

Հերթական ատեստավորման ենթակա
ուսուցիչների վերապատրաստում

Ավարտական հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ Խաղերի և մեթոդների կիրառումը օտար լեզվի դասերին

Առարկա՝ Գերմաներեն

Կազմեց՝ Սմելա Ստեփանյան

<<Կապանի թիվ 6 հիմնական դպրոց>>ՊՈԱԿ

Ղեկավար՝ Թագուհի Ղոնյան

Վերապատրաստում իրականացնող կազմակերպություն՝

ՀՀ ԿԳՄՄՆ <<Կապանի թիվ 2 ավագ դպրոց >> ՊՈԱԿ

Բովանդակություն

Ներածություն	2
Գլուխ 1 Խաղային մեթոդի կիրառությունը օտար լեզվի դասին	3
1.1 Խաղի պատմությունը	4
1.2 Խաղերի տեսակները	6
Գլուխ 2 Օտար լեզվի դասավանդման նորարարական մեթոդներ	10
Սեփական հետազոտություն	13
Եզրակացություն	15
Գրականության ցանկ	16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

<<Երեխան, որը չի խաղում, երեխա չէ, իսկ մեծահասակը, որը չի խաղում, կորցրել է այն երեխային, որն ապրում էր իր մեջ>>:

Պարլո Ներուդա

Օտար լեզուների ուսուցման գործընթացում կարևոր պայման է գիտելիքի, հաղորդակցական կարողությունների, հմտությունների, ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումը: Հաղորդակցական մեթոդը ուղղված է հիմնական լեզվական հմտությունների՝ գրավոր և բանավոր խոսքի, քերականության, ընթերցանության, լսողության ընկալման գործընթացին: Ուսուցչի խնդիրն է սովորեցնել աշակերտին հաղորդակցվել այլ լեզվով: Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա:

Օտար լեզուների ուսուցման արդյունավետ մեթոդներից մեկը խաղն է: Դրանք նպաստում են դասարանում բնական բանավոր հաղորդակցության միջավայրի ստեղծմանը, թեթևացնում են լարվածությունը, խրախուսում են աշակերտներին ակտիվորեն մասնակցել ուսումնական գործընթացին, խթանել և ուժեղացնել այն, հետաքրքրություն առաջացնել լեզվի ուսուցման նկատմամբ, ինչը նշանակում է, որ նրանք նպաստում են խոսքի նմուշների, բառերի և քերականական կառուցվածքների ավելի արագ և հեշտ սովորելուն: Ցանկացած ուսուցիչ ունի բազմաթիվ միջոցներ, որոնք կարող են օգնել օտար լեզու սովորելը դարձնել հետաքրքիր, զվարճալի և հեշտ: Խաղը ուսուցչի ամենակարևոր օգնականներից մեկն է, որը հետաքրքրություն է առաջացնելու ուսումնասիրված նյութի նկատմամբ:

Հետազոտության նպատակն է՝ ուսումնասիրել գերմաներենի դասին կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը աշակերտի հաղորդակցական և լեզվամտածողության զարգացման վրա:

Խնդիրներն է՝ պարզել, թե ինչ ազդեցություն ունի խաղը դասարանում, ինչ ազդեցություն ունի խաղը աշակերտների տրամադրության վրա, ինչ ազդեցություն ունի խաղը ուսման վրա;

ԳԼՈՒԽ 1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԵԹՈԴԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՕՏԱՐ ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԻՆ

1.1 Խաղի պատմությունը

Խաղը մարդու մեծ գյուտն է: Այն մեծ նշանակություն ունի նրա կենսաբանական, սոցիալական և հոգևոր զարգացման համար: Դրանում, ինչպես հայելու մեջ, ցուցադրվում էր մարդկության պատմությունը՝ իր բոլոր ողբերգություններով և կատակերգություններով, ուժեղ և թույլ կողմերով: Նույնիսկ պարզունակ հասարակության մեջ կային խաղեր, որոնք պատկերում էին որսորդություն, գյուղատնտեսական աշխատանքներ... Խաղը կապված էր արվեստի տարբեր տեսակների հետ: Վայրենիները խաղում էին երեխաների պես, խաղը ներառում էր պարեր, երգեր, դրամատիկական և կերպարվեստի տարրեր: Երբեմն խաղերին վերագրվում էին կախարդական գործողություններ: Այսպիսով, մարդկային խաղն առաջանում է որպես գործունեություն:

Խաղը ինքնաբուխ չի առաջանում, այլ զարգանում է կրթության գործընթացում: Լինելով երեխայի զարգացման հզոր խթան՝ այն ինքն է ձևավորվում մեծահասակների ազդեցության տակ: Երեխայի առարկայական աշխարհի հետ փոխգործակցության գործընթացում, անպայման մեծահասակի մասնակցությամբ, ոչ թե անմիջապես, այլ այս փոխազդեցության զարգացման որոշակի փուլում, առաջանում է իսկապես մարդկային մանկական խաղ:

Ցանկացած պատմական դարաշրջանում խաղը գրավել է ուսուցիչների ուշադրությունը: Այն պարունակում է իրական հնարավորություն, կրթել է ուսուցանել երեխային ուրախությամբ:

Կ. Դ. Ուշինսկին հակված էր հասկանալու մարդու հսկայական ստեղծագործական հնարավորությունները: Նա առանձնացրեց ուսուցումը խաղից և այն համարեց աշակերտի անփոխարինելի պարտականությունը:

Վ. Վ. Սուխոմլինսկին գրել է. «Ուշադիր նայեք, թե ինչ տեղ է զբաղեցնում խաղը երեխայի կյանքում... նրա համար խաղը ամենալուրջ բանն է: Խաղում երեխաների առջև բացահայտվում է աշխարհը, բացահայտվում են անհատի ստեղծագործական ունակությունները: Առանց դրանց չկա, և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով գաղափարների, հասկացությունների կենսատու հոսքը շրջապատող աշխարհի մասին հոսում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, որը բոցավառում է հետաքրքրասիրության լույսը»:
Սուխոմլինսկին նաև նշել է, որ «Երեխայի հոգևոր կյանքը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղի, հեքիաթի, երաժշտության, ֆանտազիայի, ստեղծագործության աշխարհում»:

Երեխաները սիրում են գործողություններ, հատկապես, եթե դրանք կառուցված են հուզիչ խաղի վրա: Հետևաբար, դպրոցականները նկատելիորեն զարգացնում են հիշողությունը, լեզվական, ճանաչողական և հաղորդակցական ունակությունները, նրանց խոսքը դառնում է ավելի հարուստ և արտահայտիչ:

Ի՞նչ է խաղը: Ըստ Է.ի.Պասսի <<Օտար լեզվի ուսուցումը դպրոցում>> գրքում տրված է խաղի հետևյալ սահմանումը: Խաղը դա՝ . . . է

- գործունեություն (խոսք)
- մոտիվացիա, հարկադրանքի բացակայություն
- անհատականացված գործունեություն
- ուսուցում և դաստիարակություն թիմում և թիմի միջոցով
- մտավոր գործառույթների և կարողությունների զարգացում
- << ուսուցում հոբբիով>>(Ս.լ. Սուլվեյշիկի խոսքերով)

Իր աշխատանքում Է. Ի. Պասսը նաև սահմանում է օտար լեզվի դասընթացներում խաղի կազմակերպման հիմնական նպատակները՝

- որոշակի հմտությունների ձևավորում
- խոսքի որոշակի հմտությունների զարգացում
- հաղորդակցվելու ունակության ուսուցում
- անհրաժեշտ կարողությունների և մտավոր գործառույթների զարգացում
- ճանաչողություն
- նյութի անգիր

Կան բազմազան խաղեր: Դրանք սեղանի խաղեր են, որոնք հարմարեցված են ուսումնական առաջադրանքներին, ինչպիսիք են լոտոն, դոմինոն, հանելուկներն ու մրցույթները: Սրանք նաև սյուժետային-դերային խաղեր են:

Խաղերը կարող են լինել նաև հատուկ լեզվական՝ քերականական, բառաբանական, հնչյունական և ուղղագրական: Դրանք նպաստում են խոսքի հմտությունների ձևավորմանը: Նմանատիպ խաղերը կարող են ավելի հետաքրքիր և զվարճալի դարձնել ձանձրալի աշխատանքը, որը պահանջում է նույն կառույցների բազմիցս կրկնություն: Խաղերի օգնությամբ դուք կարող եք զարգացնել դիտարկումը առարկաների և երևույթների նկարագրության մեջ, ակտիվացնել ուշադրությունը, զարգացնել լսածը վերարտադրելու հմտությունները և շատ ավելին:

Ցանկացած խաղ ներկայացնում է որոշակի իրավիճակ իր սյուժեի, կոնֆլիկտի և հերոսների հետ :

Խաղի իրավիճակը իրական կյանքի իրավիճակի արտացոլումն է: Այսպիսով, մենք ստեղծում ենք խոսքի նմուշը կրկնելու հնարավորություն այն պայմաններում, որոնք մոտ են իրական խոսքի հաղորդակցությանը՝ դրան բնորոշ նշաններով՝ հուզականություն, խոսքի ազդեցության նպատակասլացություն :

Խաղը նպաստում է կարևոր հոգեբանական և մեթոդական խնդիրների կատարմանը:

- թեթևացնել անհանգստությունը և ստեղծել երեխաների հոգեբանական պատրաստվածությունը խոսքի հաղորդակցության համար;
- սովորողների կողմից լեզվական նյութի բազմակի կրկնության բնական անհրաժեշտության ապահովմանը;
- աշակերտներին վերապատրաստել անհրաժեշտ խոսքի ընտրության հարցում

Խաղը նպաստում է ստեղծագործական ունակությունների բացահայտմանը, անհատական ստեղծագործական ներուժի զարգացմանը, բարձրացնում է ինքնագնահատականը, զարգացնում է ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու ունակությունը: Խաղի օգնությամբ կարելի է զարգացնել հիշողությունը, ուշադրությունը, ընկալումը, հեռացնել ագրեսիան:

Հաջողության առաջին և կարևոր պայմանն այն է՝ փորձել, որպեսզի դասերը չվերածվեն ընդհանուր ընդունված դասերի, որպեսզի օտար լեզվի յուրացումը տեղի ունենա ակամա, խաղի մեջ, և այդ դասերի հիմնական դրդապատճառը լինի ոչ թե անհրաժեշտ, այլ հետաքրքիր և զվարճալի: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

1.2 Խաղերի տեսակները

Մանկավարժական խաղերը մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ են: Մանկավարժական խաղի և ընդհանուր առմամբ խաղի հիմնական տարբերությունն այն է, որ այն ունի էական առանձնահատկություն՝ հստակ սահմանված ուսուցման նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք:

Կան բացօթյա խաղեր, դերային խաղեր, դիդակտիկ խաղեր, նկարչություն, երգեցողություն (ներառյալ գերմանական երգեր լսելը): << Ասա ինձ և ես կմոռանամ, ցույց տուր ինձ, և ես կհիշեմ, մասնակից դարձրու, և ես կսովորեմ:>> Չինական այս ասացվածքը լավագույնս է արտացոլում կրթության արդյունավետ իրականացման հիմնական հաղթաթուղթը:

Երեխաների կողմից հատկապես սիրված է դերային խաղը, երբ նորույթը ուսուցիչը ներկայացնում է ինչ-որ կերպարի դերով:

Դերային խաղերը ստեղծում են հատուկ հոգեբանական հարմարավետություն, բերում համընդհանուր ուրախություն և բավարարվածություն: Դերային խաղերը գործողության տեսակ են, որի մասնակիցները գործում են ընտրված դերերի շրջանակներում, ղեկավարվում են ընտրված դերի միջավայրի տրամաբանությամբ և գործում են արդեն եղած սյուժեով, կամ հենց իրենք են ստեղծում սյուժեն: Այսինքն, դերային խաղն իրենց ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորում: Դերային խաղը կարող է կիրառվել որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ տարբեր տարիքի և լեզվի տիրապետման տարբեր մակարդակ ունեցող սովորողների համար: Դերային խաղը կարելի է դիտարկել որպես օտար լեզվով հաղորդակցվելու ամենաճշգրիտ մոդելը, որովհետև այն հանդիսանում է իրականության կրկնօրինակում: Խաղային իրադրությունը կամ դերային խաղի սցենարը կարող են լինել իրական կամ ոչ իրական: Դերային խաղի նպատակն է այնպես անել, որ սովորողները ինքնադրսևորվեն հնարավորինս ինքնուրույն, ստեղծագործաբար և այնպես, որ այդ գործողությունը նրանց հաճույք պատճառի:

Դերային խաղի արդյունավետ իրականացման համար կարևոր է ճիշտ և հանազամանորեն կազմակերպել այն: Դրա համար անհրաժեշտ է իմանալ դերային խաղի փուլերը և տեսակները:

Դերային խաղի փուլերն են՝

- պլանավորում

Դերային խաղի նախապատրաստումն սկսվում է սցենարի մշակմամբ, իրավիճակի,

օբյեկտների պայմանական արտահայտությամբ: Հետո կազմվում է դերային խաղի անցկացման պլանը: Ուուցիչը պետք է ունենա խաղի իրականացման ընդհանուր նկարագիրը և հստակ պատկերացնի գործող անձանց բնութագրիչ յուրահատկությունները:

- բովանդակության, դերերի, նպատակի ներկայացում

Այս փուլի ընթացքում ներկայացվում են դերային խաղի թեման, նպատակը, գործող անձանց, լեզվական միջոցները, բառապաշարը, կատարվում է դերերի բաժանում, հակիրճ ներկայացվում է դերային խաղը: Տրվում են նախորոք պատրաստված անհրաժեշտ նյութերը, բացատրվում են խաղի կանոնները: Սովորողները նախապատրաստում են դերը, անհրաժեշտության դեպքում դիմում են ուսուցչին լրացուցիչ բացատրություններ ստանալու համար: Անհրաժեշտ է հետևել սովորողների գործողություններին, անհրաժեշտության դեպքում լրացուցիչ աշխատանք տանել շուտ ավարտած աշակերտների հետ:

- իրականացում

Յուրաքանչյուր սովորող խաղում է իրեն հանձնարարված իրադրությունը՝ կատարելով որոշակի դեր: Այս փուլի ընթացքում ուսուցչի միջամտությունը պետք է լինի նվազագույնը:

- վերլուծություն

Դերային խաղի ավարտից հետո ուսուցիչն աշակերտների հետ կատարում է ընդհանրացում, սովորողները փոխանակվում են կարծիքներերով, ինչը ստացվեց կամ չստացվեց: Վերջում ուսուցիչը մատնանշում է գրանցած հաջողությունները, նշում սխալները, կատարվում է գնահատում:

Դերային խաղ <<Քույր քաղաքներ>>

Կիրառելի է 6-րդ, 7-րդ, 9-րդ դասարաններում՝ համապատասխան թեմաներն ուսումնասիրելուց հետո: Սովորողները պետք է գրույց վարեն իրենց հարազատ քաղաքի գերմանական քույր-քաղաքից ժամանած աշակերտի հետ՝ նկարագրելով իրենց քաղաքները՝ համապատասխանաբար ենթադրյալ հայ աշակերտը՝ հայկական քաղաքը, գերմանացի աշակերտը՝ գերմանական քաղաքը:

Դիդակտիկ խաղեր

Դիդակտիկ խաղը օտար լեզու դասավանդելու գործընթացում առանձնահատուկ տեղ է գրավում, քանի որ այն սովորելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից մեկն է խոսել, լսել, ծանոթանալ ուսումնասիրվող լեզվի հնչյունաբանության առանձնահատկություններին:

Դիդակտիկ խաղը թույլ է տալիս համախմբել ուսումնասիրված խոսքի նյութը՝ առանց մեխանիկական կրկնության:

Ինչ է դիդակտիկ խաղը: Խաղը սկսվում է խրախուսական շարժառիթով, հետապնդում է որոշակի նպատակ, ունի երեխայի համար հստակ, հասկանալի բովանդակություն և գործադիր մաս՝ խաղային գործողություններ: Խաղի շարժառիթը կայանում է խաղի գործողության բովանդակության մեջ, խաղի գործընթացում: <<Ոչ թե հաղթել, այլ խաղալ>>՝ սա խաղի մոտիվացիայի ընդհանուր բանաձևն է: Ըստ Ա. Ն. Լեոնտևի խաղի մեջ ինչ-որ բան ասելու անհրաժեշտությունը հուշում է երեխայի ներքին ցանկությունը՝ մասնակցելու հաղորդակցությանը, խաղի գործողությանը:

Իր հերթին, այս ցանկությունն իրականացնելու համար անհրաժեշտ է որոշակի բառապաշար, խոսքի տարրական հմտություններ: Այսպիսով, հայտնվում է օտար լեզու սովորելու դրդապատճառը՝ <<ինձ նոր բառեր են պետք հետաքրքիր խաղին մասնակցելու համար>>

Խաղ՝ Wer was macht?

Խաղը նախատեսված է 5-րդ դասարանի աշակերտների համար: <<Մասնագիտություններ>> թեման անցնելուց աշակերտներին բաժանվում է քարտեր, որոնց վրա պատկերված են իրեր: Պետք է մասնագիտություններին վերաբերող իրերը տեղադրել նկարի վրա:

Հնչյունաբանական խաղեր

Հնչյունաբանական լսողությունը՝ խոսքի հնչյունները ընկալելու ունակությունը, կազմում է լեզվի միջոցների բնութագրիչներից մեկը, բայց, ի տարբերություն մյուսների, այն ունի կարևոր առանձնահատկություն: Դրա հիման վրա ձևավորվում է խոսքի ամբողջ համակարգը որպես ամբողջություն: Լսողական, իսկ հետո հնչյունաբանական ընկալումը նախորդում է արտասանության հմտությունների զարգացմանը, բառարանի ձևավորմանը, խոսքի քերականական ձևավորման ճշտությանը: Հաշվի առնելով այս ուղղության կարևորությունը մշակվել են դիդակտիկ խաղեր՝ լսողական-արտասանական հմտությունների զարգացման համար:

Խաղ <<Բռնել ձայնը>>

Խաղը նախատեսված է տարրական դպրոցի աշակերտների համար: Այս խաղի նպատակը հնչյունաբանական լսողության զարգացումն է, բառեր լսելու ունակությունը: Ուսուցիչը երեխաներին ասում է, թե ինչ ձայն պետք է <<բռնեն>>, Այնուհետև անվանում է բառեր այդ ձայնով և առանց դրա: Երեխաները մեկ անգամ ծափ են տալիս, եթե բառի մեջ լսում են այս ձայնը

Քերականական խաղեր

Այս խաղերի խնդիրն է աշակերտների կրթական և ճանաչողական գործունեության կառավարումը և նրանց քերականական հմտությունների ձևավորումը: Քերականական խաղերը ներառում են խաղեր, ինչպիսիք են հանելուկային խաղերը, շղթայական խաղերը, մնջախաղի խաղերը, բացօթյա խաղերը, սեղանի խաղերը, քարտերով խաղերը, դամիստի խաղերը:

Որպեսզի խաղը նպաստի աշակերտների ուշադրության ակտիվացմանը, նրանց հիշողության և մտածողության զարգացմանը, խոսքի ավելի արագ ելքին, ուսուցիչը պետք է հաշվի առնի հետևյալը՝

- խաղի մասնակիցների թիվը
- աշակերտներին հոգեբանական առանձնահատկությունները
- քերականական նյութ, որի վրա աշխատանքներն իրականացվում են դասարանում
- սխալների ուղղման ձև

Խաղի կանոնները բացատրվում են գերմաներեն լեզվով, խաղի կազմակերպիչը (դրա վարողը) պետք է լինի ոչ միայն ուսուցիչը, այլև պետք է ներգրավել լեզվական առումով լավ պատրաստված աշակերտներին:

Խաղ՝ Wo lag ...?

Նպատակը նախդիրների կիրառումն է՝ an, auf, in և այլն:

Ուսուցիչը սեղանին դնում է առարկաներ, որոնց անունները գերմաներենով հայտնի են աշակերտներին՝ գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն: Այնուհետև նա գիրքը թողնում է սեղանի վրա, գրիչը դնում է դրա մեջ, տետրը դնում է սեղանի մեջ և այլն: Աշակերտներին 1-2 րոպե տալով, որպեսզի հիշեն, թե որտեղ են առարկաները, ուսուցիչը դրանք կրկին դնում է սեղանի վրա: Այնուհետև հարցեր է տալիս: Հաղթում է նա, ով ավելի շատ ճիշտ պատասխաններ կտա:

ԳԼՈՒԽ 2 Օտար լեզվի դասավանդման նորարարական մեթոդներ

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները ավելի ու ավելի են թափանցում մարդու կյանք , և դա է որոշում նաև նրա կրթության մակարդակը: Կասկած չի հարուցում այն փաստը, որ այսօր, առանց ՏՀՏ-ի լայն կիրառման, շատ դժվար է ուսումնական գործընթաց կազմակերպելը: Աշակերտները, տիրապետելով համակարգչային հմտությունների լայն շրջանակի, ցանկանում են և կարող են դրանք օգտագործել մի շարք առարկաների յուրացման ընթացքում: Բացառություն չէ նաև գերմաներենը:

Ժամանակակից հասարակության պայմաններում ուսուցչի տեղեկատվական և հաղորդակցական կոմպետենտությունը, ՏՀՏ-ի ներգրավմամբ մասնագիտական մանկավարժական խնդիրները լուծելու նրա կարողությունը դառնում են նրա պրոֆեսիոնալիզմի կարևոր բաղադրիչ: Բնականաբար, օտար լեզվի ուսուցման հիմնական նպատակը հաղորդակցական իրավասության ձևավորումն է :Դա անելու համար, օգտագործելով համացանցը, կարող ենք

- ներառել ցանցի նյութերը դասի բովանդակության մեջ (դրանք ինտեգրելով ուսումնական ծրագրում)
- նախագծի վրա աշխատելու շրջանակներում ուսանողների կողմից տեղեկատվության ինքնուրույն որոնում իրականացնել
- բարձրացնել մոտիվացիան և ստեղծել անհրաժեշտություն օտար լեզուն սովորել կենդանի հաղորդակցության միջոցով
- ձևավորել և զարգացնել ընթերցանության կարողություններ և հմտություններ՝ ուղղակիորեն օգտագործելով տարբեր աստիճանի բարդության ցանցային նյութեր
- ձևավորել և զարգացնել ունկնդրման ունակություններ և հմտություններ՝ հիմնված ինտերնետի ձայնային տեքստերի վրա
- բարելավել մենախոսական և երկխոսական հայտարարության հմտությունները՝ ուսուցչի կամ աշակերտներից մեկի կողմից ներկայացված ցանցային նյութերի խնդրահարույց քննարկման հիման վրա
- բարելավել գրավոր խոսքի հմտությունները՝ կազմելով պատասխաններ նամակագրության գործընկերների
- բառապաշարը համալրել ժամանակակից օտար լեզվի բառապաշարով, որն արտացոլում է ժողովրդի մշակույթի զարգացման որոշակի փուլ, հասարակության սոցիալական և քաղաքական կառուցվածքը՝ օգտագործելով ուսումնասիրվող լեզվի երկրից վավերական տեքստեր

- ձեռք բերել մշակութային գիտելիքներ, որոնք ներառում են խոսքի վարվելակարգը, հաղորդակցության պայմաններում տարբեր ժողովուրդների խոսքի վարքի առանձնահատկությունները, ուսումնասիրվող լեզվի երկրի մշակույթի առանձնահատկությունները, ավանդույթները

Օտար լեզվի ուսուցման «համակարգչայնացումը» օգնում է հեշտացնել տեղեկատվության հասանելիությունը և նվազեցնել լեզվի ուսուցման ժամանակը:

Հատկապես հետաքրքիր է օգտագործել ինտերնետի նյութերը, երբ աշխատում օտար լեզվի դասի ընթացիկ թեմայի վրա: Այս աշխատանքի արդյունքը ուսանողների կողմից երկրագիտական թեմաներով շնորհանդեսների, թեստային առաջադրանքների, տեսանյութերի ստեղծումն է:

Այսպիսով, մուլտիմեդիա ուսուցման գործիքների օգտագործումը ստեղծում է առավել բարենպաստ պայմաններ և նպաստում է օտար լեզուների ուսուցման գործընթացում մոտիվացիայի զգալի բարձրացմանը:

Նոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները նպաստում են աշակերտների հաղորդակցական հմտությունների զարգացմանը, մտահորիզոնի ընդլայնմանը, ընդհանուր կրթական հմտությունների ձևավորմանը, տեղեկատվական, մշակույթի ոլորտում աշակերտների կոմպետենտության մակարդակի բարձրացմանը, մոտիվացիային, առարկայի և ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության բարձրացմանը:

Մանկավարժության մեջ կա նման հասկացություն՝ «Դաստիարակություն կրթությամբ, կրթություն՝ դաստիարակությամբ» : Այս հայեցակարգի համար կիրառելի է նաև նախագծային մեթոդը: Նախագծային աշխատանքները կարող են իրականացվել ոչ միայն օտար լեզուն ուսումնասիրելիս, այլև կրթական միջոցառումների նախապատրաստման և անցկացման ժամանակ՝ բանավեճ, գիտաժողով, թեմատիկ երեկո : Նախագծային աշխատանքը հնարավորություն էն ընձեռում կտրվելու սովորական դարձած տեքստերից, պատմվածքներից և ձեռք բերելու նոր գիտելիքներ տարբեր բնագավառներից: Աշակերտներն աշխատում են հետաքրքիր տեղեկության հետ, նրանք նաև կատարում են թարգմանչական աշխատանք, զարգացնում են թարգմանական հմտությունները, բառարանով աշխատելու հմտությունը, հարստացնում են իրենց բառապաշարը: Նախագծային աշխատանքը լայն հնարավորություն է տալիս ինտեգրելու առարկայական գիտելիքները և միջառարկայան կապեր ստեղծել:

Նախագծային աշխատանքը հնարավորություն է տալիս ուսումնական աշխատանքի այնպիսի կազմակերպման, որը կարող է ներառել լեզվին տիրապետելու տարբեր մակարդակներ ունեցող սովորողների: Սովորողն աշխատում է տարբեր ճանաչողական տեղեկությունների աղբյուրների հետ, ստանում է նոր գիտելիքներ: Հնարավոր է մտցնել նաև խաղային տարր, ինչը հետաքրքիր է սովորողների համար: Նախագծերը հնարավորություն են տալիս զուգահեռ (մայրենի-օտար լեզու) զարգացնել խոսքային հմտությունները, ընձեռում են ինտեգրացված դասերի հնարավորություն:

Աշխատանքային գործունեության ընթացքում գործածում ենք տարբեր մեթոդներ և խաղային տեխնոլոգիաներ: Ի տարբերություն ավանդական դասի մոդելի այդպիսի դասերն ավելի արդյունավետ են լինում, սովորողներն դասին ավելի ակտիվ և հետաքրքրված են մասնակցում:Ներկայացնեմ դասի մի օրինակ:

Դասի պլան

Ուսուցիչ՝ Սմելա Ստեփանյան

Դպրոց՝ Կապանի թիվ 6 հիմնական դպրոց

Առարկա՝ Գերմաներեն

Դասարան՝ 5-րդ դասարան

Թեմա՝ <<Մասնագիտություններ>>

Կահավորանքը՝ գիրք, տետր, թղթեր, մատիտ, համակարգիչ

Դասի նպատակը՝ բանավոր խոսքի զարգացում

-իմանա մասնագիտության անուններ

-իմանա,թե որ մասնագետը ինչով է զբաղվում

-ձևավորել հարգանք աշխատանքի և տարբեր մասնագիտությունների

հանդեպ

Վերջնարդյունք՝

-իմանա որոշ մասնագիտությունների համար պահանջվող հմտություններ

-յուրաքանչյուր աշխատանքի և մասնագիտության դերը մեր կյանքում

Խթանման փուլ՝ հարց ու պատասխան մեթոդով պարզել ինչ մասնագիտություններ

գիտեն

նայել հոլովակ մասնագիտությունների վերաբերյալ,լսել երգ

Ուսուցիչը դասարանը բաժանում է խմբերի, յուրաքանչյուր խմբի բաժանում է քարտեր, որի վրա պատկերված են մասնագետների նկարներ , նաև մասնագետների անվանումներ: Աշակերտները պետք է համապատասխանեցնեն անվանումը նկարին, նաև ներկայացնեն դերախաղ որևէ մասնագիտության վերաբերյալ: Այնուհետև T-աձև աղյուսակի միջոցով կազմել նույն մասնագիտությամբ աշխատող իգական և արական սեռի մասնագետին:

Դասի ավարտին ուսուցիչը կատարում է անդրադարձ

Գնահատում՝ դասի ավարտին գնահատել ակտիվ աշակերտներին,խրախուսել

Տնային աշխատանք՝ պարզ արտահայտություններով հակիրճ ներկայացնել իր նախընտրած աշխատանքը/մասնագիտությունը,նկարել





Եզրակացություն

Կատարելով հետազոտական աշխատանք հանգում եմ նրան, որ դասարանում խաղային տեխնիկան ուսումնական գործընթացում արդյունավետ է: Աշակերտները ներգրավվում են առարկայի ուսումնասիրության գործընթացում, հաճախ կարող են գործնականում կիրառել իրենց գիտելիքները: Խաղը դասերին հանդես է գալիս որպես ուսումնական նյութի ներդրման, համախմբման և վերահսկման միջոց, այլ ոչ թե որպես գործունեության հիմնական տեսակ: Խաղը նպաստում է սովորողների միջև համագործակցությանը, միջանձնային և հաղորդակցական հմտությունների ձևավորմանը: Խաղը վերացնում է աշակերտների լարվածությունը նոր նյութ յուրացնելիս, մեծացնում է նյութի յուրացման արդյունավետությունը և բարձրացնում աշակերտների հուզական տրամադրությունը: Ընդհանուր առմամբ, այն հեշտացնում է նյութը հիշելը և մեծացնում սովորելու մոտիվացիան: Իսկ մոտիվացիան ցանկացած գործի արդյունավետության կարևորագույն գրավականն է: Ուրեմն սովորենք՝ խաղալով և խաղանք՝ սովորելով:

Գրականության ցանկ

1. Ստրոնին Մ. Ֆ Ուսումնական խաղեր անգլերենի դասերին 2005թ.
2. Алексеева Н. М. Игры на уроках истории / Н. М. Алексеева // Преподавание истории в школе, 1994. - № 4
3. Мазаева Татьяна Михайловна статья 2015
4. Владимирова Л.Н. Интернет на уроках иностранного языка.// Иностранные языки в школе, 2002, № 3
5. Пассов Е.И., Кузовлёв В.П., Царькова В.Б. Учитель иностранного языка. Мастерство и личность. – М.: Просвещение. 1993.
6. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс: пособие для студентов пед. вузов и учителей. — М., 2008.
7. Настольная книга преподавателя иностранного языка /Маслыко Е. А. и др. — Мн.,1996.