

# ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

## Անգլերեն

(առարկա)

ԹԵՄԱ՝ «Ինտերակտիվ խաղերի և մեթոդների կիրառումը անգլերենի դասին»

Կազմեց՝ Վարդուհի Ղազարյան Սպարտակի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

Կապանի N7 հիմնական դպրոց

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Թագուհի Ղոնյան

<<Կապանի N2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Բովանդակություն.....	2
Ներածություն.....	3
<b>Գլուխ.1 «Ինտերակտիվ խաղերի և մեթոդների կիրառումը անգլերենի դասին»</b>	
1.1 Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման ազդեցությունը անգլերեն լեզվի դասին սովորողների խոսքային կարողությունների զարգացման վրա.....	5
1.2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն անգլերենի դասին՝ որպես դարոցականին մոտիվացնելու միջոց.....	9
<b>Գլուխ.2 Սեփական հետազոտություն</b> .....	13
Եզրակացություններ.....	17
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	18
Հավելվածներ.....	19

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

«Վատն է այն աշակերտը,  
որը ուսուցչին չի գերազանցել»

*ԼԻՈՆԱՐԴՈՂ ՂԱ ՎԻՆՉԻ*

Դպրոցական տարիքում երեխայի սոցիալականացման ամենակարևոր կողմերից են նրա խոսքի և հաղորդակցական կարողությունները, ուսուցչի ու ընկերների հետ անկաշկանդ շփումը: Սակայն այս տարիքային խմբի սովորողների համար շատ կարևոր նշանակություն ունի նաև մոտիվացիան, սովորելու գործընթացին գիտակցաբար մոտենալու ունակությունը, սեփական պարտականություններն անտրտունջ կատարելու պատրաստակամությունը: Այս համատեքստում իր առանցքային դերակատարումն ունի նաև օտար լեզուների ուսուցումը, ինչը ընդլայնում է սովորողի աշխարհաճանաչողությունը, զարգացնում հաղորդակցական հմտությունները և ձևավորում է վերջիններիս լեզվամտածողությունը:

Որպեսզի սովորողն ունենա սովորելու մոտիվացիա, կապակցված խոսք, զարգացած լեզվամտածողություն, անչափ կարևոր են մանկավարժի մասնագիտական կարողությունները, հմտությունները, սերը դեպի իր մասնագիտությունը, որոնք են միակ գրավականները, որ մանկավարժն իրապես կհաջողի իր աշխատանքում:

Կարող ենք պնդել, որ ուսուցիչը պետք է մանրամասն պլանավորի դասի ընթացքի յուրաքանչյուր բաղադրիչ, համապատասխանեցնի դրանք սովորողի տարիքային առանձնահատկություններին, կիրառի դասի զանազան տիպեր ու մեթոդներ՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաներ, որպեսզի սովորողին հետաքրքրի դասապրոցեսը, քննարկումները, առաջադրանքները: Միայն այդպես դպրոցականին հնարավոր կլինի բերել դեպի դաս, ցույց տալ, որ սովորել կարելի է նաև խաղալով, հետաքրքիր հոլովակ դիտելով, հեքիաթ ու առակ լսելով ու բեմադրելով: Միևնույն ժամանակ գործնական դասերի, ինտերակտիվ մեթոդների, նախագծային աշխատանքների օգնությամբ անհրաժեշտ է վերջինիս տալ այն համոզմունքը, որ ինքը կարող է ընտրել ուսուցման այն տարբերակը, որն իրեն առավել շատ է հետաքրքրում՝ դառնալով իր իսկ իր ուսումնառության անմիջական կազմակերպիչն ու ճարտարապետը:

Այսպիսով, կարծում ենք, որ սովորողին մոտիվացնելու բարդ ու միևնույն ժամանակ հետաքրքիր պատասխանատվությունը դրված է հիմնականում

ուսուցիչների վրա, իսկ թե որքանով ուսուցչին կհաջողվի հասնել դրական արդյունքի, մեծապես կապված է նրա մանկավարժական որակներից, մեթոդական զինանոցից ու մասնագիտական հմտություններից:

**Հետազոտության թեմայի արդիականությունը:** Սույն հետազոտության արդիականության համար հիմք է հանդիսացել ուսումնական գործընթացում դպրոցականի մոտիվացիայի, աշխատունակության բարձրացման կարևորությունը այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության շնորհիվ:

**Հետազոտության նպատակը:** Մեր նպատակն է ուսումնասիրել անգլերենի դասի ընթացքում ուսուցչի կողմից կիրառվող ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը սովորողների հաղորդաքցական կորոլությունների և լեզվամտածողության զարգացման վրա:

**Հետազոտության խնդիրը:** Ցույց տալ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման օրինակներ՝ նպատակ ունենալով հիմնավորել մեր այն պնդումը, որ այդօրինակ մոտեցումները կարող են մոտիվացնել դպրոցականներին ու սիրել տալ ուսումնական առարկան:

## **Գլուխ.1 «Ինտերակտիվ խաղերի և մեթոդների կիրառումը անգլերենի դասին»**

### **1.1 Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման ազդեցությունը անգլերեն լեզվի դասին սովորողների խոսքային կարողությունների զարգացման վրա**

Հանրակրթական դպրոցում օտար լեզվի ուսուցումը հենվում է բացառապես լեզվի իրական գործառնության վրա: Բանվոր խոսքին տիրապետում են խոսելու միջոցով և կարևոր խնդիր է, երբ սովորողին իր խոսքի նկատմամբ ներշնչում ենք վստահություն և տալիս հնարավորություն անկաշկանդ խոսելու և արտահայտվելու: Շատ կարևոր է, որ այս ճանապարհին ուսուցիչը ցուցաբերի առավել զգոնություն: Սովորողի համար պետք է անընդհատ ապահովել շփման ու հաղորդակցման համար լիարժեք պայմաններ:

Հայտնի է, որ օտար լեզուն, որպես ուսումնական առարկա, նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, նրանց ճանաչողական կարողությունների, խոսքի ու մտածողության ձևավորմանը, ուստի օտար լեզվի դասավանդման ընթացքում կարելի է սովորողի մոտ զարգացնել մի շարք այլ լրացուցիչ կարողություններ, որոնք կարող են ապահովել վերջիններիս բնականոն զարգացումը: Ուսումնադաստիարակչական գործընթացի արդյունավետությունը կախված է միայն շահառու մեկ կողմից: Միայն սովորողի կամ ուսուցչի ջանքերով հնարավոր է բարձրացնել կրթության որակը, ուստի կարելի է ասել, որ այս հիմնախնդիրը պահանջում է համակարգային մոտեցումներ: Սովորողին պետք է տալ այն գիտակցումը, որ օտար լեզուների իմացությունը նոր աշխարհում կողմնորոշվելու ու առաջ գնալու պարտադիր միջոց է: Սովորողը պետք է հասկանա կայուն ու առարկայական գիտելիքի, հմտության, կարողության կարևոր նշանակությունը, հասկանա, որ այդ գիտելիքն ու կարողությունը կարող է կիրառել ինքնուրույն, առանց որևէ օգնության ունենալ հաղթանակներ: Սեփական համոզմունքների վրա ձևավորված մոտիվացիան ամենակարևորն է կրթական համակարգում:

Այս համատեքստում մեծ դերակատարում ունի ուսուցչի կողմից ճիշտ պլանավորված դասը, որը հարուստ է զանազան մեթոդներով, դիդակտիկ ու զննական պարագաներով: «Մանկավարժական աշխատողը պարտավոր է նպաստել ուսումնական հաստատությունում սովորողների կողմից հանրակրթական (հիմնական և լրացուցիչ) ծրագրերի յուրացման և առարկայական չափորոշիչների ապահովման գործընթացին, ինչպես նաև ուսուցման մեթոդների կիրառման միջոցով համապատասխան գիտելիքների, հմտությունների ձեռքբերմանը, արժեքային

համակարգի ձևավորմանը, իրականացնել հանրակրթական ծրագրերը, ապահովել հանրակրթության պետական չափորոշիչով նախատեսված ծրագրերի բովանդակության պարտադիր նվազագույնի յուրացումը սովորողների կողմից՝ կիրառելով դասավանդման առավել արդյունավետ մեթոդներ և ժամանակակից տեխնոլոգիաներ<sup>1</sup>»:

Օտար լեզվի դասավանդման ժամանակ կարևոր հանգամանք է սովորողի կապակցված խոսքի զարգացումն ու հաղորդակցական հմտությունների ձևավորումը: Օրինակ՝ պատմելու ժամանակ պետք է արտացոլվի աշակերտի զգացողությունները, մյուս աշակերտների մոտ հետաքրքրություն առաջացնելու ցանկությունը, հիացմունքը, ուրախությունը: «Եթե աշակերտը «մտել է դերի մեջ», ապրումակցում է պատմվածքի հերոսներին, եթե պատմելու ընթացքում նկատվում են նրա զգացմունքները, ապա պատմելու ստեղծագործական մակարդակը բարձր է»<sup>2</sup>: Վերջնարդյունքում այս ամենը աշակերտին օգնում է գիտակցել շարադրանքի բարոյական կողմը և ձևավորել անհրաժեշտ բարոյական համոզմունքներ, հարստացնել բառային պաշարը: Այստեղ կարևոր է սովորողին զերծ պահել մեխանիկական վերարտադրումից: Հենց այստեղ է, որ խրախուսվում է կարողունակությունների ձևավորման դասատիպերին նախապատվություն տալը: «Ավանդական դասին կարևորվում է ուսումնական նյութի մեխանիկական վերարտադրությունը՝ առանց գործնական հմտությունների հետ կապակցելու, կարողունակությունների ձևավորմանն ուղղված դասին կարևորվում է բովանդակության խոր ըմբռնումն ու կապակցումը հմտությունների հետ»<sup>3</sup>:

Անդրադառնալով դասավանդման ինտերակտիվ մեթոդներին՝ նշենք, որ դրանք կարելի է համարել ակտիվ մեթոդների առավել ժամանակակից ձև: Այս հասկացությունը ծագել է անգլերեն «interact», «interփոխադարձ», «act-գործել» բառերից: Ինտերակտիվ ուսուցումը դա երկխոսությամբ ուսուցում է, որի ընթացքում սովորողները համագործակցում են ոչ միայն ուսուցչի, այլև միմյանց հետ: Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ ուսուցիչը նոր գիտելիքներ փնտրելու իր հանձնարարություններով դպրոցականներին ուղղորդում է անկախ հետազոտությունների կատարմանը: Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ ուսուցչի ֆունկցիաներն են՝

<sup>1</sup> <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=71908> «Հանրակրթության մասին» ՀՀ օրենք, հոտված 27, կետ 3,4;

<sup>2</sup> Կ. Թորոպյան, Կ. Չիբուխչյան, Մ. Մանուկյան, Մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, Երևան 2014թ., [http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLrpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2qmPy\\_IFnddNvjYGXEXiQ](http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLrpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2qmPy_IFnddNvjYGXEXiQ)

<sup>3</sup> Մասնակցային մշակույթն կոմպետենցիաների վրա հիմնված ուսուցում, ռեսուրսագրքույկ, Երևան, 2020

1. Բացատրել սպասվելիք աշխատանքի նպատակը: Դասի սկզբում հայտարարել թեման և քննարկվող հարցերը:

2. Բաժանել սովորողներին խմբերի և տալ հանձնարարություններ:

3. Չթողնել առանց ուշադրության սխալ մեկնաբանությունները, սակայն միևնույն ժամանակ միանգամից չտալ ճիշտ պատասխանը:

4. Հետևել, որ քննադատվի միտքը, կարծիքը, այլ ոչ թե միտքը արտահայտող ուսանողը:

5. Օգնել ուսանողներին գալ ընդհանուր եզրահանգման և դասի վերջում անել եզրակացություններ, որոնք ունեն պրակտիկ և ընդհանուր նշանակություն:

Իսկ ահա ավանդական ենք անվանում զննական, բացատրական այն մեթոդներին, որոնց հիմքում ընկած է գիտելիքի պարզ փոխանցումը սովորողի: Ստացվում է, որ ինտերակտիվ մեթոդական համակարգը ոչ թե նախատեսում է ուսուցչի կողմից պատրաստի գիտելիքի մատուցում, մտապահում և վերարտադրություն, այլև ուսուցման ակտիվ ճանաչողական և պրակտիկ գործունեության ընթացքում գիտելիքի, հմտության, կարողության ձեռքբերում: Ինտերակտիվ կամ փոխգործուն մեթոդական պաշարից տարրական դպրոցում կարելի է կիրառել հետևյալ մեթոդները՝ Ստագրոհ, ԳՈՒՍ, T-աձև աղյուսակ, M-աձև աղյուսակ, Վեննի դիագրամ, քառաբաժան և այլն:

Նմանօրինակ մեթոդների կիրառումը նպաստում է, որ դասարանում բարձրանա ակտիվության մակարդակը, հետաքրքրություն առաջանա խմբային աշխատելու, դրա արդյունքում հաղթական միավորներ վաստակելու, թիմում աշխատելու հանդեպ: Այս մեթոդների շնորհիվ դասարանն ուսուցչի համար դառնում է հեշտ կառավարելի: Այսօրինակ մեթոդների կիրառումն անգլերենի դասավանդման ընթացքում նպաստում է հաղորդակցման հմտությունների և կարողությունների խթանմանը, բարձրացնում է սովորողների մոտիվացիան:

Այսպիսով, որպեսզի դպրոցականը անցնցում հաղթահարի օտար լեզվի ուսուցման ժամանակ նկատվող հնարավոր դժվարությունները, հարկավոր է վերջինիս համար անընդհատ ապահովել շփման ու հաղորդակցման համար լիարժեք պայմաններ: Սովորողը պետք է վստահի խոսակցին, ցանկանա խոսել, հաղորդակից դարձնել իր մտքերին, պամի իր ներսում եղած խոհերի մասին: Դա հնարավոր է ապահովել միայն համապատասխան միջավայրի, բարյացակամ վերաբերմունքի և ուշադիր, հետաքրքրասեր ունկնդրության մթնոլորտ ստեղծելու դեպքում, ինչու չէ նաև ինտերակտիվ մեթոդների օգնությամբ: Ուսումնառության ընթացքում հեգեբանական հարմարմարավետ պայմաններն ու բարենպաստ մթնոլորտն միաժամանակ և՛

զարգացնող, և հոգեշտկող նշանակություն ունեն: Նման պայմաններում սովորողների ամբողջ էներգիան ծախսվում է ոչ թե ահնգանգստության, վախի տագնապի, այլ ուսումնական գործունեության, նոր գաղափարների և մտահաղացումների, ստեղծագործական կարողությունների դրսևորումների ուղղությամբ<sup>4</sup>:

Հաշվի առնելով այս ամենը՝ կարող ենք արձանագրել, որ մանկավարժն ինքը պետք է ունենա մարդկային բարձր որակներ, գիտակցական բարձր մակարդակ, սովորելու, ինքնակրթվելու ցանկություն, համախբելու, թիմային աշխատանք կատարելու կարողություն: Անշուշտ, պակաս կարևոր չէ ուսուցչի ընդհանուր գիտական պատրաստվածության բարձր մակարդակը: Ուսուցչի գերխնդիրն է, նաև, որ սովորողն ամեն կերպ յուրացնի դասանյութը, դասարանը հաղորդվող նյութն ընկալի համաչափ: Հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների, գործնական դասերի միջոցով սովորողների մոտ հետաքրքրություն առաջացնելով առարկայի նկատմամբ՝ ուսուցիչը ստանում է իր խնդրի լուծումը:

---

<sup>4</sup> [http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013\(4\).pdf](http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013(4).pdf) «Նախաշավիղ» հանդես, Երևան, 2013, էջ 10:



## 1.2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն անգլերենի դասին՝ որպես դպրոցականին մոտիվացնելու միջոց

Հայտնի է, որ խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և մարդուն ուղեկցում ողջ կյանքի ընթացքում: Անշուշտ, դիդակտիկ խաղերի միջոցով ուսուցումն ընթանում է խոսքի ուղեկցմամբ: Հենց այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝ կարող ենք պնդել, որ կրտսեր դպրոցում խաղային մեթոդներով ուսուցման ընթացքում կարելի է զարգացնել սովորողի գիտելիքները, հմտությունները, կապակցված խոսքն ու պատկերավոր մտածողությունը: Խաղային գործունեության մանկավարժական նշանակությունը երեխաների կյանքում կարևորել են Ա. Կոմենսկին, Ժ. Ռուսոն, Ֆ. Ֆրյոբելը մանկավարժներ Խ. Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Հ. Թումանյանը և այլք: Խ. Աբովյանը մանկավարժների հորդորում էր «չգրկել երեխային անմեղ խաղերից»: Հ. Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի բնական օրգանական պահանջն է , նրա էությունը:

Օրինակ՝ անգլերենի դասավանդման ժամանակ կարելի է կիրառել դերախաղ, բեմադրել ուսուցանվել նյութը, ցուցադրել զննական առարկաներ, նկարներ, որոնց շուրջ սովորողները կարող են պատմություն հորինել: Հաջորդիվ T-աձև աղյուսակի կիրառությամբ սովորողները կարող են դասդասել լեզվական երևույթները, հեքիաթի, պատմության հերոսներին՝ գտնելով նմանություններ ու տարբերություններ: Կիրառելով Վեննի դիագրամ, քառաբաժան մեթոդամանկավարժական հնարները՝ նույնպես կարելի է հարթակ ստեղծել, որ սովորողն ակտիվ կերպով արտահայտի սեփական դիրքորոշումը՝ հատկանշավորի, դասդասի, ընդհանրացնի, նմանություններ ու տարբերություններ գտնի:

Խոսքի արդյունավետ զարգացման, ինքնուրույն խոսքի ձևավորմանը խթանող ևս մի հնար է «Դասի զեկուցող» հնարը: Այս պարզագույն հնարը շատ կարևոր դեր կարող է ունենալ սովորողներին դասապրոցեսում ընդգրկելու գործում: Ուսուցիչն աշակերտներից մեկին նշանակում է դասի զեկուցող: Վերջինս դասի ավարտից 3-5 րոպե առաջ ամբողջ դասարանին ամփոփ ներկայացնում է, թե ինչի մասին էր դասը, ինչ արեցին, ինչ կարևոր բաներ սովորեցին:<sup>5</sup> Այսպիսով, ուսուցիչը խրախուսում է աշակերտակենտրոն ուսուցումը, հնարավորություն տալիս սովորողին ինքնաարտահայտվելու: Այսպիսով, սովորողները հեշտ են մտնում ցանկացած

<sup>5</sup> «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան 2020, էջ 38:

գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային իրավիճակներում իրենց անկաշկանդ են զգում: Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային՝ օգնելով սովորողին հասկանալ, արագ կողմնորոշվել, գտնել արդյունավետ լուծումներ:

Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են.

- Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:
- Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:
- Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:
- Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է ինքնագնահատականը:
- Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:
- Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:
- Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին<sup>6</sup>:

Դերային խաղերի միջոցով ուսուցումը երեխայի սոցիալական զարգացման հիմքն է: Քանի որ ուսուցման հիմքում ընդհանուր առմամբ խաղն է, ուստի աշակերտները հաճույքով են մասնակցում դասին: Դերախաղը նպաստում է, որ աշակերտը սովորի թիմում հարաբերություններ հաստատել, համապատասխան գործընկերներ գտնել: Բոլոր խաղերը, որոնք հիմնված են որոշակի պատմությունների դերախաղի վրա, մեծ նշանակություն ունեն երեխայի անհատականության զարգացման գործում, քանի որ խաղային մեթոդների միջոցով շատ դյուրին է դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ ձևավորել և՛ սոցիալական, և՛ բարոյական զգացմունքներ: Անգլերենի դասաժամին դերային խաղերի կիրառությունը նպատակ ունի նաև աշակերտների մեջ զարգացնել արագ արձագանքելու, մտքերը ճիշտ ու հաջորդական դասավորելու կարողություն:

Ուսուցումը քարտային խաղերով, դիդակտիկ առարկաներով, ցուցապատառներով, արդյունքները գրանցելու համար զանազան աղյուսակներով,

<sup>6</sup> <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf> Լ.Վ.Գևորգյան, Ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները, Երևան, 2015, էջ 75:

դիագրամներով բավականաչափ արդյունավետ է, քանի որ դասը շարժուն է, ակտիվ, բոլոր աշակերտները ներգրավված են դասի փուլերի մեջ, ամեն մեկն իր չափով մասնակցում է ակտիվ գործնական աշխտանքներին, ուստի ակնկալվող վերջնարդյունքը միանշանակ լինելու է դրական: Խաղային մեթոդների օգնությամբ աշակերտի անհատականության ձևավորումը, տարբեր հմտությունների, կարողությունների և գիտելիքների ձեռքբերումը տեղի է ունենում բնական, առանց ավելորդ ու արհեստածին բաղադրիչների: Սովորողները խաղային գործունեության ընթացքում անկաշկանդ են, չեն լարվում, քանի որ խաղային մթնոլորտը նպաստում է, որ կրտսեր դպրոցականը լինի իր ավստի մեջ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը զարգացնում է սովորողի գեղագիտական ճաշակը, բացահանտում վերջինիս թաքնված ներուժը, տաղանդը, հնարավորություն տալիս նախասիրությունները կիրառել դասի ընթացքի ժամանակ: Խաղային տեխնիկայի օգնությամբ շատ հեշտ է կանխել երեխայի մեջ այնպիսի բացասական հատկությունների զարգացումը, ինչպիսիք են մեկուսացումը, ծուլությունը: Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառությունը մեծապես զարգացնում է սովորողի դատելու, քննադատաբար մոտենալու կարողությունը: Այսպիսով, շեշտադրվում է սովորողի անհատականությունն ու ինքնուրույնությունը:

Գնահատող և դատողական խոսք կառուցելու կարողության ձևավորման տեսակետից օգտակար են դասագրքի թեմատիկ նկարների շուրջ կապակցված պատմությունների ստեղծումը, տեսածի, լսածի, զգացածի ու խորհածի վերարտադրումը: Այս բոլոր դեպքերում սովորողները հակված են լինում կապակցված ձևով ու որոշակի համակարգով պատմել, խոսք կառուցել: Բանավոր խոսքի կառուցման և այդ խոսքում գնահատող ու դատողական մտքերը գործածելու կարողության ձևավորմանը մեծապես նպաստում են ուսուցչի խոսքը և սովորողներին ուղղված նրա հարցերն ու առաջադրանքները: Հայտնի է, որ ուսուցչի խոսքը աշակերտների համար նմուշօրինակ է, և նրանք երբեմն, անգամ ինքնաբերաբար, կրկնում են ուսուցչին, նրա դատողությունները, որոնք աստիճանաբար դառնում են սեփական ոճ<sup>7</sup>:

Ուսումնական գործունեության արդյունավետությունը, սովորողների վերաբերմունքը ուսման նակատմամբ և նրանց բոլոր հաջողությունները հետագա գործունեության ընթացքում պայմանավորված են նաև մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով: Ուսուցիչը պետք է փորձի հաշվի առնել բոլոր սովորողների անհատական կարիքները, ընդունակությունները: Այստեղ շատ

<sup>7</sup> «Մխիթար Գոշ», գիտամեթոդական հոդվածներ, Երևան 2020, էջ 263:

կարևոր է փոխըմբռնումն ու ուսումնական նյութի մատչելի փոխանցումը՝ հաշվի առնելով, որ գործ ունենք օտար լեզվի ուսուցման հետ:

Այսպիսով, ուսուցիչը պետք է նպաստի, որ սովորողները լինեն ինքնուրույն, նախաձեռնող, համագործակցեն միմյանց հետ: Նախաձեռնող սովորողը անդադար գնում է նորարարությունների հետևից տարբեր իրավիճակներում հստակ քայլեր ու գործողություններ կատարում: Նախաձեռնությունը մեկ հարթության վրա է բերում տարբեր մարդկանց՝ միավորելով նրանց հանուն մեկ գերագույն նպատակի: Սա մի շարժիչ ուժ է, որն առաջ է մղում ամեն մի նոր միտք դեպի իրականություն՝ հանգեցնելով դրական տեղաշարժի: Կարծում ենք, որ ինտերակտիվ խաղային մեթոդները իսկական օգնական են ուսուցչի համար և մեծապես կարող են բարձրացնել կրթության արդյունավետությունը:

## Գլուխ 2 Սեփական հետազոտություն

Մեր մանկավարժական գործունեության ընթացքում բազմիցս դիմել ենք ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանն ու արձանագրել, որ ի տարբերություն դասի ավանդական մոդելի՝ սովորողներն այս պարագայում ավելի հետաքրքրությամբ են մասնակցում դասին, հաճույքով են կատարում առաջադրանքները: Բերենք նման դասի մի օրինակ: Նշենք, որ նույն ուսումնական թեման զուգահեռ դասարանում էլ անցկացրել ենք ավանդական դասի մոդելով: Համեմատելով կարող ենք ասել, որ ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաներով պլանավորվախ դասն առավել արդյունավետ էր ու հետաքրքիր:

### ԱՆՁԼԵՐԵՆ ԱՌԱՐԿԱՅԻՑ ՕՐՎԱ ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ՝ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅԱՄԲ

Առարկան՝ Անգլերեն

Դասարանը՝ 4-րդ

Դասի թեման՝ «Animal Words. Pets»

Դասի տիպը՝ Ամփոփման, գիտելիքների ստուգման դաս

Դասի նպատակները՝

#### ա. Գիտելիքներ

Աշակերտը պետք է իմանա՝

- Կենդանիների անունները, նրանց տեսակները
- Կենդանիներին բնորոշ հատկությունները
- Տարբերակի ընտանի և վայրի կենդանիներին

#### բ. Կարողություններ և հմտություններ

Աշակերտը պետք է կարողանա՝

- սահուն և հասկանալով ընթերցել բնագիրը,
- մեկնաբանել ընթերցածի բովանդակությունը,
- վերարտադրել բնագիրը,
- աշխատանքի ընթացքում դրսևորել ստեղծագործականություն:

#### գ. Արժեքային համակարգ՝

- վերաբերմունք արտահայտել կենդանական աշխարհի պահպանման մասին,
- իմանալ՝ որ կենդանին ինչով է կարևոր,
- սովորել ճիշտ գնահատել կենդանիների դերը մարդու կյանքում:

#### Դասի կահավորումը՝

- ցուցապաստառ

#### Միջառարկայական կապեր՝

- «Ես և շրջակա աշխարհը»
- «Կերպարվեստ»

#### Կիրառվող մեթոդներ և հնարներ՝

- Վեննի դիագրամ
- Քառաբաժան,
- Մտագրոհ
- T-աձև աղյուսակ
- ԳՈՒՍ

Վեննի դիագրամ մեթոդի օգնությամբ սովորողները հաջորդաբար կներկայացնեն ընտանի և վայրի կենդանիներին, ապա բանավոր կհատկանշավորեն նրանց: Նմանություններն ու տարբերությունները կգրանցեն T-աձև աղյուսակում: Այնուհետև սովորողները կընթցեն բնագիրն ու կկատարեն բանալի բառերի ձևաբանական վերլուծություն՝ rabbit- գոյական, nice-աժական: Դասարանը կբաժանվեց 4 խմբի: Խմբերից յուրաքանչյուրին կհանձնարարվի գրել փոքրիկ նկարագրական տեքստ որևէ կենդանու մասին և նկարել նրանց: Ապա յուրաքանչյուր խումբ կներկայացնի իր աշխատանքը, որից հետո սովորողները կլրացնեն ԳՈՒՍ աղյուսակը՝

- ԳԻՏԵՄ
- ՈՒԶՈՒՄ ԵՄ ԻՄԱՆԱԼ
- ՍՈՎՈՐԵՑԻ

Ուսուցիչը սովորողներին կբաժանի քարտեր, որոնք կպարունակեն կենդանիների մասին տեղեկություններ:

## ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔԻ ՕՐԻՆԱԿ

**Birds Birds can be great pets. They have feathers, which are usually softer than they look, and most birds sing. Some birds can even talk!**

Սովորողները կաշխատեն խմբերով: Կթարգմանեն տեքստը և կկատարեն ավելացումներ տվյալ կենդանու վերաբերյալ՝ պատրաստելով փոքրածավալ հետազոտական աշխատանք: Ուսուցիչը թույլ կտա, որ սովորողներն օգտվեն համացանցից: Զույգերը կաշխատեն՝ միմյանց օգնելով: Դասի ավարտին ուսուցիչը գրատախտակի վրա կգրի մի քանի կենդանու անուն, և սովորողները մտազրոհի միջոցով կգրեն դրա վերաբերյալ բանալի բառեր:

Խոսքային կարողություններն ամրապնդելու համար իրականացվեց շարքերով խաղ: Սովորողները միմյանց թեմայի շրջանակներում հարցադրումներ կհղեն՝ ուղղելով ու լրացնելով մեկը մյուսին: Որպես ամփոփում՝ սովորողները կդիտեն ճանաչողական հոլովակ:

Դասի ավարտին սովորողները կլրացնեն ինքնագնահատման ռուբրիկ:

1/Ակտիվ մասնակցեցի՞ր խմբային աշխատանքներին:	ԱՅՈ	ՈՉ
2/Դժվարություններ ունեցա՞ր	ԱՅՈ	ՈՉ
3/Օգնեցի՞ր դասընկերներիդ	ԱՅՈ	ՈՉ
4/Օգնություն խնդրեցի՞ր դասընկերներիցդ	ԱՅՈ	ՈՉ

Այսպիսով, հաջորդ դասի հարցման ընթացքում պարզ դարձավ, որ սովորողների գերակշիռ մասը կառողանում է դասի հիմնական հասկացությունները մեկնաբանել, գիտի անժանոթ բառերի նշանակությունը, կարող է ինքնուրույն գործածել նախադասությունների մեջ: Խոսքը կշռադատված է, չկա մեխանիկական վերարտադրություն: Կարծում ենք, որ այն վերջնարդյունքը, որն ակնկալում էինք

ունենալ, ստացանք, քանի որ կարողացանք ապահովել սովորողների համաչափ մասնակցությունը դասին, թույլ տվեցինք, որ նրանք համագործակցեն իրար հետ, օգնեն միմյանց, ստեղծագործեն ու հանդես գան նախաձեռնողի դերում: Հղում անելով մեկ այլ դասարանում նույն թեմայի ուսուցմանը ավանդական եղանակով՝ փաստենք, որ անշուշտ, սովորողները ձեռք բերեցին առարկայական չափորոշչով սահմանված գիտելիքները, այնուամենայնիվ շատ կարողություններ, հմտություններ, որոնք կարելի էր ձեռք բերել ինտերակտիվ մեթոդական հնարներով ուսուցման ժամանակ մնացին ստվերում: Ուստի և վերհաստատենք մեր պնդումն առ այն , որ ուսումնական գործընթացում տեսանելի հաջողություններ ունենալու համար հարկավոր է հաճախ դիմել նոր մեթոդների, ուսուցման ժամանակակց հնարներին, մասնավորապես՝ ինտերակտիվ խաղային տխնուլոգիաներին:

Լիահույս ենք, որ սույն աշխատանքը կդառնա ուղենիշ մեր մանկավարժական հետագա գործունեության ընթացքում:



## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Սույն աշխատանքի վերլուծության արդյունքում կատարեցինք մի քանի արձանագրումներ, որոնք կամբողջացնենք, ընդհանրական տեսքի կբերենք ստորև: Աշխատության թեման անսպառ ուսումնասիրության և վերլուծության երկարատև աշխատանք է պահանջում, այնուամենայնիվ մի բան հստակ է, եթե մենք նպատակ ենք դնում զարգացնել երեխայի խոսքը, պատկերավոր մտածողությունը, ապա անհրաժեշտ է հաշվի առնել նաև, որ որոշակի կոնկրետ գոտում աշակերտն ունի իր հետաքրքրությունները, առանձնահատկությունները: Այս համատեքստում կրկին կցանկանանք շեշտադրել ինտերակտիվ ուսուցման կարևորությունը: Սովորողի հետ հաշվի նստել, լսել նրա կարծիքը, խրախուսել վերջինիս, ստուգման ընթացքում շեշտադրել ոչ թե սխալ, այլ ճիշտ բաղադրիչը, կարծում ենք, որ նման մոտեցումը սովորողին ու դասարանը կդարձնեն հեշտ կառավարելի, և մանկավարժն անպատճառ կհասնի հաջողության:

Խոսքի զարգացումը, անմիջական գործընթաց է, ուստի մանկավարժը պետք է շփման համար ստեղծի հարմարավետ պայմաններ, որպեսզի ամեն կերպ խրախուսվի անհատի գիտակցումը, ինքնուրույնության կարևորությունը աշակերտի մոտ: Անշուշտ, այս ամենից հետո կարելի է վստահաբար նշել, որ գործ կունենանք նախաձեռնող, մտածող, ստեղծագործող և ինքնուրույն դատող անհատի հետ: Կարևորագույն բաղադրիչ է նաև բարոյահոգեբանական կայուն մթնոլորտը, ինչը թույլ կտա, որ սովորողը հնարավորինս արագ ինտեգրվի հասարակություն ու նախաձեռնողի դերում լինի, ցանկանա սովորել ու իր սովորածը կիրառել ուսումնական հաստատությունից դուրս:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=71908> «Հանրակրթության մասին» ՀՀ օրենք:
2. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուխյան, Ս. Մանուկյան, Մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, Երևան 2014թ., [http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLRpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2gmPy\\_IFnddNvjYGXEKXjQ](http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLRpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2gmPy_IFnddNvjYGXEKXjQ)
3. Մասնակցային մշակույթ կրմալետենցիաների վրահիմնվածուսուցում, ռետուրսգրքույկ, Երևան, 2020
4. [http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013\(4\).pdf](http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013(4).pdf) «Նախաշավիղ» հանդես, Երևան, 201:
5. «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան 2020:
6. <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf> Լ.Վ.Գևորգյան, ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնալոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները, Երևան, 2015:
7. «Մխիթար Գոշ», գիտամեթոդական հոդվածներ, Երևան 2020:

## ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ



<https://youtu.be/oDDkLGcje00> /Ճանաչողական հոլովակ/