

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԱՆՉԼԵՐԵՆ

(առարկա)

**ԹԵՄԱ՝ խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի
դասերին**

Կազմեց՝ Արմինե Աթաջանյան Բարիսի

(անուն , ազգանուն, հայրանուն)

Կապանի թիվ 13 հիմնական դպրոց

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Թագուհի Ղոնյան

<<Կապանի N2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն

.....էջ2-3

Գլուխ 1. Օտար լեզվի դասերին խաղերի և խաղային մեթոդների կիրառման նպատակն ու խնդիրները	էջ4-5
Գլուխ 1.1 Խաղը որպես խթան անգլերենի ուսուցման պրոցեսում	էջ5-6
Գլուխ 1.2 Անգլերենի դասերին խաղեր անցկացնելու ուղեցույցներ.....	էջ7-8
Գլուխ 2. Խաղային մեթոդներ.....	էջ9
Գլուխ 2.1 Խաղեր և խաղային մեթոդներ անգլերենի դասաժամին.....	էջ9-10
Գլուխ 2.2 Ուսուցողական լեզվական խաղեր.....	էջ10-16
Եզրակացություն.....	էջ17-18
Հավելվածներ	էջ19-21
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	էջ22

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

«Խաղիմեջմարդնապրում է
նույնհաճույքըսեփականկարողությունների
ազատբացահայտումից, ինչնկարիչը՝
ստեղծագործությունարարելիս»:

Շիլլեր

Օտար լեզուների՝ մասնավորապես անգլերենի ուսուցումը հանրակրթական անհրաժեշտ բաղադրիչներից մեկն է: Դժվար է գերագնահատել օտար լեզուների ուսումնասիրության անհրաժեշտությունը և դրանց կիրառման նշանակությունը՝ որպես հաղորդակցման, ճանաչման, ինքնադրսևորման միջոց: Օտար լեզուների իմացությունը նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, զարգացնում է նրանց ճանաչողական կարողությունները, խոսքն ու մտածողությունը: Օտար լեզուներն ընդլայնում են սովորողի աշխարհայացքը, նպաստում հաղորդակցական և հանրամշակութային կարողությունների ձևավորմանը, ընձեռնում են տեղեկատվության գոյություն ունեցող անսպառ աղբյուրներից օգտվելու լայն հնարավորություններ: Ապրելով տեղեկատվական դարաշրջանում և ունենալով ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ՝ կրթությունը դառնում է ավելի հետաքրքիր և բազմաբովանդակ: Արդի տեխնոլոգիաների նշանակության աճը և դրանց տիրապետելու անհրաժեշտությունը բերում են գրագիտության նոր, ավանդականից տարբեր հասկացություններ, մեծ փոփոխության է ենթարկվում նաև սովորելու և սովորեցնելու բնույթը: Դպրոցներում հատուկ ուշադրություն է դարձվում աշակերտների ստեղծագործական գործունեության զարգացմանն ու առարկաների նկատմամբ հետաքրքրության զարգացմանը: Այդ ամենը ենթադրում է կրթության ազգային հայեցակարգի մշակմանը զուգահեռ մի շարք կարծրատիպերի հաղթահարում և վերացում: Նման խնդիրը լուծելու, դասը նպատակային դարձնելու համար առաջարկվում է ուսումնական գործընթացը կազմակերպել և անցկացնել նաև խաղերի և խաղային մեթոդների միջոցով: Խաղային հնարքներով ուսուցումը դրական ներգործություն է ունենում սովորողների վարքագծի վրա, որն էլ իր հերթին նպաստում է դասերին հաճախումներին, նպատակային ուսուցման

առաջադրանքների և նախաձեռնության ստանձման վրա ուշադրության կենտրոնացմանը: Խաղը ակտիվացնում է աշակերտների մտավոր գործունեությունը, հենց խաղի մեջ է, որ երեխաները սովորում են սոցիալական գործառույթները, վարքի նորմերը համակողմանի զարգացնել: Խաղի զարգացման արժեքը կայանում է հենց իր բնույթի մեջ, քանի որ խաղը միշտ հույզեր է առաջացնում: Իսկ որտեղ կա հույզ, կա ակտիվություն, կա ուշադրություն և երևակայություն, այնտեղ գործում է մտածողություն: Խաղի ուժը նրա համընդհանրության, ունիվերսալության մեջ է, երեխայի անձնական որակների ձևավորման գործում հեշտ և արդյունավետ, ազատորեն նշանակալի արդյունքների հասնելու ունակության մեջ: Խաղը աշակերտների մոտ առաջացնում է հետաքրքրություն և ակտիվություն, հնարավորություն է տալիս դրսևորվել իրենց համար հուզական գործողություններում, նպաստում է ուսուցանվող նյութի ավելի արագ և ուժեղ մտապահմանը: Խաղը երեխաների համար սովորելու միջոց է այն աշխարհի մասին, որտեղ նրանք ապրում են և որը կոչված են փոխելու: Խաղային ուսուցման տեխնոլոգիաների օգտագործումը հնարավորություն է տալիս հիմքեր դնել կրթական գործունեության հիմնական բաղադրիչների ձևավորման համար՝ նպատակը տեսնելու և դրան համապատասխան գործելու ունակություն, սեփականը վերահսկելու և գնահատելու կարողություն: Խաղային ուսուցման մեթոդներ կիրառելիս ուսուցչի խնդիրն է առաջին հերթին կազմակերպել աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը, որի ընթացքում կզարգանան նրանց կարողությունները: Իհարկե, ոչ բոլոր երեխաներն են ընդունակ ինչ-որ բան հորինելու, երևակայելու կամ փոխելու: Բայց չնայած դրան, յուրաքանչյուր աշակերտի տաղանդը կարելի է զարգացնել՝ ապահովելով բարեհաճություն, խրախուսանք և բարենպաստ մթնոլորտ:

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում... Խաղը կայծ է, որը բորբոքում է հետաքրքրասիրության բոցը»:
Վ. Ա. Մուխոմլինսկի

ՉԼՈՒԽ 1, ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԵՐԻՆ ԽԱՂԵՐԻ և ԽԱՂԱՅԻՆ

ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ

ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿՆ ՈՒ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

Հայ մեծ բանաստեղծ Հ. Թումանյանը գրել է. « Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է , նրա լրջությունն է , նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, դա նրա մեթոդն է : Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու » :

Խաղային մեթոդներով ուսուցումը լայն տարածում է գտել 2003 թ-ից ի վեր , երբ առաջին անգամ ամերիկյան հայտնի լինզվիստ Ջեյմս Ջին խոսեց ճանաչողական զարգացման համար խաղի կարևորության և ազդեցության մասին: Այդ ժամանակից խաղային հնարքներով ուսուցման միտում առաջացավ: Նման ուսուցումը ընդգծում է և արտացոլում ուսումնական նյութը խաղի մեջ: Այն շատ կարևոր է , քանի որ նման ուսուցման ժամանակ դասը դառնում է օգտակար և հաճելի: Կրթական խաղերը անգլերենի դասերին նախատեսված են յուրաքանչյուր աշակերտի սովորեցնելու կոնկրետ գործողություններ, տալու կոնկրետ գիտելիքներ և զարգացնելու որոշակի հմտություններ: Կրթական խաղային մեթոդները սովորեցնում են հասնել նպատակին, հետևել կանոններին, սովորեցնում են հարմարվողականություն, պարզ և բարդ խնդիրների լուծում, փոխգործակցություն: Նրանք օգնում են ճանաչելու մեր հիմնական ցանկությունն ու կարիքները՝ տալով հաճելի զգացողություններ, ապահովելով համբերատար ներգրավվածություն, մոտիվացիա, սեփական «ես»-ի բավարարվածություն, սոցիալական փոխազդեցություն, ստեղծագործական միտք: Եվ այս ամենը կատարվում է ուսումնական գործընթացի ժամանակ: Հիմնական խնդիրն է ուսուցման գործընթացը դարձնել հաճելի , երեխաների մոտ ստեղծել աշխատանքային ուրախ տրամադրություն, հեշտացնել ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունների հաղթահարումը: Խաղերը մեծ օգնություն են այս խնդիրների լուծման համար: Դրանց օգտագործումը լավ արդյունքներ է տալիս , մեծացնում է երեխաների հետաքրքրությունը դասի նկատմամբ , թույլ է տալիս ուշադրությունը կենտրոնացնել գլխավորի վրա՝ բնական իրավիճակի գործընթացում խոսքի հմտությունների յուրացում, խաղի ընթացքում հաղորդակցություն: Դիդակտիկ խաղի էությունը կայանում է նրանում , որ երեխաները զվարճալի կերպով լուծում են

իրենց առաջադրված մտավոր խնդիրները , իրենք են լուծումներ առաջադրում ` միաժամանակ հաղթահարելով որոշակի դժվարություններ: Երեխան մտավոր առաջադրանքն ընկալում է որպես գործնական , խաղային, և դա մեծացնում է նրա մտավոր գործունեությունը: Երեխայի զգայական զարգացումը դիդակտիկ խաղում անքակտելիորեն կապված է նրա զարգացման հետ (տրամաբանական մտածողության և իրենց մտքերը բառերով արտահայտելու ունակություն): Խաղի խնդիրը լուծելու համար պահանջվում է համեմատել առարկաների առանձնահատկությունները , հաստատել նմանություններ և տարբերություններ , ընդհանրացնել և եզրակացություններ անել:

Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ պետք է երեխաներին տա մտավոր զարգացման և դաստիարակության համար օգտակար վարժություններ: Դիդակտիկ խաղում պետք է լինի մի հուզիչ խնդիր , որի լուծումը պահանջում է մտավոր ջանքեր` հաղթահարելով որոշ դժվարություններ: Այսպիսով, դաստողություններ անելու, եզրակացություններ անելու , սեփական գիտելիքները կիրառելու կարողությունը հնարավոր է դառնում միայն այն դեպքում , եթե երեխաները կոնկրետ գիտելիքներ ունենան այն առարկաների և երևույթների մասին , որոնք կազմում են խաղի բովանդակությունը:

ԳԼՈՒԽ 1.1 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԽԹԱՆ ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՊՐՈՑԵՍՈՒՄ

Օտար լեզվի ուսուցման մեթոդաբանության մեջ խաղը դիտարկվում է որպես իրավիճակային վարժություն: Պատվը իր «Օտար լեզվի դասավանդումը դպրոցում » գրքում կարծում է , որ խաղը գործունեություն է , մոտիվացիա , հարկադրանքի բացակայություն , մտավոր գործառնությունների և կարողությունների զարգացում : Խաղը հզոր խթան է օտար լեզվի յուրացման համար և արդյունավետ տեխնիկա օտար լեզվի ուսուցչի զինանոցում : Այն ունի վերսալ միջոց է , որն օգնում է ուսուցչին բավականին բարդ ուսուցման գործընթացը վերածել սովորողների համար հետաքրքիր և սիրելի գործունեության: Խաղը լեզվին տիրապետելու հզոր խթան է : Ուսումնական խաղը խթանում է հաղորդակցության մշակույթը և ձևավորում է թիմում աշխատելու կարողություն , իսկ դասարանում դրա հմուտ օգտագործումը սովորողների մոտ առաջացնում է խաղալու և շփվելու պատրաստակամություն և ցանկություն: Խաղը , որպես դասի կազմակերպման ձև , կատարում է հետևյալ առաջադրանքները .

- ուսուցանում է սովորողներին ճիշտ խոսքի ընտրության հարցում
- նպաստում է լեզվական կրկնվող միավորների կրկնությանը
- ստեղծում է հոգեբանական պատրաստակամություն բանավոր հաղորդակցության համար

Խաղն իրագործելի է գրեթե յուրաքանչյուր սովորողի համար: Պատահում է, որ թույլ աշակերտը կարող է առաջինը դառնալ խաղում, քանի որ գիտելիքից բացի շատ կարևոր է նաև հնարամտությունը: Հավասարության զգացում, խանդավառության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում՝ այս ամենը սովորողին հնարավորություն է տալիս հաղթահարել ամաչկոտությունը, որը խանգարում էր նրան ազատորեն օգտագործել օտար լեզվի բառերը խոսքում, նվազեցնում է սխալների վախը և բարենպաստ ազդեցություն է ունենում ուսման արդյունքների վրա: Խաղային գործունեությունը ուսուցման գործընթացում կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- կրթական գործառույթ – հիշողության, ուշադրության, ընկալման զարգացում
- ժամանցային ֆունկցիա՝ դասի համար բարենպաստ մթնոլորտի ստեղծում,

դասը հուզիչ գործողության վերածում

- հանգստացնող գործառույթ – դասարանում ինտենսիվ ուսուցման արդյունքում առաջացած հուզական սթրեսի հեռացում
- հոգետեխնիկական գործառույթ – ավելի արդյունավետ գործունեության համար սեփական վիճակի պատրաստման հմտությունների ձևավորում և ավելի մեծ քանակությամբ նյութի յուրացում
- զարգացնող գործառույթ – անհատական որակների զարգացում

ԳԼՈՒԽ 1.2 ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ԴԱՍԵՐԻՆ ԽԱՂԵՐ ԱՆՑԿԱՑՆԵԼՈՒ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑՆԵՐ

Դասին խաղի վայրը և խաղին հատկացված ժամանակը կախված են մի շարք գործոններից՝ սովորողների պատրաստվածությունից, ուսումնասիրվող նյութից, դասի կոնկրետ նպատակներից, պայմաններից և այլն: Օրինակ՝ եթե նյութի սկզբնական համախմբման ժամանակ խաղն օգտագործվում է որպես ուսումնական վարժություն, ապա դրան կարելի է հատկացնել 15-20 րոպե: Հետագայում նույն

խաղը կարելի է խաղալ 3-5 բուպե,որը կծառայի որպես արդեն իսկ լուսաբանված նյութի յուրօրինակ կրկնություն, ինչպես նաև հանգստություն՝ դասապրոցեսին:

➤ խաղը պետք է խթանի սովորելու մոտիվացիան , սովորողների մոտ առաջացնի

հետաքրքրություն և առաջադրանքը լավ կատարելու ցանկություն

➤ խաղը պետք է ընդունվի ամբողջ խմբի կողմից

➤ խաղը պետք է անցկացվի ընկերական , ստեղծագործական մթնոլորտում

➤ ուսուցիչն ինքը պետք է հավատա խաղին, դրա արդյունավետությանը

➤ պետք է տարվեն նախապատրաստական աշխատանքներ

➤ խաղը պետք է լինի տեսողական

➤ խաղը պետք է համապատասխանի երեխաների տարիքին և ուսումնասիրվող թեմային

➤ բոլոր աշակերտները պետք է ներգրավվեն խաղի մեջ

➤ ուսուցիչը պետք է ստուգի , թե արդյո՞ք բոլորը հասկանում են խաղը

Քննարկելով խաղը , գնահատելով դրանում աշակերտների մասնակցությունը , պետք է նրբանկատություն դրսևորել (գործունեության բացասական գնահատականը կրերի ակտիվության նվազմանը): Խաղային ուսուցման տեխնոլոգիաների օգտագործումը հնարավորություն է տալիս հիմքեր դնել կրթական գործունեության հիմնական բաղադրիչների ձևավորման համար՝ նպատակը տեսնելու և դրան համապատասխան գործելու ունակություն , սեփականը վերահսկելու և գնահատելու կարողություն , սեփական և երեխաների գործողությունները դիտարկելու կարողություն: Խաղն առաջացնում է երեխաների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը , հաշվի է առնում նրանց անհատական ունակությունները , աշակերտներին հնարավորություն է տալիս դրսևորվել իրենց համար հետաքրքիր գործողություններում և նպաստում է նյութի արագ և ուժեղ մտապահմանը:

Օտար լեզվի դասաժամին խաղը պետք է համապատասխանի հետևյալ պահանջներին.

- ❖ լավ պատրաստված թե՛ բովանդակության, թե՛ ձևի առումով ,հստակ կազմակերպված:
- ❖ թողափել դասի սթրեքը և խթանել աշակերտների ակտիվությունը
- ❖ ընդունվել ողջ խմբի կողմից
- ❖ անցկացվի ընկերական , ստեղծագործական մթնոլորտում

կրթական էֆեկտը թողնել երկրորդ , հաճախ

անգիտակից հարթության վրա և խաղային պահը միշտ իրականացնել առաջին՝ տեսանելի տեղում

- ❖ ոչ մի աշակերտի պասիվ կամ անտարբեր չթողնել

Խաղը պահանջում է յուրաքանչյուր աշակերտի ակտիվ լինել , ընդգրկվել համատեղ գործունեության մեջ: Մասնակիցները պետք է գոհունակություն ստանան այն գիտելիքներից , որ նրանք կարողանում են հաղորդակցվել օտար լեզվով: Միննույն ժամանակ , խաղը կլինի ցանկալի և արդյունավետ , եթե այն սպասվի որպես հանգստի և զվարճանքի՝ դժվարին , երբեմն էլ քրտնաջան աշխատանքի ֆոնին:

ԳԼՈՒԽ 2 ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԵԹՈՂՆԵՐ

Դասի արդյունավետությանը նպաստող ժամանակակից գործոններից է ուսուցման գործընթացում ուսուցչի և աշակերտի փոխգործուն համակարգը, որին էլ օգնության է գալիս խաղային մեթոդը իր տարատեսակ ձևերով: Ուսուցման գործընթացն իրականացվում է տարբեր մեթոդների օգնությամբ: Մեթոդը նպատակին հասնելու միջոց է, ուղի: Այն գործիք է ուսուցչի համար իր կրթադաստիարակչական նպատակներին հասնելու ճանապարհին:

Ներկայումս դպրոցական կրթության դիդակտիկայում լայն տարածում են գտել ուսուցման ժամանակակից մեթոդները՝ խաղային, գործնական, ակտիվ ուսուցման

մեթոդները: Վերջիններս հայտնի են որպես ինտերակտիվ կամ փոխգործուն
մեթոդներ:

Խաղային մեթոդների առավելությունները պայմանավորված են խաղային մթնոլորտի
բարձր հուզականությամբ, երեխայի համար խաղի բնական և հոգեհարազատ
բնույթով:

Ուսուցանող են խաղի բոլոր տեսակները, որոնք կատարում են երկու կարևոր
գործառույթ.

— նպաստում են գիտելիքների ամրապնդմանը և խորացմանը,

— խթանում են նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացումը:

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ երեխայի զարգացմանը նպաստող ուրույն մեթոդ է:

Հետաքրքիր խաղային մեթոդ է երևակայական իրադրությունների խաղարկումը, որի
ընթացքում երեխան գիտելիքներ և կարողություններ է ձեռք բերում դերային
գործողությունների միջոցով:

Ուսուցման գործնական մեթոդների խմբին են դասվում տարատեսակ
վարժությունները, փորձերը, հետազոտությունները և մոդելավորումը:

ԳԼՈՒԽ 2.1 ԽԱՂԵՐ և ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԵԹՈՂՆԵՐ ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ԴԱՍԱԺԱՄԻՆ

Խաղի դերը դասարանում անգլերեն լեզվից հսկայական է: Դա լավ միջոց է
բառապաշարը, քերականությունը ակտիվացնելու, արտասանությունը վարժեցնելու,
բանավոր խոսքի հմտությունները զարգացնելու համար: Ուսումնական խաղը
դասարանում սովորողների գործունեության տեսակ է, որի ընթացքում
ուսումնական առաջադրանքները լուծվում են խաղային եղանակով: Խաղը
աշակերտների մոտ առաջացնում է հետաքրքրություն և ակտիվություն և
հնարավորություն է տալիս իրենց դրսևորվել իրենց համար հուզիչ
գործողություններում, նպաստում էօտար բառերի ավելի արագ և ուժեղ
մտապահմանը:

ԳԼՈՒԽ 2.2 ՈՒՍՈՒՑՈՂԱԿԱՆ ԼԵԶՎԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

Կնկարագրեմ ուսուցողական լեզվական խաղեր, որոնք հաճախակի օգտագործում են
III, IV, V դասարաններում:

ԽԱՂ 1.

Խաղն օգտագործվում է ցանկացած թեմայով աշխատելիս: Երեխաները կանգնած են շրջանագծի մեջ: Ուսուցիչը գնդակը նետում է աշակերտներից մեկին և անգլերեն կամ հայերեն բառ է կանչում թեմայի վերաբերյալ: Խաղացողը, որսալով գնդակը, համապատասխանաբար արտասանում է տվյալ բառի համարժեքը և գնդակը վերադարձնում ուսուցչին: Ուսուցիչը գնդակը նետում է մեկ այլ աշակերտի և ասում է նոր բառ:

T: Մեքենա:

P2.: Մեքենա: և այլն:

ԽԱՂ 2.

Սարքավորումներ՝ համարային քարտեր:

Խաղին մասնակցում է երկու թիմ: Սեղանի վրա դրված են թվերով քարտեր: Յուրաքանչյուր թիմից սեղանին միաժամանակ մոտենում է մեկական ներկայացուցիչ: Ուսուցիչը համարն ասում է անգլերեն: Խաղացողների խնդիրն է արագ վերցնել ցանկալի քարտը:

Ամենաշատ քարտեր ունեցող թիմը հաղթում է:

ԽԱՂ 3.

Սարքավորում՝ ժամացույց: (Դա կարող է լինել նետերով ստվարաթղթից պատրաստված խաղալիք ժամացույց):

Խաղը խաղում են երկու թիմեր: Ուսուցիչը, սլաքները շարժելով ժամացույցի վրա, ամեն անգամ դիմում է ուսանողներին՝ «Ժամը քանիսն է» հարցով: Հաղթում է այն թիմը, որը ճիշտ է պատասխանում ամենաշատ հարցերին:

ԽԱՂ 4

Սարքավորումներ. յուրաքանչյուր աշակերտի համար սեղանի վրա դրված է խաղալիք ժամացույց:

Ուսուցիչն ասում է, օրինակ. «Ժամը մեկն է»: Աշակերտները սլաքներ են դնում նշված ժամի վրա և ցույց տալիս ուսուցչին: Ճիշտ կատարված առաջադրանքը ստանում է նշան: Ով ունի ամենաշատ նշանները խաղի վերջում, հաղթում է:

ԽԱՂ 5.

Սարքավորումներ՝ նկարներ, որոնք ցույց են տալիս տարբեր առարկաներ, ծաղիկներ, կենդանիներ և այլն:

Ուսուցիչը, հերթով դիմելով աշակերտներին, ցույց է տալիս այս կամ այն նկարը: Աշակերտը անգլերենով կանչում է այն, ինչ պատկերված է դրա վրա, և այս բառի համար ընտրում է իր հետ հանգավորվող բառ, օրինակ՝ դանակ՝ կյանք, կատու՝ գլխարկ, գնդակ՝ պատ, ճրագ՝ ճամբար, վարդ՝ քիթ և այլն: Ամենաշատ բառեր ասողը հաղթում է:

ԽԱՂ 6

Սարքավորումներ՝ երկու տիկնիկ և նրանց համար հագուստի երկու հավաքածու (կարելի է պատրաստել թղթից):

Խաղը խաղում են երկու թիմեր: Նրանց տրվում է խնդիր՝ հագցնել իրենց տիկնիկին՝ հագուստի իրերը անգլերեն անվանելով: Օրինակ՝ նա բլուզ ունի: Նա զգեստ ունի: Նա ունի կիսաշրջազգեստ և այլն: Հաղթում է ամենաճիշտ նախադասություններ ունեցող թիմը:

ԽԱՂ 7.

Խաղը խաղում են երկու թիմեր: Ուսուցիչը հերթով յուրաքանչյուր թիմից մեկ խաղացող է կանչում:

Աշակերտները տարբեր պատվերներ են տալիս միմյանց: Նրանցից յուրաքանչյուրը կատարում է իր հակառակորդի հրահանգը: Օրինակ:

P1 → P2. Գրեք ամսաթիվը գրատախտակին:

P2 → P1. Մաքրել գրատախտակը:

Նա, ով չի հաղթահարել առաջադրանքը, այսինքն՝ չի կատարել հակառակորդի պատվերը կամ չի կարողացել տալ իր հրամանը, դուրս է մնում խաղից: Խաղի վերջում ամենաշատ աշակերտ ունեցող թիմը հաղթում է:

ԽԱՂ 8.

Ուսուցիչը (կամ երեխաներից մեկը) ասում է. «Եկեք թռչենք, թռչենք, թռչենք, քիթը»: Երեխաները պատկերում են թռչող թռչուններին: «Քիթ» բառը լսելով՝ դիպչում են իրենց քիթին: Նա, ով սխալվել է, բառը չի հասկացել, խաղից դուրս է:

S.: Եկեք թռչենք, թռչենք, աչքերը.

Եկեք թռչենք, թռչենք, թռչենք, դեմքը և այլն:

ԽԱՂ 9.

Խաղի առաջին տարբերակը.

Խումբը բաժանված է երկու թիմի. Թիմի անդամները հերթով ինչ-որ բան են անում: Հակառակորդներն այս գործողությունն անվանում են, մեկնաբանում, թե ինչ է անում խաղի մասնակիցը Ներկա շարունակական. Օրինակ՝ թիմերից մեկի աշակերտը գնում է գրատախտակի մոտ: Մրցակիցը մեկնաբանում է, թե ինչ է անում խաղի մասնակիցը. «Նա գնում է գրատախտակի մոտ»: Եթե նա չի կարողանում ճիշտ նախադասություն կազմել, նա խաղից դուրս է մնում: Խաղի վերջում ամենաշատ անդամ ունեցող թիմը հաղթում է:

Խաղի երկրորդ տարբերակը.

Ուսուցիչը, գնդակը նետելով կիսաշրջանաձև կանգնած խաղացողներից մեկին, նրան հրաման է տալիս. Աշակերտը դա անում է և մեկնաբանում է, թե ինչ է անում Present Continuous Tense-ում: Այնուհետև գնդակը վերադարձնում է ուսուցչին:

R1. Ես գալիս եմ:

T: Նայեք ձեր ընկերոջը:

R2. Ես նայում եմ իմ ընկերոջը:

Այն խաղացողները, ովքեր չեն կատարել ուսուցչի հրահանգը կամ սխալվել են նախադասության մեջ, դուրս են մնում խաղից: Հաղթում է նա, ով մնում է խաղի մեջ մինչև վերջ:

ԽԱՂ 10.

Աշակերտները կազմում են կիսաշրջան: Ուսուցիչը, գնդակը նետելով խաղացողներից մեկին, նրան հրաման է տալիս և հարց տալիս. Պատվերը կատարելուց և հարցին պատասխանելուց հետո աշակերտը գնդակը վերադարձնում է ուսուցչին: Ուսուցիչը գնդակը նետում է մեկ այլ աշակերտի:

T.: Թեքվեք աջ: Դուք թեքվում եք աջ?

Հաղթում է նա, ով մնում է խաղի մեջ մինչև վերջ:

ԽԱՂ 11.

Սարքավորումներ՝ փոխարինող սեղանի վրա կամ մագնիսական տախտակի վրա՝ նկարներ և ազդանշանային քարտեր (տես նկ. 1):

P1.: Նրանք ուտո՞ւմ են:

P2.: Այո, նրանք ուտում են:

Ուսուցիչը ցույց է տալիս մինուս նշանով բացիկ: Հարցը տալիս և պատասխանում են մյուս թիմի ներկայացուցիչները:

P5. Նրանք ուտո՞ւմ են, թե՞ շախմատ են խաղում:

P6.: Այո, նրանք ուտում են:

P7. Ո՞վ է ուտում:

P8. Արջերի ընտանիքն է ուտում:

Ի՞նչ

P9. Ի՞նչ են նրանք անում:

P10. Նրանք ուտում են:

Որտե՞ղ

P11.: Որտե՞ղ են նրանք նստած:

P12. Նրանք նստած են սենյակում:

Յուրաքանչյուր ճիշտ ձևակերպված հարցի և

պատասխանի համար թիմերը ստանում են մեկ միավոր (կամ նշան):

Հաղթող թիմը որոշվում է միավորների քանակով:

ԽԱՂ 12.

Ստացե՛ք մրգային զամբյուղ: Ուսուցիչը յուրաքանչյուր աշակերտիական ջինշն ջում է կամ թղթի վրա գրում է մրգի անունը: Երկու «այգեպաններ» են կոչվում.

Նրանք փերթով կանչում են մրգերի անունները, աշակերտները,

որոնք պտուղն անվանել են, գնում են իրենց «այգեպանի» մոտ: Հաղթում է

ամենաշատ պտուղով և ծայգեպանը:

հերթապահնամակ. Աշակերտներին տրվում են բացիկներ և խնդրում են գրել լորքան հնարավոր է շատ քառեր, որոնցում նշված տառը գտնվում է որոշակի տեղում:

Օրինակ, ուսուցիչնասում է. «Այսօրմենքունենք «Օ» տառը հերթապահ, այնատաջինն է: Ո՞վ կգրի ավելի շատ քառեր, որոնցում «Օ» տառը առաջինն է:

հոկտեմբեր, գրասենյակային, նարնջագույն, բանավոր և այլն:

ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Այս հետազոտական աշխատանքը կատարելիս եկել եմ հետևյալ եզրահանգումների.

Երեխաները խաղի ընթացքում ավելի հեշտ են սովորում ուսումնական նյութը: Անգլերենի դասի խաղն ունի բազմափուլ նպատակ ` ուսուցում , ուսուցմամբ զարգացում.

- ❖ օգնում է բացատրել որոշակի լեզվական առանձնահատկություններ
- ❖ զարգացնում է սովորելու հմտություններ
- ❖ հետաքրքրություն է առաջացնում ուսումնասիրվող առարկայի նկատմամբ

Խաղային տեխնոլոգիաները կարող են օգտագործվել դասի ցանկացած փուլում

- ❖ նոր նյութի ներկայացում
- ❖ գործնականում նոր նյութի օգտագործում
- ❖ ձեռք բերված գիտելիքների համախմբում
- ❖ որպես տեղեկատվության յուրացման ստուգիչ գործոն

Բացի այդ, խաղային տեխնիկան երաշխավորում է ուսուցման դրական արդյունք ինչպես աշակերտի , այնպես էլ ուսուցչի համար քանի որ .

- ✓ բոլոր աշակերտները ներառված են ուսումնական գործընթացում
- ✓ խաղի յուրաքանչյուր մասնակից կարող է ցույց տալ իրեն ` ոչ միայն կրթական

կարողությունները, այլև նրա բնավորության գծերը , օգնում է շփվել

- ✓ հասակակիցների և ուսուցիչների շրջապատու նույնիսկ դժվար լեզվական նյութը կարելի է երեխաների համար մատչելի կերպով ներկայացնել: Ուսուցիչը մասնագիտական բավարարվածություն է զգում , քանի որ խաղի օգնությամբ ոչ միայն նյութի յուրացումն ավելի արագ է

ընթանում , այլև դասն ամբողջությամբ տեղի է ունենում հուզական վերելքի

վրա:

Այնուամենայնիվ , չնայած բոլոր դրական կողմերին , խաղային մեթոդներով գործունեության մեջ կան կետեր, որոնք ուսուցիչներին ստիպում են զգուշանալ անգլերենի

դասի մեջ խաղային պահերը ներմուծելուց.

- ✓ խաղի տարրերը շեղում են ուշադրությունը: Խաղի ընթացքում երեխայի համար շատ ավելի կարևոր է լինում կենտրոնանալ խաղի պայմանների վրա , այլ ոչ թե դրա բովանդակության վրա:
- ✓ դասի ժամանակ կարգապահություն պահպանելու դժվարություն կա (խաղի կանոնները բացատրելու համար շատ ժամանակ է պահանջվում , երեխաները շեղվում են ուսումնական նյութից)
- ✓ երեխաները միաժամանակ չեն ընդգրկվում խաղի մեջ (ինչ-որ մեկը ուշացել է կամ ինչ-որ մեկը ընդհանրապես չի ցանկանում խաղալ)
- ✓ ցանկացած տարիքի աշակերտներին դժվար է հեռանալ խաղից , կենտրոնանալ աշխատանքի այլ ձևերի վրա
- ✓ դասարանում խաղերը հաճախ երեխաների միջև կոնֆլիկտներ են հրահրում
- ✓ ուսուցիչը պետք է շատ ժամանակ հատկացնի պատրաստվելուն (դիդակտիկ նյութեր և այլն)

Բայց, այնուամենայնիվ , եթե տարբեր տարիքային խմբերի համար ուսուցման ամենահարմար մեթոդի` խաղերի կամ խաղանման գործողությունների ճիշտ և համապատասխան ընտրություն կատարվի , դրանք իսկապես հաջողված և նպատակային կլինեն: Հետևաբար , ուսուցման ընթացքում կիրառելով խաղային մեթոդներ , կապահովվի աշակերտի ամբողջական ինտեգրում դասին , և ուսուցիչն իսկապես կունենա առավել արդյունավետ դասընթաց:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ

Դասի պլան

Ուսուցիչ` Արմինե Աթաջանյան

Դպրոց` Կապանի թիվ 13 հիմնական դպրոց

Առարկա` անգլերեն

Դասարան` 3-րդ

Թեմա՝ գույներ

Օգտագործվող նյութեր՝ մկրատ, տետր, գունավոր թղթեր, մատիտ, դասագիրք, սոսինձ

Դասի նպատակը՝ . բանավոր խոսքի զարգացում

- ✓ կարողանա տարբերակել և ճանաչել գույները
- ✓ ճիշտ արտասանել գույները անգլերենով
- ✓ նոր բառերի ամրապնդում

Վերջնարդյունքները՝ . հստակ տարբերի գույները

- ✓ ճիշտ արտաբերի անգլերեն հնչյունները
- ✓ կարողանա կազմել երկխոսություն գույների վերաբերյալ

Խթանման փուլ՝ ուսուցիչը ներկայացնում է գույները, այնուհետև աշակերտները նշում են

դրանք

Հիմնական մաս՝ . ուսուցիչը աշակերտների հետ անց է կացնում զրույց գույների մասին

- ✓ աշակերտները դիտում են տեսահոլովակ գույների մասին և

պատասխանում հարցերին

- ✓ ուսուցիչը խմբեր է կազմում , և յուրաքանչյուր խումբ խաղային մեթոդով կատարում է առաջադրանքը գույների վերաբերյալ , ներկայացնում սովորաթղթից պատրաստած իրենց պատատը

Ամփոփում՝ ուսուցիչը հարցերի միջոցով անդրադարձ է կատարում

Գնահատում՝ գնահատել աշակերտներին, խրախուսել լավագույն աշակերտներին և հիմնավորել իրենց գնահատականը

Տնային աշխատանք՝ սովորաթղթով կտրտել գունավոր պատկերներ և ներկայացնել





ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Կոնիշևա Ա.Վ. Անգլերենի դասավանդման ժամանակակից մեթոդներ 2003թ.
2. Ստրոնին Մ. Ֆ. Ուսումնական խաղեր անգլերենի դասերին 2005թ.
3. Շմակով Ա. Ա. «Նորին մեծություն» խաղը 1992թ.
4. Վլադիմիրովա Լ. Ա. Խաղի տեխնոլոգիայի կիրառումը անգլերենի դասերին 2002թ.
5. Ա. Մասլիկո , Պ. Կ. Բաբինսկայա « Օտար լեզվի ուսուցչի գրասեղանային գիրք» 2000թ.
6. Hadfield, Jill & Hadfield , Charles. 2001. Simple Speaking Activities . England: Oxford University Press .Harmer , Jeremy . 1998. How to Teach English . England: Addison Wesley Longman Limited

7. Wright Andrew , Betteridge David , Buckby Michael, 2006 .Games for Language Learning .
Cambridge University Press