

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԱՆԳԼԵՐԵՆ

(առարկա)

ԹԵՄԱ՝ Խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի դասերին

Կազմեց՝

Կարինե Սիմոնյան Հրանտի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

Ձագիկավանի միջն. դպրոց

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝

Թագուհի Ղոնյան

«Կապանի N2 ավագ դպրոց» ՊՈԱԿ

(Վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

2. ԳԼՈՒԽ 1. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ

3. ԳԼՈՒԽ 2. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԽԱՂԵՐԻ ԵՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԱՊԼԱՆՆԵՐ

4.ԽԱՂԵՐԻ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ:

5.ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԸ

6.ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

Ներածություն

Խաղերը հաջողված դասերի ամենակարևոր բաղադրիչներից են: Դրանք զվարճալի են, ակտիվացնող, և իհարկե, ներառում են գործողություններ, որոնք ունեն կանոններ և նպատակներ: Այսինքն, դրանք զվարճանքի տարրեր են, որոնք իրականացվում են որոշակի կանոններով և հետապնդում են կոնկրետ նպատակներ: Բացի այդ, դրանք դասապրոցեսը ավելի հետաքրքիր դարձնելու և միապաղաղ դասերից խուսափելու հաջողված գործիքներ են: Խաղերը նաև դրական մրցակցություն են ստեղծում լեզվական գործունեությամբ զբաղվող աշակերտների շրջանում:

Դասապրոցեսին խաղերի և նմանատիպ մեթոդների պարբերաբար կիրառումը մեծ արդյունքներ և առաջընթաց է գրանցել ժամանակի ընթացքում: Անհերքելի է նաև այն փաստը, որ դրանք ունեն կրթական մեծ արժեք:

Ուսումնական գործընթացում խաղերը մեծ կարևորություն ունեն ինչպես ուսուցիչների, այնպես էլ սովորողների համար: Դրանք հնարավորություն են տալիս կտրվել առօրյայից և շատ կարևոր են մոտիվացիայի համար: Սովորողները սկսում են հաջողությամբ շփվել, հաղորդակցվել, նվազում է անհանգստությունը և նրանք հնարավորություն են ստանում սովորել հանգիստ և հաճելի մթնոլորտում:

Խաղերը աջակցում են թիրախային լեզվի ուսուցմանը: Սովորողները հեշտությամբ ներգրավվում են խաղերում, զվարճանում են և նույնիսկ չեն նկատում, թե ինչպես են սովորում թիրախային լեզուն: Իսկ ուսուցչի համար մեծ հաջողություն է նաև այն հանգամանքը, որ սովորողը կարողանում է լեզուն ըստ արժանվույն ներկայացնել համապատասխան միջավայրում, ինչն էլ ավելի է արժևորում թե՛ ուսուցչի, թե՛ աշակերտի աշխատանքը:

Խաղերն ինքնաբերաբար խթանում են սովորողի հետաքրքրությունը: Պատշաճ կերպով ներկայացված խաղը կարող է լինել ամենաբարձր մոտիվացնող տեխնիկաներից մեկը: Օտար լեզվով խաղեր օգտագործելու մեկ այլ առավելություն է սթրեսային պահերը հստակ դարձնելը: Լեզվի ուսուցման մթնոլորտում պետք է ապահովել առանց սթրեսի միջավայր: Խաղերի ժամանակ սովորողները անհանգստություն չեն զգում, մեծանում են

դրական զգացմունքները, բարելավվում է ինքնավստահությունը, քանի որ նրանք չեն վախենում «պատժվելուց» կամ քննադատվելուց, ինչի արդյունքում էլ ազատորեն հաղորդակցվում են օտար լեզվով:

Օտար լեզուների ուսուցման խաղերը կարող են դիտարկվել որպես լեզու ձեռք բերելու միջին ենթատեքստ ապահովող շրջանակ: Սովորողները կարող են բարելավել գրավոր և բանավոր անգլերենի ըմբռնումը խաղերի միջոցով: Խաղերն օգնում են սովորողներին սովորել բառերի կառուցվածքը համատեքստում՝ սովորելով ճիշտ արտասանությունն ու ուղղագրությունը:

Խաղերը կարևոր դեր են խաղում լեզվի ուսուցման գործընթացում: Խաղերի շնորհիվ դասերը դադարում են սովորական և ձանձրալի լինել: Դրանք ստեղծում են դրական միջավայր, որտեղ ապահովված են թե՛ սովորողները, թե նրանց ուսումը: Խաղերը միշտ լինում են զվարճալի, ինչի արդյունքում նրանք հետաքրքրություն են առաջացնում՝ ի տարբերություն սովորական և ավանդական դասերի: Խաղերի օգնությամբ սովորողները և՛ սովորում են, և՛ զվարճանում դասարանում: Հավերժ դժկամ և նույնիսկ պարփակված սովորողները դրական են արձագանքում խաղերին, սկսում են ընդգրկվել դասապրոցեսին, մեծանում է նրանց մոտիվացիան, քանի որ նրանք սկսում են խաղին մասնակցել որպես այլընտրանքային լուծում: Մա խրախուսում է ուսանողներին պահպանել հետաքրքրությունը դասի նկատմամբ և շարունակել աշխատանքը: Այս կերպ նրանք նվազեցնում են ուսուցման և լեզվի սթրեսը:

Սովորողներն ակտիվորեն ներգրավվում են խաղերում, ուստի խաղերը կոչվում են սովորողակենտրոն գործունեություն: Խաղերի մրջոցով կարող են փոխվել սովորողների և ուսուցիչների դերերը: Ուսուցիչն ամեն կերպ խրախուսում է սովորողներին ակտիվորեն մասնակցել իրենց ուսուցմանը: Արդյունքում սովորողները պատասխանատվություն են կրում սեփական ուսուցման համար:

Ուսումնական տեսանկյունից լեզվի օգտագործման համար բովանդակալից հակասություն ստեղծելը խաղերի առավելություններից մեկն է: Օգտագործելով խաղեր, ուսուցիչը ստեղծում է տարբեր համատեքստեր, որոնք թույլ են տալիս սովորել անգիտակցաբար, քանի որ սովորողների ուշադրությունը լեզվի և հաղորդագրության վրա է: Արդյունքում, երբ նրանց ուշադրությունը է կենտրոնանում: Օգտագործելով խաղեր, ուսուցիչը ստեղծում է տարբեր համատեքստեր, որոնք թույլ են տալիս

սովորել անգիտակցաբար, քանի որ սովորողների ուշադրությունը լեզվի և հաղորդագրության վրա է: Արդյունքում, երբ նրանց ուշադրությունը կենտրոնանում է խաղի վրա՝ որպես գործունեություն, սովորում են ձեռք բերել թիրախային լեզուն, այսինքն՝ նրանք լեզուն սովորում են առանց տեղյակ լինելու:

Խաղերի ժամանակ մեծ է նաև մրցակցության դերը: Մեծանում է մոտիվացիան և ինքնակատարելագործման ցանկությունը: Սովորողները սկսում են ավելի շատ ուշադրություն դարձնել առաջադրանքին և ձգտում են ամեն գնով հասնել արդյունքի:

Խաղերը զարգացնում են նաև սովորողների դիստելու կարողությունը:

Խաղերը զարգացնում են քննադատական մտածողությունը, խնդիրներ լուծելու ունակությունը, ինչպես նաև երևակայությունը:

Խաղերն առաջարկում են ուսուցման կիրառման նոր և դինամիկ ձևեր, որոնք փոխարինման են եկել ավանդական և հին մեթոդներին:

ԳԼՈՒԽ 1. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ

Ներկայումս օտար լեզվի իմացության անհրաժեշտությունը նկատելի է հասարակության գրեթե բոլոր շերտերի կողմից, քանի որ օտարերկրյա շփումներն ընդլայնվում են: Այսպիսով հասարակության քաղաքական-սոցիալական պահանջները փոխվում են, հետևաբար փոխվում են նաև կրթության ոլորտում մեթոդական կիրառությունները: Ավանդական մեթոդներին փոխարինում են ինտերակտիվ մեթոդներն ու խաղերը, որնց միջոցով սովորած նյութը ավելի երկար է մնում հիշողության մեջ, քան պարզապես թարգմանած-կարդացած դասերը: Օտար լեզուների դասավանդման մեթոդների խնդիրը բարդ է, քանի որ դրանք հիմնված են տարբեր բնութագրերի հիման վրա: Մակայն գրականության մեջ հայտնի բազմաթիվ մեթոդներից օտար լեզուների ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդը ներկայումս առավել կիրառական է:

Ինտերակտիվ ուսուցումը փոխադարձ գործողություն է ոչ միայն դասավանդողի և սովորողի, այլև հենց իրենց՝ սովորողների միջև: «Ինտերակտիվ» նշանակում է փոխազդող, համագործակցող՝ առաջանալով «Inter»՝ փոխադարձ, «act»՝

գործողությունն բառերից: Ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների զարգացման տեմպը, ուսուցման ժամանակակից մեթոդները, սովորողների անընդհատ ինքնակրթության և զարգացման անհրաժեշտությունը պարտադրում է օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում կիրառել այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնք բարձրացնում են կրթության արդյունավետությունը և որակը, ապահովում են ինքնուրույն ճանաչողական գործունեության շարժառիթներ, նպաստում են միջառարկայական կապերի ամրապնդմանը: Այս պահանջներին բավարարում է ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը:

Այլ կերպ ասած՝ եթե ակտիվ մեթոդների դեպքում փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում սովորողները և դասավանդողը, ապա ինտերակտիվ մեթոդների դեպքում սովորողները փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում նաև միմյանց հետ, և ուսուցման պրոցեսում գերակայում է սովորողների դերը²: Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ դասավանդողն առաջատար դերում չէ. նրա դերը կրթական գործունեությունը դեպի դասի նպատակի իրականացում ուղղորդելն է:

Դասավանդողը մշակում է նաև դաս պլանը, սովորաբար այն կազմվում է ինտերակտիվ վարժություններից և առաջադրանքներից, որոնց կատարման ընթացքում ուսանողը սովորում է նյութը:

Հետևաբար, ինտերակտիվ դասերի հիմնական բաղադրիչներն են ինտերակտիվ վարժությունները և առաջադրանքները, որոնք կատարվում են սովորողների կողմից:

Հանձնարարությունների տարբերությունն այն է, որ կատարելով դրանք՝ սովորողը ոչ միայն և ոչ այնքան ամրապնդում է արդեն յուրացված նյութը, որքան ուսումնասիրում, յուրացնում է նոր նյութը:

Մխենա 3, Ինտերակտիվ մեթոդ



Էլեկտրոնային ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը նպաստում է օտար լեզվի ուսուցման գործընթացի բարելավմանը, ակտիվացնում և ստեղծագործ է դարձնում սովորողների և դասավանդողների անհատական և խմբային աշխատանքը: Այս ինտերակտիվ մեթոդների շնորհիվ սովորողները հաճույքով են սովորում, ակտիվորեն են մասնակցում դասին և ավելի հեշտ են յուրացնում ինչպես կրտսեր, այնպես էլ միջին և ավագ դպրոցներում օտար լեզվին առնչվող նյութը, կուտակում հսկայական բառապաշար, որը հետագա բանավոր հաղորդակցման համար ամուր հիմք է: Ինտերակտիվ մեթոդներն ապահովում են այնպիսի բազային հմտությունների և կարողությունների զարգացում, ինչպիսիք են մտածելը, ստեղծագործելը, ինքնուրույն կողմնորոշվելը, հետազոտելը և նպատակաուղղվածությունը:

Ինտերակտիվ մեթոդներով դասի սկզբունքները և արդյունքները կարելի է դասակարգել հետևյալ կերպ.

- Բոլոր մասնակիցները հավասար են
- Յուրաքանչյուր մասնակից իրավունք ունի իր կարծիքը ներկայացնել ցանկացած հարցի վերաբերյալ
- Աշխատանքի մեջ պետք է ներգրավված լինեն բոլորը
- Ոչ մի աշակերտ չի քննադատվում

- Պետք է հոգալ մասնակիցների հոգեբանական պատրաստվածության մասին. խոսքը գնում է նրա մասին, որ ոչ բոլոր մասնակիցներն են հոգեպես պատրաստ ներգրավվելու այս կամ այն աշխատանքի մեջ: Այս առումով օգտակար է գովասանքը, ակտիվ մասնակցության ինքնադրսևորման համար:

- Ուսուցիչը պարբերաբար ակտիվացնում է աշակերտների համագործակցությունը, հանում մասնակիցների միջև առաջացած լարվածությունը:

- Քննարկման ընթացքում անկանխատեսելի դժվարությունների դեպքում ուսուցիչը միջամտում է

- Ակտիվ օգտագործվում է տեխնիկական ուսուցման միջոցներ՝ սլայդներ, ֆիլմեր, տեսահոլովակներ

- Հաղորդակցությունը իրականացվում է ուսուցչի կողմից ձևակերպված կանոնների համապատասխան³:

Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման դրական արդյունքներն են՝

- Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդները թույլ են տալիս ակտիվացնել զիտելիքների յուրացման գործընթացը և դրանց ստեղծագործական կիրառումը գործնական խնդիրների լուծման համար:

- Ինտերակտիվ ուսուցումը մեծացնում է աշակերտների մոտիվացիան, ներգրավվածությունը քննարկվող խնդիրների լուծման մեջ, ինչը մեծացնում է հետաքրքրությունը, հուզական խթան է հանդիսանում հետագա որոնման գործունեությանը, խրախուսում է նրանց կոնկրետ գործողությունների:

- Ձևավորում է ինքնուրույն տեղեկատվություն գտնելու, վերլուծելու կարողությունը:

- Չարգացնում է մյուսների տեսակետը լսելու, համագործակցելու կարողությունը:

- Աշակերտների դիրքորոշման մշտական արտահայտությունը վերացնում է սխալի վախը, քանի որ նույնիսկ սխալ արտահայտությունը չի պատժվում բացասական գնահատականով:

- Համատեղ գործունեությունը նպաստում է ուսուցչի հետ վստահելի փոխհարաբերությունների առաջացմանը:

• Կիրառելով ինտերակտիվ մեթոդներ և տեխնոլոգիաներ դպրոցում ուսուցիչները հնարավորություն ունեն գարգացնել աշակերտների ստեղծագործական, կրեատիվ մտածելակերպը: Դա ընդունակություն է գտնել նոր, օրիգինալ, ստանդարտ մտածելակերպից դուրս մտքեր, առաջացած խնդիրների լուծում ոչ ավանդական եղանակներով⁴:

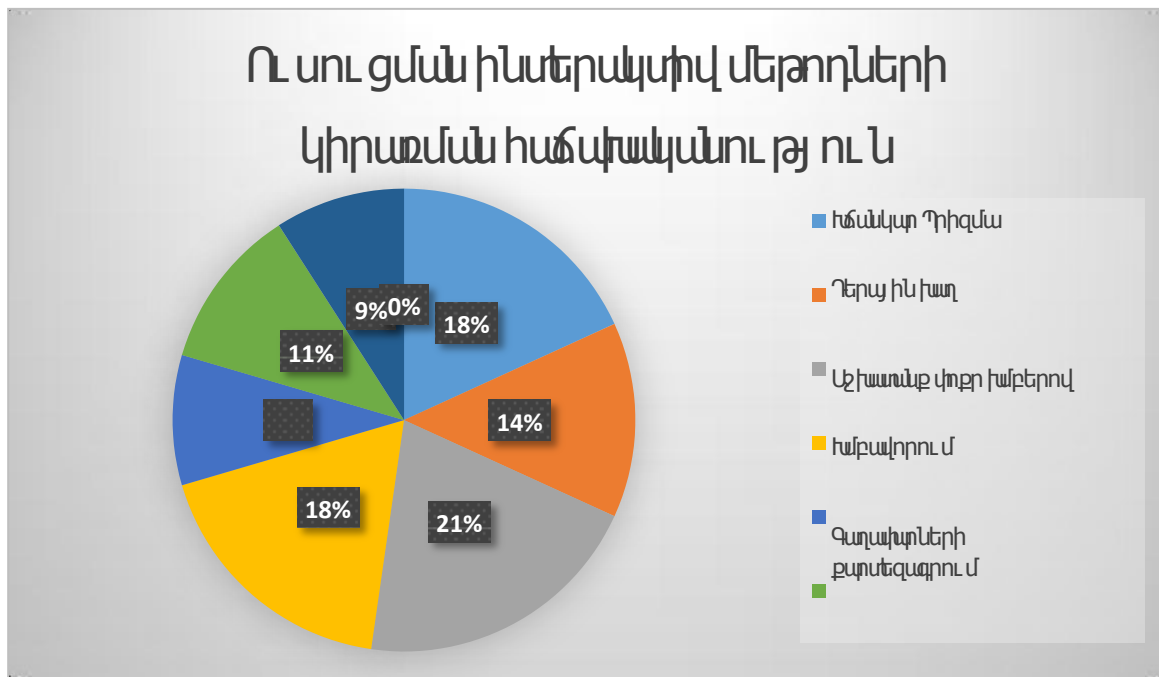
Հաճախ օգտագործում ենք դասապրոցեսին Smart Notebook ծրագիրը, որի օգնությամբ դասեր ենք ստեղծել: Դրանք օգնում են, որ սովորողները ավելի լավ և հեշտ յուրացնեն գիտելիքները, քան դա կարող էին անել սովորական դասերի կամ կարճ դասախոսությունների մեթոդի միջոցով: Դասերը անցնում են ակտիվ, սովորողները ոգևորվում են, բոլորը ցանկանում են մասնակցել, արդյունքն ակնհայտ է դառնում, աշխատանքը՝ արդյունավետ: Սկզբում տեղեկություններ ենք տալիս թեմայի վերաբերյալ, քննարկում ենք, փորձում բանավոր հարց-պատասխանի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ ինֆորմացիան, որն ամրապնդվում է ինտերակտիվ դասի միջոցով: Smart Notebook ծրագրով պատրաստված դասերը ավելի գունեղ են, սովորողներին գրավում է դրանց դինամիկան, ինքնաստուգում կատարելու հնարավորությունը: Թեմաներից յուրաքանչյուրի համար պատրաստում ենք ինտերակտիվ դասեր՝ հայերեն և անգլերեն կամ այլ օտար լեզվով: Տեղեկատվական հոսքերը թափանցում են աշակերտների գիտակցության մեջ և ակտիվացնում ուղեղի գործունեությունը: Իհարկե, ուսուցման ինտերակտիվ տեխնոլոգիան պահանջում է դասի առկա կառուցվածքի ամբողջական փոփոխություն: Բացի այդ, նման ռեժիմն անհնար է առանց ուսուցչի փորձի և արհեստավարժության:

Ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներն են.

- Խճանկար,
- Պրիզմա,
- Բանավեճ,
- Մտագրոհ,
- Վեննի դիագրամ,

- ԳՈՒՄ/ գիտեմ, ուզում եմ սովորել, սովորել եմ/
- Գործնական և դերային խաղեր,
- Նախագծային մթոդ,
- T-աձև աղյուսակ,
- Գաղափարների քարտեզագրում,
- Խմբավորում,
- Փոխներգործուն նշանների համակարգ,
- Աշխատանք փոքր խմբերով⁵:

Մեր հետազոտական աշխատանք ուսումնասիրման և համապարփակ բացահայտման նպատակով կատարեցինք ուսումնասիրություն օտար լեզու դասավանդող 12 ուսուցիչների շրջանակում առցանց հարցմամբ, թե ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներից որոնք ունեն կիրառելիության հաճախականություն: Հարցման արդյունքները հետևյալն են.



- Դասաժամերին հաճախ կիրառում ենք Puzzle English խաղը: Որքա դժվար է երբեմն ստիպել աշակերտներին բառարանում փնտրել որևէ բառ: Այն մարդկանց

համար, ովքեր չեն սիրում բառարաններ օգտագործել, Puzzle English- ի ստեղծողները ստեղծել են մեզաօգտակար «Վիդեո բառարան»: Դրա առանձնահատկությունը կայանում է նրանում, որ բոլոր բառերը տրամադրվում են ոչ միայն թարգմանության և ձայնային գործողությունների, այլ 1-3 վայրկյան տևողությամբ տեսանյութի օրինակով: Այս բառապաշարի մինի տեսանյութերը վերցված են տարբեր ֆիլմերից: Ի դեպ, մասնագետները կարծում են, որ վիզուալը հեշտացնում է բառի համատեքստում հիշելը: Եվ եթե կա հնարավորություն ընտրելու հուզական վիդեո օրինակ՝ բառապաշարային միավորի օգտագործման համար, դա նույնիսկ ավելի լավ կլինի: Տեսանյութի բառարանն ունի օգտակար «Սովորիք բառեր» գործառույթ: Նման սիմուլյատորը թույլ է տալիս ստուգել, թե որքան լավ գիտենք մի բառ կամ բառակապակցական բայ:

Ինտերակտիվ խաղերի կիրառությունը օտար լեզվի դասաժամերին մեծ հետաքրքրություն առաջացնելու ամենաարդյունավետ ուսուցման գործիքներից են, քանի որ աշակերտները միշտ էլ սիրում են խաղալ, և դրանք պետք է դառնան միջոց կրթական խնդիրներ լուծելու:

Օտար լեզու դասավանդելու ինտերակտիվ տեխնոլոգիաները հաճախ օգտագործում են դերային խաղեր: Դրանք կարող են լինել դրամատիկ կամ զվարճալի: Այս դեպքում նման խաղի մասնակիցներին վերապահվում է այս կամ այն դերը, որը երեխաները խաղում են կա՛մ ըստ նախապես ստեղծված սյուժեի, կա՛մ առաջնորդվելով շրջակա միջավայրի ներքին տրամաբանությամբ: Սա թույլ է տալիս.

- զարգացնել մտածողությունը ուսումնասիրված օտար լեզվի միջոցով.
- բարձրացնել շարժառիթը առարկայի համար.
- ապահովել ուսանողի անձնական աճը.
- բարելավել միմյանց հետ ընկերական և ակտիվ կերպով շփվելու ունակությունը

Հետաքրքիր ինտերակտիվ կիրառելի խաղ է «Կարուսելը»: Այս ինտերակտիվ տեխնոլոգիան փոխանված էր հոգեբանական պատրաստվածությունից: Երեխաները սովորաբար սիրում են այսպիսի աշխատանքը: Այս տեխնիկան իրականացնելու

համար ուսանողները կազմում են երկու օղակ՝ արտաքին և ներքին: Դրանցից առաջինը այն աշակերտներն են, ովքեր յուրաքանչյուր 30 վայրկյանը մեկ աստիճանաբար շարժվում են շրջանագծի մեջ: Ներքին օղակը կազմված է անշարժ նստած երեխաներից՝ երկխոսություն վարելով նրանց հետ, ովքեր հակառակ են իրենց: Երեսուն վայրկյան տեղի է ունենում որոշակի հարցի քննարկում, երբ աշակերտներից յուրաքանչյուրը փորձում է համոզել զրուցակցին իր անմեղության մեջ: «Կարուսելի» մեթոդաբանությունը օտար լեզու ուսումնասիրելիս թույլ է տալիս մշակել «Թատրոնում», «Ծանոթություն», «Զրույց փողոցում» թեմաները: Երեխաները խոսում են մեծ ոգևորությամբ, և ամբողջ դասը ոչ միայն դինամիկ է, այլև շատ արդյունավետ:

Օտար լեզվի ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներից է քննարկման մեթոդը, որի ընթացքում քննարկվում են որոշ խնդիրներ, որոնց մասին տեղյակ են ուսանողները: Դասն ամբողջությամբ անցկացվում է օտար լեզվով: Սա ուսանողներին ստիպում է մտածել անգլերեն, ակտիվորեն օգտագործել պասիվ բառապաշար: Փոքր խմբային աշխատանքը մեթոդ է, որը ներառում է խմբի բոլոր անդամներին: Այս մոտեցումը թույլ է տալիս նույնիսկ ամենաամաչկոտ ուսանողներին բացվել և ցույց տալ իրենց ունակությունները:

Զույգերով կամ խմբերով աշխատելու մեթոդը ևս տարածված է ինտերակտիվ դասերի անցկացման համար օտար լեզվի դասաժամերին: Դա հնարավորություն է տալիս բոլոր աշակերտներին, անգամ ամենաամաչկոտներին և դասին ձանձրացողներին վարել միջանձնային զրույցներ և զարգացնել համագործակցային հմտությունները: Զույգերով աշխատանքը ուսումնական գործընթացի կազմակերպման առավել հարմարավետ ձևն է, որի նպատակն է գործնական միջանձնային հարաբերությունների ձևավորումը: Զույգերով աշխատանքը երեխաների մոտ ձևավորում է ընդհանուր նպատակն ընդունելու, պարտականությունները բաժանելու, առաջարկված նպատակին հասնելու եղանակները համաձայնեցնելու, իր գործողությունները համատեղ գործունեության մեջ գործընկերոջ գործողությունների հետ հարաբերակցելու, աշխատանքի նպատակի և արդյունքի համեմատության մեջ

մասնակցություն ունենալու ունակությունները: Ձույզերով աշխատանք անցկացրել եմ առաջին դասարանցիների հետ ադապտացիոն ժամանակահատվածում:

Այսպիսով, հիմք ընդունելով իմ դիտարկումները, ես կազմակերպում եմ ուսուցման գործընթացը՝ հաշվի առնելով գործնական միջանձնային հարաբերությունների զարգացման անհատական բնույթը: Հենց այդ դիրքորոշումից էլնելով եմ երեխաներին սովորեցնում պլանավորել համատեղճ գործունեությունը, պայմանավորվել առաջադրանքի կատարման եղանակների մասին, իրենց գործողությունները գուզընկերոջ գործողությունների հետ հարաբերակցել, մասնակցություն ունենալ գործունեության նպատակի և արդյունքի համեմատության մեջ: Դա համատեղ գործունեության նկատմամբ դրական վերաբերմունքի առաջացման պայմանն է, իսկ օտար լեզվի ուսուցման համար կարևոր նախապայման, քանի որ թույլ սովորող աշակերտը խմբի մեջ պատասխանատու է զգում իրեն մյուսի աշխատանքի և գնահատականի համար, հետևաբար փորձում է պատասխանատվությամբ լցվել և ինքը ևս աշխատանք կատարել:

Դերախաղը նախկինում սովորած նյութը ամրապնդելու համար օգտագործվող մեթոդ է: Այն հնարավորություն է տալիս գործնական փորձ ձեռք բերել գործնականում նոր կառուցվածքների և բառերի օգտագործման մեջ: Դասընթացի ընթացքում մասնակիցները կարող են ստեղծագործաբար արտահայտվել՝ հագնելով մեկ այլ անձի դիմակ, որը գտնվում է այլ վայրում և նույնիսկ այլ երկրում:

«Անավարտ նախադասություն»: Այս մեթոդի հիմնական նպատակը ուսուցչի կողմից սկսված նախադասությունը շարունակելու և լրացնելու կարողությունն է: Այս կերպ դուք ավելի հաջող կարող եք սովորել խոսել և մտածել անգլերեն:

ԳԼՈՒԽ 2. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԽԱՂԵՐԻ ԵՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԱՊԼԱՆՆԵՐ

Ինտերակտիվ ուսուցումն օգնում է մարդկանց խոսել և մտածել օտար լեզվով: Անգլերեն կամ այլ օտար լեզու սովորելու ժամանակ ժամանակակից մեթոդների օգտագործումը զարգացնում է մասնակիցների հաղորդակցման հմտությունները, հեռացնում է ներքին ճնշումը, ցույց է տալիս, թե ինչպես աշխատել թիմում:

Ահա ինտերակտիվ ուսուցմամբ դասի պլանի օրինակ

1. Առարկա- Անգլերեն (G. Gasparyan, N. Hovhannisyanyan, H. Kajberuny)

Աշակերտների թվաքանակը-14

Դասարան- 7-րդ

Թեմա- Unit 2. Means of travelling Դասի պլանը հաջորդական քայլերով:

1. Առաջին հերթին աշակերտները հերթով ըստ շարքերի ներկայացնում են փոխադրամիջոցների հետ կապված բառերն ու արտահայտությունները, քանի որ թեման արդեն հանձնարարված է եղել: Բառապաշարի ամրակայումն ստուգելու նպատակով ուսուցիչը առաջարկում է կիրառել Puzzle English համացանցային ինտերակտիվ խաղի մեթոդը: Աշակերտները համապատասխան ժամանակամիջոցում պիտի կարողանան հաղթահարել նշված քանակի բառերի թարգմանությունը նշել: Ըստ ճիշտ պատասխանների թվաքանակի նրանք կհավաքեն միավորներ՝ թեմայի ամբողջական գնահատման նպատակով: Աշխատելով այս թեմայի նյութերի հետ՝ աշակերտները պետք է կարողանան խոսել տարբեր փոխադրամիջոցների մասին, միմյանց հարցեր տալ, որի համար պիտի ուսուցիչը նրանց հիշեցնի can/could /modal verb/ մոդալ բայի կիրառումը՝ որպես քաղաքավարի դիմելաձև՝ polite request:

2. Ապա աշակերտները բաժանվում են երեք խմբի՝ ուսուցչի ցուցումով կամ իրենց ընտրությամբ, և դասարանում կազմակերպվում է բանավեճ՝ Travelling and living abroad թեմայով՝ առաջարկելով կազմել նախադասություններ արդեն սովորած բառերով, միաժամանակ նրանց ուշադրությունը հրավիրել նախապես գրատախտակ-պաստառին գրված բառերը և արտահայտությունները՝ ճանապարհորդության հետ առնչվող, ինչպիսիք են leave, for some place and leave someplace, go by, get off, get on, in advance, single or return, way, voyage, trip, drive, ride, tour: Այս մեթոդը թույլ է տալիս մեկ անգամ ևս համոզվել, որ աշակերտները կարողանում են անսխալ կազմել հատուկ հարցերը /Special questions/:

Ուսուցիչը կարող է միջամտել, եթե նկատում է, որ բանավեճը մտնում է փակուղի՝ այդ կերպ աշխուժություն մտցնելով դասարանում: Ուսուցիչը կարող է տալ հետևյալ հարցերը.

Have you ever been abroad?

Why do people like travelling to other countries?

Did you ever travel by plane?

Do you ever travel by plane?

3. Կշռադատման փուլում շատ օգտակար է «Անավարտ նախադասություններ» մեթոդը, որի համար պիտի բաժանվեն նախապես պատրաստ քարտ-նախադասությունները, որոնք կիսատ են: Նախադասությունները բնութագրում են տրանսպորտային այս կամ այն միջոցը, որի պատասխանը պիտի գտնի աշակերտը և ամբողջացնի միտքը: Հետևել, որպեսզի աշակերտները յուրացնեն տվյալ միտքը, կարողանան նմանատիպ մտքեր էլ իրենք արտահայտեն: Հանձնարարեք նախադասությունները թարգմանել և ներկայացնել, դա թույլ կտա մյուսներին էլ ներգրավվել, արտահայտել սեփական մտքեր և գաղափարներ:

Տանը հանձնարարել դասագրքում գետեղված տրանսպորտային միջոցները բնութագրել՝ դասարանում կատարված խմբային օրինակի համանմանությամբ / homework 7- page 25/:

Օտար լեզվի ուսուցման ինտերակտիվ մոդելն ի առջև նպատակ է դնում կազմակերպել ուսուցման այնպիսի պայմաններ, որոնց առկայությամբ բոլոր սովորողները ակտիվորեն փոխգործակցում են: Ինտերակտիվ ուսուցման կազմակերպումը ենթադրում է կենսական իրավիճակների ստեղծում, դերային խաղերի օգտագործում, հարցերի և խնդիրների ընդհանրացնող հետևություն հանգամանքների և իրավիճակների վերլուծության հիման վրա: Այդ իսկ պատճառով դասի կառուցվածքի մեջ ներառվում են ուսուցման ինտերակտիվ մոդելի միայն տարրեր՝ ինտերակտիվ տեխնոլոգիաներ, այսինքն՝ կոնկրետ ձևեր և մեթոդներ, որոնք թույլ են տալիս դարձնել դասն անսովոր և ավելի հազեցած ու հետաքրքիր: Չնայած կարելի է անցկացնել ամբողջապես ինտերակտիվ դասեր, որոնք ավելի արդյունավետ են օտար լեզվի բառապաշարն արագ յուրացնելու համար:

ԴԱՍԻ ՊԼԱՆԻ ՕՐԻՆԱԿ 2

Առարկա- Անգլերեն (G. Gasparian, N. Hovhannisyan, H. Kajberuny)

Աշակերտների թվաքանակը-15

Դասարան- 8-րդ

Թեմա- Unit 1. Travelling to Britain Դասի

պլանը հաջորդական քայլերով:Դասի

նպատակները`

ա) սովորել արտահայտել մտքերը թեմայի շուրջ,

բ) օգտագործել թեմայի բառապաշարը քննարկման մեջ,գ)

ստանալ նոր տեղեկություններ թեմայի շուրջ,

դ) ամփոփել ստացած գիտելիքները:

Դասի վերջում աշակերտները պիտի կարողանան`

ա) օգտագործել թեմային վերաբերվող բառերն ու արտահայտությունները քննարկման մեջ,

բ) արտահայտել մտքերը թեմայի շուրջ,

գ) կիսել թեմայի շուրջ ձեռք բերած փորձն ու գիտելիքները համադասարանցիների հետ:

Անհրաժեշտ պարագաներ` պրոյեկտոր, համակարգիչ, պաստառներ, քարտեր, մարկերներ:

Կազմակերպչական պահ –հաճախումների ստուգում:

Մտազրոհ (Brainstorming) «Բրիտանիա» բառի շուրջ:

Այս մեթոդը օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել աշակերտներին, պարզել, թե ինչ գիտեն աշակերտները նյութի մասին: Աշակերտները հաղորդում են ընդհանուր տվյալներ Մեծ Բրիտանիայի մասին:

Իմաստի ընկալման փուլ

Տեսահոլովակի դիտում և քննարկում: (Watching and discussing)

Աշակերտները դիտում են տեսահոլովակ Բրիտանիայիառավել հայտնի տեսարժան վայրերի մասին, այնուհետև քննարկում տեսածը:

Սահիկաշարի դիտում: Աշակերտները դիտում են սահիկաշար Բրիտանիայի տեսարժան վայրերի մասին և փորձում են կռահել սլայդին պատկերված վայրը: Այնուհետև ստուգում են, արդյոք ճիշտ են կռահել վայրը:

Աշխատանք զույգերով: Աշակերտներից մեկը ասում է որևէ տեսարժան վայրի անուն, մյուսը՝ գտնում է որևէ բառ, որն ինչ որ կերպ զուգորդվում է տվյալ վայրի հետ՝ կիրառելով «Հնգյակ» մեթոդը: Օրինակ՝

Madam Tussaud's □ waxworks

Palace of Westminster □ Big Ben, huge bell

Piccadilly Circus □ cinemas, theatres, etc.

Աշխատանք քարտերով: Աշակերտներից մեկը կարդում է քարտի վրա տրված տեսարժան վայրի նկարագրությունը, մյուսը՝ կռահում է, որ տեսարժան վայրի մասին է խոսքը:

Աշակերտները ներկայացնում են նախօրոք պատրաստած տեսարժան վայրերի նկարագրությունները, ցուցադրում պաստառներ, որոնցից լավագույնները կփակցվեն դասարանում:

Աշակերտները դիտում են տեսահոլովակ Հայաստանի մասին մասին և քննարկում՝ համեմատելով Բրիտանիայի հետ:

Վերջին հանրձնարանությունը կոչվում է «Էքսկուրսավարներ»: Յուրաքանչյուր խմբից ընտրվում են երկու էքսկուրսավարներ Բրիտանիայի և երկու՝ Հայաստանի շուրջ: Նրանք պետք է ներկայացնեն քաղաքները:

Կշռադատման փուլ

Դասի վերջում ամփոփում են նորությունները:

Ուսուցիչը գնահատում է աշակերտներին նախապես կազմած բանավոր գնահատման ռուբրիկով:

- Տնա. լեզվի իրավիճակային օգտագործում
- . լեզվի ստեղծագործական օգտագործում

- . մշակութային գիտելիքների ձեռքբերում
- . սահուն հաղորդակցման հմտություններ

Իսկ ինչ վերաբերում է ուսուցիչներին, ապա խաղերն ուղղորդում են ուսուցիչներին դեպի

- . նպատակների ճանաչում
- . ռազմավարության ընդունում
- . նպատակների իրականացում
- . բառապաշարի տեխնիկայի ուսուցում
- . նորարարություն
- . սովորողների հետաքրքրությունների վերլուծություն
- . համապատասխան խաղերի ընտրություն
- . բնական և արդյունավետ մոտեցում
- . ժամանակակից տեխնիկայի կիրառում
- . ցանկալի միջավայրի ստեղծում

1. 2 ԽԱՂԵՐԻ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ:

Խաղերն օգտակար են լեզվի ուսուցման մեջ, եթե դրանք մանկավարժորեն ճիշտ են կիրառվում: Մեր օրերում ուսուցիչները նույնպես պետք է փոխվեն և հարմարվեն ուսումնական նոր միջավայրին: Ուսուցումը լիարժեք և նպատակային լինելու համար սովորողներին անհրաժեշտ են նոր և տարբեր մանկավարժական մոտեցումներ: Խաղերի օգնությամբ դասերը սովորողների համար կարող են դառնալ հեշտ և հետաքրքիր:

Բացի օգտակար լինելուց, խաղերի կիրառումը դասապրոցեսին ունի նաև մի շարք առավելություններ:

1. Խաղերը սովորողակենտրոն են:
2. Խաղերը խթանում են հաղորդակցման իռավասությունը:
3. Խաղերը լեզվի օգտագործման իմաստալից ենթատեքստ են ստեղծում:
4. Խաղերը նվազեցնում են սովորողի անհանգստությունը:

5. Խաղերը մեծացնում են ուսուցման մոտիվացիան:

6. Խաղերը միավորում են բազմաթիվ տարբեր լեզվական հմտություններ:

7. Խաղերը խրախուսում են լեզվի ստեղծագործությունը և ինքնաբուխ օգտագործումը: 8.

Խաղերը ստեղծում են համագործակցային ուսումնական միջավայր:

Իսկ ինչու՞ հենց խաղեր:

Կան մի շարք պատճառներ, որոնց համաձայն խաղերն արժանի են տեղ զբաղեցնել դասապրոցեսում:

Խաղերը մեծ դեր ունեն մասնակիցների հարաբերություններ կառուցելու հարցում: Դասապրոցեսում խաղերի կիրառումը կարող է օգնել ստեղծել ընկերական հարաբերություններ, իսկ նստատեղերի դասավորությունը կարող է փոփոխվել խաղից խաղ, և այդպիսով, սովորողը կարող է չափազանց օգտակար լինել հետաքրքիր ուսումնական միջավայր պահելու համար:

Կարևոր պատճառներից է նաև այն, որ մարդկանց մեծամասնությունը սիրում է ճանապարհորդել, իսկ խաղերի ժամանակ սովորողը հայտնվում է տարբեր իրավիճակներում, ինքն անձամբ է փորձում դուրս գալ այդ իրավիճակից, հաղթահարում է դժվարությունը, տիրապետում է իրավիճակային բառապաշարին, միևնույն ժամանակ հաճույք ստանում իր ուսումնական գործընթացից: Դա հնարավորություն է տալիս սովորողին ստանձնել ավելի շատ պատասխանատվություն, ձեռք բերել ինքնավստահություն և ձգտել անել ավելին: Իսկ խաղերը տալիս են այս ամենի հնարավորությունը:

Մեծ կարևորություն ունի նաև սովորողների զգացմունքային ներգրավվածությունը: Ուժեղ հույզերը, ինչպիսիք են երջանկությունը, հուզմունքը, զվարճությունն ու լարվածությունը, թույլ են տալիս սովորողին դրականորեն վերաբերվել ուսումնառության իրավիճակին, որն էլ, հետևաբար, դրականորեն է անդրադառնում ուսուցման վրա:

Շատ կարևոր է նաև այն հանգամանքը, որ խաղերը կարող են օգտագործվել բոլոր տարիքի սովորողների համար, իսկ երբ դրանք օգտագործվում են այլ մեթոդների հետ, նրանք ստեղծում են բազմազանություն, որն իդեալական է դպրոցական աշխատանքի համար:

ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՁԵՎԵՐԸ ԴԱՍԱԳՐՈՑԵՍԻՆ

Ինչպես իրականացնել խաղերը:

Չնայած խաղերը սովորաբար սկսվում են զվարճանալու նպատակով, դրանք երբեմն կարող են վատ ավարտ ունենալ, օրինակ, սովորողն այնքան է տարվում այդ զվարճանքով, որ ասում կամ անում է ինչ-որ բան, որը կարող է վիրավորել ուրիշին կամ նրա զգացմունքները: Երբ դասապրոցեսում խաղեր են իրականացվում, ուսուցիչը պետք է նկատի ունենա այդ հանգամանքը և կարողանա ճիշտ կերպով վերահսկել խաղը: Նա նաև պետք է համոզվի, որ յուրաքանչյուր մասնակից դրական փորձառություն ունենա, քանի որ դասարանը չպետք է դառնա մի վայր, որտեղ սովորողներն իրենց խոցելի կամ արտոնյալ կզգան ուրիշների նկատմամբ: Իրականում խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել այն հանգամանքը, որ կրթական խաղի բաղադրատոմսը այն է, որը հավասարակշռում է ն՝ զվարճանքը, ն՝ մարտահրավերը:

Խաղերի օգտագործման կարևոր կետերից է նաև այն, որ ուսուցիչը կատարի ճիշտ խաղի ընտրություն, քանի որ խաղը, որը հետաքրքրում է մի խումբ աշակերտների, կարող է ոչ միայն չհետաքրքրել մյուս խմբին, այլև միանգամայն ձանձրալի և ահավոր լինել: Առաջին հերթին ուսուցիչը պետք է նպատակ դնի խաղի համար, պետք է նայի այն խմբին, որը մասնակցելու է խաղին, պետք է համոզված լինի, որ խաղը համապատասխանում է սովորողների տարիքին, առարկային, որ այն չափազանց բարդ չէ, քանի որ բարդ խաղը կարող է հանգեցնել սովորողների հետաքրքրության կորստի:

Ուսուցիչը պետք է համոզված լինի նաև, որ մանրամասն բացատրում է խաղի կանոնները և բոլոր հրահանգները պարզ են ու հստակ խաղը սկսելուց առաջ: Կարևոր է խաղի ողջ ընթացքում ուշադիր հետևել և անհրաժեշտության դեպքում օգնության հասնել սովորողին, սակայն խուսափել անհարկի ընդհատելուց, քանի որ դա կարող է ազդել խաղի սահունության վրա:

Լավ գաղափար է նաև խաղից հետո հաջորդական գործունեություն պլանավորելը, քանի որ դա հնարավորություն է տալիս սովորողին անդրադառնալ խաղի ընթացքին և արդյունքին:

Խաղերը պետք է համապատասխանեն տարիքային խմբերին նաև իրենց տևողությամբ. օրինակ 6 տարեկան երեխաների խաղերի մեջ հիմնականում հրահանգները կրկնվում են, խաղերը երկար չեն տևում, իսկ 9-11 տարեկան երեխաները համբերություն ունեն ավելի երկար խաղերի համար, կարող են մասնակից լինել ավելի

լարված իրավիճակների և նույնիսկ հաճույք ստանալ դրանից: 12-ից բարձր տարիքի երեխաները հաճույքով մասնակցում և շեշտն արդեն դնում են թիմերի և թիմային աշխատանքների վրա:

Խաղերի դասակարգումը:

Դասավանդման մեջ օգտագործվող խաղերը անհրաժեշտ է բաժանել տարբեր կատեգորիաների: Ուսումնական խաղերը բաժանելու եղանակներից մեկը դրանք խմբերի դասակարգելն է՝ կախված նրանց մոդելից: Խաղերը կարելի է բաժանել հետևյալ կատեգորիաների՝ ֆիզիկական խաղեր, կրթական խաղեր, տեսական արտահայտչական խաղեր, գունագարդման խաղեր, ուսուցողական խաղաթղթեր, բառախաղեր, պատմական խաղեր և այլն:

Կրթական խաղերն իրենց հերթին բաժանվում են երկու խմբի՝ համագործակցային և մրցութային: Համագործակցային խաղերը պատվում են որոշակի նպատակի հասնելու համար և համագործակցային խաղերում շեշտը չի դրվում հաղթելու կամ պարտվելու վրա, ուստի ոչ ոք չպետք է ենթարկվի հոգեբանական տրավմայի, կորցնի ինքնավստահությունը:

Ուսումնական խաղերը նույնպես կարելի է դասակարգել մի քանի ձևերով՝ օրինակ ըստ տարիքային խմբերի կամ ըստ լսելու, կարդալու, խոսելու և գրելու: Կան խաղեր, որոնք կարող են ընդգրկվել մի քանի կատեգորիաների մեջ: Օրինակ „Simon says,“ խաղը ֆիզիկական խաղ է, քանի որ Սիմոնի հրամանները սովորաբար ֆիզիկական բնույթ են կրում, բայց այդուհանդերձ այս գործողությունները տեղավորվում են նաև ուսուցման մեթոդի մեջ, որը կոչվում է, որ այդ ընթացքում իրականացվում է նաև լեզվի ուսուցում՝ թույլ տալով ուսանողներին դիտել և ժամանակ հատկացնել լեզուն հասկանալուն:

Բառախաղերը կարող են հատկապես լավ լինել լեզվի ուսուցման համար: Այստեղ ներառված են խաչբառեր և բառերի որոնումներ, որտեղ սովորողները հնարավորություն ունեն վերհիշել, ինչպես նաև սովորել նոր բառապաշար և նույնիսկ ամրապնդել դրանք:

Պատմական խաղերը նույնպես սիրված խաղերի շարքին են պատկանում: Սովորողները հաճույքով են մասնակցում այս կատեգորիային պատկանող խաղերին, քանի որ սրանք հիանալի տեղավորվում են լեզվի ուսուցման մեջ, պատմություններն ու պատմական դրվագները ներկայացվում են թիրախային լեզվով, ինչն էլ բարելավում է

սովորողի բառապաշարը, ինչպես նաև հաղորդակցման որակը: Սովորողների կողմից սիրված խաղատեսակներ են նաև հանելուկները, շուտասելուկները, հարցախաղերը, որոնք օգնում են ակտիվորեն կենտրոնանալ թե՛ լեզվի վրա, թե՛ խաղի:

ԴԵՐԱԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴ

ԴԵՐԱԽԱՂԸ ԵՎ ԴՐԱ ԾԱԳՄԱՆ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆԸ:

Դերախաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի գործադրում: Այն միշտ ներառում է ինչ անել, ինչ ասել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտածողական գործունեությունը: Դերախաղի կառուցումը հիշեցնում է դրամատիկ ստեղծագործություն՝ սյուժեով, կերպարներով, կոնֆլիկտով: Դերախաղը իրական կյանքին նմանվող իրավիճակ է, որը սակայն կարող է ունենալ անակնկալի տարր: Մա իր հերթին էլ ավելի հետաքրքիր է դարձնում իռավիճակը: Ստեղծվում է հաղորդակցական իրավիճակ, որտեղ երևում է հաղորդակցություն, ինքնաբուխ խոսք, սովորողի ժեստը, դեմքի արտահայտությունը, հուզական դրսևորումները և այլն: Հնարավոր չէ հստակ նշել այն պատմական ժամանակահատվածը, երբ առաջին անգամ ի հայտ է եկել դերախաղը: Մարդկային հասարակության զարգացման վաղ փուլում, երբ արտադրական ուժերը պարզագույն մակարդակի վրա էին, և հասարակությունը չէր կարող կերակրել իր երեխաներին, աշխատանքի գործիքները հնարավորություն տվեցին ուղղակիորեն, առանց հատուկ ուսուցման երեխաներին ներառել մեծահասակների աշխատանքի մեջ, երեխաներն իրենց կամքից անկախ մտան մեծահասակների կյանք, տիրապետացին գործիքներին և հարաբերություններին, վերստեղծեցին կյանքի տարբեր ոլորտներ և դարձան մեծահասակների կերպարների կերտողը: Հենց այդ ժամանակ էլ ծագեց դերախաղը, ինչը հասարակության պատմական զարգացման ընթացքում սոցիալական հարաբերությունների համակարգում երեխայի տեղի և դերի փոփոխության արդյունք է:

Դերախաղերը կիրառվել և կիրառվում են կյանքի տարբեր փուլերում և վայրերում: Դրանք մեծ տարածում ունեն նաև ուսումնական գործընթացում՝ այդ թվում նաև օտար լեզվի դասապրոցեսներին և շատ սիրված են սովորողների կողմից:

Դերախաղերը կարելի է վերագրել կրթական խաղերին, քանի որ դրանք նպաստում են

խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել սովորողի հաղորդակցությունը տարբեր իրավիճակներում:

Դերախաղերը կարելի է վերագրել կրթական խաղերին, քանի որ դրանք նպաստում են խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել սովորողի հաղորդակցությունը տարբեր իրավիճակներում: Այն հմտությունների ու կարողությունների յուրացման վարժություն է, ուստի և ապահովում է ուսուցման գործառույթ:

Դերախաղը օգնում է միավորել սովորողների թիմը, դաստիարակվում է գիտակցված կարգապահություն, փոխօգնություն, անկախություն, իրենց տեսակետը պաշտպանելու և նախաձեռնություն ցուցաբերելու ունակություն: Այս դեպքում ապահովում է կրթական գործառույթ:

Դերախաղը սովորողների մոտ ձևավորում է մեկ այլ անձի դեր խաղալու, իրենց ուրիշի տեսանկյունից տեսնելու ունակություն: Այն օգնում է պլանավորել սեփական խոսքի վարքագիծը, գրուցակցի վարքը, այլոց գործողություններին օբյեկտիվ գնահատական տալու ունակություն: Հետևաբար, դերախաղը կատարում է նաև կողմնորոշիչ գործառույթ:

Պահանջներ դերախաղերի համար:

Դերախաղը պետք է խթանի ուսուցման մոտիվացիան, առաջացնի սովորողի հետաքրքրությունը:

Դերախաղը պետք է լավ պատրաստված լինի ինչպես բովանդակության, այնպես էլ ձևի առումով:

Դերախաղն իրականացվում է ստեղծագործական ընկերական մթնոլորտում, առաջացնում է գոհունակության և ուրախության զգացում:

Շատ կարևոր է դասարանի մթնոլորտը:

Ուսուցիչը և սովորողները հավատում են դերախաղի արդյունավետությանը: Միայն այս դեպքում նրանք կհասնեն հաջողության:

Ուսուցիչը նույնպես կարող է մասնակցել դերախաղին և ստանձնել որևէ դեր, սակայն դա պետք է արվի այնպես, որ խաղը չվերածվի դեկլամարման գործընթացի:

Ուսուցման մոտիվացիայի ամենահզոր գործոնը ուսուցման մեթոդներն են: Բազմազան մեթոդների կիրառումը նպաստում է նաև հիշողության զարգացմանն ու ամրապնդմանը, ինչպես նաև հիշողության մեջ լեզվական երևույթների համախմբանք, տեսողական և լսողական ավելի համառ պատկերների ստեղծմանը:

Պետք է կատարվի խաղի սյուժեի համատեղ քննարկում և մասնակիցներից յուրաքանչյուրի վարքի ճիշտ գծերի ընտրություն:

Պետք է կատարվի խաղացող թիմի ճիշտ ընտրություն՝ հաշվի առնելով ակտիվ և պասիվ սովորողների համադրություն:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ելնելով վերը նշված բոլոր տեղեկություններից, պարզ է դառնում, որ խաղերը կարող են և պետք է օգտագործվեն որպես ուսուցման մեթոդ լեզուներ դասավանդելիս: Պատճառներից մեկը, թե ինչու խաղերը կարող են լավ աշխատել որպես ուսուցման մեթոդ, դա այն փոփոխությունն է, որը տեղի է ունեցել ուսուցման մեջ, որտեղ սովորողները շատ ավելի ակտիվ են դառնում ուսումնական ողջ գործընթացում:

Մենք գիտենք, թե որքան կարևոր է սովորելու մոտիվացիան ուսումնական գործընթացի կազմակերպման գործում: Այն նպաստում է մտածողության ակտիվացմանը, հետաքրքրություն է առաջացնում գործունեության այս կամ այն տեսակի, այս կամ այն վարժությունների կատարման նկատմամբ:

Ուսուցման գործընթացում ամենահզոր դրդող գործոնը դա ուսուցման մեթոդն է, որը բավարարում է սովորողի ուսումնասիրվող նյութի նորույթի և կատարվող վարժությունների բազմազանության կարիքը: Ուսուցման բազմազան մեթոդների օգտագործումը նպաստում է հիշողության մեջ լեզվական երևույթների համախմբմանը, տեսողական և լսողական ավելի համառ պատկերների ստեղծմանը և ուսանողների հետաքրքրության և գործունեության պահպանմանը:

Խաղերի կիրառումը լայն հնարավորություն է ընձեռում ուսումնական գործընթացն ուժեղացնելու համար:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. https://www.researchgate.net/publication/332171497_GAMES_AS_EFFECTIVE_ESL_LANGUAGE_CLASSROOM_STRATEGIES_A_PERSPECTIVE_FROM_ENGLISH_MAJOR_STUDENTS
2. https://www.researchgate.net/publication/309963552_The_importance_of_using_games_in_EFL_classrooms
3. <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf>
4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527862.pdf>. Կոլեանիկոլի խաղերը օտար լեզուների դասերի ուսուցման մեջ: ԻՅԱ-ԻՅԱՇ 1989
5. Կոլիովա. Խաղը խոսքի ուսուցման արդյունավետ մեթոդ է: ԻՅԱ-ԻՅԱՇ 1991.
6. Կոլեանիկոլի խաղերը օտար լեզուների դասերի ուսուցման մեջ: ԻՅԱ-ԻՅԱՇ 1989

Իմ հետազոտական փորձից

Ներկայացնում եմ իմ դիտարկած փորձը 7-րդ և 12-րդ դասարաններում՝ ժամանակակից մեթոդների ներդրմամբ:

Քանի որ մանկավարժ-մեթոդիստների կողմից ևս բացահայտված է, որ օտար լեզու առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը ավելի մեծ է 3-րդից 7-րդ դասարաններում, որոշել եմ դիտարկում կատարել նաև 12-րդ դասարանում, որտեղ մոտիվացիան խթանելու համար մեթոդների կիրառումը ավելի կանոն և անհրաժեշտ եմ համարում:

Առարկա-անգլերեն

Աշակարտների քանակը-10

Դասարան-VII

Թեմա-Unit 1 «The three princes»

Նպատակները՝

1. Սովորել արտահայտել մտքերը թեմայի շուրջ,

2. Օգտագործել թեմայի բառապաշարը թեմայի մեջ:

Դասի վերջում աշակերտները պետք է կարողանան՝

ա. Օգտագործել թեմային վերաբերող բառերն ու արտահայտությունները քննարկման մեջ,

բ. Արտահայտել մտքերը թեմայի շուրջ,

գ. Կիսել գիտելիքները համադասարանցիների հետ:

Մտազրոհ (Brain storming)

A prince, a princess

A palace, wonder

Բառերն ուղղակիորեն չեն թարգմանվում: Տրվում են հոմանիշները կամ դրանք կիրառվում են համապատասխան համատեքստում, նախադասությունների մեջ: Այս կերպ ակտիվացնում ենք աշակերտներին:

Իմաստի ընկալման փուլում կազմակերպվում է խմբային աշխատանք՝ զույգերով:

Իմրի անդամներից մեկը նկարագրում է արքայազն Չարլզին, մյուսը ասում է նրա անունը: Նույն ձևով կատարվում են մյուս երկու արքայազնների՝ Ջեյմսի և Ալբերտի նկարագրությունները:

Group I

A: He is tall and handsome.

B: Oh, that's prince Charles.

Group II

A: They were both rich but neither good looking, nor attractive.

B: Of course, they were prince James and prince Albert.

Կատարվում է աշխատանք քարտերով:

Խմբի անդամներից մեկը ասում է արքայազններից մեկի անունը, մյուսը կռահում է ում մասին է խոսքը և նկարագրում նրան:

Group I

A: Albert.

B: He was rich but not attractive. It was him that found a wonderful glass ball for the princess.

Group II

A: Prince James.

B: Prince James was rich but not good-looking. He found a carpet as a wonderful thing for the princess. It was not an ordinary one...

Group III

A: Charles.

B: Prince Charles was tall, strong and handsome. His eyes melted the princess's heart the first time she saw him...

Օգտագործվում է նաև «Վենի դիագրամ» մեթոդը՝ տրվելով երեք արքայազնների տարբերություններն ու ընդահնությունները:

Կշռադաստման փուլում ամփոփվում են նորությունները: Այս փուլում շատ օգտակար է «անավարտ նախադասություններ» մեթոդը: Աշակերտները լրացնում են նախադասությունները և ամբողջացնում միտքը: Կարող է հանձնարարվել թարգմանել և ներկայացնել: Դա թույլ կտա մյուսներին ներգրավվել և արտահայտել իրենց մտքերն ու գաղափարները:

1. An old pirate ...

2. He took out his glass ball ...

3. I'll marry the prince ...

Տնային աշխատանք՝

1. Քննարկել տեքստը՝ օգտագործելով նոր բառերն ու արտահայտությունները:
2. Կատարել ընկալումը ստուգող վարժությունները:

Առարկա-անգլերեն

Աշակերտների քանակը-5

Դասարան-XII

Թեմա-Byron and the Armenians

Դասի նպատակները՝

1. Ջարգացնել սովորողների խոսքային հմտություններն ու կարողությունները,
2. Ներկայացնել տեղեկություններ Ջորջ Գորդոն Բայրոնի մասին:

Մեթոդները՝

1. Նախատեքստային առաջադրանք՝ հարց ու պատասխանի միջոցով,
2. Ջուլգերով կանխատեսումներ (խմբային աշխատանք),
3. Փոխներգործուն նշանների համակարգ՝ արդյունավետ ընթերցանություն և մտածողություն զարգացնելու նպատակով:

Group I

1. Do you know famous English poet George Byron?
2. What works have you read by Byron?

Group II

1. Do you know anything about Byron and Mekhitarists Order?
2. What do you know about Byron's Armenian translations?

Բառապաշարի ներմուծությունը կատարվում է հոմանիշների գննական պարագաների միջոցով կամ էլ համապատասխան համատեքստում: Օրինակ՝

Courage=bravery

Armenology – Science about Armenian

Seminar=Lecture

Կատարվում են կանխատեսումներ տեքստի բովանդակությունը ընկալելու գործընթացում:

Ուսուցչուհին հատված առ հատված կարդում է տեքստը, իսկ աշակերտները պետք է կռահեն, թե ինչ է կատարվելու հաջորդ պարագրաֆում: Այնուհետև կատարվում է հետևյալ աշխատանքը: Շարունակել թերի նախադասությունը՝ ներկայացնելով պատճառը:

I find it important because...	

Կշռադատման փուլում կատարվում է ամփոփում՝ խմբային աշխատանքի մեթոդով:

Ուսուցչուհին արտասանում է նախադասության առաջին մասը, ուսանողները շարունակում են:

Group I

1. Byron got acquainted with...
2. He attended many seminars...

Group II

1. Byron participated in writing...
2. He translated two chapters of...

Սովորողների գիտելիքները կարող են ստուգվել նաև ընթերցանության փոխներգործուն նշանների համակարգի մեթոդով:

V	+	-	?
It is known	It's interesting	It doesn't coincide with their idea	I would like to know more

Տնային աշխատանք՝

1. Քննարկել տեքստը,
2. Փորձել համացանցից լրացուցիչ տեղեկություններ ձեռք բերել Բայրոնի և հայերի մասին