

ՏԱԹԵՎ ԳԻՏԱԿՐԹԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼԻՐ

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեմա՝ Առարկա և հատկանիշ ցույց տվող բառերի ուսուցման
մեթոդիկական տարրական դասարաններում

Հետազոտող ուսուցիչներ՝ Նարինե Արիստակեսյան
Մուսաննա Մարգարյան
Ռայա Հովսեփյան
Մարինե Կիրակոսյան
Անահիտ Ավդալյան

Երևանի Հովհաննես Պողոսյանի անվան համար 82 հիմնական դպրոց և
համար 101 միջնակարգ դպրոց

ԵՐԵՎԱՆ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Գրականության ակնարկ.....	4
Գլուխ 1. Մեթոդը և խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում թեմայի ուսումնասիրման շրջանակներում	5
Գլուխ 2. Գոյականի և ածականի ուսուցումը տարրական դասարաններում	13
Եզրակացություն.....	15
Գրականության ցանկ.....	16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Մեր կրթական համակարգում տարրական կրթությունը առավել պատշաճ ուշադրության է արժանի: Տարրական դպրոցում են հիմնականում դրվում սովորողների ինտելեկտուալ, բարոյական և հոգևոր որակների ձևավորման ու զարգացման հիմքերը: Եվրոպական որոշ երկրների կրթական հայեցակարգերում նշված է, որ սովորողների ողջ ուսումնական գործունեության հաջողության գրավականը նախադպրոցական և տարրական կրթությունն է: Օրինակ, Ֆինլանդիայում կրթության համար հատկացված ֆինանսների հիմնական մասը ծախսվում է նախադպրոցական և տարրական աստիճանի կարիքների համար: Կրթության այս աստիճանի համար պահանջվում են բարձրագույն համալսարանական կրթության ամենաբարձր որակի մանկավարժներ: Այս աստիճանում արդեն սովորողները յուրացնում են այն թեմաների հիմքը, որոնք նրանք ուսումնասիրելու են բարձր դասարաններում:

Գոյական անուն թեմայի ուսումնասիրումը հենվում է առարկա ցույց տվող բառերի մասին երեխաների ունեցած նախնական գիտելիքների վրա, որոնք նրանք յուրացրել են դեռևս գրաճանաչության այբբենական շրջանում (ո՞վ, ի՞նչ հարցերի միջոցով նրանք որոշում են առարկա ցույց տվող բառերը և այդպես էլ անվանում են): Առանձնակի կարևորելով խաղը և դրա դերը տարրական դասարաններում՝ փորձենք ներկայացնել մեր հետազոտության թեման: Մենք համադրել ենք խաղը և ուսուցումը և գտնում ենք, որ կարող ենք այդպես ցանկալի արդյունքների հասնել:

Հետազոտության նպատակն է՝ բացահայտել գոյականի ուսուցման արդյունավետ միջոցներն ու մեթոդները տարրական դասարաններում:

Հետազոտության խնդիրներն են՝ ուսումնասիրել թեմայի հետ առնչվող գիտաուսումնական գրականությունը, կազմակերպել արդյունավետ ուսուցում, առանձնացնել խաղերի այն նմուշների, որոնց կիրառման արդյունքում տարրական դասարաններում սովորողները լավագույնս են յուրացնում թեման:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Մարդկանց հետ հաղորդակցվելու ունակությունը նույնպես ապրանք է, ինչպիսիք են շաքարն ու սուրճը: Ես պատրաստ եմ այդ ունակության համար վճարել ավելին, քան այս աշխարհի որևէ այլ ապրանքի համար:

Ջ. Ռոկֆելլեր

Յուրաքանչյուր դասարանում ուսումնասիրվելիք նյութի ծավալը և բովանդակությունը պայմանավորված են գոյական անվան առանձնահատկություններով, ինչպես նաև կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկություններով: Ուսուցման այս փուլում իրականացվում են՝

- «Առարկայի և քերականական հատկանիշի» քերականական հասկացության ըմբռնումը,
- Հարցերի օգնությամբ գոյական անունները տարբերելու կարողության տիրապետումը
- Հատուկ անունները մեծատառով գրելու կարողության ձևավորումը և դրանց հատկանիշ վերագրելը,
- Հարցերի միջոցով գոյական անունների թիվը որոշելու և այն փոփոխելու կարողությունների զարգացումը,
- Սովորողների բառապաշարի հարստացումը և համակարգելու կարողությունների մշակումը,
- Խոսքում առարկան և հատկանիշը ճիշտ գործածելու կարողության ձևավորումը:

Վերոհիշյալ խնդիրները լուծվում են համաձայն՝ յուրաքանչյուրի ուսումնասիրության ժամանակ առավել ուշադրություն դարձնելով դրանցից մեկին, դասարանից դասարան խորացնելով և ընդլայնելով գոյական և ածական անունների մասին երեխաների ձեռք բերած գիտելիքներն ու կարողությունները:

ԳԼՈՒԽ 1. ՄԵԹՈԴԸ և ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵԼԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ ԹԵՄԱՅԻ ՌԻՍՈՒՄՆԱՍԻՐՄԱՆ ՇՐՋԱՆԱԿՆԵՐՈՒՄ

Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ միայն ուսուցողական նշանակություն: Նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

Դ. Ա. Կոլոցցա

Ուսուցչի կարևորագույն գործառույթը սովորողների ուսուցման, դաստիարակության և զարգացման գործընթացները մանկավարժորեն կառավարելն է՝ հաշվի առնելով նրանց հոգեբանական, տարիքային առանձնահատկություններն ու ընդունակությունները, զարգացման մակարդակը, կրթական կարիքները՝ ստեղծելով համապատասխան մանկավարժական պայմաններ: Մանկավարժական գործընթացի կառավարումը նախևառաջ սկսվում է նպատակի առաջադրումից, սովորողների ֆիզիկական և հոգեկան առանձնահատկությունների հաշվառումից, առանց որոնց հնարավոր չէ արդյունավետորեն իրականացնել մանկավարժական գործընթացը: Մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ իրականացման համար կարևոր են նաև մանկավարժական հայտորոշումը և արդյունքների կանխատեսումները, որոնք ուսուցչին տալիս են մեկ քայլ առաջ տեսնելու, սեփական գործունեության արդյունքները նախագծելու հնարավորություն, տեսականը վերածելու գործնականի : Հարկ ենք համարում նշել այն կարևոր հանգամանքը, որ մանկավարժական պատմության ընթացքում առաջատար մանկավարժները կարևորել են մեթոդի կիրառումը և առանձնահատուկ ուշադրություն են դարձրել տարրական դասարաններում խաղերի ճիշտ ընտրությանը ¹:

Խաղային մեթոդի ուսումնական հնարավորությունների և արդյունավետության մասին հայտնի է վաղուց: Բազմաթիվ գիտնականներ ուշադրություն են դարձրել խաղային մեթոդի արդյունավետության վրա: Դա բացատրվում է նաև նրանով, որ խաղերում ի հայտ են գալիս անհատին բնորոշ, երբեմն նույնիսկ անակնկալ համարվող կարողություններ՝ տվյալ սովորողի համար: Հեյզինգան նշում էր. «մարդկային մշակույթն առաջացել և զարգանում է որպես խաղ»: Հետագոտելով այս թեման՝ հարկ ենք համարում փաստել, որ խաղային մեթոդը շատ

արդյունավետ է կիրառել ուսուցման գործընթացում: Այն հնարավորություն է տալիս սովորողին յուրացնելու ներկայացված նյութի մինչև 90 տոկոսը: Խաղային մեթոդը, բացի զուտ ուսումնական գործառնություններից, խթան է հանդիսանում, որպեսզի

¹Գյուլամիրյան Ջ. Խաղալով սովորենք, Երևան, 2009, էջ 56,

սովորողի մեջ ձևավորվեն և զարգանան կիրառելի այլ հմտություններ ևս:

Մեր խորին համոզմամբ, ցանկացած խաղ պետք է նպաստի աշակերտական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը: Եվ եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ բան պարզաբանել, վիճել, խոռվել իրարից, ավելին՝ թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

Գոյություն ունեն տարբեր մեթոդներ, որոնք ամրապնդում են ուսուցիչ-սովորող ուսումնական կապը դասընթացի ընթացքում և հանգեցնում ավելի լավ արդյունքների: Դրանցից մեկը համարվում է խաղային մեթոդների կիրառումն օտար լեզուների ուսուցման մեջ: «Որպեսզի ուղեղը սովորի, անհրաժեշտ է զգացմունքներ արթնացնել, հուզել», – պնդում են ուղեղի նեյրոդիդակտիկայով զբաղվող գիտնականները: Նրանք ունեն բազմաթիվ ուսումնասիրություններ, որոնք ապացուցում են՝ խաղային մեթոդի կիրառման և դրա ժամանակ առաջացած հուզական, նաև մրցակցային զգացողություններն օգնում են ուղեղի ընկալունակությանը: Ուսուցման նոր միտումներից է այսպես կոչված նեյրոդիդակտիկան, որն ունի մեկ առանցքային մոտեցում . չկա ուսուցում առանց զգացմունքների¹:

Դասընթացների կազմակերպման ժամանակ շատ հաճախ դասավանդողների առջև ծառանում է այն խնդիրը, թե ինչպես սովորողների մեջ առաջացնել հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ, ինչպես նրանց լիարժեք ներառել ուսումնական գործընթացի մեջ և դրդել լինել ավելի ակտիվ: Հաճախ առաջանում են իրավիճակներ, երբ սովորողների հետ աշխատելու ավանդական եղանակները չեն օգնում:

Ուսման մեջ խաղերի կիրառման անժխտելի արդյունավետությունը, կարծում ենք, հենց այս փաստի վրա է հիմնված: Մակայն անհրաժեշտ է նշել, որ այս մեթոդի կիրառումը և ընձեռած հնարավորությունները դեռ բավարար չափով ուսումնասիրված չեն: Դրա մի շարք բաղադրիչներ լայն կիրառում չունեն: Բայց հենց խաղային մեթոդը կարող է լուծել այնպիսի խնդիրներ, ինչպիսիք են՝ ճանաչողական հետաքրքրասիրության ամրապնդում, ուսումնական բարդ գործընթացի թեթևացում, սովորողների մեջ ստեղծագործական որակների ամրապնդում և ձևավորում, ինչպես նաև զարգացնել դասավանդողի մասնագիտական որակները և այն կապել ժամանակակից տեխնոլոգիաների և մոտեցումների հետ : Խաղերը (խաղային մեթոդի բնույթով) կարելի է բաժանել հետևյալ կերպ.

¹Каптерев П. Ф., Дидактические очерки, Петроград, 1915, стр. 61,

- *Ստարկայական*
- *Մյուժետային*
- *Դերային*
- *Գործնական*
- *Երևութական*
- *Թատերականացված խաղեր*

Կոնիշևայի կարծիքով խաղային մեթոդը ուսումնական գործընթացը դարձնում է ավելի տարողունակ և արդյունավետ: Որպես ասվածի ապացույց՝ նա բերում է մի քանի փաստարկներ.

- Խաղը դրդում է մասնակից սովորողներին ակտիվ ճանաչողության գործընթացի և դրանով դառնում է ուսումնական գործընթացը կազմակերպելու արդյունավետ մեթոդ:

- Խաղային գործունեության ժամանակ առաջին պլանում են սովորողը և նրա գործունեությունը.

սա գործնական հմտություններ ձեռք բերելու յուրատեսակ փորձ է, որը հնարավորություն է տալիս յուրացնելու մատուցվող նյութի մինչև 90 տոկոսը:

- Խաղն ազատ գործունեություն է, որը տալիս է ընտրության, ինքնաարտահայտման, կողմնորոշման և ինքնակրթության հնարավորություն:

- Խաղն ունի որոշակի արդյունք, որը խթան է դառնում սովորողի համար, հասնել որոշակի նպատակի (հաղթանակ) և գիտակցել այդ նպատակի միջոցները:

- Խաղում թիմերը կամ առանձին սովորողներն ի սկզբանե հավասար են (չկան լավ ու վատ սովորողներ. կան խաղացողներ), արդյունքը կախված է հենց խաղացողից, նրա պատրաստվածության, ունակությունների, հմտությունների և բնավորության մակարդակից:

- Մրցակցությունը խաղի անբաժանելի մասն է: Այն խթանում է, որպեսզի սովորողներն ակտիվ ներառվեն գործընթացում: Ստեղծվում է հարմարավետության վիճակ ամբողջ գործընթացի ժամանակ:

- Խաղում միշտ կա ինչ-որ գաղտնի, անհայտ երևույթ կամ պատասխան: Դա ակտիվացնում է սովորողի մտավոր գործունեությունը և դրդում է նրան գտնելու պատասխանը¹:

¹ Кобышева А. В., Игровой метод в обучении иностранным языкам., Минск, 2008. Стр .50,

Բացի ուսումնական մեթոդ լինելուց՝ խաղը մարդկային զարգացման պատմությանն անընդհատ ուղեկցող գործընթաց է: Դա ինֆորմալ և ոչ ֆորմալ կրթության հիմքերից մեկն է:

Մարդկային գործունեության ընթացքում խաղը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- զվարճանք (սա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ ուրախացնել, առաջացնել հետաքրքրություն),

- հաղորդակցային (հիմնվում է շփման միջոցների վրա),

- խաղաթերապևտիկ (մի շարք խնդիրների հաղթահարում, որոնք առաջանում են կյանքի գործունեության տարբեր ոլորտներում),

- ինքնաիրացում (ունակությունների և թաքնված հնարավորությունների արտահայտում),

- միջմշակութային հաղորդակցում (բոլոր մարդկանց համար նույնական սոցիալ- մշակութային արժեքների յուրացում),

- սոցիալականացում (հասարակական ընդհանուր հարաբերությունների մեջ ներառում),

- գեղագիտական (հաճույքը, որն ստանում են խաղից)¹ :

Ակնհայտ է, որ խաղերը մանրակրկիտ մտածված լինելու, ճիշտ, տեղին կազմակերպելու դեպքում ոչ միայն կարող են օգտագործվել որպես կարճ ընդմիջումներ ուսուցման գործընթացում, այլև այդ գործընթացն ամբողջովին կարող է հիմնված լինել տարատեսակ խաղերի և խաղային գործունեությունների վրա, կարող է լինել ուսումնական ամբողջական մեթոդ: Կարծում եմ՝ այս մեթոդը լավ է գործում և հաջողված այլընտրանք է լեզվի ուսուցման հատկապես սկզբնական փուլում, երբ սովորողները դեռ արտահայտվել չեն կարողանում, որպեսզի հաղորդակցվելու գործառույթ իրականացնեն, իսկ մեծ քանակի նոր բառապաշարի յուրացումը դժվար է հատկապես դպրոցական տարիքի երեխաների համար: Նրանց այս փուլը դանդաղ ու ձանձրալի կարող է թվալ: Նշեմ, որ ստորև նկարագրված խաղերը հիմնականում A1–A2 մակարդակների համար են նախատեսված, բայց կարող են հարմարեցվել նաև B–C մակարդակներին: Եղել են խաղային գործունեության տեսակներ, որոնք ակնկալվող

¹Стронин М. Ф., Обучающие игры на уроках английского языка, М., 1994.

արդյունքի չեն բերել կամ ոչ բոլոր խմբերում են գործել միատեսակ հաջողությամբ, ցանկացած դեպքում նախապես ճշգրիտ կանխատեսելու արդյունքը դժվար է, միայն ամեն կոնկրետ խաղի փորձարկմամբ է հնարավոր լինում պարզել դրա արդյունավետությունը տարատեսակ խմբերում: Փորձենք առանձնացնել ու նկարագրել այդ խաղերից ամենաահաջողվածները, որոնք կիրառել ենք ուսումնական գործընթացում:

Նոր թեմատիկ բառապաշարի ներկայացման ու մտապահմանն ուղղված խաղեր. սկսեմ նրանից, որ ցանկացած խաղային գործունեություն շատ ավելի ակտիվ ու արդյունավետ է, եթե դրանում կա մրցակցային տարր. այսինքն, եթե խումբը բաժանում ենք երկու մեծ թիմի կամ մի քանի փոքր թիմերի, ցանկալի է՝ պատահական սկզբունքով, ոչ թե իրենց ցանկությամբ կամ ուսուցչի ցուցմամբ, քանի

որ այդպես բողոքներ չեն լինում: Խուսափում եք միշտ նույն թիմերն ունենալուց (ի դեպ, փորձը ցույց է տալիս, որ մոտ ընկերները, տարբեր թիմերում հայտնվելով, շատ ավելի ակտիվ են մրցում իրար հետ): պատահական բաժանումը կարելի է անել տարբեր կերպ: Մենք դա անում ենք թղթերի վրա գրելով առարկաներ և հատկանիշներ , այնուհետև դրանք հակառակ երեսով շուռ ենք տալիս, խառնում և առաջարկում յուրաքանչյուր մասնակցի վերցնել կույտից մի թղթիկ: Բոլոր նրանք, ովքեր վերցրել են առարկա ցույց տվող բառեր , կկազմեն առաջին խումբը, ովքեր՝ հատկանիշ , կլինեն երկրորդ խմբում: Նույնը կարելի է անել՝ բառերի ցանկացած երկու տարբեր իմաստային խումբ ընտրելով:

Վիճակահանությունից հետո, երբ թիմերը ձևավորվում են, սկսում ենք բուն մրցույթի գործընթացը: Թիմի կարևորությունը և թիմային գիտակցությունը առավել ընդգծելու համար առաջարկեք անուն ընտրել յուրաքանչյուր թիմի համար, այն գրե՛ք թղթի կամ գրատախտակի վրա՝ այնուհետև ամեն մեկի տակ ավելացնելով այդ թիմերի հավաքած միավորները: Դասասենյակում առկա առարկաների անունները սովորելու կամ վերհիշելու համար կարելի է դրանք գրել կաշուն թերթիկների վրա՝ ամեն թիմի համար մի գույնի թղթիկներ ընտրելով: Սահմանված ժամանակում ամեն թիմ պետք է հասցնի փակցնել թղթիկները համապատասխան առարկայի վրա յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար ստանալով մեկ միավոր: Տարբեր մասնագիտություններին բնորոշ մասնագիտական բառապաշարին ծանոթանալու համար խաղում ենք «Ո՞վ եմ ես» խաղը: Հարկավոր է նախապես պատրաստել տարբեր մասնագիտություններ պատկերող նկարներ, ինչպես նաև մասնագիտությունների անունների ցուցակը յուրաքանչյուր խմբի համար: Նախ ծանոթանալով ցուցակին և պարզաբանելով նոր բառերը՝ սկսում ենք խաղը: Ամեն թիմից հերթով մի մասնակից սեղանից վերցնում է մի նկար այնպես, որ մյուս մասնակիցները չտեսնեն, թե ինչ է պատկերված, և անձայն շարժումներով փորձում է բացատրել, թե դա ինչ մասնագիտություն է՝ այսպես էլ սովորեցնում ենք անձնանիշ գոյականները: Թիմակիցները փորձում են գուշակել և ասել մասնագիտության անվանումը՝ յուրաքանչյուր գուշակված բառի համար ստանալով մեկ միավոր: Սահմանեք երկու միավոր, եթե բառը ավելի շուտ գուշակի հակառակորդ թիմը, և պայքարը կտրուկ կթեժանա, և երկու թիմերին կստիպեք ամբողջ ընթացքում ուշադիր

լինել ու մասնակցել խաղին: Մենքին վերաբերող բառապաշարը բավական հեշտ է սովորեցնել «Դոմինո» խաղի միջոցով՝ դասական դոմինոյի խաղաքարտերը փոխարինելով մեր թեմային վերաբերող քարտերով՝ մի կողմում ուտելիքների պատկերներով, մյուս կողմում՝ դրանց անուններով: Քարտերը բաժանվում են ոչ թե անհատական, այլ ամեն թիմին վեցական կամ ութական, և քայլերը կատարվում են հերթով երկու թիմերի միջև. այն թիմը, ում խաղաքարտերը առաջինը վերջանան, կճանաչվի հաղթող և կստանա 5 միավոր: Եթե բառապաշարը նոր է խաղացողների համար, նպատակահարմար է երկու թիմերին տրամադրել բառապաշարի հուշող ցանկը, որի ընթացքում կարող են օգտվել: Պարտված թիմը հավելյալ միավորներ կարող է վաստակել և հավասարեցնել հաշիվը, եթե կարողանա ճիշտ անվանել հակառակորդ թիմի կողմից ընտրված 5 ուտելիք՝ արդեն առանց հուշող ցանկին նայելու: Հագուստի վերաբերյալ բառապաշարն ամրապնդելու համար կարելի է հաճախ կիրառել «Dobble» խաղը: Այս խաղն հատկապես տարածված է իսպանախոս երկրներում, բայց արդյունավետ է նաև անգլերենի ուսուցման համար և այսպիսով ստեղծելով միջառարկայական կապեր : Խաղի համար նախապես պատրաստում ենք հագուստի տարբեր մասեր պատկերող քարտեր (քարտերը պատրաստելու աշխատանքը կարելի է անել սովորողների հետ միասին՝ ընթացքում նաև ներմուծելով նոր բառապաշարը): Քարտերը պատրաստված են այնպես, որ յուրաքանչյուր երկու խաղաքարտ միայն մեկ ընդհանուր պատկեր ունեն, խաղացողներից յուրաքանչյուրին տրվում է մեկ խաղաքարտ, և սեղանի կենտրոնում դրվում մնացած քարտերը երեսն ի վեր իրար վրա դարսած այնպես, որ երևա միայն առաջին քարտի պատկերները: Խաղը սկսվելուն պես յուրաքանչյուր մասնակից պետք է գտնի իր քարտի և կենտրոնում դրված քարտի միևնույն պատկերը և անվանի այն : Ճիշտ անվանելու դեպքում իրեն է վերցնում սեղանի վրայի քարտը: Այնուհետև մասնակիցները փնտրում են հաջորդ խաղաքարտը և իրենց վերցրած վերջին քարտի նույն պատկերը ու այդպես շարունակ՝ փորձելով հնարավորինս շատ քարտեր հավաքել:

Խաղը բավական ակտիվ է և մեծ խմբերում չափազանց ադմկոտ կարող է ստացվել, այնպես որ նպատակահարմար է անցկացնել փոքր խմբերով: Ուրախ հարց ու պատասխան է ձևավորվում «Իսկ դո՞ւ երբ ես լողանում» խաղի միջոցով:

Մասնակիցներից մեկը (թիմերով խաղի դեպքում՝ երկուսը) առանձնանում է սենյակում, իսկ սենյակը փոքր լինելու դեպքում մի քանի վայրկյանով լքում է այն, մինչ մյուսները պահում են առօրյա գործողությունն ցույց տվող մի բայ: Ներս մտնողը (մտնողները) պետք է հարցերի միջոցով գուշակի, թե ինչ բառ է պահված՝ իր հարցերը կազմելիս որպես փոխարինող բառ օգտագործելով «լողանալ» բառը և խոնարհելով այն համապատասխան դեմքով և թվով: Խաղը նպաստում է ն՝ հարցերի ձևակերպման մեջ հմտանալուն, և՛ տարբեր դեմքերով կիրառելուն բայերը, որոնց գործածությունը որոշակի բարդություն է ներկայացնում և , իհարկե, ներառարկայական կապեր: Կարող են օգտագործվել այնպիսի հարցեր, ինչպես «դու սիրո՞ւմ ես լողանալ, քանի՞ անգամ ես լողանում, լողանալիս ի՞նչ ես օգտագործում, լողանալուց հետո քեզ ինչպե՞ս ես զգում» և այլն՝ փորձելով պատասխաններից գուշակել, թե ինչ բառ է թաքնված «լողանալ» բառի հետևում: Միավոր է ստանում այն թիմը, ում ներկայացուցիչն առաջինն է գուշակում բառը: Ածականների համեմատական աստիճանը կարելի է կիրառել հետևյալ մրցության մեջ:

Մարդկանց, իրերը կամ երևույթները նկարագրելու համար ածականների համեմատության աստիճանները համեմատում ենք որևէ կենդանու կամ կերպարի հետ, և դրանցից շատերը կայուն արտահայտություններ են դառնում լեզվի մեջ, այսպես, օրինակ՝ «կրիայից ավելի դանդաղ», «բույսի պես պասիվ», «այծից ավելի գիժ», «էջի պես համառ» և այլն: Նախ սովորողներին ծանոթացնում ենք նման արտահայտություններին՝ բացատրելով դրանց միջոցով համեմատության ձևերը, այնուհետև երկու թիմերին բաժանում ածականների միևնույն ցանկը, որը պետք է օգտագործեն նմանատիպ արտահայտություններ կազմելու համար: Երբ բոլոր բառերի իմաստը պարզաբանված է, դասավանդողը հերթով ցուցադրում է պատկերներ, որոնց շուրջ թիմերը պետք է հասցնեն ճիշտ արտահայտություններ կազմել: Հաղթում է իմաստով և ձևով ճիշտ ավելի շատ արտահայտություններ կազմած թիմը: Հաճախ օգտագործվող բառախաղերից մեկը՝ խառնված տառերով բառը գուշակելու խաղը, կարելի է մի փոքր ձևափոխել և ավելի հետաքրքիր դարձնել: Ակտիվ շարժում մտցնելու համար կարելի է երկու թիմերին խնդրել, որ երկու շարքով կանգնեն գրատախտակի դիմաց, և երբ ուսուցիչը ցույց է տալիս խառնած տառերով բառը (օգտագործելով կա՛մ թուղթ, կա՛մ գրատախտակ, կա՛մ պրոյեկտոր, կա՛մ

կաշուն թղթեր), շարքի առաջին կանգնած մասնակիցը վագում է գրատախտակի մոտ (կամ պրոյեկտվող համակարգչի) և գրում ճիշտ բառը. թիմի մյուս անդամները կարող են նրան հուշել բառը: Իր թիմի համար միավոր է վաստակում այն մասնակիցը, որը առաջինը կգրի ճիշտ բառը: Այնուհետև խաղը շարունակվում է նոր բառով և շարքի երկրորդ անդամների մասնակցությամբ: Կաշուն թղթերի կիրառումը զգալի հեշտացնում է ընթացքը և հնարավորություն է տալիս իրականացնելու խաղը ցանկացած միջավայրում, որտեղ որևէ պատ կա :

«Ճիշտ թե սուտ» խաղը օգնում է ամրապնդելու թեման : Նախապես ընտրված մի շարք գոյականներ են ներկայացվում մասնակիցներին, և յուրաքանչյուր թիմի հանձնարարվում է դրանցով կազմել հինգական նախադասություն, որոնցից երեքը՝ ճիշտ, երկուսը՝ սուտ: Այնուհետև թիմերը փոխանակում են իրենց կազմած նախադասությունները և փորձում գտնել հակառակորդ թիմի կազմած սուտ նախադասությունները :

Տարբեր թեմատիկ բառապաշարների ընդհանուր կրկնության համար առաջարկում են հետևյալ հետաքրքիր խաղը. ընտրում ենք մեր ցանկացած թեմատիկ խմբերը՝ գոյականներ (կենդանի, երկիր, գույն, ուտելիք, մասնագիտություն...), դրանք հերթականությամբ համարակալում: Կողքի սյունակում յուրաքանչյուր համարի հետ միասին ընտրում ենք մեկ տառ, որով էլ պետք է թիմերը կարողանան համապատասխան ոլորտի բառ գտնել և վերագրել հատկանիշ: Օրինակ Ա5, 5 համարի տակ գրված է կենդանի, ուրեմն նշանակում է Ա տառով կենդանու անուն (կամ անուններ) պետք է գրվի: Առաջինը բոլոր տողերը լրացնող թիմը ասում է՝ վերջ՝ այդպիսով կանգնեցնելով խաղը: Յուրաքանչյուր թիմ կարողում է իր գրած բառերը և ստանում այնքան միավոր, որքան ճիշտ գրված բառ ունի: Կրկնության համար կարելի է օգտագործել նաև «Տառերի ապուր» խաղը, որտեղ յուրաքանչյուր թիմի տրվում է խաղին վերաբերող, նախապես պատրաստված թերթիկներ: Յուրաքանչյուր թիմ նախ ընտրում է բառերի այն ցանկը, որն օգտագործելու է, և գրում է դրանք աջ կողմի սյունակում, այնուհետև հարկավոր է տեղադրել այդ բոլոր բառերը վանդակների մեջ՝ ուղղահայաց, հորիզոնական կամ անկյունագծով, մեկ տառ – մեկ վանդակ սկզբունքով: Խաղը ավելի բարդ կլինի, եթե բոլոր բառերը վանդակներում տեղադրելուց հետո ազատ մնացած վանդակները լցվեն պատահական տառերով:

Հետո թերթիկները փոխանակվում են, և մինչև որոշակի ժամանակի լրանալը թիմերը պետք է փորձեն հնարավորինս շատ թաքնված բառեր գտնել:

«Այո թե ոչ» խաղի ժամանակ ընտրվում է մի խաղացող, ով մտքում բառ է պահում, կամ կարելի է նախօրոք նկարներ պատրաստել և պատահական մեկն ընտրել: Թիմերից յուրաքանչյուրը հերթով մեկական հարց է տալիս, որին բառը պահող մասնակիցը պատասխանում է միայն այո կամ ոչ: Օգտակար է նկարագրող ածականները կրկնելու համար, ինչպես նաև «կա – չկա, ունենալ, ինչ–որ բանի համար լինել» և այլ արտահայտություններ ամրապնդելու համար: Հաղթում է առաջինը բառը ճիշտ գուշակած թիմը : Մի քիչ ավելի բարդ տարբերակ է հայտնի «Tabu» խաղը, որում խաղաքարտերի վրա նշվում է ոչ միայն թաքնված բառը, որը մասնակիցը պետք է բացատրի բառերով, այլև ևս երեք տաբու բառ, որոնք բացատրողը չի կարող օգտագործել:

Ուրախ, բայց արդեն ոչ մրցութային գործունեություն է «Խենթ պատմությունը»,: Մասնակիցները, հերթով իրար փոխանցելով հարցերով թերթիկը, պետք է պատասխանեն յուրաքանչյուրը մեկ հարցի՝ փոխանցելուց առաջ ծալելով իր լրացրած հատվածն այնպես, որ հաջորդ լրացնողը չտեսնի պատասխանը: Երբ բոլոր հարցերին պատասխանել են, թերթիկը բացվում է, և իրար հետևից ընթերցվում են պատասխանները՝ առանձնացնելով գոյականները՝ հաճախ զվարճալի կամ զավեշտալի պատմություն դարձած:

ԳԼՈՒԽ 2. ԳՈՅԱԿԱՆԻ ԵՎ ԱԾԱԿԱՆԻ ՈՒՍՈՒՑՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ

ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

Դասի թեման – Գաղափար հատուկ և հասարակ գոյականներին վերագրվող հատկանիշների մասին:

Նպատակը՝ իմանալ, թե որ հարցերին են պատասխանում գոյականներ և ինչ գրություն ունեն հատուկ և հասարակ գոյականները, կիրառել դրանք խոսքում և վերագրել հատկանիշ:

Դասի ընթացքը - Ուսուցչի պահանջով գրատախտակին գրվում են մի քանի գոյականներ՝ *սեղան, գրիչ, պայուսակ*: Ուսուցչի ցուցումով աշակերտները ցույց են տալիս իրենց գրիչները, համեմատում են իրենց տան և դասարանի սեղաններն ու պայուսակները: Դրանից հետո գալիս են այն եզրակացության, որ, ճիշտ է, դրանք իրենց ձևով, գույնով, նյութով իրարից տարբեր են, բայց, միևնույնն է, անվանվում են նույն բառով՝ *գրիչ, սեղան, պայուսակ*: Ինչո՞ւ: Փորձում են միասին գտնել պատասխան: Եվ վերջապես ուսուցչի ուղղորդմամբ եզրակացնում են, որ դրանցից յուրաքանչյուրը պատկանում է նույն տեսակի առարկաների խմբին, և դրա համար էլ ամեն մեկին տրվում է ընդհանրական անուն. **պայուսակ** է կոչվում այն առարկան, որը կրում են տարբեր տարիքի ու զբաղմունքի մարդիկ, և այն նախատեսված է տարբեր իրեր զետեղելու համար: Եվ արդեն կարևոր չէ, թե ինչ նյութից է այն պատրաստված, ինչ չափեր և ինչ գույն ունի: Այսպիսով, **առարկայի նույն տեսակին տրվող ընդհանրական անունը հասարակ անուն է, այդ անունը կրող բառերը կոչվում են հասարակ գոյականներ**: Սակայն պատկերացրեք, որ մարդիկ, որ պատկանում են բանական էակների առանձին խմբի, ընդհանրական անվան կողքին չունենային իրենց մասնավոր անվանումը, ի՞նչ շփոթ կառաջանար: Ուստի խոսքն ավելի հասկանալի ու կանոնակարգված դարձնելու համար հարկ եղավ նույն տեսակի պատկանող ամեն մի առարկայի տալ առանձին անուն. այդ անունն էլ կոչվեց **հատուկ անուն**: Ժամանակի ընթացքում շատ հասարակ անուններ դարձել են հատուկ՝ ելնելով այդ անվան այս կամ այն առանձնահատկությունից, կյանքում ունեցած նշանակությունից: Թվարկում են նման հասարակ անուններ, որոնք դարձել

են հատուկ: Կազմում են նախադասություններ՝ նկարագրելով, թե ինչպիսի՞ն է այս կամ այն գոյականը:

Մենք դասն ավելի արդյունավետ դարձնելու հենց աշակերտների անուններն ենք թվարկում և ընկերները բնութագրում են այս կամ այն անունը կրող աշակերտին, այսպես նաև հասկանալով, թե սովորողներն ինչ կարծիք ունեն իրենց դասընկերոջ մասին: Այսպես մենք նաև կարող ենք ճիշտ ժամանակին կանխել ոչ ցանկալի վերաբերմունքը կամ կարծիքը այս կամ այն աշակերտի մասին:

ԱՆՁՆԱՆՈՒՆՆԵՐ

ՀԱՏԿԱՆԻՇՆԵՐ

Աննա

համեստ

Արամ

խելացի

Տիգրան

բարի

և այլն

Ուսումնա՞ն հետագա փուլում դարձյալ վարժությունների կատարման ճանապարհով աշակերտները պետք է սովորեն նախադասության մեջ հարցադրման միջոցով ոչ միայն որոշել առարկայի հատկանիշ ցույց տվող բառերը, այլև լրացնել բաց թողնված ածականները նախ համապատասխան հարցի օգնությամբ ապա՝ առանց հարցի:

Ուսուցման տարրական փուլում կարևոր է հարցերի միջոցով ածականները որոշելու կարողության ձևավորումն ու ամրակայումը:

Ածականի իմաստային նշանակության էությունը ընկալելի դարձնելու նպատակով երեխաները կատարում են վարժություններ, որոնք նպաստում են աշակերտների մեջ աայն համոզմունքի ձևավորմանը, որ հատկանիշն առարկայից անբաժան է, և նախադասության մեջ հատկանիշ ցույց տվող բառը հանդես է գալիս գոյական անվան հետ:

Խաղի միջոցով երեխաները համոզվում են, որ բառերը կարող են առարկաների հատկանիշները ներկայացնել ըստ գույնի, համի, ձևի, նյութի և այլն: Տարբեր դիդակտիկ նյութերի, առարկաների միջոցով երեխաները համոզվում են, որ

հատկանիշ ցույց տվող կարմիր բառը գործածվում է հագուստի, դրոշի, դույլի, գլխարկի, իսկ թթուն՝ կիտրոնի, լոլիկի, սալորի, նարնջի, մեծը՝ գնդակի, գրքի, քարի ծաղկամանի, սառը՝ ջրի սառույցի, պաղպաղակի հետ և այլն:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

- Առարկա և հասկանիշ ցույց տվող բառերի ուսուցումն արդյունավետ է, երբ այն իրականացնում ենք միևնույն դասի ընթացքում:
- Տարրական դասարաններում խաղն առանձնահատուկ դեր ունի նյութի ուսուցումն իրականացնելիս:
- Ճիշդ ընտրված մեթոդներն են դասի նպատակներին հասնելու լավագույն միջոցը:
- Աշակերտների բառապաշարը գոյականներով և ածականներով հարստացնելուն նպաստում են ինչպես բանավոր, այնպես էլ գրավոր ստեղծագործական շարադրությունները, մանավանդ, երբ դրանք հաջորդում են էքսկուսիաներին, բնության մեջ կատարվող տարաբնույթ դիտումներին, նկարների քննարկումներին, առարկաների և երևույթների նկարագրություններին, որոնք առավելագույնս նպաստում են, որ աշակերտները տեսնեն և առանձնացնեն առարկաների էական հատկանիշները, ընտրեն այդ հատկանիշները ներկայացնող դիպուկ բառեր և գործածեն խոսքում:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Գյուլամիրյան Ջ. Խաղալով սովորենք, Երևան, 2009,
2. Խաչատրյան Ս., Ուսուցման արդյունավետ հնարներ, Երևան, 2020
3. Стронин М. Ф., Обучающие игры на уроках английского языка, М., 1994.
4. Каптерев П. Ф., Дидактические очерки, Петроград, 1915,