

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

Ավարտական հետազոտական աշխատանք

***Թեմա՝ Խաղային մեթոդի դերն ու կիրառությունը
գերմաներենի դասավանդման գործընթացում***

Առարկա՝ Գերմաներեն

Հեղինակ՝ Հասմիկ Հովհաննիսյան

Ղեկավար՝ Ն. Ջավադյան

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՆՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ՝

ՀՀ ԿԳՄՍՆ Կապանի թիվ 2 ավագ դպրոց

Կապան 2022

1.Ներածություն.....	3
2. Գրականության ակնարկ.....	5
3.Խաղային մեթոդի կիրառությունը գերմաներենի դասերին	8
4. Խաղերի գործառույթները կրթադաստիարակչական գործընթացում.....	9
5.Խաղերի կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները.....	11
6.Խաղին ուղղված պահանջները.....	14
7.Խաղերի դասակարգումը	15
8.Եզրակացություն.....	19
9.Գրականության ցանկ.....	21

Ներածություն

Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր Է ուսուցման՝ զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը:

Լ. Ս. Վիգոտսկի

Օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում կարևոր պայման է սովորողների գիտելիքի, հաղորդակցական կարողությունների, հմտությունների, ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումը :

«Ուշադիր դիտեք , թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում...Նրա համար խաղը ամենալուրջ գործն է: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները, և հասկացությունները: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել արդյունավետ մտավոր զարգացում: Խաղերը երեխայի հետաքրքրությունն ու ջանասիրությունը վառող կայծեր են» (Սուխոմլինսկի):

Խաղն իր գորավոր պոտենցիալով՝ մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ:

Ուսումնական գործընթացում ներմուծված խաղը, որպես դասավանդման մեթոդներից մեկը, պետք է լինի հետաքրքիր, ոչ բարդ և աշխույժ, նպաստի նոր լեզվական նյութի կուտակմանը և նախկինում ձեռք բերված գիտելիքների համախմբմանը:

Մեզանից յուրաքանչյուրը խաղերին ծանոթ է մանկությունից, երբ խաղերը մեզ շատ հաճախ էին ուղեկցում և դրանք կապում էինք զվարճանքի հետ: Ժամանակի ընթացքում, սակայն, պարզեցինք, որ խաղը ոչ միայն ժամանցային, այլ նաև դաստիարակչական գործառույթ ունի: Կրթական ֆունկցիայի շնորհիվ խաղը կարող է օգտագործվել դասարանում և ունենալ օժանդակ ուսուցման գործառույթ:

Խաղ տերմինի հստակ սահմանումը հեշտ չէ, քանի որ այս դեպքում գործ ունի բարդ երևույթի հետ: Այս հասկացության վրա ազդում են բազմաթիվ տարբեր ասպեկտներ,

որոնք պետք է հաշվի առնել: Մանկավարժները, սոցիոլոգները, հոգեբանները և այլ գիտնականներ, ովքեր զբաղվում են այս տերմինով, տարբեր սահմանումներ են տալիս:

«**Խաղ**» բառը գալիս է հին բարձր գերմաներեն «**spil**» բառից, որն ի սկզբանե նշանակում էր «**պար**»: Այնուամենայնիվ, այն ունի նաև իր ծագումը հին գերմաներեն «**spilan**» բառից, որը սահմանվել է որպես «թեթև ճոճվող շարժում» :

Մեր դպրոցը օգտագործում է աշխարհահռչակ <<**հաղորդակցական մեթոդը**>>, որն առաջին տեղն է զբաղեցնում ամենաակտիվ կիրառվող մեթոդների շարքում՝ օտար լեզուների ուսուցման գործընթացում:

Հաղորդակցական մեթոդը ուղղված է հիմնական լեզվական հմտությունների՝ բանավոր և գրավոր խոսքի, քերականության, ընթերցանության և լսողության ընկալման զարգացման գործընթացին: Ուսուցչի հիմնական խնդիրն է՝ սովորեցնել աշակերտին շփվել ուրիշի լեզվով: Հաղորդակցական մեթոդը հնարավորություն է տալիս կոտրել հոգեբանական արգելքը ուսուցչի և նրա աշակերտի միջև: Եվ երբ աշակերտները դադարում են զգալ „հեռավորությունը,, իր և ուսուցչի միջև, երբ նրանց հետաքրքիր, զվարճալի և հաճելի է շփվել ուսուցչի հետ նրանց համար ավելի հեշտ է խոսել ուրիշի լեզվով:

Խաղը նաև սահմանվում է որպես գործունեություն, որն իրականում հանգեցնում է հաճույքի, հանգստի, առանց որևէ գիտակցված նպատակի: Պարզապես դա անելը շատ զվարճալի է: Այն նաև հասկացվում է որպես գործունեություն, որն իրականացվում է խմբով: Իմացական զարգացման, ինչպես նաև շարժիչ հմտությունների զարգացման մեծ մասը տեղի է ունենում խաղի ընթացքում: Թեև խաղը հաճախ հիմնված է գործողությունների շատ հատուկ կուրսերի և կանոնների վրա, այն դեռ մեծ ժողովրդականություն է վայելում: Ռուսերը կարծում է, որ «օտար լեզուների դասերի խաղերը կարող են վերաբերել շատ տարբեր գործողությունների:

Խաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի լարվածություն: Խաղը միշտ որոշում է կայացնում՝ ի՞նչ անել, ի՞նչ ասել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտավոր ակտիվությունը: Իսկ եթե երեխան միաժամանակ խոսում է օտար լեզվով:

Այս թեման չափազանց կարևոր է իր խոր ուսումնասիրության և հատկապես գործնական կիրառման համար դպրոցներում: Դրա արդիականությունը ներկա փուլում ակնհայտ է՝ հաշվի առնելով կրթական համակարգի նոր միտումները:

Չետագոտության նպատակն է՝ ինտերակտիվ , ճանաչողական խաղերի միջոցով խթանել աշակերտների մոտ սովորելու մոտիվացիան, առաջացնել հետաքրքրություն և ցանկություն հաղորդակցական, բառապաշարային և քերականական կարողությունների զարգացման հարցում՝ կիրառելով այնպիսի հմտություններ, որոնք ուսուցանվող նյութը կդարձնեն առավել նպատակային, դյուրին և մատչելի:

Չետագոտության հարցն է՝ ինչ խաղեր կարելի է կիրառել գերմաներենի դասապրոցեսում, որոնք կկատարելագործեն ուսումնական գործունեություն ծավալման համար անհրաժեշտ սաների հոգեբանական և ֆիզիոլոգիական պահանջմունքները և կապահովեն ամբողջությամբ վերցրած ուսումնական հաջողությունները:

Գրականության ակնարկ

Ուսումնական խաղը դա առանձնահատուկ կազմակերպված զբաղմունք է, որը պահանջում է լարված, էմոցիոնալ և մտավոր կարողություններ: Ստրոնինը՝ իր <<Ուսուցողական խաղերը անգլերեն լեզվի դասին >> գրքում, (Просвещение, 1981) դիտարկում է ուսուցողական խաղերը օտար լեզվի դասապրոցեսում ինչպես << իրավիճակային, փոփոխական վարժություններ, որտեղ տրվում է հնարավորություն լեզվական երևույթների բազմակի կրկնությանը հնարավորինս մոտեցնելով իրական, լեզվական շփմանը, որին հատուկ է էմոթիոնալ, համպատրաստից և նպատակաուղղված լեզվական արտահայտումը >> (5 էջ 216)

Շատ մեթոդիստներ (Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby Jill Hadffield) բաժանում են ուսումնական խաղերը 2 մասի՝ **լեզվական և հաղորդակցական** : Նրանց կարծիքով լեզվական խաղերին կարելի է դասել այն խաղերը , որոնցում ընթանում են նպատակաուղղված և դասավանդվող լեզվական նյութի բավականին խիստ մշակում՝ քերականության և լեքսիկայի մակարդակով:

Հաղորդակցական խաղերին պատկանում են այն խաղերը, որոնցում ուսուցիչը չի կարող ազդել խոսքի բովանդակության և մեթոդի փոխազդեցության վրա որտեղ աշակերտներն են որոշում ինչ , ում և ինչպես խոսել, օրինակ դերային խաղերում ` տրված թեմայով: (5) Առաջին խմբին պատկանում են այն խաղերը , որտեղ առաջադրանքները կարող են իրականացվել միայն աշակերտների համատեղ ջանքերի շնորհիվ: Երկրորդ դեպքում խումբը կամ առանձին անդամներ մրցում են, որի շնորհիվ ավելի արագ և էֆեկտիվ են լուծվում հանձնարարված առաջադրանքները: Երկու դեպքում էլ, ինչպես ցույց է տալիս փորձը բոլոր խաղերը հիմնված են մրցույթի վրա: Եթե չկա մրցակից, ապա խաղի էֆեկտը քչանում է կամ կորում: (խաղերի դասակարգումը Մ. Ֆ. Ստրոնինա 1):

Բոլոր խաղերը ըստ Ստրոնինայի դասակարգման բաժանվում են երկու մասի.

1. Առաջին մասում ներառվում են քերականակն, բառագիտական, հնչյունաբանական խաղերը, որոնք նպաստում են լեզվական հմտությունների ձևավորմանը: Քերականական նյութը, ըստ հեղինակի կարծիքի, ստեղծում է հնարավորություն ակտիվ խոսքի անցմանը:

Չայտնի է, որ քերականական կառույցների կիրառման մարզումները պահանջում են մի քանի անգամյա կրկնություն , որը հոգնեցնում է սովորողներին իր միտքի նակությամբ:

Չնչունաբանական խաղերը նախատեսված են արտասանության բարելավման համար: Բառագիտական խաղերի նպատակն է ամրապնդել բառային ֆոնդը և ավելացնել այն:

Գիտնականներից մեկը, որը զբաղվել է կրտսեր տարիքի աշակերտների հոգեբանությամբ եղել է Նեգնկիցկայան Ե.Ի./ 4/ Նա գտնում է, որ եթե ուզում ես հաջող լուծել քո առջև դրված խնդիրը, պետք է առաջին հերթին իմանալ դպրոցականների հոգեբանության առանձնահատկությունները: Այդ տարիքը հատկապես բարենպաստ է օտար լեզուներ սովորելու համար: Երեխաները առանձնահատուկ նրբությամբ են զգում լեզվական երևույթները : Նրանք առաջանում է հետաքրքրություն լեզվի „գաղտնիքների „ հանդեպ: Նրանք հեշտությամբ հիշում են լեզվական ոչ մեծ նյութը և լավ վերարտադրում այն: Տարիքի հետ այդ ֆակտորները կորցնում են իրենց իմաստը:

2.Երկրորդ տեսակը անվանում են „ ստեղծագործական խաղեր,,: Այդ խաղերի նպատակն է նպաստել լեզվական հմտությունների հետագա զարգացմանը, տալ հնարավորություն ցուցաբերելու ինքնուրույնություն՝ լեզվական խնդիրների լուծման համար: Այն հնարավորություն է տալիս արագ արձագանքել շփման ժամանակ , և մաքսիմալ հաղորդակցում: (Դասակարգում ըստ Դ. Յեդֆիլդի) (Jill Hadfield. Elementary/Intermediate/Advanced Games. Nelson ELT, 1995)

19-րդ դարի վերջին գերմանացի գիտնական Կ.Գրոսն առաջինն էր, ով փորձ կատարեց խաղը համակարգված ուսումնասիրելու: Կ. Գրոսը խաղերը անվանում է վարքագծի սկզբնական դպրոց: Նրա համար, անկախ նրանից, թե ինչ արտաքին կամ ներքին գործոններ են դրդում խաղերը, դրանց իմաստը հենց երեխաների կյանքի դպրոց դառնալն է:

Կ. Գրոսի դիրքորոշումը շարունակեց լեի ուսուցիչ, թերապևտ և գրող Յանուշ Կորչակը, ով կարծում էր, որ խաղը հասարակության մեջ ինքդ քեզ գտնելու, մարդկության մեջ, Տիեզերքում իրեն գտնելու հնարավորություն է: Խաղերը պարունակում են անցյալի գենետիկան, ինչպես նաև հանրաճանաչ ժամանցում երգեր, պարեր, բանահյուսություն:

3. Խաղային մեթոդի կիրառությունը օտար լեզվի դասերին

Խաղի մեթոդի կիրառման հնարավորությունները վաղուց հայտնի են: Ճատ գիտնականներ, ինչպիսիք են Դ.Բ Էլկոնինը., Մ.Ֆ Ստրոնինը, Ա.Ս Մակարենկոն, Վ.Ա Սուխոմլինսկին, որոնք զբաղվել են օտար լեզուների ուսուցման մեթոդիկայով , ուշադրություն են դարձրել այն բանի վրա, որ խաղային մեթոդը կազմակերպում է շփման պրոցեսում տվյալ լեզվով : Խաղը զարգացնում է մտավոր և կամային ակտիվությունը: Լինելով դժվար, բայց միևնույն ժամանակ հետաքրքիր գործունեություն, այն պահանջում է հսկայական ուշադրության կենտրոնացում, մարզում է հիշողությունը, զարգացնում է խոսքը, գերում են նույնիսկ ամենապասիվ և վատ պատրաստված աշակերտներին, ինչը դրականորեն է ազդում նրանց ակադեմիական առաջադիմության վրա:

Խաղի մեթոդը կիրառելիս ուսուցչի խնդիրն է, առաջին հերթին կազմակերպել սովորողների ճանաչողական գործունեությունը, որի ընթացքում զարգանան հատկապես նրանց ստեղծագործական ունակությունները: Ա. Վ Կոնիչենայի կարծիքով [2; էջ. 41-42], խաղային ձևերի օգտագործումը ստիպում է ուսուցման գործընթացը ավելի իմաստալից և ավելի որակյալ դարձնել: Այն նպաստում է կարևոր մեթոդաբանական խնդիրների լուծմանը, ինչպիսիք են աշակերտների հոգեբանական պատրաստվածության ձևավորումը բանավոր հաղորդակցության համար, սովորողներին վերապատրաստել ճիշտ խոսքի ընտրության մեջ:

Երեխաներին օտար լեզվի բառապաշար սովորեցնելը պետք է լինի հաղորդակցական, երբ երեխան տիրապետում է լեզվին որպես հաղորդակցման միջոց, այսինքն՝ ոչ միայն սովորում է առանձին բառեր և խոսքի օրինաչափություններ, այլև սովորում է հայտարարություններ կառուցել իրեն հայտնի մոդելների համաձայն: Իր հաղորդակցական կարիքներին համապատասխան: Օտար լեզվով շփումը պետք է լինի մոտիվացված և նպատակային: Ուսուցիչը պետք է երեխայի մեջ ձևավորի հոգեբանական դրական վերաբերմունք օտար լեզու սովորելու, օտար խոսքի և օտար մշակույթի նկատմամբ:

Նման դրական մոտիվացիա ստեղծելու ճանապարհը խաղն է: Դասի խաղերը պետք է լինեն Էպիզոդիկ և մեկուսացված: Անհրաժեշտ է խաչաձեւ խաղային տեխնիկա, որը համատեղում և ինտեգրում է այլ տեսակի գործողությունները լեզվի ուսուցման գործընթացում: Խաղի տեխնիկան հիմնված է երևակայական իրավիճակի ստեղծման և երեխայի կամ ուսուցչի կողմից որոշակի դերի որդեգրման վրա:

Խաղը օգնում է հաղորդակցությանը, այն կարող է նպաստել կուտակված փորձի փոխանցմանը, նոր գիտելիքների ձեռքբերմանը, գործողությունների ճիշտ գնահատմանը, մարդկային հմտությունների զարգացմանը, նրա ընկալմանը, հիշողության, մտածողության, երևակայության, հույզերի, այնպիսի գծերի, ինչպիսիք են

կուլեկտիվիզմը, ակտիվությունը, կարգապահությունը, դիտողականությունը, ուշադրությունը:

Խաղը նոր լեզվական տարածության մեջ երեխայի հոգեբանական ադապտացման ամենաուժեղ գործոնն է, որը կօգնի լուծել երեխայի բնական, աննկատելիորեն անձանոթ լեզվի և մշակույթի աշխարհ ներմուծելու խնդիրը:

4. Խաղերի գործառույթները կրթադաստիարակչական գործընթացում

Խաղային գործունեությունը ուսուցման գործընթացում իրականացնում է հետևյալ ֆունկցիաները:

4.1 Կրթական գործառույթը ենթադրում է հիշողության, ուշադրության, ընկալման զարգացում: Այն նպաստում է օտար լեզվի տիրապետման հմտությունների զարգացմանը: Դա նշանակում է, որ խաղը հատուկ կազմակերպված զբաղմունք է, որը հուզական և մտավոր ուժերի լարվածություն է պահանջում, ինչպես նաև որոշում կայացնելու կարողություն:

4.2 Ջանգստացնող կամ ռելաքսացիոն գործառույթը ենթադրում է Էմոցիոնալ լարվածության վերացում, որը առաջանում է ինտենսիվ ուսուցման հետևանքով:

4.3 Հաղորդակցական գործառույթը ենթադրում է ստեղծել օտարալեզու հաղորդակցության մթնոլորտ, աշակերտների կոլեկտիվի միավորում, հաղորդակցական հարաբերությունների զարգացում:

4.4 Դաստիարակչական գործառույթը ենթադրում է դաստիարակել այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսիք են ուշադիր, մարդասեր վերաբերմունքը գործընկերների հանդեպ, ինչպես նաև զարգացնում է փոխադարձ օգնության և փոխադարձ աջակցության զգացում, խոսքի էթիկան օտար լեզվով, որը օգնում է դաստիարակել այնպիսի որակ, ինչպիսին քաղաքավարությունն է:

5. Խաղերի կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները

Խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է:

Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է ՚հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն:Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- **ուսուցողական** խնդիրների առկայությունը՝ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա:Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ:
- **դաստիարակչական** նշանակությունը, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով:Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսումնական գործունեությանը նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան տվյալ խաղի ժամանակ:
- **զարգացնող** նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով:
- **Խաղային գործողություններն** իրականացնում են երեխաները, որոնք ծածկում են ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղի տպավորություն:Որքան բազմազան են խաղային գործողությունները, այնքան արդյունավետ կերպով կարող են լուծվել խաղի՝ ուսումնական, ճանաչողական, դաստիարակչական և զարգացնող խնդիրները:
- **Խաղի ընթացքի** արդյունավետությունն ապահովելու համարանհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր և պարագաներ:
- **Խաղի կանոնները** պետք է բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն նրանց մտավոր, ֆիզիկական կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներինու դրանց ձևավորվածության աստիճանին:Դրանք պիտի նպաստեն երեխայի անձի զարգացմանը, պայմանավորված լինեն ուսումնական նյութի

բովանդակությամբ,խաղային խնդիրներով և երեխաների խաղային գործողություններով:

- **Խաղի կանոնների** միջոցով երեխաները պետք է սովորեն վերահսկել իրենց ընկերների և սեփական վարքը, սովորեն ենթարկվել խաղի կանոններին՝ դրանով ձեռք բերելով նաև ինքնավերահսկողության, ինքնակառավարման ունակություններ:
- Խաղի ընթացքը պետք է երեխաներին ընկալելի մակարդակով նկարագրվի, կազմակերպվի կանոններին համաձայն և ցանկացած խախտում պետք է ստանա արձագանք:
- Խաղի արդյունքների վերլուծությունը, ամփոփումն ու գնահատումը պետք է իրականացվի անմիջապես խաղից հետո՝ միավորներ կամ մրցանակներ տալով:

Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, իսկ ուսուցչի համար այն ուսուցման միջոց է, որի նպատակը ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է:

Խաղ`1 «Կտրտված նախադասություններ»:

Նպատակը` ամրակայել նախադասություն կազմելու ուղղությամբ երեխաների կարողությունները, գիտակցել տալ նախադասության սահմանումը:

Անհրաժեշտ պարագաներ` կտրտված նախադասություններով լի ծրարներ՝ յուրաքանչյուր խմբին մեկ ծրար, ընդամենը 5-6 ծրար:

Խաղի ընթացքը` 1-6 հաշվին դասարանը բաժանվում է 5-6 խմբի, , յուրաքանչյուր խումբ ստանում է նեկական ծրար, որոնց մեջ լցված են 2-3 մասի բաժանված նախադասություններ:

Ուսուցիչը հանձնարարում է ամբողջացնել նախադասությունները և դասավորել այնպիսի հաջորդականությամբ, որ ստացվի ամփոփ միտք: Երեխաները խմբերով աշխատում են, ամբողջացնում նախադասությունները: Ապա յուրաքանչյուր խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի կազմածը:

Խաղը կարելի է կազմակերպել 2-3 անգամ:

Խաղ` 2 «Գցի՛ր գնդակը»

Նպատակը` ըմբռնել առարկա, գործողություն, հատկանիշ ցույց տվող բառերի միջև գոյություն ունեցող կապը: Չարգացնել երեխաների ուշադրությունը, մտածողությունը, խոսքը: Ձևավորել լեզվագագացողություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ` գնդակ կամ որևէ փափուկ խաղալիք:

Ընթացքը` խաղացողները կանգնում են շրջանով, առաջին խաղացողն ասում է առարկա ցույց տվող բառ և ձեռքի գնդակը նետում մեկ այլ խաղացողի, վերջինս կրկնելով առաջին խաղացողի ասած բառը` դրան ավելացնում է համապատասխան հատկանիշ ցույց տվող բառ և փոխանցում որևէ այլ մասնակցի: Սա կրկնում է առաջին երկու խաղացողների բառերը` ավելացնելով համապատասխան գործողություն ցույց տվող բառ և փոխանցում գնդակը: Հաջորդ խաղացողը սկսում է սկզբից:

Խաղի երկրորդ տարբերակ` նույն սկզբունքով սաները բառակապակցություններ են կազմում:

Խաղ 3 <<Պատմվածքի հորինում>> (կրտսեր և միջին տարիքային խմբերի աշակերտների համար:)

Նպատակը` նպաստել երեխաների ուշադրության և բանավոր խոսքի զարգացմանը:

Դասարանը բաժանվում է խմբերի (ամենաշատը 10) աշակերտ: Երեխաներից մեկը ասում է պատմվածքի սկիզբ դնող մի նախադասություն, հաջորդ աշակերտը պետք է կրկնի այդ նախադասությունը և ինչ-որ շարունակություն հավելի: Այս կերպ երեխաները պատմություն են հյուսում, ինչպես նաև մտապահում նախորդող նախադասությունը: Կրկնվելու ընթացքում պատմության որևէ տող մոռացած աշակերտը դուրս է մնում խաղից: Հետո նույնը կատարում է մյուս խումբը: Այս խաղը ոչ միայն ուժեղացնում է երեխաների հիշողությունը, այլև նրանց խրախուսում պատմություն հորինելիս օգտագործել իրենց մտքի ստեղծագործական պաշարները:

5.Խաղին ուղղված պահանջներ

1. Խաղը պետք է խթանի սովորելու մոտիվացիան, սովորողների մոտ առաջացնի հետաքրքրություն և առաջադրանքը լավ կատարելու ցանկություն; այն պետք է իրականացվի հաղորդակցության իրական իրավիճակին համարժեք իրավիճակի հիման վրա:

2. Հաղորդակցական խաղը պետք է լավ պատրաստված լինի թե՛ բովանդակության, թե՛ ձևի առումով, հստակ կազմակերպված լինի: Կարևոր է, որ ուսանողները համոզված լինեն որոշակի դերում լավ հանդես գալու անհրաժեշտության մեջ: Միայն այս պայմանով նրանց խոսքը բնական ու համոզիչ կլինի:

3. Խաղը պետք է ընդունվի ամբողջ խմբի կողմից:

4. Այն, անշուշտ, անցկացվում է ստեղծագործական բարեգործական մթնոլորտում, դպրոցականների մոտ առաջացնում է բավարարվածության և ուրախության զգացում: Որքան աշակերտը իրեն ազատ զգա դերային խաղում, այնքան ավելի նախաձեռնող կլինի հաղորդակցության մեջ: Ժամանակի ընթացքում նա կունենա ինքնավստահության զգացում, որ կարող է տարբեր դերեր խաղալ:

5. Խաղը կազմակերպված է այնպես, որ սովորողները կարողանան առավելագույն արդյունավետությամբ օգտագործել գործնական խոսքի նյութը ակտիվ խոսքային հաղորդակցության մեջ:

6. Ինքը՝ ուսուցիչը, անշուշտ հավատում է դերային խաղին, դրա արդյունավետությանը: Միայն այս պայմանով նա կարող է լավ արդյունքների հասնել:

7. Երեխաների հետ կապ հաստատելու ուսուցչի կարողությունը մեծ նշանակություն ունի: Դասարանում բարենպաստ, ընկերական մթնոլորտի ստեղծումը շատ կարևոր գործոն է: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը երբեմն կարող է ինչ-որ դեր ստանձնել, բայց ոչ գլխավորը, որպեսզի խաղը չվերածվի ուղղորդված աշխատանքի ավանդական ձևի: Ցանկալի է, որ այս դերի սոցիալական կարգավիճակը օգներ նրան աննկատ կերպով ուղղորդել բանավոր հաղորդակցությունը խմբում:

6. Խաղերի դասակարգումը

Խաղերի դասակարգումը այնքան էլ հեշտ չէ, քանի որ խաղերի տեսակների տեսակների միջև սահմանը, համապատասխանաբար, հստակ չէ: Խաղերի

տեսակները շատ փոփոխական են: Որոշ հետազոտողներ անհրաժեշտ չեն համարում դասակարգել խաղերը: Մեթոդապես խաղերի տեսակները ներառում են շարժական խաղեր, դերային խաղեր, բեմական խաղեր եւ պլանավորված խաղեր:

Խաղերը դասակարգվում են, ըստ իրենց ֆունկցիոնալ գործունեության. Դիակտիկ խաղեր, բառային խաղեր, ստեղծագործական խաղեր, շարժական խաղեր, ինտերակտիվ խաղե: Հետեւյալ գլուխներում այս դասակարգումներից յուրաքանչյուրը կներկայացվի ավելի մանրամասն .

Ա.Դիդակտիկ խաղեր

„Դիդակտիկ խաղ“ տերմինը կարող է շատ լայնորեն օգտագործվել, քանի որ դասարանում օգտագործվող գրեթե յուրաքանչյուր խաղ պարունակում է առնվազն մեկ ուսումնական նպատակ: Ուսուցման նպատակները կարող են ուղղված լինել լեզվին, մշակույթին, ուսուցման բովանդակությանը:

Օրինակ՝ „Wer, was macht?“, Dominospiel <https://lernox.de/blog/2018/06/30-sprachspiele-spielend-sprachen-lernen>

Թեմա	բայեր
Թիրախային խումբ	5-րդ դասարան
Նպատակ	Տարբերել բայերը և համապատասխանաբար տեղադրել պատկերների վրա:
Տևողություն	10 րոպե
Դիդակտիկ պարագաներ	քարտեր
Դասի տիպը	Չույգերով աշխատանք

Բ.Լեզվական/ քերականական/ խաղեր

"Լեզվական խաղեր,, ասելով հասկանում ենք խաղեր, որոնք ունեն կոնկրետ լեզվական որևէ նպատակ: Դրանք նախատեսված են քերականական կամ լեզվական կառույցների ձեռք բերելու և ամրապնդելու համար: Լեզվական խաղերը հաճախ շատ ճշգրիտ կանոններ ունեն :

ա. Քերականական խաղեր

Օրինակ՝ բայերի խոնարհումը / : <https://www.hueber.de/media/36/idn1-108-e.pdf>

Թեմա	Բայերի խոնարհումը ներկա ժամանակում
Թիրախային խումբ	6-7 -րդ դասարաններ
Նպատակ	Կրկնել բայերի խոնարհումը ներկա ժամանակում, իմանալ դիմային վերջավորությունները
Տևողություն	20 րոպե
Դիդակտիկ պարագաներ	Նախորոք տպված աշխատանքայի թերթեր, գառ
Դասի տիպը	Խմբային աշխատանք

	ich	du	er,sie,es	wir	ihr	Sie/sie	
essen							
komme n							
lesen							
machen							
geben							
lachen							
nehmen							
fahren							
treffen							
	ich	du	Er,sie,es	wir	ihr	Sie/sie	

Մասնակիցները բաժանվում են 3 խմբի, յուրաքանչյուր խմբում 4 աշակերտ / կախված դասարանի քանակից/: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է գառ , որի վրա պատկերված են դերանունները: Մասնակիցներից յուրաքանչյուրը նետում է գառը և ըստ դեմքերի ասում է բայի խոնարհված ձևը: Խաղի վերջում յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պատասխանները:

Բ. Լեզվական խաղեր

Օրինակ՝,,

ճամպրուկս

հավաքեմ,,

<https://www.lerntippsammlung.de/lerntipps/lernspiel-6.htm>

Թեմա	Չագուստ
Թիրախային խումբ	6 -րդ դասարաններ
Նպատակ	Կրկնել հագուստների անվանումները
Տևողություն	20 րոպե
Դիդակտիկ պարագաներ	Քարտեր թեմայի շուրջ
Դասի տիպը	Շրջանաձև դասարան

Խաղի ընթացքը

Նախքան խաղը սկսելը, պետք է մեկ անգամ ևս կրկնել հագուստի թեմայով բառապաշարը (նկարներով քարտերի միջոցով):

Սկզբում բոլորը նստում են շրջանաձև և որոշում են, թե ով է սկսում: Առաջին խաղացողը սկսում է հետևյալ խոսքերով. „Ես հավաքում եմ ճամպրուկս և վերցնում եմ ինձ հետ.....“: Ընդ որում, խաղացողը ընտրում է հագուստի մի առարկա, որը կարող է ձեզ հետ ճանապարհորդության մեջ վերցնել, Օրինակ, բաճկոն: Չաջորդ խաղացողը կրկնում է նախադասությունը և ավելացնում ուրիշ բառ. „Ես հավաքում եմ ճամպրուկս և վերցնում եմ ինձ հետ բաճկոն և գլխարկ,, և այդպես շարունակ:

Գ.Դերային խաղեր

Դերային խաղերը հիմնված են սյուժեի վրա: Յուրաքանչյուր խաղացող ներկայացնում է դերը և զգում իրավիճակը: Այս խաղերը հիմնված են փոխգործուն մեթոդի հիման վրա:

Ուսուցիչը ազատ է դերային խաղերի ընտրության գործում: Ի վերջո, նա կարող է օգտագործել դասարանում շատ պատմություններ:

Օրինակ՝ „Չանգահարել,,

Թեմա	Չեռախոսային խոսակցություններ
Թիրախային խումբ	8 -րդ դասարան
Նպատակ	Կարողանալ գրուցել ամօրյա թեմաներով
Տևողություն	20 րոպե
Դիդակտիկ պարագաներ	Քարտեր թեմայի շուրջ
Դասի տիպը	խմբային

Խաղի ընթացքը

Դասարանը բաժանվում է երկու խմբի (A և B): Երկու խմբերը ստանում են խաղաթղթեր: A խումբը ստանում է իր դերային քարտը, իսկ B խումբը՝ իր խաղաքարտերը: Յուրաքանչյուր խումբ գալիս է իր գրույցի համար նախատեսված արտահայտություններով, որոնք նա ստացել է: Դրանից հետո աշակերտը A խմբից և աշակերտը B խմբից միշտ խոսում են միմյանց հետ հեռախոսով. Եվ այսպես, A և B խմբերից յուրաքանչյուր աշակերտ հեռախոսագրույց է ունենում : Ապա մյուս աշակերտները խաղում են իրենց տարբերակը:

Օրինակ՝ „Սուպերմարկետ,,

Թեմա	Սուպերմարկետ		
Թիրախային խումբ	6-րդ դասարան		
Նպատակ	Կարողանալ	երկխոսություն	վարել

	խանութում՝ օգտագործելով թեմայի վերաբերող խոսքային նմուշներ, համապատասխան բառապաշար
Տևողություն	20 րոպե
Դիդակտիկ պարագաներ	Մրգեր, բանջարեղեն
Դասի տիպը	Ձույգերով աշխատանք

Խաղի ընթացքը

Ուսուցչի կողմից նախորոք պատրաստված սեղանի շուրջ, որի վրա դրված են տարբեր սննդամթերքներ՝ միրգ, բանջարեղեն, քաղցրավենիք և այլն, աշակերտները զույգերով ներկայացնում են գնորդ-վաճառող իրավիճակը՝ կիրառելով իրենց անցած խոսքային նմուշները, բառապաշար, որը համապատասխանում է թեմային:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, կարելի է պնդել, որ խաղը մեծացնում է ուսուցիչների և աշակերտների աշխատունակությունն ու հետաքրքրությունը՝ ի տարբերություն որոշակի առաջադրանքների միապաղաղ կատարման, ինչը հանգեցնում է ոչ աշխատանքային և անարդյունավետ դասարանային միջավայրի:

Խաղերը դրական են ազդում ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման վրա, նպաստում օտար լեզվի գիտակցված զարգացմանը:

Դրանք նպաստում են մտածողության ակտիվացմանը, հետաքրքրություն են առաջացնում գործունեության որոշակի տեսակի, որոշակի վարժություն կատարելու նկատմամբ:

Չանդիսանալով սովորողների ճանաչողական ունակությունների ակտիվացման միջոցներից մեկը, խաղը ձևավորում է մտավոր գործունեություն ծավալելու պահանջմունք, կատարելագործում է ուսումնական գործունեություն ծավալման համար անհրաժեշտ հոգեբանական և ֆիզիոլոգիական պահանջմունքները և ապահովում ամբողջությամբ վերցրած ուսումնական հաջողությունները:

Ամենահզոր մոտիվացնող գործոնը ուսուցման մեթոդներն են, որոնք բավարարում են դպրոցականների՝ ուսումնասիրվող նյութի նորության և կատարվող վարժությունների բազմազանության կարիքը:

Կատարված տեսական և գործնական հետազոտական աշխատանքերի արդյունքում հանգեցինք հետևյալ եզրակացություններին.

1. Կիրառելով տարբեր խաղային վարժություններ, կարելի է հասնել ցանկալի արդյունքների: Վարժություններն օգնում են աշակերտին՝ ինքնուրույն և գիտակցորեն ճիշտ կապակցել բառերն ու նախադասությունները:

2.. Ելնելով գերմաներենի քերականության ուսուցման առանձնահատկություններից, անհրաժեշտ եղավ սովորողներին քերականական նյութն ավելի մատչելի և ընկալելի դարձնելու նպատակով կիրառել իրադրային դերային խաղեր:

3. Ուսումնասիրություններից պարզ դարձավ, որ խաղերի կիրառումը, դասապրոցեսը դարձնում է ավելի դյուրին՝ ձևավորելով հաղորդակցական կարողություններ

4. Ուսուցման բազմազան մեթոդների կիրառումը օգնում է հիշողության մեջ համախմբել լեզվական երևույթները, ստեղծել ավելի կայուն տեսողական և լսողական պատկերներ և պահպանել ուսանողների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը:

Գրականության ցանկ

1. Գալամիրյան Ջուլետա «Խաղալով սովորենք», օժանդակ ուսումնական ձեռնարկ, Երևան, 2009
2. Стронин М.Ф., Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994г.
3. Конышева А.В., Английский язык. Современные методы обучения. 2007г.
- 352 с.

4. Burns, A. C., & Gentry, J. W. (1998): Ուսանողների փորձառական ուսուցման մեջ ներգրավվելու մոտիվացիա. լարվածությունն սովորելու տեսություն: Simulation and Gaming,
5. Панфилова А. П., Игровое моделирование в деятельности педагога, М.: «Академия », 2000г.
6. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс – М. АСТ: Астрель 2010г. – 272 с.
7.
<https://repozitorij.ufzg.unizg.hr/islandora/object/ufzg%3A1449/datastream/PDF/view>
8. <https://theses.cz/id/6ky2fe/57269-570611444.pdf>
- 7 . ՀՀ կրթության և գիտության նախարարություն, Օտար լեզուները Հայաստանում, 3, 2017
8. Jill Hadfield. Elementary/Intermediate/AdvancedGames. Nelson ELT, 1995)
9. . <https://www.hueber.de/media/36/idn1-l08-e.pdf>
10. <https://lernox.de/blog/2018/06/30-sprachspiele-spielend-sprachen-lernen>