



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը

առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Սաթիկ Սիմոնյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Բաղրամյանի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023

Հետազոտական աշխատանքի վերաբերյալ հաշվետվություն

Հետազոտությունն իրականացնող ուսուցչի տվյալներ

Անուն, ազգանուն	Սաթիկ Սիմոնյան
Աշխատավայրը(դպրոցի լրիվ անվանումը)	Բաղրամյանի միջնակարգ դպրոց
Մասնագիտություն	Ուսուցչուհի
Հեռախոսահամար	093-58-57-18
Էլ. հասցե	satiksimonyan161958@mail.ru
Դասավանդվող առարկա (առարկաներ)	Դասվար

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

.....

..... 16

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ

ՑԱՆԿ

.....

.. 18

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մեծ դեր ունի հաղորդակցական հմտությունների, բառապաշարի, քերականության և հնչյունաբանության ամրապնդման մեջ: Դիդակտիկ խաղերի դերը մեծ է աշակերտների ուսումնադաստիարակչական արժեքների զարգացման գործընթացում: Մանկավարժները հաճախ կիրառում են խաղային տեխնոլոգիաները, որպեսզի հեշտացնեն ուսումնադաստիարակչական գործընթացը, այն դարձնեն ավելի հաճելի, հասանելի և արդյունավետ: Հետազոտական աշխատանքը **արդիական** է նրանով, որ օրեցօր ավելանում են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման մեթոդներն և հնարքները: Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ դասի իրականացումը նպաստում է ուսումնադաստիարակչական, կրթական նոր մակարդակի ձևավորմանը:

Հետազոտական աշխատանքի **նպատակն է** ուսումնասիրել անգլերենի դասաժամին իրականացվող խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման դերն ու ազդեցությունը դպրոցում, ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների մանկավարժական և հոգեբանական և ուսումնադաստիարակչական ուղղվածությունը:

Նպատակից բխում են հետևյալ **խնդիրները`**

- ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների զարգացման պատմությունը, դիտարկել գործառնությունները, տեսակները, նպատակները,
- ուսումնասիրել դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները, տեսակները, ինչպես նաև վերհանել ուսուցչի դերը խաղերի կազմակերպման գործընթացում,
- ներկայացնել խաղերը` որպես լեզվի ուսուցման արդյունավետ միջոց,

Գլուխ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՔԵՐԸ

1.1. Խաղային տեխնոլոգիաների զարգացման պատմությունը

Խաղը անհրաժեշտ է, այն հանդիսանում է յուրաքանչյուր մշակույթի բաղկացուցիչ մաս, իսկ որոշ դեպքերում էլ դառնում է մշակույթ: Խաղը՝ որպես մշակույթի բաղկացուցիչ մաս, նկարագրվում է Յ. Հեյզինգայի «Homo Ludens» («Խաղացող մարդը») աշխատության մեջ: Նկարագրելով խաղը՝ Հեյզինգան գալիս է այն եզրակացությանը, որ կան խաղացող մշակույթներ և կան մշակույթներ, որոնք օգտվում են խաղային տեխնոլոգիաներից: Ըստ Հեյզինգայի՝ խաղը համարվում է ազատ գործունեություն, որի ընթացքում մարդիկ խաղալով տարբեր իրավիճակներում տարբեր դերեր՝ որոշակի նպատակների հասնելու համար, ավելի հեշտ են ինքնադրսևորվում, խաղի ընթացքում մարդիկ կամ ձուլվում են տվյալ միջավայրին՝ աշխատելով միասին, կազմելով տարբեր խմբեր, կամ իրենց առանձնացնում են բոլորից և կայանում որպես ազատ անհատներ [Huizinga 2001:23]:

Խաղի սոցիալական նշանակությունը նույնպես ուսումնասիրվել է շատ գիտնականների կողմից: Այս առումով Ֆ. Շիլլերը նշել է, որ մարդը խաղում է միայն այն ժամանակ, երբ նա իսկապես մարդ արարած է, և նա մարդ է միայն այն ժամանակ, երբ խաղում է [Շիլլեր 1950:333]: Իսկ Վ. Վուլնդտը այն կարծիքին էր, որ խաղը աշխատանքի անբաժանելի մասն է, նշում էր, որ «խաղը աշխատանքի զավակն է և չկա ոչ մի խաղ, որը կապված չլինի լուրջ մտավոր կամ ֆիզիկական աշխատանքի հետ» [Վուլնդտ 1887:181]:

Խաղը համարվում է կարևորագույն գործունեություններից մեկը դպրոցական հասակի երեխաների համար: Բայց ոչ այն պատճառով, որ երեխաները մեծամասամբ զբաղված են խաղով, այլ այն, որ երեխայի հոգեկանում որակական փոփոխություններ են տեղի ունենում: Այն նախատիպն է համարվում հետագայում բոլոր տեսակի գործունեությունների համար, քանի որ երեխաները խաղի միջոցով մոդելավորում են մեծահասակների կատարած գործունեությունները:

Հոգեբանության մեջ խաղի վերաբերյալ բազմաթիվ տեսություններ են առաջացել: Կարլ Գրուսը գտնում էր, որ խաղը երիտասարդ օրգանիզմի անգիտակից նախապատրաստումն է կյանքին: Ըստ Չ. Ֆրեյդի՝ երեխան խաղում է իր անլիարժեքությունից դրդված՝ այժմ հնարավորություն չունենալով լինելու բժիշկ, տիեզերագնաց կամ ուսուցիչ:

Ինչպես նշում է Ս.Միլլերը, - Հաճախ ասում են, որ Պլատոնն առաջինն էր, ով ընդունել է խաղի դիդակտիկ արժեքը, նա էր առաջարկել սովորեցնել երեխաներին թվաբանություն՝ բաժանելով խնձորները, իսկ այն երեխաները, ովքեր հետագայում ցանկանում էին դառնալ

շինարարներ՝ բացատրել ամեն բան իրական գործիքների միջոցով: Խաղը՝ որպես ուսուցման դիդակտիկ միջոց, իր դերը գտավ նաև Մ. Մակ-Միլլանի դպրոցում, ով կարծում էր, որ խաղը ցանկացած տարիքի երեխայի համար անչափ կարևոր է, որ խաղի միջոցով է երեխան, դեռահասը ավելի ազատ ինքնադրսևորվում: Նրան հաջորդեց Մ.Մոնտեսսորին, ով զարգացրեց խաղերի կիրառման մեթոդները [Միլլեր 1999:9]:

Արդեն 20-րդ դարը հիշատակվում է որպես մանակավարժական դիդակտիկայում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման դարաշրջան: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը շարունակվում է հատկապես մեր օրերում և օրեցօր զարգանում ու ավելանում են խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները, դրանց կիրառման մեթոդներն ու միջոցները: Սկսած 20-րդ դարի 50-ական թվականներից խաղային տեխնոլոգիաները սկսեցին լայն կիրառում ստանալ հատկապես օտար լեզվի դասերի ընթացքում: Իսկ արդեն 80-ական թվականներին խաղը համարվեց մանակավարժական տեխնոլոգիա, սկսեց գործել որպես ինքնուրույն և լայն զարգացող մեթոդ [Кларин 1990:7]:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով տարբեր աղբյուրների և ժամանակաշրջանների խաղային տեխնոլոգիաների զարգացման պատմությունը, կարելի է գալ այն եզրակացությանը, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հիշատակվում է դեռ անհիշելի ժամանակներից, կիրառվում է գրեթե աշխարհի բոլոր մանակավարժական գործընթացներում: Ներկայումս կրթության կազմակերպման առավել տարածված մեթոդներից են համարվում խաղային տեխնոլոգիաները, որոնք նպաստում են սովորողների հետաքրքրվածության և խթանման աճին, ապահովում աշակերտների այլալեզու շփման առավել արդյունավետ ձևավորմանը:

1.2. Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները, տեսակները և գործառույթները

Խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառները ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական, ընկերական, համագործակցային կապերի ստեղծումը և ամրապնդումն է: Արդեն երեք–չորս ամսական երեխայի վարքում կարելի է նկատել, որ նա հաճախակի կատարում է այն գործողությունները, որոնց նա լավ է տիրապետում: Խաղի տևողությունը 3-4 տարեկան երեխաների մոտ սահմանավորվում է 10 րոպե, 4-5 տարեկանների մոտ՝ 40-50 րոպե, ավագ դպրոցականների մոտ՝ մի քանի ժամ և կարող է շարունակվել, հետաքրքիր լինելու դեպքում, նույնիսկ մի քանի օր: Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղային դաստիարակություն հասկացությունը ներառում է մեթոդների մեծ խումբ ուսուցման գործընթացում՝ տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի միջոցով: Դաստիարակչական խաղը հիմնականում ունի իր նպատակները:

Ե.Ի. Պաստովն առանձնացնում է օտար լեզվի դասերին խաղի կիրառման վեց հիմնական նպատակ՝

- որոշակի հմտությունների ձևավորում,
- որոշակի խոսքային հմտությունների զարգացում,
- անհրաժեշտ հմտությունների և մտավոր գործառույթների զարգացում,
- հաղորդակցվելու ունակության ուսուցում,
- լեզվի տարբեր բաղադրիչների ճանաչում (բառապաշար, քերականություն, հնչյունաբանություն),
- բանավոր նյութի մտապահում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար [Աթանյան 2012: 44] -1 :

Գոյություն ունեն խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների մի քանի տեսակներ՝ գործնական, նմանակող / իմիտացիոն/, գործառական և դերային:

Գործնական խաղերը դպրոց են մուտք գործել մեծահասակների կյանքից: Դրանք կիրառվում են նոր նյութի յուրացման գործընթացում և զարգացում են ստեղծագործական

կարողությունները: Խաղը հնարավորություն է ընձեռում հասկանալու և ուսումնասիրելու ուսումնական նյութը տարբեր տեսանկյուններից:

Նմանակող / իմիտացիոն/ խաղերի ժամանակ նմանակում են որևէ կազմակերպության կամ արտադրության գործունեությունը: Կարող են նմանվել դեպքերը, մարդկանց գործունեության կոնկրետ տեսակները /գործնական հանդիպում, պլանի քննարկում, գրույցի անցկացում և այլն/:

Գործառական/օպերացիոն/ խաղերը օգնում են մշակելու կոնկրետ սպեցիֆիկ գործառություններ իրականացնելու, օրինակ՝ հասարակական ելույթներ ունենալու, քարոզչություն իրականացնելու հմտությունները, շարադրություններ գրելու կարողությունները և այլն: Այսպիսի խաղերը կազմակերպվում են իրականին մոտ պայմաններում:

Դերային խաղերում մշակվում են վարքագծի կանոնները, կոնկրետ անձի գործառույթներ ու պարտականությունները կատարելու կարողությունները: Այսպիսի խաղերի համար մշակվում են սցենարներ, առանձնացվում են յուրաքանչյուր մասնակցի դերը: [Гуревич А. М. 2004: 4]-5:

ՊԼՈՒԽ 2. ԴԻԳԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆՃԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ, ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՄԿՉԲՈՒՆՔՆԵՐԸ

2.1. Դիդակտիկ խաղերի տեսակներն ու առանձնահատկությունները

Օտար լեզվի ուսուցման ընթացքում խաղը հանդիսանում է դիդակտիկ նյութի մի յուրահատուկ տեսակ, որն կիրառվում է աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները մեծացնելու նպատակով: Դիդակտիկ խաղերը հանդիսանում են ոչ միայն որպես զվարճանքի տեսակ, այլ նաև նպաստում են հիշողության մարզանքին, ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը, հաղորդակցական հմտությունների ամրապնդմանը: Խաղերի ընթացքում աշակերտները առավել կարճ ժամանակահատվածում յուրացնում են մեծ քանակի լեզվական տեղեկատվություն: Քանի որ օտար լեզվի ուսուցման հիմնական խնդիրը հենքային հաղորդակցական հմտությունների ձևավորումն է, ուստի առաջին պլան են մղվում խթանման և խաղի արդյունավետության բարձրացման հետ կապված հարցերը:

Անգլերենի դասաժամին կիրառվող խաղերից կարելի է առանձնացնել՝

- Համապատասխանեցում (Making Pairs Activities)
- Խմբավորում (Word Grouping Activities)
- Մերձեցում (Ice-Breaker Activities)
- Ուսուցչի ղեկավարումներ իրականացնող առաջադրանքներ (Teacher-Led Activities)
- Չուգաշխատանք քարտերով (Pair Work Cards and Board games)
- Խաչքառներ (Crosswords and Work Square Activities)
- Բինգո առաջադրանքներ (Bingo Activities)
- Չանազան աշխատանքներ (Miscellaneous Activities) [Harmer 2010:235]-11:

Անգլերենի ընթերցողական խաղ-վարժությունների տեսակները (English Reading Game-Activities): Ընթերցողական խաղ-վարժությունները իրենց մեջ ներառում են տարատեսակ տեքստերի ընկալումը: Ընթերցողական վարժությունները զարգացնում են աշակերտների տեսողական հիշողությունը ևս, ինչն էլ նպաստում է անգլերեն տեքստերի արագ ընկալմանը, այնուհետև՝ ճիշտ վերարտադրմանը:

Անգլերենի ընթերցողական խաղ-վարժությունները բաժանվում են երեք խմբի՝

- Pre-Reading (Մինչ-ընթերցողական)

- While-reading (Ընթերցանության ընթացքում)
- Post-Reading (Ետ-ընթերցողական) [Harmer 2010:245]-12:

While-Reading խմբի խաղերը կարող են լինել՝

- Deducing meaning- Եզրահանգում
- Questioning- Հարցադրում
- Recognising- Ճանաչում
- Matching - Համապատասխանեցում
- Ordering- Կարգադրում
- Following instructions- Հրահանգների հետևում
- Comparing- Համեմատություն
- Note-taking- Նշումների կատարում
- Completing- Ավարտում
- Decision-making/problem-solving- Որոշումների ընդունում/ խնդիրների լուծում

Անգլերենի դասաժամերին իրականացվող գրավոր խաղ-վարժությունները (քերականական, բառապաշարային): Գրավոր խաղ-վարժությունները իրենց հերթին բաժանվում են հետևյալ տեսակների՝

- Կրկնօրհանակման (Imitative or writing down games)
- Ինտենսիվ կամ վերահսկվող խաղեր (Intensive or controlled writing games)
- Ինքնուրույն խաղեր (Self-writing games)
- Ներկայացվող խաղեր (Display writing games) [Rinvoluceri and Davis 1995:96]-14:

Անգլերենի դասաժամերին կիրառվող հաղորդակցական խաղ-վարժությունները: (*English Speaking Game-Activities*): Մեր օրերում շատ աշխատանքներ են տարվում և տեղեկատվական բազում հնարավորություններ են ստեղծվել աշակերտների անգլերենի հաղորդակցական կարողությունները զարգացնելու համար, քանի որ տարբեր խաղ-վարժությունների շնորհիվ երեխաները կարող են ավելի ազատ և անկաշկանդ ինքնադրսևորվել: Գոյություն ունեն անգլերենի մի շարք հաղորդակցական խաղ-վարժություններ, ինչպիսիք են՝

- Տեղեկատվության լրացման խաղեր (Information gap games),
- Համապատասխանեցման, հակադրման և համեմատության խաղեր (Matching, contrasting and comparing games),
- Դասավորման խաղեր (Sequencing games),
- Կռահման խաղեր (Guessing games),
- Խմբակային խաղեր (Community games - crosswords, dominos, bingo),
- Ուշադրության խաղեր (Attention games),

- Հիշողության խաղեր (Memory games),
- Ընդհանուր գիտելիքների խաղեր (General knowledge games),
- Չուգաշխատանք քարտերով (Board games) [Hadfield 1996:89]-9:

Այսպիսով, դիդակտիկ խաղերի տեսակները բազմազան են ու բազմաբովանդակ: Արդեն օտար լեզվի ուսուցիչների խնդիրն է այս բոլոր խաղերը ծառայեցնել ճիշտ նպատակի՝ ելնելով տվյալ դասի թեմայից՝ հայթհայթել, մշակել, խմբավորել ու կազմել այնպիսի խաղեր, որոնք կնպաստեն աշակերտների գիտելիքների, հաղորդակցական և գրավոր կարողությունների ամրապնդմանը, և վերջապես, հետաքրքիր ու գրավիչ կլինեն ավագ դպրոցի աշակերտների համար:

2.2. Ուսուցչի դերը խաղերի կազմակերպման գործընթացում

Ուսուցիչ-դաստիարակն իր գործունեությամբ և ազդեցիկ նկարագրով նպաստում է իր սաների ընդունակությունների և կարողությունների զարգացմանը, քանի որ նրա անձնային և մասնագիտական որակները խոր հետք են թողնում մանկավարժական գործունեության արդյունավետության վրա [Նախաշավիդ 2009:45]:

Խաղերի կազմակերպման գործընթացում ուսուցիչը պետք է կարողանա ճիշտ մոդելավորել խաղը: Անհրաժեշտ նախադրյալներից մեկը՝ աշակերտներին նախապես խաղին նախապատրաստելը, տարաբնույթ դերերի և բազմամակարդակ գործողությունների շուրջ մտածելն է: Երեխաներին խաղի մեջ ներգրավելը՝ ըստ նրանց ընդունակությունների, նպաստում է յուրաքանչյուր մասնակցի հնարավորությունների առավելագույն դրսևորմանը:

Ուսուցիչները խաղերի ընթացքում շատ հաճախ ձգտում են աշակերտների մոտ զարգացնել ճարտասանությունը, հատկապես, եթե խաղը անցկացվում է անգլերենի դասաժամերին, այսինքն՝ խաղի ընթացքում նաև բացահայտվում են երեխաների անգլերենով ազատ կամ կաշկանդված խոսելու, շփվելու ունակությունը: Ուսուցիչը ձգտում է խաղի միջոցով երեխաներին սովորեցնել ընկերանալ, շփում հաստատել, արտահայտել իրենց զգացողությունները, մտքերը, կառուցել ճիշտ նախադասություններ և նույն միտքը տարբեր բառերով արտահայտելու կարողությունը:

Շատ է կարևորվում, որպեսզի աշակերտը ունենա սեփական կարծիք տարբեր երևույթների նկատմամբ: Խաղի ընթացքում զարգանում են նաև ստեղծագործական ընդունակությունները, երբ երեխաները ուղիներ են փնտրում խաղը հաղթելու, առանձնանալու համար [Креативные игровые технологии обучения, <http://www.dissercat.com/kreativnye-igrovye-tekhnologii-obuchenia>, 13.09.2013]-7:

Խաղերի մոդելավորման ընթացքում ուսուցիչները պետք է շեշտը դնեն նաև ժամանակի ճիշտ օգտագործման վրա: Այսինքն, սովորեցնեն երեխաներին ճիշտ օգտագործել իրենց տրված ժամանակը: Խաղի ընթացքում աշակերտների մոտ նաև սերմանում է պատասխանատվության զգացողությունը:

Դիդակտիկայում մեթոդներ են համարվում ուսուցչի և սովորողների աշխատանքի այն եղանակները, որոնց միջոցով հասնում են գիտելիքների յուրացման, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման [Աստվածատրյան 1985:43]: Ուսուցման մեթոդը բարդ և բազմակողմանի հասկացություն է, և իր մեջ ներառում է երեք կարևորագույն հարց.

- ի՞նչ սովորեցնել (դասավանդման բովանդակությունը)
- ինչու՞ սովորեցնել (դասավանդման նպատակը)
- ինչպե՞ս սովորեցնել (ուսուցման մեթոդները)

Կրթության բովանդակությունը (ի՞նչ սովորեցնել) իրականացնելու համար անհրաժեշտ են որոշակի մեթոդներ, հնարներ, ձևեր, եղանակներ: Լինելով ուսման միջուկը՝ մեթոդն իրար է կապում ուսուցման նախապես պլանավորված նպատակն ու վերջնական արդյունքը [Հովհաննիսյան 2005:23]:

Ուսուցիչ-մանակավարժը, ուսումնադաստիարակչական գործընթացի ժամանակ, պետք է հաշվի առնի մեթոդների ընտրության համար կարևոր գործոնները.

- ուսուցման նպատակներն ու խնդիրները, բովանդակությունը,
- ուսումնական ժամանակաքանակը,
- սովորողների պատրաստվածության մակարդակը,
- սովորողների տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները,
- ուսուցման նյութի քանակը և բարդությունը,
- ուսուցման կազմակերպման պայմանները,
- ուսուցչի պատրաստվածության մակարդակը,
- ուսուցիչ-աշակերտ հարաբերությունները:

Ուսուցման ժամանակակից ԽԻԿ մեթոդը ուսուցման գործընթացում ներառում է հետևյալ փուլերը՝

- խթանում
- իմաստի ընկալում
- կշռադատում

Օրինակ՝ խթանման փուլի նպատակն է՝նոր նյութի վերաբերյալ գիտելիքների բացահայտում՝ քննարկվելիք նյութի մեջ ներգրավվում, աշակերտների մոտ գիտելիքներ և

հմտություններ ձևավորելը: Կան որոշ մեթոդներ, որոնք կարելի է կիրառել դասի խթանման փուլում՝

- մտազրոհ,
- խմբավորում,
- ձնագնդի,
- պրիզմա,
- կազմիր-քննարկիր և այլն:

Ուսուցիչ-խաղավարի գործունեությունը դասի ընթացքում կարելի է ներկայացնել հետևյալ գծապատկերի օգնությամբ՝

Գծապատկեր՝



Նախաձեռնող ուսուցիչը պլանավորում, ծրագրում է նոր խաղային տեխնոլոգիաներ, նոր քայլեր իր աշխատանքում՝ փոփոխություններ մտցնելու, զարգացնելու, օպտիմալ դարձնելու ուղղությամբ:

Ինքնակատարելագործվող ուսուցիչը թարմացնում, ավելացնում ու փոփոխում է իր գիտելիքները, կարողությունները, հմտությունները: Նա քաջատեղյակ է գիտության առաջընթացներին և համընթաց քայլում է նորագույն տեխնոլոգիաների հետ: Շատ են

կարևորվում նաև ուսուցչի համակարգչային գիտելիքները՝ խաղերի կազմակերպման գործընթացում: Ինքնակատարելագործումն ակնկալում է մասնագիտական որակի բարձրացում:

Հետազոտող ուսուցիչը պետք է կարողանա մանկավարժական գործընթացների մեջ գտնել նորը, բացահայտել դրանց կապերն ու օրինաչափությունները, պահանջների համապատասխանությունը: Հետազոտող ուսուցիչը պետք է կարողանա առանձնացնել խաղերի կարևոր կողմերը, վերլուծել, ընդհանրացնել, գլխավորն առանձնացնել երկրորդականից:

Մեթոդներ մոդերնացնող ուսուցիչը միշտ պրպտում, հետազոտում, ավանդական մեթոդին նոր գույն է ավելացնում և անհատական տարրեր ներառում դրա մեջ:

Ստեղծագործող ուսուցիչն անընդհատ արարում է ինչ-որ նոր բան, աշխատացնում երևակայությունը: Ստեղծում է խաղերի անցկացման նոր եղանակներ, տարբերակներ, մեթոդներ ու հնարներ է ստեղծում:

Կռահող ուսուցիչը կանխատեսում է այն խաղերը, որոնք անհրաժեշտ կլինեն հետագայում: Նա զգում է սպասվելիքը: Կռահման հիմքում ներըմբռնողականությունն է (ինտուիցիա), որն իմացության կարևորագույն աղբյուր և միջոց է [Նախաշավիղ 2009:46,47]-4:

Այսպիսով, խաղերի մոդելավորման գործընթացում շատ կարևոր է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կնպաստեն աշակերտների առանձնահատկությունների դրսևորմանը: Ուսուցիչն էլ, իր հերթին, հանդես է գալիս որպես տվյալ դասի ուսուցիչ-խաղավար, ում ճիշտ կազմակերպված աշխատանքից կախված կլինի ամբողջ ուսումնադաստիարակչական գործընթացի արդյունավետությունը:

ՉԵՒԿ 3. ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ԳՎՍԵՐԻ ԺԱՄԱՆԱԿ ԿԻՐԱՌՎՈՂ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

3.1. Հետազոտության նկարագրություն

Անգլերենի դասաժամերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը, զվարճալի պարապմունքները ներկայումս Հայաստանի Հանրապետության շատ դպրոցներում լրացնում են դասագրքերի տեսական բացատրությունները ու վարժությունները, իսկ հետաքրքրաշարժ փաստերը, ինչպես նաև տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներկայիս նորամուծությունները ու համակարգչային տարատեսակ խաղերը, շատ հաճախ, նորություն են աշակերտների համար:

Օտար լեզվի ուսուցման գլխավոր նպատակն է սովորողի հաղորդակցական մշակույթի ձևավորումը, օտար լեզվի գործնական տիրապետումը: Ուսուցչի խնդիրն է՝ յուրաքանչյուր սովորողի համար ստեղծել այնպիսի միջավայր, օգտագործել այնպիսի մեթոդներ, որոնք յուրաքանչյուրին հնարավորություն կտան ցուցաբերել ակտիվություն և ստեղծագործական միտք: Խոսքային, լսողական, ընթերցանության և գրավոր խոսքի խաղ-վարժությունները (Speaking/Listening/Reading/Writing Activities) տարբեր իրավիճակներում մտքերի կառուցման և փոխանակման, տեքստերի ընկալման գործընթաց է: Հաղորդակցական և լսողական խաղ-վարժությունները հնարավորություն են տալիս ճիշտ և հստակ վերարտադրելու լսած տեղեկատվությունը, անկաշկանդ հաղորդակցվել Գրավոր խոսքի խաղ-վարժությունները օգնում են աշակերտներին ճիշտ և հստակ փոխանցել մտքերը թղթին և կազմել ճշգրիտ նախադասություններ և պարբերություններ: Անգլերենի ուսուցիչները կարող են ներմուծել հաղորդակցական, լսողական և ընթերցանության վարժությունները՝ որպես անցած նյութի վերհիշում, կրկնություն և ամրապնդում. օրինակ՝ խաղ-երկխոսությունների, խմբակային խաղերի, անհատական խաղ-առաջադրանքների միջոցով:

Դասի ընթացքում կազմակերպվող խաղերը կարելի է անցկացնել յուրաքանչյուր թեմա, ինչպես նաև բաժին, խոսքի մաս սովորելուց հետո, հատկապես կրկնությունների ժամանակ: Մասնակիցների շահագրգռվածությունն ու հետաքրքրությունը ապահովելու համար նպատակահարմար է առաջադրանքների կատարմանը տալ խաղ-մրցության ընթացք: Նյութերն օգտագործելիս, հարցերն առաջադրելիս ուսուցիչը պետք է ելնի դասարանի, մասնակիցների գիտելիքների ընդհանուր մակարդակից՝ անհրաժեշտության դեպքում կատարելով համապատասխան փոփոխություններ, վերամշակումներ, խմբագրումներ [Հարությունյան 1979:6-7]-3:

Դեռևս ոչ բոլոր դպրոցներն ու մանակավարժներն են ընդունում դպրոցում օտար լեզվի դասերին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը՝ պատճառաբանելով, որ խաղերը շեղում են աշակերտների ուշադրությունը և հաճախ քառասային իրավիճակ են առաջացնում դասի ընթացքում: Սակայն, շատ մանակավարժներ, հոգեբաններ և օտար լեզվի ուսուցիչներ ոչ միայն Հայաստանի Հանրապետությունում, այլ նաև աշխարհի գրեթե բոլոր զարգացած երկրներում ներկայումս խրախուսում են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը լեզվի ուսուցման գործընթացում, որոնք մշակվում, զարգանում են և օրեցօր ավելի լայնածավալ կիրառություն են ձեռք բերում:

Այսպիսով, հետազոտության արդյունքները ցույց տվեցին, որ տարատեսակ խաղերի միջոցով՝ ըմբռնողական, հաղորդակցական, գրավոր և այլ վերոնշյալ խաղ-վարժությունների օրինակներով, աշակերտներին, հիմնականում, հաջողվում է հասկանալ դասի ողջ բովանդակությունը և ավելի հաճույքով մասնակցել անգլերենի դասերին: Դասի ընթացքում անցկացվող խաղերը ոչ միայն ամրապնդեցին աշակերտների գիտելիքները, այլ նաև խաղերի միջոցով երեխաները ակնհայտորեն մտերմացան, թուլացրեցին լարվածությունը, փոխանակեցին տարբեր կարծիքներ, զարգացրեցին հաղորդակցական կարողությունները, սովորեցին աշխատել խմբերով:

3.2. Հետազոտության արդյունքների վերլուծություն

Ներկայիս դպրոցների հիմնախնդիրների մեջ են մտնում՝ դպրոցները ուսումնական անհրաժեշտ նյութերով, մանակավարժական հմուտ կադրերով, անհրաժեշտ սարքավորումներով, համացանցային կապով, նորագույն տեղեկատվական ռեսուրսներով ապահովելը: Իսկ մանակավարժ-ուսուցչի խնդիրն է՝ այնպես կազմակերպել իր դասը, որպեսզի աշակերտները առավելագույնս ակտիվ լինեն և ընկալեն սովյալ դասի թեման՝ չշեղվելով դասի բուն ընթացքից:

Հետազոտության հիմնական նպատակն էր բացահայտել, թե որքանով է արդիական խաղային տեխնոլոգիաների, դիդակտիկ խաղերի կիրառումը հիմնական դպրոցներում և ինչպես են խաղային տեխնոլոգիաները ազդում աշակերտների առաջադիմության վրա: Հարկ է նշել, որ ոչ պակաս կարևոր էր իմանալ ոչ միայն աշակերտների, այլ նաև ուսուցիչների կարծիքը խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման վերաբերյալ, պարզել, թե իրենց կարծիքով, որ խաղերն են ավելի արդյունավետ դպրոցականների առաջադիմության համար, որ խաղերն են նպաստում համադասարանցիների մերձեցմանը և որոնք են, հակառակը, առաջացնում քառասային իրավիճակ դասի ընթացքում:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, ուսումնասիրելով խաղային տեխնոլոգիաների պատմության զարգացումը, խաղային տեխնոլոգիաների գործառույթները, նպատակները, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը լեզվի ուսուցման գործընթացում, դիդակտիկ խաղերի տեսակներն ու առանձնահատկությունները, ուսուցչի դերը խաղերի կազմակերպման գործընթացում, անցկացնելով հետազոտական աշխատանք՝ եկել ենք այն եզրակացությանը, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հիմնական դպրոցներում թույլ է տալիս՝

- անցկացնել դասերը ոչ-ավանդական, հետաքրքիր և արդյունավետ ձևով,
- բացահայտել աշակերտների հետաքրքրություններն ու կարողությունները,
- աշակերտներին օգնել խաղի միջոցով իրականացնել ինքնագնահատում,
- զարգացնել աշակերտների հաղորդակցական, գրավոր խոսքի և այլ կարողությունները,
- երաշխավորել ազատ ինքնադրսևորվելու և սեփական կարծիքը արտահայտելու կարողությունը,
- հաշվի առնել աշակերտների տարիքային հետաքրքրությունները,
- իրականացնել խաղ-մրցույթներ,
- ներգրավել բոլոր աշակերտներին ուսումնադաստիարակչական գործընթացի մեջ,
- զգալ դրական արդյունքների առկայությունը աշակերտների մոտ,
- ամրապնդել գիտելիքները գործնականորեն,
- խթանել աշակերտների մոտիվացիան,
- բարելավել դասարանի բարոյահոգեբանական պատկերը,
- հարստացնել աշակերտների աշխարհայացքը:

Մեր հետազոտությունը փաստում է այն մասին, որ տարբեր դիդակտիկ խաղերը միայն դրական ազդեցություն են թողնում աշակերտների վրա, ավանդական դասը դարձնում են ավելի հետաքրքիր և բովանդակալից: Եվ, քանի որ մենք ապրում ենք անընդհատ զարգացող տեղեկատվական ժամանակաշրջանում, իսկ աշակերտների և կրթական ծրագրերի պահանջները փոփոխվում են դրա հետ զուգընթաց, պետք է անշուշտ հաշվի առնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հատկապես լեզվի ուսուցման գործընթացում: Իսկ այս առումով, ուսուցման մեթոդներն ու մեթոդական հնարքները կոչված են բարձրացնելու ուսման հանդեպ հետաքրքրությունն ու մոտիվացիան, ինչը կօգնի, մի կողմից՝ բարձրացնելու

գիտելիքների և հմտությունների մակարդակը, մյուս կողմից՝ կթեթևացնի, կկատարելագործի, կարդիականացնի ուսուցչի աշխատանքը: Խաղեր կազմելու ընթացքում ուսուցիչը պետք է պարտադիր հաշվի առնի աշակերտների տարիքային տարբերությունները, տվյալ դասարանի ընդհանուր նախասիրությունները և հետաքրքրությունները, խաղը մշակի, խմբավորի և կազմի՝ ելնելով տվյալ դասարանի դասագրքի թեմաներից:

Այսպիսով, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հիմնական դպրոցում շատ կարևոր գործընթաց է, որն անհրաժեշտ է աշակերտների մտավոր, ֆիզիկական, հոգեբանական, կրթական կարողությունների ձևավորման և զարգացման համար:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աթանյան Ն., *Իտալային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում*, Մանկավարժություն, Երևան, 2012
2. Իսկանդարյան Ս., *Անգլերեն լեզվի դասավանդման ժամանակակից մեթոդների կիրառումը դպրոցում*, Մանկավարժական միտք 1-2, Տաթև գիտակրթական համալիր, Երևան, Լույս է տեսնում 2000 թ-ից
3. Հարությունյան Հ.Ա., *Հետաքրքրաշարժ հայոց լեզու*, Երևան 1979
4. Հովսեփյան Մ., *Հաղորդակցական քերականության ուսուցման առանձնահատկություններն օտար լեզվի դասերին*, «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 6, 2009
5. Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004
6. Креативные игровые технологии обучения, <http://www.dissercat.com/kreativnye-igrovyetechnologii-obuchenia>, 13.09.2013
7. *Games Can Improve Teaching In Schools*, <http://sciencenordic.com/computer-games-can-improve-teaching-schools>, 12.03.2013
8. Hadfield, J., *A Collection of Games and Activities for Low to Mid- Intermediate students of English. Intermediate Communication Games*. Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd. 1990
9. Hadfield, J., *Elementary communication games: A collection of games and activities for elementary students of English*. England: Wesley Longman. 1996
10. Hadfield, J., *Elementary Grammar Book*. Addison Wesley: Longman, 2001
11. Harmer J., *The Practice of English Language, Teaching*, Fourth edition, 2010
12. Lewis, G. & Bedson, G., *Games for Children*, Oxford Univerisity Press. 2000
13. Rinvolucris, M. & Davis, P., *More grammar games: Cognitive, affective and movement activities for students*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995