

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԱՆԳԼԵՐԵՆ

ԹԵՄԱ՝ <<Խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի դասերին>>

Կազմեց՝ Անի Հարությունյան Սարգիսի

Կապանի թիվ 3 միջն. դպրոց

Ղեկավար՝ Թագուհի Ղոնյան

Կապանի թիվ 2 ավագ դպրոց ՊՈԱԿ

Կապան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3-4
Խաղային տեխնոլոգիաների դերը անգլերենի ուսուցման գործընթացում	5-7
Ինտերակտիվ խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի դասերին	8-16
Անգլերենի օրվա դասի պլան	17-19
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	20
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	21

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Մեր օրերում խաղերն իրենց ուրույն տեղն են զբաղեցնում նաև ուսուցման գործընթացում: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է բավականին ծանրաբեռնված ,ուստի դասաժամերին այդ ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես և ինչ միջոցներով պետք է նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ ընթացքում նրանց ակտիվ մասնակցության ապահովմանը: Կրտսեր դպրոցականը նյութն ավելի հեշտությամբ և հաճույքով է յուրացնում, երբ այն զուգակցվում է խաղային գործունեությամբ: Այսօր տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում մեծ տեղ է հատկացվում խաղերին, հատկապես դիդակտիկ և ինտերակտիվ խաղերին, որոնք ուսուցման և դաստիարակության գործընթացում կատարում են իրար փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Նմանատիպ խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում նպաստում է սովորողի աշխարհայացքի ընդլայնմանը, իմացականության և ճանաչողության զարգացմանն ու ակտիվացմանը, քանի որ ուսուցողական խաղերի շնորհիվ աշակերտն ավելի խորությամբ ուսումնասիրում, իմանում և ճանաչում է որոշակի հասկացություններ, երևույթներ: Այժմ բավականին շատ են խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում, սակայն քիչ են միտքը, ճանաչողությունը զարգացնող և առհասարակ սովորողների բազմակողմանի զարգացմանը նպաստող խաղերը: Տարրական դպրոցի անգլերենի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել ինտերակտիվ խաղերի կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը, սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ: Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է և այն կարելի է հաղթահարել խաղերի օգնությամբ: Կրտսեր դպրոցականը պասիվ լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Հաշվի առնելով այն, որ խաղի կիրառումը մանկավարժական գործընթացում օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր, մատչելի, և դադարում է դասը որպես ուսուցչի կողմից լուրջ նյութի հաղորդում և աշակերտների կողմից մտապահում ու վերարտադրում լինելուց, միշտ էլ կարող ենք խաղի և մանկավարժական գործընթացի զուգակցումը համարել արդիական:

Հետազոտության նպատակը դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործում դիդակտիկական և ինտերակտիվ խաղերի դերի բացահայտումն ու դրանց մշակումն է:

Հետազոտության խնդիրներն են. ուսումնասիրել դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը որպես մանկավարժության արդի հիմնախնդիր, բացահայտել տարրական դպրոցում անգլերենի դասաժամին կիրառվող ինտերակտիվ խաղերի ազդեցության առանձնահատկությունները:

Խաղային տեխնոլոգիաների դերը անգլերենի ուսուցման գործընթացում

Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է, այն հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ է: **Վ. Ա. Սուխոմլինսկի**

Անգլերենի դասապրոցեսին խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Դրա միջոցով կարելի է հասկանալ ուսումնական ողջ նյութը հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է դասը բաժանել ոչ թե ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իր մտքերն ու կարծիքները:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում գննողականությունը:

Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ , հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները:

Խաղը զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, երեխաների գործունեության որոշակի տեսակ է: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային ոլորտ, և որքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են

հետևողականություն, կենդանություն են հաղորդում դասին, բարձրացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը: Խաղային մեթոդներից են դերային խաղը, նմանակումային խաղը, իրավիճակի ցուցադրումը, գործնական խաղը և այլն:

Խաղերը զարգացնում են

- Հիշողությունը
- Ուշադրությունը
- Մտածողությունը
- Երևակայությունը
- Խոսքի զարգացումը

Խաղերի շնորհիվ երեխան կարողանում է՝

- Հասկանալ ինքն իրեն
- Ճանաչել աշխարհը
- Ձեռք բերել գիտելիքներ

Խաղերը բաժանվում են հետևյալ բաժինների

- Ֆունկցիոնալ
- Միմվոլային խաղեր
- Դերային խաղեր
- Խաղեր ըստ կանոնների

Առաջընթացի համար անհրաժեշտ է.

- Ընտրել դասին համապատասխան կրթադաստիարակչական խաղեր
- Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների հետաքրքրություններին և պահանջումներին
- Կարողանան հաղթահարել դժվարությունները, որոնց կօգնեն հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը
- Դասի ճիշտ տեղում կազմակերպել խաղը

Խաղի տեսակներն են՝

- Մտավոր, շարժուն
- Ուսուցողական
- Հետաքրքրաշարժ

Խաղն ունի 3 գործառույթ՝

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելն ու աշխուժացնելն է, որոնց նպաստում են հեքիաթները, նկարները
- Դերային տարրերը, դրանց պետք է կապել երկխոսություններով, կամ էլ կարդալ դերերով
- Մրցութային, կարող են լինել օլիմպիադաներ, մրցույթներ մրցանակաբաշխություններով հանդերձ

Դիդկատիկ խաղի կառուցվածքը՝

- Խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր երեխա պետք է ձեռք բերի որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ
- Ձևավորվի և զարգանա անձնային որակներ
- Խաղը պետք է ապահովված լինի դիդակտիկական նյութերով և պարագաներով
- Խաղի ընթացքը հասկանալի բացատրվի, կանոնները նույնպես
- Արդյունքները վերլուծվեն, գնահատվեն օբյեկտիվ, ամփոփվեն

Դերախաղերը պետք է լինեն.

- Հաճելի, զվարճալի, ուսանելի
- Ինքնաբուխ
- Սահմանափակումներ չպետք է լինեն, որպեսզի երեխան չձանձրանա:

Դերային խաղի միջոցով սովորողը պետք է ձեռք բերի

- Խոսքի և արտահայտչականության զարգացում
- Ընթերցանության հմտությունների զարգացում
- Տեխնոլոգիական հմտությունների զարգացում
- Երաժշտության, պատկերի, գույների զգացողության, ճաշակի զարգացում

Ինտերակտիվ խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի դասերին

Երեխան կարող է և չլինել նշանավոր գիտնական, բայց դառնալ ինքնուրույն մարդ, ով ընդունակ է վերլուծել իր արարքները, վարքը, ինքնակատարելագործվել, իրացնել իրեն շրջակա աշխարհում, նրան անհրաժեշտ է սովորել:

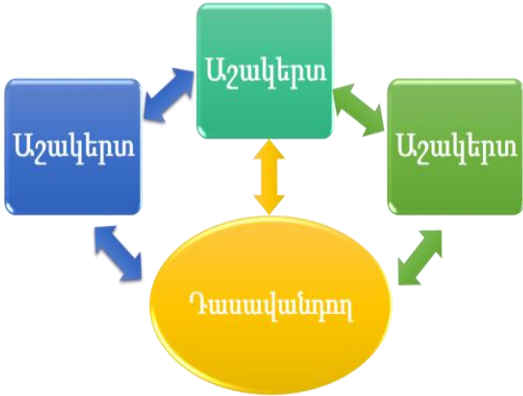
Տառյանա Տրոշկինա

Ներկայումս օտար լեզվի իմացության անհրաժեշտությունը նկատելի է հասարակության գրեթե բոլոր շերտերի կողմից, քանի որ օտարերկրյա շփումներն ընդլայնվում են: Այսպիսով հասարակության քաղաքական-սոցիալական պահանջները փոխվում են, հետևաբար փոխվում են նաև կրթության ոլորտում մեթոդական կիրառությունները: Ավանդական մեթոդներին փոխարինում են ինտերակտիվ մեթոդներն ու խաղերը, որնց միջոցով սովորած նյութն ավելի երկար է մնում հիշողության մեջ, քան պարզապես թարգմանած-կարդացած դասերը: Օտար լեզուների դասավանդման մեթոդների խնդիրը բարդ է, քանի որ դրանք հիմնված են տարբեր բնութագրերի հիման վրա: Մակայն գրականության մեջ հայտնի բազմաթիվ մեթոդներից օտար լեզուների ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդը ներկայումս առավել կիրառական է:

Ինտերակտիվ ուսուցումը փոխադարձ գործողություն է ոչ միայն դասավանդողի և սովորողի, այլև հենց իրենց՝ սովորողների միջև: «Ինտերակտիվ» նշանակում է փոխազդող, համագործակցող՝ առաջանալով «Inter»՝ փոխադարձ, «act»՝ գործողություն բառերից : Ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների զարգացման տեմպը, ուսուցման ժամանակակից մեթոդները, սովորողների անընդհատ ինքնակրթության և զարգացման անհրաժեշտությունը պարտադրում է օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում կիրառել այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնք բարձրացնում են կրթության արդյունավետությունը և որակը, ապահովում են ինքնուրույն ճանաչողական գործունեության շարժառիթներ, նպաստում են միջառարկայական կապերի ամրապնդմանը: Այս պահանջներին բավարարում է ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը: Այլ կերպ ասած, եթե ակտիվ մեթոդների դեպքում փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում սովորողները և դասավանդողը, ապա ինտերակտիվ մեթոդների դեպքում սովորողները փոխադարձաբար ակտիվ

գործունեության մեջ են գտնվում նաև միմյանց հետ, և ուսուցման պրոցեսում գերակայում է սովորողների դերը : Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ դասավանդողն առաջատար դերում չէ. նրա դերը կրթական գործունեությունը դեպի դասի նպատակի իրականացում ուղղորդելն է: Դասավանդողը մշակում է նաև դաս-պլանը, սովորաբար այն կազմվում է ինտերակտիվ վարժություններից և առաջադրանքներից, որոնց կատարման ընթացքում ուսանողը սովորում է նյութը: Հետևաբար, ինտերակտիվ դասերի հիմնական բաղադրիչներն են ինտերակտիվ վարժությունները և առաջադրանքները, որոնք կատարվում են սովորողների կողմից: Ինտերակտիվ վարժությունների և սովորական հանձնարարությունների տարբերությունն այն է, որ կատարելով դրանք՝ սովորողը ոչ միայն և ոչ այնքան ամրապնդում է արդեն յուրացված նյութը, որքան ուսումնասիրում, յուրացնում է նոր նյութը:

Միտնա 3, Ինտերակտիվ մեթոդ



Էլեկտրոնային ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը նպաստում է օտար լեզվի ուսուցման գործընթացի բարելավմանը, ակտիվացնում և ստեղծագործ է դարձնում սովորողների և դասավանդողների անհատական և խմբային աշխատանքը: Այս ինտերակտիվ մեթոդների շնորհիվ սովորողները հաճույքով են սովորում, ակտիվորեն են մասնակցում դասին և ավելի հեշտ են յուրացնում ինչպես կրտսեր, այնպես էլ միջին և ավագ դպրոցներում օտար լեզվին առնչվող նյութը, կուտակում հսկայական բառապաշար, որը հետագա բանավոր հաղորդակցման համար ամուր հիմք է: Ինտերակտիվ մեթոդներն ապահովում են այնպիսի բազային հմտությունների և կարողությունների զարգացում, ինչպիսիք են մտածելը, ստեղծագործելը, ինքնուրույն կողմնորոշվելը, հետազոտելը և նպատակաուղղվածությունը:

Ինտերակտիվ մեթոդներով դասի սկզբունքները և արդյունքները կարելի է դասակարգել հետևյալ կերպ.

- Բոլոր մասնակիցները հավասար են
- Յուրաքանչյուր մասնակից իրավունք ունի իր կարծիքը ներկայացնել ցանկացած հարցի վերաբերյալ
- Աշխատանքի մեջ պետք է ներգրավված լինեն բոլորը
- Ոչ մի աշակերտ չի քննադատվում
- Պետք է հոգալ մասնակիցների հոգեբանական պատրաստվածության մասին. խոսքը գնում է նրա մասին, որ ոչ բոլոր մասնակիցներն են հոգեպես պատրաստ ներգրավվելու այս կամ այն աշխատանքի մեջ: Այս առումով օգտակար է գովասանքը, ակտիվ մասնակցության ինքնադրսևորման համար:
- Ուսուցիչը պարբերաբար ակտիվացնում է աշակերտների համագործակցությունը, հանում մասնակիցների միջև առաջացած լարվածությունը:
- Քննարկման ընթացքում անկանխատեսելի դժվարությունների դեպքում ուսուցիչը միջամտում է
- Ակտիվ օգտագործվում է տեխնիկական ուսուցման միջոցներ՝ սլայդներ, ֆիլմեր, տեսահոլովակներ
- Հաղորդակցությունը իրականացվում է ուսուցչի կողմից ձևակերպված կանոնների համապատասխան :

Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման դրական արդյունքներն են՝

- Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդները թույլ են տալիս ակտիվացնել գիտելիքների յուրացման գործընթացը և դրանց ստեղծագործական կիրառումը գործնական խնդիրների լուծման համար:
- Ինտերակտիվ ուսուցումը մեծացնում է աշակերտների մոտիվացիան, ներգրավվածությունը քննարկվող խնդիրների լուծման մեջ, ինչը մեծացնում է

հետաքրքրությունը, հուզական խթան է հանդիսանում հետագա որոնման գործունեությանը, խրախուսում է նրանց կոնկրետ գործողությունների:

- Ձևավորում է ինքնուրույն տեղեկատվություն գտնելու, վերլուծելու կարողությունը:
- Զարգացնում է մյուսների տեսակետը լսելու, համագործակցելու կարողությունը:
- Աշակերտների դիրքորոշման մշտական արտահայտությունը վերացնում է սխալի վախը, քանի որ նույնիսկ սխալ արտահայտությունը չի պատժվում բացասական գնահատականով:
- Համատեղ գործնությունը նպաստում է ուսուցչի հետ վստահելի փոխհարաբերությունների առաջացմանը:
- Կիրառելով ինտերակտիվ մեթոդներ և տեխնոլոգիաներ դպրոցում՝ ուսուցիչները հնարավորություն ունեն զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական, կրեատիվ մտածելակերպը: Դա ընդունակություն է գտնել նոր, օրիգինալ, ստանդարտ մտածելակերպից դուրս մտքեր, առաջացած խնդիրների լուծում ոչ ավանդական եղանակներով:

Հաճախ օգտագործում ենք դասապրոցեսին Smart Notebook ծրագիրը, որի օգնությամբ դասեր ենք ստեղծում: Դրանք օգնում են, որ սովորողները ավելի լավ և հեշտ յուրացնեն գիտելիքները, քան դա կարող էին անել սովորական դասերի կամ կարճ դասախոսությունների մեթոդի միջոցով: Դասերը անցնում են ակտիվ, սովորողները ոգևորվում են, բոլորը ցանկանում են մասնակցել, արդյունքն ակնհայտ է դառնում, աշխատանքը՝ արդյունավետ: Սկզբում տեղեկություններ ենք տալիս թեմայի վերաբերյալ, քննարկում ենք, փորձում բանավոր հարց-պատասխանի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ ինֆորմացիան, որն ամրապնդվում է ինտերակտիվ դասի միջոցով: Smart Notebook ծրագրով պատրաստված դասերը ավելի գունեղ են, սովորողներին գրավում է դրանց դինամիկան, ինքնաստուգում կատարելու հնարավորությունը: Թեմաներից յուրաքանչյուրի համար պատրաստում ենք ինտերակտիվ դասեր՝ հայերեն և անգլերեն կամ այլ օտար լեզվով: Տեղեկատվական հոսքերը թափանցում են աշակերտների գիտակցության մեջ և ակտիվացնում ուղեղի գործունեությունը: Իհարկե, ուսուցման ինտերակտիվ տեխնոլոգիան

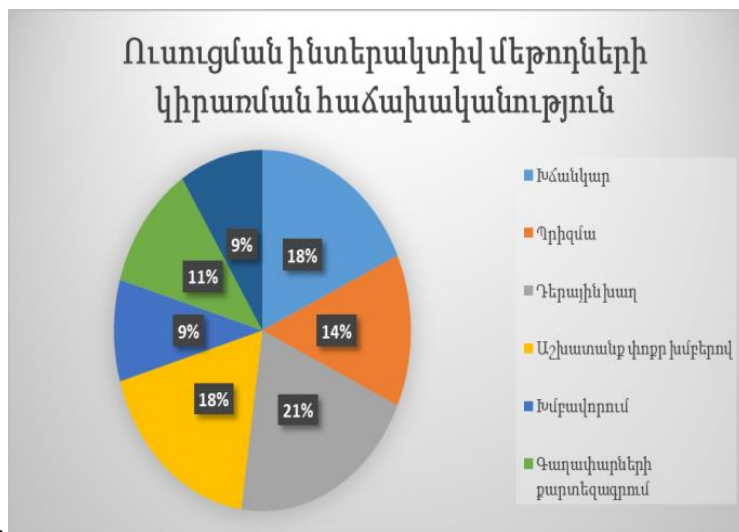
պահանջում է դասի առկա կառուցվածքի ամբողջական փոփոխություն: Բացի այդ, նման ռեժիմն անհնար է առանց ուսուցչի փորձի և արհեստավարժության:

Ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներն են .

- Խճանկար,
- Պրիզմա,
- Բանավեճ,
- Մտագրոհ,
- Վեննի դիագրամ,
- ԳՈՒՄ/ գիտեմ, ուզում եմ սովորել, սովորել եմ/
- Գործնական և դերային խաղեր,
- Նախագծային մեթոդ,
- T-աձև աղյուսակ
- Գաղափարների քարտեզագրում,
- Խմբավորում,
- Փոխներգործուն նշանների համակարգ
- Աշխատանք փոքր խմբերով :

Մեր հետազոտական աշխատանքի ուսումնասիրման և համապարփակ բացահայտման նպատակով կատարեցինք ուսումնասիրություն օտար լեզու դասավանդող 10 ուսուցիչների շրջանակում առցանց հարցմամբ, թե ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներից որոնք ունեն կիրառելիության հաճախականություն:

Հարցման արդյունքները հետևյալն են՝



Դասաժամերին հաճախ կիրառում ենք Puzzle English խաղը: Որքան դժվար է երբեմն ստիպել աշակերտներին բառարանում փնտրել որևէ բառ: Այն մարդկանց համար, ովքեր չեն սիրում բառարաններ օգտագործել, Puzzle English- ի ստեղծողները ստեղծել են մեզ օգտակար «Վիդեո բառարան»: Դրա առանձնահատկությունը կայանում է նրանում, որ բոլոր բառերը տրամադրվում են ոչ միայն թարգմանության և ձայնային գործողությունների, այլ 1-3 վայրկյան տևողությամբ տեսանյութի օրինակով: Այս բառապաշարի մինի տեսանյութերը վերցված են տարբեր ֆիլմերից: Ի դեպ, մասնագետները կարծում են, որ վիզուալը հեշտացնում է բառի համատեքստում հիշելը: Եվ եթե կա հնարավորություն ընտրելու հուզական վիդեո օրինակ՝ բառապաշարային միավորի օգտագործման համար, դա նույնիսկ ավելի լավ կլինի:

Տեսանյութի բառարանն ունի օգտակար «Մովորիթ բառեր» գործառույթ: Նման սիմուլյատորը թույլ է տալիս ստուգել, թե որքան լավ գիտենք մի բառ կամ բառակապակցական բայ:

Ինտերակտիվ խաղերի կիրառությունը օտար լեզվի դասաժամերին մեծ հետաքրքրություն առաջացնելու ամենաարդյունավետ ուսուցման գործիքներից են, քանի որ աշակերտները միշտ էլ սիրում են խաղալ, և դրանք պետք է դառնան միջոց կրթական խնդիրներ լուծելու համար:

Օտար լեզու դասավանդելու ինտերակտիվ տեխնոլոգիաները հաճախ օգտագործում են դերային խաղեր: Դրանք կարող են լինել դրամատիկ կամ զվարճալի: Այս դեպքում նման խաղի մասնակիցներին վերապահվում է այս կամ այն դերը, որը երեխաները խաղում են կա՛մ ըստ նախապես ստեղծված սյուժեի, կա՛մ առաջնորդվելով շրջակա միջավայրի ներքին տրամաբանությամբ: Սա թույլ է տալիս.

- զարգացնել մտածողությունը ուսումնասիրված օտար լեզվի միջոցով.
- բարձրացնել շարժառիթը առարկայի համար.
- ապահովել ուսանողի անձնական աճը.
- բարելավել միմյանց հետ ընկերական և ակտիվ կերպով շփվելու ունակությունը :

Հետաքրքիր ինտերակտիվ կիրառելի խաղ է «Կարուսելը»: Այս ինտերակտիվ տեխնոլոգիան փոխառված էր հոգեբանական պատրաստվածությունից: Երեխաները սովորաբար սիրում են այսպիսի աշխատանքը: Այս տեխնիկան իրականացնելու համար ուսանողները կազմում են երկու օղակ՝ արտաքին և ներքին: Դրանցից առաջինը այն աշակերտներն են, ովքեր յուրաքանչյուր 30 վայրկյանը մեկ աստիճանաբար շարժվում են շրջանագծի մեջ: Ներքին օղակը կազմված է անշարժ նստած երեխաներից՝ երկխոսություն վարելով նրանց հետ, ովքեր հակառակ են իրենց: Երեսուն վայրկյան տեղի է ունենում որոշակի հարցի քննարկում, երբ աշակերտներից յուրաքանչյուրը փորձում է համոզել զրուցակցին իր անմեղության մեջ: «Կարուսելի» մեթոդաբանությունը օտար լեզու ուսումնասիրելիս թույլ է տալիս մշակել «Թատրոնում», «Ծանոթություն», «Զրույց փողոցում» թեմաները: Երեխաները խոսում են մեծ ոգևորությամբ, և ամբողջ դասը ոչ միայն դինամիկ է, այլև շատ արդյունավետ:

Օտար լեզվի ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներից է քննարկման մեթոդը, որի ընթացքում քննարկվում են որոշ խնդիրներ, որոնց մասին տեղյակ են ուսանողները: Դասն ամբողջությամբ անցկացվում է օտար լեզվով: Սա ուսանողներին ստիպում է մտածել անգլերեն, ակտիվորեն օգտագործել պասիվ բառապաշար: Փոքր խմբային աշխատանքը մեթոդ է, որը ներառում է խմբի բոլոր անդամներին: Այս մոտեցումը թույլ է տալիս նույնիսկ ամենաամաչկոտ ուսանողներին բացվել և ցույց տալ իրենց ունակությունները:

Ձույզերով կամ խմբերով աշխատելու մեթոդը ևս տարածված է ինտերակտիվ դասերի անցկացման համար օտար լեզվի դասաժամերին: Դա հնարավորություն է տալիս բոլոր աշակերտներին, անգամ ամենաամաչկոտներին և դասին ձանձրացողներին վարել միջանձնային զրույցներ և զարգացնել համագործակցային հմտությունները: Ձույզերով աշխատանքը ուսումնական գործընթացի կազմակերպման առավել հարմարավետ ձևն է, որի նպատակն է գործնական միջանձնային հարաբերությունների ձևավորումը: Ձույզերով աշխատանքը երեխաների մոտ ձևավորում է ընդհանուր նպատակն ընդունելու, պարտականությունները բաժանելու, առաջարկված նպատակին հասնելու եղանակները համաձայնեցնելու, իր գործողությունները համատեղ գործունեության մեջ գործընկերոջ գործողությունների հետ հարաբերակցելու, աշխատանքի նպատակի և արդյունքի համեմատության մեջ մասնակցություն ունենալու ունակությունները: Ձույզերով աշխատանք անցկացրել եմ երրորդ դասարանցիների հետ ադապտացիոն ժամանակահատվածում:

Այսպիսով, հիմք ընդունելով իմ դիտարկումները, ես կազմակերպում եմ ուսուցման գործընթացը՝ հաշվի առնելով գործնական միջանձնային հարաբերությունների զարգացման անհատական բնույթը: Հենց այդ դիրքորոշումից ելնելով եմ երեխաներին սովորեցնում պլանավորել համատեղ գործունեությունը, պայմանավորվել առաջադրանքի կատարման եղանակների մասին, իրենց գործողությունները զուգընկերոջ գործողությունների հետ հարաբերակցել, մասնակցություն ունենալ գործունեության նպատակի և արդյունքի համեմատության մեջ: Դա համատեղ գործունեության նկատմամբ դրական վերաբերմունքի առաջացման պայմանն է, իսկ օտար լեզվի ուսուցման համար կարևոր նախապայման, քանի որ թույլ սովորող աշակերտը խմբի մեջ պատասխանատու է զգում իրեն մյուսի աշխատանքի և գնահատականի համար, հետևաբար փորձում է պատասխանատվությամբ լցվել և ինքը ևս աշխատանք կատարել:

Դերախաղը նախկինում սովորած նյութը ամրապնդելու համար օգտագործվող մեթոդ է: Այն հնարավորություն է տալիս գործնական փորձ ձեռք բերել գործնականում նոր կառուցվածքների և բառերի օգտագործման մեջ: Դասընթացի ընթացքում մասնակիցները կարող են ստեղծագործաբար արտահայտվել՝ հագնելով մեկ այլ անձի դիմակ, որը գտնվում է այլ վայրում և նույնիսկ այլ երկրում:

«Անավարտ նախադասություն»: Այս մեթոդի հիմնական նպատակը ուսուցչի կողմից սկսված նախադասությունը շարունակելու և լրացնելու կարողությունն է: Այս կերպ դուք ավելի հաջող կարող եք սովորել խոսել և մտածել անգլերեն:

ESL LESSON PLAN TEMPLATE

OVERVIEW		
Lesson Title: Health	Unit Title: How to keep healthy	
Lesson #: 3	ESL/ level A2	Class Level: 6th
Length of Lesson in # of Hours: 45 m. #	Teacher(s): A. Harutyunyan	
STAGE 1 – PLANNING FOR DESIRED RESULTS		
LESSON OBJECTIVES: CONTENT AND LANGUAGE		
<p><i>By the end of this lesson, students will be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>react to some visual aids by giving opinion and justifying their choices.</i> • <i>learn new vocabulary items related to the topic of “Health and keeping healthy “</i> • <i>listen for specific details, understand and interpret spoken language.</i> • <i>engage in debate on healthy eating, collect information as well as presenting them.</i> 		
STANDARDS AND BENCHMARKS THAT SUPPORT AND ALIGN WITH THE LESSON OBJECTIVES	KEY INSTRUCTIONAL SHIFTS	
	<p><i>Indicate those addressed in this lesson:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Practice with complex text and academic language <input type="checkbox"/> Ground reading, writing, and speaking in evidence from literary and informational texts <input type="checkbox"/> Build knowledge through content-rich nonfiction 	
ESSENTIAL QUESTION(S) <i>(optional)</i>		
Represent a set of pictures on a “How to keep healthy” format		
PRIOR KNOWLEDGE NEEDED		
To understand the importance of “Why do we need to be healthy”		
STAGE 2 -- EVIDENCE OF LEARNING		
<p><i>Ways that students and I will know the extent to which objectives have been met:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>A questionnaire</i> 2. <i>A video conversation</i> 3. <i>An interview</i> 		

STAGE 3 -- LEARNING PLAN

MATERIALS

TIME (optional)

<p>INTRODUCTION <i>Guiding Questions</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>How will students know the purpose for this lesson?</i> ▪ <i>How will I contextualize the language focus of the lesson?</i> 	<p>Setting the scene for the lesson by introducing the topic (warm up, games)</p>	<p>Pictures</p>	<p>3 - 5minutes</p>
<p>BODY OF THE LESSON <i>Guiding Questions</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>What opportunities will students have to practice new language and use it in authentic communicative activities?</i> ▪ <i>What questions will I pose to engage students, foster thinking and reasoning, and elicit language production?</i> ▪ <i>What academic and content vocabulary will students learn?</i> ▪ <i>How will I monitor the student learning and acquisition of language targets of the lesson?</i> ▪ <i>What opportunities will students need for scaffolding and differentiation?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Students should listen to some dialogues about examples Of Healthy and Unhealthy food , extract specific details in the dialogues, classify them and rely on them with the teacher about the dialogues. • I will pose questions like this: “How often do you measure and watch your weight “ , “How often do you drink water “ , “Do you get enough good sleep “ , “Do you reduce sitting and screen time” , “Do you exercise regularly?” • Students will learn a strong vocabulary which will allow them to accurately express themselves and better understand concepts across Health. • I will set clear, definable learning goals, ask the students to stay organised,, communicate progress with parents, etc. • Build off prior knowledge (ask the students about their experiences and ideas about a topic), “think out loud “ time (guide the students to think critically about problems, encourage “thinking about thinking “ 	<p>Whiteboard, textbooks</p>	<p>15-20 minutes</p>

STAGE 3 -- LEARNING PLAN**MATERIALS****TIME (optional)**

<p>CLOSING <i>Guiding Questions</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>How will I bring closure to the lesson and provide opportunities for student reflection (i.e., transfer of knowledge/skills)?</i> 	<p>I will review and summarize a lesson, consolidate key information, create a link to new ideas and build anticipation for the next lesson.</p>		<p>15-20 minutes</p>
<p>TEACHER REFLECTION</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>What changes or adaptations would I make after teaching the lesson?</i> 	<p>I will invite my colleagues to observe my class, ask myself daily “How did it go and how do you know?”</p>		

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրելով «Խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի ժամերին» հետազոտական հակիրճ աշխատանքը՝ կատարեցինք մի շարք եզրահանգումներ.

- Եթե օտար լեզու դասավանդելու գործընթացում կիրառվեն նորարարական տեխնոլոգիաներ ինտերակտիվ մեթոդներով և խաղերով, դա կօգնի հասնել հաջողության և արդյունավետ արդյունքների օտար լեզվի ուսուցման գործում:

- Այնուամենայնիվ, ինտերակտիվ մեթոդաբանությունը կենտրոնանում է դպրոցականների լայն փոխգործակցության վրա ոչ միայն ուսուցչի, այլ նաև միմյանց հետ: Ո՞րն է ուսուցչի տեղը նման դասի ժամանակ: Նա ուղղորդում է ուսանողների գործունեությունը՝ կատարելու համար դասին տրված խնդիրները: Այսպիսով, ուսուցման ինտերակտիվ տեխնոլոգիան ոչ այլ ինչ է, քան ակտիվ մեթոդի ժամանակակից ձև:

- Այսքանից կարելի է վստահ նշել, որ ուսուցչի խնդիրն է դասի ժամանակ ապահովել այնպիսի գործունեություն, որին նպաստում են ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնոլոգիաները: Այս դեպքում աշակերտն ինքն է բացում դեպի իմացություն տանող ուղին: Գիտելիքների յուրացումը նրա գործունեության արդյունքն է:

- Օտար լեզվի դասաժամերին ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման վերաբերյալ անցկացված առցանց հարցման արդյունքում պարզ դարձավ, որ դասաժամերին հաճախ կիրառվողն ու արդյունավետը մանկավարժները համարում են դերախաղն ու բանավեճը, ըստ որի նկատելի է, որ աշակերտները և ուսուցիչները նախընտրում են կենդանի հաղորդակցում, որի արդյունքում օտար լեզվին տիրապետելը դառնում է հաճելի և օգտակար: Այդ դեպքում աշակերտը չի վախենում սխալվելուց, իսկ դա արդեն մանկավարժական հաղթանակ է:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Դասավանդման և ուսուցառման մեթոդներ, Երևան, 2012:
2. Խաչատրյան Ս. Գ., Ուսուցման ժամանակակից մեթոդների կիրառումը, Գյումրի, 2006:
3. Ղուլումյան Գ., Մանկավարժություն, գիրք 1-ին, Երևան, 2005:
4. Ուսուցչի մասնագիտական գործունեության ժամանակակից մոդելները, Երևան, 2007:
5. Михайличенко О.В. Методика преподавания общественных дисциплин в высшей школе: СПУ, 2009.

