*Kozhakanova A.S, ¹ Tautenbayeva A.A²*

 *¹ 2nd year Master’s Degree student, Faculty of Philology*

*Abay Kazakh National Pedagogical University, Kazakhstan*

*²Scientific supervisor: Candidate of Pedagogical Sciences*

*Associate Professor at T. Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts, Kazakhstan*

**"USING QUIZ TECHNOLOGY AS A FOREIGN LANGUAGE TEACHING TECHNOLOGY TO SECONDARY SCHOOL STUDENTS"**

*Annotation*

The article describes gaming methods in teaching, which are a teaching tool that activate the mental activity of students, make the learning process more attractive and interesting, make them worry , which forms a powerful incentive to master knowledge in the disciplines being studied. The features and possibilities of using quiz technology in the educational process of secondary schools are discussed to develop cognitive interests in children of secondary school age. Based on the results of experimental training, the positive aspects of the use and application of the quiz were highlighted, the positive dynamics of the implementation of quizes were identified, which showed the improvement of students’ background knowledge and contributed to the development of cognitive competence. The points made in the article may be of interest to teachers, lecturers and students of higher pedagogical institutions.

**Key words:** intellectual game, quiz technology, cognitive development, secondary school students, knowledge, thinking, motivation, competition, teamwork.

*Кожаканова А.С, ¹ Таутенбаева А.А²*

*¹ Магистрант 2 курса филологического факультета*

*Казахский национальный педагогический университет имени Абая, Казахстан*

*²Научный руководитель: кандидат педагогических наук*

*Доцент Казахской национальной академии искусств им. Т.Жургенова, Казахстан*

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ КВИЗ КАК ТЕХНОЛОГИИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ»**

*Аннотация*

В статье описаны игровые методы в обучении, которые являются инструментом преподавания, которые активизируют мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляют волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам. Обсуждается особенности и возможности применения квиз-технологии в образовательном процессе средней школы для формирования у детей среднего школьного возраста познавательных интересов. На основе итогов экспериментального обучения выделены положительные моменты использования и применения квиза, выявлена положительная динамика внедрения квизов, которая показала совершенствование фоновых знаний студентов и способствовала развитию когнитивного компетентности. Положения, высказанные в статье, могут быть интересны учителям, преподавателям и студентам высших педагогических заведений.

**Ключевые слова:** интеллектуальная игра, квиз-технология , познавательное развитие, учащиеся средних классов, знания, мышление, мотивация, соревнование, работа в команде.

*Қожақанова А.С., ¹ Таутенбаева А.А²*

 *¹ Филология факультеті магистратурасының 2-курс студенті*

*Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Қазақстан*

*²Ғылыми жетекшісі: п.ғ.к*

*Т.Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясының доценті, Қазақстан*

**«ОРТА СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНА ШЕТЕЛ ТІЛІН ОҚЫТУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ РЕТІНДЕ КВИЗ- ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНУ»**

*Аңдатпа*

Мақалада оқушылардың ақыл-ой әрекетін белсендендіретін, оқу процесін тартымды және қызықты ететін, оқытылатын пәндер бойынша білімді меңгеруге күшті ынталандыратын оқыту құралы болып табылатын оқытудағы интеллектуалды ойын әдісі сипатталған. Орта мектеп жасындағы балалардың танымдық қызығушылықтарын дамыту үшін жалпы білім беретін мектептердің оқу үрдісінде квиз- технологияны қолданудың ерекшеліктері мен мүмкіндіктері талқыланады. Эксперименттік оқытудың нәтижелері бойынша квиз-тахнологиясын қолданудың оң аспектілері атап өтіледі, студенттердің бастапқы білімінің жақсарғанын көрсететін және танымдық құзыреттілігін дамытуға ықпал ететін квиз тапсырмаларын оқыту процесінде қолданудың оң динамикасы анықталды. Мақалада айтылған ойлар жоғары педагогикалық оқу орындарының оқытушыларына және студенттеріне қызықты болуы мүмкін.

**Кілт сөздер:**интеллектуалды ойын, квиз-технология, танымдық даму, орта сынып оқушылары, таным, ойлау, мотивация, бәсекелестік, топтық жұмыс.

**Кіріспе.** Педагогика ғылымының дамуының заңды салдары жаңа педагогикалық технологиялардың дамуы болды. Бұл технологиялар оқу-тәрбие процесін ұйымдастырудың кешенді тәсілін жүзеге асыруға, оның тиімділігін арттыруға; педагогикалық процесті басқаруды, оны жоспарлауды, түпкілікті нәтижені болжауды жетілдіруге; теория мен практиканың тығыз бірлігін қамтамасыз етуге, оқыту мен тәрбиелеудің адам өмірімен байланысын жақсартуға мүмкіндік береді.

М.Н.Кичерова мен Г.З.Ефимованың айтуынша, «бүгінгі таңда мектеп пен жоғары оқу орындарына келетін оқушылардың, жастардың буыны өзге буыннан түбегейлі ерекшеленеді. Бұл ұрпақтың әлеуметтік-психологиялық ерекшеліктерін және олардың құндылықтар жүйесін көбінесе мектептер мен университеттердің жаңа білім беру кеңістігі анықтайды» [1].

Білім беру жүйесіндегі қайта құрулардың қажеттілігін М.Барбер, К.Доннелли, С.Ризви де атап көрсетеді: «Бізге өзі үшін де, қоршаған әлем үшін де жеке жауапкершілікті көтеруге дайын, өмір бойы білім алуға қабілетті , өзінің білімін қазіргі және болашақ мәселелерін шешу үшін қолдануға қабілетті азаматтар қажет» ​​[2]. Осы ерекшеліктерді ескере отырып, мұғалімдер оқушылардың оқу іс-әрекетін олардың танымдық қабілеттері мен шығармашылық ойлауын дамыту үшін, сонымен қатар практикалық дағдыларды қалыптастыру жағдайына ыңғайлап ұйымдастыруы қажет.

Бұл тұрғыда ойындардың педагогикалық функциялары мен алдыға қоятын мақсаттары мүлдем күмән тудырмайды. Әсіресе интеллектуалдық ойындардың педагогикалық мүмкіндіктеріне тоқталғымыз келеді. Оның табиғатын, шығу тегін, мәні мен әсерін көптеген ғалымдар зерттеген. Э. Финк: «Ойын – адамның өзін түсінетін түсіну тәсілдерінің бірі...»-деген болатын [3].

Қазіргі таңда білім беру процесі оқушылар арасында алынған нәтижеден, топ құрамындағы ынтымақтастықтан, бірлесіп қабылданған шешімдердің ұтымдылығы мен тиімділігінен, ортақ іске қосқан өз үлесінен жағымды эмоциялар алуға септігін тигізетін өзара әрекеттестік формаларын қолдануды талап етеді. Біздің ойымызша, интеллектуалды ойын технологиялары бұл талаптарды жүзеге асыруға мүмкіндік береді. Олай болса, интеллектуалды ойындарды қолдануды студенттердің әлеуметтік маңызды тұлғалық қасиеттері мен кәсіби құзыреттіліктерін қалыптастыруға бағытталған, заманауи тенденцияларға сай оқу-тәрбие жұмысын жүзеге асыру құралы ретінде қарастыруға болады.

Интеллектуалды ойын құрылымы педагогикалық процесс мақсаттарын, міндеттерін, жоспарын, мазмұнын қамтиды, сонымен қатар нәтижелерді міндетті түрде талдауды қамтамасыз етеді. Ал интеллектуалды ойын әрекетінің мотивациясы оның еріктілігімен, таңдау мүмкіндіктерімен және бәсекелестік элементтерімен, өзін-өзі растау мен өзін-өзі жүзеге асыру қажеттілігін қанағаттандырумен қамтамасыз етіледі.

Оқушыларға тәрбиелік және оқу жағынан әсер етудің құралы бола отырып, интеллектуалды ойындардың әртүрлі формалары бар.Соңғы уақытта олардың арасында квиз-технологиясы ерекше танымал болды.

Квиз (ағылшын тілінен «test question») «сұрақ-жауап» форматындағы командалық оқу ойыны [4]. Квиз-технологиясының аналогы викторина болып табылады. Квиз – бір немесе бірнеше қатысушы қойылған сұрақтарға жауап беретін жарыс түрі.

Қазіргі педагогиканың өзекті мәселелерінің бірі – оқушылардың танымдық қабілеттерін дамыту. Танымдық қабілет оқушының ой-өрісін кеңейтуге көмектеседі және білім, білік, дағдылардың сапасына әсер етеді, қабылдауды, есте сақтауды және зейінді белсендіреді.

Танымдық қызығушылық – жеке тұлғаның білім саласына, оның пәндік жағына және білімді меңгеру процесінің өзіне бағытталған таңдамалы бағыт болып саналады. [5].

Танымдық қажеттіліктердің дамуы әр балада әртүрлі болады. Кейбір балаларда танымдық қабілеттер өте айқын көрінеді және негізінен теориялық сипатта болса, басқа балаларда танымдық қабілеттер әлсіз көрінуі мүмкін және практикалық әрекетті жүзеге асырылады.

Заманауи білім беруде квиз-технологиясы өте танымал, себебі ол балалардың танымдық қызығушылығын, танымдық қабілеттерін арттырады, табандылығын, зейінін және логикасын дамытуға көмектеседі, бұл технология сонымен қатар тәрбиелік функцияны орындайды және баланың шығармашылық қабілеттерін дамытады. [6]

**Деректер және зерттеу әдістері:** Орта мектеп оқушыларымен квиз технологиясын қолдану мақсатында 7-сынып оқушыларымен әр түрлі ойын түрлерімен сабақ өткіздік, оқушы саны – 10.

Біз ағылшын тілі сабағында балалардың танымдық құзіреттіліктерін квизге тілдің грамматикасы, лексикасы жайлы, шет елдің тарихы және мәдениеті жайлы фактілерді енгізу арқылы дамытуға болады деп ойлаймыз.

*Quiz №1. Choose the correct option to complete the sentences (Present Simple or*

*Present Continuous)*

1. The band ... an interview right now.

 a) gives b) is giving c) give

 2. The musicians ... to play for their fans.

 a) are loving b) loves c) love

3. The Corrs ... a musical band.

 a) is being b) are being c) are

4. The student ... the trumpet every day.

 a) is playing b) plays c) play

5. Daniela ... to the teacher at the moment.

 a) isn't listening b) aren't listening c) doesn't listen

6. She ... her email once a day.

 a) check b) is checking c) checks

7. We ... to work this week, because it's our holidays.

 a) don't go b) aren't go c) aren't going

8. ... classical music?

 a) You like b) Are you liking c) Do you like

9. ... English now? Yes, she is.

 a) Is Mafalda studying b) Does Mafalda study c) Mafalda studying

10. What ... ? She's sleeping.

 a) Josephine does b) does Josephine do c) is Josephine doing

11. What ... ? He's a singer.

 a) Mark does b) does Mark do c) is Mark doing

12. Liliana always ... her homework.

 a) is doing b) does c) do

13. These students ... very often.

 a) don't study b) aren't studying c) not study

*Quiz №2. History and culture of the UK*

1. How many countries are part of the United Kingdom?

a)Four ( England, Scotland, Wales and Northern Ireland)

b)Two ( England and Northern Ireland)

c)Three ( England, Wales and Scotland)

d)Five (England, Scotland, Wales, Northern Ireland and Republic of Ireland)

2. What's the flag of the United Kingdom called?

a)The Union Flag

b)The Union Jack

c)The UK

d)God save the Queen

3. Where can you see wax sculptures of famous people in London?

a)National Art Gallery

b)National History Museum

c)Science Museum

d)Madame Tussauds

4. What is a double-decker?

a)A bus

b)A hamburger

c)A car

d)A hat

5. What is the national sport of England?

a)Football

b)Golf

c)Rugby

d)Cricket

6. The place in London where the Crown Jewels are kept is called…

a)Big Tower

b)Tower Bridge

c)Tower of London

d)Black Tower

7. St Patrick's Day is celebrated on...

a)7th January

b)7th July

c)17th March

d)17th November

**Алынған нәтижелер:** Әдістемелік тұрғыдан біз квиз-технологиясын қолданудың келесі оң жақтарын анықтадық:

* белгілі бір тілдік құбылысқа ерекше назар аударуға мүмкіндік бере алады (лексика,грамматика, сөздік қор);
* тыңдаушылардың барлық тобына бір мезгілде тапсырма бере алу қабілеті және тестілеуге кететін аз уақыт;
* кез-келген сабақта өткізе алу мүмкіндігі – тақырыпты оқудың басында, аралық бақылау түрінде және қорытынды бақылау түрінде;
* барлығына бірдей шарттар (бірдей уақыт, бірдей көлемде материал беріледі және материалдың күрделілігі бірдей болады);
* оларды одан әрі дамыту үшін қиындықтарды диагностикалаудың тиімділігі.

**Қорытынды:** Қорытындылай келе, квиз әлеуметтік-педагогикалық технология ретінде оқушылардың сабақта белсенді қатысушы болуына, бір-бірімен шығармашылық қарым-қатынаста болуына, жалпы мәдени және кәсіби құзіреттіліктерін дамытуға мүмкіндік беретін сабақты өткізу формасы ретінде пайдалануға болатынын атап өткіміз келеді. Сонымен қатар бұл технология болашақ мамандарға қажетті тұлғаның маңызды қасиеттері: тез шешім қабылдау, белгісіздік жағдайында әрекет ету, ұжымда жұмыс істеу дағдылары, шығармашылық ойлау және т.б. сияқты дағдыларды дамытуға оң септігін тигізеді дегіміз келеді. Себебі, квиз барысында, тапсырмаларды орындау кезінде барлық қатысушылар бір-бірімен белсенді түрде әрекеттесіп, әртүрлі дағдыларды, өмірлік тәжірибені және интуицияны қолдануы керек.

Әлеуметтік-педагогикалық технологиялар ретінде олар қатысушылардың танымдық қабілеттерін, жалпы мәдени және кәсіби құзыреттіліктерін дамытуға, қабылданған шешімдерге жауапкершілікті қалыптастыруға және оларды болашақ тәуекелдерге дайындауға ықпал етеді. Бақылау барысында квиз технологиясының ресурстық педагогикалық әлеуеті жоғары екені анықталды.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения //Мир науки. Педагогика и психология. – 2016. – Т. 4. – №. 5. – С. 28.
2. Майкл Б., Кейтлин Д., Саад Р. Накануне схода лавины. Высшее образование и грядущая революция //Вопросы образования. – 2013. – №. 3. – С. 152-229.
3. Мандель Б. Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) //Современные проблемы науки и образования. – 2009. – №. 2. – С. 62-68.
4. Морозова Н. Г. Учителю о познавательном интересе. М.: Знание,

1979. 186 с.

1. Щукина, Г. И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении: Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 2016. – 53 с
2. Стадольник, М. А. Применение метода «квиз» в целях повышения

эффективности обучения представителей нового поколения «Z» в условиях выраженного клипового мышления / М. А. Стадольник // Достижения науки и образования. 2021. – 21 с