



*«Նոր ժամանակի կրթություն»
ՀԿ*

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱ-
ԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը անզլերեն լեզվի դասավանդման
գործընթացում*

Առարկան՝ Անզլերեն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Արմինե Ավանեսյան

*Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզի
Արարատ Ղարիբյանի անվան Այգեգարդի միջն դպրոց*

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում-----	6
1.1 Խաղային գործունեությունը-----	6
1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց -----	9
1.3 Խաղի դերը երեխայի խոսքի զարգացման մեջ -----	12
Գլուխ 2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը օտար լեզվի դասավանդման գործընթացում-----	13
Եզրակացություն -----	17
Օգտագործված գրականության ցանկ -----	19

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը միշտ էլ համարվել է ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև, որն ակտիվացնում է երեխաներին՝ առավել ներգրավելով նրանց գիտելիքների, կարողությունների, հմտությունների յուրացման գործընթաց: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի և հետաքրքիր լինի երեխաների համար, այլև ունենա ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթան հանդիսանա աշակերտների ստեղծագործական միտքը զարգացնելու գործում: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Մանկավարժներից շատերը գտնում են, որ խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները, հատկապես կրտսեր և միջին դասարաններում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Խաղում հստակ դրսևորվում են երեխայի մտածողության և երևակայության առանձնահատկությունները, նրա հուզականությունը, ակտիվությունը, հաղորդակցության զարգացող կարիքը: Խաղը մարդուն ուղեկցում է նրա զարգացման բոլոր փուլերում: Այն մարդկային գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, որը ծագում է մանկության ընթացքում և շարունակվում ամբողջ կյանքի ընթացքում:

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև
դաստիարակչական, ուսուցո-

ղական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց,
մեթոդ, գիտելիքը

տեղ հասցնելու համար: Խաղալու ընթացքում երեխաները սովորում են
գործնականում

կիրառել իրենց գիտելիքներն ու հմտությունները, օգտագործել դրանք
տարբեր պայմաններում: Խաղը ինքնուրույն գործունեություն է, որի
ընթացքում երեխաները հաղորդակցվում են իրենց հասակակիցների հետ:
Նրանց միավորում է ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու համատեղ
ջանքերը, ընդհանուր փորձը: Խաղի փորձառությունները խորը հետք են
թողնում երեխայի մտքում և նպաստում լավ զգացմունքների, վեհ
ձգտումների և կոլեկտիվ կյանքի հմտությունների ձևավորմանը:

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

Հետազոտության նպատակը– խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման

և դասակարգման միջոցով
ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի
ուսումնասիրության համապատկերը:

Խաղի միջոցով զարգացնել երեխաների արագ
կողմնորոշվելու կարողությունը,
արագաշարժությունը, ճարպկությունը, խաղի

միջոցով թեթևացնել ուսուցման գործընթացը :

Հետազոտության խնդիրները- Ուսումնասիրել խաղերի ուսումնական և
զարգացնող հնարավորությունները:

Հիմնավորել խաղի դերը դպրոցականների
ուսումնական գործընթացի զարգացման
գործում:

Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների
փոխհարաբերությունները դասի ընթացքում
խաղեր կիրառելիս:

Ուստի՝ պատահական չէ, որ ընտրել եմ «Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում» թեման:

Գլուխ 1

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

1.1 Խաղային գործունեությունը

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվանում են սովորողների գործունեությունները, սակայն կան տեխնոլոգիաներ, որոնցում այդ միջոցները ներկայանում են:

Ոսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում: Մանկավարժական ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան, Ա. Մ. Գուրևիչը, Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Սոլովյովան և այլք: Խաղային գործունեությունը, ինչպես գործունեության յուրաքանչյուր տեսակ, ունի իր կառուցվածքը, որը ներառում է նպատակ, դրդապատճառ, իրականացման միջոցներ, գործունեության պլանավորում և գործողության արդյունք: Խաղի կառուցվածքում որպես կարևոր միավոր դիտվում է խաղային դերը, որը մեծահասակի գործողությունների վերարտադրումն է:

Խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

1. Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ

առարկայի բաժինը:

2. Որպես մասնիկ որևէ մեխանիզմի:

3. Որպես դաս կամ նրա մի մաս:

4. Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

ա. Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:

բ. Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:

գ. Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:

դ. Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է ինքնագնահատականը:

ե. Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:

զ. Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:

Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին:

Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Գուրևիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում

կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը [1, էջ 75]:

Կյանքում խաղային գործունեությունը կատարում է մի շարք գործառույթներ՝

- զվարճալի (հաճույք է պատճառում, ոգևորում, հետաքրքրություն առաջացնում), - ինքնահաստատման,
- թերապևտիկ (խաղային դժվարությունների հաղթահարումը, որոնք համընկնում են նաև կենսական դժվարություններին),
- կանխատեսող (խաղի գործընթացում կարելի է ճանաչել իրեն, ի ցույց դնել սեփական թաքնված ուժերը),
- կոռեկցիոն-վերականգնողական /խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները, տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում/:

1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղի շնորհիվ է երեխան ճանաչում շրջապատող միջավայրը, ուսումնասիրում, մանիպուլացնում այն: Երեխայի համար այն նույն նշանակությունն ունի, ինչ աշխատանքը մեծահասակի կյանքում: Հետևաբար՝ բոլոր երեխաները սիրում են խաղալ: Երեխաներին ուղղված մասնագիտական ծառայություն մատուցելիս, բնականաբար, նույնպես կիրառվում են տարբեր նյութեր և խաղեր. երեխան սիրում է խաղալ ամեն տեղ՝ թե՛ տանը, թե՛ մասնագետի սենյակում: Խաղը յուրահատուկ միջնորդ է մասնագետի և երեխայի միջև, շփվելու լեզու: Նախ՝ խաղը հանդիսանում է ոչ վերբալ խոսք, հաղորդակցման միջոց՝ մեծահասակների, հասակակիցների և շրջակա միջավայրի հետ շփման համար, և բացառություն չէ նաև խաղի միջոցով մասնագետի և երեխայի միջև կոնտակտի ստեղծումը: Անգամ շփման խնդիրներ ունեցող երեխան կգտնի մասնագետի սենյակում իրեն հետաքրքրող խաղալիք կամ խաղ, որի համար էլ կարևոր է խաղերի հասանելի և տեսանելի դասավորվածությունը մասնագետի սենյակում: Երեխայի կենսափորձը շատ ավելին է, քան երեխան կարող է արտահայտել բառերի միջոցով: Խաղն այստեղ դառնում է յուրահատուկ սիմվոլիկ լեզու, որով երեխան արտահայտում է իր մտքերը, ապրումները, դրսևորում է հոգեկան բովանդակությունը: Զարգացմանն ուղղված աշխատանքում էլ խաղերը դառնում են գործիքներ՝ զարգացնելու այս կամ այն հոգեկան ոլորտը, գործընթացը:

Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիրակչական միջոց: Այն հնարավորություն է ընձեռում՝

երեխաներին հաղորդել որոշակի գիտելիքներ, մշակել հմտություններ ու կարողություններ, զարգացնել ուշադրություննր, հիշողությունը և երևակայությունը:Խաղը երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման, լայն դաստիարակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման և ինքնուրույնության դաստիարակության միջոց է:

Բազմաթիվ հոգեբանամանկավարժական հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ երեխաների սյուժետային խաղն ընթացք է ստանում աստիճանաբար:Դրա հաջողությունը մեծապես պայմանավորված է մանկավարժական ղեկավարման եղանակներով:Իսկ խաղի ղեկավարումը առաջին հերթին պահանջում է խաղային միջավայրի ստեղծում:

Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում ինքնահաստատվելու: [2 էջ 25]

Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ և ավագ սերնդի՝ հաջորդ սերնդին փորձի փոխանցման միջոց, կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա,
- որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ,
- որպես դասի կազմակերպման ձև:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ,որ

- Խաղը և դրա կանոնները լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին :
- Խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին

- Խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները:

Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

1.3 Խաղի դերը երեխայի խոսքի զարգացման մեջ

Խաղը մեծ տեղ է գրավում երեխաների կյանքում: Դա բացարձակապես անհրաժեշտ է ինչպես երեխայի ընդհանուր մտավոր զարգացման, այնպես էլ հատկապես նրա ինքնագիտակցության ձևավորման համար:

«Նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար խաղերը բացառիկ նշանակություն ունեն. նրանց համար խաղը ուսումն է, խաղը նրանց համար աշխատանք է, խաղը նրանց համար կրթության լուրջ ձև է», - այս խոսքերը պատկանում են ռուս ուսուցչուհի Ն.Կ. Կրուպսկայային:

Երեխաների խոսքի զարգացման հրատապ անհրաժեշտության պատճառով մարդու շրջապատի մարդկանց հետ շփվելու անհրաժեշտությունն է, և որպեսզի խոսքը լինի ուրիշների համար հասկանալի, հասկանալի և հետաքրքիր, անհրաժեշտ է տարբեր խաղեր վարել, մշակել խաղեր վարելու մեթոդներ, որպեսզի երեխաները հետաքրքրվեն խաղային գործունեությամբ: Խաղում երեխայի կողմից զգալի փորձ է կուտակվում: Իր խաղային փորձից երեխան նկարում է գաղափարներ, որոնք նա կապում է բանի հետ: Խաղն ու աշխատանքը լեզվական ասպարեզում երեխաների անկախության դրսևորման ամենաուժեղ խթաններն են. դրանք պետք է առաջին հերթին օգտագործվեն երեխաների խոսքի զարգացման շահերից ելնելով: Ըստ ուսուցիչների՝ խաղի դերը խոսքի զարգացման գործում կարևոր տեղ է գրավում նաև այն պատճառով, որ խաղը ոչ միայն ժամանց է, այլ նաև երեխայի ստեղծագործական աշխատանք, հենց դրանով է նա սկսում իր կյանքը: Խաղի ընթացքում երեխաները սովորում են ոչ միայն

շրջապատող աշխարհը, այլև իրենք իրենց, իրենց տեղը աշխարհում:

Այսպիսով, պարզեցինք, որ խաղում երեխան զարգանում է որպես մարդ, նա ձևավորում է հոգեկանի այն կողմերը, որոնցից հետագայում կախված կլինի նրա կրթական և աշխատանքային գործունեության հաջողությունը, մարդկանց նկատմամբ նրա վերաբերմունքը:

Գլուխ 2

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը օտար լեզվի դասավանդման գործընթացում

“A thousand teachers, a thousand methods.” Chinese Proverb

Իմ աշխատանքի մեջ անհրաժեշտ համարեցի ուսումնասիրել նաև խաղերի դերը անգլերեն լեզվի ուսուցման մեջ, քանի որ իմ պրակտիկայում համոզվել եմ, որ օտար լեզու սովորելու համար խաղեր օգտագործելով՝ աշակերտները կարող են անգիտակցաբար սովորել քերականություն, բառապաշար և խոսելու հմտություններ՝ վերահսկվող իրավիճակում: Սովորողները ձեռք են բերում տարբեր հմտություններ և գիտելիքներ այս լեզվի վերաբերյալ:

Ժամանակակից աշխարհում խաղերի կարևորությունն ու օգտակարությունը օտար լեզվի ուսուցման մեջ գնալով ավելի է կարևորվում: Դասի հիմնական գործունեությունը, ինչպիսիք են վարժությունները գրելը և գլուխների թարգմանությունը, որոշ ժամանակ անց հոգնեցուցիչ են դառնում: Որպեսզի ուսուցիչը հորինի աշակերտների համար լեզվի ուսուցման խթանիչ և զվարճալի գործողություններ, խաղերը կարող են օգտագործվել սովորողների ազատ ժամանակը ուսման հետ կապելու համար:

Դպրոցական երեխաներին անգլերեն սովորեցնելը հեշտ գործ չէ. այն պահանջում է մեծ աշխատանք և պատրաստվածություն: «<Լեզուների ուսուցումը ծանր աշխատանք է, ջանք է պահանջվում ամեն պահի և պետք է պահպանվի երկար ժամանակի ընթացքում» (Ռայթ, Բեթրիջ և Բաքբի, 2005): Անգլերենի ուսուցիչները երկար տարիների փորձի ընթացքում բախվել են բազմաթիվ խնդիրների՝ փնտրելով երեխաներին անգլերեն սովորեցնելու լավագույն միջոցը՝ ինչպես հրավիրել նրանց ուշադրությունը և պահել այն ամբողջ դասարանի ընթացքում, ինչպես մոտիվացնել երեխաներին և խրախուսել նրանց սովորել: Ամենահարմար միջոցներից մեկը կարող է լինել խաղերի և երգերի միջոցով ուսուցումը, քանի որ դրանք բովանդակալից հաղորդակցության համատեքստ են ապահովում: Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը տասնամյակներ շարունակ եղել է կրթության մի մասը: Այնուամենայնիվ, նոր տեխնոլոգիական առաջընթացի շնորհիվ թվային խաղերը վերջերս հայտնվեցին որպես դասավանդման նոր գործիք:

Lengelling-ը և Malarcher-ը պնդում էին, որ որպեսզի խաղն արդյունավետ և օգտակար լինի անգլերենի ուսուցման և սովորելու գործընթացում, այն պետք է կառավարվի մի շարք կանոններով.

–Սովորողների համար անհապաղ գոհունակության զգացում պետք է լինի: Այն պետք է հեշտությամբ հասկանալի լինի:

–Խաղի և դասի բովանդակության միջև պետք է լինի ակնհայտ հարաբերություն:

–Խաղը պետք է հարմար լինի ամբողջ դասարանի համար միաժամանակ խաղալու համար:

–Խաղը պետք է լինի ինտելեկտուալ մարտահրավեր, և մասնակիցները պետք է զգան, որ իրենք պետք է աշխատեն հաջողության հասնելու համար:

–Դասին խաղը պետք է տեղադրվի ճիշտ հաջորդականությամբ:

–Խաղը պետք է նպատակ ունենա:

–Խաղը պետք է լինի հնարավորինս ոչ ներխուժող, այն պետք է լրացնի դասը, այլ ոչ թե շրջանցի այն:

Պրենսկին պնդում էր, որ երեխաները բնականաբար մոտիվացված են խաղեր խաղալու համար: Լուրջ խաղերը ինտերակտիվ խաղեր են, որոնք սովորեցնում են ուսանողներին նպատակներ, կանոններ, հարմարվողականություն, խնդիրների լուծում, փոխազդեցություն: Նրանք տալիս են նրանց սովորելու հիմնական կարիքները՝ ապահովելով հաճույք, ներգրավվածություն, կառուցվածք, մոտիվացիա, էգոյի բավարարվածություն, ադրենալին, ստեղծագործականություն, սոցիալական փոխազդեցություն և հույզեր: «Խաղալն ունի խորը կենսաբանական, էվոլյուցիոն առումով կարևոր գործառույթ, որը պետք է կատարվի հատկապես սովորելու հետ կապված»:

Որոշ սովորողներ կարող են մտածել, որ խաղերը պարզապես զվարճանքի համար են: Այնուամենայնիվ, ուսուցիչները չպետք է կիսեն նույն մտքերը և խաղերը դիտեն որպես «Ժամանակ լրացնող»՝ առանց որևէ լեզվական նպատակի: Ուսուցիչները պետք է ընտրեն մի շարք խաղեր, որոնք միաժամանակ և՛ ժամանցային, և՛ ուսուցողական են:

Նման խաղեր գտնելու համար պետք է մտածել հետևյալ հարցերի մասին, որոնք առաջարկել է Հոնգը [3]

- Ի՞նչ կոնկրետ քերականական տարրեր է ուսուցիչը ներմուծում կամ կիրառում այս խաղում:
- Ի՞նչ է խաղը և ո՞րն է դրա նպատակը:
- Խաղը շատ դժվա՞ր է, թե՞ շատ հեշտ սովորողների համար:
- Արդյո՞ք այն պետք է փոխվի սովորողների մակարդակին

համապատասխան:

- Որքանով են սովորողները ներգրավված խաղի մեջ:
- Սովորողներին դուր է գալիս խաղը, թե՞ ոչ:

Մայրենի լեզուն կարելի է օգտագործել սկսնակների համար խաղի կանոնները բացատրելիս, քանի որ նրանց համար ավելի հեշտ է հասկանալ: Երբ սովորողները ավելի բարձր մակարդակի վրա են, ուսուցիչները կարող են ավելի շատ անգլերեն խոսել դասարանում:

Ուսուցիչը պետք է ցուցադրի խաղերը, ոչ թե անորոշ հրահանգներ տա: Խաղերը պետք է հնարավորինս կարճ լինեն, քանի որ սկսնակ սովորողները կարող են խաղերին մասնակցել միայն սահմանափակ ժամանակով: Ըստ Հադֆիլդի «խաղերը պետք է համարվեն լեզվական ծրագրի անբաժանելի մաս, այլ ոչ թե զվարճալի գործունեություն և տրվեն միայն կիսամյակի ավարտի համար»: Խաղերը պետք է օգտագործվեն որպես դասի պլանների մաս՝ սովորողներին նոր հմտություններն ավելի լավ փոխանցելու և նրանց ակտիվ մասնակից դարձնելու նպատակով:

Այստեղ կուզենայի ներկայացնել մի խաղ, որը շատ հաճախ եմ անցկացնում աշակերտներին հետ:

«Hot Seat»-ը խաղ է, որը հնարավորություն է տալիս աշակերտներին զարգացնել իրենց բառապաշարը և խթանել մրցակցությունը դասարանում:

Այն նաև օգնում է զարգացնել նրանց խոսելու և լսելու հմտությունները, և հարմար է ցանկացած սովորողի մակարդակի համար: Դասարանը բաժանված է երկու թիմերի և յուրաքանչյուր թիմից մեկ մասնակցի խնդրվում է նստել «տաք նստարանին»՝ ուղղված դեպի դասարանը՝ գրատախտակը ետևում: Այնուհետև թիմն օգնում է իր անդամներին գուշակել գրատախտակին գրված բառը: Բառը պետք է ներկայացնեն

առանց որևէ խոսքի՝ շարժումների օգնությամբ, սակայն ժամանակը սահմանափակ է: Այն շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև թիմի յուրաքանչյուր անդամ «տաք նստարանին» աշակերտին մի բառ նկարագրի» [4]

Կարելի է եզրակացնել, որ անգլերենի դասավանդման ժամանակ խաղերի օգտագործումը արդյունավետ միջոց է սովորողներին օգնելու ավելին իմանալ լեզվի կանոնների մասին և սովորել դրանք ճիշտ օգտագործել:

Եզրակացություն

Այսպիսով, եթե ընդհանրացնենք մեր ուսումնասիրության արդյունքները, կարող ենք կատարել հետևյալ դիտարկումները.

- Խաղը տարբեր գիտությունների ուսումնասիրության առարկա է՝ մշակույթի պատմություն, ազգագրություն, մանկավարժություն, հոգեբանություն և այլն:
- Խաղը կեցության այնպիսի յուրահաստուկ երեւոյթ է, որ պարզապէս չէր կարող չկիրառվել մարդկային գործունեության տարբեր ոլորտներում, այդ թվում՝ մանկավարժական: Մանկավարժական գործընթացում խաղը գործում է որպէս ուսուցման և դաստիարակության, կուտակված փորձի փոխանցման մեթոդ՝ սկսած մարդկային հասարակության առաջին իսկ քայլերից նրա զարգացման ճանապարհին:
- Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է նաև կրթադաստիարակչական միջոց: Այն հնարավորություն է ընձեռում՝ երեխաներին հաղորդել որոշակի գիտելիքներ, մշակել հմտություններ ու կարողություններ, զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Խաղը երեխաների կյանքի և

գործունեության կազմակերպման, լայն դաստիարակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման և ինքնուրույնության դաստիարակության միջոց է:

- Խաղի տեխնոլոգիա կրթության այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ուսանողների աշխատանքը ոչ միայն ստեղծագործական-որոնողական մակարդակում, այլև ռուսաց լեզվի ուսուցման առօրյա քայլերը: Խաղի պայմանական աշխարհի զվարճանքը դրական հուզականորեն գունավորում է տեղեկատվություն անցիր անելու, կրկնելու, համախմբելու կամ յուրացնելու միապաղաղ գործունեությունը, իսկ խաղի գործողության հուզականությունն ակտիվացնում է ամեն ինչ: մտավոր գործընթացներն երեխայի գործառույթները: Խաղի մեկ այլ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, այսինքն. Սովորողների կողմից յուրացված նյութն անցնում է մի տեսակ պրակտիկա, բազմազանություն և հետաքրքրություն է բերում ուսումնական գործընթացին:
- Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները

բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf>
2. https://revistia.org/files/articles/ejls_v5_i3_19/Bendo.pdf
3. <https://myverjinekagaryanwordpress.wordpress.com>
4. Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008
5. Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004
6. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). Games for language learning (3rd ed.). New York: Cambridge University
7. Lander, E. ((2018, May 25). , May 25). 10 Best ESL Games for English Teachers Abroad. Retrieved from Go overseas

