**Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі**

**Шығыс Қазақстан облысы**

**Бобровка селосы**

**«Ахмет Байтұрсынұлы атындағы орта мектебі»КММ**

**Ғылыми жоба**

**Тақырыбы: «Ойыншықтардың көмегімен ағылшын тілін үйрету»**

**Бағыты:** Шетел тілі

**Оқушы:** Асқарбекова Айым Еркебұланқызы

**Сыныбы: 3 «А»**

**Жетекші:** Сайлаухан Қырмызы Сайлауханқызы

 **2024-2025 оқу жылы**

**Мазмұны:**

**АННОТАЦИЯ.....................................................................................................3**

**І.Кіріспе............................................................................................................6**

**ІІ.Негізгі бөлім**

2.1 Ағылшын тілі сабағында заманауи ойыншықтарды пайдалану...............**7**

2.2 Ойыншықтардың тиімді пайдалану жолы.**................................................10**

**IIІ.PRACTICAL PART**

3.1 Жаңа оқыту және тәжірибе..........................................................................12

**ІҮ.Қорытынды............................................................................................19**

**Ү.Пайдаланылған әдебиеттер тізімі.........................................20**

**Аннотация**

**Тақырыптың өзектілігі**: Ағылшын тілін қазіргі уақытта ойыншық арқылы өте өзекті. Өйткені ағылшын тілін міндетті түрде үйрену 3-сыныптан басталады, онда жетекші іс-әрекет әлі де ойын болып қала береді. Көптеген балалар балабақшада ағылшын тілін оқи бастайды. Серіктес ойыншықтарын пайдалану оқушыларды алғашқы сабақтардан бастап тілдік ортаға қызықтыруға мүмкіндік береді. Ағылшын тілін ойыншық арқылы оқыту нәтижесі оқушының білім жүйесіне тығыз байланыс бар екенін көрсетті.

**Мақсаты:** Ағылшын тілін ойыншық арқылы оқытуды зерттеу.

**Міндеттері:**

1.Сабақ үстінде ойын түрлерін пайдалану.

2. Ойыншықтарды таңдау.

3. Ойын түрлерін анықтау.

4. Ойыншықтардың "анимациясы" анықтау.

5. Ойыншық арқылы оқушылардың сабаққа деген қызығушылықтарын арттыру.

**Зерттеу объектісі**:

Ойыншықтарды таңдау. Бұл кезеңде дұрыс ойыншықтарды таңдау маңызды. Олар балаларға қызықты болу, басы, беті, қолдары, аяқтары болуы керек. Кейіпкер балаларға ұқсауы керек, жүре білуі, қол шапалақтауы, билеуі, құлауы, тамақтануы, ұйықтауы және т.б. Мұның бәрі әртүрлі сөздерді, мысалы, әрекеттерді білдіретін етістіктерді немесе дене мүшелерін зерттеу үшін қажет.

 **Зерттеудің әдіс-тәсілдері:** сараптау, ой қорыту, жалпылау, салыстыру, жинақтау және талдау.

**Зерттеудің теориялық және практикалық маңыздылығы:** Зерттеу нәтижелерін мектепте ағылшын тілі сабағында оойынның әр түрлі тиімді әдіс-тәсілдерін пайдалануға болады.

**Аннотация**

**Актуальность темы:** английский язык в настоящее время очень актуален с помощью игрушек. Ведь обязательное изучение английского языка начинается с 3 класса, где ведущей деятельностью по-прежнему остается игра. Многие дети начинают изучать английский язык в детском саду. Использование игрушек-партнеров позволяет погружать учащихся в языковую среду с первых занятий, результат обучения английскому языку с помощью игрушки показал, что существует тесная связь с системой знаний ученика.

**Цель**: изучить изучение английского языка с помощью игрушки.

**Задания**:

1. использование игровых форм на уроке.

2. Выбор игрушек.

3. Определение видов игр..

4. Определение "анимации" игрушек.

5.Повышение интереса учащихся к занятиям через игрушку. Рассмотреть меры по улучшению качества обучения через игру, снижению негативного воздействия на ученика.

**Объект исследования:**

Выбор игрушек. На этом этапе важно правильно подобрать игрушки. Они должны быть интересны детям, иметь голову, лицо, руки, ноги. Персонаж должен быть похож на детей, уметь ходить, хлопать в ладоши, танцевать, падать, есть, спать и т. д. Все это необходимо для изучения различных слов, таких как глаголы, обозначающие действия, или частей тела.

**Методы и приемы исследования**: анализ, обобщение, обобщение, сравнение, обобщение и анализ.

**Теоретическая и практическая значимость исследования:** результаты исследования можно использовать на уроках английского языка в школе.

**Annotation**

Relevance of the topic: learning English through a toy is currently very relevant. After all, mandatory learning of English begins in the 3rd grade, where the leading activity is still a game. Many children start studying English in kindergarten. The use of partner toys allows students to immerse themselves in the language environment from the first lessons, the result of teaching English through the toy showed that there is a close connection to the student's educational system.

**Goal**: to study teaching English through a toy.

**Tasks:**

1. use of Game forms in the classroom.

2.Selection of Toys..

3. Types of games

4.Defining the «animation» of Toys.

5. Increasing students' interest in classes through a toy. Consider measures to improve the quality of learning through play, reduce the negative impact on the student.

**Object of research:**

Selection of toys. At this stage, it is important to choose the right toys. They should be interesting to children, have a head, face, hands, legs. The character must look like a child, be able to walk, applaud, dance, fall, eat, sleep, etc.all this is necessary to study various words, such as verbs or body parts that denote actions.

**Methods and methods of research:** analysis, generalization of thoughts, generalization, comparison, generalization and analysis.

**Theoretical and practical significance of the study:** the results of the study can be used in various effective methods and techniques of game in school English lessons.

**КІРІСПЕ**

 Қазіргі заман талабына сай ағылшын тілін міндетті түрде үйрену 3 сыныптан басталады. Ағылшын тілін оқытуда оқушылар ағылшын тілін түсінбей қиындық тудырады. Тиімді әрі түсінікті етіп , қызықтыра оқыту мұғалімнің тарапынан маңыздылығы өте жоғары. Ойын арқылы ойыншықтың көмегімен алғашқы күннен бастап үйретсе, оқушының қызығушылығын арттырады. Балаларға ағылшын тілін үйрету - өте танымал тақырып. Балалар жаңа нәрсені үйренуге қуанышты, әсіресе егер ол қызықты және танымдық түрде ұсынылса. Ойын әдісі үшін ойыншықтар қажет – бұл балаларға арналған. Шет тілін үйренуді жалғастыратын үлкен балалар үшін табысты оқу үшін деңгейді білу өте маңызды. Егер ата-ана жеткілікті сөздердің қоры бар болса, онда бастау үшін үйретуге базалық оқыту бойынша, ойыншық атаулары сүйікті ойыншық, сондай-ақ заттар үйінде. Бірақ, бәрібір, оқыту жүйелі болуы керек және әдістеме осындай бастапқы кезеңде де болуы керек. Ойын технологиялары оқытудың бастапқы кезеңінде қолданылу өте маңызды. Өйткені ойын-кіші оқушының жетекші қызметі. Өзіңіз үшін жаңа нәрсені үйрену, қандай да бір ойында жаңалық ашу. Бұл бастауыш мектеп баласы үшін, тіпті одан да көп мектепке келген адам үшін мүлдем табиғи процесс. Оған тым көп ережелер түседі. Бірақ егер оған сабақта ойын ұсынылса, ол оған толықтай қосылады, есте сақтайды, оны байқамай, оқуға қажетті материалды байқайды. Ойын баланы ауырлатпайды, демалуға және эмоцияларды тастауға мүмкіндік береді.

**ІІ.Негізгі бөлім**

**2.1 Ағылшын тілі сабағында заманауи ойыншықтарды пайдалану**

Қоғамымыздың барлық салаларындағы әлеуметтік-саяси және экономикалық қайта құрулар білім беру саласында елеулі өзгерістерге әкелді. Еліміз әлемдік қауымдастыққа еніп, халықаралық байланыстары кеңейгеннен кейін шет тілі шынымен де сұранысқа ие болды. Шет тілі көптеген мақсаттарға жетудің нақты құралына айналды. Адамдардың қарым-қатынасы мен басқа тіл мәдениетін түсінуі, интелектуалдық қабілеттерін дамыту – шет тілін меңгеру кезінде қол жеткізуге болатын нәтиженің аз ғана бөлігі.Ағылшын тілі мұғалімдері балаларға осы пәнді оқудың маңыздылығын түсіндіруге тырысуы керек. Заманауи әдістер мен технологияларды қолдану шет тілін дамытуға оң серпін береді. Әрбір сабақ ерекше болуы керек, оқушыларды қызықтыратын жаңа мәліметтер пайда болуы керек.Бастауыш мектепте ойын әрекеті үлкен сұранысқа ие, өйткені кіші мектеп жасында жетекші іс-әрекеттің біртіндеп өзгеруі, ойыннан оқу әрекетіне біртіндеп көшуі байқалады. Осыған сүйене отырып, ойын сабақтың және сыныптан тыс жұмыстардың маңызды бөлігі болуы керек. Ойын оқушылардың оқу дағдыларын дамыту құралы болады.

 Ойын әрекеттері негізінен төменгі сыныптарда қолданылады. Бастауыш мектеп жасында жетекші іс-әрекеттің біртіндеп өзгеруі, ойыннан оқуға ауысуы байқалады. Сонымен бірге ойын әлі де өзінің жетекші рөлін сақтайды. Осы ерекшелігіне сүйене отырып, ойын оқушылардың оқу іс-әрекетіндегі дағдыларын дамытудың негізі болуы керек.Сабақта және сабақтан тыс жұмыстарда ойын сәттерін пайдалану оқушылардың танымдық және шығармашылық белсенділігін белсендіруге ықпал етеді, олардың ойлауын, есте сақтау қабілетін дамытады, бастамашылдықты тәрбиелейді, шет тілін оқытуда зерігуді жеңуге мүмкіндік береді. Ойындар оқушылардың зейінн дамытады, тілін байытады және сөздік қорын нығайтады, олардың мағыналық реңктеріне назар аударады. Ойын оқушының өткенін есіне салады.

Бұл моншақтарды сабақта балаларға әртүрлі пішіндер жасау үшін қолдануға болады.  Мысалы, әліпбиді оқығанда біз моншақтардан әріптерді жасаймыз, оларды үнемі айтамыз. Мен дыбысты атаған кезде, осы моншақтарды қолдану арқылы әріптердің жазылуын құрастырамыз.

Ағылшын тілі сабағына оңай қосылатын екінші заманауи ойыншық - *Kinetic Sand.*

*Кинетикалық құм* - мүсіндік масса. Бұл арнайы материал кәдімгі дымқыл құмға ұқсайды, бірақ ол пластиктен жасалған және қажетті пішінді оңай алады. Құм әртүрлі мөлшердегі пакеттерде сатылады - әдетте салмағы 0,5-тен 5 кг-ға дейін. Жиынтықтарға ойынға арналған керек-жарақтар кіреді: қалыптар мен мүсін пышақтары, қауіпсіздік пышақтары, құмсалғыш контейнерлері және т.б. Құмның түсі табиғидан алуан түрлі ашық түстерге дейін өзгереді.  Бұл құмның көмегімен жануарлар, киімдер, жыл мезгілдері тақырыптарында сөздік қорларын жаттықтыруға да болады. Сөзді мүсіндеуге болады, сөзді саусақпен салуға болады. Яғни, оқушы сөзді айтады, содан кейін көрнекі мысал келтіреді. Мұндай жұмыста есте сақтаудың барлық түрі қатысады, бұл есту, оқушы мұғалімнен сөз естігенде, бұл сөзді көргенде көрнекі, ал сөзді мүсіндегенде кинестетикалық құм қолданылады.

*****Пирамида балалар ойыншығы* – түстері жаттауға өте ыңғайлы. Балалар жарысып жаттайды және құрастыруға асығады.

*Киндер тосынсыйлары*

 Сюрприз деген не екенін ешкім түсіндірудің қажеті жоқ шығар. Бұл оқу процесінде оңай қолдануға болатын ойыншық пен сары жұмыртқа. Ойыншықтар әртүрлі жағдайларды имитациялауға өте ыңғайлы. Танысу жағдайы. Бала қолында Kinder сюрприз ойыншығын ұстаған кезде диалог құрастыру әлдеқайда қызықты болады.Сары жұмыртқасына тапсырма салып, балалар таңдап алып, тапсырмаларды орындайды.

Бұл, әрине, бастауыш мектепте ағылшын тілі сабағында қолданылатын ойындардың толық тізімі емес: оны шексіз толықтыруға болады. Сонымен қатар, бір ойын бір уақытта лексикалық, грамматикалық және фонетикалық материалдарды тасымалдай алады. Ойын жоспарланған болуы мүмкін немесе ол импровизация болуы мүмкін. Ол сабақтың кез келген кезеңіне еніп немесе бүкіл сабаққа еніп кетуі мүмкін. Бұл үшін күрделі костюмдер мен басқа атрибуттарды ойлап табудың қажеті жоқ, кейде қызықты ойынға батыру үшін сізге тек сабағыңызды қызықты ететін заманауи ойыншықтар қажет және сіз мотивацияны оңай арттыра аласыз. оқушылардың шет тілін меңгеру.

**2.2 Ойыншықтардың тиімді пайдалану жолы.**

Ойындардың ойыншық арқылы қызықтра оқытуы білім беру жүйесінде ұтымды амал екені бұрыннан белгілі. Көптеген көрнекті мұғалімдер оқу процесінде ойындарды қолданудың тиімділігіне әділ назар аударды. Және бұл түсінікті. Ойын барысында адамның, әсіресе баланың қабілеттері әсіресе толық және кейде күтпеген жерден көрінеді деген. Мысалы танымал ұлы тұлға А. С. Макаренко ойындардың рөлін осылай сипаттады: "ойын баланың өмірінде маңызды, ересек адамның қандай қызметі, жұмысы, қызметі бар екендігі де маңызды. Бала ойында қандай, ол көбінесе жұмыста болады. Сондықтан болашақ фигураны тәрбиелеу, ең алдымен, ойында болады." [6; 9]

Ойын-бұл эмоционалды және ақыл-ой күштерін қажет ететін арнайы ұйымдастырылған әрекет. Ойыншық арқылы оқушының назарына сабаққа деген қызығушылығын байқаймыз. Ойын әрқашан шешім қабылдауды қамтыса, ал ойыншық оқушының есте сақтау қабілетін жақсартады. Не істеу керек, не айту керек, қалай жеңу керек? Осы мәселелерді шешуге деген ұмтылыс ойыншылардың ақыл-ой белсенділігін арттырады. Ал егер бала бір уақытта шет тілінде сөйлесе? Мұнда оқудың бай мүмкіндіктері жасырын емес пе? Алайда балалар бұл туралы ойламайды. Олар үшін ойын, ең алдымен, қызықты әрекет. Сондықтан ол оқытушыларды, соның ішінде шет тілі оқытушыларын да тартады. Ойында бәрі тең. Бұл тіпті әлсіз студенттер үшін де мүмкін. Сонымен қатар, тілдік дайындығы әлсіз студент ойында бірінші бола алады: тапқырлық пен тапқырлық мұнда кейде тақырыпты білуден гөрі маңызды. Теңдік сезімі, ынта мен қуаныш атмосферасы, қойылған міндеттерді орындау сезімі - мұның бәрі балаларға ұялшақтықты жеңуге мүмкіндік береді, бұл олардың сөйлеу барысында шет тіліндегі сөздерді еркін қолдануына жол бермейді және оқу нәтижелеріне жағымды әсер етеді. Тілдік материал түсініксіз түрде сіңіріледі, сонымен бірге қанағаттану сезімі пайда болады – «мен бәрімен бірдей сөйлесе аламын».

Ойын сонымен қатар ситуациялық-вариативті жаттығу ретінде қарастырылады, онда Сіз сөйлеу үлгісін өзіне тән сипаттамалары - эмоционалдылық, стихия, сөйлеу әсерінің мақсаттылығы бар нақты сөйлеу қарым-қатынасына мүмкіндігінше жақын жағдайда бірнеше рет қайталай аласыз.Ойындар маңызды әдістемелік міндеттерді орындауға ықпал етеді:

\* балалардың сөйлеу қарым-қатынасына психологиялық дайындығын жасау;

\* тілдік материалды бірнеше рет қайталаудың табиғи қажеттілігін қамтамасыз ету;

\* оқушлыларды сөйлеудің дұрыс нұсқасын таңдауға үйрету, бұл жалпы сөйлеудің ситуациялық стихиясына дайындық.

Қандай ойыншықтар келеді?

Үйде бұрыннан бар аңдар, қуыршақтар мен машиналардың арсеналына келесілерді қарауға болады:

Әмбебап карталар. Суреттер оңай танылуы керек, бөлшектермен толтырылмауы керек. Сөздерді жаттап алғаннан кейін ойындар ұсынылады-карталарды топтарға (үй жануарлары, ас үй ыдыстары және т.б.) таңдау. Мұндай мақсаттар үшін балалар домино мен мемо қолайлы.Фигуралар мен жиынтықтар (дүкен, шаштараз, ойын алаңы). Кәдімгі пластикалық жеміс себеті қиялға мүмкіндік береді-атауларды зерттеумен қатар, "беріңіз", "алыңыз", "қандай түс", "қанша тұрады" және т.б. фразалар қолданылады.

Доп (ағылшын әріптерімен немесе жай ғана қарапайым). Перекидывая доп оқытушы балаға орындауға болады әр түрлі тапсырмалар атауға кезек-кезек цифрлар емес, ойнауға съедобное/өткізді үйрету, айлар мен апта күндері.

"Ойыншық" кезеңінен өтіп, оқу әдебиетіне – өлеңдерге, стикерлері бар кітаптарға және әріптерді оқуға көшетін кез келді. Ағылшын сөзі немесе тіпті бүкіл фраза рифмаға енгізілген ана тіліндегі күлкілі өлеңдер жақсы нәтиже береді. Материал кез-келген дерлік болуы мүмкін, бастысы баланың мүдделері мен қалауына байланысты.

**IIІ. PRACTICAL PART**

**3.1 Жаңа оқыту және тәжірибе:**

 Ағылшын тіліндегі ойыншықтар **с**ыныпта бізге пайдалы болатын заттар : әр түрлі материалдардан жасалған кішкентай ойыншықтар, қолғап қуыршақтары, киюге арналған үлкен қуыршақ немесе аю, nursery rhyme box үшін жұмсақ ойыншықтар, кегли, доп, үлкен жағажай добы, LEGO конструкторы, құм дорбасы немесе ауыр толтырылған ойыншық, машиналар, нүктелері бар текшелер, шарларға арналған шарлар balloon badminton және т.б. Ең бірінші нәрсе - сәлемдесуге, құшақтауға, рифмге арналған ойыншық алу-бұл қолғап қуыршақ немесе жұмсақ ойыншық болуы мүмкін, оған балалар күннің қалай өткенін , олармен амандасып, қоштасатындығын, сұрақтарына жауап беретінін айтады .Ең танымал әндермен балалар мен танысу үшін біз жинаймыз.

Қуыршақты немесе үлкен ойыншықты кию "киім" тақырыбында лексиканы үйренуге көмектеседі.Кішкентай ойыншықтарды түсі, мөлшері, тақырыптары бойынша сұрыптап, жаңа лексика мен сөз тіркестерін жасауға болады.

Ойыншықтардың нақты атаулары ойын арқылы есте қалады.

" I see, I see a(...) on the tree". Ойын үшін мен үлкен шыршаны - шыршаны тартамын, ал ойыншықтарды ағашқа қойып, оларды атаймыз. Сөздер болады сынған по парам - в рифму үшін оңай есте сақтау: plane-traine, ball-doll, car-star...

Phonics baskets-сөзбен бастапқы дыбысты анықтау ойыны:

Phonics activity using sorting baskets

***1."Жасыру және табу" ойынын ойнаңыз.***

**Көңілді ойыннан бастайық. Сабақ алдында сыныпта келесі ойыншықтарды жасырыңыз (орындықтардың астында, кітап сөрелерінде және т.б.): Тедди аю, қуыршақ, текшелер, Робот, қуыршақ, кітап, доп, шар. Қаласаңыз, осы тізімге тағы бірнеше ойыншық қосуға болады. Сондай-ақ, сіз жасырған ойыншықтармен бірдей карталарды басып шығарғаныңызға көз жеткізіңіз. Сізге әр оқушыға кемінде бір ойыншық қажет болады (егер сізде көптеген студенттер болса, әр оқушыға кемінде бір ойыншық табу үшін бірнеше блоктарды, доптар мен шарларды қолдануға болады).Барлық оқушыларыңыздан отыруды сұраңыз. Әрқайсысына ойыншық карточкасын беріңіз және бөлмеде табу керек бірнеше ойыншықтар жасырылғанын айтыңыз. Бір ойыншық картасын (мысалы, қуыршақтың суреті) көрсету арқылы жаттығуды модельдеңіз-ойыншық қуыршағын тапқанша әр түрлі жерлерге қарап бөлмені аралаңыз. Енді бәрі тұрып, ойыншықтарын айналасына қарап, содан кейін ойыншықпен қайтадан орнына отырсын.Барлық ойыншықтар табылғаннан кейін, сыныпты аралап, әр оқушыдан табылған ойыншықты көтеруді сұраңыз. Әр ойыншық үшін "ойыншық" сөзін хормен айтыңыз және ән айтыңыз (мысалы, мұғалім: "доп"; оқушылар: "доп". Содан кейін карталарды жинап, әр оқушыдан ойыншықтарын қайтадан жасыруды сұраңыз, бірақ басқа жерде. Енді карталарды қайтадан таратыңыз, бірақ әр оқушының бұрынғыларынан өзгеше ойыншық картасы бар екеніне көз жеткізіңіз. Барлығына ойыншықтарын іздеуге рұқсат етіңіз, және бұрынғыдай, әр ойыншықты бәрі табылғаннан кейін хорға салыңыз.Сіз бұл ойынды бірнеше рет ойнай аласыз, бірақ студенттеріңіз қызығушылықты жоғалтпастан бұрын аяқтаңыз.**

***2. «Роботты әкеліңіз» ойыны.***

**Барлық ойыншықтарды сыныпқа шашыратыңыз және қорапты сыныптың алдына қойыңыз. Бір оқушыға: "роботты әкеліңізші" деп айтыңыз. Бұл студент орнынан тұрып, роботқа жақындап, оны көтеріп, қорапқа салып, ағылшынша атауын айтып, ішіне лақтырады. Содан кейін басқа ойыншыққа басқа оқушыны жұмсайды. Барлық ойыншықтар қорапта болғанша жалғастырыңыз.**

***3. «Музыкалық шеңберге тию» ойынын ойнаңыз.***

**Барлық оқушыларыңызды шеңберге қойып, ойыншықтарды шеңбердің ортасына қойыңыз. CD ойнатқышыңызға музыка қосыңыз және студенттерден допты немесе бұршақ сөмкесін шеңберге өткізуді сұраңыз. Музыканы тоқтатыңыз. Допты ұстап тұрған оқушыға айтыңыз: «Тедди аюға қол тигізіңіз!»- және оқушы мұны жасайды. Музыканы ойнауды бастаңыз және барлық оқушылар ойыншыққа қол тигізетіндей етіп жасаңыз.**

***4. «Өзіңізді қорапта сезініңіз» ойынын ойнаңыз.***

**Бұл қызықты әрекет. Сізге екі дөңгелек тесіктері бар үлкен қорап қажет болады, онда екі тесік кесіледі - сіздің оқушыларыңыз қолдарын соза алатындай үлкен. Ойыншықты инверттелген қорапқа салған кезде бәрінен көз жұмуын сұраңыз. Бірінші Модель: қолыңызды тесіктерге салып, ойыншықты сезініңіз. Сіз бір нәрсені сезінетіндігіңізді және оның не екенін білмейтіндігіңізді көрсету үшін гримазаны айқайлаңыз. Содан кейін, ақыр соңында, бақытты болып, « бұл қуыршақ!»сіз тапқанның бәрін көрсету үшін қорапты көтеріңіз.Әр оқушыға ойынатып көріңіз. Сонымен қатар,оқушылар алдыңғы сабақта оқыған басқа заттарды (мысалы, қарындаш, пластикалық жемістер, пластикалық жануарлар және т.б.) қосу өте жақсы идея - бұл таңқаларлық элементті қосады және вокабулярды қарастыруға мүмкіндік береді.**

***5. «Ойыншықтармен Көңілді!».***

**Бұл жұмыс парағы соңғы тапсырмадан (ойыншықтар мен түстер) тікелей жалғасады. Жұмыс парақтарын таратыңыз. Оқуды білмейтін жас оқушылар үшін бірінші ойыншықты (Тедди аю) тауып, содан кейін "сары Тедди аю"суретіндегі сөйлемді оқып шығыңыз. Барлығынан сары түсті қарындаштарын алып, суретті Тедди аюмен бояуды сұраңыз. Барлық фотосуреттер үшін бірдей рухта жалғастырыңыз. Аяқтағаннан кейін әр оқушыдан өз жұмысын сыныпқа көрсетуді сұраңыз, сұрақ қойыңыз (мысалы, қуыршақ қандай түсті?) және қол шапалақтау.**

 Зерттеуімді жүргізу барысында мен түрлі әдістерді қолдандым. Ең алдымен, бұл тақырып туралы кітаптар мен мақалаларды оқып, ойыншықтардың балалардың дамуына және тіл үйренуіне қалай әсер ететінін білдім.

Содан кейін, тәжірибе жасау үшін, балаларды екі топқа бөлдім: бірінші топ дәстүрлі әдіспен оқыды, ал екінші топ ойыншықтарды қолдану арқылы ағылшын тілін үйренді. Сабақтар өтіп жатқанда, мен балалардың қалай жұмыс істеп жатқанын, қаншалықты қызығып отырғанын және сабаққа қатысу деңгейін бақыладым. Сабақтан кейін балалардан, ата-аналардан және мұғалімнен сауалнама алдым. Сонымен қатар, оқу материалының қаншалықты жақсы меңгерілгенін тексеру үшін тест жүргіздім.

Менің жұмысымда ең көп қолданған әдістердің бірі – карточкалар болды. Біз әртүрлі ойыншықтардың суреттері салынған карточкаларды пайдаланып, жаңа сөздерді үйрендік. Мысалы, “doll”, “car”, “ball”, “teddy bear” деген сөздерді осылай үйрендік. Карточкалардың көмегімен балалар жаңа сөздерді тез әрі қызықты етіп жаттап алды.

Сонымен қатар, ойыншықтармен рөлдік ойындар ойнадық. Мысалы, “doctor and patient”, “teacher and student” деген ойындар арқылы балалар ағылшынша сөйлеуге машықтанды. Бұл ойындар олардың сөйлеу қабілеттерін жақсартуға көп көмектесті.

Әңгіме құрастыру да өте қызық болды. Балалар ойыншықтарды пайдаланып, түрлі әңгімелер құрастырды. Бұл олардың қиялын және шығармашылық қабілеттерін дамытты.

Сұрақ-жауап әдісін де қолдандық. Мен ойыншықтар туралы сұрақтар қойдым, ал балалар ағылшын тілінде жауап берді. Мысалы, “What color is the car?”, “How many legs does the teddy bear have?” деген сияқты сұрақтар қойдым.

Әндер мен тақпақтарды пайдалану арқылы біздің сөздік қорымыз байыды. Ойыншықтардың аттары бар әндер мен тақпақтар балаларға жаңа сөздерді есте сақтауға көмектесті.

Ойындар біздің сабақтарымыздың ажырамас бөлігі болды. “Simon Says”, “I Spy”, “Memory Game” деген сияқты ойындар арқылы балалар ағылшын тілін қызықты түрде үйренді.

Ойыншық арқылы ағылшын тілін үйренудің жолдарын зерттедік . Нәтижесінде, оқушылар мен ата аналар арасында жүргізуден бастадық.

*Мониторинг*

1) Заманаиу ойыншықтарды қолдансыз ба?

Ата- ана(37%) Оқушылар (63%)

2) Ойыншық оқушының зейінін қалыптастырады ма?

Иә (87%) Жоқ (10%) Білмеймін (3%)

3) Ойыншық арқылы ағылшын тілін үйренуге болады ма?

Ия (97%) Жоқ (3%)

4)Заманауи ойыншықтар бұрыңғы ойыншықтарға қарағанда артық па?

Иә (29%) Жоқ (66%) Білмеймін (5%)

5) Мектеп оқушыларына сабақ үстінде ойыншықты қолданған дұрыс па?

Иә (90%) Жоқ (10%)

Осыдан біз мынадай қорытынды жасай аламыз:

Жүргізген зерттеулерімнің нәтижесі көрсеткендей, ойыншықтарды қолдану арқылы ағылшын тілін үйрету балалардың қызығушылығын арттырады, сөздік қорларын көбейтеді, сөйлеу дағдыларын жақсартады және қиялдарын дамытады. Менің ойымша, ойыншықтар – ағылшын тілін үйретудің өте тиімді құралы.

**Қорытынды**

Бүгінгі таңда мен ойыншық арқылы ағылшын тез үйренуге болатынын айтқым келеді. Ойын оқушының психологиялық тұрғыдан қарағанда орта буындағы және бастауыш кезеңіндегі оқушылар өте белсенді болып келеді. Бұл жастағы балалар бірден ойынның құрылысын тез меңгеріп, тақырып бойынша жаңа тақырыпты қағып алады. Ойын оқушылармен дидактикалық қарым – қатынас жасаудың тиімді нысаны болып табылады. Мұғалім ағылшын сабағында ойыншықтың көмегімен сабақты түрлендіріп , қызықтыру керек. Оқу ойындарын тілдік, рөлдік, динамикалық қатынастарды қалыптастыраған жөн. Ойын қызметі, оқушыларға түсінікті етіп түсіндіріп тиімді пайдалану керек. Ойыншықтарды этетикалық тұрғыдан дұрыс таңдасақ, ағылшын тілін үйренуге талпынысы ерекше орын алады.

**Пайдаланылған әдебиеттер тізімі**

1. <https://baby-online.by/articles/vse-obo/igrushki-anglijski.html>
2. Мектептегі шетел тілі. Республикалық әдістемелік журнал. № 6. 2011
3. Мектептегі шетел тілі. Республикалық әдістемелік журнал. № 6. 2012
4. Қазақстан мектебі. № 1. 2004 . Ғылыми педегогикалық журнал.
5. Ағылшын тілі сабағында ойын элементтерін пайдаланудың тиімділігі. А.Х Кульмырзавева .50-52 б
6. Молодой ученый .2005 №7.2 ,с 87
7. <https://kopilkaurokov.ru/angliiskiyYazik/uroki/the-theme-of-the-lesson-toys>
8. <https://guar.best/otlichnye-igrushki-dlja-izuchenija-anglijskogo-jazyka/>
9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии, М., 1986,  451 с.
10. Выготский Л.С. Собрание сочинений в 6-ти томах,  том 4., М., 1984,

.

1. Газман О.С. Роль игры в формировании личности школьника,1982, 204 с.
2. 12.  Гессен С. И. Основы педагогики  введение в прикладную философию, М., Школа-Пресс, 1995., 272 с.