

FTAХР 16.31

Р.Ж. Абнасырова¹

¹Сулейман Демирел университеті, Алматы қ., Қазақстан

«КӘСІБИ ҚАЗАҚ ТІЛІН» ОҚЫТУДЫҢ ИНТЕРБЕЛСЕНДІ ӘДІСТЕРІ

Аңдатпа. Бүгінгі күн талабына сәйкес «Практикалық қазақ тілі», «Кәсіби қазақ тілі» пәндері тіл үйренушінің мамандығына, қажеттіліктеріне, сұраныстарына орай, қазақша кәсіби сөйлеуді дамытуға, оларға болашақ қызметіне қатысты қолданылатын терминдерді меңгертіп, кәсіби сөйлеуін қалыптастыруға бағытталған. Осыған сәйкес қазақ тілін мамандыққа қатысты оқытудың әртүрлі жолдары мен технологиялары тәжірибеге енгізілген. Оқытушы студенттерге пәнді меңгертуде жақсы нәтижеге жету үшін, сабақтың түріне қарай әртүрлі әдістерді орынды қолдануы қажет.

Мақалада Сүлейман Демирель атындағы университеттің инженер факультетінің «Есептеу техникасы және бағдарламалық қамтамасыз ету» мен «Ақпараттық жүйелер» бөлімінің «Кәсіби қазақ тілі» сабағында қолданылған кейбір ойын түрлері мен әр түрлі тақырыптарға сай сабақта қолданылатын әдістерден қысқаша мәліметтер берілген.

Кілт сөздер: әдіс-тәсілдер, ойындарды қолдану, инженер факультеті, топтық жұмыс, терминдер, сөйлеу тілін дамыту, ақпараттық технология, рөлдік ойын.

Аннотация. Использование интерактивных методов обучения на уроке профессионально-казахского языка. Главный задачей процесса обучения является организация обучаемых активных действий. Благодаря активным действиям обучаемые сами осваивают изучаемый материал. Используя интерактивные методы, обучаемые учатся правильно высказывать свои мысли, доказывать свою точку зрения, вести диалог, слушать других, уважать и прислушиваться к мнению собеседников.

Интерактивные методы реализуются благодаря различным видам методов и упражнений. В данной работе автор рассматривает использование различных игр, которые рекомендует применять в процессе обучения профессиональному казахскому языку. Благодаря этим играм, по мнению автора, обучающиеся учатся чувствовать себя свободно в аудитории, выражать свое мнение, каждый готов стать частью единой группы для выполнения сложной коллективной работы.

Ключевые слова: современные методы, новые технологии, работа в группе, ролевые игры, интерактивные материалы, термины.

Abstract. The article is devoted to using interactive methods in teaching professional Kazakh language. The main goal of studying process is organization of active actions of students. Students can get educational material themselves by active actions. Using interactive methods students learn to say their thoughts out in a right way, prove their point of view, make dialogues, listen, respect and pay attention to others opinions.

Interactive methods can be realized by different kinds of methods and exercise. In this article we paid our attention to as a kind of interactive technic, which is actively used in studying process. Students learn to feel themselves freely in studying rooms, to express their opinion by these training; everyone is ready to be a part of a whole group, that deals with difficult teamwork. Contemporary time makes us use interactive methods in studying process.

Key words: modern methods, new technics, teamwork, role plays, interactive methods.

Оқыту үдерісінде жаңа инновациялық технологияларды заман талабына сай енгізу білім берушілердің парызы болып саналады. Ұстаздардың қоғамдық тұлғасы – адамзат баласын жаңа сапаға көтеретін, оның болмысын өзгеріске енгізетін ғажайып тұлға. Бұған біз күнделікті жаңашылдығымыз арқылы қол жеткіземіз. Әрбір мемлекеттің өсіп-өркендеуінің, бәсекеге қабілетті болуының ең басты ошағы ұстаз берген біліммен бағаланады.

Қазіргі таңда сабақта көптеген инновациялық әдістер қолданылып жүр. Жаңа оқыту технологиялары педагогика әдіс-тәсілдерін бүтіндей жокқа шығармайды, қайта олардың жетістіктерін еске ала отырып, оны жаңа әдістермен байытып, оқу барысында білімгерлердің өз іс-әрекеттерін ұйымдастыру арқылы жүзеге асады.

Жаңа заманның талаптарына орай, интеллектуалдық қабілеті мол мамандарды даярлау міндеті бүгінгі білім жүйесінің басты да негізгі мақсаты екені даусыз. Осы мақсатты іске асыруда студенттерге іскерлік қарым-қатынасты дұрыс оқу қажеттігі күннен-күнге айқын сезілуде. Осыған сәйкес қазіргі таңда тілді мамандықпен байланыстыра оқыту жайында әртүрлі тақырыпта ғылыми зерттеу жұмыстары жүргізіліп, жоғары оқу орындарында қазақ тілін мамандыққа қатысты оқытудың әртүрлі жолдары мен технологиялары тәжірибеге енгізілген.

Кәсіби қазақ тілін оқытудың негізгі мақсаты – студенттердің өз бетімен тіл байлығын тереңдетуіне, бұрын алған білімдерін одан әрі жетілдіруіне мүмкіндік беру, яғни студенттердің қазақша дұрыс сөйлеу, сауатты жазу дағдысын қалыптастырып, грамматикалық формалар мен сөйлем құрылысын меңгерту.

«Практикалық сабақта әдетте студенттер талдау және іздену жұмыстарымен айналыспайды. Практикалық сабақтың мақсаты – студенттерді лекцияда келтірілген теориялық мәліметтерді өздерінің

белсенді әрекеттерімен «тануға», «дәлелдеуге», өз қолымен «жасауға» жұмылдыру.

Практикалық сабаққа дайындалу барысында оқытушы арнайы оқу материалдарын дайындайды. Сол материалдар бойынша (идея, проблема, тұжырым, ереже, анықтама, рет пен тәртіп, схема, кесте, жоспар, параметрлер, ақпарат, статистикалық мәліметтер, көрсеткіштер, т.б.) студенттер өздерінің теориялық білімдерін қолданып, нақты әрекеттерді атқару дағдыларын игереді, өзіндік тұжырым жасайды» [1].

Студенттерге кәсіби қазақ тілін меңгертуде жақсы нәтижеге жету үшін, оқытушы сабақтың түріне қарай әртүрлі әдістерді орынды қолдануы қажет. Мақалада С.Демирель атындағы университеттің инженер факультетінің «Есептеу техникасы және бағдарламалық қамтамасыз ету» мен «Ақпараттық жүйелер» бөлімінің «Кәсіби қазақ тілі» сабағында қолданылған кейбір ойын түрлерінен үзінділер келітірілген.

Жарнама құрастыру ойыны. Бұл ойынды «Дербес компьютер» немесе «Дербес компьютердің негізгі құрылғылары» туралы тақырыпты өткеннен кейін қорытынды сабақ ретінде ойнатқан тиімді. Ойынға оқытушы алдын ала тауар атауларын жазып қойған парақшаларды дайындап келуі керек. Студенттер шағын топқа бөлінеді, топ басшылары заттың аты жазылып қойған қағазды таңдап алады. Ойында студенттер шағын топтарға бөлініп, тауар жарнамалау ісімен айналысады. Топ мүшелері осы аталған затқа жарнама (мәтін, ұран, плакат, т.б., егер үйге берілетін болса видео да жасағандары дұрыс) құрастырып, оны қалайша қолдануға болатындығын, артықшылығын жарнамалауы қажет (5-6 минут). Жарнамалау кезінде студенттердің ойды жеткізу шеберлігіне, тіл тазалығына, сөйлеу мәнеріне баса назар аударғанымыз жөн. Жарнаманы төмендегідей тәртіппен келтірген дұрыс:

Тауардың сипаттары;

Тауардың артықшылығы;

Тауарды тұтынудың пайдасы.

Ойынды қорытындылау барысында студенттерге келесідей сұрақтар қоямыз:

Ойыннан кейінгі алған сезімдеріңізбен бөліссеңіздер.

Сіздердің ойларыңызша қай топтың жарнамасы сәтті шықты? Себебі.

Сіздер топпен қалай жұмыс жасадыңыздар? Топ жұмысының ең ұтымды мезеттері қандай болды?

Тауарды қалай жарнамалаған дұрыс?

Саяхат ойыны. Бұл студенттердің қиял мен фантазиясына жол ашатын ойын. Студенттер саяхат ойынында тарихи оқиғаларға, қалаға, елге немесе белгілі компанияларға түрлі «экспедицияларды» ұйымдастырып, өз қиялдарынан туындаған оқиғалар мен ситуацияларды

құрастырады. Мысалы, «Apple», «Google», «Facebook» компанияларына саяхат ұйымдастыруға болады. Студенттер саяхат барысында түрлі рөлдерге бөлінеді және сол рөлдеріне сәйкес әрекеттер атқарып, шығармашылықтарына кеңінен жол береді. Ойыннан кейін студенттер өздерінің саяхат барысында қандай тәжірибе иеленгендігі туралы әсерлерімен бөлісулері қажет. .

Үй тапсырмасына студенттергесаяхат барысын толық сипаттау үшін күнделік жазу, оқиға болған жерлерден репортаждар беру, достары мен туыстарына өз әсерлерін бөлісу үшін хат жазу тәрізді түрлі іс-әрекеттер беруге болады.

Инженер факультеті студенттеріне «Кәсіби қазақ тілін» оқытуда ақпараттық-коммуникациялық технологияны қолданудың тиімділігі жоғары. Компьютер студентке ақпаратты игеру тұрғысында өз басының жеке біліктері мен дағдыларын дамыту мүмкіншілігін береді. Сонымен бірге, студенттердің үнемі өздері қолданатын әлеуметтік желілерін сабақ барысында қолдандыру студенттердің сабаққа, пәнге деген қызығушылығын арттырады. Интернетті практикалық сабақта қолданғанда студенттерге келесі тапсырмалар берген орынды: қарастырылатын мәселе бойынша Интернеттен қосымша материалдар іздеу және оларды таңдап, бір жүйеге келтіру (классификациялау): ол үшін студент ақпаратты бөлімдер немесе тақырыптар бойынша жіктеуі керек. Осы интернетпен байланысты ойынның бір түрі – топтық зерттеу.

Топтық зерттеу (Бірлескен жұмыс) – практикалық сабақта студенттердің бірлесе отырып белгілі бір проблеманы графикалы түрде шешу тәсілі.

Оқытушы тақырып бойынша шешуді талап ететін проблеманы студенттерге ұсынады. Мәселен, «Интернеттің пайдасы мен зияны», «Вирус және антивирус бағдарламасы», «Компьютерге немесе интернетке тәуелділік», «Қазақстандағы интернеттің жағдайы» тақырыптарын ұсынуға болады. Студенттер шағын топтарға бөлініп, аталмыш проблеманы шешу жолдарын талқылап, өздерінің шешімін маркерлермен плакатқа түсіреді (15-30 минут ішінде). Студенттер өздігімен сол жерде отырып ақпарат жинастырады, оларды талдап бағалайды. Тапсырманы плакатқа қалай жасау керектігін әр топ өздері таңдайды. Жұмысқа берілген уақыт аяқталғаннан кейін әр топтың спикері шығып, өз жұмыстарын қорғайды. Қорғау соңында топ мүшелері басқа топтың сұрақтарына жауап береді. Жұмыс барысында төмендегідей ережелерді ұстану керек:

Спикердің қорғауына алдын ала нақты уақыт белгіленуі қажет;

Спикер сөйлегенде сөзін бөлмеуі керек;

Студенттер тек сұрақтар ғана қоюлары шарт.

Суреттерді тану ойыны. Әр студентке компьютер саласында жетістікке жеткен, бағдарлама тілін ойлап тапқан, т.б. бір адамның

суретін беріп сол туралы қысқаша сипаттама, таныстыру жазуға тапсырылады. Жұмыс аяқталғаннан кейін барлық суреттер тақтаға ілінеді. Студенттер кезекпен өз мәтіндерін оқығанда, басқалары әңгіменің қай адам туралы болғандығын анықтауы керек. Студенттерді адамды сипаттауына, келтірген мәтіндегі сөз қолданыстарына, сөйлем құру әдістеріне қарап бағалағанымыз жөн.

Өзін жарнамалау ойыны. Бұл ойын да рөлдік ойындарға жатады. Бірнеше студент белгілі бір компанияның, мысалы, «Microsoft», «Google», «Facebook» қызметкерлері рөліне бөлінеді. Компания басшыларына жақсы, тәжірибелі қызметкер алуы, олармен тікелей сұхбат құрулары керек. Жаңа маман жұмысқа қабылдануы үшін барлық күшін салып, сұрақтарға толық әрі ұтымды жауап беруге тырысады. Басшылардың бір бөлігі маманды жұмысқа алуға ниет білдірсе, қалғандары оның кандидатурасына қарсы. Болашақ қызметкер осы қарсы пікірді қайткенде де жоюға және жұмысқа қабылдануға бар мүмкіндігін жасайды. Бұл – студенттердің өзін танытуға, елдің алдында өз ойын ашық, нақты жеткізуге және топ алдында қысылмай сөйлеуге мүмкіндік ашатын ойынның бірі. Оқытушы студентті еркін, нақты, тіл тазалығын сақтауын, өз салаларына қатысты термин сөздерді көбірек қолдануын қадағалауы керек.

Осындай топ арқылы жұмыс жасайтын қызықты ойынның тағы бірі – келісімшарт жасау. Студенттер сабақ үстінде үш-төрттен бөлінеді. Оқытушы топ басшыларына алдын ала дайындап әкелген компания аттары және тірек сөздер жазылған қағазды таңдатуы керек. Мысалы, таңдау бойынша бір студент «Facebook» компьютерлік фирмасының басшысы болады. Енді осы топ болашақта шетелдік бір фирмамен бірігіп жұмыс жасауды жоспарлайды (Мәселен, «Apple»). Келісімшарт жасасатын компанияның сауда өкілеттігіне қоңырау шалып немесе кездесу ұйымдастырып ұсынысын хабарлайды. Келесі компания осы ұсынысты қабылдауы және сол компанияға ұсынысы қызықты болуы керек. Тірек сөздер: а) басшы, қызмет, ақпараттық жүйелер, бағыт, ұсыныс; ә) хабарлау, соғу, айналысу, талдау, қабылдау. Бұл ойында студенттердің берілген тірек сөздерді орынды қолдануына және өздерінің ұсынысын ұтымды жеткізуіне баса назар аударамыз. Тірек сөздерді ойынның түріне, ұсынысқа қарай өзгертулер енгізе беруге болады.

Сабақ барысында сабақты қызықты қылу үшін рөлдік ойындарды түрліше өзгерте беруге де болады. Мысалы, екі-үш студентпсихолог маман рөлін алды және олар тікелей эфирде отыр. Бір адам психолог маманға қоңырау шалып, төмендегідей сұрақ қойды: «Сәлеметсіз бе?! Менің психолог-дәрігерге қоятын сұрағым: Жасөспірім балалар – компьютер алдында қанша уақыт отыру қажет, адамға компьютердің қандай зиянды әсері бар?» Берілген сұраққа отырған мамандар нақты, дәлелді және толық жауап берулері керек. Сұрақты да және мамандардың

да рөлін түрліше ауыстыра беруге болады. Мәселен, программист маман дәл осылай тікелей эфирде отырады. Берілетін сұрақ: «Модельдеуді қалай жасауға болады, тест, калькуляторды қандай программадан құрған дұрыс?» Рөлдерді студенттерге қағаз арқылы өздеріне тандатуға және сөйлеу барысында қолдануы қажет түрлі тірек сөздер берген де тиімді.

«Кәсіби қазақ тілін» ойын арқылы өту барысында норма мәселесіне басты назар аударылады, өйткені қазіргі тіл бұрмалаушылықтың барлығы осы тілдік норманы сақтамағандықтан орын алып отырғаны айдан анық. Кез келген тіл сияқты қазақ тілінің де орфоэпиялық, орфографиялық нормалары бар, олардың сақталмауы тек жазылған нәрсені ғана дұрыс түсінуге әкелері хақ. Бұл ретте біз проф. А.Салқынбайдың «Байыптап бағамдағанға қазіргі қоғамдағы дерт – ауызекі сөйлеу тілінде дұрыс сөйлей алмау, сөйлеу интонациясын бұзу, баламасы бола тұрып, қасақана өзге тілдің бірліктерін жамау, сөйлемдегі сөздердің орын тәртібін бұзу» [2] деген пікірін толық қостай отырып, осы індеттің алдын алу жолын жасағанмыз жөн.

Осы ретте терминдердің аудармасын және ол сөздің мағынасын нақты білу үшін, оларды сөз арасында тиімді пайдалану мақсатында мектепте жиі қолданылатын «Топтастыру» немесе «Венн диаграммасы» әдісін де қолданғанмыз дұрыс.

Тілімізде бұрыннан қолданыста бар, белгілі бір ұғымның атауы ретінде қалыптасқан сөздер қазіргі ғылыми-техникалық дамудың нәтижесінде өмірімізге еніп келе жатқан жаңа ұғымдардың атауы болып қалыптасуы олардың атқаратын қызметтерінің ұқсастығына негізделеді. Мысалы, тура мағынасындағы желі сөзі мал шаруашылығымен айналысқан әр қазаққа қандай ұғынықты болса, заман ағымына сай хабар жеткізу үшін пайдаланылатын құрылғыны желі деп атауда байырғы қолданыста бар желі сөзінің атқаратын қызметі ассоциацияланады. Осы тұрғыдан алғанда, семантикалық тәсіл арқылы жасалған ғылыми-техникалық мәтіндерде жиі кездесетін желі, кесте, өрнек, өріс т.б. сөздерінің де өз оқырманы үшін танымдық маңызы бар екендігі даусыз [3].

Осы ретте терминжасам мәселесінде барлық сала мамандарының кәсіби біліктілігінің жоғары болуымен қатар қазақ тіліне сауатты әрі терминжасам теориясынан хабардар болуы керек.



Мысалы, «желі» сөзінің бұрынғы мағынасы мен қазіргі термин саласындағы мағынасын салыстыруға болады. Екі жағына екі терминнің айырмашылығы жазылса, ортасына ұқсастығы жазылады. Осы арқылы студенттер әр терминнің шығу төркінін ұқсастық пен айырмашылығын ажырата алуға мүмкіндіктері болады.



«Топтастыру» әдісін «Венн диаграммасының» алдында қолданып кеткеніміз де дұрыс. Бір сөзді алып, сол сөздің синонимдерін жан-жағына жазып шығады немесе қазақша, орысша, ағылшынша аудармасын да жазып шығуға болады. Әдісті түрлендіру оқытушының өз тапсырмасына байланысты.

Осы терминдерді түсіндіру, қайталау үшін тағы бір әдіс сабақ барысында берілген мәтіннен үзінді оқу барысында студенттер түсінік беретін бір немесе бірнеше дәйексөзді теріп жазып алады. Жазып алған дәйексөзіне жоғарыдағы әдістер арқылы өзі анықтама береді және осы дәйексөзді не үшін алғандығын түсіндіреді. Студент түсіндіріп болған соң оқытушы басқа студенттерден осы дәйексөз туралы өз көзқарастарын білдіруін сұрайды.

Қорыта келе, «Кәсіби қазақ тілі» сабағында түрлі әдістер мен ойындарды және ақпараттық технологияны пайдалану – студенттердің дүниетанымын кеңейтуге, пәнге деген ынтасын, танымдық қызығушылығын арттыруға, ізденімпаздыққа баулып, нақты, тұжырымды сөйлеуге, дербес ой-өрісін дамытуға ықпал етеді.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

- 1 Әлімов А. Интербелсенді әдістерді жоғары оқу орындарында қолдану. Оқу құралы. – Алматы, 2009. – 263 б.
- 2 Салқынбай А. Сөйлеу тіліміздің тазалығы қандай ? // Ана тілі. – 2010. – №19.
- 3 Абнасырова Р. Кәсіби қазақ тілі (Есептеу техникасы және бағдарламалық қамтамасыз ету мен ақпараттық жүйелер мамандықтарының орта және жалғастырушы топтарына арналған). – Алматы, 2013.