsheniya kak metodicheskaya kategoriya. Iya-IyaSh, 2, 23-27.

Развитие межкультурных медиационных умений с помощью ролевой игры на уроках английского языка в начальной школе

¹*А.С.Токжуманова, ¹Б.Т.Рахимбаева*

¹*Карагандинский университет имени академика Е.А.Букетова (Караганда, Казахстан)*

Аннотация

Известно, что важным средством целенаправленного формирования учебной деятельности детей является игра. Одна из важнейших функций игры-функция социализации. Игра-это самый мощный инструмент включения ребенка в систему социальных отношений, овладения его культурным богатством. Изучение иностранного языка становится все более популярным в современном мире, но наиболее распространенным языком является английский, поскольку это один из основных и международных языков во всем мире. Возникает вопрос, как научиться эффективно понимать, говорить и читать по-английски. Процесс изучения английского языка не так прост и требует много усилий, времени и обязательного интереса. На начальном этапе образования - образование, передаваемое в начальной школе, - одна из важнейших ролей. В этом возрасте человек начинает интересоваться новыми открытиями и узнавать новое, поэтому это важный этап. Для того чтобы

заинтересовать детей изучением английского языка, необходимо использовать образовательные технологии. Одна из таких технологий - игра. В этом руководстве представлены не только игры, но и ролевые игры.

Ключевые слова: игра, ролевая игра, международные, начальная школа.

Development of intercultural mediation skills through role-playing in English classes in elementary school

¹A.S.Tokzhumanova, ¹B.T.Rakhimbayeva

¹academician E.A.Buketov Karaganda University (Karaganda, Kazakhstan)

Abstract

It is known that the most important tool for the purposeful formation of children's educational activities is play. One of the most important functions of the game is the function of socialization. The game is the most powerful means of including the child in the system of social relations, mastering his cultural wealth. Learning a foreign language is becoming more and more popular every day in the modern world, but the most common language is English, as it is one of the main and international languages around the world. The question arises of how to learn to effectively understand, speak and read English. The process of learning English is not so simple and requires a lot of effort, time and necessarily interest. At the initial stage of education - in primary school, education is one of the most important roles. At this age, a person begins to be interested in new discoveries and learning new things, so this is an important stage. In order to interest children in learning English, it is necessary to use educational technologies. One such technology is gaming. This guide contains not only games, but also role-playing games.

Keywords: game, role-playing game, international, primary school.

Поступила в редакцию: 25.07.2023

Одобрена: 19.03.2023

Первая публикация на сайте: 05.01.2025

МРНТИ: 17.82.31

ОТРАЖЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ КЫРГЫЗСКОГО НАРОДА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ Ч.АЙТМАТОВА «МАТЕРИНСКОЕ ПОЛЕ» И «БЕЛЫЙ ПАРОХОД»

^{*1}A.ЗЕЙЛЕН^{id}, ¹A.A.МУСИРАЛИЕВА^{id}

¹Школа-лицей № 23 имени Зои Космодемьянской
(Шымкент, Казахстан)

^{*}aikerimzeilen@gmail.com, adisa.abashevna@gmail.com

Аннотация

Эпоха глобализации, которая подразумевает всеобщую интеграцию, унификацию и международное сотрудничество во всех сферах жизнедеятельности, приводит и к нежелательным последствиям, среди которых особо выделяется вопрос национальной идентичности. Это означает стирание культурных различий, обезличенность и утрату традиций, языков, духовных и нравственных ценностей, которые составляли стержень и сущность любого народа. Вот поэтому на сегодняшний день актуальными стали вопросы: что такое национальная идентичность и национальный характер, как их сохранить в условиях все возрастающих глобальных процессов. Историей доказано, что национальная идентичность теснейшим образом с национальной культурой, а, следовательно, и с национальной литературой. Именно в художественной литературе писатели через описание определенного сюжета передают образ жизни, мировоззрение, нравственные ценности народа. Главным инструментом в формировании, хранении национальной идентичности, а, следовательно, и культуры народа является национальный язык. Именно умело использованное автором слово, речевые обороты, соответствующие описываемой среде, эпохе, знанию истории народа и языка – все это и передает национальную самобытность,