2. Лингвистический энциклопедический словарь. [Текст] / –М.: Советская энциклопедия, 1990.
3. Тихонов Г. Язык жестов. //Совершенно не секретно. [Текст] / Г. Тихонов. -2011. Ноябрь
4. Юдахин К.К. Кыргызча-орусча сөздүк [Текст] / К.К. Юдахин. – М.: Сов. энцикл., 1965. – 973 с.

**Рецензент: ф.и.д., проф.м.а. Садыкова С.З.**

УДК: 371:38
DOI 10.33514/1694-7851-2020-2-24-27

**Абдырахманов А. А.**
Ош МУнун окутуучусу

## АНГЛИС ТИЛ САБАГЫНДА ИНТЕРАКТИВДҮҮ УСУЛДАРДЫ КОЛДОНУУ

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

## USING INTERACTIVE METHODS IN THE ENGLISH LESSON

**Аннотация:** Макалада англис тил сабагында интерактивдүү усулдарды колдонуу маселелери каралат. Сабак учурунда жүргүзүлгөн оюндар студенттердин кызыгуусун арттырып, ой жүгүртүүсүн өстүрүп, ар бир студенттин өз алдынча иштөөсүнө көмөкчү болуп, окуунун эффективдүүлүгүн жогорулат.

**Түйүндүү сөздөр:** ыкма, интерактивдүү ыкма, англис тили, окутуучу, студент, чыгармачылык, технология, заманбап, ой-жүгүртүү, маданий аралык коммуникация.

**Аннотация:** В статье рассматриваются вопросы применения интерактивных методов на занятиях английского языка. Использованные во время урока игры развивают у студентов интерес, мышление и эффективность обучение, а также помогают студентам развить самостоятельность.

**Ключевые слова:** метод, интерактивный метод, английский язык, преподаватель,студент, творчество, технология, современный, мышление, межкультурная коммуникация.

**Annotation:** In this article using of interactive methods are discussed in the English lesson/ During the lesson used games are used to develop student’s interest and thought, also help students to develop independence.

**Keywords:** method, interactive method, teacher, student, innovation, technology, creativity, technology, modern, thought, intercultural communication.

ЖОЖдордо студенттерди даярдоодо окутуунун интерактивдүү усулдарын колдонуу учур талабы. Окутуучу менен студенттин жана студент менен окутуучунун мамилелерин активдештирип, максаттуу пикир алышуу түзүлөт. Студенттерди окутуунун активдештирүү

маселелери заманбап педогогикалык илимдин жана практиканын негизги маселелеринин бирине таандык.

Ишмердүүлүк сыяктуу эле, окутуунун сапатына студенттин келечектеги адис катары тарбия алуусу жана өнүгүүсү окутуунун жыйынтыгынан көз каранды. Окутуу усулу дайыма окутуучу менен студенттин өз ара аракеттешүүсүнөн турат, мындай өз ара аракеттешүүнүн жүрүшүндө окутуучу студенттин окулуп үйрөнүлүүчү объект менен болгон иш-аракетин уюштурат, бул иш-аракеттин натыйжасында студенттин материалды өздөштүрүү процесси ишке ашырылат Интерактивдүү ишмердүүлүк ар бир катышуучу үчүн маанилүү тапшырманы жалпы чечүүдө бири-бирин түшүнө билүүсүнө, биргелешип иштей билүүсүнө көмөк көрсөткөн диалогдук карым катыштын түзүлүшү деп ой жоруга болот” [1].

Интерактивдүү англис тилинен которгондо өз ара аракетте болуу деген маанини билдирет жана окутуучунун таасир этүүсүнүн объектиси студент, коюлган максатка жетишүү дал ошол студенттин эркине жана кызыкчылыгына көз каранды болот. Окутуунун интерактивдүү усулдарында окутуучунун керектүү каражаттарды колдонуу менен аткарган иштери окуучуда максат келип чыккандай жана анын өзүнүн ишмердүүлүгү ошол максатка жетишүүнү камсыз кылгандай болуп уюштурулушу зарыл.

Интерактивдүү окутуу салттуу окутуу процессиндей эле, сабакта коюлган максат-милдетти ишке ашыруу жана коюлган максатка биргелешкен аракетте, бирин-бири колдоо, жардамдашуу аркылуу жетишүү милдеттерди камтыйт. Окутуунун инновациялык талаптарына ылайык интерактивдүүлүк даяр билимдерди алууну эмес, изденүү, биргелешкен иш-аракет аркылуу берилген билим боюнча белгилүү бир жекече тыянак чыгарып, жекече көндүмдүн иштелип чыгышын камсыз кылуучу, алдын ала пландаштырылган максаттуу дидактикалык аракеттердин жыйындысы деген түшүнүк келип чыгат. Окуу процессинде инновациялык ыкмаларды окуучунун жөндөмүн, талантын өстүрүү максатында рационалдуу пайдаланганда гана эффективдүү жыйынтыктарга жетишүүгө болорун практика айгинелейт.

Чет тилин окутууда приоритеттик багыттар коммуникативдүүлүк, интерактивдүүлүк, аутентүүлүк маданий контексте тилди үйрөнүү болуп саналып, маданий аралык коммуникацияны өнүктүрөт. Чет тилинин окутуунун түпкү максаты –чет тил чөйрөсүндө эркин ориентация алуу жана буга көбүрөөк даражада окутуунун интерактивдүү ыкмалары таасирин тийгизет.

Чет тилин окутууда интерактивдүү мамиле студенттердин өз ара баарлашууларын, карым-катнашын, пикир алышууларын камтыйт. Бул багытта окутуу ишин уюштуруу үчүн атайын зарыл шарттарды түзүү зарыл. Мындай учурларда окуучулар өзүн-өзү, коомду жана дегеле дүйнөнү таанып билүү менен турмушка карата болгон туура көз караштары калыптанат жана предметтик, түйүндүү компетентүүлүктөргө ээ болушат. Интерактивдүү окутуунун усулдары арбын, окутуучу өтүлүүчү темага ылайык ыкмаларды тандоо, ийгиликке жетүүнүн башкы өбөлгөсү экенин унутпоо зарыл. Интерактивдүү окутуунун түрлөрүнө сабакка оюндарды колдонуу да кирет.

Оюн – адамдын ишмердүүлүгүнүн формасы, билим берүүнү өркүндөтүүнүн каражаттарынын бири. Окутуунун оюн формасы бардык деңгээлди билим колдонууга мүмкүнчүлүк берет.

Ошону менен бирге оюн-бул окуу процессин кызыктуу кылып, окуучулардын ойлоо ишмердүүлүгүн жакшыртуучу окутуунун эң негизги куралы жана тил үйрөнүүнүн күчтүү

стимулу болуп эсептелип, ошол тилди өз эрки менен эркин түрдө үйрөтүүчү бирден бир өзгөчө каражаты.

Англис тил сабагында оюнду колдонуунун бир нече артыкчылыктарын белгилөөгө болот. Анын бир артыкчылыгын тилчи Мак Каллум “студенттер оюнга тартылганда алар тилди үйрөнүүнү далилдешет ” деп белгилейт [2].

Чет тил сабагында оюндарды колдонуунун максаты -тил үйрөнүүчүлөрдүн сүйлөө активдүүлүгүн жана өз алдынчалуулугун өнүктүрүү, тыбыштарды туура айтууга машыктыруу, чыныгы шартка жакын келген лексикаларды ар кандай жагдайларда колдонууга машыктыруу жана практикалык жана чыгармачылык түрдө кабыл алынган тилдик көндөмдөрдү колдонууга үйрөтүү болуп эсептелет.

Чет тил сабагында колдонулуп жаткан оюндарды бөлүштүрүүдө грамматикалык, фонетикалык, лексикалык жана тилдик деп топторго бөлүнөт.

**Грамматикалык оюндар** белгилүү грамматикалык татаалдыктарды камтыган сүйлөө үлгүлөрүн колдонууга, берилген грамматикалык үлгүнү колдонууга нукура жагдай түзүп берүүнү жана тил үйрөнүүчүлөрдүн сүйлөө активдүүлүгүн жана өз алдынчалуулугун өнүктүрөт.

**Фонетикалык оюндар** студенттерди англис тилиндеги тыбыштарды туура айтууга машыктырууну, катышуучуларды ырларды үнүн бийик чыгаруу менен так, туура окууга уйрөтүү**,** ролдорго бөлүштүрүү менен катышуучуларга ырларды көркөм жаттоосуна үйрөтөт.

Л**ексикалык оюндар** студенттерди чыныгы шартка жакын келген лексикаларды ар кандай жагдайларда колдонууга машыктыруу, катышуучуларды ойлонуп сүйлөө ишмердилүүгүн активдештирүү максаттарды көздөйт.

**Тилдик (кептик) оюндар** катышуучулардын өз ойлорун эркин түрдө билдирүүгө студенттерге практикалык жана чыгармачылык түрдө кабыл алынган тилдик көндөмдөрдү колдонууга, катышуучуларды пикир алышуу учурунда кепке жараша жооп берүүнү үйрөтөт.

Тилдик жана коммуникативдик оюндардын классификациялары бир типтеги эмес элементтерди камтып калышы да мүмкүн. Бул жерден биз оюн ойнолуп жатканда сунуш кылынган материалды белгилүү тартипте тактоо же аны иреттоо керек деген ойду айткыбыз келет. Мисалы, “**At the shop**” деген темадагы сабакты өтүүдө студент ар кайсы бөлүмдөрдөн сатып ала турган ар түрдүү азык түлүктөрүнүн тизмесин, аларды сатып алуу үчүн кайсыл дүкөндөрдөн сатып алуусун тактап чыгуу керек. Бул теманы өтүүдө оюндун төмөндөгүдөй түрлөрүн колдонсок болот.

**Information gap games** (оюнда маалыматтын толук эместиги) - катышуучунун маалыматынын жоктугу, б.а. ар түрдүү азык түлүктөрүнүн тизмесинин жоктугу). Оюндун максаты - маалымат алмашуусу болуп саналат (маалыматы бар студенттин суроо берүү ж.б.).
**Guessing game (божомолдоо оюну)-** бул оюн маалыматтын жетишпегендигин маалымдайт. Оюндун эн белгилүү варианты болуп “ **жыйырма суроо”** деген оюн кирет, мында бир студент баардык катышуучуларга белгилүү болгон адамдын же жерлердин нерселердин аттарын айтат калган катышуучулар жыйырма жалпы суроо беришет (**ооба** же **жок** жооптору менен) алардын негизинде божомолдоп табуу керек.

**Search game (издөө оюну)** -эки тараптуу ойнолгон оюндардын бири, ар бир катышуучу жооп жана суроо берет мисалы “Find, Someone, Who …….” деген суроолор менен башталат. Студенттерге таблица таркатылат. Таблицанын бардык ячейкаларын жанындагыларга суроо берип алардын жооптору толтуруу керек.

**Matching games** (ылайык келүү оюну**)-** бул оюндун катышуучусу туура келген сүрөттүн сөзүн табуу керек. Мисалы, студент 15 карточканы солго, он беш сүрөттү карточка оңго коет. Карточкалар иретсиз жайгашат. Катышуучу бир убакта оңдон бир солдон бир карточка алыш керек. Максаты-окшоштуктарды табуу керек. Бул оюн Pelmanism принциби менен XX кылымдын жарым жылдыгында белгилүү британиялык Кристофер Луис Пельманын урматына берилген.

**Labeling game (маркировка оюну) -**бири бирине туура келген аталыштарды издейт.

**Exchange game (алмашуу оюну**)- студенттер бири бири менен карточкаларды алмашып ой бөлүшөт.

Окутуучу англис тил сабагын өтүүдө, окуучулардын жаны сөздөрдү эстеп калуусун гана пландаштырбастан, алардын өз алдынча өсүшүнө дагы шарт түзүп берүү жөнүндө ойлонуусу керек. Окуучулардын сабакка болгон кызыгуусун арттыруу үчүн биринчиден окуучуларды оюндан кандай ыкмаларды кызыктыраарын билип алуу зарыл.

Оюн бул чет тил сабагын окуткан окутуучу үчүн окутуунун татаал процессин жагымдуу жана сүйүктүү сабакка айландырууга жардам берүүнү универсалдык каражат болуп эсептелет.

Оюн маалында баардык окуучу бирдей, алардын ортосунда бири жакшы, бири жаман окуйт деген түшүнүк жок болот. Анткени, оюн ойноо начар окуган окуучунун да келе турган иш аракет болуп эсептелинет.

Оюндарды окуу процесси менен айкалыштыруу менен, өзгөчө чет тилдерин окутууда ар бир студентке ылайыкташтырып оюндарды колдонуу, эн жакшы жыйынтыктарга ээ болуп келет. Чет тилин үйрөнүүчүлөр дагы бул ыкманы эн туура деп эсептешип, ийгиликтүү жыйынтыктарды бере тургандыгын белгилеп келишет. Мындай ыкмалар билим берүүнүн денгээлин жогорулатат, студенттердин билгичтиктерин жана көндөмдөрүнүн калыптандырууга жардам берет.

Чет тилин окутуп жаткан окутуучулар дайыма изденүүнүн үстүндө болуп, окутуунун сапатын жогорулатуу үчүн анын таасирдүү усулдарын, ыкмаларын издеши керек. Ошол себептен чет тилин үйрөнүүгө болгон кызыгуусу жоголбоосу үчүн, ар бир окутуучу сабагына оюн элементтерин колдонуусу шарт.

Чет тил сабагында интерактивдүү окутууда студенттердин англис тилине болгон кызыгууларын ойготот, өтүлгөн материалдарды мыкты өздөштүрүүсүн камсыздайт, берилген тапшырмаларды аткарууда студенттердин өз алдынча изденүүсүн, топ менен иштөөгө үйрөтөт, студенттердин ортосундагы мамилелерди калыптандырат.

### Колдонулган адабияттар:


1. Гейхман, Л.К. Интерактивное обучение общению: подход и модель. Пермь: Перм. гос. ун-т, 2002. - 260 с
2. McCallum, G.P., 101 word games: For students of English as a second or foreign language. – Oxford: Oxford University Press, 1980. – p. 162).
3. Бутко Г.В. Языковые игры на уроках английского языка. Иностранные языки в школе. -1987-№ 4
4. Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам пособие для учителя. - М.: АРКТИ, 2000 - 165 с.
5. Привалова Г.Ф. Активные и интерактивные методы обучения как фактор совершенствования учебно-познавательного процесса в вузе // Современные проблемы науки и образования. 2014. - №3


**Рецензент: ф.и.к., доцент Ибраев А.**