

Торайғыров университетінің
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

**ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТІНІҢ
ХАБАРШЫСЫ**

ПЕДАГОГИКАЛЫҚ СЕРИЯСЫ
1997 ЖЫЛДАН БАСТАП ШЫҒАДЫ



**ВЕСТНИК
ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТА**

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СЕРИЯ
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ISSN 2710-2661

№ 4 (2021)

ПАВЛОДАР

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайгыров университета

Педагогическая серия
выходит 4 раза в год

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания

№ KZ03VPY00029269

выдано

Министерством информации и коммуникаций
Республики Казахстан

Тематическая направленность

публикация материалов в области педагогики,
психологии и методики преподавания

Подписной индекс – 76137

<https://doi.org/10.48081/BFRH7055>

Бас редакторы – главный редактор

Бурдина Е. И.

д.п.н., профессор

Заместитель главного редактора

Абыкенова Д. Б., *PhD доктор*

Ответственный секретарь

Нургалиева М. Е., *PhD доктор*

Редакция алқасы – Редакционная коллегия

Пфейфер Н. Э.,

д.п.н., профессор

Жумагаева Е.,

д.п.н., профессор

Абибулаева А. Б.

д.п.н., профессор

Фоминых Н. Ю.,

д.п.н., профессор (Россия)

Снопкова Е. И.,

к.п.н., профессор (Белоруссия)

Мирза Н. В.,

д.п.н., профессор

Донцов А. С.,

доктор PhD

Шокубаева З. Ж.,

технический редактор

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели

Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов

При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

МРНТИ 14.25.07

<https://doi.org/10.48081/HLKD6083>

***М. О. Искакова¹, Г. А. Шаяхметова², И. А. Оралканова³,
С. А. Рапикова⁴, А. В. Рахымбердиева⁵**

^{1,2,3,4,5} Alikhan Bokeikhan University,

Республика Казахстан, г. Семей

СИТУАЦИОННЫЕ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ – ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Данная статья направлена на изучение метода обучения иностранному языку в школе посредством ситуационных и ролевых игр. Авторами в рамках исследовательской работы проанализирован Государственный общеобязательный стандарт начального и общего среднего образования, в частности пункт, посвященный изучению иностранного языка с ожидаемыми результатами обучения. Также в данной статье авторами рассмотрена «сфера игры» жизнедеятельности школьников и ее использование в учебном процессе при изучении иностранного языка. Авторами в статье приведены контент-анализы определений понятий «игра», «ситуационная игра», «ролевая игра», которые в свою очередь показали, что данный метод в целом направлен на развитие личности, на обучение через близкую детям среду, на воспитание. Каждая из данных видов игр несет в себе свою «изюминку», свое направление обучения. Некоторые осуществляются в малых, а некоторые в больших группах детей. Авторы подчеркивают, что в зависимости от возраста школьника, класса обучения уровень сложности ситуационных и ролевых игр должна увеличиваться. Также затронута тема перехода из традиционных форм обучения в дистанционную в связи с угрозой пандемии (Covid-19), который дал новый толчок во внедрение новых методов и технологий в обучение, что в свою очередь развивает интерактивный вид общения учащегося с учителем через Zoom, Skype и т.д.

Ключевые слова: игра, иностранный язык, ситуационные игры, ролевые игры, обучение.

Введение

Перед педагогическим сообществом всегда стоят извечные вопросы: как учить? Какие методы будут эффективными при обучении?

В своей профессиональной деятельности учитель использует различные методы и технологии обучения, так как они являются «мостом», который приводит в намеченной цели. В педагогике насчитывается множество различных методов и технологий, но их эффективность определяется наличием определенного результата в обучении.

Обучение характеризуют как передачу другим лицам определенных знаний, умений и навыков и оно будет эффективным только при активном познавательном участии самого ученика.

А для повышения познавательной активности обучаемых учитель должен создать все необходимые условия, предоставить нужные средства и информации.

Материалы и методы

В рамках исследования нами были проанализированы Государственный общеобязательный стандарт начального и общего среднего образования Республики Казахстан, где приведены перечни ожидаемых результатов по завершении образования по образовательной области «Язык и литература» [1,2]. В таблице 1 приведена перечень ожидаемых результатов по окончании обучения предмету «Иностранный язык» [1, 2]:

Таблица 1 – Перечень ожидаемых результатов при завершении обучения предмета «Иностранный язык» [1, 2]

Наименование	Перечень ожидаемых результатов			
	Аудирование	Говорение	Чтение	Письмо
Государственный общеобязательный стандарт начального образования РК	понимать основное содержание беседы на знакомую тематику, распознавать звучание знакомых слов и фраз; понимать вопросы о цвете и числах; использовать контекстные подсказки для прогнозирования содержания и смысла короткой беседы на знакомую тематику; понимать общий смысл коротких историй, звучащих медленно и отчетливо	формулировать основные утверждения и высказывания о себе, формулировать вопросы; отвечать на вопросы; произносить с правильной интонацией и ударением основные слова и фразы при описании предметов и событий; выражать, что ему нравится и не нравится	использовать иллюстрированный словарь; читать и понимать небольшие художественные и нехудожественные тексты; определять основной смысл небольших текстов; определять специфичную информацию и детали в небольших текстах	правильно писать часто употребляемые слова; писать под диктовку короткие предложения; правильно ставить знаки препинания в конце предложений

Государственный общеобразовательный стандарт общего среднего образования РК	понимать основной смысл четко произнесенных высказываний в пределах литературной нормы, простые информационные сообщения; уметь следить за основными моментами долгой дискуссии в общих чертах; понимать лекцию или беседу по учебной и профессиональной тематике; понимать подробные инструкции технического характера; большую часть телевизионных программ по интересующей тематике	уметь описывать что-либо или рассказывать в форме ряда последовательных утверждений; пересказывать сюжет книги или фильма и описывать свою реакцию на него; делать короткие, отрепетированные объявления по теме в рамках учебной деятельности; делать доклад, отвечать на ряд вопросов по своему выступлению; описывать свой опыт, формулируя свои чувства и реакцию на него в сложный связный текст	понимать в деталях простые тексты, описание событий, ощущений и желаний в личных письмах; уметь читать длинные тексты художественной и нехудожественной литературы; выявлять основные положения разных типов газетных статей, использовать в рамках поля незнакомые бумажные и цифровые ресурсы для проверки значения и расширения понимания	уметь писать простые связные тексты по широкому кругу знакомых и интересующих вопросов, находящимся в рамках поля деятельности; писать личные письма, рассказывая о новостях и своих мыслях, касающихся культуры: музыки, фильмов; делать записи в виде списка ключевых моментов во время простой лекции; пересказать историю в письменном виде
---	--	---	--	---

Как мы видим по таблице 1 объем сформированных компетенций расширяется и углубляется с переходом в старшие классы. Это приведено в Государственном общеобразовательном стандарте общего среднего образования, где описывается, что: данный курс повышает уверенность обучающихся при общении в различных жизненных ситуациях, предоставляет доступ к высшему образованию не только в Казахстане, но и за рубежом, расширяет доступ к аутентичным текстам литературных произведений на языке оригинала.

Данный учебный предмет направлен на формирование межкультурно-коммуникативных компетенций, позитивного отношения к иному языку и иной культуре, повышение общей культуры, расширение кругозора и знаний о стране изучаемого языка, развитие языковых способностей и языковой догадки, культуры речевого поведения, интереса к изучению иностранного языка, овладение основными характеристиками вторичной языковой личности, способной и готовой к самостоятельному иноязычному общению [1].

Для достижения вышеуказанных результатов обучения следует использовать все сферы деятельности учащихся.

А. В. Мудрик выделяет в качестве доминирующих следующие сферы жизнедеятельности школьников:

- сфера познания,
- сфера предметно-практической деятельности,
- сфера игры,
- сфера спорта,
- сфера общения.

Для эффективности восприятия информации и изучения иностранного языка нами была выбрана сфера игры, так как игры имеют множество форм (индивидуальные, парные, групповые), разнообразное содержание (интеллектуальные, подвижные, ролевые, игры-фантазии и т.д.) [3, с. 17–19].

Раскрывая сферу игры можно сказать, что она развивает активность ребенка, в нашем случае – познавательную активность обучающегося. Независимо от возраста человек всегда заинтересовывается более интересными, подвижными, немного заинтриговывающими играми.

Для того чтобы школьник имел возможность и стремление стать субъектом игры в коллективе, необходимо, чтобы ее содержание и организация позволяли ему удовлетворять потребности подражания и фантазирования. Это происходит тогда, когда и в учебной, и во внеурочной работе со школьниками всех возрастов педагоги рассматривают игру как важную и самостоятельную реальность [3, с. 17].

Социокультурное пространство современного общества и образовательное пространство находятся в тесном взаимодействии, все проблемы социума отражаются в школе [4, с. 11].

Результаты и обсуждение

Игровые технологии и их применение были рассмотрены С. А. Араповой, С. Г. Батыревой, О. А. Леонтовичем, Р. П. Мильруд, Е. И. Пассовым, П. И. Пидкасистым, Ю. Я. Пучковой, Д. Б. Элькониным, Л. Б. Барнс, Н. А. Волгиным, Д. Коултер и др. [6, с. 15–18].

Авторами данной статьи предлагаются ситуационные и ролевые игры для изучения иностранного языка школьниками.

А. М. Мендалиева считает, что подход учителя к подаче материала и ее разработанность, способных заинтересовать учащихся, помогут достичь наилучшего эффекта в мотивации обучающихся и в повышении интереса к изучению иностранного языка [5, с. 59–62].

Для начала раскроем понятия «игра», «ситуационная игра», «ролевая игра» (таблица 2–4).

Таблица 2 – Контент анализ понятия «игра»

Автор	Определение
С.И. Ожегов [7]	занятие, служащее для развлечения, отдыха спортивного соревнования
П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров [8]	игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат
Г.К. Селевко [9]	Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

Таблица 3 – Контент анализ понятия «ситуационная игра»

Автор	Определение
Г. Лейтц [10]	ситуационные игры являются подвидом активного социально-психологического обучения, которые схожи с ролевыми играми, но обладают диагностической функцией. В отличие от ролевой игры ситуационная игра не обучает определенному ролевому поведению, а способствует развитию умения преодолевать и ориентироваться в трудные ситуации
Е.Н. Корнеева [11]	Разновидность игровых методов активного социально-психологического обучения, при которой участники действуют в рамках заданной ситуации, руководствуясь ее объективными характеристиками и своими субъективными представлениями

Таблица 4 – Контент анализ понятия «ролевая игра»

Автор	Определение
М.Р. Львов [12]	Это вид взаимодействия, который дает возможность смоделировать ситуации реального общения. Это вид взаимодействия, который имеет черты полилога, так как организован как общение нескольких человек
Т.Н. Рычина [13]	это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.
Педагогический словарь [14]	игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры

Анализ вышеприведенных определений показал, что данный вид деятельности в целом направлен на развитие личности, на обучение через близкую детям среду, на воспитание. Каждая из данных видов игр несет в себе свою «изюминку», свое направление обучения. Некоторые осуществляются в малых, а некоторые в больших группах детей.

Изменения за последние два года, внесенные в систему образования из-за угрозы пандемии (Covid-19), дал новый толчок во внедрение новых методов и технологий в обучение. Традиционные формы обучения были переведены в дистанционную, что в свою очередь развивает интерактивный вид общения учащегося с учителем через Zoom, Skype и т.д.

Изучением проблемы дистанционного образования занимались Л. В. Кузьмина, М. В. Мухина, Г. Г. Блоховцева, И. В. Калачева и др.

Дистанционная форма обучения имеет как положительные преимущества в обучении, так и недостатки. Одним из главных недостатков дистанционного обучения является отсутствие мотивации к обучению у детей.

Вопрос «мотивации» рассмотрен рядом ученых. Но хотелось бы остановиться внимание на исследовании «мотивации» Джоном Келлером, который рассмотрел проблему как фактор, оказывающий влияние на процесс овладения знаниями, умениями и навыками. Джоном Келлером была создана модель мотивации ARCS (внимания (attention), актуальность (relevance), уверенность ('confidence') и удовлетворения ('satisfaction')).

Как мы видим, все четыре составляющих модели имеют огромную роль в организации обучения в дистанционном формате, в нашем случае – при использовании ситуационных и ролевых игр на уроках, так как: появляется интерес обучающихся – заостряется внимание, использование игровых методов с вовлечением непосредственно самих обучающихся – подчеркивает актуальность, нацеленность на успех позволяет выработать уверенность, а похвала – удовлетворенность.

Организация ситуационных и ролевых игр в дистанционном формате требует тщательной подготовки учителя. Данный вид игр позволит каждому обучающемуся получить опыт проживания представленных ситуаций, которые могли бы с ними случиться в реальной жизни [15, с. 22–25].

Технология осуществления и использования игр в дистанционном образовательном процессе должна быть четко продумана и запланирована учителем заранее.

Стоит подчеркнуть, что в зависимости от возраста школьника, класса обучения уровень сложности ситуационных и ролевых игр должна увеличиваться.

Соловова Е. Н. выделяет ряд факторов, которые необходимо учитывать при создании игровой ситуации и спровоцировать высказывания учащихся [15, 16]:

- представить себе подобную ситуацию в реальном общении;
- определить место и время данной ситуации;
- определить партнеров по общению и их характеры;

- определить цель общения;
- довести информацию до учащихся.

Одной из актуальных тем для обсуждения детей может выступить «Birthday present». Можно предложить детям просмотреть дома отрезок фильма про Гарри Поттера, где он и Рон Уизли получают подарки. Затем выбрать себе пару и с ним придумать и обсудить подарок для Гарри Поттера и Рона Уизли.

Далее, в обсуждение подарка могут подключиться и остальные члены класса. Учитель в данном случае является организатором, который должен контролировать очередность выступающих и направлять их беседу для окончательного выбора подарка с обоснованием.

Также можно предложить тему «Let's go camping!»

Заранее учащимся класса предлагается данная тема для подготовки. Просматриваются видео, изучаются новые слова, составляются предложения. Целью урока является подготовить программу похода класса по следующему плану:

- 1 Куда пойдем в поход?
- 2 Кто пойдет в поход?
- 3 В какой тематике будет организован поход?
- 4 Какие игры будут в походе?
- 5 Что будем кушать и пить?

Программу сценария похода можно дополнить и другими вопросами.

Также можно использовать метод WebQuest. Для этого заранее формируется карта (можно взять под основу карту мародёров из Гарри Поттера). Разделить класс на две команды и организовать поиск местонахождения того или иного героя фильма и их передвижение.

На основе использования данных видов игр появляется большой интерес к запоминанию слов и наименований на английском языке, к их правописанию и произношению, что в свою очередь приводит нас к достижению ожидаемых результатов.

Ролевая игра. Теорию ролевой игры, исходя из её социальной природы, разрабатывали Е. А. Аркин, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев – связывая игру с ориентировочной деятельностью; Д.Б. Эльконин определял её как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением [14, с. 25–27].

Суть ролевой игры в том, что поставленная проблема решается путем импровизированного разыгрывания определенной ситуации. Участники игры проигрывают роли персонажей, участвующих в ситуации, в соответствии со своими представлениями о данных лицах. При этом одна и та же ситуация

проигрывается несколько раз, чтобы участники могли поменяться ролями и предложить свои варианты поведения в рамках каждой из них.

Ролевые игры являются мощным образовательным средством. Они позволяют участникам «пропустить ситуацию через себя», прочувствовать, прожить её. В нашей ситуации – обеспечивается возможность естественного общения на иностранном языке в условиях, максимально приближенных к реальной жизни [14, с. 25–27].

Метод инсценирования – наиболее часто встречается именно в школьной практике. Так как дети очень часто хотят играть роли своих любимых сказочных героев, героев фильмов и т.д.

Данный метод применим в условиях любого класса, любого коллектива. Играть сценки, представлять кого-то, художественно читать стихи прозу, нестандартно, с выдумкой проводить школьные праздники – во всех этих действиях присутствуют особенности театрального языка [4, с. 11].

Важно помнить также то, что нельзя детей перегружать большими текстами, так как дети поставят себе цель вы зубрить текст и скованно будут вести себя в роли того или иного героя. Соответственно, текст нужно отобрать краткий, яркий, запоминающийся. Не стоит забывать, что литературный текст всегда отличается от простого разговорного. Поэтому детям при изучении иностранного языка необходимо максимально внедрить в тексты ролевых игр простые разговорные фразы, которые они могут в дальнейшем использовать при общении друг с другом и лучше запомнят его.

Выводы

Таким образом, по результатам проведенной работы можно сделать вывод, что «сфера игры» жизнедеятельности школьников играет положительную роль при изучении иностранного языка. На основании вышеизложенного материала можно также сделать вывод, что новый формат организации и проведения занятий в дистанционной форме с использованием ситуационных и ролевых игр больше заинтересовывает обучающихся, так как они сами являются нишей данной ситуации, ведут диалоги, обсуждения, спорят и с удовольствием делятся опытом друг с другом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 ГОСО всех уровней образования. Приказ МОН РК № 604 от 31.10.2018 г.
- 2 <http://adilet.zan.kz> [Электронный ресурс].
- 3 **Мудрик, А. В.** Психология и воспитание. – М. : Московский психолого-социальный институт, 2006. – С. 17–32.

4 **Михеева, Л. Н.** Школьный учебный театр : к вопросу взаимодействия и преемственности базового и дополнительного образования // Педагогическое образование и наука. – 2013. – № 1. – С. 11.

5 **Мендалиева, А. М.** Цели и задачи изучения иностранного языка в школе в условиях реализации ФГОС. Наука и образование // Материалы V Международной научно-практической конференции. НОУ «Вектор науки». – 2015. – С. 59–62.

6 **Бояринцева, В. Г.** Ситуационные игры как способ формирования иноязычной коммуникативной компетенции младших школьников. Актуальные вопросы изучения иностранного языка в вузе // Материалы Всероссийской научно-методической конференции. – 2019. – С. 15–18.

7 **Ожегов, С. И.** Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов. – М. : АСТ, Мир и образование, 2016. – 736 с.

8 **Пидкасистый, П. И., Хайдаров, Ж. С.** Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров; Моск. пед.ун-т. – М. : Рос.педагогическое агентство, 1996. – 269 с.

9 **Селевко, Г. К.** Современные образовательные технологии // Г. К. Селевко. – М. : Просвещение, 1998. – С. 49–64.

10 **Лейтц, Г.** Психодрама: теория и практика. Классическая психодрама Я. Л. Морено. / Г. Лейтц. – М. : Издательская группа «Прогресс», «Универс», 1994. – 352 с.

11 **Корнеева, Е. Н.** Активные методы социально-психологического обучения : учеб.пособие [Электронный ресурс] / Е. Н. Корнеева. – Ярославль : ЯГПУ им. К. Д. Ушинского, 2009.

12 **Львов, М. Р.** Словарь-справочник по методике преподавания русского языка : Пособие для студентов педагогических вузов и колледжей / М. Р. Львов. – М. : Издательский центр «Академия»; Высшая школа, 1999. – 272 с.

13 <https://urok.1sept.ru/articles/576686> [Электронный ресурс].

14 **Титаренко, Н. В.** Ролевые игры проблемной направленности как способ повышения эффективности обучения // Среднее профессиональное образование. – 2007. – № 4. – С. 25–27.

15 **Бояринцева, В. Г.** Проведение онлайн-занятий по иностранному языку в младшей школе на примере использования ситуационных игр. Современные проблемы лингводидактики // Сборник научных трудов. Рязанский государственный университет имени С. А. Есенина. – Рязань, 2020. – С. 22–25.

16 **Соловова, Е. Н.** Методика обучения иностранным языкам : базовый курс лекций : пособие для студентов пед.вузов и учителей. – 4-е изд. – М. : Просвещение, 2006. – С. 178

REFERENCES

- 1 GOSO vsekh urovnej obrazovaniya. Prikaz MON RK № 604 ot 31.10.2018 g. [State educational institutions of all levels of education. Order of the Ministry of Education and Science of the Republic of Kazakhstan No. 604 dated 31.10.2018] 2 <http://adilet.zan.kz> [Electronic resource].
- 3 **Mudrik, A. V.** Psihologiya i vospitanie [Psychology and education]. – Moscow : Moscow Psychological and Social Institute, 2006. – P. 17–32.
- 4 **Miheeva, L. N.** SHkol'nyj uchebnyj teatr : k voprosu vzaimodejstviya i preemstvennosti bazovogo i dopolnitel'nogo obrazovaniya [School educational theater : on the issue of interaction and continuity of basic and additional education]. – Pedagogical education and Science. – 2013. – No. 1. – P. 11.
- 5 **Mendalieva, A. M.** Celi i zadachi izucheniya inostrannogo yazyka v shkole v usloviyah realizacii FGOS Nauka i obrazovanie. [Goals and objectives of learning a foreign language at school in the context of the implementation of the Federal State Educational Standard. Science and education] In Materialy V Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Materials of the V International Scientific and Practical Conference. NOU «Vector of Science»]. – 2015.– P. 59–62.
- 6 **Boyarinceva, V. G.** Situacionnye igry kak sposob formirovaniya inoyazychnoj kommunikativnoj kompetencii mladshih shkol'nikov [Situational games as a way of forming foreign-language communicative competence of younger schoolchildren. Current issues of studying a foreign language at a university]. In Aktual'nye voprosy izucheniya inostrannogo yazyka v vuze [Materials of the All-Russian Scientific and Methodological Conference]. – 2019. – P. 15–18.
- 7 **Ozhegov, S. I.** Tolkovyj slovar' russkogo yazyka / S. I. Ozhegov [Explanatory dictionary of the Russian language / S. I. Ozhegov]. – Moscow : AST, World and education, 2016. – 736 p.
- 8 **Pidkasistyj, P. I., Hajdarov, Zh. S.** Tekhnologiya igry v obuchenii i razvitii : Uchebnoe posobie / P. I. Pidkasistyj, Zh. S. Hajdarov [Technology of the game in training and development Textbook / P. I. Pidkasistyj, Zh. S. Khaydarov; Moscow. ped. un-T]. – Moscow : Russian Pedagogical Agency, 1996. – 269 p.
- 9 **Selevko, G. K.** Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii. – G. K. Selevko [Modern educational technologies. – G. K. Selevko]. – Moscow : Prosveshchenie, 1998. – P. 49–64.
- 10 **Lejtc, G.** Psihodrama: teoriya i praktika. Klassicheskaya psihodrama Ya. L. Moreno. / G. Lejtc [Psychodrama: theory and practice. Classical

psychodrama Ya. L. Moreno. / G. Leitz]. – Moscow : Publishing group «Progress», «Univers», 1994. – 352 p.

11 **Korneeva, E. N.** Aktivnye metody social'no-psihologicheskogo obucheniya : ucheb.posobie / E. N. Korneeva [Active methods of socio-psychological training : textbook. / E. N. Korneeva]. [Electronic resource]. – Yaroslavl : K. D. Ushinsky YaGPU, 2009.

12 **L'vov, M. R.** Slovar'-spravochnik po metodike prepodavaniya russkogo yazyka: Posobie dlya studentov pedagogicheskikh vuzov i kolledzhej [Dictionary-reference book on the methodology of teaching the Russian language : A manual for students of pedagogical universities and colleges / M. R. Lviv]. – Moscow : Publishing center «Academy»; Higher School, 1999. – 272 p.

13 <https://urok.1sept.ru/articles/576686> [Electronic resource].

14 **Titarenko, N. V.** Rolevye igrы problemnoj napravlenosti kak sposob povysheniya effektivnosti obucheniya [Role-playing games of a problem orientation as a way to increase the effectiveness of training]. In Secondary vocational education. – 2007. – No. 4. – P. 25–27.

15 **Boyarinceva, V. G.** Provedenie onlajn-zanyatij po inostrannomu yazyku v mladšej shkole na primere ispol'zovaniya situacionnyh igr. Sovremennye problemy lingvodidaktiki. sbornik nauchnyh trudov [Conducting online classes in a foreign language in a junior school on the example of using situational games. Modern problems of linguodidactics. Collection of scientific papers]. – Ryazan : Ryazan State University named after S. A. Yesenin, 2020. – P. 22–25.

16 **Solovova, E. N.** Metodika obucheniya inostrannym yazykam : bazovyj kurs lekcij : posobie dlya studentov ped.vuzov i uchitelej [Methods of teaching foreign languages: a basic course of lectures : a manual for students of pedagogical sciences.universities and teachers]. – 4th ed. – Moscow : Prosveshchenie, 2006. – P. 178.

Материал поступил в редакцию 10.12.21.

**М. О. Исакова¹, Г. А. Шаяхметова², И. А. Оралқанова³,
С. А. Рапикова⁴, А. В. Рахымбердиева⁵*

^{1,2,3,4,5} Alikhan Bokeikhan University,

Қазақстан Республикасы, Семей қ.

Материал 10.12.21 баспаға түсті.

СИТУАЦИЯЛЫҚ ЖӘНЕ РӨЛДІК ОЙЫНДАР – ШЕТ ТІЛІН ОҚЫТУДЫҢ ТИІМДІ ӘДІСТЕРІ

Бұл мақала ситуациялық және рөлдік ойындар арқылы мектепте шет тілін оқыту әдісін зерттеуге бағытталған. Авторлар зерттеу жұмысы аясында бастауыш және жалпы орта білім берудің Мемлекеттік жалпыға міндетті стандартына, атап айтқанда күтілетін оқу нәтижелерімен шет тілін үйренуге арналған тармаққа талдау жасады. Сондай-ақ, бұл мақалада авторлар оқушылардың өміріндегі «ойын саласы» және оны шет тілін оқытуда оқу процесінде қолдануды қарастырды. Авторлар мақалада «ойын», «ситуациялық ойын», «рөлдік ойын» ұғымдарының анықтамаларына мазмұнды талдау жасады, бұл өз кезегінде әдіс жеке тұлғаны дамытуға, балаларға жақын орта арқылы білім алуға бағытталғанын көрсетті. Осы ойын түрлерінің әрқайсысы өзінің «ерекшелігін», өзіндік оқу бағытын көрсетеді. Кейбіреулері аз топты, ал кейбіреулері көп топты балалармен жүзеге асырылады. Оқушының жасына, оқу сыныбына байланысты ситуациялық және рөлдік ойындардың күрделілік деңгейі артуы керек дейді авторлар. Сондай-ақ, пандемия қаупіне (Covid-19) байланысты дәстүрлі аудиториялық сабақтардан қашықтықтан оқыту нысанына көшу тақырыбы қозғалды, ол оқытуға жаңа әдістер мен технологияларды енгізуге жаңа серпін берді, бұл өз кезегінде оқушының мұғаліммен ZOOM, Skype және т. б. арқылы қарым-қатынасының интерактивті түрін дамытады.

Кілтті сөздер: ойын, шет тілі, ситуациялық ойындар, рөлдік ойындар, оқыту.

*M. O. Iskakova¹, G. A. Shayakhmetova², I. A. Oralkanova³,

S. A. Rapikova⁴, A. V. Rakhymberdieva⁵

^{1,2,3,4,5} Alikhan Bokeikhan University,

Republic of Kazakhstan, Semey.

Material received on 10.12.21.

SITUATIONAL AND ROLE-PLAYING GAMES AS AN EFFECTIVE METHODS OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE

This article is aimed at studying the method of teaching a foreign language at school through situational and role-playing games. Within the framework of the research work, the authors analyzed the State

Mandatory Standard of Primary and General Secondary Education, in particular, the item dedicated to the study of a foreign language with expected learning outcomes. Also in this article, the authors consider the «sphere of play» of the life of schoolchildren and its use in the educational process when learning a foreign language. The authors present content analysis of the definitions of the concepts «game», «situational game», «role-playing game», which in turn showed that this method is generally aimed at personal development, learning through an environment close to children, and education. Each of these types of games has its own «zest», its own direction of training. Some are carried out in small and some in large groups of children. The authors emphasize that depending on the age of the student, the class of training, the level of complexity of situational and role-playing games should increase. The topic of the transition from traditional classroom classes to distance learning in connection with the threat of the pandemic (Covid-19) was also touched upon, which gave a new impetus to the introduction of new methods and technologies in teaching, which in turn develops an interactive form of communication between the student and the teacher via Zoom, Skype, etc.

Keywords: game, foreign language, situational games, role-playing games, training.

Теруге 10.12.2021 ж. жіберілді. Басуға 29.12.2021 ж. кол қойылды.

Электронды баспа

5,63 Мб RAM

Шартты баспа табағы 33,3.

Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген З. С. Исакова

Корректоры: А. Р. Омарова

Тапсырыс № 3855

Сдано в набор 10.12.2021 г. Подписано в печать 29.12.2021 г.

Электронное издание

5,63 Мб RAM

Усл.п.л. 33,3. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка З. С. Исакова

Корректор: А. Р. Омарова

Заказ № 3855

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

8 (7182) 67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

pedagogic-vestnik.tou.edu.kz