Синтаксистик параллелизмге мисал келтирилген жогорудагы ыр саптары вариантта ар кандай кырдаалдарда кеңири колдонула турганын байкоого болот. Ш.Азизовдун вариантында синтаксистик паллелизмдер абдан көп колдонулганын байкоого болот.

Манасчы Ш.Азизовдун вариантындагы "Чоң казат" эпизоду окуяларынын баяндалышы, образдарынын сүрөттөлүп берилиши, көркөм сөз каражаттарынын колдонулушу боюнча терең изилдөөнү талап кылган эпизоддордон деп айтууга болот.

Колдонулган адабияттар:

1. Айтымбетов О. Улуу баатыр баяны.Б.,1990
2.“Манас” эпосундагы сюжеттин көрөңгөлүү салты жана анын ийкемдүү уланып өнүгүүсү. Б.,2016, 136-бет.
3.Азизов Ш.Манас.Б.,2013
4.Ошондо.407-бет
5.Абдылдаев Э. “Манас” эпосун изилдөөнүн айрым маселелери.Ф.,1966
6.Исаков Б.Айкөл Манастын улуу көчү.Б.,2018

УДК:801.1(575.2) (043.3)
DOI 10.33514/BK-1694-7711-2023-1(2)-8-12

Сатаева Г.С., Тагайкулова С.А.
Талас мамлекеттик университети, филология илимдеринин кандиаты, доцент,
Талас мамлекеттик университети, магистрант
Сатаева Г.С., Тагайкулова С.А.
Таласский государственный университет, кандидат филологическх наук, доцент,
Таласский государственный университет, магистрант
Sataeva G.S., Tagaykulova S.A.
Talas State University, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Talas State University, master's student

КЕЛЕЧЕКТЕГИ ЧЕТ ТИЛ МУГАЛИМИН КЕСИПТИК-ПЕДАГОГИКАЛЫК ИШТЕРГЕ ДАЯРДОО ПРОЦЕССИНДЕ ОЮН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН КОЛДОНУУ
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА К ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ РАБОТЕ
THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF PREPARING A FUTURE FOREIGN LANGUAGE TEACHER FOR PROFESSIONAL AND PEDAGOGICAL WORK

Кыскача мүнөздөмө. Бул макалада биз мектепте чет тилдерин окутуу процессинде оюндарды колдонуунун ролун карап чыктык. Ар кандай методисттердин «оюн» түшүнүгүнүн аныктамалары берилген. Макалада мектепте англис тили сабагында колдонулуучу оюндардын ар кандай түрлөрү жана формалары сүрөттөлүп, максаттары, функциялары аныкталган, оюндун өтүшүнө таасир этүүчү факторлор тизмеленген жана

усулдук аспектилери белгиленген. Бул оюн баштапкы этапта чет тилин үйрөнүү процессинин ажырагыс бөлүгү болуп саналат деп белгиленет.

Аннотация. В данной статье мы рассмотрели роль использования игр в процессе обучения иностранным языкам в школе. Даны определения понятия «игра» различными методологами. В статье описываются различные виды и формы игр, используемых на уроках английского языка в школе, определяются цели и функции, перечисляются факторы, влияющие на игру, уточняются методические аспекты. Отмечено, что данная игра является неотъемлемой частью процесса изучения иностранного языка на начальном этапе.

Abstract. In this article, we examined the role of using games in the process of teaching foreign languages at school. Definitions of the concept of "game" are given by various methodologists. The article describes various types and forms of games used in English lessons at school, defines goals and functions, lists the factors influencing the game, clarifies methodological aspects. It is noted that this game is an integral part of the process of learning a foreign language at the initial stage.

Негизги сөздөр: оюндар, мотивация, баарлашуу, чет тилин үйрөнүү.

Ключевые слова: игры, мотивация, общение, изучение иностранного языка.

Keywords: games, motivation, communication, learning a foreign language

Чет тилинде баарлашууга үйрөтүүнүн эффективдүү ыкмаларын табуу маселеси бүгүнкү күндүн актуалдуу маселелеринен. Окуу процессин уюштурууда окууга мотивация жана окуучунун кызыгуусун жаратуу чоң мааниге ээ экендиги жалпыга эле маалым болсо керек. Ошондуктан, каралып жаткан процесстин эң күчтүү түрткү берүүчү факторлору болуп окуучулардын аткарган көнүгүүлөрдүн ар түрдүүлүгүнө жана изилденүүчү материалдын жаңылыгына болгон керектөөлөрүн канааттандырган окутуу методдору саналат. Ар кандай стандарттуу эмес ыкмаларды колдонуу студенттердин тилдик кубулуштарды кыска мөөнөттүү жана узак мөөнөттүү эс тутумда бириктирүүгө, туруктуу көрүү жана угуу образдарын түзүүгө, жаңы нейрондук байланыштарды түзүүгө, ошондой эле кызыгууну жана активдүүлүктү сактоого өбөлгө түзөт. Бул маселенин актуалдуулугу төмөнкү факторлор менен шартталган. Биринчиден, тереңдетилген окутуу процесси окуучулардын бүткүл сабак бою изилденип жаткан предметке кызыгуусун жана тартылышын камсыз кылуу үчүн каражаттарды табуу милдетин коёт. Окутуучу оюндар бул маселени чечүүнүн эффективдүү каражаты болуп саналат. Экинчиден, англис тилин окутуунун эң маанилүү көйгөйлөрүнүн бири – сүйлөөгө үйрөтүү.

Сүйлөө чет тилин үйрөнүү процессинин ажырагыс бөлүгү болуп саналат. Анын негизги максаты тилдин коммуникативдик функциясын ачууга шарт түзүү жана окуу процессин реалдуу шарттарга жакындатуу болуп саналат, бул чет тилин үйрөнүүгө болгон мотивацияны жогорулатат. Эгерде сүйлөө процессинин шарты ыңгайсыз же жагымсыз болсо, анда окуучуда кыйынчылыктар болот. Студенттерди оозеки сүйлөшүүгө тартууга оюн иш-аракеттери чоң жардам берет. Мына ушундан улам мугалимдердин саны өсүүдө, алардын негизгиси оюн болгон активдүү окутуу ыкмаларын жактырышат [1]. Оюндун көптөгөн аныктамалары бар. М.Ф.Строниндин аныктамасына ылайык, “оюн – бул коомдук тажрыйбаны кайра жаратууга жана өздөштүрүүгө багытталган, мында жүрүм-турумдун өзүн-өзү башкаруусу калыптанган жана өркүндөтүлгөн кырдаалдын шартындагы ишмердүүлүктүн бир түрү”. М.Ю.Курбатованын айтымында, «оюн сабакка оңой кирип,

окуучуларга ырахат тартуулайт. Башталгыч мектеп курагындагы балдар үчүн оюндар абдан маанилүү». В.А.Сухомлинский: «Оюнсуз толук кандуу психикалык өнүгүү боло албайт. Оюн - баланын рухий дүйнөсүнө жашоо берүүчү идеялардын жана түшүнүктөрдүн агымы агып турган чоң жаркыраган терезе. Оюн – изденүүчүлүктүн, кызыгуунун жалынын тутанткан учкун» [4, б. 178]. Демек, оюн үйрөтүү ыкмасы тил үйрөнүүнүн биринчи этабында окуу иш-аракеттерин уюштурууда кызыктуу жана эффективдүү ыкма болуп саналат.

Е.И.Пасов оюнду окуу процессинин жүрүшүндө колдонуунун төмөнкүдөй максаттарын белгилеген:

- көндүмдөрдү калыптандыруу;
- сүйлөө жөндөмүн өнүктүрүү;
- баарлашуу жөндөмү;
- зарыл жөндөмдөрдү жана психикалык функцияларды өнүктүрүү;
- кеп материалды жаттоо.

Бул оюндун бир катар милдеттери бар экенин белгилей кетүү керек:

• окутуу - реалдуу шарттарга жакын жагдайларда үйрөнгөн материалды кайталоо мүмкүнчүлүгүн түзөт. Демек, бала өз оюн чет тилде айтууга үйрөнө алат, андан да маанилүүсү, алган билимин келечекте – азыркы шарттарда колдонуудан коркпойт;

• мотивациялык, эмоционалдык – баланын чет тилин үйрөнүүгө болгон каалоосун жана кызыгуусун ойготууга жардам берет. Бала чет тили сабактарына ырахат менен барат, окуу процессине тез кошулат, бул материалды өздөштүрүүсүн тездетет;

• тарбиялык – эгер оюн жакшы ойлонулган болсо, анда окуучуда жоопкерчилик сезимин, ийкемдүүлүктү, өз алдынчалыкты жана командада иштөө жөндөмдүүлүгүн өнүктүрөт жана бекемдей алат. Чет тили сабагында оюндарды колдонуу мугалимге ар бир окуучунун инсандык потенциалын, анын жакшы сапаттарын (эмгекчилдик, активдүүлүк, кызматташтыкта иштей билүү, демилгелүүлүк, өз алдынчалык ж.б.) тереңирээк ачууга, окуу мотивациясын сактоого жана бекемдөөгө жардам берет. Мындан тышкары, оюндун аркасында лексикалык жана грамматикалык материал активдешип, айтылыштары мыкты иштелип чыгат, угуу жана сүйлөө көндүмдөрү жана жөндөмдөрү өнүгөт. Бул ыкма башка нерселер менен катар окуучунун чыгармачылык жана ой жүгүртүү жөндөмдүүлүгүн жогорулатууга жардам берет.

«Мунун баары оюндун жүрүшү чечим кабыл алууну камтыганына байланыштуу: кантип иш-аракет кылуу керек, эмне жана кантип жооп берүү керек, кантип жеңүү керек. Теңдик сезими жана процессти камтыган атмосфера балдарга уялчаактыкты, катуулукту жеңүүгө жана тилдик тоскоолдуктарды жоюуга мүмкүндүк берет» [2, б. 183]. Оюндар өз кезегинде ар түрдүү, түрдүү функцияларды аткарат жана өзүнүн багыттары бар. М.Ф.Стронин оюндарды төмөнкү категорияларга бөлөт:

• «лексикалык – жаңы сөздөрдү жаттоого, аларды сапаттуу жаттоого жана реалдуу шарттарга жакын кырдаалдарда колдонууга көмөктөшүүчү оюндар;

• грамматика – балага сүйлөө үлгүлөрүн жакшыраак үйрөнүүгө жана аларды туура колдонууга жардам берүүчү оюндар;

• фонетикалык - айтуу жөндөмүн калыптандырууга жана интонацияны өнүктүрүүгө өбөлгө түзгөн оюндар. Убакыттын өтүшү менен фонетикалык оюндар сөз, сүйлөм, рифма, тил бурмалоо, ыр деңгээлинде өткөрүлөт;

• англис тилинде сөздөрдүн туура жазылышын үйрөнүү үчүн орфографиялык оюндар;

• чыгармачылык оюндар сүйлөө жөндөмүн жана жөндөмүн өнүктүрөт. Мында жаркыраган жана түстүү материалдар, карточкалар, оюнчуктар, фигуралар, плакаттар, сүрөттөр жана башкалар жакшы жардамчы болот.

Алар баланын фантазиясын машыктырат, чыгармачылыкка болгон сүйүүсүн жаратат жана маалыматты жакшыраак өздөштүрүүсүнө жардам берет. Психологиянын көз карашынан алганда, лексика оюндары башталгыч класстагы балдар үчүн сөз байлыгын көрсөтүүнүн жана өздөштүрүүнүн эң жакшы жолу. «Лексикалык оюндардын жардамы менен эки маселени чечүүгө болот: - окуучулардан жаңы сөздөрдү талап кылуу; - аларга бул сөздөрдү колдонууга ыңгайлуу формада берилиш керек» [1, б. 47]. Грамматикалык оюндар өз кезегинде грамматикалык көндүмдөрдү калыптандырууда эффективдүү иштөө ыкмасы болуп саналат. Оюн жөндөмдүүлүгү окуучулардын ойдон чыгарылган кырдаалды оңой кабыл алуусунда чагылдырылат. Бул грамматикалык материалды эффективдүү киргизүү, бекемдөө жана активдештирүү үчүн сабактарда жомоктук мазмундагы сюжеттик оюндарды колдонууга мүмкүндүк берет. Бул категориялардын ар бири англис тилин окутуу процессинде маанилүү роль ойнойт. Аларды бири-бири менен алмаштырып, айкалыштырып колдонуу эң жакшы. Ошентип, мындай механизм маалыматтын көбүрөөк эффективдүү жаттоосуна, кайталанышына, консолидациясына жана өздөштүрүлүшүнө өбөлгө түзөт. Оюн процессинин кызыктуу жагы өз кезегинде эмоционалдык боёкту, кызыгууну кошот, бул чет тилин үйрөнүүгө болгон мотивацияны жогорулатат жана баланын психикалык процесстерин активдештирет. Мына ушулардын бардыгынын аркасында алынган материал студенттин эсинде көпкө сакталат. Бүгүнкү күндө актуалдуу болгон дагы бир категория – бул ролдук оюн, ал чет тил мугалимдеринин арасында популярдуу болуп баратат, анткени анын окуу мүмкүнчүлүктөрү чоң.

1. «Ролдук оюндарды баарлашуунун эң так үлгүсү катары кароого болот. Анткени, ал өзүнүн эң маанилүү белгилери боюнча чындыкты туурап алууну болжолдойт.
2. Ролдук оюн болуп жаткан бардык нерсеге жеке катышууну күчөтүүнү камтыйт. Окуучу кырдаалга өзүнүн «мени» аркылуу эмес, тиешелүү рольдогу «мен» аркылуу кирет.
3. Ролдук оюн билим берүү тармагындагы кызматташтыкты жана өнөктөштүктү калыптандырууга өбөлгө түзөт.
4. Ролдук оюндун тарбиялык мааниси бар» [3, б. 66]. Ошентип, оюн билим берүү коммуникациясына коммуникативдик багыт берип, чет тилин үйрөнүүгө болгон кызыгууну күчөтөт жана аны өздөштүрүү сапатын бир топ жакшыртат.

Студенттер менен оюн өткөрүүгө таасир этүүчү көптөгөн факторлор бар, алар эске алынышы керек: атмосфера, туура убакыт, оюндун өзү, катышуучулардын керектүү саны, жаш курагына шайкештик, зарыл билим базасы, жана ушул сыяктуу. Ошондуктан, оюндардын методологиялык аспектилерин бөлүп көрсөтүү маанилүү:

• даярдоо этабын өткөрүү керек (балдардын бул оюн үчүн керектүү билим базасы (лексика жана грамматика) жана көндүмдөр бар экендигине ынануу керек);
• оюн жаш курагына ылайыктуу жана түшүнүктүү болушу керек;
• мугалим өзү биринчи кезекте оюндун натыйжалуулугуна жана пайдалуулугуна ишениши керек;
• оюн жемиштүү болуп, окуучунун тапшырманы мүмкүн болушунча мыкты аткарууга умтулуусуна шарт түзүшү керек;
• мугалим оюндун бүткүл топ тарабынан оң кабыл алынышына ынанышы керек;

• чыгармачыл жана колдоочу кырдаалда өткөрүлүшү керек;
• оюнда процесске кызыктыруу үчүн визуализацияны, керек болсо жаңсоолорду жана эмоцияларды колдонуу максатка ылайыктуу.

Жыйынтыктап айтканда, оюн баштапкы этапта чет тилин үйрөнүү процессинин ажырагыс бөлүгү экенин белгилей кетүү керек. Бул студенттерге маалыматты байкалбастан жана кызыктуу көрсөтүүгө, окуу процессин кызыктуураак кылууга, студенттерди бул предметке, өзгөчө окуунун алгачкы жылдарында терең кызыктырууга жардам берет. Студенттер арасында тилдик тоскоолдуктун болушу кээде чыныгы көйгөй болуп саналат. Оюн өзүнүн жеңилдиги жана достук атмосферасы менен аларды жок кылууга жардам берет жана балага ката кетирбөөгө мүмкүндүк берет, көбүрөөк ишеним жана эркиндик сезимин берет.

Оюн мугалимге да, окуучуларга да англис тили кызыктуу жана кызыксыз деген образды бербестен, окуу процессин жеңилдетүүгө мүмкүндүк берет, тескерисинче, ага тартууга, мотивациялоого, өнүктүрүүгө, тарбиялоого, шыктандырууга жана ачууга жаңы мүмкүнчүлүктөрдү түзүүгө жардам берет.

Колдонулган адабияттар:

1. Бароненко Е. А., Быстрай Е. Б., Райсвих Ю. А., Скоробренко И. А. Использование коммуникативных игр в процессе языковой подготовки будущих учителей // Фундаментальная и прикладная наука. 2018. № 1 (9). С. 11–15.
2. Бароненко Е. А., Райсвих Ю. А., Скоробренко И. А. Метод проектов как ресурс формирования личности будущего учителя иностранного языка // Проектирование и экспертиза в современном образовании: методология, методы, практики : мат-лы I-й Всеросс. науч.-практ. конф. Калуга : КГУ им. К.Э. Циолковского, 2019. С. 3–11.
3. Быстрай Е. Б., Скоробренко И. А. Речевая направленность урока иностранного языка как условие формирования коммуникативной компетенции обучающихся // Евразийский гуманитарный журнал. 2018. № 2. С. 99–102.
4. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранным языкам //English, 2008. № 1. С. 7–8.