

«Երևանի Լեոյի անվան հ. 65 ավագ դպրոց»

**ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՊԵՏԱԿԱՆ ՊԱՐՏԱԴԻՐ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**Թեման՝ Կրտսեր դպրոցականների
համագործակցային կարողունակությունների
ձևավորումը**

**Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մանուշակ Ավանյան
Ղեկավար՝ Ելենա Ջիլավյան**

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....3

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ.....5

ԳԼՈՒԽ 1

ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑԱՅԻՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԴԵՐԸ.....6

ԳԼՈՒԽ 2

ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑԱՅԻՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԼԱՎԱԳՈՒՅՆ ՄԻՋՈՑ.....8

ԳԼՈՒԽ 2.1

ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑԵԼՈՒ ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԶԵՎԱՎՈՐՈՂ ԽԱՂԵՐ.....11

ԳԼՈՒԽ 3

ՓՈՐՁԱԳԻՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

ՀՈՎՀԱՆՆԵՍ ԹՈՒՄԱՆՅԱՆԻ ՀԵՔԻԱԹՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ՈՐՊԵՍ ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑՈՒԹՅԱՆ ԿԱՐՈՂՈՒՆԱԿՈՒԹՅԱՆ ԶԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ԵՎ ՍՈՎՈՐՈՂԻ ԲԱՐՈՅԱԿԱՆ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ ԼԱՎԱԳՈՒՅՆ ՄԻՋՈՑ.....17

3.1 ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ.....19

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ.....24

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....25

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Կրթության համակարգը մշտապես գործել ու զարգացել է կոնկրետ հասարակական միջավայրում: Այդ տեսանկյունից շատ կարևոր է այն հանգամանքը, որ կրթությունը համաքայլ ընթանա ժամանակի փոփոխություններին: Այդ իմաստով անփոխարինելի է տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դերն ու նշանակությունը: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներն ինչ–որ չափով անհատականացնում են ուսուցումը, քանի որ յուրաքանչյուրը կարող է սովորել այն, ինչը համապատասխանում է իր զարգացման մակարդակին: Սակայն եթե նոր տեխնոլոգիաների մուտքը կրթական համակարգ չզուգակցվի համագործակցային ուսուցման ներդրմամբ, ապա կարող է հակառակ ներգործություն տեղի ունենալ, այն է՝ սովորողների մեկուսացում՝ դրա բոլոր բացասական հետևանքներով: Կրթությունը, լինելով անհատի և հասարակության շահերից բխող միասնական գործընթաց, նպատակաուղղված է մարդկության հոգևոր ժառանգությունը, գիտելիքներն ու փորձը յուրացնելուն, հարստացնելուն և սերունդներին փոխանցելուն: Ավանդաբար կիրառված շատ մեթոդներ, ձևեր, հնարներ ու եղանակներ իրենց զարգացումն են ստացել և ինտեգրվել ուսուցման նոր տեխնոլոգիաների մեջ: Իրենց հերթին ուսուցման նոր տեխնոլոգիաներն ընդգրկվել են ուսուցման մեթոդների, ձևերի ու հնարքների մեջ: Այլևս անհնար է պատկերացնել ուսուցումն առանց նոր տեխնոլոգիաների: Կրթության ու դաստիարակության հիմնահարցը անխզելիորեն կապված է կյանքի հետ: Եվ ուրեմն դաստիարակությունը անձին կյանքի հիմնահարցերը լուծելու հմտություններով զինելն է: Իսկ ուրիշ ով պետք է սովորողին մղի՝ դառնալու հմտություններով օժտված, կամային անհատ՝ պատրաստ կյանքի մարտահրավերներին, եթե ոչ ուսուցիչը: Հետևաբար անհրաժեշտ է դառնում հարաբերությունների կառուցումը ուսուցիչ–աշակերտ, աշակերտ–աշակերտ տիրույթում:

Հարաբերության միջոցով է, որ դաստիարակությունը դառնում է բովանդակություն, իսկ դրան հասնելու համար որպես միջոց կիրառվում են գիտելիքներ ու հմտություններ: Ռուս ակադեմիկոս Լեոնտըր գրել է «Ուսուցման գործընթացը գործունեության ուսուցման գործընթաց է»¹: Ուսուցման գործընթացը աշակերտի գործունեությունն է՝ ուղղված աշակերտի կայացմանը: Առանցքային է

Ա. Ն. Լեոնտև, «Երեխայի ուսումնական գործունեության դրոպապատճառների զարգացումը», Երևան, Տիգրան Մեծի 67 «Մանկավարժություն» 2009/1–2, էջ 10,

այն գաղափարը, որ ուսուցումը պետք է լինի դաստիարակող, որը հնարավոր է դառնում միայն փոխգործակցության, համագործակցության շնորհիվ, երբ սովորողները դառնում են ինքնուրույն ու ստեղծագործ, իսկ ուսուցիչը նրբանկատորեն ղեկավարում է նրանց աշխատանքը: Այս դեպքում գնահատում, արժևորում են իրենք իրենց, առաջ են քաշում նոր վարկածներ, քննարկում են հիմնահարցերի լուծման տարբերակներ: Այս հետազոտության շրջանակում փորձենք մենք էլ բացահայտել կրտսեր դպրոցականների համագործակցային կարողունակությունների ձևավորման և զարգացման ուղիներն ու հնարները , ինչն էլ կլինի մեր աշխատանքի նպատակը:

Հետազոտության խնդիրներն են՝

1. ուսումնասիրել թեմային վերաբերող գիտաուսումնական գրականությունը,
2. սովորեցնել կրտսեր դպրոցականներին համագործակցել ,
3. զարգացնել խմբային աշխատելու կարողություններ և հմտություններ,
4. ուսուցմանը զուգահեռ զարգացնել համագործակցելու կարողություններ:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Համագործակցային կարողունակությունների ձևավորումը մենք տեսնում ենք համագործակցային ուսուցման միջոցով:

Համագործակցային ուսուցման գաղափարաբանությունը մանրակրկիտ մշակվել է ամերիկյան մանկավարժների երեք խմբի կողմից (Ջ. Հոփկինսի համալսարան՝ Ռ. Սլավին, Մինեսոտայի համալսարան՝ Ջոնսոն եղբայրներ, Կալիֆոռնիայի համալսարան՝ Ջ. Արոնսոն):

Այսօր արդեն ամբողջ աշխարհում համագործակցային ուսուցումը դիտարկվում է որպես ավանդական մեթոդներով ուսուցման գործընթացի լավագույն այլընտրանք: Համագործակցային ուսուցման նպատակները չեն սահմանափակվում միայն գիտելիքների ձեռքբերմամբ, այստեղ առաջնային են նաև սոցիալական հմտությունների, փոխհաղորդակցական կարողությունների ձևավորման լայն հնարավորությունները և իհարկե աշխարհայացքի ընդլայնումը: Միայն համագործակցային ուսուցման դեպքում են երեխաները լայն հնարավորություն ունենում միասին աշխատելու, սովորելու, ստեղծագործելու, իրար օգնելու, զարգանալու:

Կրթության հայտնի տեսաբաններ Ժան Պիաժեն, Լև Վիգոտսկին և ուրիշներ, պնդում են, որ երեխայի մտավոր զարգացման գործում սոցիալական փոխազդեցությունն ու միջանձնային հաղորդակցությունը կարևոր գործոններ են²:

² Հարությունյան Վ. Խ., Յան Ամոս Կոմենսկին և նրա «Մեծ դիդակտիկան», Եր., 1970,

ԳԼՈՒԽ 1

ՉԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑԱՅԻՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԴԵՐԸ

Չամագործակցային ուսուցման հիմնական գաղափարը միասին սովորելն է, այլ ոչ թե ինչ-որ մի բան միասին կատարելը: Պետք է միշտ նկատի առնել այն հանգամանքը, որ աշակերտներին մի սենյակում նստեցնելը, մի խմբում ընդգրկելը, նույն առաջադրանքը տալը դեռևս բավարար չեն համագործակցային ուսուցման մասին խոսելու համար: Ոչ բոլոր խմբերը կարելի է համարել համագործակցային:

Փոքր խմբերով աշխատանքներ կիրառելու սկզբնական փուլում համագործակցային ուսուցման հավանականությունը նվազ է: Բայց պետք է հետևողականորեն ձգտել համագործակցային ուսուցման մթնոլորտի ստեղծմանը, որպեսզի արդարացված ու արդյունավետ լինի փոքր խմբերով աշխատանքը:

Չամագործակցային ուսուցման կարևորագույն ձեռքբերումներն են՝

1. անձի զարգացումը և անհատականության ձևավորումը.
2. հոգեբանական և ֆիզիկական առաջընթացի ապահովումը.
3. սթրեսի հաղթահարումը.
4. շրջապատողների հետ առողջ փոխհարաբերությունների կառուցումը:

Դասի բոլոր փուլերում պիտի ապահովվեն համագործակցային ուսուցման հետևյալ տարրերը՝

- դրական փոխկախվածություն.
- դեմ առ դեմ փոխազդեցություն.
- անհատական հաշվետվություն և պատասխանատվություն.
- միջանձնային կամ փոքր խմբերով աշխատանքի հմտություններ.
- խմբային գործընթաց/ մշակում.
- փոխներգործուն կամ ինտերակտիվ առաջադրանք:

Չամագործակցային ուսուցումն ակնկալում է ուսուցչի դերի փոփոխություն. ուսուցիչն առաջնորդում և ուղղորդում է դասարանը՝ ստեղծելով փոխադարձ

վատահոլության մթնոլորտ և համագործակցությունը խթանող միջավայր: Ուսուցիչը հրամայողից վերափոխվում է հրահանգչի, աջակցողի և դիտարկողի³:

Համագործակցային ուսուցման ընթացքում ուսուցիչը ստանձնում է մեծ թվով պարտականություններ՝

- դասերի, վարժությունների, առաջադրանքների պլանավորում.
- սովորողների խմբերի ձևավորում.
- սովորողների տեղաբաշխում.
- առաջադրանքի ներկայացում, և բացատրում.
- խմբային աշխատանքի հսկողություն և անհրաժեշտության դեպքում միջամտություն.
- օգնություն սոցիալական հմտությունների զարգացման հարցում.
- գնահատում:

Հետազոտությունը ցույց տվեց, որ միայն այն դեպքում կարելի է արդյունավետ և նպատակասլաց դեկավարել համագործակցելու կարողությունների ձևավորման գործընթացը, երբ տարվող աշխատանքները կառուցված են նրանց տարիքային առանձնահատկությունների իմացության և դրանց հաշվառման հիման վրա:

Յուրաքանչյուր մանկավարժի խնդիրն է զարգացնել սովորողների գեղագիտական ճաշակը, հաղորդակցային ունակությունները, սովորեցնել զգալ արվեստի ստեղծագործությունների կատարելությունն ու ներդաշնակությունը, գթասիրտ, զգայուն վերաբերմունք դաստիարակել շրջապատի նկատմամբ:

³Գյուլամիրյան Ջ., Մայրենիի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Երևան, 2015, էջ 65,

ԳԼՈՒԽ 2

ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑԱՅԻՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԼԱՎԱԳՈՒՅՆ ՄԻՋՈՑ

Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ միայն ուսուցողական նշանակություն: Նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

Դ. Ա. Կոլոնգա

Խաղային մեթոդի ուսումնական հնարավորությունների և արդյունավետության մասին հայտնի է վաղուց: Բազմաթիվ գիտնականներ ուշադրություն են դարձրել խաղային մեթոդի արդյունավետության վրա: Դա բացատրվում է նաև նրանով, որ խաղերում ի հայտ են գալիս անհատին բնորոշ, երբեմն նույնիսկ անակնկալ համարվող կարողություններ՝ տվյալ սովորողի համար: Հեյզլինգան նշում էր. «մարդկային մշակույթն առաջացել և զարգանում է որպես խաղ»: Հետազոտելով այս թեման՝ հարկ ենք համարում փաստել, որ խաղային մեթոդը շատ արդյունավետ է կիրառել ուսուցման գործընթացում: Այն հնարավորություն է տալիս սովորողին յուրացնելու ներկայացված նյութի մինչև 90 տոկոսը: Խաղային մեթոդը, բացի զուտ ուսումնական գործառույթներից, խթան է հանդիսանում, որպեսզի սովորողի մեջ ձևավորվեն և զարգանան համագործակցելու կարողություններ:

Մեր խորին համոզմամբ, ցանկացած խաղ պետք է նպաստի աշակերտական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը: Եվ եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին՝ թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

Կոնիշևայի կարծիքով խաղային մեթոդը ուսումնական գործընթացը դարձնում է ավելի տարողունակ և արդյունավետ: Որպես ասվածի ապացույց՝ նա բերում է մի քանի փաստարկներ.

- Խաղը դրդում է մասնակից սովորողներին ակտիվ ճանաչողության գործընթացի և դրանով դառնում է ուսումնական գործընթացը կազմակերպելու արդյունավետ մեթոդ:

- Խաղային գործունեության ժամանակ առաջին պլանում են սովորողը և նրա գործունեությունը.

սա գործնական հմտություններ ձեռք բերելու յուրատեսակ փորձ է, որը հնարավորություն է տալիս յուրացնելու մատուցվող նյութի մինչև 90 տոկոսը:

- Խաղն ազատ գործունեություն է, որը տալիս է ընտրության, ինքնաարտահայտման, կողմնորոշման և ինքնակրթության հնարավորություն:

- Խաղն ունի որոշակի արդյունք, որը խթան է դառնում սովորողի համար, հասնել որոշակի նպատակի (հաղթանակ) և գիտակցել այդ նպատակի միջոցները:

- Խաղում թիմերը կամ առանձին սովորողներն ի սկզբանե հավասար են (չկան լավ ու վատ սովորողներ. կան խաղացողներ), արդյունքը կախված է հենց խաղացողից, նրա պատրաստվածության, ունակությունների, հմտությունների և բնավորության մակարդակից:

- Մրցակցությունը խաղի անբաժանելի մասն է: Այն խթանում է, որպեսզի սովորողներն ակտիվ ներառվեն գործընթացում: Ստեղծվում է հարմարավետության վիճակ ամբողջ գործընթացի ժամանակ:

- Խաղում միշտ կա ինչ-որ գաղտնի, անհայտ երևույթ կամ պատասխան: Դա ակտիվացնում է սովորողի մտավոր գործունեությունը և դրդում է նրան գտնելու պատասխանը⁴ : Բացի ուսումնական մեթոդ լինելուց՝ խաղը մարդկային զարգացման պատմությանն անընդհատ ուղեկցող գործընթաց է: Դա ինֆորմալ և ոչ ֆորմալ կրթության հիմքերից մեկն է:

Մարդկային գործունեության ընթացքում խաղը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- զվարճանք (սա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ ուրախացնել, առաջացնել հետաքրքրություն),

- հաղորդակցային (հիմնվում է շփման միջոցների վրա),

- խաղաթերապևտիկ (մի շարք խնդիրների հաղթահարում, որոնք առաջանում են

⁴ Кобышева А. В., Игровой метод в обучении иностранным языкам., Минск, 2008. Стр .50,

կյանքի գործունեության տարբեր ոլորտներում),

- ինքնաիրացում (ունակությունների և թաքնված հնարավորությունների արտահայտում),
- միջմշակութային հաղորդակցում (բոլոր մարդկանց համար նույնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում),
- սոցիալականացում (հասարակական ընդհանուր հարաբերությունների մեջ ներառում),
- գեղագիտական (հաճույքը, որն ստանում են խաղից)⁵ :

⁵Стронин М. Ф., Обучающие игры на уроках английского языка, М., 1994.

ԳԼՈՒԽ 2.1

ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑԵԼՈՒ ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԶԵՎԱԿՈՐՈՂ ԽԱՂԵՐ

Ակնհայտ է, որ խաղերը մանրակրկիտ մտածված լինելու, ճիշտ, տեղին կազմակերպելու դեպքում ոչ միայն կարող են օգտագործվել որպես կարճ ընդմիջումներ ուսուցման գործընթացում, այլև այդ գործընթացն ամբողջովին կարող է հիմնված լինել տարատեսակ խաղերի և խաղային գործունեությունների վրա, կարող է լինել ուսումնական ամբողջական մեթոդ: Կարծում եմ խաղային մեթոդը լավ է գործում և հաջողված այլընտրանք է լեզվի ուսուցման հատկապես սկզբնական փուլում, երբ սովորողները դեռ արտահայտվել չեն կարողանում, որպեսզի հաղորակցվելու գործառույթ իրականացնեն, իսկ մեծ քանակի նոր բառապաշարի յուրացումը դժվար է հատկապես դպրոցական տարիքի երեխաների համար: Նրանց այս փուլը դանդաղ ու ձանձրալի կարող է թվալ: Նշեմ, որ ստորև նկարագրված խաղերը հիմնականում A1–A2 մակարդակների համար են նախատեսված, բայց կարող են հարմարեցվել նաև B–C մակարդակներին: Եղել են խաղային գործունեության տեսակներ, որոնք ակնկալվող արդյունքի չեն բերել կամ ոչ բոլոր խմբերում են գործել միատեսակ հաջողությամբ, ցանկացած դեպքում նախապես ճշգրիտ կանխատեսելու արդյունքը դժվար է, միայն ամեն կոնկրետ խաղի փորձարկմամբ է հնարավոր լինում պարզել դրա արդյունավետությունը տարատեսակ խմբերում: Փորձենք առանձնացնել ու նկարագրել այդ խաղերից ամենաահաջողվածները, որոնք կիրառել ենք ուսումնական գործընթացում՝ կրտսեր դպրոցականների մեջ համագործակցելու կարողության ձևավորման նպատակով:

Նոր թեմատիկ բառապաշարի ներկայացման ու մտապահմանն ուղղված խաղեր. սկսեմ նրանից, որ ցանկացած խաղային գործունեություն շատ ավելի ակտիվ ու արդյունավետ է, եթե դրանում կա մրցակցային տարր. այսինքն, եթե խումբը բաժանում ենք երկու մեծ թիմի կամ մի քանի փոքր թիմերի, ցանկալի է՝ պատահական սկզբունքով, ոչ թե իրենց ցանկությամբ կամ ուսուցչի ցուցմամբ, քանի որ այդպես բողոքներ չեն լինում: Խուսափում եք միշտ նույն թիմերն ունենալուց (ի դեպ, փորձը ցույց է տալիս, որ մոտ ընկերները, տարբեր թիմերում հայտնվելով, շատ ավելի ակտիվ են մրցում իրար հետ). պատահական բաժանումը կարելի է անել տարբեր կերպ: Մենք դա անում ենք թղթերի վրա գրելով հայկական լեռնաշխարհի գետերի և սարերի անուններ, այնուհետև դրանք հակառակ երեսով շուռ ենք տալիս, խառնում և առաջարկում յուրաքանչյուր մասնակցի վերցնել

կույտից մի թղթիկ: Բոլոր նրանք, ովքեր վերցրել են գետերի անվանվամբ թղթիկ, կկազմեն առաջին խումբը, ովքեր՝ սարերի, կլինեն երկրորդ խմբում: Նույնը կարելի է անել՝ բառերի ցանկացած երկու տարբեր իմաստային խումբ ընտրելով:

Վիճակահանությունից հետո, երբ թիմերը ձևավորվում են, սկսում ենք բուն մրցույթի գործընթացը: Թիմի կարևորությունը և թիմային գիտակցությունը առավել ընդգծելու համար առաջարկեք անուն ընտրել յուրաքանչյուր թիմի համար, այն գրե՛ք թղթի կամ գրատախտակի վրա՝ այնուհետև ամեն մեկի տակ ավելացնելով այդ թիմերի հավաքած միավորները: Դասասենյակում առկա առարկաների անունները սովորելու կամ վերհիշելու համար կարելի է դրանք գրել կաչուն թերթիկների վրա՝ ամեն թիմի համար մի գույնի թղթիկներ ընտրելով: Սահմանված ժամանակում ամեն թիմ պետք է հասցնի փակցնել թղթիկները համապատասխան առարկայի վրա յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար ստանալով մեկ միավոր: Տարբեր մասնագիտություններին բնորոշ մասնագիտական բառապաշարին ծանոթանալու համար խաղում ենք «Ո՛վ եմ ես» խաղը: Հարկավոր է նախապես պատրաստել տարբեր մասնագիտություններ պատկերող նկարներ, ինչպես նաև մասնագիտությունների անունների ցուցակը յուրաքանչյուր խմբի համար: Նախ ծանոթանալով ցուցակին և պարզաբանելով նոր բառերը՝ սկսում ենք խաղը: Ամեն թիմից հերթով մի մասնակից սեղանից վերցնում է մի նկար այնպես, որ մյուս մասնակիցները չտեսնեն, թե ինչ է պատկերված, և անձայն շարժումներով փորձում է բացատրել, թե դա ինչ մասնագիտություն է: Թիմակիցները փորձում են գուշակել և ասել մասնագիտության անվանումը՝ յուրաքանչյուր գուշակված բառի համար ստանալով մեկ միավոր: Սահմանեք երկու միավոր, եթե բառը ավելի շուտ գուշակի հակառակորդ թիմը, և պայքարը կտրուկ կթեժանա, և երկու թիմերին կստիպեք ամբողջ ընթացքում ուշադիր լինել ու մասնակցել խաղին: Սննդին վերաբերող բառապաշարը բավական հեշտ է սովորեցնել «Դոմինո» խաղի միջոցով՝ դասական դոմինոյի խաղաքարտերը փոխարինելով մեր թեմային վերաբերող քարտերով՝ մի կողմում ուտելիքների պատկերներով, մյուս կողմում՝ դրանց անուններով: Քարտերը բաժանվում են ոչ թե անհատական, այլ ամեն թիմին վեցական կամ ութական, և քայլերը կատարվում են հերթով երկու թիմերի միջև. այն թիմը, ում խաղաքարտերը առաջինը վերջանան, կճանաչվի հաղթող և կստանա 5 միավոր: Եթե բառապաշարը նոր է խաղացողների համար, նպատակահարմար է երկու թիմերին տրամադրել բառապաշարի հուշող ցանկը, որի ընթացքում կարող են օգտվել: Պարտված թիմը հավելյալ միավորներ կարող է վաստակել և հավասարեցնել հաշիվը, եթե կարողանա ճիշտ անվանել հակառակորդ թիմի կողմից ընտրված 5 ուտելիք՝ արդեն առանց

հուշող ցանկին նայելու: Հագուստի վերաբերյալ բառապաշարն ամիսականում համար կարելի է հաճախ կիրառել «Dobble» խաղը: Այս խաղն հատկապես տարածված է իսպանախոս երկրներում: Խաղի համար նախապես պատրաստում ենք հագուստի տարբեր մասեր պատկերող քարտեր (քարտերը պատրաստելու աշխատանքը կարելի է անել սովորողների հետ միասին՝ ընթացքում հնարավորություն տալով նրանց համագործակցել): Քարտերը պատրաստված են այնպես, որ յուրաքանչյուր երկու խաղաքարտ միայն մեկ ընդհանուր պատկեր ունեն, խաղացողներից յուրաքանչյուրին տրվում է մեկ խաղաքարտ, և սեղանի կենտրոնում դրվում մնացած քարտերը երեսն ի վեր իրար վրա դարսած այնպես, որ երևա միայն առաջին քարտի պատկերները: Խաղը սկսվելուն պես յուրաքանչյուր մասնակից պետք է գտնի իր քարտի և կենտրոնում դրված քարտի միևնույն պատկերը և անվանի այն : Ճիշտ անվանելու դեպքում իրեն է վերցնում սեղանի վրայի քարտը: Այնուհետև մասնակիցները փնտրում են հաջորդ խաղաքարտը և իրենց վերցրած վերջին քարտի նույն պատկերը ու այդպես շարունակ՝ փորձելով հնարավորինս շատ քարտեր հավաքել: Խաղը բավական ակտիվ է և մեծ խմբերում չափազանց աղմկոտ կարող է ստացվել, համագործակությունն էլ ավելի բուռն:

Ուրախ հարց ու պատասխան է ձևավորվում «Իսկ դո՞ւ երբ ես լողանում» խաղի միջոցով: Մասնակիցներից մեկը (թիմերով խաղի դեպքում երկուսը) առանձնանում է սենյակում, իսկ սենյակը փոքր լինելու դեպքում մի քանի վայրկյանով լքում է այն, մինչ մյուսները պահում են առօրյա գործողությունն ցույց տվող մի բայ: Ներս մտնողը (մտնողները) պետք է հարցերի միջոցով գուշակի, թե ինչ բառ է պահված՝ իր հարցերը կազմելիս որպես փոխարինող բառ օգտագործելով «լողանալ» բառը և խոնարհելով այն համապատասխան դեմքով և թվով: Խաղը նպաստում է և՛ հարցերի ձևակերպման մեջ հմտանալուն, և՛ տարբեր դեմքերով կիրառելուն բայերը, որոնց գործածությունը որոշակի բարդություն է ներկայացնում: Կարող են օգտագործվել այնպիսի հարցեր, ինչպես «դու սիրո՞ւմ ես լողանալ, քանի՞ անգամ ես լողանում, լողանալիս ի՞նչ ես օգտագործում, լողանալուց հետո քեզ ինչպե՞ս ես զգում» և այլն՝ փորձելով պատասխաններից գուշակել, թե ինչ բառ է թաքնված «լողանալ» բառի հետևում: Միավոր է ստանում այն թիմը, ում ներկայացուցիչն առաջինն է գուշակում բառը: Ածականների համեմատական աստիճանը կարելի է կիրառել հետևյալ մրցության մեջ:

Մարդկանց, իրերը կամ երևույթները նկարագրելու համար ածականների համեմատության աստիճանները համեմատում ենք որևէ կենդանու կամ կերպարի հետ, և դրանցից շատերը կայուն արտահայտություններ են դառնում լեզվի մեջ,

այսպես, օրինակ՝ «կրիայից ավելի դանդաղ», «բույսի պես պասիվ», «այծից ավելի գիժ», «Էշի պես համառ» և այլն: Նախ սովորողներին ծանոթացնում ենք նման արտահայտություններին՝ բացատրելով դրանց միջոցով համեմատության ձևերը, այնուհետև երկու թիմերին բաժանում ածականների միևնույն ցանկը, որը պետք է օգտագործեն նմանատիպ արտահայտություններ կազմելու համար: Երբ բոլոր բառերի իմաստը պարզաբանված է, դասավանդողը հերթով ցուցադրում է պատկերներ, որոնց շուրջ թիմերը պետք է համագործակցելով հասցնեն ճիշտ արտահայտություններ կազմել: Հաղթում է իմաստով և ձևով ճիշտ ավելի շատ արտահայտություններ կազմած թիմը: Հաճախ օգտագործվող բառախաղերից մեկը՝ խառնված տառերով բառը գուշակելու խաղը, կարելի է մի փոքր ձևափոխել և ավելի հետաքրքիր դարձնել: Ակտիվ շարժում մտցնելու համար կարելի է երկու թիմերին խնդրել, որ երկու շարքով կանգնեն գրատախտակի դիմաց, և երբ ուսուցիչը ցույց է տալիս խառնած տառերով բառը (օգտագործելով կամ թուղթ, կամ գրատախտակ, կամ պրոյեկտոր, կամ կաշուն թղթեր), շարքի առաջին կանգնած մասնակիցը վազում է գրատախտակի մոտ (կամ պրոյեկտորի համակարգչի) և գրում ճիշտ բառը. թիմի մյուս անդամները կարող են նրան հուշել բառը: Իր թիմի համար միավոր է վաստակում այն մասնակիցը, որը առաջինը կգրի ճիշտ բառը: Այնուհետև խաղը շարունակվում է նոր բառով և շարքի երկրորդ անդամների մասնակցությամբ: Կաշուն թղթերի կիրառումը զգալի հեշտացնում է ընթացքը և հնարավորություն է տալիս իրականացնելու խաղը ցանկացած միջավայրում, որտեղ որևէ պատ կա :

«Ճիշտ թե սուտ» խաղը օգնում է ամրապնդելու բայերի (հատկապես անկանոն) խոնարհումը: Նախապես ընտրված մի շարք բայեր են ներկայացվում մասնակիցներին, և յուրաքանչյուր թիմի հանձնարարվում է դրանցով կազմել հինգական նախադասություն, որոնցից երեքը՝ ճիշտ, երկուսը՝ սուտ: Այնուհետև թիմերը փոխանակում են իրենց կազմած նախադասությունները և փորձում գտնել հակառակորդ թիմի կազմած սուտ նախադասությունները :

Տարբեր թեմատիկ բառապաշարների ընդհանուր կրկնության համար առաջարկում են հետևյալ հետաքրքիր խաղը. ընտրում ենք մեր ցանկացած թեմատիկ խմբերը (կենդանի, երկիր, գույն, ուտելիք, մասնագիտություն...), դրանք հերթականությամբ համարակալում: Կողքի սյունակում յուրաքանչյուր համարի հետ միասին ընտրում ենք մեկ տառ, որով էլ պետք է թիմերը կարողանան համապատասխան ոլորտի բառ գտնել: Օրինակ Ա5, 5 համարի տակ գրված է կենդանի, ուրեմն նշանակում է Ա տառով կենդանու անուն (կամ անուններ) պետք է գրվի: Առաջինը բոլոր տողերը լրացնող թիմը ասում է՝ վերջ՝ այդպիսով

կանգնեցնելով խաղը: Յուրաքանչյուր թիմ կարողում է իր գրած բառերը և ստանում այնքան միավոր, որքան ճիշտ գրված բառ ունի: Կրկնության համար կարելի է օգտագործել նաև «Տառերի ապուր» խաղը, որտեղ յուրաքանչյուր թիմի տրվում է խաղին վերաբերող, նախապես պատրաստված թերթիկներ: Յուրաքանչյուր թիմ նախ ընտրում է բառերի այն ցանկը, որն օգտագործելու է, և գրում է դրանք աջ կողմի սյունակում, այնուհետև հարկավոր է տեղադրել այդ բոլոր բառերը վանդակների մեջ՝ ուղղահայաց, հորիզոնական կամ անկյունագծով, մեկ տառ – մեկ վանդակ սկզբունքով: Խաղը ավելի բարդ կլինի, եթե բոլոր բառերը վանդակներում տեղադրելուց հետո ազատ մնացած վանդակները լցվեն պատահական տառերով: Հետո թերթիկները փոխանակվում են, և մինչև որոշակի ժամանակի լրանալը թիմերը պետք է փորձեն հնարավորինս շատ թաքնված բառեր գտնել:

«Այո թե ոչ» խաղի ժամանակ ընտրվում է մի խաղացող, ով մտքում բառ է պահում, կամ կարելի է նախօրոք նկարներ պատրաստել և պատահական մեկն ընտրել: Թիմերից յուրաքանչյուրը հերթով մեկական հարց է տալիս, որին բառը պահող մասնակիցը պատասխանում է միայն այո կամ ոչ: Օգտակար է նկարագրող ածականները կրկնելու համար, ինչպես նաև «կա – չկա, ունենալ, ինչ–որ բանի համար լինել» և այլ արտահայտություններ ամրապնդելու համար: Հաղթում է առաջինը բառը ճիշտ գուշակած թիմը : Մի քիչ ավելի բարդ տարբերակ է հայտնի «Tabu» խաղը, որում խաղաքարտերի վրա նշվում է ոչ միայն թաքնված բառը, որը մասնակիցը պետք է բացատրի բառերով, այլև ևս երեք տաբու բառ, որոնք բացատրողը չի կարող օգտագործել:

Ուրախ, բայց արդեն ոչ մրցութային գործունեությունն է «Խենթ պատմությունը», : Մասնակիցները, հերթով իրար փոխանցելով հարցերով թերթիկը, պետք է պատասխանեն յուրաքանչյուրը մեկ հարցի՝ փոխանցելուց առաջ ծալելով իր լրացրած հատվածն այնպես, որ հաջորդ լրացնողը չտեսնի պատասխանը: Երբ բոլոր հարցերին պատասխանել են, թերթիկը բացվում է, և իրար հետևից ընթերցվում են պատասխանները՝ հաճախ զվարճալի կամ զավեշտալի պատմությունն դարձած:

Ռ՞րն է ճիշտ

Խաղի նպատակները. երեխաների բառապաշարը հարստացնել հրաշալի բառերով և արտահայտություններով, դաստիարակել քաղաքավարի հաղորդակցվելու ունակություն, զարգացնել քննադատական միտքը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. խաղում նկարագրված թեմաներով առանձին նկարներ և դրանց համապատասխան հրաշալի բառեր:

Խաղի ընթացքը. Դասարանը 1-4 հաշվով բաժանում ենք 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբին տալիս ենք նմարներ և դրանց համապատասխան բառեր(նկարներում պետք է ներկայացվեն ինչպես բարեկիրթ, այնպես էլ ոչ բարեկիրթ վարվելաձևերը, իսկ առանձին թղթերի վրա լինեն «խնդրում եմ», «ներողություն», «չատ բարի», «թո՛ղ», «չե՛մ տա» «տո՛ւր» «տո՛ւր , խնդրում եմ» և այլ բառեր ու արտահայտություններ, որոնք համապատասխանում են նկարների բովանդակությանը): Երեխաները խմբով ընտրում և կողք կողքի են դնում բառերին համապատասխանող նկարները, բառերն ու արտահայտությունները: Ապա խումբը կորոշի, թե որ արտահայտություններն են բարեկիրթ, որոնք են անբարեկիրթ, և խումբը կընտրի մեկին ով քննադատորեն կներկայացնի խմբի կարծիքը:

Ո՞վ է նա : Ի՞նչ է նրան պետք

Ո՞վ է նա, ի՞նչ է անում

Դետեկտիվ,

Մենք հարցնում ենք, դուք պատասխանում եք.

այս և նմանատիպ բազմաթիվ խաղերը նպաստում են սովորողների քննադատական մտածողության ձևավորմանն ու զարգացմանը , ապահովում նրանց մասնակցությունը դասի, զարգացնում են սովորողների իմացական կարողությունները:

ԳԼՈՒԽ 3

ՓՈՐՁԱԳԻՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

ՀՈԿՅԱՆՆԵՍ ԹՈՒՄԱՆՅԱՆԻ ՀԵՔԻԱԹՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ՈՐՊԵՍ ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՑՈՒԹՅԱՆ ԿԱՐՈՂՈՒՄԿՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ԵՎ ՍՈՎՈՐՈՂԻ ԲԱՐՈՅԱԿԱՆ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ ԼԱՎԱԳՈՒՅՆ ՄԻՋՈՑ

Ընդունելով հեքիաթների դաստիարակչական մեծ նշանակությունը և ելնելով գեղարվեստական կերպարներն ընկալելու առանձնահատկություններից՝ կարծում ենք, որ տարրական դպրոցի սովորողի վրա հեքիաթների դրական ներգործությունը կարելի է իրականացնել հետևյալ հիմնական պայմանի առկայության դեպքում. նախ և առաջ կարևորել, թե ո՞ւմ է հասցեագրված հեքիաթը: Անթաքույց է, որ Հովհ. Թումանյանի հեքիաթներով մեծացել և դաստիարակվել են բազմաթիվ սերունդներ: Դրանք վերաբերում են թե՛ տարրական դպրոցի սովորողներին և թե՛ ավագ դպրոցականներին: Սակայն այս բաժանումները խիստ պայմանական են, որովհետև ինչպես իրավացիորեն նկատում է Լ. Հախվերդյանը. «Այս հեքիաթներն այնպես են միահյուսված նույն արվեստով ու աշխարհագրագամամբ, հասարակական ու բարոյական չափանիշերով, որ անհնար է սահմանել՝ որտեղ է սկսվում մանկականը, որտեղ՝ մեծականը»⁶:

Փոքրահասակ մանուկներին նա ծանոթացնում է շրջապատող աշխարհին, մանկանը նա տալիս է չարի ու բարու առաջին պատկերացումները, ծաղրվում ու խարազանվում է մարդկային հիմարությունն ու բթամտությունը («Անխելք մարդ», «Կիկոսի մահ»), փառաբանվում է հողի աշխատավորի ազնվությունն ու արդար վաստակը («Ոսկու կարասը», «Ոսկի քաղաքը»): Հեքիաթագիր Թումանյանը, այսպիսով, ուղեկցում է սովորողին՝ սկսած նրա մանկական տարիքից: Ինչպես բոլոր հեքիաթներում, Թումանյանի հեքիաթներում ևս պայքարը լուծվում է բարու, ազնիվի, գեղեցիկի հաղթանակով: Նմանօրինակ հեքիաթները երեխաներին ծանոթացնում են կյանքի լուսավոր ու սովորոտ կողմերին, միաժամանակ դաստիարակում ազնվություն, սեր, գուրթ, կարեկցանք դեպի թույլերն ու իրենց նմանները: Թումանյանի հեքիաթների հերոսները, որոնց կողմն է հեղինակի համակրանքը, արդար, ազնիվ ու բարի մարդիկ են, որոնք զրպարտվում ու դատապարտվում են չար ու նախանձ պալատականների, հրեշների

⁶ Լ. Հախվերդյան, Թումանյանի աշխարհը, Եր., 1966, էջ 359,

ու կախարհների կողմից: Մեծ նշանակություն տալով վարքի դրական նորմաների գործնական յուրացմանը, ինչպես նաև ելնելով սեփական կենսափորձից՝ կարծում եմ, որ անհրաժեշտ է սովորողի կյանքը կազմակերպել, նրանց գործունեության համար ստեղծել այնպիսի պայմաններ, որոնք կօգնեն նրանց իրենց իսկ գործելաձևով հետևելու գրական հերոսների բարոյական դրական օրինակների, ներմուծելով դերային խաղը և նրանց համագործակցումը կազմակերպելով: Այնուհետև շատ կարևոր է հետամուտ լինել այն բանին, թե երեխաների՝ հեքիաթներից ընկալած բարոյախոսությունն ինչպես է արտահայտվում նրանց ամենօրյա գործունեության մեջ: Այսպիսով՝ ուսուցչի առջև խնդիր է ծառանում փորձել հեքիաթների միջոցով ձգտել ընթերցողների մեջ զարգացնել սեր ու բարություն, քաջություն և հաստատակամություն, լավատեսություն և կենսախնդություն՝ միևնույն ժամանակ համագործակցել:

Թումանյանի հեքիաթների ուսուցումը տարրական դպրոցում հնարավորություն է տալիս սովորողի մեջ ձևավորելու լավատեսություն, կարևորելու արդար աշխատանքով վաստակած մի պատառ հացը, քան արքաների փողն ու կարողությունը: «Անհաղթ արլոր»-ը հեքիաթի ուսուցմամբ սովորողին կարողանում ենք ուսուցանել, թե ինչպես սրամիտ արլորը բարեհաջող ազատվում է իր դեմ նյութված դավերից ու որոգայթներից, հաղթում ազահ ու խորամանկ թագավորին, որն ուզում է խլել նրա գտած կոպեկը: Խիզախ ու անընկճելի արլորի հնարամտություններով հիացած մանուկը համոզվում է, որ ազահությունը պարսավանքի արժանի մարդկային արատ է, որ այն մարդուն դնում է ծիծաղելի վիճակի մեջ և ի վերջո պատժվում է: Թումանյանի լավատեսության ամենից ցայտուն արտահայտությունը Արևելքում լայնորեն տարածված մի գրույցի հիման վրա գրված նրա «Քեֆ անողին քեֆ չի պակասի» հեքիաթն է: Հեղինակի գաղափարների կրողն աղքատ Հասանն է, որն ամենաձանր պարագաներում անգամ չի կորցնում հոգու արիությունը, վճիտ հայացքով է նայում աշխարհին և ձգտում է ըստ կարելիության «ուրախ անցնել, խաղաղ անցնել երկու օրվա էս ճամփեն»: Արդար աշխատանքով վաստակած մի պատառ հացով ու մի գավ գինով նա ավելի երջանիկ է, քան արքաները, որովհետև ունի քչով բավարարվելու հազվագյուտ հատկություն: Սրանք շատ կարևոր են անհատի ձևավորման, բարոյական դաստիարակության համար և այստեղ ակնհայտ է դառնում, որ երեխայի բարոյական դաստիարակության ամենաազդեցիկ միջոցներից մեկը հեքիաթն է: Տեղին է հիշել Վ. Գ. Բելինսկու խոսքերը, որ մանկական գրքերը ստեղծվում են դաստիարակության նպատակով, իսկ դաստիարակությունը մեծ գործ է. այն որոշում է մարդու ճակատագիրը:

Երրորդ դասարանում մայրենիի դասի իրականացրեցի հետազոտություն գործընկերոջս հետ: Որոշեցինք միասին համագործակցելով տեսնել **կրտսեր դպրոցականների համագործակցային կարողունակությունների ձևավորումն ինչպես կարելի է արդյունավետ իրականացնել :**

Հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում փորձեցինք գործնականորեն անդրադառնալ հարցին: Ըստ թեմատիկ պլանավորման այդ շրջանում սովորողներն անցնում էին «Բաց արա թերթերդ տեսնեմ հրաշքերդ» թեման: Դրեցինք մեր առջև հետևյալ նպատակները՝

- ստեղծել գիտելիքների հիմնավոր պաշար թեմայի վերաբերյալ,
- հարստացնել սովորողների բառապաշարը,
- ինքնուրույն և խմբային աշխատելու կարողություններ և հմտություններ ձևավորել,
- զարգացնել աշխարհայացքը,
- դաստիարակել գեղագիտորեն :

Մեթոդներից ընտրեցինք՝ Գաղտնագերծում, Մտագրոհ, Համագործակցություն, հակամարտություն, համակեցություն, Կենտրոններով աշխատանք, Դերային խաղ, Չրույց. Դասի զեկուցող, Կանաչ գրիչի մեթոդ, 5 թուղթանոց շարադրանք :

Իրականացրեցինք ինտերակտիվ ուսուցում: Պետք է նշեմ, որ նոր և ինտերակտիվ մեթոդները դասի արդյունավետության բարձրացման միջոց դարձան: Աշակերտները ցուցաբերեցին աշխուժություն և հետաքրքրություն, ճիշտ ընտրված մեթոդների շնորհիվ բարձրացավ նաև համագործակցելու և միասին աշխատելու ցանկությունը: Ընտրված մեթոդները կրտսեր դպրոցականների մոտ հանդիսացան **համագործակցային կարողունակությունների ձևավորմանը նպաստող միջոց:**

ԵՆԴԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

- Միայն համագործակցային ուսուցման դեպքում են երեխաները լայն հնարավորություն ունենում միասին աշխատելու, սովորելու, ստեղծագործելու, իրար օգնելու, զարգանալու:
- Այն գիտելիքներն են անցնում երկարատև հիշողության ոլորտ, որոնք մարդը գիտակցաբար ցանկացել է յուրացնել:
- Համագործակցային կարողությունների ձևավորման ռազմավարությունը՝
 - նպաստում է բոլոր դասերի, գործնական աշխատանքների արդյունավետության բարձրացմանը,
 - նպաստում է բոլոր վերջնարդյունքներին և նպատակներին հասնելուն,
 - նպաստում է գիտելիքների հեշտ յուրացմանը,
 - ինքնագնահատակի և ձևավորող գնահատականի դերի և օբյեկտիվության բարձրացմանը:
- միասին՝ ընկերներով հեշտ է հաղթահարել ցանկացած խնդիր:
- սովորողը կարևորում է իրեն, իր և ընկերների դերերը,

- 1.Գյուլամիրյան Ջ., Մայրենիի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Երևան, 2015,
- 2.Լեոնտև Ա.Ն., «Երեխայի ուսումնական գործունեության դրդապատճառների զարգացումը», Երևան, Տիգրան Մեծի 67 «Մանկավարժություն» 2009/1–2 ,
- 3.Հախվերդյան Լ., Թումանյանի աշխարհը, Եր., 1966, էջ 359,
- 4.Հարությունյան Վ. Խ., Յան Ամոս Կոմենսկին և նրա «Մեծ դիդակտիկան», Եր., 1970,
- 5.Конышева А. В., Игровой метод в обучении иностранным языкам., Минск, 2008.
- 6.Стронин М. Ф., Обучающие игры на уроках английского языка, М., 1994.