



**«ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ**

**Լեզվի ուսուցումը խաղերի միջոցով**

**ՀԵՂԻՆԱԿ**

**Նարինե Սահակյան**

**ԽՈՒՄԲ/ԱՌԱՐԿԱ/**

**Դասվար**

**ԴԵԿԱՎԱՐ**

**Արմենուհի Մելքոնյան**

**ՍԵՎԱՆ 2023**

# ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն .....	3
Գլուխ. 1 Մայրենի լեզվի ուսուցումը խաղերի միջոցով	
1.1 Լեզվի ուսուցումը խաղերի միջոցով.....	3
Եզրակացություն.....	14
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	15

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

### Հիմնահարցի արդիականությունը՝

Լեզվի ուսուցումը հանրակրթական անհրաժեշտ բաղադրիչ է: Դժվար է գերազնահատել լեզվի ուսումնասիրության անհրաժեշտությունը և դրա կիրառման նշանակությունը՝ որպես հաղորդակցման, ճանաչման, ինքնադրսևորման միջոց: Լեզվի իմացությունը կարևոր է նաև առօրյա կյանքում, միջանձնային շփումների ընթացքում: Դրա իմացությունը նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, զարգացնում է նրանց ճանաչողական կարողությունները, խոսքն ու մտածողությունը: Լեզվի ուսուցումը ընդլայնում է սովորողի աշխարհայացքը, նպաստում է հաղորդակցման և հանրամշակութային կարողությունների ձևավորմանը, ընձեռնում է տեղեկատվական գոյություն ունեցող աղբյուրներից օգտվելու լայն հնարավորություններ (մասնագիտական և տեղեկատվական գրականություն, ինտերնետ և այլն):

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

### Հետազոտության նպատակը՝

Ապրելով տեղեկատվական դարաշրջաններում և ունենալով ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ՝ կրթությունը դառնում է ավելի հետաքրքիր և բազմաբովանդակ: Կրթության բնույթի 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 ուսումնառության արդյունավետության մեծացումը:

Այս հետազոտական աշխատանքի նպատակն է դասը նպատակային դարձնելու համար ուսումնական գործընթացը կազմակերպել և անցկացնել խաղային հնարքներով , որն էլ կօգնի ուսուցչին ուսումնական գործընթացը հետաքրքիր և արդյունավետ դարձնել:

### Հետազոտության խնդիրները՝

Այս ամենը ենթադրում 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: Միևնույն ժամանակ, կրթությունը դուրս է գալիս դպրոց-համալսարան ավանդական շրջանակից:

### **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 մայրենի 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՝ որևէ ուղղված է ուսուցման գործնաթացում 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 առաջացնում և նպաստում է լեզվի դասավանդման գործընթացում սովորողների հիշողության, բանավոր խոսքի զարգացմանը, բառապաշարի հարստացմանը:

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

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 խա-

ղային հետաքրքրաշարժ վարժությունները օգտագործվում են աշակերտներին խրախուսելու, գիտելիքները գործնականում կիրառելու նպատակով: Օրինակ՝

1. Գրատախտակի վրա հայերենով գրվում են քաղաքների անուններ, որոնց վերջնատառը պետք է լինի նոր բառի սկզբնատառը: Օրինակ՝ Գյումրի- Իջևան , Սևան- Նոյեմբերյան

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

3. Ինչ՞ կա պարկում խաղը: Առանձնակի հետաքրքրությամբ խաղում են կրտսեր տարիքի դպրոցականները: Ուսուցիչը, ըստ դասի թեմայի, պարկում թաքցնում է տարբեր առարկաներ: Օրինակ՝ գրենական պիտույքներ թեման անցնելու ժամանակ, աշակերտը պարկից դուրս է բերում տվյալ իրերը , տալիս է իրի անունը և նկարագրում այն:

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:

**Letter Blaster** - Նախատեսված է տարրական օղակում լեզվի նախաայբբենական և այբբենական շրջանում տառուսուլցման համար: Խաղը հնարավորություն է տալիս վարժելու տառաճանաչողականությունը: Պարզապես պետք է ընտրել տառի անվանումը, գտնել համապատասխան տառը 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 ( Տես՝ <http://www.tvokids.com/games/alphabetgoop> )

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

**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 ինքնին հետաքրքիր է, աշակերտների գիտելիքները վերհանող և խթանող, օգնում է ամրապնդել բայերի իմացությունը:

Վերը նշված խաղերը նպատակահարմար է կիրառել ոչ միայն օտար լեզվի ուսուցման ,այլ նաև հայոց լեզվի ուսուցման ժամանակ՝ տարրական և միջին դպրոցում:

Խաղը հարմար է ցանկացած դասի և ուսուցման տեսակի համար, թույլ է տալիս օպտիմիզացնել ուսումնական նյութը մտապահելու գործնաթացը, տեղծում է շփման իրական իրավիճակ և նպաստում երեխաների հաղորդակցական իրավասության զարգացմանը: Խաղն ինքնանպատակ չէ, այլ օգտագործվում 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:

Լեզվի բառապաշարի և մոդելների գիտելիքների ներդրման և համախմբման ժամանակ:

Բանավոր խոսքի հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար՝ որպես մայրենի լեզվով երեխաների անկախ հաղորդակցության ձև:

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

Լեզվի ուսուցման ընթացքում խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ կարող ենք հասնել մի քանի նպատակների: Օրինակ՝ ընդլայնել բառապաշարը և յուրացնել քերականական կյուրթը, զարգացնել երեխաների խոսքի հմտությունները, հիշողությունը, ուշադրությունը և երևակայությունը:

Դասարանում ստեղծել որոնման և ստեղծագործական մթնոլորտ, զարգացնել երեխաների ստեղծագործական գործունեությունը, նախաձեռնությունը, սովորել համագործակցել տարբեր խմբերում, ինչպես նաև թեթևացնել միապաղաղությունը: Խաղը կայուն հետաքրքրություն է ձևավորում լեզվի հետագա ուսումնասիրության նկատմամբ, ինչպես նաև վստահություն դրա հաջող յուրացման նկատմամբ: Պետք է նշել, որ խաղը ոչ միայն մոտիվացիոն գործառույթ ունի, այն սոցիալական պրակտիկայի մի տեսակ է, կյանքի երևույթների արդյունավետ վերարտադրությունը իրական գործնական միջավայրից դուրս: Խաղային գործունեությունը ոչ միայն կազմակերպում է հաղորդակցության գործընթացը, այլև այն հնարավորինս մոտեցնում է բնական հաղորդակցությանը: Խաղերը պետք է համապատասխանեն երեխաների պատրաստվածության մակարդակի և անհրաժեշտ լինեն որոշակի բառային կյուրթի անցման համար: Խաղի 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 ձանձրույթը դասի ժամանակ: Խաղերը զարգացնում են խելքն ու ուշադրությունը,

հարստացնում են լեզուն և բառապաշարը: Խաղը կարող է ստիպել երեխային հիշել անցյալը, համարել գիտելիքները: Դասի սկզբում կարելի է վարել հնչյունական խաղեր ( <<Լեզու զբոսնելու համար>>, <<Վերջին ձայն>>, <<Անցիր ձայնը>> այլն ) :

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: 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 մեջ: Ուսուցչի տեսանկյունից դերախաղը կարելի է դիտել որպես ուսումնական գործնթացի 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 գործընթացում: Որպես միջանձնային հաղորդակցության մոդել՝ դերային խաղն առաջացնում է հաղորդակցվելու անհրաժեշտություն, և այս առումով այն կատարում է մոտիվացիոն 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 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 , խոսքի մասերը, երկրների անվանումները օրինակ՝ մեկը Ավստրիայից է գալիս և ավստիացի է, մյուսը գալիս է Գերմանիայից և գերմանացի է, երրորդը՝ Հայաստանից և այլն :

### **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-գբոսաշրջիկներ

-թարգմանիչ- հանդիպման մասնակիցներ

-տեղեկատվության որոնում գբոսաշրջության կենտրոնում կամ գործակալությունում (գործակալ-գբոսաշրջիկ)

-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 ներառի 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: Զվեարկության միջոցով որոշվում է ամենալավ գովազդը:

### **Ճայրահեղ հատկանիշների բացահայտում**

Որևէ թեմայի շուրջ ( օրինակ՝ կենդանիների ) քննարկում է սկսվում պարզելու համար, թե ո՞րն է ամենամեծը, ամենագեղեցիկը, ամենատարակյացը, 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 թերությունների 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 զույգը կարող է ներկայացնել հանգիստ և խաղաղ բնավորության տեր մարդկանց, իսկ մյուս զույգը՝ անհաշտ

և կռվարար:

### **Բեմականացումներ**

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**

Երեխաներին առաջարկվում է.

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:

### **Խաղ <<Ի՞նչ է դա>>**

Տուփը պարունակում է տարբեր իրերի պատկերներ: Հաղորդավարը մեկական նկար է բաժանում խաղի 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 միայն նութագրել դրա հատկությունները և որակները ( գույնը, չափը, որտեղ այն առաջանում է, որտեղ օգ

տագործվում է ): Հաղթում է նա, ով գուշակել է ամենաշատ պատկերները:

### **Փազլ Խաղ**

Նախ, երեխային ցույց է տրվում, թե ինչ պետք է լինի արդյունքը: Դրանից հետո գլուխկոտրուկի կտորներն առանձնացնում են, խառնում ու երեխային առաջարկում հավաքել մեկ ամբողջություն և մեջ: Կան տարբեր տեսակի սման փազլներ, որոնք կարող եք ինքներդ պատրաստել: Այս դեպքում վերցվում է բավականին բարդ նախշով ցանկացած բացիկ կամ նկար ամսագրից, ավելի լավ է նախ այն կապնել հաստ թղթի վրա, կտորված գծերով կտրատել մասերի, որոնք երեխային առաջարկում է ամբողջը հավաքել:

Հնարավորության դեպքում դուք կարող եք կազմակերպել միաժամանակյա մրցույթ մի քանի երեխաների միջև ամենաարագ հավաքի համար: Երեխան նկարը հավաքելուց հետո ասում է այնտեղ ցուցադրված պատկերի անվանումը և դրան բնութագրող հատկանիշները:

## Կենդանաբանական այգու խաղ

Երեխաները ստանում են շրջանակի մեջ՝ նկար ստանալով առանց միմյանց ցույց տալու: Յուրաքանչյուր ոք պետք է նկարագրի իր կենդանուն, առանց նրան անվանելու, այս պլանի համաձայն.

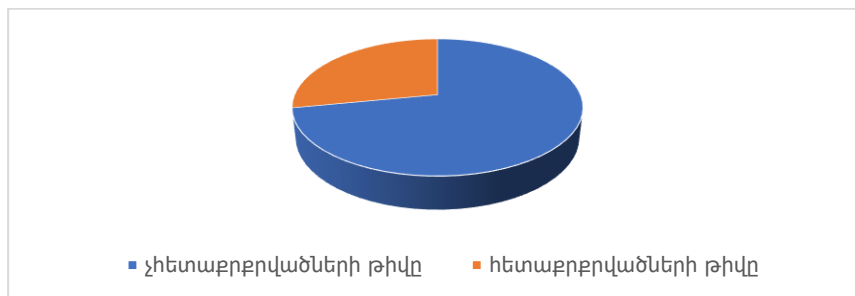
- 1.Արտաքին տեսք.
- 2.Ինչ է այն ուտում:
- 3.Ինչ կարող է անել.

## <<Սմայլիկներ>> խաղը

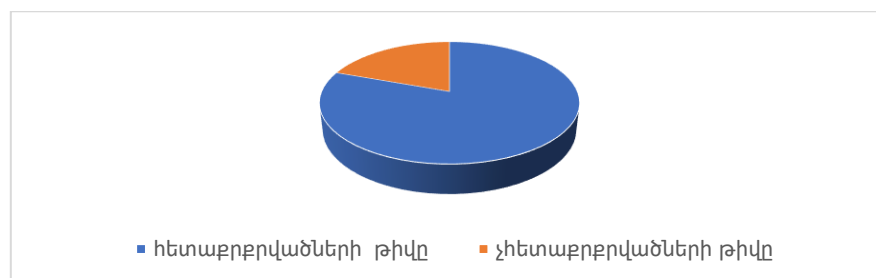
Էջում տպված են մրգերի լուսանկարներ, յուրաքանչյուր լուսանկարի կողքին կա դատարկ սյունակ, որտեղ երեխաները ուրախ կամ դժգոհ էմոցիաներ են նկարում, և ասում են, որ են սիրում են ... չեն սիրում...

<<Օջականյան հյուրընկալություն>> դասի հարցման ժամանակ օգտագործել են դերային խաղը: Ստորև ներկայացնում են այդ խաղի արդյունավետության դիագրամը:

### Դիագրամ 1՝ Ուսուցման արդյունավետությունը առանց դերային խաղի



### Դիագրամ 2՝ Ուսուցման արդյունավետությունը դերային խաղի միջոցով



## **ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից մեկն է և, հատկապես կրտսեր տարիքում, շրջակա աշխարհի ճանաչման, դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից է: Այն

կարելի է դիտել որպես երեխայի և շրջապատող աշխարհի փոխհարաբերության յուրահատուկ ձև արդյունավետ, իսկ ստացված գիտելիքներն ավելի խորացված և ընդհանրացված:

Չետագոտության արդյունքում եկանք այն եզրահանգման , որ խաղը որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է ուսուցման , դասավանդման շարժիչ ուժ, որն էլ նպաստեց դասի արդյունավետության բարձրացմանը :

Այս դեպքում ուսուցիչը հանդես չեկավ որպես դասավանդող , իսկ աշակերտը ` սովորող:

Չամոզված կարող ենք ասել որ խաղային հնարքներով ուսուցումը կարող է փոխել ամբողջ գործընթացը ուսուցումը դարձնելով ավելի հետաքրքիր և արդյունավետ , իսկ ստացված գիտելիքներն ավելի խորացված և ընդհանրացված:

## **Առաջարկություն**

Ուսումնական գործընթացը կազմակերպել և անցկացնել խաղային հնարքներով , որն էլ կօգնի ուսուցչին ուսումնական գործընթացը հետաքրքիր և արդյունավետ դարձնել:

## **Օգտագործված գրականության ցանկ**

1. Բաբինսկի Յու. Կ. Մանկավարժություն, 1-ին մաս, Երևան, 1986

2. Գյուլբուդաղյան Ա.Վ. Հայոց լեզվի դասավանդման մեթոդիկա, 2-րդ հրատարակություն, Երևան, 1987
3. Գալսկովա Ն.Դ. օտար լեզուների դասավանդման ժամանակակից մեթոդներ. Ուսուցչի ուղեցույց -3-րդ հրատ., Վեր. և ավելացնել.-Մ.: ԱՐԿՏԻ, 2004 էջ
4. Օտար լեզուները Հայաստանում 2016 , մաս 3-րդ

#### Գրականության ցանկ

1. Բաբինսկի Յու. Կ. Մանկավարժություն, 1-ին մաս, Երևան, 1986
2. Գյուլբուդաղյան Ա.Վ. Հայոց լեզվի դասավանդման մեթոդիկա, 2-րդ հրատարակություն, Երևան, 1987
3. Գալսկովա Ն.Դ. օտար լեզուների դասավանդման ժամանակակից մեթոդներ. Ուսուցչի ուղեցույց -3-րդ հրատ., Վեր. և ավելացնել.-Մ.: ԱՐԿՏԻ, 2004 էջ
4. Օտար լեզուները Հայաստանում 2016 , մաս 3-րդ