



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ *Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործնթացում*

Առարկան՝ *Անգլերեն*

Հետազոտող ուսուցիչ՝ *Եվգինե Խաչատրյան*

Ուսումնական հաստատություն՝ *ՀՀ Արարատի մարզի Ղուկասավանի
միջնակարգ դպրոց*

Երևան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն.....	-3
Բառապաշարի կարևորությունը և դերն օտար լեզվի դասավանդման մեջ.....	-4
Բառապաշարի ուսուցման հիմնական փուլերը	-5
Բառապաշարային խաղեր.....	-6
Եզրակացություն.....	-12
Օգտագործված գրականություն.....	-14

Ներածություն

Վերջին տարիներին շատ ավելի հաճախ է բարձրացվում դպրոցում նոր ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների օգտագործման հարցը: Այսինքն՝ ոչ միայն նոր տեխնիկա, այլև նոր դասավանդման ձևեր, նոր մեթոդներ, դասավանդման նոր մոտեցում: Օտար լեզվի ուսուցման գլխավոր նպատակը սովորողի հաղորդակցման մշակույթի ձևավորումն է, օտար լեզվի գործնական (պրակտիկ) տիրապետումը:

Պարտադիր միջնակարգ կրթության պայմաններում դասարանների արդյունավետ ուսուցման հասնելու համար ուսուցիչը պետք է օգտագործի իր տրամադրության տակ եղած բոլոր պարագաները՝ առաջացնելու աշակերտների հետաքրքրությունը և այն ամբողջ դասի ընթացքում պահպանելու համար: Դա հնարավոր է միայն աշակերտների ակտիվ ներգրավվածության դեպքում, դասարանում սովորելու գործընթացում:

Օտար լեզու արդյունավետ ուսուցանելու համար ուսուցիչը կարիք ունի ուսուցման գործիքների, խաղերի և ուսումնական նյութերի:

Վերջին մի քանի տարիների ընթացքում այս ոլորտում կարևոր զարգացումներ են տեղի ունեցել: Արդյունքում ուսուցչի տրամադրության տակ կա ուսուցման գործիքների և ուսումնական նյութերի մեծ բազմազանություն:

Ուսուցման նյութերն այն միջոցներն են, որոնք ուսուցիչը օգտագործում է ուսուցանելու համար: Յուրաքանչյուր ուսուցիչ կիրառում է տարբեր գործիքներ՝ խթանելով աշակերտների ուսուցմանը: Այս նյութերը մեծ դեր են խաղում գիտելիքը սովորողին հասանելի դարձնելու համար և կարող են խրախուսել, ներգրավել սովորողին դասապրոցեսում տարբեր կերպ:

Ուսումնական նյութերը տարբեր բնույթի և բովանդակության են, բայց բոլորն էլ ունեն նույն նպատակը՝ աջակցել աշակերտների ուսուցմանը: Ուսումնական նյութերը ներառում են ավելի շատ տեսական տարրեր:

Ուսուցման խաղերն օգնում են ուսուցիչներին փոխանցել որոշակի տեղեկատվություն, ակտիվ ուսուցման միջոցով, որը ավելի հեշտ է ընկալվում երեխաների կողմից: Այս խաղերը իրենց մեջ ներառում են տեսողականից մինչև տեխնոլոգիական: Տեսողական գործիքները ներառում են տեղեկատու տախտակներ, գլոբուսներ և ֆլեշ քարտեր, իսկ տեխնոլոգիական գործիքները

ներառում են տեսանյութեր, ժապավեններ, CD- ներ, DVD- ներ և այլ էլեկտրոնային սարքեր:

Անշուշտ, տեխնոլոգիայի դերը կրթության մեջ ուսուցման, հաղորդակցվելու, հնարավորությունները հավասարեցնելու և ուսումնական միջավայրում դրական փոփոխություններ ստեղծելն է (Sivin-Kachala and Bialo, 1996): Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը արդյունավետ է բոլոր տարիքի սովորողների համար:

Dwyer Դվայերը (1994) նշում է, որ արդյունավետ տեխնոլոգիական ինտեգրումը նշանակում է, որ ուսուցիչները պետք է փոխեն ուսուցման ռազմավարությունը և ուսուցչակենտրոն գործունեությունից անցնեն սովորողակենտրոնին: Ուսուցիչը պետք է ստանձնի միջնորդի և համագործակցողի դեր: Ուսուցիչը պետք է պլանավորի և նախագծի ուսումնական ծրագրեր և կիրառի համապատասխան տեղեկատվական գործիքներ ուսումնական նյութը ըմբռնելի դարձնելու համար:

Այս հետազոտական աշխատանքում կքննարկենք՝

- Լեզվի դասաժամին ուսուցման խաղերի օգտագործման կարևորությունը
- Անդրադարձ կունենանք օտար լեզվի դասավանդման դեպքում խթանող էլեկտրոնային սարքավորումների (ժապավեններ, CD- ներ, DVD- ներ և այլ էլեկտրոնային սարքեր)
- Մի շարք խաղեր, որոնք խթանում են աշակերտների ակտիվ ներգրավվածությանը:

Բառապաշարի կարևորությունը և դերն օտար լեզվի դասավանդման մեջ

Առանց բառապաշարի անհնար է ընթերցելու, խոսելու, լսելով հասկանալու և գրելու կարողությունների զարգացում, այսինքն՝ ինֆորմացիայի ընդունում և հաղորդում: Օտար լեզուների մեթոդիկայի համար շատ կարևոր է ռեպրոդուկտիվ և ռեցեպտիվ բառապաշարների տարբերակումը (ակտիվ և պասիվ): Ակտիվ բառապաշարն անհրաժեշտ է խոսքային գործունեության ռեպրոդուկտիվ տեսակների՝ խոսելու և գրելու կարողությունների զարգացման, իսկ պասիվը՝ խոսքային գործունեության ռեցեպտիվ տեսակների՝ ունկնդրման և ընթերցանության զարգացման համար: Գոյություն ունի փոխներգործուն վարժություններ, որոնց միջոցով կարելի է գործնական պարապմունքների ժամանակ հասնել նոր բառերի ճանաչմանը, ճիշտ գործածությանը, ամրապնդմանն ու մտապահմանը: Դրանք են. բանալի բառեր՝ հաղորդակցական, ակտիվ բառապաշար, բառացանկ, հաղորդակցական կոմպետենցիա: Գաղտնիք չէ, որ տեղին և ճիշտ կիրառվող բառանյութը հաղորդակցության հաջողության գրավական է:

Բրիտանացի լեզվաբան **Դ.Ուիլկինսը** այսպես է ընդգծում բառապաշարի դերը հաղորդակցման մեջ. **"Առանց քերականության քիչ բան կարող ենք արտահայտել, այնինչ, առանց բառապաշարի՝ ոչինչ"**:

Բառապաշարը թե՛ մայրենի, թե՛ օտար լեզուների ամենածավալուն բաղադրիչն է, բազմաշերտությամբ և բազմիմաստությամբ: Ժամանակակից մեթոդներով բառապաշարի ուսուցումը հաղորդակցական իրազեկության զարգացման նախապայմանն է: Հստակ տարանջատելով բառաֆոնդ (lexique) և բառացանկ (vocabulaire) երևույթները՝ դրանք պետք է ուսուցանել համալիր մոտեցմամբ՝ համակարգված, խմբավորված և դասակարգված: Պետք չէ վերցնել առանձին բառային միավորներ և ուսուցանել դրանք մեկուսի: Որպեսզի սովորողը հասկանա, մտապահի և կիրառի նոր բառապաշարը, պետք է այն դասակարգել այսպես.

–Բառեր, որոնք կապված են նույն երևույթի և տեղի հետ, օրինակ՝ խոհանոց, տարվա եղանակներ:

- Բառեր, որոնք կապված են և պատկանում են նույն քերականական խմբին և ունեն նույն կամ նման կիրառություն, օրինակ՝ ածականներ, որոնք կիրառվում են մարդու բնավորության գծերը նկարագրելու համար:

- Բառեր, որոնք կարող են կիրառվել որոշակի նպատակ իրականացնելու համար, օրինակ՝ ինչպես համոզել ծանոթին, որ նա այցելի քո երկիրը:

Բառապաշարի ուսուցման հիմնական փուլերը

Բառապաշարի ուսուցման **վեց հիմնական փուլ** գոյություն ունի.

1. Ուսուցիչը հստակ արտասանությամբ ներկայացնում է նոր բառը՝ իր ձևով և իմաստով այն կապում է սովորողներին ծանոթ երևույթների և հասկացությունների հետ:

2. Սովորողներն իրենք են փորձում բացահայտել նոր բառը՝ շարունակաբար արտասանելով այն:

3. Նոր բառերը ներկայացվում են նկարների, տեսասահիկի կամ տեսաֆիլմի միջոցով: 4. Նոր բառերն ամրապնդվում են վարժությունների միջոցով:

5. Կազմվում են իրավիճակներ՝ կիրառելով նոր բառերը:

6. Պարբերաբար կազմակերպվում են խաղեր՝ նոր բառապաշարի կրկնության և ամրապնդման համար:

Բացի ռեալ բառապաշարից, որը սովորողները յուրացնում են ուսուցման գործընթացի ժամանակ, կան մեծ թվով բառեր, որոնց սովորողները նախկինում չեն հանդիպել, բայց տեքստն առաջին անգամ ընթերցելիս կարող են կռահել: Նման բառերը կազմում են սովորողների **պոտենցիալ բառապաշարը**:

Դրանք են՝

լեզուներում ընդհանուր արմատ ունեցող բառերը
բազմիմաստ բառերի տարբեր նշանակությունները
բարդ և ածանցավոր բառերը:

Բառապաշարային խաղեր

<<Երեխան, որը չի խաղում, երեխա չէ, իսկ մեծահասակը, որը չի խաղում, կորցրել է այն երեխային, որն ապրում էր իր մեջ>>:

Պարլո Ներուդա

Ելնելով իրենց տարիքային հոգեֆիզիոլոգիական առանձնահատկություններից՝ աշակերտները միշտ հետաքրքրված են խաղերով կամ խաղային

իրադրություններով, քանի որ վերջիններս ուսուցումը դարձնում են ավելի հետաքրքրաշարժ և ստեղծագործական:

Ուսուցման գործընթացն առավել արդյունավետ կազմակերպելու համար առանձնակի նշանակություն ունի ուսուցման նպատակին ծառայող ճիշտ մեթոդի կամ մեթոդական հնարի ընտրությունը:

Այս խաղերը հնարավորություն են տալիս ակտիվացնել աշակերտների խոսակցական-ճանաչողական գործունեությունը, զարգացնել աշակերտների խոսքի պատասխանը.

1. Բառախաղ <<Արև>>

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում: Արդյունավետ է թեմատիկ բառապաշարի ամրապնդման նպատակով: Ուսուցիչը գրատախտակին նկարում է արև, որի կենտրոնում գրում է ցանկալի բառախումբը, օրինակ <<հագուստ>> կամ <<սննդամթերք>>, իսկ աշակերտները արև ճառագայթների վրա գրում են տվյալ բառախմբին առնչվող բառեր: Խաղի նպատակը ոչ միայն թեմատիկ բառապաշարի ամրապնդումն ու հարստացումն է, այլև ուղղագրության ամրապնդումը:

2. Բառախաղ <<Տեղավորիր արկղում>>

Խաղը կիրառելի է տարբեր դասարաններում: Դասարանը բաժանվում է երկու կամ երեք խմբի: Ուսուցիչը ցույց է տալիս որևէ միջին մեծության արկղ և առաջարկում է անվանել առարկաներ որևէ տառով սկսվող կամ որևէ թեմային առնչվող, որոնք կարելի է տեղավորել տրված արկղի մեջ:

3. Դերային խաղ <<Քույր-քաղաքներ >> կամ <<Քաղաքներ>>

Չանդիպում են երկու աշակերտ: Սովորողները պետք է զրույց վարեն իրենց հարազատ քաղաքի և քույր-քաղաքից ժամանած աշակերտի հետ՝ նկարագրելով իրենց քաղաքները՝ համապատասխանաբար ենթադրյալ հայ աշակերտը՝ հայկական քաղաքը, մեկ այլ աշակերտ՝ քույր-քաղաքներից մեկը:

Խաղը կարելի է կիրառել միջին դպրոցի դասարաններում:

Դերային խաղի նպատակն է սովորողներին փոխանցել անհրաժեշտ լեզվական գիտելիքներ, ծանոթացնել երկու երկրների քաղաքակրթությանը, տեղեկություններով փոխանակվել միմյանց քաղաքների վերաբերյալ, միջանձնային հարաբերություններ ձևավորել, նպաստել միջմշակութային հաղորդակցությանը:

4. Բառախաղ <<Գուշակիր բառը >>

Խաղը կիրառելի է 7-րդ, 8-րդ, 9-րդ դասարաններում:

Աշակերտներից մեկը ժեստերի օգնությամբ բացատրում է ուսուցչի կողմից նրա ականջին ասած անգլերեն բառը, իսկ աշակերտները պիտի գուշակեն բառը: Նա, ով առաջինն է գուշակում բառը ստանում է իրավունք բացատրելու հաջորդ բառը: Բացատրությունները կարող են լինել մայրենի լեզվով, իսկ օտար լեզվին ավելի լավ տիրապետող աշակերտների դեպքում՝ անգլերեն լեզվով:

5. Խաչբառեր

Բառախաղերի լավագույն օրինակներից են խաչբառերը, որոնք կարելի է կիրառել ոչ միայն բառապաշարի ամրապնդման, այլև քերականության ուսուցումը հեշտացնելու նպատակով: Օրինակ՝ սովորողներին առաջարկել ենք խաչբառեր պարզ անցյալ ժամանակաձևում անկանոն բայերի վերաբերյալ կամ ածականների համեմատական աստիճանի վերաբերյալ:

6. Ես չեմ կարող տեսնել

Նպատակը. Ուշադրության զարգացում, խոսելու կարողության զարգացում (մենախոսություն. Խոսք)

Սեղանի վրա կան մի քանի խաղային կենդանիներ: Երեխաները փակում են աչքերը, և մի խաղալիք «փախնում է»: Աշակերտները պետք է պատասխանեն, թե խաղալիքներից որն է բացակայում, և կենդանիներից ո՞րն է մնացել. Ես տեսնում եմ ... չեմ կարող տեսնել ...

7. Ձևագնդի

Նպատակը. Բառապաշարի ակտիվացումը մի քանի թեմաների վրա, հիշողության զարգացումը, ուշադրությունը:

Ուսուցիչը նույնացնում է թեմաները, որոնց վերաբերյալ աշակերտները բառեր են կիրառում : Առաջին նվազարկիչը կոչում է բառը, երկրորդը կրկնում է բառը և ավելացնում է իր բառը և այլն: Երբ խաղացողները չեն կարող կրկնել իրենց հնչեցրած շատ բառերը, խաղը ավարտվում է:

8. Գուշակիր ինչ

Երեխաները նստում են իրենց տեղերում: Դասարանի կողմից ընտրված առաջին խաղացողը աշակերտներին ցույց է տալիս գրական հերոսի դիմանկարներից մեկը և հարցնում. «Ի՞նչ է Նրա անունը»: Գուշակողներն ասում են. «Նրա անունն է ...» կռահողը փոխարինում է խաղացողին: Խաղը շարունակվում է:

9. Իսկ դու

Երեխաները նստում են իրենց տեղերում: Նրանք խաղում են այլընտրանքով: Խաղը սկսվում է ուսուցչից: Նա ասում է. «Ես սիրում եմ վագել, իսկ դու»: Դրանով նա փոխանցում է «կախարդական գավազանը»: Նա իր հերթին ասում է իր արտահայտությունը և գավազանը փոխանցում իր ընկերոջը: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր աշակերտները մասնակցեն դրան:

10. Հիշեք բառը

Երեխաները նստում են իրենց տեղերում: Բոլորը խաղում են միևնույն ժամանակ: Յուրաքանչյուրը սեղանի վրա ունի իր ընտանիքների նկարների կամ լուսանկարների մի շարք: Ուսուցիչը այս բառը անվանում է, օրինակ՝ «մայր», ուսանողները ցույց են տալիս իրենց մոր նկարը կամ լուսանկարը: Սխալ լինելու դեպքում ուսանողը տալիս է նկարը: Հաղթողը մեկն է, ով պահպանում է բոլոր նկարները կամ լուսանկարները:

Խաղը կարող է բարդ լինել. Ուսուցիչը թվարկելուց հետո բոլոր բառերը, յուրաքանչյուր աշակերտ պատմում է իր ընտանիքի մասին. «Ես ունեմ մայր, հայր և քույր»:

11. Կրկեսը

Երեխաները խաղում են զույգերով: Գործընկերներն ընտրվում են ըստ ցանկության կամ վիճակահանությամբ: Յուրաքանչյուր զույգի խնդիրն է պատրաստել պատրաստված կենդանու կրկեսային ներկայացումը, որի արդյունքում երեխաները այլընտրանքով խաղում են մարզի և կենդանու դերը: Պատրաստման համար անհրաժեշտ է 2-3 թուպե, որից հետո սկսվում է «ներկայացումը»: Մարզիչը ասում է. «Ես փիղ ունեմ: Իմ փիղը կարող է վագել: Իմ փիղը կարող է ցատկել »: Փղի դերում ուսանող կատարում է կոչված գործողություն: Այնուհետև ուսանողները փոխում են տեղերը և «շնորհանդեսը» շարունակվում է

12. Բառի շղթայի խաղ

Ուսուցիչը ասում է շաբաթվա առաջին օրը և գնդակը նետում աշակերտին:

Գնդակը գրաված ուսանողն ասում է. Երկուշաբթի, երկրորդը՝ երեքշաբթի և այլն:

Կարող եք անցկացնել նույն խաղը՝ գույները, մրգերը նշող բառերը շտկելու համար:

13. Կապիտանների խաղը:

Յուրաքանչյուր կապիտանին տրվում է պայուսակ, որում 2 խաղալիք է: Օրինակ՝ մեկը ունի գայլ և կապիկ, իսկ մյուսը՝ փղ և կատու: Կապիտանները պետք է նկարագրեն յուրաքանչյուր խաղալիքը՝ առանց անվանելու այն: Մեկ այլ թիմի տղաները կռահում են: Օրինակ. «Դա կենդանին է: Այն ապրում է Աֆրիկայում: Դա շագանակագույն է: Այն ապրում է ծառերի մեջ: Այն սիրում է բանաններ »: (Կապիկ):

Քանի՞ էջ:

Ուսուցիչը բերում է մի քանի հետաքրքիր գրքեր: Եվ հարցնում է.

- Քանի՞ էջ կա գրքում:

(Աշակերտ 1). Կան երեք հարյուր հիսուն էջ:

- Ոչ, պակաս:

(Աշակերտ 2). Երեք հարյուր:

- Քիչ:

(Աշակերտ 3). Երկու հարյուր հիսուն:

- Ավելին:

(Աշակերտ 4). Երկու հարյուր ութսուն:

- ճիշտ է:

Կռահողը իրավունք է ստանում գիրքը առաջինը տեսնելու համար:

14. Մնջախաղ

Խաղը՝ « Առավոտ դպրոցական » բառապաշարի համախմբման համար:

Երեխաների մի խումբ գնում է գրատախտակին, և նրանցից յուրաքանչյուրը նմանակում է գործողությունն՝ ժեստերով և դեմքի արտահայտություններով:

Ուսուցիչ. Գուշակիր, թե ինչ է անում յուրաքանչյուր աշակերտ:

Աշակերտ 1. Այս տղան կատարում է իր առավոտյան վարժությունները:

Աշակերտ 2. Այդ աղջիկը լվանում է դեմքը:

Աշակերտ 3. Այս տղան հագնում է իր կարմիր շարֆը:

և այլն

15. Ընտանիք

Մենք ընտրում ենք առաջնորդ և 5-6 աշակերտների խումբ:

Առաջատար աշակերտը լքում է դասը, և ուսուցիչը պատմում է խմբից յուրաքանչյուրին, թե ով ինչ դեր կխաղա (մայր, հայր, որդի և այլն):

Երեխաները սկսում են ինչ-որ բան անել:

Առաջնորդը վերադառնում է և, նայելով աշակերտների խմբին, պատասխանում է ուսուցչի հարցերին. Ովքե՞ր են նրանք: Ի՞նչ են անում:

16. Ո՞վ է առաջինը:

Խաղացող աշակերտներից յուրաքանչյուրին տրվում է տերև՝ գծապատկերի քառակուսի շղթայով և այբուբենի տառերով սովորաթղթե օրինակներ:

Ուսուցիչը (առաջնորդը) բառը ռուսերեն է անվանում կամ ցույց է տալիս օբյեկտի պատկերով նկար:

Ուսանողները բառը արտասանում են անգլերեն լեզվով, ապա տառերից ստեղծում են բառը:

Խաղը կարող է բարդ լինել, եթե դուք հանձնարարեք այս բառով նախադասություն կազմել:

Հաղթողը մեկն է, ով առաջին հերթին կկատարի առաջադրանքը:

17. Մորաքույրս գնաց քաղաք

Ուսուցիչը բացատրում է, որ աշակերտները պետք է լրացնեն արտահայտությունը Մորաքույրս գնաց քաղաք և գնեց ...բառը. ՝ նշելով դպրոցական իրերի կամ հագուստի թեման:

Աշակերտ 1. Մորաքույրս գնաց քաղաք և գիրք գնեց:

Աշակերտ 2. Մորաքույրս գնաց քաղաք և գիրք և պայուսակ գնեց:

Աշակերտ 3. Մորաքույրս գնաց քաղաք և գնեց գիրք, պայուսակ և տետր:

Դերային խաղերի և բառախաղերի ընտրությունը՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, լուծում է երկու կարևորագույն խնդիր՝ ծանայում է ուսուցման հիմնական

Նպատակի իրականացմանը և նպաստում սովորողների մոտիվացիային: Իսկ մոտիվացիան ցանկացած գործի արդյունավետության կարևորագույն գրավականն է, առավել ևս ,երբ այն մեծագույն հաճույք է պատճառում, չէ որ ինչպես ասում է Ֆ. Շիլլերը << Խաղի ժամանակ իր սեփական ունակությունները բացահայտելիս՝ մարդն այնպիսի հաճույք է զգում, ինչպիսի հաճույք ,որ զգում է նկարիչը՝ ստեղծագործելիս>>:

Այսպիսով, դերային խաղն ու բառախաղն իրենց ուսումնական ու ուսուցողական բովանդակությամբ, այնուամենայնիվ, խաղեր են. *ուրեմն սովորենք՝ խաղալով և խաղանք՝ սովորելով:*

Եզրակացություն

Ուսումնասիրելով տարբեր տեսակի ուսումնական նյութեր և տեղեկատվական խաղեր, կարող ենք հանգել հետևյալ եզրակացությունների՝

- Ուսումնական տեղեկատվական խաղերով և նյութերով հագեցած դասը մոտիվացնում է աշակերտներին՝ խթանելով նրանց ներգրավվածությանը դասապրոցեսին: Առցանց խաղերով դասը դառնում է հետաքրքիր ու մասնակցային:
- Ուսումնական տեղեկատվական խաղերով դասավանդվող նյութն առավել պատկերավոր և տեսանելի է, որի շնորհիվ աշակերտները ներկայացվող նյութը պաշարում են երկարատև հիշողության մեջ:
- Ուսումնական տեղեկատվական խաղերն ապահովում են առավել արդյունավետ ուսուցում, քանի որ սովորողը ոչ միայն լսում է, այլև տեսնում և կատարում է: Այս դեպքում սովորողը ոչ թե տեղեկատվության պասիվ ստացողն է, այլ հենց ինքն կարող է փոփոխել ու նույնիսկ ստեղծել ուսումնական բովանդակությունը: Իսկ այս ամենը համապատասխանում է ուսումնական գործընթացի նկատմամբ ժամանակակից, կառուցողական մոտեցմանը, որը նախատեսում է գիտելիքի հայթայթում և ստեղծում հենց սովորողի կողմից:
- Ուսումնական տեղեկատվական խաղերի միջոցով կարելի է զարգացնել բառապաշարը, քերականական, լսողական և հաղորդակցման հմտությունները
- Ուսումնական տեղեկատվական խաղերը խթանում են ստեղծագործ մտածողությանը, օգնում են սովորողներին ակտիվորեն ընդգրկվել ուսումնական գործընթացում, խորացնել ուսուցանվող նյութի իմացությունը, հասնել դպրոցական առարկաների առավել ընդգրկուն ընկալմանը, բարձրացնել առաջադիմությունը, ստանալ անձնական պահանջմունքներին ավելի համապատասխան գիտելիքներ, ինչպես նաև կիրառել ժամանակակից ուսուցման, գնահատման ու ինքնագնահատման մեթոդներ:

- Տեղեկատվական խաղերի միջոցով կարելի է կատարել միավորային և ուսուցողական գնահատում
- Տեղեկատվական խաղերըը հնարավորություն են ընձեռում մուտք գործել մի հրապուրիչ ուսուցողական միջավայր, որտեղ հասանելի են գրեթե անսահմանափակ քանակությամբ բազմազան կյութեր ու տեղեկություններ, և ամենակարևորը՝ գիտելիքի ձեռք բերման նպատակով ընդլայնել ուսումնական ծրագրերի ու դասագրքերի շրջանակները, փոփոխել հին մոտեցումները, առաջադրել և իրագործել բոլորովին այլ՝ որակապես նոր խնդիրներ:

Եզրափակելով, կարելի է ասել, որ ուսուցման տեղեկատվական խաղերի կիրառման նպատակը՝ ավելի արդյունավետ, ավելի հետաքրքիր դասընթացներ վարելն է :

Օգտագործված գրականություն

1. Սերոբ Խաչատրյան, <<Ուսուցման արդյունավետ հնարներ>>, Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020
2. W. Rivers, M. Temperley, “ A Practical Guide to the Teaching of English as a Second or Foreign Language”, NY, OUP, 1978
3. Harmer J., “The Practice of English Language Teaching”, Longman Press, 2006
4. Hedge T., “Teaching and Learning in the Language Classroom”, Oxford University Press, 2000
5. Richards J. C., “Curriculum Development in Language Teaching”, Cambridge University Press, 2011
6. Stack E., “The Language Laboratory and Modern Teaching”, Oxford University Press, 1996
7. Bruner J., “The Culture of Education”, Harvard University Press, 1996