



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի  
օգնականների դասավանդման հմտությունների զարգացման  
ապահովում» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ «Երևանի Հ. Իսակովի անվան թիվ 132 հիմնական  
դպրոց» ՊՈԱԿ

Առարկա՝ Անգլերեն

Թեմա՝ «Խաղերի դերը օտար լեզվի ուսուցման մեջ»

Վերապատրաստող, մենթոր՝  
Ուսուցիչ՝

Լ. Գրիգորյան  
Անուշ Սահակյան

Երևան 2022

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1	Ներածություն	4
2	Գլուխ առաջին Խաղերի դերը օտար լեզվի ուսուցման մեջ	6
3	Գլուխ երկրորդ Խաղերի տեսակներն ըստ անգլերենի դասավանդվող ասպեկտների	11
4	2.1. Քերականական խաղեր	11
5	2.2 Բառային խաղեր	13
6	2.3 Հնչյունային խաղեր	15
7	Եզրակացություն	18
8	Օգտագործված գրականության ցանկ	19

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Օտար լեզուն, որպես ուսումնական առարկա, նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, զարգացնում է ճանաչողական կարողությունները, խոսքն ու մտածողությունը: Օտար լեզվի դասավանդման մեջ մեծ դեր ունեն խաղային մեթոդները:

Մեր օրերում օտար լեզվի կրթությունը հանդիսանում է հասարակական արժեք, և նրա ներառումը դպրոցական ծրագրում սոցիալական պահանջ է, իսկ այդ պահանջը բավարարելու նպատակով, պետք է տիրապետել օտար լեզվի յուրացման ցանկացած գործիքի:

Թեմայի **արդիականությունը**: Ժամանակակից դպրոցում օտար լեզվի կրթության կարևոր նպատակներից է սովորողի խոսակցական և գրավոր հմտությունների ձևավորումը: Այս հմտությունների և կարողությունների ձևավորմանը մեծապես նպաստում են ուսումնական խաղերը:

Լեզուն ուղղակի կարգավ կամ գրել սովորելը չէ: Մարդը չի կարող լինել լեզվի կրող, քանի դեռ նա չունի հաղորդակցման գերազանց հմտություններ:

Լեզվի օգտագործումը ոչ միայն պաշտոնական և կանխատեսելի երկխոսություններում է, այլև ամենօրյա հաղորդակցության մեջ: Հաղորդակցություն բառը ենթադրում է հաղորդակցվողների միջև փոխըմբռնում, որը հնարավոր է դառնում լեզվի միջոցով:

Ինչպես արդեն նշվեց՝ խոսելու հմտությունները, որքան էլ որ տիրապետեն, բավարար չեն տեղեկատվության հաջող փոխանակման համար: Լսելու հմտությունները նույնպես պարտադիր են: Այս և շատ այլ հմտություններ պետք է յուրացվեն լեզվի ուսուցման գործընթացում, որն ակնհայտորեն երկարատև և բարդ գործընթաց է: Այս ընթացքում սովորողները պետք է ջանք գործադրեն ուսումնասիրելու նոր բառերի բառային և քերականական ձևերը, դրանք ուղղագրելու և արտասանելու, այլ կերպ

ասած պատշաճ կերպով օգտագործել նոր լեզուն ինչպես գրավոր, այնպես էլ խոսակցության մեջ [Langran & Purcell 1994:15-19]:

Խաղերը ոչ միայն զվարճալի են, այլև խրախուսող. դրանք օգնում են պահպանել հետաքրքրությունն ու ջանքերը: Շատ խաղեր, որոնք նման են վարժությունների, առաջացնում են որոշակի լեզվական տարրերի մեծ օգտագործում:

Խաղերի միջոցով լեզվական առարկաների ուսուցումն ավելի լավ է ընկալվում, քան թեթև վարժությունների վրա հիմնվածը [Wright, Betteridge, Buckby 2010:2]:

Խաղերը լավ վարժություններ են ուղեղի համար: Աշակերտները կարող են վայելել հանգիստը միապաղաղ, ինտենսիվ աշխատանքից և վարժություններից հետո՝ խաղալով արագ թարմացնող խաղեր: Սա ոչ միայն նպաստում է ինտերակտիվ դասավանդմանը և ուսուցմանը, այլև օգնում է շատ աշակերտների հաղթահարել լեզվական խոչընդոտները և նույնիսկ հոգեբանական բարդությունները: Ավելին՝ խաղային գործընթացը դասարանը դարձնում է ավելի համախամված, իսկ մթնոլորտն՝ ավելի ընկերական, բաց ու ազատ: Չնայած երեխաները խաղում են միմյանց դեմ՝ նրանք սովորում են առողջ մրցակցել և ավելի լավ ընկերներ են դառնում:

Աշխատանքի **նպատակն** է խաղային մեթոդների միջոցով նպաստել սովորողների կարողությունների զարգացմանը օտար լեզվի դասընթացում:

Տվյալ աշխատանքի նպատակներից բխող **խնդիրներն** են՝

1. Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը:
2. Ուսումնասիրել օտար լեզուների ուսուցման մեթոդիկան:

## ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ

### ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐՆ ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵՋ

Խաղերը օտար լեզվի ուսուցչի ծրագրի մեջ կարող են համարվել որպես հիմնական, ոչ թե միայն ժամանակ անցկացնելու միջոց:

Խաղերն օգնում են սովորողներին օգտագործել լեզուն, այլ ոչ թե պարզապես սովորել այն: Դրանք ուսուցչին հնարավորություն են տալիս ստեղծել այնպիսի համատեքստեր, որոնցում լեզուն օգտակար է և բովանդակալից:

Սովորողները ցանկանում են մասնակցել, և դրա համար նրանք պետք է հասկանան, թե ինչ են ասում կամ գրում ուրիշները և պետք է խոսեն կամ գրեն որպեսզի արտահայտեն իրենց սեփական տեսակետը կամ տեղեկություն տան:

Խաղերը կարող են օգնել կատարելագործել գիտելիքները, յուրացման գործընթացը դարձնել հետաքրքիր և զվարճալի: Կան տարբեր գործողություններ, որոնք կարող են ուսուցման ողջ գործընթացը դարձնել հետաքրքիր, մոտիվացնել սովորողներին և այդպիսով դրական ազդեցություն ունենալ արդյունքների վրա:

Դասարանում խաղեր օգտագործելով՝ ուսուցիչը կարող է դասը վարել բավականին հետաքրքիր ձևով:

Խաղերն ի գորու են ակտիվացնել նույնիսկ ամենախնտենսիվ դասը:

Սովորողները սովորաբար հետաքրքրասեր են: Նրանք ավելի հաճախ հետաքրքրված են դասավանդման ընթացակարգերով: Ուսուցիչները պետք է պատրաստ լինեն նշելու այն պատճառները, որոնց համար իրականացվում է այս կամ այն գործունեությունը: Խաղերի կիրառման դեպքում երբեմն անհրաժեշտ է լինում, որ ուսուցիչը պատրաստ լինի հիմանվորել որոշակի խաղի ընտրությունը, երբեմն նույնիսկ խաղերի օգտագործումն ընդհանրապես՝ դրանց արդյունավետության առումով:

Յուրաքանչյուր ուսուցիչ գիտի, որ յուրաքանչյուր ոք ունի տարբեր շեշտադրումներ սովորելու և ընկալելու ձևերում: Ուսուցման ոճերը չեն ենթադրվում

լինել բացառիկ, քանի որ նույնիսկ նույն անձը կարող է տարբեր նախապատվություններ ունենալ ուսուցման ոճերում: Օրինակ՝ ինչ-որ մեկը կարող է ընտրել մի դեպքում ստեղծագործ լինել, իսկ մյուս դեպքում՝ վերլուծող: Անկախ նրանից, թե որքան տարբեր են ուսուցման որոշակի ոճի նախապատվությունները, բոլոր սովորողները հավանաբար ունեն առնվազն մեկը: Ցանկացած դասարան բաղկացած է տարբեր կրթական կարիք ունեցող սովորողներից, հետևաբար մեկ դասարանում կան տարբեր տեսակի նախապատվություններ:

Ուսուցիչները խաղերի լայն շրջանակ ունեն, որոնցից կարող են ընտրել տարբեր ուսուցման ոճեր դիտարկելիս: Այդ օճերի օրինակները հետևյալն են՝

**Տեսողական.** «Ես հասկանում եմ, թե ինչ նկատի ունես»՝ սա կապված է տեսողական հիշողության հետ: Որոշ սովորողներ լավագույնս արձագանքում են տեսանելի տեղեկատվությանը՝ գրաֆիկներին, դիագրամներին, գրություններին և նկարներին: Այս հարցում պետք է ուշադրություն դարձնել գույնին, չափին և ձևին:

**Լսողական.** «Լսում եմ, թե ինչ է ասում»՝ կան սովորողներ, որոնք ավելի լավ են արձագանքում տեղեկատվությանը, երբ այն լսվում է:

**Կինեսթետիկ.** «Վերջապես հավաքեցի մտքերս»՝ սա կապված է ժեստերի հետ: Որոշ սովորողներ նախընտրում են շարժվել, դիպչել իրերին՝ արդյունավետ սովորելու համար:

**Ստեղծարար.** «Եկեք փորձենք»՝ նույնիսկ եթե դա դեռ սկիզբն է, կարող են լինել սովորողներ, որոնք կարիք կունենան օգտագործել լեզուն ստեղծագործաբար:

**Վերլուծական.** «Եկեք դադարեցնենք խառնաշփոթը և սկսենք հիմնական կանոններից» և վերլուծենք որոշ օրինաչափություններ: Որոշ սովորողներ ունեն ուժեղ վերլուծական հմտություններ և փնտրում են կանոններ, ցանկանում են վերլուծել լեզվի ձևերը:

**Համագործակցական.** «Իրոք հաճելի է աշխատել այլ մարդկանց հետ»: Ավելի հետաքրքիր է, երբ առաջադրանքը կատարվում է խմբով: Որոշ սովորողների համար

դա ավելի հետաքրքիր լինելու խնդիր չէ, այլ ավելի հեշտ է ստանալ և օգտվել խմբի անդամների օգնությունից:

**Անհատական.** «Ինձ դուր է գալիս, որ մենակ եմ ըմբռնում»: Ի տարբերություն վերը նկարագրված ոճի՝ սա այն աշակերտների համար է, որոնք շատ ավելի արդյունավետ են համարում ինքնուրույն աշխատելը: Նրանք ցանկանում են խուսափել ուրիշների պատճառած անախորժություններից կամ պարզապես նախընտրում են աշխատել առանձին և ամբողջ պատասխանատվությունը վերցնել միայն իրենց վրա:

**Լուրջ.** «Ես չեմ ուզում խառնաշփոթ անել, այլ ուզում եմ սովորել իրական գործով»: Այս ոճը նախատեսված է այն սովորողների համար, ովքեր նախընտրում են սթափ մոտեցումներ, հատկապես սովորելու նկատմամբ: Ուսուցման այս ոճը որոշ նմանություններ ունի վերլուծական և անհատական ոճերի հետ, բայց կա միայն այս ոճին բնորոշ մի բան. դա իրերի նկատմամբ խորը մոտեցումն է: Ուսուցման այս ոճը կապված չէ խաղերում մրցակցությանը լուրջ վերաբերվելու, փոխարենը ուսուցման, այսպես կոչված, պահանջկոտ մոտեցումների հետ:

**Զվարճալի.** «Ես սիրում եմ լավ ծիծաղել»: Եթե խաղային պրոցեսն ունի որոշ հումորային տարրեր, ապա այն կարող է թեթևություն հաղորդել ամբողջ փորձին: Սա նախընտրելի է այն մարդկանց համար, ովքեր ավելի լավ են կենտրոնանում զվարճալի մթնոլորտում:

**Դրամատիկ.** «Ես սիրում եմ լավ պատմություն»: Որոշ մարդիկ ավելի լավ են ընկալում նոր տեղեկատվությունը, երբ այն կապված է դրամայի և պատմվածքի հետ:

Կան խաղեր, որոնք ղեկավարվում են ուսուցչի կողմից, և կան այնպիսիք, որոնցում ուսուցչի դերը հիմնականում պասիվ է. Փիթեր Ու. Ջոնսը նշում է երեք բան, որի համար ուսուցիչը սովորաբար պատասխանատու է՝

1. Նյութի պատրաստում բավարար քանակությամբ,
2. Հստակ բացատրել, թե ինչ պետք է անել,
3. Պատասխանների ստուգում կամ խաղի վերջում, կամ սկզբում խաղի միավորների հաշվարկ [Watecyn-Jones 1993]:

Սրանք զուգորդվում են ողջ դասի անցկացման, տվյալ թեմայի համար համապատասխան խաղ կամ գործողություն գտնելու և մշակելու հետ, որ դասը վերածվի օրվա հաճելի ժամի: Դրանցից բացի՝ խաղի արդյունքների ողջ պատասխանատվությունը կրում է ուսուցիչը: Բացի այդ, ցանկացած ուսուցման գործընթաց ենթադրում է մոտեցում՝ մանկավարժական և հոգեբանական:

Հատկապես երեխաների հետ աշխատելիս՝ ցանկացած գործողություն, ցանկացած խոսք կամ նույնիսկ հայացք կարող է վճռորոշ լինել:

Կան խաղեր, որոնց դեպքում աշակերտներն աշխատում են իրենց տեմպերով, այսինքն՝ ուսուցչից անկախ:

Ուսուցիչը պետք է ժամանակ սահմանի: Խաղը սկսվելու հետո նա պետք է շրջի սենյակով և վերահսկի ընթացքը, երեխաների կատարած աշխատանքի ընթացքը, լսել նրանց: Դա անելիս ուսուցիչը պետք է ուշադրություն դարձնի աշխատանքի բաշխվածության աստիճանին:

Կարգապահության նկատմամբ վերահսկողությունը միշտ էլ կարևոր է, բայց դա չի նշանակում, որ ուսուցիչը պետք է միջամտի կամ օգնի աշխատանքային գործընթացին, եթե խիստ անհրաժեշտություն չկա: Գրեթե բոլոր խաղերը մրցակցային բնույթ ունեն, և սա է, որ գրավում է աշակերտների ուշադրությունը:

Այսպիսով՝ աշակերտները պետք է ինքնուրույն վայելեն այս ամենը: Ընդհանուր առմամբ, ուսուցչի դերը չի կարելի և չպետք է թերագնահատել:

Ընդունված է համարել, որ լեզվական խաղերը նախնական պատրաստություն քիչ են պահանջում կամ ընդհանրապես չեն պահանջում: Նկատելով գործնական դեպքեր՝ զգալիորեն ավելի մեծ ոգևորություն կարելի է տեսնել տնային առաջադրանքները կատարելիս, երբ սովորողները գիտեն, որ հաջորդ դասին պետք է խաղ խաղան: Մա թեման սովորելու համար նրանց կոնկրետ կարճաժամկետ նպատակ տալու միջոց է՝ լինի դա տրված բառապաշար, ժամանակաձև, բառակապակցությունների մի շարք, թե որևէ այլ խաղ:



Սովորողները սիրում են գործնական գիտելիքներ: Նրանք շատ չեն տարբերում բառապաշարի ակտիվ և պասիվ շերտերը: Այսպիսով՝ երբ ասում են, որ նրանք սովորում են պատահական թեմատիկ խումբ, բավարար չի լինի նրանց ասել, որ իրենց կյանքի ինչ-որ պահի այդ բառերը պետք կգան: Նրանք այդ բառերն ուղղակի աչքի կանցկացնեն, առանց ուշադրություն դարձնելու դրանց իմաստներին և նույնիսկ անգիր չեն անի: Այս դեպքում սովորելը ձանձրալի կլինի և հետևաբար ոչ այնքան արդյունավետ:

Այնուամենայնիվ, երբ երեխան իմանում է հնարավոր մրցանակի մասին, նա մոտիվացվում է սովորելու ամբողջ թեմատիկ խումբը պատշաճ արտասանությամբ, սահմանումներով և հոմանիշներով, նույնիսկ որոշ ածանցյալներով և գործածություններով: Մի խոսքով, երբ երեխաներին հանձնարարում ենք ուսումնասիրել բայական ձևերը կամ տրված բառապաշարի ցանկը, լավ տարբերակ է նրանց ասել, որ նրանք պետք է խաղ խաղան հաջորդ դասին: Ուսուցման ցանկացած գործընթաց կարելի է հետաքրքիր դարձնել, եթե պատշաճ մոտիվացի լինի:

Խաղերը կոչված են դարձնելու ամբողջ գործընթացը ավելի հեշտ և ավելի հետաքրքիր, ոչ թե ավելի սթրեսային, օրինակ՝ մրցակցության պատճառով: Խաղերը, որոնք խաղում են առանց նախնական պատրաստության, նման են փոփ վիկտորինաների: Այս «չպատրաստված» խաղերը դասավանդողին հնարավարություն են տալիս ուսումնասիրելու այս կամ այն դասից սովորողների ստացած գիտելիքները: Սա արդյունքները դիտարկելու լավ միջոց է: Տնային առաջադրանքը ստուգելիս լավ այլընտրանք կլինի փոփ-խաղը: Դա միջոց է ոչ միայն ուսուցումը, այլև ստուգման գործընթացը հետաքրքիր և մոտիվացնող դարձնելու համար:

## ԳԼՈՒԽ ԵՐԿՐՈՐԴ

### ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ԸՍՏ ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ԴԱՍՏՎԱՆԴՎՈՂ ԱՍՊԵԿՏՆԵՐԻ

#### 2.1. Քերականական խաղեր

Քերականական խաղերն աշակերտներին սովորեցնում են քերականական որոշ բարդություններ պարոնակող լեզվական օրինակներն օգտագործել ստեղծված իրադրություններում և զարգացնում են սովորողների լեզվական, ստեղծագործական ակտիվությունը:

What am I drawing?

**Խաղի նպատակը.** Զարգացնել սովորողների ստեղծագործական ակտիվությունը:

**Խաղի բովանդակությունը.** Ուսուցիչը գրատախտակին նկարում է տուն, աթոռ, սեղան, նավ, խնձոր:

Teacher: Do you know that I am a painter? Look! I drew with a chalk on the blackboard.

What am I drawing?

Pupil: A boat. You drew a boat.

Teacher: That's right, now I'm drawing some more pictures.

Հերթականությամբ մեկ առ մեկ ցույց տալով հարցնում է՝

What is it?

Pupil 1: It is a house.

Pupil 2: It's a table.

Pupil 3: It is a chair.

Ուսուցիչը ձևացնում է, թե անուշադիր է և ջնջում է իր նոր նկարած նկարները:

Teacher: How distracted I am! I erased the pictures I drew. Tell me please which images I erased.

Pupil 1: You have erased the boat, the apple, the chair...

Teacher: Oh! Thank you, that is right, I have erased the boat, the apple, the house.....

Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար աշակերտը ստանում է մեկ միավոր, իսկ այն աշակերտը, որը հավաքում է ամենաշատ միավորները, հաղթում է:

Form a sentence!

**Խաղի նպատակը.** Գոյականների հոգնակի թվի կազմության կրկնություն:

**Քննական պարագաներ.** Քարտեր, որոնց վրա նկարված են տարբեր քանակի առարկաներ:

**Խաղի բովանդակությունը.** Խաղն անցնում է մրցման ձևով: Գրատախտակի մոտ են երեք շարքերի ներկայացուցիչները: Նրանցից յուրաքանչյուր վերցնում է մի քարտ: Տրվում է առաջադրանք՝

“Form a sentence with the given word and write it on the blackboard!”.

Առաջադրանքն արագ և ճիշտ կատարող աշակերտը գնահատվում է: Ով սխալվում է կրկնում է գոյականների հոգնակին կազմելու կանոնը: Նմանատիպ խաղ կարելի է կազմակերպել քերականական, բառային և հնչյունաբանական ցանկացած կանոն կրկնելու համար:

I want it!

**Խաղի նպատակը.** Սովորողների լեզվական կարողությունների զարգացում: Նմանատիպ խաղ կարելի է կազմակերպել ցանկացած բայ անցնելիս: Ահա հնարավոր բառերի ցանկ՝ sport, professor, prince, elephant, pilot.....

**Խաղի բովանդակությունը.**

Teacher: What do you want to become?

Pupil 1: I want to become a bird.

Teacher: Oh! Really? What would you do?

Pupil 1: If I were a bird... I would fly to hot countries.

Pupil 2: If I were a bird I would fly on my father's boat.

Pupil 3: I don't want to be a bird. I want to become a doctor. I want to heal the sick.

Երեխաներն ակտիվանում են: Այդ ժամանակ ուսուցիչը բաժանում է քարտեր, որոնցից յուրաքանչյուրի վրա գրված է մի բառ՝ a writer, an actor, a poet, a musician....

Ուսուցիչն առաջարկում է վերցնել մեկական քարտ և այնտեղ գրված բառի շուրջը ցանկություն հայտնել:

I want to become a singer.

I want to become an actor.

I want to become a gardener to have a beautiful flower of all colours.

Յուրաքանչյուր նախադասության համար տրվում է մեկ միավոր: Երկու միավոր է ստանում ամենահետաքրքիր նախադասություն կազմող աշակերտը:

## 2.2. Բառային խաղեր

Այս բաժնում ներկայացված խաղերի նպատակն է սովորողներին մարզել բառերն օգտագործելու բնական իրադրությանը մոտ պայմաններում, զարգացնել և ակտիվացնել նրանց մտածելու կարողությունները:

### Catch the ball!

**Խաղի նպատակը.** Անցած թեմատիկ բառային միավորների ու նախադասությունների կրկնություն: Աշակերտների մեջ ձևավորել ուշադրություն և պատասխանատվություն:

Քննական պարագա՝ գնդակ:

**Խաղի բովանդակությունը.** Աշակերտները շրջան են կազմում: Ուսուցիչը գնդակը ձեռքին կանգնում է շրջանի կենտրոնում և այն նետելով որևէ աշակերտի, ասում է “a class”: Աշակերտը գնդակն անմիջապես վերադարձնում է ուսուցչին՝ ասելով է “a class” թեմային պատկանող որևէ բառ կամ նախադասություն: Խաղը վարելու թույլտվություն է ստանում նաև այն աշակերտը, որը լավ է յուրացրել թեմատիկ նյութը: Հապաղող աշակերտը դուրս է գալիս խաղից: Նմանատիպ խաղ կարելի է կազմակերպել “Four seasons”, “Holidays”, “Days of the week”, “Sport” և այլ թեմաներ անցնելիս:

A) Teacher: One class

Pupil 1: A desk

Teacher: Great

Pupil 2: The desk is big.

Teacher: a table

Pupil 3: Here's the table.

Teacher: Green

Pupil 4: The table is green.

Խաղալ կարելի է նաև նստած: Ուսուցիչը գնդակը նետում է նստած աշակերտներից մեկին:

b) Teacher: an apartment

Pupil 1: a balcony

Pupil 2: This is the balcony of our apartment.

Teacher: Yellow

Pupil 3: The curtains in the room are yellow.

Ուսուցիչը բացատրում է "after" բառի իմաստը:

c) Teacher: Let's begin. Winter, after...

Pupil 1: Spring

Pupil 2: Summer

Teacher: After?

Pupil 3: Autumn

What is missing?

**Խաղի նպատակը.** Աշակերտների ուշադրության զարգացում: Այսպիսի խաղ կարելի է կազմակերպել ցանկացած թեմայի բառական նոր միավորների յուրացման ժամանակ:

**Քննական պարագաներ.** Քարտեր, որոնց վրա նկարված են նույն թեմային պատկանող 5-10 նկար: Դրոշակ կամ նախօրոք պատրաստված գունավոր թուղթ՝ միավորները հաշվելու համար:

**Խաղի բովանդակությունը.** “The night” ազդանշանի ժամանակ խաղացողները փակում են աչքերը: Քարտ-նկարը պահվում է: “The day” ազդանշանի ժամանակ աշակերտները բացում են աչքերը և փնտրում, թե որ քարտն է պակասում: Այն աշակերտը, որն առաջինն է գտնում պահված քարտը, տրվում է մեկ միավոր: Ամենաշատ միավորներ հավաքած աշակերտը հաղթում է:

Do you know what is in the bag?

**Խաղի նպատակը.** Թեմատիկ բառերի ամրապնդում:

**Խաղի բովանդակությունը.** Ուսուցիչը նախօրոք պարկի մեջ դնում է մրգեր կամ նրանց պատկերները: Աշակերտները հերթով մոտենում են պարկին և ասելով՝ “There is an apple in the bag” և հանում են միրգը կամ նրանց պատկերը: Եթե ճիշտ են ասել մրգի անունը, ապա ավելացնում են՝ “Yes, I am right, it is an apple” նախադասությունը, իսկ սխալ գտնելու դեպքում՝ “No, I am not right, this is not an apple. It is a pear”. Խաղի մասնակիցները գրատախտակին գրում են գտած մրգի անունը: Անսխալ գրող աշակերտը հաղթում է խաղը:

### 2.3. Հնչյունային խաղեր

Առաջարկվող խաղ-վարժությունները մարզում են սովորողների անգլերենի հնչյունների արտասանությունը, սովորեցնում են բանաստեղծություններ, հստակ ու բարձրաձայն կարդալ և այդ բանաստեղծությունները թատերականացնել:

Խաղերի ժամանակ մեծ է ուսուցչի դերը: Նրա երևակայությունը, շարժումների ազատությունը պետք է վարակի աշակերտներին:

Ինչպես բանաստեղծությունների ուսուցման, այնպես էլ նրանց բեմականացման ժամանակ խորհուրդ է տրվում միասնական խմբակային աշխատանքից գնալ դեպի անհատական աշխատանքը:

Catch the Ball!

**Խաղի նպատակը.** Աշակերտների արտասանական կարողությունների զարգացում:

**Քննական պարագա.** Գնդակ

**Խաղի բովանդակությունը.** Խաղն անցկացնելիս աշակերտներին տալով մրգերի, բանջարեղենի, գրենական պիտույքների անուններ...: Աշակերտները շրջան են կազմում: Խաղավարը, միջին չափի գնդակը ձեռքին կանգնում է շրջանի կենտրոնում: Ուսուցչուհին մոտենում է շրջան կազմած աշակերտներին և նրանց կոչում ծաղիկների անուններով այնպես որ ընկերները չլսեն:

Շրջան կազմած աշակերտները սկսում են պտտվել և երգել:

If you're happy and you know it, clap your hands

If you're happy and you know it, clap your hands

If you're happy and you know it

And you really want to show it

If you're happy and you know it, clap your hands.

If you're happy and you know it, stamp your feet

If you're happy and you know it, stamp your feet

If you're happy and you know it

And you really want to show it

If you're happy and you know it, stamp your feet.

If you're happy and you know it, shout 'Hurray!'

If you're happy and you know it, shout 'Hurray!'

If you're happy and you know it

And you really want to show it

If you're happy and you know it, shout 'Hurray!'

If you're happy and you know it, do all three

If you're happy and you know it, do all three

If you're happy and you know it

And you really want to show it

If you're happy and you know it, do all three.

Now we're going to sing the last verse again

Վերջին աշակերը «Սարդն» է: Նա կանգնում է մի անկյունում: «Ճանճերը» քայլում կամ որևէ այլ շարժում են անում: «Սարդի» հրահանգից հետո «Ճանճերը» քարանում են: «Սարդն» անցնում է «Ճանճերի» մոտով և փոքր շարժման դեպքում էլ բռնում է «Ճանճին»՝ ասելով՝ "This is the mine"

Խաղը կրկնում է, իսկ «սարդին» փոխում են: Խաղը պետք է անցկացնել մաքուր օդում: Ուսուցիչը գովում է այն աշակերտներին, ովքեր խաղի ժամանակ աչքի են ընկնում իրենց համբերատարությամբ:



## ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղերը օտար լեզվի պրակտիկան հաճելի դարձնելու միջոց են: Դրանք լավ վարժություններ են ուղեղի համար: Միշտ օգտակար է աշակերտներին հինգ րոպե ընդմիջում տալը: Դա նրանց մտահոգություններին ու վախերին ընդառաջելու նուրբ միջոց է:

Տարբեր խաղերի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է բոլորին ներգրավել ուսումնական գործընթացում: Նա կարող է օգտագործել խաղը որպես արագ տաքացում կամ ժամանակի լրացում դասաժամի վերջում:

Աշակերտները հաճույքով են խաղում ցանկացած պայմաններում: Նրանք նույնպես սիրում են մրցություններ: Այս երկուսը կարող են հիանալի կերպով համակցվել մեկ լեզվական խաղի մեջ՝ նրանց և՛ հետաքրքրելու, և՛ զվարճացնելու համար:

Որքան շատ խաղեր և զվարճալի գործողություններ ներգրավվեն ուսումնական գործընթացում, այնքան ավելի ներգրավված են աշակերտները:

Ցանկացած տնային առաջադրանք կկատարվի ոգևորությամբ, եթե աշակերտներն իմանան, որ այն ստուգվելու է խաղով:

Փոքր պարզները՝ կոնֆետների, կաշուն պիտակների, խաղալիքների կամ նույնիսկ պարզապես միավորների միջոցով, միշտ կխրախուսեն աշակերտներին ավելի լավ սովորել և ավելի սովորել:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Douglas B.H., Teaching by Principles, Second Edition, London: Longman, 2001
2. Langran J and Purcell S., Language Games and Activities, London: CILT, 1994
3. Wright, Betteridge Buckby 2001
4. Masheder M., Let's Play Together, United Kingdom: The Merlin Press Ltd, Wallingford, 1989
5. Uberman A., The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision in English, London, 1989
6. Watcyn-Jones P., Vocabulary Games and Activities for Teachers, Penguin Books, Harmondsworth, 1993