



«ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ Օտար լեզվի ուսուցումը խաղերի և երգերի միջոցով

ՀԵՂԻՆԱԿ Սվետլանա Սարիբեկյան

ԽՈՒՄԲ/ԱՌԱՐԿԱ/ Գերմաներեն

ՂԵԿԱՎԱՐ Զուլիետա Հակոբյան

Սևան 2023թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն	3
Օտար լեզվի ուսուցումը խաղերի միջոցով.....	5
Օտար լեզվի ուսուցումը երգերի միջոցով.....	17
Եզրակացություն	21
Գրականության ցանկ	22

Ներածություն

Մեր օրերում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, հատկապես օտար լեզուների ուսուցման գործընթացը, որը պահանջում է ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովում, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրում: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն հետաքրքիր պետք է լինեն աշակերտների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը շատ են սիրում երեխաները: Խաղը բացի ժամանցային երկույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Դպրոցի ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են նոր ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով և հմտություններով:

Այժմ (այսօր) , երբ կյանքը անդադար առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից մեկը դառնում է աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու, կարողությունների ձևավորումն և զարգացումը:

Օտար լեզուների ուսուցման մեջ խաղը կրտսեր դպրոցականի կողմից ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև:

Իսկ երբ ուսումը անց է կացվում տարբեր խաղերով, դրանք աշակերտի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, ցանկալի, հոգեհարազատ: Խաղը փոխում է ուսումնական գործընթացը: Եթե մինչև խաղի մուտք գործելը գոյություն ուներ ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերությունը, ինչ-որ խանգարող հանգամանքներ, ապա խաղի ժամանակ դրանք կամաց անհետանում են և այս իրավիճակում աշակերտը կարողանում է անկաշկանդ արտահայտել իր մտքերը: Խաղի ժամանակ աշակերտը ավելի է կենտրոնանում և ավելի հեշտ է մտապահում առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները սևեռում են աշակերտի ուշադրությունը, տալիս են նոր գիտելիքներ, պահանջում են հնարամտություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, արագ զարգացնում են երևակայությունը:

Իսաղի ժամանակ կարևոր է նաև դաստիարակչական կողմը, քանի որ երեխաները ավելի մոտիկից են առնչվում, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում և դառնում են ավելի ինքնուրույն և ընկերասեր:

Օտար լեզուների ուսուցումը հանրակրթական անհրաժեշտ բաղադրիչներից մեկն է: Դժվար է գերազնահատել օտար լեզուների ուսումնասիրության անհրաժեշտությունը և դրանց կիրառման նշանակությունը՝ որպես հաղորդակցման, ճանաչման, ինքնադրսևորման միջոց: Օտար լեզուների իմացությունը կարևոր է նաև առօրյա կյանքում, միջանձնային և միջմշակութային շփումների ընթացքում: Դրանց իմացությունը նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, զարգացնում է նրանց ճանաչողական կարողությունները, խոսքն ու մտածողությունը: Օտար լեզուներն ընդլայնում են սովորողի աշխարհայացքը, նպաստում են հաղորդակցման և հանրամշակութային կարողությունների ձևավորմանը, ընձեռնում են տեղեկատվական գոյություն ունեցող անսպառ աղբյուրներից օգտվելու լայն հնարավորություններ (մասնագիտական և տեղեկատվական գրականություն, ինտերնետ և այլն):

Օտար լեզվի ուսուցման ավանդական մեթոդներից զատ կան բազմաթիվ նորագույն մեթոդներ և հնարքներ, որոնք ավելի լայն հնարավորություն են տալիս լեզուն արդյունավետ և հեշտ սովորել:

Ապրելով տեղեկատվական դարաշրջաններում և ունենալով ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ՝ կրթությունը դառնում է ավելի հետաքրքիր և բազմաբովանդակ: Կրթության բը- նույթի մեջ կատարվող արմատական փոփոխությունը սերտորեն առնչվում է տեղեկատվական և հաղորդակցական արդի միջոցների զարգացման և տարածման հետ: Նման փոփոխությունները մեր օրերի մարդուն ստիպում են անընդհատ յուրացնել նոր գիտելիքներ և հմտություններ, պատրաստ լինել շարունակական ուսման:

Կրթության և ՏՀՏ-ի փոխհարաբերության կարևոր կողմն է կրթության ոլորտում նոր տեխնոլոգիաների ներդրման միջոցով կրթության համակարգի արդիացումը, ուսուցման և ուսումնառության արդյունավետության մեծացումը:

Այս ամենը ենթադրվում է մի կարևորագույն խնդրի հաղթահարում. խորհրդային ժառանգության որոշ կողմերի հաղթահարման անհրաժեշտություն, կրթության ազգային հայեցակարգի մշակում, կրթության համակարգի պարտադրված հարմարեցում արևմտյան մոդելին, ինչպես նաև մի շարք կարծրատիպերի հաղթահարում և վերացում:

Արդի տեխնոլոգիաների նշանակությունը, աճը և դրանց տիրապետելու անհրաժեշտությունը բերում են գրագիտության նոր ավանդականից տարբեր հասկացություն, մեծ փոփոխության է ենթարկվում սովորեցնելու բնույթը: Մինևույն ժամանակ, կրթությունը դուրս է գալիս դպրոց-համալսարան ավանդական շրջանակից:

Նման խնդիրը լուծելու և դասը նպատակային դարձնելու համար առաջարկվում է ուսումնական գործնթացը կազմակերպել և անցկացնել խաղային հնարքներով , նաև երգերի միջոցով: Նման ուսուցումն օգնում է ուսուցչին ուսումնական գործնթացը հետաքրքիր և արդյունավետ դարձնել:

Օտար լեզվի ուսուցումը խաղերի միջոցով

Մանկավարժության մեջ ըստ Յու. Կ. Բաբանսկու կարևորում են մի շարք հասկացություններ, օրինակ՝ գիտելիք, կարողություն, հմտություն, հնար, միջոց, մեթոդ և այլն/Բաբանսկի 1986: 11/:

Կցանկանայի անդրադառնալ <<մեթոդ>> հասկացությանը և խոսել մի քանի մեթոդների մասին, որոնք կնպաստեն գերմաներեն լեզվի ուսուցման պրոցեսին: Մեթոդ հունարեն “metodos” բառից է, որը սկզբնապես նշանակել է դեպի որևէ նպատակ տանող ուղի: Ուսուցման մեթոդը ուսուցչի և սովորողների կարգավորված, փոխկապակցված գործունեության եղանակ է, գործունեության, որն ուղղված է ուսուցման գործնթացում կրթության, դաստիարակության ու զարգացման խնդիրների լուծմանը: Մեթոդը գործիք է ուսուցչի ձեռքում, որի միջոցով վերջինս հասնում է իր

առջև դրված նպատակին:

Առավել նպատակային մեթոդ է խաղը, որ աշակերտների մոտ մեծ հետաքրքրություն է առա- ջացնում և նպաստում է օտար լեզվի դասավանդման գործընթացում սովորողների հիշողության, բա- նավոր խոսքի զարգացմանը, բառապաշարի հարստացմանը:

Հայ մեծ բանաստեղծ Թումանյանը գրել է. <<Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պա- հանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղալով է մոտենում, դա նրաձևն է, դա նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>:

Խաղային հնարքներով ուսուցումը լայն տարածում է գտել 2003թ. -ից ի վեր, երբ առաջին անգամ Ջեյմս Ջին խոսեց ճանաչողական զարգացման համար խաղի կարևորության և ազդեցության մասին: Այդ ժամանակից խաղային հնարքներով ուսուցման միտում առաջացավ: Այն կարևոր է , քանի որ նման ուսուցման ժամանակ դասը դառնում է օգտակար և հաճելի:

Վերջին տարիներին մեծացել է խաղի վրա հիմնված ուսուցման նկատմամբ հետաքրքրությունը: Քանի որ ուսումնասիրությունները ցույց են տվել և դեռ շարունակում են ապացուցել, որ նման ուսուցումը շատ ավելի արդյունավետ է բոլոր տարիքի սովորողների համար:

Շատ հեշտ է թեմաները սովորեցնել խաղերի միջոցով՝ հատկապես տարրական դասարաններում: Խաղերի միջոցով սովորողները ըմբռնում են նյութը նույնիսկ առանց գիտակցելու: Խաղերը պետք է լինեն մատչելի, տարիքին և գիտելիքին համապատասխան: Նոր նյութի յուրացումը հեշտացնող խաղային հետաքրքրաշարժ վարժությունները օգտագործվում են աշակերտներին խրախուսելու, գիտելիք ները գործնականում կիրառելու նպատակով: Օրինակ՝

1. Գրատախտակի վրա գերմաներենով գրվում են աշխարհագրական

անուններ, որոնց վերջնատառը պետք է լինի նոր բառի սկզբնատառը: Օրինակ՝ Berlin- Nass, Jena-Apfel, Weimar-Radiergummi:

2. Գրատախտակի վրա գերմաներենով գրվում են երկրների անուններ: Աշակերտները պետք է գրեն այդ ընտրված երկիրը բնութագրող բառեր և արտահայտություններ, ինչպես նաև տեսարժան վայրերի անուններ: Կհաղթի այն խումբը, որը ավելի շատ բառ կգրի:

3. Ինչ՞ կա պարկում խաղը: Առանձնակի հետաքրքրությամբ խաղում են կրտսեր տարիքի դպրոցականները: Ռիսուցիչը, ըստ դասի թեմայի, պարկում թաքցնում է տարբեր առարկաներ: Օրինակ՝ գրենական պիտույքներ թեման անցնելու ժամանակ, աշակերտը պարկից դուրս է բերում տվյալ իրերը և անվանում օտար լեզվով:

Կրթական խաղերի շարքից են **տարրական խաղերը**: Այս խաղերը նախատեսված են տարրական սովորողների համար՝ վարժելու հնչյունները, հիմնական քերականական կառույցները: Նման խաղեր կարելի է դասարան բերել ինտերնետային տարբեր կայքերից և հետաքրքիր դարձնել ուսումնական գործնթացը՝ միաժամանակ վարժելով աշակերտների հմտությունները (լսել, կարդալ, խոսել, գրել), ինչպես նաև ամրապնդելով ձեռք բերված գիտելիքները (Funbrain, the scholastic, the BBC schoolpage, Ziggity Zoom, Reading is Fundamental, Fast English):

Letter Blaster - Նախատեսված է տարրական օղակում օտար լեզվի նախաայբբենական և այբ բենական շրջանում տառուսուցման համար: Խաղը հնարավորություն է տալիս վարժելու տառաճանաչողականությունը: Պարզապես պետք է ընտրել տառի անվանումը, գտնել համապատասխան տատը և հարվածել: (<http://www.ziggityzoom.com/games/letter-blaster-alphabet-game>)

Alphabet Goop – Նախաայբբենական և այբբենական շրջանում օգտագործվող խաղ է, որտեղ պետք է խառնել տառերը խառնաշփոթը վերացնելու և պատահական ձևով դուրս եկած տառը նկարին համապատասխանեցնելու համար (Stu՝ <http://www.tvokids.com/games/alphabetgoop>)

Grammar Gorilas – Այս խաղը օգնում է զանազանել և սովորել տարբեր քերականական կանոններ, օրինակ՝ խոսքի մասերը: Աշակերտները պարզապես պետք է ընտրեն ճիշտ տարբերակը և յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար ստանան մեկ ադամաթուզ:

Does it Make Sense? – Այս ինտերակտիվ ընթերցանական խաղերը հոյակապ

են կրտսեր տարիքի սովորողների ընթերցանական հմտությունը զարգացնելու համար: Խաղի նպատակն է զարգացնել սովորողների ընկալողականությունը, իմաստի կռահումը:

2bee or Nottoobee – Խաղի կերպարը ծաղիկներից պետք է նեկտար հավաքի մեղր պատրաստելու համար: Աշակերտները պետք է օգնեն նրան ծաղիկներ գտնել՝ ընտրելով ճիշտ բայը: Խաղը ինք նին հետաքրքիր է, աշակերտների գիտելիքները վերահանող և խթանող, օգնում է ամրապնդել բայերի իմացությունը:

Խաղը հարմար է ցանկացած դասի և ուսուցման տեսակի համար, թույլ է տալիս օպտիմիզացնել ուսումնական նյութը մտապահելու գործնառնությամբ, տեղծում է շփման իրական իրավիճակ և նպաստում երեժանների հաղորդակցական իրավասության զարգացմանը: Խաղն ինքնանպատակ չէ, այլ օգտ գործվում է ուսումնական այլ տեխնոլոգիաների հետ համատեղ: Յուրաքանչյուր խաղ կատարում է իր գործառույթը՝ նպաստելով երեխայի մեջ լեզվական նյութի կուտակմանը, նախկինում ձեռք բերված գիտելիքների համախմբմանը, խոսքի, հմտությունների և կարողությունների ձևավորմանը: Խաղերը օգտագործվում են տարբեր նպատակներով:

Օտար լեզվի բառապաշարի և մոդելների գիտելիքների ներդրման և համախմբման ժամանակավոր խոսքի հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար՝ որպես օտար լեզվով երեխաների անկախ հաղորդակցության ձև:

Պրակտիկան ցույց է տալիս, որ աշակերտների մոտ օտար լեզուն խաղի ձևով սովորելու միջ ցով հաղորդակցման հմտությունների ձևավորումը նպաստում է միմյանց հետ համագործակցելու, ակտի վորեն լսելու, լսողական ընկալումը զարգացնելու, կանոններին ենթարկվելու ունակության զարգացմանը:

Օտար լեզվի ուսուցման ընթացքում խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ կարող ենք հա նել մի քանի նպատակների: Օրինակ՝ ընդլայնել բառապաշարը և յուրացնել քերականական նյութը, զարգացնել երեխաների խոսքի հմտությունները, հիշողությունը, ուշադրությունը և երևակայությունը: Դասարանում ստեղծել որոնման և ստեղծագործական մթնոլորտ,

զարգացնել երեխաների ստեղծագործական գործունեությունը, նախաձեռնությունը, սովորել համագործակցել տարբեր խմբերում, ինչ- պես նաև թեթևացնել միապաղաղությունը: Իսաղը կայուն հետաքրքրություն է ձևավորում օտար լեզվի հետագա ուսումնասիրության նկատմամբ, ինչպես նաև վստահություն դրա հաջող յուրացման նկատմամբ: Պետք է նշել, որ խաղը ոչ միայն մոտիվացիտիոն գործառույթ ունի, այն սոցիալական պրակտիկայի մի տեսակ է, կյանքի երևույթների արդյունավետ վերարտադրությունը իրական գործնական միջավայրից դուրս: Իսաղային գործունեությունը ոչ ,միայն կազմակերպում է հաղորդակցության գործընթացը, այլև այն հնարավորինս մոտեցնում է բնական հաղորդակցությանը: Իսաղերը պետք է համապատասխանեն երեխաների պատրաստվածության մակարդակի և անհրաժեշտ լինեն որոշակի բառա յին նյութի անցման համար: Իսաղի օգնությամբ լավ վարժվում է արտասանությունը, ակտիվանում բառապաշարը, զարգանում լսելու և խոսելու հմտությունները: Նրա օգնությամբ մենք կարող ենք թուլացնել հոգեբանական հոգնածությունը, այն կարող է օգտագործվել երեխաների մտավոր ջանքերը մոբիլիզացնելու, նրանց կազմակերպչական հմտությունները զարգացնելու և դասարանում ուրախության մթնոլորտ ստեղծելու համար: Նաև կարող ենք հաղթահարել ճանճրույթը դասի ժամանակ: Իսաղերը զարգացնում են խելքն ու ուշադրությունը, հարստացնում են լեզուն և բառապաշարը: Իսաղը կարող է ստիպել երեխային հիշել անցյալը, համալրել գիտելիքները: Դասի սկզբում կարելի է վարել հնչյունական խաղեր (<<Լեզու զբոսնելու համար>>, <<Վերջին ձայն>>, <<Անցիր ձայնը>> այլն) :

Ուսուցչի մանկավարժամեթոդական աշխատանքի շնորհիվ տարրական դասարանների երեխաները տարաբնույթ խաղերի միջոցով կարող են զարգացնել մտածողական, երևակայական և ամենակարևորը բառապաշարի զարգացումը:

Օտար լեզվի ուսուցման գործընթացը սկսվում է առաջին հերթին տարրական դասարաններից, որտեղ երեխաները դեռևս հմտացած չեն օտար լեզվին, դրա համար էլ օտար լեզուների դասավանդումը տարրական դասարաններում ավելի արդյունավետ կլինի, եթե այն ընթանա բազմատեսակ գործողությունների

ընտրությամբ, որոնք հնարավորություն են տալիս սովորողի դրսևորել իր կարողություններն ու հմտությունները. «սովորել խաղով», լսել, խոսել, գրել կամ «սովորել գործելով, որևէ բան անելով»:

Տարրական դասարաններում դառապաշարի հարստացման համար կարևոր մեթոդ է դերային խաղը:

Դերային խաղերը պետք է դառնան ուսումնական գործընթացի բաղկացուցիչ մասը, քանի որ խթանում են երեխաների ուսումնական դրդապատճառները: Դերային խաղերի հաճախակի և հետևողական կազմակերպումը աշխուժանում է դասավանդման գործընթացը և մեծացնում դրա արդյունավետությունը և բառապաշարի հարստացումը:

Դ.Բ. Էլկոնինն այս ասպարեզում կարևորում է չորս գործոններ. խաղը որպես զարգացման միջոց է ծառայում մտավոր գործողությունների, ճանաչողության, դրդապատճառների և անկաշկանդ վարքի դրսևորման համար:

Որևէ թեմատիկ խաղի միջոցով երեխաները սովորում են տվյալ թեմայի բառերը, ավելի պատկերավոր լինելու դեպքում այն հեշտ են ընկալում և հիշում և այնուհետև հարստացնում են իրենց բառապաշարի բազան և հանգիստ օգտագործում բանավոր խոսքի մեջ: Այս ամենը դրականորեն է ազդում ուսման որակի և արդյունավետության վրա:

Տարրական դասարաններում բառաբաշարի հարստացմանը միտված նման խաղերը բազմաթիվ են, օրինակ կարող են լինել այբուբենի, թվերի, գույների, կենդանիների, միրգ-բանջարեղենների և այլ թեմաների վերաբերյալ խաղեր, որոնք բնորոշ են հենց տարրական դասարաններին:

Օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում առավել նպատակային մեթոդ է **դերային խաղը**, որը աշակերտների մոտ մեծ հետաքրքրություն է առաջացնում: Դերախաղն արդյունավետ ձև է, որը խրախուսում է աշակերտներին ստանձնել դերեր՝ փորձելով պատկերացնել, թե ինչ կանեին տվյալ դերում կամ իրավիճակում հայտնվելու դեպքում: Օտար լեզվի բանավոր ուսուցման համատեքստում դերային խաղը խոսքային գործունեություն է՝ միաժամանակ խաղալ և սովորել: Ուսանողների

տեսանկյունից դերային խաղը խաղային գործունեություն է, որտեղ նրանք հանդես են գալիս որոշակի դերերով: Դերային խաղի նպատակը իրականացվող գործունեությունն է՝ խաղը, շարժառիթը գործունեության բովանդակության մեջը: Ուսուցչի տեսանկյունից դերախաղը կարելի է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև: Ուսուցչի համար խաղի նպատակը սովորողների խոսքի հմտությունների և կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումն է:

Դերախաղը կարող է կատարել մի քանի գործառույթ՝

1. Այն հիմնված է միջանձնային հարաբերությունների վրա, որոնք իրականացվում են հաղորդակցության գործնթացում: Որպես միջանձնային հաղորդակցության մոդել՝ դերային խաղն առաջացնում է օտար լեզվով հաղորդակցվելու անհրաժեշտություն, և այս առումով այն կատարում է **մոտիվա ցիոն գործառույթ** :

2. Դերային խաղը կարող է վերագրվել կրթական խաղերին, քանի որ այն մեծապես որոշում է լեզվական գործիքների ընտրությունը, նպաստում է խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել ուսանողների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Դերային խաղը միջանձնային հաղորդակցության համատեքստում երկխոսական խոսքի (DR) հմտությունների և կարողությունների յուրացման վարժությունն է: Այս առումով դերախաղը ապահովում է **ուսուցման գործառույթ** :

3. Խաղն օգնում է համախմբել երեխաների թիմը, ամաչկոտներն ու երկչոտները ներգրավվում են ակտիվ աշխատանքի մեջ, և դա նպաստում է թիմում բոլորի ինքնահաստատմանը: Դերային խաղերում գիտակցված կարգապահություն, քրտնաջան աշխատանք, փոխօգնություն, դեռահասի ակտիվություն, տարբեր գործունեությամբ զբաղվելու պատրաստակամություն անկախություն, սեփական տեսակետը պաշտպանելու կարողություն, նախաձեռնություն վերցնել և գտնել լավագույն լուծումը : Առաջ են քաշվում որոշակի պայմաններ. Այս դեպքում խաղն ապահովում է **կրթական գործառույթ** :

4. Դերախաղը ձևավորվում է սովորողների՝ այլ անձի դեր խաղալու, իրենց

հաղորդակցման գործընկերոջ դիրքից տեսնելու կարողությունը: Այն կենտրոնացնում է ուսանողներին սեփական խոսքի վարքագծի և զրուցակցի վարքագծի պլանավորման վրա, զարգացնում է իրենց գործողությունները վերահսկելու, ուրիշների գործողությունների օբյեկտիվ գնահատական տալու ունակությունը: Հետևաբար, դերախաղը կատարվում է **կողմնորոշիչ գործառույթ** :

5. Դեռահասները ձգտում են շփման, հասուն տարիքի, իսկ դերախաղը նրանց հնարավորություն է տալիս դուրս գալ իրենց գործունեության համատեքստից և ընդլայնել այն: Ապահովելով թաղանթի ցանկությունների կատարումը, դերային խաղը դրանով իսկ իրականացնում է **փոխհատուցման գործառույթ** :

Տարրական և միջին դասարաններում առավել նպատակային մեթոդ է դերային խաղը, որը աշակերտների մոտ մեծ հետաքրքրություն է առաջացնում: Օրինակ՝ կենդանիների անվանումները ուսուցանելիս յուրաքանչյուր աշակերտի տրվում է մի կենդանու անվանում. սովորողները կանգնում են շրջանով և գնդակը միմյանց նետելով հարցնում են անունը, այսպիսով նրանք սկսում են մտապահել նաև ընկերների անունները: Նրանք, ովքեր լավ չեն հիշում խաղից դուրս են մնում: Հաղթում է այն սովորողը, ով հիշում է բոլորի անունները: Այս մեթոդը կարելի է կիրառել նաև, երբ սովորում են տարվա եղանակները և ամիսները, երկրների անվանումները, օրինակ՝ մեկը Ավստրիայից է գալիս և ավստիա-ցի է, մյուսը գալիս է Գերմանիայից և գերմանացի է, երրորդը՝ Հայաստանից և այլն /Ich bin Armenierin. Ich komme aus Österreich. Ich bin Österreicher/.

Դերախաղեր ըստ նախօրոք տրված սցենարի

Դասավանդողը նախօրոք պատրաստում է ուսումնասիրվող թեմային առնչվող և որևէ իրավիճակին բնորոշ հնարավոր երկխոսությանը հարմար բառեր և արտահայտություններ: Աշակերտներն աշխատում են զույգերով՝ խաղարկելով տարված դերերը.

-էքսկուրսավար-զբոսաշրջիկներ-թարգմանիչ- հանդիպման մասնակիցներ

-տեղեկատվության որոնում զբոսաշրջության կենտրոնում կամ

գործակալությունում (գործակալ-զբոսաշրջիկ)

-հեռախոսային երկխոսություններ և այլն

Հանպատրաստից դերախաղեր

Իդեալական բնակարանը

Աշխատում են փոքր խմբերով: Առաջադրանք է տրվում նախագծել իրենց իդեալական տունը՝ իր պարտեզով, այնուհետև այն գովազդել վաճառքի համար: Գովազդային տեղեկատվությունը պետք է ներառ սենյակների կահավորանքը նույնպես: Երբ բոլոր գովազդները պատրաստ են լինում, ամբողջ դասարանով ընտրում են լավագույնը:

Գովազդային ընդմիջում

Առաջարկվում է մի որևէ իրի վաճառքի համար գովազդ պատրաստել: Աշակերտներն աշխատում են փոքր խմբերով: Յուրաքանչյուր խումբ գրում է իր գովազդը, այնուհետև՝ ներկայացնում: Քվեարկության միջոցով որոշվում է ամենալավ գովազդը:

Ծայրահեղ հատկանիշների բացահայտում

Որևէ թեմայի շուրջ (օրինակ՝ կենդանիների) քննարկում է սկսվում պարզելու համար, թե ո՞րն է ամենամեծը, ամենագեղեցիկը, ամենաերկարակյացը, ամենաարագավազը, ամենավտանգավորը, ամենաարտասովորը, ամենատգեղը, ամենաբերեհամբույրը և այլն: Խմբերը ներկայացնում են իրենց քննարկման արդյունքները, ապա համեմատվում են տարբեր խմբերի ներկայացրած տվյալները:

Դեմ և Կողմ

Փոքր խմբերով քննարկվում են որևէ երևույթի վերաբերյալ կողմ և դեմ հայացքները: Մի խումբը մտածում է <<կողմ>> փաստարկների մասին, մյուսը՝ <<դեմ>>: Այնուհետև խմբերը բանավիճում են՝ հերթով ներկայացնելով իրենց փաստարկները:

Մեր պատգամավորը

Սովորողները փոքր խմբերով քննարկում են ուսումնասիրվող թեմային առնչվող նախապես ընտրված 10-15 վիճահարույց հարցերը: Այնուհետև խմբերն ընտրում են իրենց <<խոսնակը>>, ով դասարանին ներկայացնում է նշված հարցերի պատասխանները՝ հաշվի առնելով իր խմբի անդամների կարծիքները:

Լավը և վատը

Նախապես աշակերտներին է տրվում բառերի կամ հասկացությունների ցանկ

(օրինակ՝ արշավ, փող, համակարգիչ, արև, արձակուրդ լեռնային վայրում և այլն):
Դասարանը բաժանվում է երկու թիմի: Մի թիմը խոսում է տվյալ երևույթի միայն առավելությունների ու լավ կողմերի, իսկ մյուսը՝ միայն թերութ- յունների և վատ կողմերի մասին:

Բարեբախտաբար և դժբախտաբար

Սովորողներին ներկայացվում է որևէ պատմության սկիզբ: Դասարանը բաժանվում է երկու խմբի: Մի խումբը պատմությունը շարունակում է <<Բարեբախտաբար.....>> առաջաբանով, իսկ մյուս <<Դժբախտաբար.....>>-ով:

Խառը

տիպի դերախաղեր Մնջախաղով

և խոսելով:

Կերպարային դերախաղեր

Ուղղորդված երկխոսության նման ուսուցիչը տալիս է ընդհանուր ուրվագիծը, բայց այս դեպքում նույն առաջադրանքը կատարում են տարբեր բնավորություն տեր մարդկանց կերպարներով, օրինակ՝ մի զու գը կարող է ներկայացնել հանգիստ և խաղաղ բնավորության տեր մարդկանց, իսկ մյուս զույգը՝ անհաշտ և կռվարար:

Բեմ

ականացումներ

Աշակերտներին

առաջարկվում է.

-բեմադրել տրված երկխոսությունները.

-փոքրիկ, զվարճալի պատմությունները (ասենք՝ անեկդոտներ) վերածել երկխոսության և բեմադրել: Խաղը հարմար է ցանկացած դասի ուսուցման տեսակի համար: Որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է ուսուցման, դասավանդման շարժիչ ուժ: Ստորև նկարագրվում են միջին և տարրական դասարանների համար հետաքրքիր խաղեր:

<<Եկեք սեղան դնենք>> խաղը <<Սնունդ.Սնունդ>>

Երեխաներին առաջարկվում է. <<Եկեք սեղան դնենք>>: Երեխաների առջև սեղան է

դրվում խաղալիք մրգերով, բանջարեղենով, սնունդով և այլն, ընտրվում է օգնական: Օգնականը կատարում է ուսուցչի հրամանները.

Վերցրեք խնձորը, դրեք սեղանին: Վերցրեք պանիրը, այն դրեք սեղանին: Խաղ <<Ի՞նչն է պակասում>>.

Թեմայի կամ առարկաների նկարները դրված են սեղանի վրա, բոլոր երեխաները նայում և հիշում են սեղանի վրա, բոլոր երեխաները նայում և հիշում են, հետո մեկ երեխա շրջվում է, իսկ մնացած երեխաները հեռացնում են մեկ առարկա, որը պետք է գուշակել և զանգահարել անգլերեն, ֆռանսերեն, գերմաներեն, ռուսերեն:

Խաղ <<Ի՞նչ է դա>>:

Տուփը պարունակում է տարբեր իրերի պատկերներ: Հաղորդավարը մեկական նկար է բաժանում խա-դի յուրաքանչյուր մասնակցի, և այն թաքցվում է մնացածից: Յուրաքանչյուր խաղացող իր հերթին պետք է պատմի իր մեջ պետկերված առարկայի կամ կենդանու մասին՝ առանց անվանելու: Թույլատրվում է մ այն նույնազգրել դրա հատկությունները և որակները (գույնը, չափը, որտեղ այն առաջանում է, որտեղ օ տագործվում է): Հաղթում է նա, ով գուշակել է ամենաշատ պատկերները և անվանել դրանք որևէ օտար լեզվով:

Փազլ Խաղ

Նախ, երեխային ցույց է տրվում, թե ինչ պետք է լինի արդյունքը: Դրանից հետո գլուխկոտրուկի կտոր- ներն առանձնացնում են, խառնում ու երեխային առաջարկում՝ հավաքել մեկ ամբողջությա ն մեջ: Կան տարբեր տեսակի նման փազլներ, որոնք կարող եք ինքներդ պատրաստել: Այս դեպքում վերցվում է բ վականին բարդ նախշով ցանկացած բացիկ կամ նկար ամսագրից, ավելի լավ է նախ այն կպցնել հաստ թղթի վրա, կտրված գծերով կտրատել մասերի, որոնք երեխային առաջարկում է ամբողջը հավաքել: Պատկեր.

Հնարավորության դեպքում դուք կարող եք կազմակերպել միաժամանակյա մրցույթ մի քանի երեխաների միջև ամենաարագ հավաքի համար: Երեխան նկարը հավաքելուց հետո նա ասում է այնտեղ ցուցադրվածը որևէ օտար լեզվով:

Կենդանաբանական այգու խաղ

Երեխաները նստում են շրջանակի մեջ՝ նկար ստանալով առանց միմյանց ցույց տալու:

Յուրաքանչյուր ոք պետք է նկարագրի իր կենդանուն, առանց նրան անվանելու, այս պլանի համաձայն .

1.Արտաքին տեսք .

2.Ինչ է այն ուտում:

3.Ինչ կարող է անել .

Գուշակելով կենդանուն՝ երեխաները նրան անվանում են որևէ օտար լեզվով՝ կատու, շուն, մուկ:

<<Սմայլիկներ>> խաղը <<Սնունդ. Սնունդ>>

Էջում տպված են մրգերի լուսանկարներ, յուրաքանչյուր լուսանկարի կողքին կա դատարկ սյունակ, որ-տեղ երեխաները ուրախ կամ դժգոհ էմոցիաներ են նկարում, և ասում են, որ ես սիրում եմ . . . չեմ սիրում . . .

Օտար լեզվի ուսուցումը երգերի միջոցով

Գիտնականները պարզել են, որ երաժշտությունը նպաստում է օտար լեզուների ուսումնասիրմանը, լավացնում է հիշողությունը, ակտիվացնում է ուղեղը և այլ դրական ազդեցություններ է թողնում մարդու վրա:

Հայտնի է, որ մեր լսած հին երգը մի քանի վայրկյանում կարող է մեզ տասնամյակներ հետ տանել՝ այսպես է աշխատում հիշողությունը: Հոգեբանները զարմացել են ուղեղի և երաժշտության այս կապից և մի շարք գիտական հետազոտություններ են անցկացրել, որոնք հաստատել են երաժշտության և ուղեղի կապը: Եվ ահա որոշ եզրակացություններ, որոնց հանգել են գիտնականները.

Երաժշտության և ուղեղի միջև կապն այնքան ուժեղ է, որ այն կարող է օգնել օտար լեզուներ ուսուցմանը: Այս եզրակացությանն են եկել գիտնականները՝ ուսումնասիրելիս հունգարերենը, որն ա- մենադժվար յուրացման լեզուներից մեկն է: Պարզվեց, որ հունգարերեն արտահայտություններն ու բա- ռերը մարդիկ ավելի լավ են սովորում դրանք երգելով, այլ ոչ թե պարզապես ասելով: Հետազոտողները կարծում են, որ մեղեդին լրացուցիչ բանալին է, թե ինչպես է աշխատում հիշողությունը:

ԱՄՆ-ից գիտնականների խումբը կապ է գտել ռիթմի զգացողության և օտար լեզուների սո-վորելու մարդու ունակության միջև:

Մարդիկ ովքեր ունեն զարգացած ռիթմի զգացողության, ավելի լավ են լսում անծանոթ բա- ռերը և ուրիշների խոսքը: Մասնագետների կարծիքով՝ երաժշտության դասերը կարող են բարելավել լեզուն ընկալելու ունակությունը:

<<Հետազոտության ընթացքում մենք պարզեցինք, որ երաժշտության ռիթմիկ լսողությունը ազդում է ոչ միայն մարդու երաժշտական կարողությունների, այլև նրա լեզվական հմտությունների

վրա>>,- ասում է հետազոտության առաջատար հեղինակ դոկտոր Նինա Քրաուսը Հյուսիսարևմտյան համալսարանի լսողության և նյարդաբանության

լաբորատորիայից:

Ամերիկացի նյարդաբանների փորձին մասնակցել է ավելի քան 100 դեռահաս: Գիտնականները առաջադրանք են տվել՝ լսվող ռիթմը արտահայտել ձեռքի ափերի հարվածների միջոցով: Մասնա կիցների ռիթմի ընկալման ճշգրտությունը չափվել է մետրոնոմի միջոցով: Ավելին, ռիթմիկ ունակությունների կենսաբանական հիմքերը որոշելու համար փորձագետները թեստերի ընթացքում չափել են մասնակիցների ուղեղի ալիքային ակտիվությունը՝ օգտագործելով էլեկտրաէնցեֆալոգրա:

Վերջին ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ օտար լեզու սովորելու արդյունավետության բարձրացման և մոտիվացիան ուժեղացնելու համար առանձնահատուկ նշանակություն ունի ուսուցանվողների հուզական ոլորտի և, առաջին հերթին, հուզական հիշողության վրա նպատակաուղղված ազդեցությունը: Դասավանդվողների հույզերի վրա ազդեցության կարևոր դեր է խաղում դասերի երաժշտական և ռիթմիկ-պլաստիկ բաղադրիչը: Լինելով գեղագիտական դաստիարակության ամենավառ միջոցներից մեկը՝ երաժշտությունն անմիջականորեն ազդում է երեխայի զգացմունքների վրա, ձևավորում է բարոյական բնավորությունը:

Երաժշտությունը օգնում է օտար լեզուները հեշտությամբ սովորել: Մեր կյանքը շրջապա ված է երաժշտությամբ, մենք անընդհատ երաժշտություն ենք լսում տարբեր լեզուներով: Երաժշտությա շնորհիվ է, որ մենք բոլորս գիտենք որոշակի բառեր և արտահայտություններ օտար լեզվով: Օտար լեզվով հաճելի երաժշտություն լսելով՝ աշակերտը չի հոգնում և չի լարվում: Նույնը չենք կարող ասել օտա լեզվի նպատակային դասերի մասին: Ցանկացած դասից ու պարապմունքից արագ են հոգնում, իսկ երժշտությունը, ընդհակառակը օգնում է լիցքաթափվել և հանգստանալ:

Երաժշտությունը օգնում է ընդլայնել աշակերտի բառապաշարը, երգերում կարելի է լսել նոր հետաքրքիր բառեր, հետաքրքիր արտահայտություններ: Երգերի բառերն օգնում են մեր լեզուն ավելի պայծառ դարձնել: Երգերը ամենից հաճախ ենթադրում են սյուժե, հույզերի, զգացմունքների, իրա դարձությունների նկարագրություն: Հաճախ դասագրքերը չեն

կարող մեզ տալ այս բառապաշարը: Եր գերում մենք կարող ենք լսել ամբողջ շարք արտահայտություններ, որոնք օգտակար են որոշակի կյանքկյանքի իրավիճակներում: Ժամանակակից երաժշտությունից աշակերտները կարող են սովորել հետա- քրքիր խոսակցական բառեր, որոնք հազվադեպ են հանդիպում դասագրքերում:

Երգեր լսելով՝ երեխաները յուրովի են պատկերացնում գեղարվեստական պատկերները, ին արդյունքում զարգանում է նրանց ստեղծագործական երևակայությունը: Կոլեկտիվ երգը, խաղերը, պա- րերը շատ առումներով նպաստում է կրթական խնդիրների լուծմանը: Հատկապես երգելը մասնակիցնե րից պահանջում է համախմբված ջանքեր, երգելու ընթացքում շփումը մարդկանց մեջ առանձնահատու ուրախության զգացում է առաջացնում:

Երգը շրջապատող իրականության խորը պատկերացման վառ, փոխաբերական ձև է: Երգի օգտագործումը երեխայի մոտ դրական վերաբերմունք է առաջացնում ամեն գեղեցիկի, բարիի նկատմամբ, երբեմն էլ ավելի շատ համոզում նրան, քան այլ կերպ ստացած տեղեկատվությունը: Պրակտիկա ցույց է տալիս, որ օտար լեզվի դասաժամին երգ սովորելը երեխաների մեջ սերմանում է հետաքրքրոյթ յուն ուսումնասիրվող առարկայի, ուսումնասիրվող լեզվի, երկրի և նրա մշակույթի նկատմամբ: Երգը օգնում է դասի մեջ մտցնել խանդավառության տարր, որն այնքան անհրաժեշտ է երեխաներին:

Ռիթմը զարգացնում է ուշադրությունը, համակարգումը, ներքին հանգստությունը, ժամանակի և տարածության մեջ նավարկելու կարողությունը: Ռիթմիկ աշխատանքը հնարավորություն է տալիս ուժերը տնտեսապես օգտագործել, կարգավորել ինտենսիվ աշխատանքի և հանգստի տևողությունը: Ռիթմը նպաստում է գիտակցության լարվածության թուլացմանը՝ գործունեության հուզական-զգայական բաղադրիչների պատճառով:

Օտար լեզվի դասերին երգեր օգտագործելիս երեխաները ծանոթանում են երաժշտության

աշխարհին, որտեղ երաժշտությունը գործում է որպես գեղագիտական դաստիարակության արդյունավետ միջոց: Ամենից լավն այն է, որ նոր բառերը սովորում են ոտանավորների, հանգերի հաշվման, երգերի մեջ: Նոր բառապաշարի ներմուծումն անպայման ուղեկցվում է ժեստերով, դեմքի արտահայտություններով, նկարներով, գծանկարներով: Երգը կատարելիս օգտագործվում է նաև ժեստեր և շարժումներ

Այսպիսով, երգի օգտագործումը դասին օգնում է լուծել բազմաթիվ գործնական խնդիրներ.

1. Բարելավում է օտար լեզուների արտասանության հմտությունները:
2. Նպաստում է բառապաշարի ավելի ուժեղ յուրացմանն ու ընդլայմանը:
3. Մեծացնում է քերականական կառուցվածքների մշակման արդյունավետությունը:
4. Խթանում է երկխոսական և մենախոսական խոսքի զարգացումը:
5. Հնարավորություն է տալիս անհատական աշխատանք կազմակերպել երգի տեքստի հետև տարբերակել այն՝ կախված պատրաստվածության մակարդակից:
6. Մեծացնում է հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ:
7. Նպաստում է գեղագիտական դաստիարակությանը:

Եզրակացություն

Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից մեկն է և, հատկապես կըրտ- սեր տարիքում, շրջակա աշխարհի ճանաչման, դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից է: Այնկարելի է դիտել որպես երեխայի և շրջապատող աշխարհի փոխհարաբերության յուրահատուկ ձև: Խաղը որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է ուսուցման, դասավանդման շարժիչ ուժ: Այն նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը: Այս դեպքում ուսուցիչը հան- դես չի գալիս որպես դասավանդող, իսկ աշակերտը՝ սովորող: <<Խաղային հնարքներով ուսուցումը>> կարող է փոխել ամբողջ գործընթացը՝ դարձնելով ուսուցումն ավելի հետաքրքիր ու արդյունավետ, իսկ ստացված գիտելիքներն ավելի խորացված և ընդհանրացված:

Երգի շնորհիվ զգալիորեն բերելավվում է դասի հոգեբանական մթնոլորտը, վերանում լարվածությունը, բարձրանում է սովորողների հուզական երանգը, պահպանում է հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ: Նույնիսկ բարձր առաջադիմություն չցուցաբերած աշակերտներին իրենց ավելիվստահ ու հարմարավետ են զգում:

Օտար լեզվի դասաժամին երգերն աշխուժացնում են ուսուցումը, դրական հույզեր հաղորդում և ծառայում են բառապաշարային և քերականական նյութի ավելի լավ յուրացմանը: Երգերը պետք է լինեն հասանելի, տեղեկատվական, լեզվական և զգացմունքային, ինչպես նաև պետք է համապատասխանեն աշակերտի տարիքային առանձնահատկություններին: Երգերի օգտագործումը նպաստում է երեխաների մոտ օտար լեզու սովորելու հետաքրքրության զարգացմանը: Երգերը ակտիվացնում են ուսումնական գործունեությունը և հանդիսանում են սովորողների բառապաշարն ընդլայնելու և հարստացնելու միջոց: Երգերի ուսումնասիրությունը հիանալի հնարավորություններ է տալիս ճանաողական հետաքրքրության զարգացման և սոցիալ-մշակութային իրավասության ձևավոր- ման համար: Երաժշտությունը կարևոր տեղ է գրավում աշակերտների գեղագիտական դաստիարակու յան մեջ:

Գրականության ցանկ

1. Բաբանսկի Յու. Կ. Մանկավարժություն, 1-ին մաս, Երևան, 1986
2. Frühes Deutsch // Fachzeitschrift für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache, Heft 22, 2011
3. Bimmel P., Rampillon U. Lernautonomie und Lernstrategien. München: Goethe-Institut, 2000.
4. Элкони́н Д.Б. Психология игры
5. <http://teaching.uncc.edu/learning-resources/articles-books/best-practiece/instructional-methods/150-teaching-methods>
6. Ս.Վարդումյան, Ա.Հովհաննիսյան, Գ. Վարելլա «Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ»
7. Հ.Մամյան « Խաղը որպես ուսուցման միջոց: Խաղերի կիրառությունը դպրոցում » Երևան 2013թ.
8. Թադևոսյան Ե.«Խաչից անցում ուսումնական գործընթացին» Երևան 2011թ.