



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՉԱՐԳԱՅՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

ԽԱՂԸ ԵՎ ԵՐԳԸ ՈՐՊԵՍ ԲԱՌԱՊԱՇԱՐԻ ՀԱՐՍՏԱՑՄԱՆ

ՄԻՋՈՑ ԱՆԳԼԵՐԵՆ ԼԵԶՎՈՒՄ՝ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԵՎ ՄԻՋԻՆ
ԴՊՐՈՑՈՒՄ

ԱՌԱՐԿԱ

ԱՆԳԼԵՐԵՆ

ՀԵՂԻՆԱԿ

ԱՌԱՔԵԼՅԱՆ ԱՐԾՎԻԿ

ՄԱՐԶ

ՇԻՐԱԿ

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

ՄԱՐԱԼԻԿԻ ԹԻՎ 1 ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑ



“IT IS MORE THAN A GAME .
IT IS AN INSTITUTION.”

THOMAS HUGHES(1822_1896)

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հասարակական կյանքի բոլոր ոլորտների գլոբալացումը և միջմշակութային կապերի ընդլայնումը առավել ակնհայտ են դարձնում անհատի առօրյա և մտավոր գործունեության ընթացքում օտար լեզուների տիրապետման անհրաժեշտությունը, նորովի իմաստավորում այն որպես տնտեսական, գիտատեխնիկական և մշակութային առաջընթացի կարևորագույն նախադրյալներից մեկը: Այստեղից էլ հանրակրթության ոլորտում «Օտար լեզու» առարկայի հեղինակության բարձրացումն ու կարևորումն:

Այն փաստը, որ ժամանակակից մարդիկ գրեթե ոչինչ չեն կարողանում անել առանց օտար լեզուների իմացության, ակնհայտ է դարձել գրեթե բոլորի համար: Հասարակության մեջ տեղի ունեցող փոփոխությունները շոշափել նաև կրթությունը: Մուր կերպով դրված են աշակերտների ուսուցման ու դաստիարակության որակի բարձրացման ուսումնադաստիարակչական գործընթացի դեմոկրատացման և հումանացման, ուսուցման ու դաստիարակման ձևերի ու մեթոդների ընտրության հնարավորության հարցերը: Համապատասխանաբար փոխվում է ուսումնական առարկաների բովանդակությունը, ստեղծվում են նոր ծրագրեր, դասագրքեր և ուսումնական ձեռնարկներ: Ներկա հասարակությունում լրատվության փոխանակումը և հաղորդակցությունը տարբեր լեզվական խմբերի միջև վերածվել են սոցիալական զարգացման էական գործոնի, որով և պայմանավորված է մի քանի լեզուներ յուրացնելու աճող պահանջմունքը: Կրթության համակարգի փոփոխությունները թափանցել են նաև միջնակարգ դպրոցում օտար լեզուների ուսուցման ոլորտ: Օտար լեզուն դարձել է հանրակրթության անբաժանելի բաղադրիչներից մեկը: Միայն անհրաժեշտ շարժառիթների և որոշակի լեզվական հիմքի առկայության դեպքում կարելի է արդյունավետ ձևով իրականացնել նաև հաջորդ փուլը երկրորդ և երրորդ լեզվի ուսուցումը:

ՕՏԱՐ ԼԵԶՈՒՆ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉ

Օտար լեզուների դասավանդման ժամանակակից տեսությունն ու պրակտիկան կոչված են զարգացնելու սովորողների հոգևոր ոլորտը, բարձրացնելու ուսուցման հումանիտար բովանդակությունը, ուսումնական առարկայի դաստիարակչական-կրթական պոտենցիալը լրիվ

իրականացնելու յուրաքանչյուր աշակերտի անհատականության վերաբերմամբ: Այդ բարդ և միաժամանակ հրատապ ու հեռանկարային խնդրի լուծումը պահանջում է օտար լեզուների դերի և տեղի ճշգրտումը դպրոցական կրթության բովանդակության մեջ: Դրա արդիականացումը ներկայիս փուլում ակնհայտ է, քանի որ հաշվի առնելով կրթության համակարգի նոր ուղղությունները, ուսուցիչներին տեղ են տալիս նորարարելու և իրականացնելու իրենց գաղափարներն ու լուծումները, որոնք օգնում են կրթական մակարդակի զարգացմանը: Եվ դա այն խաղն է, որը որպես կոնվենցիաներից և տարբեր տեսակի շրջանակներից(ամենաշատը չսահմանափակված խաղը) կարևորվեց օտար լեզուների ուսուցման մեջ:

Հանդիսատեսի համար նախատեսված երեխաների խաղն առավել ընդունելի է իմ կարծիքով մանկապարտեզում և տարրական դասարաններում օգտագործելու համար, քանի որ անսահմանափակ հնարավորություններ կան ինչպես ուսուցչի, այնպես էլ աշակերտների ստեղծագործական ներուժը իրականացնելու համար: Այս աշխատանքի նպատակն է՝ բացահայտել հիմնական հնարավոր ուղղությունները նախադպրոցական և հիմնական դպրոցական տարիքի աշակերտներին տարբեր խաղեր օգտագործելով օտարալեզու բառապաշարի դասավանդման կազմակերպման ընդհանուր գաղափարը:

Հետազոտության հիմնական նպատակներն են.

- պարզել աշակերտների հնարավորությունները օտար լեզու սովորելու ոլորտում,
- բացահայտել նախադպրոցական և հիմնական դպրոցական տարիքի երեխաներին օտար լեզվի ուսուցման նպատակներն ու խնդիրները,
- սահմանել հայեցակարգը՝ խաղը և բնութագրել դրա տեսակները,
- որոշել խաղի դերը անգլերեն լեզու դասավանդելիս,
- հատուկ եզրակացություն անել և ստեղծել խաղը որպես բառապաշարի հարստացման օրինակելի ուսումնական պարապմունքների համակարգ:

Հետազոտության առարկան խաղն է՝ որպես օտար և ներքին մեթոդներով օտար լեզվի բառապաշարի ուսուցման առաջատար մեթոդներից մեկը:

Աշխատանքը բաղկացած է տեսական և գործնական մասերից: Տեսականում որոշվում են աշակերտների հնարավորությունները օտար լեզու սովորելու բնագավառում, բացահայտում են դպրոցականների օտար լեզվի ուսուցման հիմնական նպատակներն ու խնդիրները: Իսկ

գործնականում ներկայացնում են խաղերի որոշ տեսակներ՝ քերականական,լեքսիկական, հնչյունաբանական, խոսքային և դրանց կիրառման նպատակները:

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՕՏԱՐ ԵՎ ՆԵՐՔԻՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐՈՎ ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԲԱՌԱՊԱՇԱՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԱՌԱՋԱՏԱՐ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻՑ ՄԵԿԸ

Խաղերի ուսուցման հնարավորությունները վաղուց են հայտնի : Շատ ականավոր ուսուցիչներ իրավացիորեն ուշադրություն հրավիրեցին ուսուցման գործընթացում խաղերի օգտագործման արդյունավետության վրա: Եվ սա հասկանալի է: Մարդու, մասնավորապես երեխայի կարողությունները լիովին և երբեմն անսպասելիորեն դրսևորվում են հատկապես խաղում: Խաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի գործադրում: Խաղը միշտ ներառում է որոշում կայացնել. Ինչ անել, ինչ ասել, ինչպես հաղթել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտածելակերպը: Եվ եթե երեխան միաժամանակ խոսում է օտար լեզվով, ուրեմն այստեղ անշուշտ ուսուցման հարուստ հնարավորություններ կան: Երեխաները, սակայն, այդ մասին չեն մտածում: Նրանց համար խաղը, առաջին հերթին, հուզիչ գործունեություն է և հենց սա է գրավում ուսուցիչներին, այդ թվում՝ օտար լեզվի ուսուցիչներին: Խաղում բոլորը հավասար են: Դա իրագործելի է նույնիսկ թույլ սովորողների համար: Ավելին, թույլ լեզվական կարողություն ունեցող աշակերտը կարող է դառնալ առաջինը խաղում: Հնարամտությունն ու հնարագիտությունը այստեղ երբեմն ավելի կարևոր են, քան առարկայի իմացությունը: Խաղում դրսևորվում են հավասարության զգացումի, խանդավառության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում. Այս ամենը հնարավորություն են տալիս երեխաներին հաղթահարել ամաչկոտությունը,(ինչը այլ մեթոդներ կիրառելիս թույլ չի տալիս օտար լեզվի բառերը ազատորեն օգտագործել օտար լեզվի բառերը խոսքում) և բարենպաստ ազդեցություն է ունենում ուսուցման արդյունքների վրա:

ԽՈՍՔԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՎ ԸՆԹԱՑՈՂ ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՄՈՏԻՎԱՅԻՈՆ-ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՆԱԽԱԳԻՐՈՒՅԹ

Խաղի ընթացքում լեզվական նյութն աննկատելիորեն յուրացվում է , և միևնույն ժամանակ առաջանում է գոհունակության զգացում, և աշակերտը պարզում է , որ ինքը կարող է բոլորի հետ հավասար խոսել:Մանկական խաղը լայն հասկացություն է:Սա դեր է, երբ աշակերտն իրեն պատկերացնում է որպես օդաչու, իսկ աթոռները գերձայնային ինքնաթիռներ են, մենք ներկա ենք լինում մի փոքր ներկայացման,որի ժամանակ խաղացողների միջև այս կամ այն ձևով առաջանում է մրցելու գաղափարը:Խաղի ընթացքում իրավիճակը տեղի է ունենում մի քանի անգամ և ամեն անգամ խաղում են մեկ ուրիշ տարբերակով:Հաղթելու ցանկությունը խաղացողներին մղում է ամբողջ գիտելիքները կենտրոնացնել և էներգիան օգտագործել այդ նպատակին հասնելու համար:

Օտար լեզվի սկզբնական դասավանդումը կառուցվում է ուսուցման մոտիվացիոն-գործնական նախադրույթների վրա:Մանկավարժական գործընթացը կազմակերպվում է այնպես,որ գիտելիքները ձեռք բերվեն հնարավորին չափ ոչ քմահաճ ձևով, այլ կոնկրետ առաջադրանքների կատարմամբ, որոնք զուգակցում են որոշակի առաջընթաց ակտիվությամբ խոսքային գործողություններով ընթացող խաղով, հարցերին տրվող պատասխաններով, երեխայի համար հուզական նշանակություն ունեցող թեմանների քննարկմամբ սովորողի հետ շփման մեջ մտնելով և այլն: Երեխայի շարժուն ակտիվությունը մեր կողմից դիտվում է որպես մանկական տարիքում լեզվի յուրացման պարտադիր բաղադրամաս:

Միևնույն ժամանակ,խաղը դասավանդման միջոց է, որն ակտիվացնում է սովորողների մտավոր գործունեությունը, թույլ է տալիս կրթական գործընթացը դարձնել գրավիչ և հետաքրքիր , հուզական ազդեցություն է ունենում մարզման վրա:Սա լեզվին տիրապետելու հզոր խթան է:

Հոգեբան Ա.Ա.Լյոնտևայի խոսքով խաղի միջոցով ստեղծված մոտիվացիան պետք է ներկայացված լինի ճանաչողական և էսթետիկ մոտիվացիայի հետ միասին:Այս ամենը դրդում են դասավանդման:Ամենաուժեղ դրդապատճառային գործոնները տեխնիկայի և դասավանդման մեթոդներն են , որոնք բավարարում են դպրոցականների կարիքները ուսումնասիրության ենթակա նյութի նորույթում,վարժությունների բազմազանության մեջ:Ուսուցման տարբեր տեխնիկայի օգտագործումը նպաստում է հիշողության մեջ լեզվական երևույթների համախմբմանը՝ ստեղծելով ավելի կայուն տեսողական և լսողական պատկերներ:

**ԽԱՂԵՐԸ ՈՐՊԵՍ ԽՄԲԱԿԱՅԻՆ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ԴՐԱՆՑ
ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ**

Խաղերը որպես խմբակային վարժություններ օգնում են ստեղծելու և ձևավորելու աշակերտների այնպիսի մարդկային գծերը, ինչպիսիք են՝ շփումը, ընկերությունը և պատասխանատվությունը: Ինչպես հոգեբան Դ.Բ.Էլկոնինն է նշում, բոլոր խաղերում, չնայած իրենց ամենատարբեր սյուժեներին, թաքնված է կոնկրետ մեկ միևնույն բովանդակություն՝ աշակերտների գործունեությունը և վերաբերմունքը մարդկանց հանդեպ

(Էլկոնին Դ. Բ. <<Խաղերի հոգեբանություն>> 1978թ. էջ 31)

Խաղը միշտ էլ էմոցիոնալ է և, որտեղ կան հույզեր, այնտեղ կա ակտիվություն, կա ուշադրություն, ուստի մտածողությունն այստեղ աշխատում է: Հասկանալի է, որ այսօրվա պայմաններում օտար լեզվի՝ որպես ուսումնական առարկայի հիմնական նպատակը հաղորդակցական կարողությունների և հմտությունների ձևավորումն է, որը ներառում է անմիջական հաղորդակցման, այսինքն խոսելու և լսելով հասկանալու, ինչպես նաև միջնորդավորված հաղորդակցման , այսինքն՝ բանավոր խոսքի միջոցով օտար լեզվով տեքստը հասկանալու և գրավոր խոսքին տիրապետելու բաղադրիչները :

Բանավոր դասընթացը նախատեսում է լեզուն հասկանալու և խոսելու հմտությունների զարգացումը: Դրա յուրահատկությունը ենթադրում է ուսումնական նյութի պարտադիր առկայությունը ցուցադրական անփոփոխ և կտրովի նկարների տեսքով, որոնց օգնությամբ կազմակերպվում են տարբեր տեսակի աշխատանքներ, ստեղծվում զանազան կոմպոզիցիոն սյուժեներ, որոնք պահանջում են մտավոր և շարժական ակտիվություն: Տարրական հաղորդակցություն է իրականացվում ինչպես ցուցադրական նկարներով և այլ զննական պարագաներով աշխատանք

կատարելու ընթացքում, այնպես էլ տարբեր տեսակի խաղ-գործողություններով, հանգավորումներ, բանաստեղծություններ ու երգեր սովորելով, բեմադրություններ կազմակերպելով և այլն:

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅԱՆ, ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅԱՆ, ՏՐԱՄԱԲԱՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Խաղերը և երգերն անգլերենի դասերին գործածելը մեզ հնարավորություն են տալիս իրականում արդարացնել անգլերեն լեզվով գործընկերների հետ հաղորդակցվելու պահանջը.

-գտնել ուղիներ և ցույց տալ ամենապարզ մոդելների վրա կառուցված անգլերեն արտահայտությունների նշանակությունը,

-հուզականորեն գրավիչ դարձնել նույն խոսքի օրինաչափությունները և ստանդարտ երկխոսությունները:

Դասին խաղերի գործածումը բարելավում է աշակերտների կարգապահությունը, երևան են գալիս նրանց հետաքրքրությունները աշխատանքի նկատմամբ, կենտրոնացվում է ուշադրությունը, բարձրացնում է ակտիվությունը: Աշակերտները ոչ միայն պետք է սովորեն նորությունը, ընկալեն նորը, այլ նաև մնան զգայուն, կարեկից, արձագանքող, ընկերական և անմիջական: Խաղի օգնությամբ զարգացնում ենք նաև աշակերտի հիշողությունը, ուշադրությունը, տրամաբանությունը:

Խաղի օգտագործման հաջողությունը կախված է նախ և առաջ խոսքային նմուշի գործածության համար անհրաժեշտ իրավիճակի ստեղծումից, որն ստեղծում է ուսուցիչը: Կարևոր է, որ մասնակիցները վարժվեն նման հաղորդակցությանը, հրապուրվեն և ուսուցչի հետ միասին դառնան նույն գործընթացի մասնակիցները:

Խաղերը օտարալեզու դասերին օգտագործման նպատակներն են՝

1. որոշակի հմտությունների ձևավորում,
2. խոսքի որոշակի հմտությունների զարգացում,
3. սովորել ինչպես շփվել,
4. անհրաժեշտ ունակությունների և մտավոր կարողությունների զարգացում,

5. գիտելիքների (հնքնին լեզի ձևավորման ոլորտում) ձեռք բերում,

6.խոսքի նյութի անգիր ձևակերպում

Բոլոր խաղերը կարելի է բաժանել 2 խմբի՝ նախապատրաստական և ստեղծագործական : Նախապատրաստական խաղերը նպաստում են խոսելու հմտությունների և կարողությունների ձևավորմանը:Այս խմբին են դասվում քերականական, բառապաշարի, հնչյունական և ուղղագրության խաղերը:Նախապատրաստականով կառուցում ենք խոսքի հիմքը, քանի որ առանց քերականական կառույցների, բառապաշարի, հնչյունաբանության և ուղղագրության որևէ լեզվի չեն տիրապետում:

Քերականական խաղերի նպատակներն են՝

-աշակերտներին սովորեցնել քերականական որոշակի դժվարություններ ունեցող խոսքային նմուշներ,

-ստեղծել իրական պայմաններ այդ նմուշներն օգտագործելու համար,

-գարգացնել աշակերտների խոսքային ակտիվությունը և ինքնուրույնությունը:

Այս խաղերն ընդգրկում են համեմատաբար ավելի կարևոր քերականական նյութեր.բայերից՝ be, have, may,can,must,there is... կապակցությունը, բայի ժամանակաձևերից,անուղղակի խոսք և այլն:Խաղերի մեծ մասը կազմված է մրցակցության միտումով՝ միավորներ տալու հիմունքով:

ՔԵՐԱԿԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՆՄՈՒՇՆԵՐ

Քերականական խաղերի նպատակներն են՝

-սովորեցնել աշակերտներին քերականական որոշակի դժվարություն ունեցող խոսքային նմուշներ,

- ստեղծել իրական պայմաններ այդ նմուշներն օգտագործելու համար,

-գարգացնել աշակերտների խոսքային ակտիվությունը և ինքնուրույնություն:

Խաղերն ընդգրկում են համեմատաբար ավելի կարևոր և դժվարություն ունեցող քերականական նյութեր:Խաղերի մեծ մասը կազմված է մրցակցության միտումով միավորներ տալու կամ խրախուսելու հիմունքով:

1. «Ես չեմ կարող տեսնել» խաղը

Նպատակը. Ուշադրության զարգացում, խոսելու կարողության զարգացում (մենախոսություն.

Խոսք

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

2. Խուլ հեռախոս:

Նպատակը՝ բառապաշարային միավորների ակտիվացում, ուշադրության զարգացում:

Երեխաները բաժանված են երկու թիմերի: Թիմի անդամները միմյանց ականջների խոսքեր կամ արտահայտություններ են ասում: Խաղացողը, ով վերջինն է լսում բառը, բարձրացնում է ձեռքը և բարձրաձայնում լսած բառը: Ծիշտ լինելու դեպքում այս խաղացողի թիմը հաղթում է:



3. Ձնագնդի:

Նպատակը. Բառապաշարի ակտիվացումը մի քանի թեմաների վրա, հիշողության զարգացումը, ուշադրությունը: Ուսուցիչը համատեղում է թեմաները, որոնց վերաբերյալ աշակերտները պետք է ասեն բառեր: Առաջին խաղացողը ասում 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:

4. Խաղը «Ինչ է ձեր անունը» :

Բոլոր երեխաները խաղում են միևնույն ժամանակ: Նրանք նստում են մի շրջանակի մեջ: Նախապես ձեռքերն և ծնկները ծալելով՝ նրանք հարցնում են. «Ինչ է ձեր անունը»: Գուշակներն ասում են. «Նրա անունն է ...» կռահողը փոխարինում է խաղը վարողին: Խաղը շարունակվում է:

6. Ես և դու

Նպատակը՝ քայերի գործածում

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

ԼԵՔՍԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՆՄՈՒՇՆԵՐ

Քերականական խաղերին հաջորդում են լեքսիկականները, որոնք տրամաբանորեն շարունակում են կառուցել խոսքի հիմքը: Այս խաղերի նպատակներն են՝

- աշակերտներին սովորեցնել լեքսիկական բառապաշարը գործածել տվյալ իրավիճակում,
- ակտիվացնել նրանց խոսքա-իմաստային հմտությունները
- գարգացնել աշակերտների խոսքային արձագանքը,
- ծանոթացնել խոսքային շարադասությանը:

1. Ծաղիկ յոթ գույն:

Նպատակը՝ գույների անունների ամրապնդում:

Երեխաները նստում են իրենց տեղերում: Նրանք խաղում են այլընտրանքով: Ուսուցիչ սեղանին դրվում են մի շարք գունավոր քարտեր՝ ծաղիկների թերթիկների տեսքով:

Երեխաները մեկ առ մեկ վերցնում են գունավոր քարտերը՝ ասելով գույնը և ծաղկի թերթիկը կցում են հատուկ շրջանակին՝ կազմելով ծաղիկ: Միևնույն ժամանակ ասում են. «Ես սիրում գույնը»:



2. Հիշեք բառը:

Նպատակը՝ «Ընտանիք» թեմայի բառապաշարի ամրապնդում

Երեխաները նստում են իրենց տեղերում: Բոլորը խաղում են միևնույն ժամանակ: Յուրաքանչյուրը սեղանի վրա ունի իր ընտանիքի նկարների կամ լուսանկարների մի շարք: Ուսուցիչը որևէ բառ է անվանում, օրինակ՝ «մայր», աշակերտները ցույց են տալիս իրենց մոր նկարը կամ լուսանկարը: Միայն լինելու դեպքում աշակերտը տալիս է նկարը: Հաղթողը նա է, ով պահպանում է բոլոր նկարները կամ լուսանկարները:

Խաղը կարելի է բարդացնել: Ուսուցչի կողմից բոլոր բառերը թվարկելուց հետո, յուրաքանչյուր աշակերտ պատմում է իր ընտանիքի մասին. «Ես ունեմ մայր, հայր և քույր»:

3. Ո՞վ է սա:

Երեխաները նստում են իրենց տեղերում: Բոլորը խաղում են միևնույն ժամանակ: Առաջին խաղացողն ընտրվում է խաղը վարողի կողմից: Նա կանգում է դասարանի դիմաց և դեմքի արտահայտությունների և ժեստերի օգնությամբ պատկերում է ընտանիքի անդամներից մեկին: Օրինակ՝ «մեքենա վարելը» - հայրիկ, «թերթ կարդալը» - պապիկ, «տիկնիկ խաղալը» - քույր և այլն: Մնացած աշակերտները կռահելու են, թե ընտանիքից ում են ներկայացնում նկարում՝ օգտագործելով «դու մայր ես» կառուցվածքը, կռահողը փոխարինում է առաջին խաղացողին: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր աշակերտները մասնակցեն դրան:



4. Տեղեր փոխանակեք:

„Animals” թեմայի բառապաշարի ամրապնդում

Երեխաները նստում են շրջանաձև: Բոլորը խաղում են միննույն ժամանակ: Նրանց ձեռքերում կան կենդանիների նկարներ: Ուսուցիչը անվանում է երկու կենդանու անուն: Այս կենդանիներով քարտերով երեխաները արագ փոխում են տեղերը: Եվ այսպես շարունակ...



5. կրկեսը:

<<ԲԱՅ>> ԽՈՍՔԻ ՄԱՍԻ ԱՄՐԱՊՆԴՈՒՄ

Երեխաները խաղում են գույգերով: Գործընկերներն ընտրվում են ըստ ցանկության կամ վիճակահանությամբ: Յուրաքանչյուր գույգի խնդիրն է պատրաստել նախընտրած կենդանու կրկեսային ներկայացում, որի արդյունքում երեխաները այլընտրանքով խաղում են մարզի և կենդանու դերը: Պատրաստման համար անհրաժեշտ է 2-3 րոպե, որից հետո սկսվում է «ներկայացումը»: Զույգերը հերթով մտնում են ասպարեզ: Մարզիչը ասում է. «Ես փիղ ունեմ: Իմ փիղը կարող է վազել: Իմ փիղը կարող է ցատկել »: Փղի դերում աշակերտը կատարում է նշված գործողությունը: Այնուհետև աշակերտները փոխում են տեղերը և «շնորհանդեսը» շարունակվում է...



6.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: Մյուս թիմի աշակերտները կռահում են: Օրինակ. «Դա կենդանին է: Այն ապրում է Աֆրիկայում: Դա շագանակագույն է: Այն ապրում է ծառերի մեջ: Այն սիրում է բանաններ »: (Կապիկ):



7.Սա իմ քիթն է

Երեխաները սիրում են ուղղել ուրիշների սխալները :Ցույց տալով ձեռքը՝ ուսուցիչն ասում է. «Օ Օհ, ինչ-որ բան է պատահել ոտքիս հետ»:

Աշակերտը ուղղում է «*Ձեռքիդ հետ*»:

Բայց ուսուցիչը շարունակում է. «*Ձեմ լսում, քթիս հետ ինչ-որ բան է պատահել*»: (ականջը ցույց տալով օրինակ):

Երեխաները ծիծաղում են և ուղղում:

Առաջնորդի դերը կատարում է աշակերտը, որն իր հերթին դիմում է դասարանցիներին: Եթե աշակերտը ճիշտ է ուղղում, նա դառնում է առաջնորդ և շարունակում վարել խաղը: Խաղին կարելի է զուգակցել նաև "ALOUETTE" երգը:



8.Ո՞վ է առաջինը:

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

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

Աշակերտները բառը արտասանում են անգլերեն լեզվով, ապա ունեցած տառերով կազմում են բառը:

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

Հաղթողը նա է, ով առաջինը կկատարի առաջադրանքը:



9.Մորաքույրս գնաց քաղաք

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



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 տիրակալ:

Եթե աշակերտը չի կարող որևէ իրի անուն նշել, ապա նա դուրս է գալիս խաղից:

10.Ժամանակը

Երեխաները բաժանված են երկու թիմերի: Խաղն ունի մի քանի տարբերակ:

1. Վերցնել ժամացույցը մի ձեռքով, որով հեշտ է սլաքները շարժելը: Ձեռքերը շարժելով՝ ուսուցիչը հերթով դիմում է երկու թիմերին սովորողների. << Հիմա քանիսն է ժամը>>: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար թիմը ստանում է մեկ միավոր:



2. Ուսուցիչը սկսում է պատմությունը, բայց չի ավարտում վերջին նախադասությունը: Օրինակ *Ես ընկեր ունեմ: Նրա անունը Աննա է: Նա վեր է կենում ...* Եվ ձեռքերը դնում է ժամը 7-ին: Աշակերտը կրկնում է վերջին նախադասությունը և այն ավարտում է բառերով.<< Առավոտյան յոթին>>: Եթե նա սխալվում է, թիմը ստանում է մինուս: Հաղթում է այն թիմը, որի մասնակիցները կատարել են նվազագույն սխալներ:



ՀՆՉՅՈՒՆԱԲԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

Մրանց նպատակներն են՝

- մարզել աշակերտների անգլերեն ճիշտ արտասանությունը,
- սովորեցնել բարձր և հստակ կարդալ կամ ասել ոտանավորը, նյութը,
- սովորեցնել ոտանավորները՝ դերերով արտահայտվելու նպատակով:

Այստեղ մեծ է ուսուցչի դերը, նրա ազատ շարժումները, ֆանտազիան, ոգևորվածությունը, որոնք պետք է վարակիչ լինեն աշակերտների համար:Նա պետք է կարողանա առաջինը հանդես գալ այս կամ այն դերում:



Im a funny little clown.

I say, "Ah-oo-ee-oo"

My mouth is open wide

When I say, "Ah ,ah,ah>>

I draw my lips far back

When I say, "Ee,ee,ee."

My lips are very round

When I say, "Oo, oo,oo."

"Ah-oo-ee-oo,

Ah-oo-ee-oo,"

I am a funny little clown.

Ծաղրածուի դերում լինելը , աշակերտներին թույլ է տալիս ավելի ազատ և համարձակ լինել:

ՈՒՂՂԱԳՐԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

Նպատակն է՝

-աշակերտներին սովորեցնել բառերի ուղղագրությունը:

Խաղերի որոշ մասերը հիմնված են լինում հիշողության և անգլերեն բառերի ուղղագրական կանոնների վրա:Այս խաղերը կարելի է կիրառել տնային աշխատանքներն ստուգելիս:

Խաղ <<Սանր>>

Դասարանը բաժանվում է 3 խմբի:Գրատախտակին 3 անգամ գրվում է ը բառը: Օրինակ՝ EXERCISE

Յուրաքանչյուր խմբից հերթով մոտենում է 1 աշակերտ և ուղղահայաց տվյալ բառի տառերից որևէ մեկով սկսվող բառ: Բառերը չպետք է կրկնվեն,որոշ ժամանակ անց գրատաղտակին կունենանք հետևյալ պատկերը՝

EXERCISE

EXERCISE

EXERCISE

A NAH NH

A GEACI

A AEARIA

T DTAKI

R GAKEX

S RAROTR

L R

T DE

T LD N N

K T

H Y

Եզրակացություն

Այս աշխատանքի նպատակն էր հաշվի առնել հիմնական հնարավոր ուղղությունները, անգլերենի դասավանդման բառապաշարի կազմակերպման ընդհանուր գաղափարը՝ օգտագործելով նախադպրոցական և հիմնական դպրոցական տարիքի երեխաների տարբեր խաղեր:

Նպատակին հասնելու համար ուսումնասիրվել են այս հարցում ինչպես հայրենի, այնպես էլ օտարերկրյա հեղինակների աշխատանքները:

Ըստ գիտնականների մեծամասնության՝ երեխաները պատրաստ են օտար լեզու սովորել երեքից հինգ տարեկան հասակում: Դասերի անցկացման մեթոդաբանությունը պետք է հիմնված լինի հոգեբանության տարիքային և անհատական բնութագրերի, ինչպես նաև երեխաների լեզվական կարողությունների վրա և պետք է ուղղված լինի նրանց ներդաշնակ անհատականության զարգացմանը և կրթմանը: Օտար լեզվով դասերին ուսուցիչը պետք է ընկալվի որպես երեխայի անհատականության ընդհանուր զարգացման մաս, որը կապված է նրա զգայական, ֆիզիկական, մտավոր կրթության հետ:

Երեխաներին օտար լեզվի բառապաշար սովորեցնելը պետք է ունենա հաղորդակցական բնույթ, երբ երեխան տիրապետում է լեզուն որպես հաղորդակցման միջոց, այսինքն՝ ոչ միայն յուրացնում է առանձին բառերը և խոսքի ձևերը, այլև սովորում է կառուցել նախադասություններ ըստ իր իմացած մոդելների՝ իր հաղորդակցման կարիքներին համապատասխան: Օտար լեզվով հաղորդակցությունը պետք է լինի խթանված և կենտրոնացած: Օտար լեզուն և օտարալեզու մշակույթ սովորելու համար ուսուցիչը պետք է երեխայի մեջ ստեղծի դրական հոգեբանական վերաբերմունք:

Նման դրական շարժառիթ ստեղծելու ձևը խաղն է, ինչպես նաև երգը: Դասում խաղերը պետք է լինեն էպիգոդիկ և մեկուսացված: Անհրաժեշտ է ավարտի խաղային տեխնիկա, որը համատեղում և ինտեգրում է այլ գործողություններ լեզվի ուսուցման գործընթացում: Խաղի տեխնիկայի հիմքը երևակայական իրավիճակի ստեղծումն է և երեխայի կամ ուսուցչի դերի ընդունումը:

Խաղը օգնում է հաղորդակցությանը, այն կարող է նպաստել կուտակված փորձի փոխանցմանը, նոր գիտելիքների ձեռքբերմանը, գործողությունների ճիշտ գնահատմանը, աշակերտի հմտությունների զարգացմանը, ընկալմանը, հիշողո

ւթյանը, մտածելակերպին, երևակայությանը, հույզերին, այնպիսի հատկություններ, ինչպիսիք են կոլեկտիվիզմը, գործունեությունը, կարգապահությունը, դիտարկումը, ուշադրությունը:

Խաղը նոր լեզվական միջավայրում երեխայի հոգեբանական հարմարվողականության ամենաուժեղ գործոնն է, ինչը կօգնի լուծել երեխայի բնական աննկատելի ներմուծման խնդիրը անձանոթ լեզվի և մշակույթի աշխարհում:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1.ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ-----	2
2. ՕՏԱՐ ԼԵԶՈՒՆ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉ -----	2
3. ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՕՏԱՐ ԵՎ ՆԵՐՔԻՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐՈՎ ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԲԱՌԱՊԱՇԱՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԱՌԱՋԱՏԱՐ ՄԵԹՈԴՆԵՐԻՑ ՄԵԿԸ-----	4
4. ԽՈՍՔԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՎ ԸՆԹԱՑՈՂ ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՄՈՏԻՎԱՑԻՈՆ-ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՆԱԽԱԴՐՈՒՅԹ -----	4
5.ԽԱՂԵՐԸ ՈՐՊԵՍ ԽՄԲԱԿԱՅԻՆ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ԴՐԱՆՑ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ---	5
6.ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՀԻՇՈՂՈՒԹՅԱՆ, ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅԱՆ, ՏՐԱՄԱԲԱՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ-----	7
7.ՔԵՐԱԿԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՆՄՈՒՇՆԵՐ-----	8
8.ԼԵՔՍԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՆՄՈՒՇՆԵՐ -----	10
9.ՀՆՉՅՈՒՆԱԲԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ-----	16
10.ՈՒՂՂԱԳՐԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ-----	17
11.ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ-----	19

Օգտագործված գրականության ցուցակ

- 1.Գ.Կ. ԶԱՐԳԱՐՅԱՆ,Մ.Ֆ.ԿՈՒՊԱԼՅԱՆ<<ԱՆԳԼԵՐԵՆ ԲԱՆԱՎՈՐ ԽՈՍՔԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՁԵՌՆԱՐԿ>> ԵՐԵՎԱՆ1992
- 2.ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑԻ ԾՐԱԳՐԵՐ<<ՕՏԱՐ ԼԵԶՈՒՆԵՐ>> ԵՐԵՎԱՆ1985
- 3.<<ՀՀ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՕՏԱՐ ԼԵԶՈՒՆԵՐԻ ԱՌԱՐԿԱՅԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐ >> ԵՐԵՎԱՆ 2003
- 4.М.Ф. СТРОНИН<<ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА>> МОСКВА<<ПРОСВЕЩЕНИЕ>>1981
- 5.ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ В ШКОЛЕ(ИЯШ) ЖУРНАЛЫ &3,4,5 -1988г,
ИЯШ &1-1985г
ИЯШ&4-1987г