970805401389 87752669365

ӘБІЛЖАН Гүлбану Кайратқызы,

М.Горький атындағы жалпы білім беретін мектебінің ағылшын тілі пәні мұғалімі.

Түркістан облысы, Шардара ауданы

**ОЙЫННАН ТҮСІНУГЕ ДЕЙІН: АВТОРЛЫҚ ОҚУДЫ ОҚЫТУ ӘДІСТЕМЕСІН СЫНАҚТАН ӨТКІЗУ**

*Мақалада ойын технологияларын қолдану арқылы ағылшын тілінде оқуды үйрену процесінде бастауыш сынып оқушыларының танымдық бастамасын дамытуға бағытталған авторлық бағдарламаны сынақтан өткізудің мақсаттары, мазмұны мен нәтижелері келтірілген. Тұрақты оқу мотивациясын қалыптастыру және шет тіліндегі материалды игеру сапасын арттыру үшін оқытудың интерактивті түрлерін енгізудің маңыздылығы атап өтіледі.*

Қазіргі білім беру пәндік білімді қалыптастыруға ғана емес, сонымен қатар танымдық белсенділік пен бастамашылықты қоса алғанда, әмбебап оқу әрекеттерін дамытуға бағытталған инновациялық әдістерді енгізуді талап етеді. Бұл шет тілін бастапқы оқыту кезеңінде, оқуды түсіну және тілді үйренуге деген қызығушылықтың негізін қалау маңызды болған кезде ерекше өзектілікке ие болады.

Осыны ескере отырып, «Оқуды оқыту: ағылшын тілі сабақтарында ойын технологиялары арқылы танымдық белсенділікті дамыту» авторлық бағдарламасы әзірленіп, сынақтан өткізілді. Апробация бір оқу жылы ішінде «М. Горький атындағы жалпы білім беретін мектеп» КММ 5-сыныпта базасында өткізілді

Апробацияның мақсаты оқу дағдыларын қалыптастыруда ойын технологияларын қолданудың тиімділігін тексеру, сондай-ақ білім алушылардың танымдық белсенділігін дамыту болды. Бағдарламаның міндеттеріне мыналар кірді:

* мәтінді оқу және түсіну процесіне қызығушылықты дамыту;
* ойын формалары арқылы сөздік қорын белсендіру;
* мәтінмен жұмыс істеу дағдыларын қалыптастыру (талдау, болжау, түсіндіру);
* оқушылардың тәуелсіздігі мен шығармашылық белсенділігін ынталандыру.

Бағдарлама ойынға негізделген оқыту принциптеріне негізделген. Апробация процесінде келесі ойын және интерактивті технологиялар қолданылды:

* рөлдік және рөлдік ойындар;
* тілдік квесттер мен викториналар;
* жұмыс карталары (Flashcards, Word games);
* сандық ресурстармен жұмыс (LearningApps, Wordwall, Quizlet) ;
* Smartboard платформасындағы интерактивті жаттығулар.

Ойын технологиялары әр сабақтың құрылымына біріктірілді: рөлдік ойын элементтері, карталар, үстел ойындары, тілдік викториналар, сондай-ақ сандық интерактивті ресурстар қолданылды. Балаларды белсенді қатысуға және оқу материалын өз бетінше игеруге ынталандыратын мотивациялық ортаны құруға ерекше назар аударылды.

Сондай-ақ, тапсырмаларды оқушылардың қиындық деңгейі мен қызығушылықтары бойынша саралау қарастырылды, бұл жеке ерекшеліктерді ескеруге және процеске қатысуды арттыруға мүмкіндік берді.

*1-Схема. Іске асыру кезеңдері*

«Оқуды оқыту: ағылшын тілі сабақтарында ойын технологиялары арқылы танымдық белсенділікті дамыту» атты авторлық бағдарламамды сынақтан өткізу барысында құрылған әдістемелік идеяларды практикалық іске асыруға және олардың оқушылардың білім беру нәтижелеріне әсеріне басты назар аударылды.

Апробация барысында оқушылардың оқу жетістіктеріне тұрақты мониторинг жүргізілді, сондай-ақ олардың қатысу деңгейі мен оқу процесіне деген қызығушылығын қадағалау жүргізілді. Аралық және қорытынды диагностикалық іс-шаралар (бақылау тапсырмалары, оқушылардың сауалнамасы, мұғалімдермен әңгімелесу) ұйымдастырылды.

Апробация қорытындысы бойынша мынадай оң өзгерістер тіркелді:

* Оқу мотивациясының өсуі: оқушылардың 80% - дан астамы оқу тапсырмаларын орындауға қуанышты екендіктерін атап өтті.
* Оқу құзыреттілігінің деңгейін арттыру: негізгі деңгейден жоғары мәтіндермен айналысатын оқушылар саны артты.
* Тәуелсіздікті дамыту: оқушылар тапсырмаларды орындау және топтарда жұмыс істеу кезінде белсенді түрде бастама көтерді.
* Сабақта атмосфераның жақсаруы: эмоционалды фонның өсуі байқалды, балалар талқылауға және шығармашылық тапсырмаларға қатысуға дайын болды.

Апробация нәтижелері ұсынылған бағдарламаның тиімділігін растады. Оқушылардың көпшілігі ағылшын тілінде оқуды түсіну мен техниканың дамуында тұрақты өсуді байқады, шет тілін үйренуге деген ынтасы артты. Мұғалімдер сабақтарда тәртіптің жақсарғанын, балалардың белсенділігі мен мәтіндермен жұмыс жасаудағы бастамашылығының артқанын атап өтті. Ата-аналар, өз кезегінде, балалардың оқу процесіне қатысуы туралы оң пікір білдірді және мектептен тыс уақытта ағылшын тіліне деген қызығушылықтарын атап өтті.

Қорытындылай келе, мынаны атап өткім келеді: апробация авторлық бағдарламаның бастауыш сынып оқушыларының оқу дағдылары мен танымдық белсенділігін дамытудағы жоғары тиімділігін көрсетті. Ойын технологиялары оқу материалын игеруге ғана емес, сонымен қатар оң мотивацияны қалыптастыруға ықпал ететін ағылшын тілін бастапқы кезеңде оқытудың тиімді құралы болып табылады.

**Интернет көздерінің тізімі**

<https://multiurok.ru/files/ag-ylshyn-tili-sabag-ynda-oiyn-tiekhnologhiialary-.html> «Ағылшын тілі сабағында ойын технологиялары негізінде оқушылардың оқу - танымдық іс- әрекетін белсендіру».

<https://stud.kz/referat/show/72130> Ағылшын тілі сабағында ойын технологиясы негізінде оқушылардың оқу-танымдық іс-әрекетін белсендіру

<https://infolesson.kz/ailshin-tili-sabainda-oyin-tehnologiyasin-oldanu-1831638.html> Ағылшын тілі сабағында ойын технологиясын қолдану

<https://translated.turbopages.org/proxy_u/ru-kk.ru.74af2ff7-684af4f6-668d43ad-74722d776562/https/infourok.ru/razvitie-poznavatelnogo-interesa-u-obuchayushihsya-na-urokah-anglijskogo-yazyka-posredstvom-primeneniya-igrovyh-tehnologij-6289815.html> Ойын технологияларын қолдану арқылы ағылшын тілі сабағында оқушылардың танымдық қызығушылығын дамыту.

<https://martebe.kz/a-ylshyn-tili-saba-ynda-ojyn-jelementterin-tiimdi-pajdalanu/> Ағылшын тілі сабағында ойын элементтерін тиімді пайдалану

<https://ustaz.kz/materials/word/agylsyn_tili_sabagynda_oiyn_tehnologiyasy_arqyly_oqysylardyng_belsendiligin_arttyry-91837.html> Ағылшын тілі сабағында ойын технологиясы арқылы оқушылардың белсенділігін арттыру