**«Рөлдік ойын» әдісі**

Рөлдік ойын -  бұл өмірлік  жағдайлардың белгілі бір мінез-құлық  немесе эмоционалдық жақтарын меңгеру  ниетінде алдын-ала бөлінген рөлдер арқылы қатысушы топтардың сахналап ойнауы.

Рөлдік ойындар шағын  топтарда (3-5 қатысушы) жүргізіледі. Қатысушылар  карточка арқылы (тақтада, қағаз парақтарда және т.б.) тапсырма алады, рөлдерді бөледі, жағдайды ойнайды және барлық топқа  ұсынады (көрсетеді). Оқытушы балалардың мінез-құлқын ескере отырып рөлді өздері бөледі.

Бұл әдістің артықшылығы  сол, әрбір қатысушы өзін ұсынылған  рөл жағдайында көрсетеді, сол не басқа жағдайды айтарлықтай шынайы байқайды, сол не басқа әрекеттердің салдарларын сезінеді және шешім  қабылдайды.

Жұмыстың аталған нысаны ойын жағдайларын құрастыру жолымен, тапсырылған шарттармен алдын ала  белгіленген мінез-құлқын, сол немесе басқа жағдайларда адамдардың мінез-құлқы  мен эмоционалдық реакциясын бейнелеу үшін қолданылады.

Бүгінгі күннің талабы, шет  тілі оқытушысының алдына қойған мақсаты  – білімгерлерді шет тілінде  сөйлету болғандықтан, оқытушының алдында  тұрған басты міндеттің бірі - шет  тіліне үйретудің түрлі әдістерін  сұрыптай келе, ең тиімдісін өз сабағында  қолдану болып табылады. Осындай әдістердің ішінде коммуникативтілік әдісті алға қоюға болатынына ешкім де талас келтірмесе керек. Бұл әдіс бойынша оқытудың мақсаты - сөйлесу, сөйлету. Сөйлеу бір-бірімен қарым-қатынас жасау арқылы іске асырылуы қажет. Міне бұл коммуникативтілік әдістің негізгі міндеттерінің бірі. Ал қарым-қатынас мақсаты - өзара қарым-қатынас жасаумен байланысты міндеттерді шешу. Қарым-қатынастың үш түрі бар:1. Перцептивтік. Бұл адамдардың бір-бірімен көзбен көріп қабылдауы, интуиция арқылы сезінуі. 2. Интерактивтік. Бұл адамдардың бір-біріне өзара әсер етуі. 3. Ақпараттық. Бұл адамдардың бір-бірімен ойларымен, пікір алысуы, мақсат-мүддесімен, мұратымен, рухани байлығымен, қызығушылығымен бөлісуі. Қарым-қатынастың бұл түрлерін жеке-жеке де, бір мезгілде бәрінің басын қосып та қолдануға болады.

Ал өзге тілде сөйлеуге үйретуде неге баса назар аудару қажет:

1. Білімгер мен оқытушының арасында| ресми «білімгер-оқытушы» рөлдік қарым-қатынасы емес, жеке тұлғалар ретінде еркін сөйлеу, бір-біріне тең| қарау жағдайы болуы керек.

2. Бұндай қарым-қатынас шын ниетті болуы шарт. Әйтпегенде коммуникативтік қарым-қатынас іске аспайды.

3. Егер білімгер мен оқытушы арасында жеке тұлғалары ретінде қарым-қатынас қалыптаспаса, сабақта психологиялық микроклимат дұрыс болмауы ықтимал.

4. Жоғарыда айтылған қарым-қатынастың үш түрі де қызмет етуі керек. Айталық, интерактивті - бір іс - әрекет негізінде бір-біріне әсер ету. Перцептивті - бір-бірін жеке тұлға ретінде қабылдау. Ақпараттық — бір-бірімен пікір алмасу.

5. Міне осындай мақсатқа жету үшін оқытушы көбіне ойындарға, әсіресе рөлдік ойындарға жүгінген абзал. Себебі мұндай ойындар білімгердің ой-өрісін дамытьш, сабақты жандандырып, тіл үйренушінің пәнге деген (сол тілге деген) қызығушылығын арттыра түседі. Әрі рөлдік ойынның бұдан маңыздырақ жағы да бар. Ол ең алдымен - қатысымдылық. Жақсы ұйымдастырылған ойын тілді меңгеру үшін барынша жағдай жасайды. Алайда сабақта ойнатылатын ойын барысында кездесетін қиындықтар да жоқ емес. Ойын ойнатудың әдістемелік мәні. Ойын жағымды эмоция сыйлаушы құрал. Ойын ойнату аяқ астынан болғандықтан, ойламаған жерден ойынға кірісу қызығушылықты тударады. Ойын ойнау барысында оқушы ешбір бүкпесіз, бар жан-тәнімен ойынға кірісіп кетеді де, белсенділік пайда болады, білімгер лидерлік танытады. Тілді үйренгісі келмейтін адамның өзі ойын ойнаған кезде оны ұмытып кетеді. Ойын қатысымдықты қалыптастыратын әдіс болғандықтан, оны оқытудың ешбір әдіс-тәсілімен салыстыруға келмейді. Шет тілі сабағын ойын арқылы оқыту барысында білімгердің пәнге деген көзқарасы өзгеріп, өзге және өзінің досын басқаша көруге мүмкіндік туады. Ойынды қолдану оқу үрдісінің басқа аспектілеріне де жақсы әсер етеді.

Рөлдік ойынның мәні: а) тіл үйренушінің сол тіл арқылы қатынас жасауына деген қызығушылықтарын арттырады; ә) қажетті сөздерді неғүрлым көп меңгерсем, дүрыс жауап берсем деген ойды туғызады; б) ойын барысында тілдік қатынастар ерекше маңызға ие болады; в) тіл үйренушінің шет тілі пәні бойынша біліктілігі мен белсенділігін арттырады. Рөлдік ойындар студенттердің болашақ мамандығының ерекшелігімен толығырақ танысуға да септігін тигізеді. Зерттеушілердің пікірінше, «рөлдік ойын, оның табысы көп жағдайда оқытушыға байланысты. Ол мүғалімнің ұйымдастыру және өткізу қабілеттеріне қатысты».

Рөлдік ойынның барысы. Рөлдік ойындар дәстүр бойынша микроэтюдтар мен макроэтюдтарға бөлінеді. Микроэтюд бойынша ойыншылар төрт адамнан аспауы керек. Ал макроэтюдта ойынға бес адамнан бүкіл топқа дейін қатысуы мүмкін. Рөлдік ойындар бірқатар проблемалық мәселелерді шешуге негізделеді. Мәселен, білімгерлердің бір-бірімен қарым-қатынасын дұрыстау, әлеуметтік теңсіздікті жою т.б.. Рөлдік ойындарда міндетті түрде білімгерлердің өзара әлеуметтік рөлдік қатынастары қальштасады. Рөлдік ойын сөйлеу мәдениетін дамытуға да өз септігін тигізері хақ. Ол болашақ маманның өзін-өзі ұстай білу қабілетін, мамандыққа қатысты терминдерді қолдана білу деңгейлерін дамытады. Сөйтіп, ойын - дұрыс сауатгы сөйлеу, тыңдап түсіну деңгейлерін жоғарылататын, қатысымдыққа жетелейтін құралдың бірі болып табылады. Ол білімгерлерді шет тілінде сөйлету құралы. Сабақ сөйлеу әрекетіне негізделуі керек. Шет тілі сабағында ойын ойнату басты мақсат емес. Шет тілі пәнінің басты мақсаты - ойын арқылы білімгерлерді шет тілінде сөйлету болып табылады. Ойынның кұрылымын оқу әрекетіне салғанда оқу үрдісін мақсатты қатысым үрдісіне айналдырарымыз хақ. Мәселен, білімгерлерге бірдей екі нәрсені, не болмаса суретті көрсетіп, осы екі нәрсенің арасындағы айырмашылықтарды атап беріңіз деген кезде, олар оны оқу үрдісінің максаты деп қабылдамайды. Тіл сөйлету мақсатына жету құралы болып табылады. Және сөз соңында айтарымыз кез келген тақырыпқа сабақта рөлдік ойындар ойнатқызуға болады.

Қазақ тілінің мемлекеттік  тіл мәртебесін алуына орай, білім  беру салаларының кез келген буындарында  қазақ тілі орыс тілді мектептер  үшін басты пен ретінде оқытылуда. Бұрын кейбір орыс мектептерінің  оқу жоспарларында өтілгені болмаса, балабақшаларда, жоғарғы оқу орындарында  және мекеме мен кәсіпорындарда қазақ  тілін оқыту, үйрету ісі – жаңа бағыт, жаңа бастама. Ал әдістемесі –  толық зерттеуді, жан – жақты  тәжірибе жинақтауды қажет ететін әдістеме. Сондықтан болар, қазақ тілін  оқыту мәселелерінің ішіндегі –  ең келелі де күрделі мәселе – сөйлеу тіліне үйрету болып табылады. Қандай сабақта да тілді үйрету, ізденіске  баулу – мұғалімнің басты мақсаты  болмақ. Яғни, мұғалім, тіл үйрету жолында  әр түрлі тәсілдер мен әдістерді  өзінің іс – тәжірибесіне байланыстыра, сабақтың әрбір кезеңінде, әрбір  оқушылық білім деңгейіне байланысты пайдаланады.

 Ал тіл үйресту процесіндегі  ең белсенді әдістемелік тәсілдерінің  бірі – рөлдік ойындарды пайдалану.  Оны тиімді қолдана білген  ұстаз өз шәкірттеріне білім,  тәрбие беруде табысқа жетеді, сол арқылы олардың бойында  ойын өзгеге өз бетінше жеткізу  қабілеті мен дағдысын қалыптастыруға, монолог түріндегі ойын дамытуға, екеуара қарым – қатынас негізіндегі  сөйлеу тілін байытуға ықпал  етеді.

 Рөлдік ойын оқыту  мақсатында қолданылатын, сөзге  араласу жағдайын ұйымдастыратын  құрал десекте болады.

 Міне, осы ретте профессор  А.Н.Леонтьевтің пікірі орынды. «Ойын  – адам ісі әрекетінің бір  түрі». Ойын әрдайым өзгерісте  болады. Кез келген адам ойын  барысында өзінің күшін сынап  көреді, ол кезде адамда өзін - өзі тану процесі жүреді.

 Рөлдік ойындар белгілі  бір талап – тілектерге жауап  беруге тиіс.

 Онсыз мұғалім табысқа  жетуі мүмкін емес. Рөлдік ойындарды  ұйымдастыру барысында мұғалім  оны алдын ала кімдермен, қандай  әдіс – тәсілдерді қолдану  арқылы өткізетінін жоспарлап  алуы тиіс.

 Рөлдік ойындарды мұғалім  әртүрлі деңгейде ұйымдастырып  өткізе алады.

Ойынның педагогикада,оқыту  үрдісінде  алатын орны  Платон заманынан  белгілі болған XVIII ғасырдың өзінеде-ақ Ж.Ж. Руссо  мен И.Г. Песталоцци ойын арқылы балаларды болашақ өмірге бейімдеу керек деп түсіндірген.

Ойынның сабақ барысында  басты мақсаты – білім беруді ойынмен ұштастыру. Баланың ойынға белсенді түрде қатысуы оның ұжымдағы басқа да әрекеттерін айқындайды. Ойын бір қарағанда қарапайым  құбылыс не әрекет сияқты болғанымен, ол ұжымдық әрекет. Ойын арқылы оқушының:

* Қисынды ой-қабілеті дамиды;
* Өздігінен жұмыс істеуге үйренеді;
* Сөздік қоры баийды, тілі дамиды;
* Зейіні қалыптасады;
* Байқампаздығы артады;
* Өзара сыйластыққа үйретеді;
* Ойынның ережесін бұзбау, яғни, тәртіптілікке баулиды;
* Бір-біріне деген оқушы сенімі артады;
* Сабаққа қызығушылығы артады.

Педагогикалық үрдісті жетілдіруде  ойынның алар орнын қазақстандық ғалым Н. Құлжанова да зерттеген. Ойын бала үшін еліктеу, инстинг, күнделікті негізгі әрекет және оның жеке өмірі, -  деп дәлелдеген. Н. Құлжанованың айтуы бойынша ойынды әдептілік, тәрбиелік мақсатта пайдалану-баланың  болашақ өміріне түзу жол салу, үлкендерге еліктеуі және өмірдің талаптарына  сай бейімделуі басты педагогикалық  мақсаттар. Ғалым «Бала ойында ғана тынығып», «жұмыс жасап», өсіп жетіледі. Оның ойлау қабілеті жетіліп, қарым-қатынас жасау мүмкіндігі артатынын атап көрсеткен.

«Ойын – бала үшін өмірлік  тәжірибе»,-деп М. Жұмабаев атап көрсетсе, «Ойын-баланың рухани дамуының негізі»,-деп, Л.С. Выготский,Д.Б. Эльконин өз еңбектерінде атап көрсеткен.

Ойын балалар үшін  күделі әрекет бола алады. Балаларбілімді ойын арқылы қабылдап, үлкендерден  үйренеді. Сондықтан сабақтағы ойын оқушы білімін тыңдап, ой-өрісі  кеңейте алады, білім алудағы  қызығушылығы артады. Ойын арқылы бала көптеген мәліметтер алады, психологиялық  ерекшеліктерін қалыптастырады. Баланың  жас ерекшелігіне, сабақтың мақсатына  сай ұжымдастырылған ойындардың берері мол.

12 жылдық  білім беру  бойынша мемлекеттік стандарт  жобасында оқытудың ойын технологиясына  үлкен мән берілген. «Пәндік, пәнаралық  сипаттағы дидактикалық және  сюжеттік, рөлдік ойындар білім  алушыға өзін танытуға, жолдастарының  пікірімен санасуға, көпшілік алдында  сөйлеу қабілетін үйренуге, жан-жақты  білімін көрсетуге мүмкіндік  береді. Рөлдік, сюжеттік ойындардың  көмегімен білім алушылардың  коммуникативтік құзыреттілігін  қалыптастыратын оқу міндеттерін  шешуге болады. Ойын қарапайым  тілдік жағдаяттарда білім алушыларды  қарым-қатынас мәдениетіне тәрбиелейді», деп атап көрсетілген.

Сондай-ақ 12 жылдың білім  беруде ұлттық ойындарға және шынайы өмірлік әрекетпен ойналатын  ойындарға мән беріледі.

Ойын арқылы оқушының білімі мен бейімін, жеке тұлғалық қасиет-қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері зерттелген. Ойындардың қажеттілігін іріктеп ала  білу-ұстаз шеберлігіне байланысты. Оқушының тілін дамытуда сөздік ойындарын  қолдану тиімдірек. Сондай ойындардың бірі – «Керекті сөзді тауып айт». Ойынның мақсаты-қажетті сөздерді дұрыс тауып айтуға жаттықтыру, оқушы  зейінін қалыптастыру. Мұғалім сол  сабаққа қатысты жалпылама сөзді  атайды, оқушылар қажетті сөздерді атайды немесе жазады. Бұл ойын оқушыларды талдау жасауға да үйретеді. Мысалы: тіл дамыту сабағында  «Заттың  атаулары» деген сөз аталса, оқушылар, бірнеше сөздер айтады және сұрақтар қояды.

Жауаптарды жазады. Сондай-ақ оқушы зейінін қалыптастыруда «Кім тез, шапшаң» ойынын өткізуге болады. Бұл ойынды барлық сабақтарда қолдануға  болады.

Сабақ барысында оқушылардың  қызығушылығы, зейіні, тілін дамыту үшін грамматикалық ойындардың орны ерекше. Сабақта тиімді қолданылған  ойын оқушылардың грамматиканы толық  меңгеріп, сауатты жазу дағдысына  мол мүмкіндік береді. Оқушыларды өзбеттерімен жұмыс істеуге дағдыландырады, ізденімпаздыққа баулиды. Грамматикалық  ойындардың ерекшеліктері де бар. Бұл  ойын әр түрлі жағдаяттар арқылы жүзеге асады. Ойын сабақтың әр бөлігінде, әр мақсатта жекеленіп, дараланып қолданылады. Жаңа тақырыпты түсіндіруде, өткенді  қайталауда, пысықтау сабақтарында пайдаланылады. Мұғалім ойындарды қолдану үшін жете дайындық жасап, қажетті жабдықтармен қамтамасыз етеді. Олар: грамматикалық лото, грамматикалық тренинг, грамматикалық  гимнастика т.б.

Сабақ барысында оқушының тілін дамытатындай, коммуникативтік  құзыреттілігін қалыптастыратындай ойындарды  қолданамын. Олар: «Кім тез», «Қуаласпақ», «Құсбегі», «Кедергіден өту», «Кім болам?», «Асауды ұстау», «Аударыспақ», «Вагондарды  құрау», «Қай әріп жоғалды», «Лоторея ұту», «Жасырынбақ», «Атын айт», «Түсін таны»  т.б. ойындар

Әр ойын сабақ мақсатына  сай қолданыс табады.

«Синтаксистік касса» ойыны. Карточкада бірнеше суреттер көрсетіледі (адам, құс, т.б.) беріледі және қойылатын  сұрақтар карточкасы жасалады. Суреттің үстіне сұрақтары айтылып қойылады.

«Сөйлем қуаласпақ» ойыны. Интерактивті тақтадан мазмұнды суреттер көрсетіледі. Топта сөйлемдер арқылы мәтін  түрлері немесе хат, эссе, ой-толғау, хабарландыру, жарнама құрастырылады (ауызша).

«Кедергіден өту» ойыны. Интерактивті тақтадан «кедергілер» көрсетіледі. Әр кедергінің өз тапсырамасы тақтадан көрінеді. Тапсырмалар топқа беріледі. Осылайша ойын соңында кедергілерден  өтіп мәреге жеткен топ жеңіске жетеді.

«Вагон құрау» ойыны. Әр топқа  бірнеше вагондар беріледі. Әр балаға 1 вагоннан. Вагонның артындағы тапсырманы орындаған оқушы вагонды ретімен  тақтаға келіп іледі. Қай топтың вагондары алдымен құралса, сол  топ жеңіске жетеді.

«Атын айт» ойыны. Интерактивті тақтадан бір-бірімен араласқан  бірнеше суреттер тұрады. Оқушылар кезекпен шығып суреттерді «белгісі»  арқылы топтан себебін түсіндіреді.

Сабақтан тыс уақытта  қимыл-әрекет ойындарына көңіл бөлінеді. «Туған күні», «Ақ терек, көк терек», «Ақ тоқаш», «Айға ұшу», «Кім болам?»  сияқты ойындар ойналады. Қимылдары  дамуымен қатар ойын барысында өлең, тақпақ жаттайды, мысалы:

Бүгін Анардың туған күніне

Ақ тоқаш пісірдік

Үлкендігі мынадай

Кішкентайлығы осындай

Ақ тоқаш-ау, ақ тоқаш

Біреуді сайлап, өзің қаш.

Сонымен қатар 12 жылдық білім  беру және оқушы құзыреттіліктерін  дамытатындай рольдік, сюжеттік ойындарға  үлкен мән беремін. Оқушылар алдына түрлі өмірлік жағдаяттар беріліп, оқушылар ойнай отырып, сол туындаған  проблеманы шешуге дағдыланады. Ойын үстінде  бала сұранысы мен мұғалім тапсырмасы өзара ұштасады. Мысалы: «Біздің  үйіміз» ойыны. Топ өздері тұрғысы  келетін үйдің сұлбасын сызады немесе суретін салады. Одан кейін осы  үйді салу үшін материалдарды анықтап  алады. Осылайша ойын өмірмен байланыста болып, оқушы құзыреттілігін дамытуға септігін тигізеді.

Сонымен, ойын келесі маңызды  міндеттер: баланың қоғамдық қатынастарға бейімделуі, жалпы адамзаттық мәдени құндылықтар мен әртүрлі ұлт  өкілдерінің мәдениеттерін меңгеруі: баланың шынайы адамгершілік коммуникацияға енуіне мүмкіндік беретін коммуникативті іс-әрекеттердің көрініс табуы жүзеге асырылады. Баланың әр қырынан көрінуіне  интеллектуалдық, шығармашылық, коммуникативтік  жағынан және әртүрлі қиындықтарды жеңуге жағдай жасайды.