



<<ՍԵՎԱՆԻ Խ. ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ>>

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ԿԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Օտար լեզուների ուսուցումը երաժշտության և խաղի միջոցով

ԱՌԱՐԿԱ՝ <<Գերմաներեն>>

ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՀԻ՝ Գոհար Մարտիրոսյան

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ

ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Գեղարքունիքի մարզի Ճամբարակի հ.4 միջնակարգ դպրոց

Դեկավար՝ Զ. Հակոբյան

Սևան. 2022թ.

Բովանդակություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
ՆԱԽԱԲԱՆ	4
§1. ԽԱՂԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԼՈՒՐՋ ՁԵՎ Է	7
§1.1 ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ	11
§1.2 ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ ԿՐԹԱԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ	12
§1.3 ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՑՎՈՂ ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ	14
§1.4 ՈՒՍՈՒՑՉԻ ԴԵՐԸ ՍՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ	15
§1.5 ԽԱՂԵՐԻ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ	16
§2. ԵՐԱԺՇՏՈՒԹՅՈՒՆԸ	20
§2.1 ԵՐԳՈՎ ԴԱՍԻ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ	26
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	27
Օգտագործված գրականության ցանկ	28

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտական աշխատանքի նպատակը`

օտարալեզու սովորողների գերմաներեն լեզվի ուսուցման գործընթացում երաժշտության և խաղի դերի առանձնահատկությունների ուսումնասիրությունն է` գերմաներեն լեզվի որպես օտար լեզվի համակարգում:

Տեսականորեն հիմնավորել գերմաներենի դասավանդման համար խաղային և երաժշտական մեթոդների կիրառման կարևորությունը և գործնականում ստուգել /ցույց տալ օրինակներով դրանց արդյունավետությունը:

Հետազոտական աշխատանքի խնդիրները`

առաջադրված նպատակին համապատասխան և առաջ քաշված գիտական վարկածի իրականացման համար պետք է լուծել հետևյալ խնդիրները.

.ուսումնասիրել խաղը, խաղի դերը ուսուցման գործընթացում, խաղի տեսակները, ուսուցչի դերը խաղային գործունեության մեջ, գործնական օրինակներով ցույց տալ խաղի արդյունավետությունը ուսման մեջ:

.ուսումնասիրել երաժշտությունը, դրա ծագումը, տեսակները, երաժշտությունը օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում, օրինակներով ցույց տալ երաժշտության կարևորությունը ուսման մեջ:

. բացահայտել խաղի և երաժշտության ձևերի և ուսուցման մեթոդների գործնական կիրառման իրագործելիությունը:

ՆԱԽԱԲԱՆ

Գաղափար խաղի և երաժշտության մասին.

Խաղը և դրա պատմությունը

Տարբեր լեզուներով <<խաղ>> տերմինը համապատասխանում է կատակ և ծիծաղ, թեթևություն և հաճույք հասկացություններին և ցույց է տալիս այս գործընթացի կապը դրական հույզերի հետ: Խաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի լարվածություն: Խաղը միշտ որոշում է կայացնում ինչ անել, ինչ ասել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտավոր ակտիվությունը: Իսկ եթե երեխան միաժամանակ խոսում է օտար լեզվով? Այս գործունեության մեջ կան հարուստ ուսուցման հնարավորություններ: Երեխաների համար խաղը հիմնականում հետաքրքիր գործունեություն է: Խաղում բոլորը հավասար են: Դա իրագործելի է նույնիսկ ամենաթույլ սովորողների համար: Հավասարության զգացում, խանդավառության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում- այս ամենը երեխաներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարել ամաչկոտությունը, որը խանգարում է նրանց ազատորեն օգտագործել օտար լեզվի բառերը խոսքում և ունի բարենպաստ ազդեցություն ուսուցման արդյունքների վրա:

Խաղը փոքր իրավիճակ է, որի կառուցումը հիշեցնում է դրամառիկ ստեղծագործություն՝ իր սյուժեով, կոնֆլիկտով և կերպարներով: Խաղի ընթացքում իրավիճակը խաղում է մի քանի անգամ և ամեն անգամ նոր տարբերակով: Բայց միևնույն ժամանակ խաղի իրավիճակը իրական կյանքի իրավիճակն է: Չնայած խաղի հստակ պայմաններին և օգտագործվող լեզվական սահմանափակ նյութին, դրանում միշտ կա զարմանքի տարր: Լսելով անսպասելի հարց՝ երեխան անմիջապես սկսում է մտածել, թե ինչպես պատասխանել դրան: Հետևաբար, խաղին բնորոշ է խոսքի ինքնաբուխությունը: Խոսքի հաղորդակցություն, որը ներառում է ոչ միայն բուն խոսքը, այլև ժեստերը, դեմքի արտահայտությունները և այլն:

Խաղը իրավիճակային- վարիատիվ վարժություն է, որտեղ հնարավորություն է ստեղծվում խոսքի նմուշի կրկնակի կրկնություն այնպիսի պայմաններում, որոնք հնարավորինս մոտ են իրական խոսքային հաղորդակցությանը:

Անհնար է նշել պատմական պահը., երբ առաջին անգամ հայտնվեց խաղը: Տարբեր ժողովուրդների մոտ այն կարող է տարբեր լինել՝ կախված նրանց գոյության պայմաններից և զարգացման ավելի բարձր փուլ անցնելու ձևերից: Մարդկային հասարակության զարգացման վաղ փուլերում, երբ արտադրողական ուժերը դեռ

պարզունակ մակարդակի վրա էին, և հասարակությունը չէր կարող կերակրել իր երեխաներին, և աշխատանքի գործիքները հնարավորություն էին տալիս ուղղակիորեն, առանց հատուկ պատրաստվածության, իրենց երեխաներին ներգրավել աշխատանքի մեջ: Մեծահասակների մոտ աշխատանքի գործիքների յուրացման հատուկ վարժություններ չկային, էլ չի ասվում դերակատարման մասին: Երեխաները մտան մեծերի կյանք, տիրապետեցին աշխատանքի գործիքներին և բոլոր հարաբերություններին՝ անմիջականորեն մասնակցելով մեծերի աշխատանքին: Ջարգացման ավելի բարձր փուլում երեխաների ընդգրկումը աշխատանքային գործունեության կարևորագույն ոլորտներում պահանջում էր հատուկ ուսուցում, որը տեղի էր ունենում այն գործիքների վրա, որոնք կրճատվել էին ձևով: Դա խորհրդանշական խաղալիքի նման մի բան էր: Նրա օգնությամբ երեխաները վերստեղծեցին կյանքի և արտադրության այն ոլորտները, որոնցում նրանք դեռ ներառված չեն, բայց որին ձգտում են: Այսպիսով դերային խաղն առաջանում է հասարակության պատմական զարգացման ընթացքում սոցիալական հարաբերությունների համակարգում երեխայի տեղի փոփոխության արդյունքում:

Գաղափար երաժշտության մասին.

Երաժշտությունը և դրա պատմությունը

Երաժշտությունն ու գրականությունը, հնագույն ժամանակներից բարեկամացած, եկել հասել են մեր օրերը: Այսօր էլ արվեստի այդ տեսակները ջերմացնում են մարդկանց սրտերը և ներգործում նրանց հոգևոր աշխարհի վրա:

Երաժշտությունն ու գրականությունն ունեն ընդհանրություններ, որոնց շնորհիվ դարձել են <<ազգակիցներ>> : Երկուսն էլ կարող են արտահայտվել մարդու ձայնի միջոցով, ընդհանուր են նաև ռիթմն ու հնչերանգը:

Երաժշտությունն ու գրականությունը, միմյանց լրացնելով, արտահայտում են բազմապիսի զգացմունքներ, մտքեր ու գաղափարներ, նկարագրում են մարդկային փոխհարաբերություններ ու բնության երևույթները: Երաժշտության ու գրականության միասնությունից են ծնվել երգը, ռոմանսը, օպերան կանտատը և այլն:

Երգը երաժշտության ամենամատչելի ու տարածված տեսակներից է: Այն մեղեդու միջոցով ընդգծում է գրական տեքստի արտահայտչականությունը: Գրական տեքստն իր հերթին նպաստում է մեղեդու էության դրսևորմանը: Առաջին անգամ երաժշտությանն առնչվում ենք երգի միջոցով: Դրանք օտրոցային երգերն են, որ լսում ենք մեր մայրերի շուրթերից, պարերգերը, որոնք շարժման մեջ են դնում մեր մարմինը, քայլերգերը, որոնց հնչյունների ներքո քայլում ենք:

Ղասական երաժշտությունը մեզ է հասել դարերի խորքից և, դիմանալով ժամանակի փորձությանը, այսօր էլ ժամանակակից հասարակության մեջ ունի իր պատվավոր տեղը: <<Ղասական>> բառը լատիներեն նշանակում է օրինակելի: Այն պարունակում է բարոյական և գեղագիտական այնպիսի արժեքներ, որոնք բերկրանք են պարգևում ունկնդրին կրթում նրա հոգին, բարի և գեղեցիկ զգացմունքներ արթնացնում նրա սրտում: Որքան մեծ է մարդու երաժշտական պատրաստվածությունը և լսողական փորձը, այնքան նա հեշտ է մտնում դասական երաժշտության կախարդական աշխարհը, հասկանում ունկնդրած երաժշտության նրբերանգները, բովանդակությունը և կառուցվածքը:

Ունկնդրելով դասական երաժշտություն՝ մենք հաղորդակից ենք լինում կոմպոզիտորի ստեղծագործական մտահղացմանը, հետևում նրա երաժշտական մտքի զարգացմանը: Այդ ամենն ըկալելու համար կատարում ենք հոգեկան և մտավոր աշխատանք՝ գործի դնելով ուսումնառության տարիներին ստացած երաժշտական գիտելիքներն ու լսողական փորձը:

Ուրեմն՝ դասական երաժշտությունը պահանջում է լուրջ և ուշադիր վերաբերմունք և երաժշտական տեսական ու լսողական պատրաստվածություն: Ղասական երաժշտության մեջ կան բարդ ժանրեր, ինչպիսիք են օպերան, սիմֆոնիան, սոնատը և պարզ, ավելի հեշտ ընկալվող ժանրեր՝ երգը, ռոմանսը, պարը և այլն: Երաժշտական պարզ ժանրերը, չնայած իրենց մատչելիությունը, նույնպես դասական երաժշտության տեսակներ են:

Առօրյա կյանքի տարբեր իրավիճակներում մարդը տարբեր հոգեվիճակ և տրամադրություն է ունենում . լուրջ զբաղմունքից բացի՝ պահանջ է ունենում զվարճանքի՝ ուրախանալու, կատակելու, պարելու: Նրան օգնության գալիս հանրամատչելի զվարճական երաժշտությունը, որը չի պահանջում ուշադրության լարում, մտքի լուրջ աշխատանք, այլ իր քաղցրահունչ, թեթև, պարային բնույթով ստեղծում է հանգստի և ուրախ ժամանցի տրամադրություն: Այդպիսին են էստրադային երգերը, պարային թեթև երաժշտությունը, ժամանակակից փոփը, ռոք երաժշտությունը, առանց որոնց հնարավոր չէ պատկերացնել կենցաղային ուրախ արարողությունները՝ խնջույքը, հարսանիքը, պարահանդեսը, ժողովրդական տոնախմբությունը:

Այսպիսով՝ կարելի է ասել, որ կյանքի տարբեր պահերի մենք կարիք ունենք տարբեր տեսակի երաժշտության: Կարելի է նախապատվությունը պետք է հիշել, որ հանրամատչելի զվարճական երաժշտությունը չի կարող տալ այն հոգևոր հարստությունը, ինչ որ տալիս է դասական երաժշտությունը:

§1. ԽԱՂԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԼՈՒՐՋ ՁԵՎ Է

Խաղի դերը երեխայի կյանքում: Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակությունն ամբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունը: Ուսումնական գործունեության նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունների և ձգտումների մակարդակի անկումն ունի , անշուշտ, բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով և կրթության բոլոր օղակների համար ունեն թե ընդհանուր, թե մասնավոր փաստարկներ: Կրտսեր դպրոցականների պարագայում սոցիալական, տնտեսական, իրավական, հասարակական և այլ կարգի գլոբալ պատճառներ գոյություն չունեն կամ գրեթե բացառվում են: Այս տարիքում սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության նվազումը առավելապես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների օգտագործման մակարդակի նվազմամբ. համաշխարհային մասշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մտնում յուրաքանչյուր ընտանիք, օրըստօրե մատչելի դառնում ավելի ու ավելի մեծաթիվ երեխաների: Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց: Մեծ մանկավարժ Կ.Դ.Ուշինսկու այն խոսքերը, թե <<Եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում>> այսօր նույնպես արդիական է: Մարդուն բոլոր կողմերով, բոլոր իմաստներով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ: Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր <<կաղապարից>>` պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպես բացահայտվում են մարդու բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորության գծեր, խառնվածքը: Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու` հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք` ուժ, ճարպկություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում և այլն: Այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ընթերցողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի. դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային

հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը: Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի և համացանցի ընծեռած հնարավորությունների մասին: Կրտսեր դպրոցի բազմաթիվ ուսուցիչների ձեռքին դեռևս կավիճն է, դասագիրքը և պարզունակ դիդակտիկ նյութերը: Միայն այս միջոցների վրա կառուցված դասերը հետաքրքիր չեն կրտսեր դպրոցականներին, չեն բորբոքի նրանց երևակայությունը, չեն մղի սովորելու: Ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը եկավ խոչընդոտելու ևս մեկ հանգամանք. ավագ նախադպրոցական տարիքի երեխաները, որոնք տարիներ առաջ գտնվում էին մանկապարտեզում, այսօր հայտնվել են դպրոցում՝ դարձել են սովորողներ: Այս հանգամանքը չի նշանակում, թե փոխվել են նրանց ճանաչողական հետաքրքրությունները, դրանց բավարարման համար ընտրված մեթոդներն ու գործունեության ձևերը: Դպրոցական դարձած փոքրիկները հայտնվել են կենսագործունեության երկու ձևերի խաչմերուկում, ուր հմտորեն պիտի միակցվեն խաղը, որը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հիմնական ձևն է, և ուսումնական գործունեությունը, որը կրտսեր դպրոցականի գործունեության գլխավոր ուղղությունն է: Ավագ և կրտսեր դպրոցական տարիքի բոլոր երեխաներն էլ ուզում խաղալ, կան կազմախոսական և բնախոսական որոշակի առանձնահատկություններ, որոնք հեզնելն անթույլատրելի է: Խաղային գործունեության հիմնական ձևերն ու եղանակները այս կամ այն աստիճանով ծանոթ են նախադպրոցականին՝ անկախ այն բանից՝ նա մանկապարտեզ հաճախել է, թե ոչ: Ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ գործողություններին դպրոցում հայտնված նախադպրոցականը ոչ միայն ծանոթ չէ, այլև նա դեռևս չունի մտավոր, ֆիզիկական, հոգեբանական, կազմաբնախոսական այն հիմնական նախադրյալները, որոնց հիման վրա պիտի ձևավորվեն ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար այդքան անհրաժեշտ ունակությունները: Դպրոցում ուսուցիչները շտապում են միանգամից գիտելիքներ հաղողել և ստուգել դրանց ձեռքբերման մակարդակը: Երեխային նախապատրաստել ուսումնական գործունեությանը նշանակում է տարբեր ճանապարհներով և ամենաբազմազան միջոցներով օժանդակել, որ ավագ նախադպրոցականը ձեռք բերի մտածողական գործողություններ կատարելու որոշակի ունակություններ՝ անհրաժեշտ մակարդակով առանձնացնել և դասավորել իրեն շրջապատող ծանոթ առարկաներն ու երևույթները, պլանավորել իր գործողությունները և ըստ պլանավորման դրանք իրականացնել, վերահսկել իր գործունեությունը, կառավարել վարքը, զգալ իր

քայլերի պատճառահետևանքային կապերը, ուշադիր լսել և կատարել ավագների հանձնարարությունները, գնահատել իր գործունեությունը, հաղորդակցվել տարեկիցների հետ, դրսևորել փոխօգնության, ապրումակցման որակներ և այլն: Դպրոց ընդունվող ոչ բոլոր երեխաներն են տիրապետում ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար չափազանց կարևոր այս ունակություններին, որոնք, բնականաբար, պիտի ձևավորվեն ու զարգանան դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ընթացքում` ստեղծելով անձի բազմակողմանի զարգացման հնարավորություններ: Այս կարևոր խնդիրների լուծման ընթացքում խաղերը մեծապես նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են կրտսեր դպրոցականին ճիշտ և առողջ ապրել այդ տարիքը, սովորել առանց դժվարությունների, առանց մանկության արժեքների կորստի: Հայտնի է, որ երեխայի զարգացման ցուցանիշներից մեկն ինքնուրույն ճանաչողական գործունեություն ծավալելու կարողությունն է: Այն նպաստում է ապագայում առանց դժվարությունների ցանկացած իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, ձեռքբերածը փոփոխվող պայմաններում, ոչ ստանդարտ իրավիճակներում կիրառելուն: Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել (Բուեա Լ.Պ., Նովիկովա Լ.Ի., Պետրովսկի Վ.Ա.), որ ճանաչողական ինքնուրույն գործունեություն ծավալելու ունակության ձևավորման, զարգացման վրա ազդում են ինչպես տարերայնորեն ու հատուկ նպատակային կազմակերպված, այնպես էլ բնական և սոցիալական գործոններ: Բացառիկ ազդեցություն է ունենում նաև այն միջավայրը, ուր գտնվում է երեխան, և ուր նա իրեն դրսևորում է ազատ, ինքնուրույն անձ` համագործակցելով այդ միջավայրի հետ: Այսպիսի գործունեության ծավալման ամենաարդյունավետ միջոցը խաղն է: «Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

- . զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք, որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությանը.

- . ակտիվության սկզբունք, որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը.

- . ընդարձակության սկզբունքի հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ու անցկացումն է, որոնք խաղային

գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել լայն ընդգրկունություն.

. անհատականացման սկզբունքը միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այդպես յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.

. երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունքը երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում` <<երեխա-մեծ>> հարբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների` միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հագեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ.

.ձկունության սկզբունքի հաշվառումը ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ձկունության հնարավորություններ.

. տեղեկացվածության սկզբունքի պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն` միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն>>:

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ: Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խաղի միջոցով երեխային կարելի է և կրթել, և դաստիարակել: Երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի գործունեությունը և խաղալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալաական դերը` այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով: Ժ.Ժ.Ռուսոն կարծում էր, որ երեխան <<Պարոպում է, թե զվարճանում, նրա համար հավասարաթեք գործունեություն է.նրա խաղերը նրա պարապմունքն են, նա չի զգում պարապմունքի և խաղի տարբերությունը>>: <<Ուշադիր դիտեք, թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում... Նրա համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի

հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները: Խաղերը երեխայի ջերմասիրությունն ու հետաքրքրությունը վառող կայծեր են: Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում>>: Խաղային գործունեությունն իր բնույթով ինքնակամ է, այն իրականացվում է որոշակի տարածական և ժամանակային սահմաններում, գործընթացն ունի անկանխատեսելի ընթացք և արդյունք թե ուսուցչի, և թե աշակերտների համար, խաղերն ունեն ստեղծագործական-որոնողական-երևակայական բնույթ: Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են քաջություն, ճարպկություն, հնարամտություն, համբերատարություն, զսպվածություն և կազ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը: Այս խաղերի կանոնները հաճախ երեխաներն են ստեղծում և վերահսկում դրանց պահպանումը, դրանք խաղատողների համար սահմանում որոշակի պատիժներ: Շարժուն խաղերը նպաստում են նաև մտավոր և ֆիզիկական հոգնածության բեռնաթափմանը, դասարանում տիրող լարված մթնոլորտի վերացմանը: << Եթե մեկուկես կամ երկու ժամվա պարապմունքների ընթացքում երեխաները ձեզ մոտ և կարդան, և գրեն, և նկարեն, և երգեն երկու-երեք երգ ,և հաշվեն, և լսեն, ապա ամսվա վերջում ոչ միայն նրանց ձեռք բերածի գումարը, այլև այն, ինչ ձեռք են բերել նրանք յուրաքանչյուր առանձին գիտության և կարողության ուղղությամբ, ավելի շատ կլինի, քան կարող էին ձեռք բերել նրանք՝ այդ ամբողջ ժամանակամիջոցում զբաղվելով միայն տվյալ գիտությամբ կամ կարողության զարգացմամբ>>:

§1.1 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Ճանչողական գործունեության խաղերի մեջ մտնում են այն խաղերը.

.որոնք երեխաներից պահանջում են կատարողական ակտիվ գործունեություն, և որոնց շնորհիվ երեխաներն իրականացնում են տրված նմուշին համապատասխան աշխատանք,

. որոնք երեխաներից պահանջում են կրկնվող գործողությունների վերարտադրություն. դրանք նպատակաուղղված են ավելի շատ հաշվողական և վայելչագրական հմտությունների ձևավորմանը,

. որոնց միջոցով երեխաները կազմում են տրվածին տրամաբանորեն նման նոր օրինակներ՝ փոփոխության ենթարկելով նմուշը,

. որոնք պարունակում են որոնողական-ստեղծագործական տարրեր:

Արիստոտելը նշել է նախադպրոցական և դպրոցական տարիքի երեխաների կրթադաստիարակչական գործընթացում խաղերի անփոխարինելի դերի մասին՝ կարևորելով դրանց ճիշտ ընտրությունը: <<Այդ խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատության մեջ ծնված մարդու արժանապատվությանը, շատ չժանրաբեռնեն երեխային և չլինեն սանձարձակող... Երեխաների խաղերը պիտի կրկնեն նրանց ապագայի լուրջ զբաղմունքները>>: Առանց խաղի սովորեցնելն այսօր առավել դժվար է, քանզի վաղ ուսուցման պայմաններում պիտի հենվել խաղի վրա՝ հիմնավորապես ուսումնասիրելով նրա հնարավորությունները, որոնք թույլ կտան առավելագույն արդյունավետությամբ ազդել մանկան զարգացման տարբեր կողմերի վրա, մասնավորապես՝ կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական և սոցիալական ակտիվության, ուսումնական գործունեության համար կարևոր հմտությունների և բոլոր որակների զարգացման վրա: Դիդակտիկ խաղերին հատկապես մեծ տեղ է տրվում վաղ ուսուցման պայմաններում: 5.5-6 տարեկաններով համալրված առաջին դասարաններում դիդակտիկ խաղերը, այնուամենայնիվ, չունեն իրենց արժանավոր տեղը: Այս երևույթն ունի պատճառներ: Դրանցից մի քանիսն են . 1. որոշակի դիդակտիկ նպատակով ստեղծված խաղերի բացակայությունը հայոց լեզվով հապարակվող մանկավարժական գրականության մեջ, 2. հրապարակում եղած դիդակտիկ խաղերի՝ դասի գործընթացում պրակտիկորեն իրականացնելու անհնարինությունը կամ աննպատակահարմարությունը, 3. դասաժամերի անբավարարությունը, 4. խաղային իրավիճակից անմիջապես ուսումնական գործունեության անցնելու դժվորությունները, 5. դասարանային անբարենպաստ պայմանները, 6. խաղային գործունեության համար անհրաժեշտ դիդակտիկ նյութերի սակավությունը, 7. առարկայական ծրագրերի ծանրաբեռնվածությունն ու բարդությունը:

§1.2 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ ԿՐԹԱԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Վաղուց և բազմաթիվ ուսումնասիրություններով ապացուցված է, որ դիդակտիկ խաղերին կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը նպաստում է նրանց ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաիրացմանը և դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ, կամային որակներ: Կրտսեր դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների ժամանակ անցակացրած խաղերը երեխաների մեջ առաջացնում են ճանաչողական հետաքրքրություններ և ընդգծված սեր գրքի, սվորելու նկատմամբ: Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ. <<Առաջին, ամենապարզ գործառույթը ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելն է: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած հեքիաթային, երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարներն ու շագրավ բնագրերը և այլն:

Երկրորդ գործառույթը երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ: Դերասանական հնարներն օգտագործվում են դերային երկխոսությունների և մենախոսությունների մեջ, դերերով կարդալու, հեքիաթների, առարկաների բեմականացման, տարաբնույթ վարությունների, խնդիրների կազմման ժամանակ:

Երրորդ գործառույթը մրցութային է: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցնակաբաշխութային տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներն ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում..., պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիականների, տեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում՝ մրցութների:

Կրտսեր դպրոցում առավել կարևորվում է դիդակտիկ խաղերի դերը սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում, այսինքն՝ խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը: Որպեսզի ուսուցման գործընթացում խաղերը նպաստեն սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝ ընտրել դասիկրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան խաղեր, խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխաների պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին, խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրության, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում, հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի դիդակտիկ խաղը:

§1.3 ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՑՎՈՂ ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Խաղի տեսությամբ զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ (Կապտերև Պ.Ֆ., Ամոնաշվիլի Շ.Ա., Վիգոտսկի Լ.Ս., Էլկոնին Դ.Բ., Կորոտկովա Ն.Ն. և այլք): Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ Պ.Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անհիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները «բացելու» բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում» : Խաղերը դասակարգում ենք ըստ հետևյալ տեսակների՝ մտավոր, շտկողական, ուսուցողական(դիդակտիկ), շարժուն, հետաքրքաշարժ, տրամաբանական: Հնարավոր է այս ցանկի ընդարձակում՝ պայմանավորված խաղի հետապնդած նպատակներով: Կարևորը ոչ այնքան ընտրված խաղի տեսակն է, որքան նրա հնարավորությունների առավելագույն օգտագործումը: Օրինակ՝ շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաները ոչ միայն բավարարում են իրենց շարժման պահանջմունքը, ծախսում են ուսումնական պարապմունքների ժամանակ կուտակված էներգիան, այլև ձեռք են բերում ինքնուրույնություն, նախաձեռնողականություն, խաղավարին ուշդիր լսելու և նրա ցուցումները ճշգրիտ և նախատեսված հաջորդականությամբ իրականացնելու ունակություններ, ձևավորում են ուշիմություն, աշխատասիրություն, համառություն, ինչպես նաև՝ խաղընկերների հետ համագործակցելու , իրենց քայլերը նրանց հետ համաձայնեցնելու կարողություններ և այլն: Մ.Է.Վայները կարևորում է ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: «Առաջին հերթին երեխայի

զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության>>:

§1.4 ՈՒՍՈՒՑՉԻ ԴԵՐՈՆ ՍՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ

Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է որպես խաղացող հանդես գա երեխաների որևէ խմբի կողմից: Ուսուցիչը բոլորին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական: Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ են որոշակի պարագաներ, հարկավոր է նախ բացատրել խաղի ընթացքը մանրամասնորեն, ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը և հանգամանորեն մեկնաբանել դրանցից օգտվելու կանոնները, ձևերը, հետո նոր բաժանել դրանք: Անպայման պետք է պատասխանել երեխաների հարցերին՝ չանտեսելով փոքր կամ պարզ թվացող որևէ հարցադրում: Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման համար նախատեսված իրերն ու նյութերը պիտի դնել երեխաներին մատչելի տեղում: Այս ամենից հետո միայն կարելի է խաղը սկսել: Դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններն են.

- 1.Ուսուցիչը պետք է լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նախ երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխանը գործելու ունակությունները:
- 2.Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:
- 3.Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
- 4.Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:

5.Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:

6.Պիտի օգնի երեխաներին՝ որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության բացակայությունը խանգարեց նրանց հայտնվել հաղթողների կազմում:

Կարևոր է հիշել, որ խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պատճառի ոչ միայն հաղթող խմբին, այլև պարտվողին: Հիշենք, որ ցանկացած խաղը պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը: Եվ եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին՝ թշնամանալ, նշանակում է, որ խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

§1.5 ԽԱՂԵՐԻ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ

1.Խաղը<<Ես չեմ կարող տեսնել>>

Նպատակը՝ ուշադրության զարգացում, խոսելու ունակության զարգացում:Սեղանին մի քանի խաղալիք կենդանիներ են: Երեխաները փակում են աչքերը, և մի խաղալիք <<փախչում է>>: Աշակերտները պետք է պատասխանեն, թե խաղալիքներից որն է պակասում, իսկ կենդանիներից որն է մնացել. Ես կարող եմ տեսնել...Ես չեմ կարող տեսնել...

2.Խուլ հեռախոս.

Նպատակը՝ բառապաշարի միավորների ակտիվացում, ուշադրության զարգացում: Երեխաները բաժանվում են երկու թիմի. Թիմի անդամներն ասում են բառեր կամ արտահայտություններ միմյանց ականջին: Վերջին խաղացողը, ով լսում է խոսքը, բարձրացնում է ձեռքը: Այս խաղացողի թիմը հաղթում է:

3.Ձնագնդի.

Նպատակը՝ մի քանի թեմաներով բառապաշարի ակտիվացում, հիշողության զարգացում, ուշադրություն: Ուսուցիչը նշում է այն թեմաները, որոնց վերաբերյալ աշակերտները կանվանեն բառերը: Առաջին խաղացողը կանչում է բառը, երկրորդը կրկնում է այս բառը և ավելացնում իր խոսքը և այլն: Երբ խաղացողները չեն կարողանում կրկնել իրենց հորինած բառերից շատերը, խաղն ավարտվում է:

4.Խաղ <<Ինչ է քո անունը>> բամբակներով.

Բոլոր երեխաները խաղում են միաժամանակ: Նրանք նստում են շրջանակի մեջ: Նախկինում երկու և երկու անգամ ծնկներին ծափ տալով, նրանք հարցնում են <<Ինչ է քո անունը >>: Պատասխաններ.<<Իմ անունն է/ես եմ...>>-երեխաները հերթով անում են անհատապես: Պատասխանից առաջ հետևում է ձեռքերի և ծնկների ծափերը:

5.Գուշակիր ձայնով.

Երեխաները նստած են: Նրանք խաղում են հերթով: Առաջնորդը գնում է և մեջքով կանգնում մյուսներին: Ուսուցիչը, վարողի համար աննկատ, ցույց է տալիս աշակերտներից մեկին. Այս աշակերտը ասում է Բարև: Բանախոսը ձայնով կռահում է իր ընկերոջը, հարց տալով. <<Դու ես...>>: Հնարավոր պատասխաններ.<< Այո ես..., Ոչ, ես...>>: Աշակերտը, ով ողջունել է,զբաղեցնում է առաջնորդի տեղը: Խաղը շարունակում է այնքան ժամանակ, քանի դեռ բոլոր աշակերտները չեն մասնակցել:

6.Իսկ դու.

Երեխաները նստած են: Նրանք խաղում են հերթով: Ուսուցիչը սկսում է խաղը: Ասում է՝ ես սիրում եմ վագել, իսկ դու: Միաժամանակ նա <<կախարդական փայտիկը>> փխանցում է այն աշակերտին, ում դիմում է: Նա էլ իր հերթին ասում է իր արտահայտությունն ու փայտիկը փոխանցում ընկերոջը: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, քանի դեռ բոլոր աշակերտները չեն մասնակցել:

7.Ծաղիկ-յոթ ծաղիկ.

Երեխաները նստած են: Նրանք խաղում են հերթով: Ուսուցչի սեղանին դրված է գունավոր բացիկների հավաքածու՝ ծաղկաթերթիկների տեսքով: Երեխաները հերթով վերցնում են գունավոր բացիկներ և ծաղկի միջուկը ամրացնում հատուկ շրջանակի վրա՝ ձևավորելով ծաղիկ: Միևնույն ժամանակ ասում են. <<Ես կանաչ եմ սիրում>>:

8.Փոխանակեք տեղերը.

Երեխաները դառնում են շրջանակի մեջ: Բոլորը խաղում են միաժամանակ: Յուրաքանչյուր ոք ունի քարտ իր ձեռքում համարով: Քարտը պետք է երկու ձեռքերով պահել ձեր առջև: Խաղացողներից յուրաքանչյուրը զանգահարում է իր համարին՝ դրանով հաստատելով, որ հիշել է այն: Ուսուցիչը զանգում է երկու համար, օրինակ՝ <<Երկու-հինգ>>: Աշակերտները, ովքեր ունեն այս բացիկներն իրենց ձեռքերում, արագ փոխում են տեղերը: Խաղում հաղթողներ չկան:

9.Հիշեք բառը.

Երեխաները նստած են: Բոլորը խաղում են միաժամանակ: Յուրաքանչյուր ոք ունի իր ընտանիքի անդամների նկարների կամ լուսանկարների հավաքածուն սեղանին: Ուսուցիչը անվանում է բառ, օրինակ՝ <<մայրիկ>>, աշակերտները ցույց են տալիս

իրենց մոր կարը կամ լուսանկարը: Սխալի դեպքում աշակերտը վերադարձնում է նկարը: Հաղթում է նա, ով պահպանում է բոլոր նկարները կամ լուսանկարները: Խաղը կարող է բարդ լինել այն բանից հետո, երբ ուսուցիչը թվարկում է բոլոր բառերը, յուրաքանչյուր աշակերտ խոսում է իր ընտանիքի մասին. <<Ես ունեմ մայր, հայր և քույր>>:

11.Ով է սա.

Երեխաները նստած են: Բոլորը խաղում են միաժամանակ: Առաջին խաղացողը գնում է և դեմքի արտահայտությունների և ժեստերի օգնությամբ պատկերում է ընտանիքի անդամներից մեկին: Օրինակ՝ <<մեքենա է վարում>>-հայրիկ, <<թերթ է կարդում>>-պապիկ, <<հապճեպ է խաղում>>-քույր և այլն: Մնացած աշակերտները կռահում են, թե ով է ներկայումս պատկերված՝ օգտագործելով <<Դու մայրիկ ես>> կառուցվածքը: Գուշակողը փոխարինում է առաջին խաղացողին: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, քանի դեռ բոլոր աշակերտները չեն մասնակցել: 12.Կրկես.

Երեխաները խաղում են զույգերով: Գործընկերներն ընտրվում են ըստ ցանկության կամ վիճակահանությամբ: Յուրաքանչյուր զույգի խնդիրն է պատրաստել վարժեցրած կենդանու կրկեսային ներկայացում, որի արդյունքում երեխաները հերթափոխով խաղում են վարժեցնող կենդանու դեր: Նախապատրաստման համար տրվում է 2-3 րոպե, որից հետո սկսվում է <<ներկայացումը>> : Ջույգերը հերթով մտնում են ասպարեզ: Մարզիչն ասում է. <<Ես փիղ ունեմ: Իմ փիղը կարող է վազել: Իմ փիղը կարող է ցատկել>>: Փղի դերում աշակերտը կատարում է կոչված գործողությունները: Հետո աշակերտները փոխում են տեղերը, և <<ներկայացումը>> շարունակվում է:

13.Մի խոսք ասա թեմայի վերաբերյալ.

Բոլոր երեխաները միաժամանակ նստում են շրջանակի մեջ: Ուսուցիչը յուրաքանչյուր աշակերտի կոչ է անում մեկ բառ ընդգրկված թեմաներից որևէ մեկի վերաբերյալ, և նա, իր հերթին, մեկ այլ բառ է անվանում այս թեմայի վերաբերյալ: Օրինակ՝ Ուսուցիչ. Հինգ. Աշակերտ. Յոթ: Ամեն անգամ, երբ աշակերտը որևէ բառ է ասում, աշակերտը վերցնում է նշան:

14.Բառերի շղթա.

Ուսուցիչը գերմաներենով կանչում է շաբաթվա առաջին օրը և գնդակը նետում աշակերտին: Գնդակը բռնած աշակերտն ասում է՝ երկուշաբթի, երկրորդը երեքշաբթի և այլն: Այս խաղի մեկ այլ տարբերակ. Ուսուցիչը, նետելով գնդակը, հարցնում է. <<Որ օրն է երկուշաբթիից առաջ>>, <<Որ օրն է ... և ... միջև և այլն: Նույն խաղը կարելի է խաղալ, որպեսզի ուժեղացվեն գույներ, պտուղներ նշանակող բառերը:

Անվանիք վեցերորդը.

Խաղացողները նստում են շրջանագծի մեջ: Վարորդը խաղը սկսում է սովորած բառապաշարից բառեր թվարկելով, օրինակ՝ 5 սպորտ, 5 մասնագիտություն, 5 կենդանի և այլն: Նա, ում խնդրել են շարունակել ցուցակը, պետք է արագ ավելացնի մեկ այլ անուն, ասի <<վեցերորդ>>, առանց կրկնելու նախկինում թվարկվածը: Եթե պատասխանողն անմիջապես կանչում է

§2. ԵՐԱԺՇՏՈՒԹՅՈՒՆԸ

20-րդ դարի երկրորդ կեսից երաժշտական ստեղծագործությունները դարձան մուլտֆիլմերի անբաժանելի մասը: Երիտասարդներից շատերը դասականների որոշ ստեղծագործություններ ճանաչում են հենց խաղարկային ֆիլմերի շնորհիվ: Օրինակ՝ Դիսնեյի, Ուորներ Բրոսի հայտնի մուլտֆիլմերում հնչում են Լիստի, Բեթհովենի, Բախի, Բրահմսի, Շոպենի, Մոցարտի և այլ կոմպոզիտորների ստեղծագործությունները: Շատ անգամ երիտասարդները ճանաչում են դրանք, սակայն ծանոթ չեն ստեղծագործության անվանն ու հեղինակին: Երիտասարդների մեծ մասը հիմնականում նախընտրում է ժամանակակից երաժշտությունը դասական երաժշտությանը: Երիտասարդների մեծ մասը ամեն օր լսում է երաժշտություն, հատկապես դաս սովորելիս: Նրանցից շատերը լսում են երաժշտություն թե ուրախ, թե տխուր պահերին: Ինչ վերաբերում է երաժշտության ոճին, բայց միայն քչերն են, որ լսում են դասական երաժշտություն: Այս թեման ուսումնասիրված է տարբեր բնագավառների մասնագետների և հետազոտողների կողմից՝ Ք.Շեն, Վ.Ռոսովա, Ա.Թսե, Թ.Մրֆի: Եթե լեզուն մարդկային հաղորդակցության, որոշակի հասարակության, մարդկանց խմբի մեջ մտքերի փոխանակման և փոխըմբռնման հիմնական միջոցն է, ապա երաժշտությունը վերագազային լեզու է, որը բոլորն են հասկանում անկախ ազգային, սեռական, տարիքային պատկանելությունից: <<Երաժշտությունը հաղորդակցման հզոր միջոց է, որի օգնությամբ մարդիկ փոխանցում և կիսում են հույզեր, իմաստներ, մտադրություններ և զգացմունքներ, չնայած այն տարբեր լեզուներին, որոնցով իրենք խոսում են>> /Miell,2015/: 21-րդ դարում գլոբալացման, տեղեկատվական տեխնոլոգիաների սրընթաց զարգացման պայմաններում փոխվում են նաև դասավանդման մեթոդները, նյութի բովանդակությունը, ուսուցիչների և աշակերտների դերերն ու որոշ գործառույթները: Բարձր տեխնոլոգիաներն ու համացանցը մեծ հնարավորություններից և առավելություններից բացի առաջարկել են նաև նոր մարտահրավերներ: Կրթության մեջ տեղեկատվության համատարած հասանելիության պայմաններում ավելի ու ավելի դժվար է դառնում աշակերտներին գրավելը, հետաքրքրելն ու մոտիվացնելը: Էլ ավելի մեծ կարևորություն են ձեռք բերում դասավանդողների և սովորողների գործնական հմտությունները, համակարգչից ու համացանցից զրազետ օգտվելու,

ժամանակի ու նոր զարգացումների հետ համընթաց քայլելու կարողությունը: Եվ վերջապես, ինչ գիտելիքներ ու հմտություններ կարող են մատուցել ուսուցիչները, որոնք չես կարող ձեռք բերել ինքնուրույն համակարգչի և համացանցի միջոցով: Ըստ Pearson հրատարակչական ընկերության անցկացրած համաշխարհային ամենամյա հետազոտության արդյունքների, Ֆինլանդիան իր կրթական համակարգի որակով հինգերորդ տեղում է՝ զիջելով Հարավային Կորեային, Ճապոնիային, Սինգապուրին և Հոնկոնգին /www.edudemic.com/learning-curve-report-education/: Հարցումը հաշվի է առնում մի շարք գործոններ և հիմնականում հիմնվում է աշխարհի ամենազարգացած վաթսուհինգ երկրների տասնհինգամյա աշակերտներին տրված միջազգային ստանդարտացված թեստերի արդյունքների վրա: Ֆիննական մոդելը օրինակ է ծառայում շատ երկրների, այդ թվում ԱՄՆ-ի և Մեծ Բրիտանիայի, Գերմանիայի համար: Ֆիննական կրթական մինչ ավագ դպրոցը չի կիրառվում թեստային համակարգ: Դասավանդումը ցածր դասարաններում իրականացվում է խաղերի միջոցով: Բոլոր դասերի միջև աշակերտներին հատկացվում է տասնհինգ րոպե ընդմիջում: Իսկ ուսուցիչներին, ովքեր բարձր որակավորում ունեցող մասնագետներ են, տրվում է լիակատար ազատություն իրենց համապատասխան առարկայի դասավանդման մեթոդների ընտրության մեջ: Ուսուցչի մասնագիտությունը մրցակցային է, հետևաբար ուսուցիչները բարձր են վարձատրվում և ըստ զեկույցի ավելի շատ են վաստակում, քան իրենց ամերիկյան և մյուս եվրոպական գործընկերները /www.csmonitor.com/World/Global-News/2015/: Չնայած արձանագրված հաջողություններին, ֆինները աշխատում են կրթության ոլորտի բարելավման ուղղությամբ և մշակում են նոր ծրագրեր: Դա առարկաները միավորելու գաղափարն է, որը դեռ հետազոտման և մշակման փուլում է: Ֆինները այն անվանում են «<երևույթների>> կամ «<իրավիճակների>> դասավանդում: Օրինակ՝ աշակերտը մասնագիտական դասընթացներից կարող է ընտրել սրճարանում աշխատելը: Նման իրավիճակում նա ստանձնում է մատուցողի կամ զանձապահի դեր և պետք է կիրառի մաթեմատիկային, մայրենի և օտար լեզվի գիտելիքների տարրեր, օգտագործի իրական կյանքին մոտ շփման, համակարգչային, տարրական հաշվապահական հմտություններ: Երեխաները դեռ հիմնական դպրոցում սովորում են, թե ինչպես պետք է օգտվել բանկային քարտերից, բանկոմատից, ստեղծել ինտերնետային կայք, ձևավորել այն, առցանց գնումներ կատարել, պատվիրել ինքնաթիռի տոմս, հյուրանոցային համար: Նույն մոտեցումը մենք կիրառում ենք աշակերտների հետ, օրինակ՝ գործարար գերմաներենի դասերի ժամանակ խնդրահարաույց իրավիճակների (case studies) ուսումնասիրության, դերային քննարկումների և զանազան լուծումներ առաջարկելու

միջոցով: Առարկաների միավորումը դասավանդվող նյութի ընկալման դյուրացման նպատակով նոր չէ: Այն համարյա մեկ դարի պատմություն ունի, երբ ամերիկացի փիլիսոփա, ռեֆորմիստ Ջոն Դյուին առաջ քաշեց այն գաղափարը, որ դպրոցն ու դասավանդումը պետք է հնարավորինս արտացոլեն իրական կյանքը /www.csmonitor.com/: Ավելի ուշ <<բաց դասերի>> (offener Unterricht) շարժումը ծագել է Գերմանիայում Երկրորդ համաշխարհային պատերազմից հետո: Շարժման հիմնախնդիրները դասավանդման ընթացքում կարևորում էին աշակերտների գործնական հմտությունները: Հիմնական նշանաբանն էր <<սովորել կատարելով>> (machen machend): Նրանք գտնում էին, որ կրթության դասական մեթոդները խանգարում են երեխաների ստեղծարարությանը: Դասասենյակում ստեղծվում էին հատուկ պայմաններ, որտեղ անհատական կամ փոքր խմբերով, երեխաները առնչվում էին տարբեր առարկաների, իրերի, գրքերի հետ: Չկային խիստ ուսումնական ծրագրեր, ժամկետներ, դասասեղաններ: Սենյակները նման էին արվեստանոցների: Երեխաներից չէր պահանջվում պարտադիր նստել, նրանք ազատ տեղաշարժվում էին: Երեխաները լավագույնս սովորում են, երբ հետաքրքրված են, ազատ են և հասկանում են ուսման մեջ իրենց գործողությունների նպատակն ու կանոնությունը /www.educationnext.org/the_openclassroom/: Նման մոտեցումները ունեցել են և աջակիցներ, և ընդդիմախոսներ, սակայն ինչպես տեսնում ենք, որոշ սկզբունքներ դեռ ոչ միայն արդիական են, այլ նաև փորձարկվում են որպես նորամուծություններ լավագույն կրթական համակարգերում:

Գերմաներեն լեզվի դասավանդման ընթացքում հաճախ են օգտագործվում երգեր: Թ.Մրֆին նշում է, որ երգերը օտար լեզվի դասավանդման ժամանակ կարող են մի քանի նպատակներ հետապնդել. 1. դրանք նպաստում են աշակերտների ունկնդրման հմտության զարգացմանը, ճիշտ առոգանությանը, հետևաբար բարելավում են նրանց բանավոր խոսքը, 2. կարող են օգտակար գործիք հանդիսանալ նոր բառապաշարի, արտահայտությունների, քերականական կառույցների ձեռքբերման համար: Ըստ Թ.Մրֆիի, երբեմն ավելի հեշտ է օտար լեզվով երգել, քան խոսել: Նա կարծում է, որ դասարանում երգերի օգտագործման մեծագույն առավելությունն այն է, որ դրանք զվարճալի են: Իսկ զվարճանքն ու հաճույքը, իրենց հերթին, սովորելու և գիտելիք ձեռքբերելու կարևորագույն նախապայմաններից են /Murphy, 1992/: Գոյություն ունի մեծածավալ հետազոտություն նվիրված նաև երաժշտության բուժիչ ազդեցությանը: Նրանցից թերևս ամենաարժեքավորներից է 1806թ. Ս.Մեթյուսի և Պ.Վագների „On the Effects of Music in Curing and Palliating Diseases,, գիրքը /Mathews, Wagner, 1806/: Նույն թեմային անդրադարձել են Բ.Քրոուն, Ռ.Դարնլի-Սմիթը, Փ.Քեմփբելը և բազմաթիվ

այլ հեղինակներ: Վերը նշված հեղինակների ուսումնասիրությունները կատարվել են հիմնականում հոգեբանության և բժշկական գիտությունների լույսի ներքո: Կատարված հետազոտությունների արդյունքները թույլ են տալիս վստահաբար հայտարարել, որ երաժշտական թերապիան առողջապահական մասնագիտություն է երաժշտական թերապևտներով, ովքեր երաժշտության միջոցով վերականգնում են իրենց հիվանդների ֆիզիկական, մտավոր և հոգեկան առողջությունը: Երաժշտական թերապիայի հիմնական երեք մոտեցումները՝ Գերթրուդ Օրֆֆի, Նորդոֆ Ռոբինսի և Հելեն Բոնի մեթոդներն են [/www.wikipedia.org/Musiktherapie,Musictherapy/](http://www.wikipedia.org/Musiktherapie,Musictherapy/): Ապացուցված է, որ երաժշտությունը կարող է բարերար ազդեցություն ունենալ մարդու մտավոր, հոգեկան և ֆիզիկական առողջության վրա. այն այն բարելավում է իմունային համակարգը, վերացնում անհանգստությունն ու վախերը: Վերն ասվածից կարելի է եզրակացնել, որ երգն ու երաժշտությունը ներդաշնակություն են մտցնում մտքի, մարմնի և հոգու միջև:

Անհերքելի է նաև այն փաստը, որ դրական մթնոլորտը աշակերտների առաջադիմության գրավականներից մեկն է: Երաժշտությունը առաջացնում է որոշակի էմոցիոնալ ֆոն, դրական հույզեր և ոգևորություն, բարձրացնում է տրամադրությունը: Այս առնչությամբ նշենք <<տրամադրության երաժշտություն>> (Musik der Laune) երևույթը, որը վաղուց արդեն նորույթ չէ: Շատերն են առնչվել ձայնագրված երաժշտության հետ արձարաններում, խանութներում, ատամնաբուժարաններում կամ մերսման սրահներում: Նման երաժշտության ոճը կախված է նպատակներից՝ հանգստացնել, լիցքաթափել կամ հակառակը՝ ոգևորել, աշխուժացնել, դրդել որոշակի գործողության: Աշակերտներից շատերը պնդում են, որ նրանք երաժշտություն են լսում դաս սովորելիս, քանի որ այն օգնում է նրանց հեշտ յուրացնել նյութը/դասը: Օտար լեզվով երգեր լսելը նույնպես նպաստում է լեզվի յուրացմանը: Իսկ ինչպես ինտեգրել դասական երաժշտությունը ուսուցման գործընթացում: Օրինակներ. Աշակերտները լսում են մի հատված Բեթհովենի հ5 սիմֆոնիայից և նկարագրում իրենց զգացողություններն ու հույզերը: Նրանք ծանոթանում են կոմպոզիտորի նկարի հետ, սովորում են ճիշտ արտասանել նրա անունը: Մինչ ունկնդրելը գրատախտակին գրում ենք մի շարք ածականներ, օր.՝ <<sonnig, dunkel, argerlich, schrecklich, hell, traurig, lustig, monoton, lebendig, langsam, schnell, windig, gefährlich, mistik...>> և քննարկել, թե որոնք են բնորոշում տվյալ հատվածը, ինչ մտավոր պատկերներ են ունկնդրողները ունենում այն լսելիս: Այնուհետև աշակերտները ծանոթանում են կոմպոզիտորի հակիրճ կենսագրության հետ, պատասխանում են տեքստի վերջում տրված հարցերին: Կոմպոզիտորի կյանքի, երկրի, ապրած ժամանակաշրջանի մասին հանձնարարվում են տարբեր

արտադասարանական անհատական կամ խմբային առաջադրանքներ, ռեֆերատներ: Աշակերտների ձեռք բերած գիտելիքները ստուգվում են վիկտորինաների, խաչբառների միջոցով: Ղասի ընթացքում դիտվում են մուլտֆիլմերից հատվածներ, որտեղ հնչում են այդ կոմպոզիտորի մյուս ստեղծագործությունները: Ղասական երաշտությունը հիանալի միջոց է զարգացնելու ստեղծագործական գրավոր հմտությունները: Աշակերտներին տրվում է պատմվածքի սկիզբը, և հանձնարարվում է երաժշտությունն ունկնդրելով շարունակել պատմվածքը: Առաջադրանքը կարելի է կատարել անհատապես կամ խմբերով: Այնուհետև պատմվածքները ընթերցվում և քննարկվում են: Բացատրվում է, թե ինչպես է ստեղծագործության զարգացումը ազդել պատմվածքի սյուժեի վրա: Երգը երաժշտության ամենատարածված ձևն է, որը մարդուն ուղեկցում է ողջ կյանքի ընթացքում: Երգեր ենք լսում ռադիոյով, հեռուստատեսությամբ, համերգների ժամանակ, տանը դրսում, մի խոսքով` ամենուր: Երգի մեջ միավորված են երաժշտությունն ու բանաստեղծական խոսքը: Երգին բնորոշ են ցայտուն մեղեդայնությունը, արտահայտչամիջոցների պարզությունը, կառուցվածքային հստակությունը:

Երգերը լինում են ժողովրդական, պրոֆեսիոնալ<կոմպոզիտորների ստեղծած>, որոնք տարաբնույթ են` օրորոցային, կենցաղային, աշխատանքային, քնարական, ծոներգային, հայրենասիրական և այլն: Երգերը կատարվում են միաձայն և բազմաձայն, միայնակ կամ խմբով, նվագակցությամբ և առանց նվագակցության: Երգի հիասքանչ նմուշներ են նաև հայկական միջնադարյան շարականներն ու տաղերը: <<Տաղ>> անվանումը եղանակավոր երգ նշանակությամբ ունի հին ծագում. ընդունված է եղել նաև ժողովրդական բանահյուսության մեջ օրինակ` <<Աշուղի պես ասա...>>:

Հրաշալի օրինակներ կան դասագրքերում: Բանաստեղծություններ կան, որոնք դարձել են երգեր: Բնաստեղծությունները երեխաները հաճախ սովորում են դժվարությամբ, բայց այն բանաստեղծությունները, որոնք դարձել են երգեր, նրանք կարողանում են երգել, և այդպիսով ավելի հեշտ են սովորում: Այսպիսի բանաստեղծություններ կան դեռ 3-րդ դասարանի դասագրքերում: Ղասագրեքերում անցնում ենք բանաստեղծություններ, շուտասելուկ, մեղեդի, երգ: Ուսուցիչը ընտրում է այն բանաստեղծությունը, որը նաև երգ է, և արտասանում կամ երգում է, իսկ դասարանը, կրկնելով ուսուցչի արածը` ընթացքում սովորում է այն: Ուսուցիչը ձայներանգով կամ շարժումներով շեշտում է բառի ու մեղեդու հնչեղությունը, իսկ ծափով կամ դոփելով բանաստեղծության, երգի չափաբերականությունը: Երեխաները այդ ամենը կրկնում են ուսուցչի հետ: Սա տևում է 3-5 րոպե, բայց

որքան դասարանը ցածր է այնքան երկար: Բարձր դասարաններում սա հաճախ չի կիրառվում:

Երգը աշակերտներին հնարավորին չափ սթափեցնում է և ապա նպաստում նուրբ շարժողականությանը: Բացի դրանից, աշակերտները, ուսուցչի հետ կատարելով միանման գործողություններ ու նույն չափաբերությամբ արտասանելով կամ երգելով, ասես նույն տրամադրությամբ են համակվում, ինչի շնորհիվ հետագայում ներդաշնակվում են նրանց ինտերակտիվ ճանաչողական գործընթացները, ստեղծվում է ընդհանուր աշխատանքային մթնոլորտ: Հետո կարող ենք երգի մասին հարցեր տալ, որպեսզի օգնենք ճիշտ հասկանալ դրա իմաստը: Այդ երգի վերածված բանաստեղծությունները սովորեցնում են բառապաշար, գեղեցիկը ընկալելու կարողություն, սիրել, օգնել և այլն: Բանաստեղծությունը կարող ենք թարգմանել երգելուց հետո, կարող ենք երգել ու հարցեր տալ երեխաներին, թե ինչ զգացողություններ ունեն նրանք երգելիս, հետո թարգմանել, և հասկանալ, փոխվեց ինչ-որ բան թե ոչ: <<Երաժշտությունը օգնում է մեզ արտահայտել մեր զգացմունքները, որոնք, միգուցե, դժվար լինի արտահայտել բառերի միջոցով>> (Ուսուցման ուղեցույց, 2001, 10):

Բոլոր տարիքի և կարողությունների տեր երեխաներին գրավում է երաժշտությունը, և նրանք սիրով են մասնակցում երաժշտական վարժություններին: Երգերի ռիթմը օգնում է երեխաներին հիշել այն, ինչ նրանք երգում են, ինչպես նաև երգի ուղերձը: Երեխաները նաև սիրում են մասնակցել շարժումներ կատարելով, ինչպես օրինակ՝ ծափ տալով երաժշտության ռիթմը կամ համապատասխանեցնելով ձեռքի շարժումները բառերին: Երբեմն ձեռքի շարժումները օգնում են երեխաներին կենտրոնանալ երգի բառերի վրա: Անհրաժեշտ է երեխաներին խնդրել պատշաճ շարժումներ մտածել ցանկացած երգի համար: Երեխաներին ներգրավելու համար պետք է հարցեր օգտագործենք: Հարցերը օգնում են կենտրոնացնել երեխաների լսողությունը և ավելի լավ ըմբռնել երգի նշանակությունը: Հարցը պետք է ներկայացնել այնպես, որ երեխաները կարողանան բացահայտել պատասխանը, մինչ երգում են երգը:

Խրախուսում ենք երեխաներին երգել երգերը տանը հարմար ժամանակ: Պետք է տարվա ընթացքում կրկնենք երգերը, որպեսզի երեխաները դրանք չմոռանան: Երգն ուսուցանելուց հետո, կրկնում ենք այն և երգում զանազան զվարճալի ձևերով: Կարող ենք տարբեր առարկաների վրա գրել երգերը, որոնք ուզում ենք, որ երեխաները կրկնեն (օրինակ՝ ծաղկամանի ծաղիկների, ծառի տերևների կամ սենյակով մեկ փակցրած սրտիկների վրա): Խնդրում ենք երեխաներին հերթով ընտրել մեկական առարկա և հետո երգել երգերը:

§2.1 ԵՐԳՈՎ ԴԱՍԻ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ

1. Երգող խորանարդիկ. Պատրաստում ենք խորանարդիկ, որի յուրաքանչյուր կողմում գրված են տարբեր գործողություններ: Խնդրում ենք երեխաներին պատել խորանարդիկը , որը կորոշի այն շարժումը, որը նրանք պետք է անեն երգելու ընթացքում:
2. Երգում են աղջիկները/տղաները. Պատրաստում ենք մի տղայի նկար և մի աղջկա նկար, և սոսնձում ենք դրանք կամ կպցնում առանձին փայտիկների վրա: Մինչ կրկնում ենք երգը, փոխում ենք նկարները և ցույց տալիս, թե ով պետք է երգի: Սա երեխաներին ակտիվորեն ներգրավված կպահի:
3. Նետում զամբյուղի մեջ. Հրավիրում ենք երեխաներից մեկին լոբու պարկը կամ ճմրթած թուղթը նետել զամբյուղի մեջ: Եթե առաջին իսկ փորձից դա նրան հաջողվում է, ապա թող երեխաները հատվածը երգեն մեկ անգամ: Եթե դա հաջողվում է երկրորդ փորձից, թող նրանք երկու անգամ երգեն հատվածը, և այսպես շարունակ:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Վերը բերված փաստարկներն ու օրինակները մեկ անգամ ևս ապացուցում են, որ թե օտար լեզվի իմացությունը և թե երաժշտությունը, հատկապես վաղ հասակից դասականներին և նրանց ստեղծագործությունները ճանաչելը, մեծ դեր են խաղում անձի աշխարհայացքի, լայն մտահորիզոնի ձևավորման ու զարգացման գործում: Ինչպես ներկայացվեց, երաժշտությունը կարող է ստեղծել լավ տրամադրություն դարձնել ուսուցումը ավելի հաճելի: Դասական երաժշտությունը, մեծ կոմպոզիտորների կենսագրությունն ու գործունեությունը գերմաներեն լեզվի դասավանդման համար մեծ աղբյուր են հանդիսանում: Նման մոտեցումը կարող է դառնալ <<լեզուն երաժշտության միջոցով և երաժշտությունը լեզվի միջոցով>> երկկողմանի մի ռազմավարություն, որը կարող է ոչ միայն գերմաներեն լեզվի գիտելիքներ տալ, այլև բազմակողմանիորեն կրթել՝ ներառելով հարակից բնագավառների մշակույթի, պատմության, արվեստի, աշխարհագրության տարրեր: Երգերի վերածված բանաստեղծությունները լայն հնարավորություն են գերմաներենի բառապաշարի զարգացման համար:

Խաղը ևս շատ կարևոր է ցանկացած տարիքում: Առանց խաղի հնարավոր չէ ուսումը: Խաղը հնարավորություն է տալիս ընդգրկել բոլորին, բոլորը դառնում են հավասար, իսկ ուսումը՝ ավելի հետաքրքիր: Խաղերի տեսակները հնարավորություն են տալիս բոլոր դասարաններում կիրառել այն և ստանալ արդյունք:

Յուրաքանչյուր խաղ ունի իր զարգացնող, դաստիարակչական նշանակությունը: Օրինակ, շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաները ոչ միայն բավարարում են իրենց շարժման պահանջները, այլև ձեռք են բերում ինքնուրույնություն, խաղավարին ուշադիր լսելու և նրա հրահանգները հաջորդականությամբ իրականացնելու ունակություններ, ինչպես նաև աշխատասիրություն, կազմակերպվածություն:

Խաղ-վարժությունները նպաստում են երեխաների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում

են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատարաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Ուսումնական գործընթացի ժամանակ օգտագործված երաժշտությունը, երգերը և բոլոր խաղերը պետք է բխեն ստեղծված իրավիճակից , պետք է նախապես հստակեցնել, թե որ խաղի կամ երաժշտության կիրառումն է նպատակահարմար սովորողների ուսումնառությունը խթանելու համար:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Գյուլամիրյան Զ.Հ., Խաղալով սովորենք, <<Ջանգակ-97>>, Երևան, 2009
2. Յուզբաշյան Յ.Վ., Փահլևանյան Ա.Ա., Երաժշտություն 7-րդ դասարան, <<Ջանգակ>>, Երևան, 2022

3. Բարսեղյան Լ., Օտար լեզվի դասավանդման մեջ երաժշտությունն ինտեգրելու առավելությունների մասին, Օտար լեզուները բարձրագույն դպրոցում, 2015, 2/19, 144-150
4. Հայկական հանրագիտարան, Երգ, 2020
5. Վարդանյան Հ., Մեթոդի առանձնահատկությունը, <https://waldorf.am>, 2022