



**«Նոր ժամանակի
կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում**

Առարկան՝ Անգլերեն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գայանե Մուրադյան

**Ուսումնական հաստատություն՝ Աբովյանի Վ. Համբարձումյանի
անվան թիվ 10 հիմնական դպրոց**

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ներածություն
2. Գլուխ 1 Գրականության ակնարկ
3. Գլուխ 2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման անհրաժեշտությունը ուսումնական պրոցեսում
4. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը աշակերտների ստեղծագործական մտածողության զարացման գործում
5. Եզրակացություն
6. Գրականություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Այսօր մշտապես զարգացող կրթական համակարգում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում խաղային տեխնոլոգիաների ինտեգրմամբ դասավանդման գործընթացում աշակերտների հանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինֆնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք երեխաների համար լինեն և՛ ցանկալի, և՛ հետաքրքիր, ունենան ուսուցողական, հանաչողական հեռանկություն, ինչպես նաև խթան հանդիսանան աշակերտների ստեղծագործական միտքը զարգացնելու գործում: Այդպիսի հնար է խաղը, որը երեխաների համար հանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև:

Խաղը մարդկային գործունեության ձևերից մեկն է, որը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և ուսուցման շրջանում: Այն հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման, կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: Խաղային գործունեությունը ծագում և ձևավորվում է մանկության ամբողջ կյանքի ընթացքում: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական պահանջմունք է, որում ցայտուն ու անմնացորդ կերպով արտահայտվում են նրա հոգեբանությունն ու անհատականությունը: Խաղը նաև նպաստում է երեխաների ակտիվացմանը: Այն անդրադառնում է նրանց ոչ միայն իմացական, այլ նաև՝ մարմնաշարժողական ակտիվությանը:

Սույն հետազոտության *նպատակն* է ուսումնասիրել դասապրոցեսում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման արդյունավետությունն ու առավելությունը, դրանց կիրառման միջոցով երեխաների մեջ զարգացնել արագ կողմնորոշվելու կարողություն, հարակցություն, արագաշարժություն, ինչպես նաև օժանդակել, թեթևացնել ուսուցման պրոցեսը:

Հետազոտությունը նաև իր առջև *խնդիր* է դնում պարզաբանել թե ինչ դեր ունեն խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման պրոցեսում և թե ինչպես են դրանք ազդում աշակերտների ինտելեկտի զարգացման վրա:

Ի՞նչ է ԽԱՂԸ, ՆՐԱ ԴԵՐՆ ՈՒ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Երեխայի խաղի մեջ խորը ստեղծագործական բովանդակություն կա: Խաղի մանկավարժական նշանակությունը ընդգծել և հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա.Ա. Կամենսկին, Ժ. Ժ. Ռուսոն, Կ. Ուեինսկին, Մակարենկոն և շատ ուրիշներ:

Խաղի դաստիարակչական նշանակության և հայեցի դաստիարակության հիմնահարցը կարևորվել է նաև բազմաթիվ հայ գրողների, մանկավարժների, մտածողների և հոգեբանների կողմից:

Հայ մեծ լուսավորիչ, գրող մանկավարժ *Խաչատուր Աբովյանը* մշտապես ընդգծում էր խաղի դաստիարակչական նշանակությունը՝ համոզված, որ երեխան կյանքի և բնության վերաբերյալ առաջին և հավաստի տեղեկությունները ստանում է խաղի միջոցով: Ուստի նա պահանջում էր երեխային չզրկել խաղերից: Նա առանձնահատուկ նշանակություն էր տալիս երեխայի խաղային գործունեության բնականության կողմին, ինչպես նաև՝ խաղի անփոխարինելի գեղագիտական նշանակությանը:

19-րդ դարի հայ ականավոր մանկավարժ, գրող և հասարակական գործիչ *Ղազարոս Աղայանը* խորությամբ գիտակցելով խաղի հսկայական դերն ու արժեքը, իր մանկավարժական աշխատություններում հետևողականորեն անդրադառնում է խաղի հիմնահարցին: Նա ևս ընդգծում է խաղի ստեղծագործական ապեկտը, որը երեխային հնարավորություն է տալիս որոշակի դեր ստանձնելով դառնալ դերակատար և դաստիարակչական ազդեցության կրող:

Հայ մեծ բանաստեղծ *Հովհաննես Թումանյանը* նույնպես բազմաթիվ անգամներ անդրադարձել է խաղի դաստիարակչական նշանակությանը: Նա գտնում էր, որ երեխաների համար խաղը անհրաժեշտություն է, մանկության պարտադիր ուղեկից, որովհետև խաղի միջոցով միայն կարելի է զարգացնել երեխայի միտքը, ձևավորել բարոյական որակներ, հաղորդել նրան բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի առարկաների, երևույթների մասին:

Խաղի կարևորությանն է անդրադարձել նաև հոգեբան Ջիզմունտ Ֆրեյդը: "Մենք բոլորս ծնունդով մանկությունից ենք: Շատ հաճախ կարելի է գուգահեռներ անցկացնել կյանքի և խաղային իրավիճակների միջև և եզրակացնել՝ վերջիններս ունեն ընդհանրություններ: Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ՝ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել: Այսպիսով՝ զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը և հմտությունը:"

- Խաղը շատ բնական է ամբողջ աշխարհի երեխաների համար: Դա իսկապես կարևոր գործիք է երեխաների հանաչողական, ֆիզիկական, սոցիալական և հուզական երևակայության և ստեղծագործական զարգացման համար:¹
- Երեխան հասարակության անդամ է և հասարակությունից դուրս ապրել չի կարող: Նրա հիմնական պահանջմունքն է ապրել շրջապատող մարդկանց հետ: Երեխան շրջապատող աշխարհի հետ գտնվում է ոչ թե ուղղակի, այլ միջնորդավորված կապի մեջ, որը իրականացվում է սյուսթեմադերային խաղի միջոցով: Այն երեխայի գործունեության առաջատար ձևն է, որով երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը:

Ըստ Էլկոնինի «խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական ծագման որոշ փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը: Վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ և երեխաները իրենց մեջ այդ աշխարհը դարձնում են սիմվոլիկ իրականություն»: Դ.Բ. Էլկոնին (Խաղի ազդեցությունը երեխայի ուսուցման և զարգացման վրա):

«Երեխան ապրում է խաղով: Խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»:² Վ.Ա. Սուխոմլինսկի:

¹ BRAC babycef կայք

² European school ամսագիր

Այսպիսով՝ խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է: Այն զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության հանաչման միջոց է, և եթե երեխան կյանքի առաջին տարում հուզական բավարար կապի մեջ է շրջապատի հետ, ապա դա նախապայմանն է առողջ և երջանիկ կյանքի:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՆՀՐԱԺԵՇՏՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ

ՊՐՈՑԵՍՈՒՄ

Ներկայումս խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ուսումնական գործունեության պրոցեսում ունի մեծ դեր: Դրանց կիրառումը նպաստում է երեխաների ինֆրաարտահայտման հիմնական կարիքներին, սովորեցնում է նրանց գտնել կայուն տեղ կյանքում, ինֆնավերահսկել ու իրականացնել իրենց պոտենցիալ կարողությունները: Նրանք նաև նպաստում են երեխայի մտավոր գործունեությանը, ինչպես նաև սովորեցնում են օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից տարբեր իրադրություններում:

Դպրոց հաճախելով երեխան մտնում է նոր աշխարհ, որտեղ նոր հարաբերություններ են և անձանոթ աշխատանքային գործունեության ձևեր: Նա կանգնում է նոր խնդիրների առաջ, որոնք պահանջում են կատարելագործված մտավոր գործունեություն, որը թերևս սկզբնական փուլում բարդ է երեխաների համար: Նրանք հայտնվում են նոր միջավայրում, նոր պահանջների ու պատասխանատվության առաջ: Այդ պատճառով երեխային նորատիպ մտավոր աշխատանքին տրամադրելու համար անհրաժեշտ է ստեղծել խաղային դաշտ, որում երեխան կլինի գլխավոր դերում: Հետաքրքիր ու բովանդակալից խաղի միջոցով երեխան կստանա անհրաժեշտ գիտելիքներ, կսովորի ինֆրահաստատվել, ինֆրակատարելագործվել, ուշադրություն կենտրոնացնել և բազմակողմանի զարգանալ: Խաղը կարող է բացահայտել երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը, նրան կրթել, ինչպես նաև՝ դաստիարակել:

Որպես գործունեության ձև ուսուցման պրոցեսում խաղը իրականացնում է մի շարք գործառույթներ: Այն կարող է լինել՝

- զարգացնող

- դաստիարակող
- կարգավորող
- շիման և հաղորդակցման
- առողջաբարական

Բոլոր խաղերն էլ նպաստում են երեխայի զարգացմանը: Երբ երեխան լուծում է այս կամ այն խաղի խաղային խնդիրը, ձեռք է բերում որակներ՝ մտքի ու մարմնի ճկունություն, համբերատարություն, հանդուրժողականություն, հնարամտություն, սրամտություն և արագ կողմնորոշվելու ու գործելու կարողություն:

Խաղերը բաժանվում են 2 հիմնական խմբի՝ ստեղծագործական և կանոնավոր:

1. *Ստեղծագործական* խաղերը սովորաբար սյուժետադերային խաղերն են և խաղ-բեմականացումները (ի դեպ՝ շատ սիրված երեխաների կողմից):

2. *Կանոնավոր* են այն խաղերը, որոնք ունեն դիդակտիկ նյութեր, շարժողական և զվարճանքների բնույթ:

Այս խաղերը սովորաբար ունեն կանոններ, բովանդակություն, գործողությունների ընթացք և ի վերջո՝ արդյունք:

Դիդակտիկ խաղերն ունեն ուսուցողական բնույթ և վերջնարդյունքում ապահովում են զարգացման որոշակի նպատակ:

Կարևոր հանգամանք է խաղ ընտրելիս հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները:

Ի վերջո խաղը երեխայի ինֆորմատիկայուման միջոց է, որը նրան հնարավորություն է տալիս ազատ ու անկաշկանդ արտահայտել զգացմունքներն ու խնդիրները:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ

ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ՉԱՐԳԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ

Ժամանակակից մանկավարժության մեջ խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի և այլ հարցերի մշակմամբ զբաղվել են Դ.Բ. Էլկոնինը, Ա.Ն. Լեոնտևը և այլոք: Մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը նորություն չէ:

Խաղային տեխնոլոգիայի հետևյալ կարևոր գործառույթները ներկայացվում են Վ.Ա. Կուկուցկինի կողմից:

- *Սոցիալ մշակութային* նշանակություն – սա ենթադրում է երեխայի կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման և դաստիարակման միջոց՝ թույլ տալով նրան հանդես գալ որպես կուլեկտիվի անդամ:
- *Հաղորդակցման գործառույթ* – խաղը տալիս է հաղորդակցական լավ հնարավորություններ, զարգացնելով հաղորդակցման հմտություններ:
- *Ախտորոշիչ գործառույթ* – լինելով ինֆորմատիվ հայտնաբերման միջոց, հնարավորություն է տալիս բացահայտել թափուկ ներուժը:
- *Շտկողական գործառույթ* – սա օգնում է շտկված վարքով աշակերտներին հաղթահարել այն ապրումները, որոնք նրանց թույլ չեն տալիս զգալ ներգաճակություն հասակակիցների միջավայրում:
- *Զվարճացնող գործառույթ* – ունենալով մոգական ուժ, խաղը սնուն է երևակայությունը, ծնում է գվարճանքի ապրումներ:

Այս ամենից էլնելով կարելի է ասել, որ խաղն ունի հսկայական տեղ ու դեր մանկավարժության մեջ: Կարևոր է նրա նպատակային և ստեղծագործարար կիրառումը բարձր արդյունքների հասնելու համար: Ավելի նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Դասապրոցեսում

անցկացվող խաղի ընթացքում աշակերտը սովորում է առանց անգամ կասկածելու, որ ինքն ուսուցման պրոցեսի մեջ է և ինչ-որ բան է սովորում:

Նաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Նաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Նաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Նաղի ընթացքում նա դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում է բնավորության որոշակի գծեր: Նաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնաարտահայտման լայն հնարավորություններ: Նաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխփոխումներ, հաճելի մրցույթներ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով:

Ուսուցման պրոցեսում խաղի կիրառումը ուսուցչի աշխատանքը դարձնում է հետաքրքիր և արդյունավետ թե՛ իր, թե՛ աշակերտի համար:

Մանկավարժական խաղի էական հատկանիշներն են նպատակը և ակնկալվող արդյունքը:

Նաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել մերօրյա դպրոցում: Դրանք արդյունավետորեն օգտագործվում են շատ առարկաների դասավանդման պրոցեսում և ճիշտ կազմակերպման ու իրականացման դեպքում սալիս են դրական և արժեքավոր արդյունքներ:

Նաղային տեխնոլոգիաներ հասկացությունը ներառում է կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով: Ի տարբերություն խաղերի՝ ընդհանուր առմամբ, մանկավարժական խաղն ունի էական հատկանիշ՝ հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք, որը կարող է հիմնավորվել, բացահայտորեն նույնացվել և բնութագրվել ֆանաչոդական կողմնորոշմամբ:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է խաղային մոտիվացիայի միջոցով, որը գործում է որպես առակերտներին ուսումնական գործունեության դրդելու, խթանելու միջոց:

Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակն է լուծել մի շարք խնդիրներ.

- դիդակտիկ – հորիզոնների ընդլայնում, հանաչողական գործունեության զարգացում, որոշակի հմտությունների ու կարողությունների ձևավորում
- զարգացնող – ուժադրություն, հիշողություն, խոսքի մտածողություն, երևակայություն, ֆանտազիա, ստեղծագործական գաղափարների զարգացում
- կրթելով – անկախություն, կամքի կրթություն, բարոյական, գեղագիտական և աշխարհայացքների դիրքերի ձևավորում, համագործակցության կրթություն, կուլեկտիվիզմ, մարդամոտություն
- շվիկելով – նախաձեռնություն հասարակական նորմերին և արժեքներին, շրջակա միջավայրի պայմաններին հարմարվողականություն և այլն:

Այսօր ինտերակտիվ խաղերի միջոցով ուսուցումը դառնում է ավանդույթ կրթական համակարգում:

Տարբեր խաղերի վրա հիմնված դասին առակերտները ցուցադրում են իրենց ունակությունները, կենտրոնանում են, կատարելագործում են իրենց գիտելիքները և հմտությունները և ավելի են ուժեղանում: Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման հիմքը այն գործունեությունն է, որն ակտիվացնում ու արագացնում է առակերտին:

Խաղային պրոցեսում առակերտն ավելի շատ հետաքրքրված է այդ խաղով, քան դասով և աշխատում է ազատորեն: Պետք է նշել, որ խաղն առաջին հերթին ուսուցման մեթոդ է: Առակերտները մասնակցում են խաղային դասերին հետաքրքրությամբ, ձգտում են հաղթել, իսկ ուսուցիչը դրանց միջոցով ապահովում է կրթությունը:

Լինելով օտար լեզվի ուսուցիչ, ուսումնասիրել են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման կարևորությունն ու արդյունավետությունը օտար (անգլերեն) լեզվի ուսուցման գործընթացում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը անգլերեն առարկայի դասավանդման պրոցեսում իր մեջ ներառում է ինտերակտիվ վարժություններ, վիկտորինաներ և մարտահրավերներ, որոնք խթանում են

առակերտներին օգտագործել բառապաշարը, ֆերականությունը, կարդալը և լսելու հմտությունները հանելի և մրցակցային ձևով:

Օտար լեզվով խոդալիս, երբ առակերտն ընկնում է անհարմար իրավիճակի մեջ, ձգտում է դուրս գալ այդ իրավիճակից՝ հավատալով ու փորձելով խոսել, գրել, հասկանալ անգլերեն՝ իրենց հետաքրքրող խոդերը խոդալիս: Յուրաքանչյուր առակերտ խոդին նախապատրաստվելիս պետք է իմանա հետևյալը՝

- Խոդի նպատակը,
- խոդի առաջադրանքը,
- որ թեմային է խոդը վերաբերվում,
- կարողանա օգտագործել նախող խոդերում ձեռք բերված հմտություններն ու կարողությունները հաջորդ խոդում:

Հայտնի է, որ ներկայիս կրթական պրոցեսում առակերտը պետք է լինի հիմնական օբյեկտը: Ավելի շատ ինտերակտիվ մեթոդների վրա կենտրոնանալը կմեծացնի կրթության արդյունավետությունը:

Անգլերեն լեզվի դասերի ամենակարևոր պահանջներից մեկը անկախ մտածողություն ստեղծելն է: Հաշվի առնելով այս առանձնահատկությունները, եթե ուսուցիչը բացատրում կամ կազմակերպում է դասի նյութը առակերտների հետ, դասի ընթացքում պատրաստում է դերային խոդեր և բացատրում է նյութը, այն տալիս է կարևոր արդյունք և ձևավորում է առակերտների լեզուն սովորելու մոտիվացիան:

Խոդային տեխնոլոգիաները օտար լեզուն սովորելու ամենարդյունավետ ձևն են: Դրանք օգնում են կազմակերպել առակերտների խոսելու հմտությունները, ինչպես նաև սովորեցնել և ակտիվացնել մենախոսական և երկխոսական խոսքը:

Յուրաքանչյուր ուսուցիչ ունի շատ գործիքներ, որոնք օգնում են օտար լեզու սովորելը դարձնել հետաքրքիր:

Խոդային տեխնոլոգիաների դերը դրանք տարբեր ձևով օգտագործելն է:

Դերային խաղերը հաճախ գրավում են աշակերտի ուշադրությունը, որովհետև այդպիսի տեխնոլոգիաները աշխուժացնում են դասը, մեծացնում են աշակերտի հետաքրքրությունը ուսումնասիրվող լեզվի նկատմամբ: Բացի դրանից, լավ կազմակերպված դասը ստեղծում է պայմաններ դասարանում օտար լեզվի իրական օգտագործման համար:

Դերախաղի պատրաստման ժամանակ մենք կարող ենք տարբերակել հետևյալ փուլերը.

- լեզվական նյութի նպատակի որոշումը
- խաղի սցենարի ստեղծումը
- դերաբաշխումը
- ունկնդիրների հոգեբանորեն պատրաստումը

Դերախաղերը օգտագործելիս օտար լեզվի ուսուցիչը պետք է իմանա, որ դասը միշտ չէ, որ կարող է ընթանալ պլանավորված ձևով: Ուստի խաղի հաջողությունը կախված է և՛ ուսուցչից, և՛ աշակերտից:

Ուսուցչի կրթական ազդեցությունը կարևոր է խաղային ակտիվության իրավիճակի համար:

Խաղն ինտեգրված գործունեություն է, որում մարդկային գործունեության բոլոր ձևերը դրսևորում են իրենց: Դա նշանակում է, որ խաղի ընթացքում աշակերտն օգտագործում է և՛ մտավոր, և՛ ստեղծագործական մտածողության հմտություններ: Խաղի ընթացքում ձևավորվում են նաև հաղորդակցական, փոխհատուցման, առողջական հարմարվողականության ստրատեգիական առաջադրանքներ: Յուրաքանչյուր աշակերտի մակարդակի համապատասխան խաղեր կան: Խաղը ձևավորում է աշակերտի ապագա անհատականության, սոցիալական վարքագծի, բարոյական, գեղագիտական, վարվեցողության սկզբունքները:

Խաղում աշակերտը պետք է ինքնաարտահայտվի, որովհետև խաղը ֆիզիկական, հոգևոր, մտավոր զարգացման հիմնական միջոցն է: Խաղային տեխնոլոգիան զբաղեցնում է հատուկ տեղ կրթական պրոցեսում:

Շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը մոտիվացնի աշակերտներին և համեմատի նրանց առաջընթացը նախկին արդյունքների հետ: Այդ ժամանակ աշակերտները հետաքրքրվում են լեզվով և հաջորդ խաղին մասնակցելու ցանկությունը մեծանում է նույն տեխնոլոգիայի արդյունքում: Ոչ բոլոր մասնակիցները կարող են մասնակցել

հավասարապես: Շատ կարևոր է դերաբաշխում կատարել հաշվի առնելով յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական առանձնահատկությունները: Օրինակ՝ ավելի ուժեղ աշակերտը պետք է ստանա ակտիվ դեր, մինչդեռ ամաչկոտ աշակերտները կարող են ստանալ պասիվ դեր կամ հատուկ առաջադրանք: Այս դեպքում ուսուցիչը պետք է առանձնացնի ամենալավ խաղացողին, գրի առնի աշակերտի սխալները խաղի ժամանակ և ուղղի դրանք վերջում: Ակնհայտորեն բոլոր աշակերտները պետք է ընդգրկվեն խաղի մեջ, որովհետև բոլորն էլ պետք է սովորեն հաղորդակցվել օտար լեզվով:

Գոյություն ունեն խաղերի տարբեր տեսակներ, որոնք նպաստում են և՛ լեզվական, և՛ ֆերականական նյութերի ընկալմանը, ինչպես նաև ձևավորում են հաղորդակցական և խոսքային հմտություններ:

Խաղերը օգնում են վերացնել ուսումնական գործընթացի բոլոր սթրեսային գործոնները, դասարանում ստեղծել այնպիսի մթնոլորտ, որը շղթայագերծում է երեխաներին, որտեղ նրանք իրենց «տանն» են զգում և որոնցում բարձրացնում է կրթության որակը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում, ինչպիսին է անգլերենը, կարող է առաջարկել գրավիչ ուսուցման վորձ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը անգլերեն առարկայի դասավանդման գործում առաջարկում է՝

1. Ուսուցման հավելվածներ – օգտագործել լեզուների ուսուցման հավելվածներ, որոնք ներառում են խաղացված տարրեր: Այս հավելվածները հաճախ ներկայացնում են ինտերակտիվ վարժություններ, վիկտորինաներ և մարտահրավերներ, որոնք խրախուսում են աշակերտներին օգտագործել բառապաշարը, ֆերականությունը, կարդալը և լսելու հմտությունները հաճելի և մրցակցային ձևով:
2. Պատմություն և դերային խաղեր – ներգրավել աշակերտներին պատմվածքի և դերային խաղերի մեջ, որտեղ նրանք ստեղծում են պատմություններ, երկխոսություններ և սցենարներ անգլերենով:
3. Լեզվական մարտահրավերներ և վիկտորինաներ – կազմակերպել լեզվական մարտահրավերներ և վիկտորինաներ: Աշակերտները կարող են մրցել անհատապես կամ թիմերով՝ պատասխանելով անգլերենի բառապաշարին, ֆերականությանը, բառակապակցություններին և այլնի հետ կապված հարցերին:

Անգլերեն լեզվի ուսուցման մեջ խաղային տեխնոլոգիաների ինտեգրմամբ մանկավարժները կարող են օգտվել առաջնությունների ներքին մոտիվացիայից, խթանել ակտիվ ուսուցումը և հնարավորություններ ստեղծել իսկական լեզվի պրակտիկայի համար:

4. Ուսումնական լեզվով խաղեր – ինտեգրել լեզվին հատուկ խաղեր, որոնք նախատեսված են անգլերեն լեզվի իմացությունը բարձրացնելու համար: Այս խաղերը կարող են ընդգրկել այնպիսի ոլորտներ, ինչպիսիք են բառակազմությունը, նախադասության կառուցվածքը, հնչյունաբանությունը և լեզվի ըմբռնումը, առաջնություններին տրամադրելով խաղային հարթակ՝ վարժվելու և ամրապնդելու իրենց լեզվի իմացությունը:

5. Հետաքրքիր են համագործակցային խաղերը, որտեղ առաջնությունները ներգրավվում են համատեղ նախագծերում, ստեղծում են տեսանյութեր, շնորհանդեսներ, որոնք նպաստում են լեզվի օգտագործմանը իմաստալից և ստեղծագործական համատեքստում:

Ահա մի քանի դիդակտիկ խաղեր, որոնք կարող են օգտագործել դասի ժամանակ այս նպատակներն իրագործելու համար:

- *Խնդրի ստեղծագործական լուծում* – ընթերցվում է պատմության սկիզբը, ավարտը թողնվում է առաջնությունին,
- *Ով ավելի արագ* – սա կարող է ընդգրկել թե՛ լեզվական, թե՛ ֆերականական առաջադրանքներ,
- *Ո՞վ էմ էս* – նկարագրվում է անձը կամ առարկան, առաջնությունը պետք է կռահի,
- *Մեջախաղ* – ուսուցիչը ասում է բառ, առաջնությունները ցուցադրում են այն,
- *Երբ խոսում են նկարները* – թեմային վերաբերվող նկարներով առաջնությունը կարողանում է զարգացնել բանավոր խոսք:

Անգլերենի դասավանդման ընթացքում իմ կողմից օգտագործվող խաղային տարբերակ էմ համարում նաև դասը տարբեր դեմքերի անուններից պատմելը: Ինչպես գիտենք դպրոցում օտար լեզվի ուսուցման նպատակներից մեկը բանավոր հաղորդակցության զարգացումն է: Դրան նպաստում են ոչ միայն երկխոսությունները այլ նաև

մենախոսական տեքստերը: Կապակցված խոսք արտահայտելու համար երեխան պետք է սովորի պատմել, վերարտադրել կարդացած նյութը: Դա երբեմն թվում է դժվար, անհետաքրքիր ու ձանձրալի աշխատանք: Այս իրավիճակից երեխաների դուրս բերելու համար հանձնարարում են տարբեր հերոսների անուններից պատմել տեքստը: Սա նպաստում է և՛ լեզվական միավորների օգտագործմանը, և՛ ֆերականական կանոնների ճիշտ կիրառմանը: Հատկապես ցածր ու միջին դպրոցում սա երեխաների կողմից ընդունվում է մեծ հետաքրքրությամբ և ոգևորությամբ: Ամենակարևորը՝ գրեթե բոլորը ձգտում են մասնակցել, լսում են ընկերներից հետաքրքրությամբ, փորձում են ստեղծագործել և ասել ավելին քան դասընկերը: Զեկավորվում է մի տեսակ մրցակցային մթնոլորտ, դասն անցնում է ակտիվ, երեխաները ընդհատում են միմյանց և ավելի ազատ են հաղորդակցվում:

Ամփոփելով վերը նշվածները, կարող ենք եզրակացնել, որ խաղերի դերը և խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը հատկապես օտար լեզվի դասերին կարևոր են ու անհրաժեշտ:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ամփոփելով և ամբողջացնելով վերը կատարված ուսումնասիրությունը, հանգում ենք այն եզրակացության, որ խաղային տեխնոլոգիաները ընդգրկվելով ուսումնական գործընթացի մեջ, ուսումնական գործընթացին տալիս են գործնական ուղղվածություն և ընդգրկվելով ողջ մանակավարժական պրոցեսի մեջ դարձնում են խաղերը կրթության և ուսուցման միջոցներ, ազդելով առակերտի զարգացման բոլոր կողմերի վրա՝ զգացմունքներ, գիտակցություն, կամք և վարքագիծ: Այս ամենը ազդում է անձի ձևավորման վրա, տալով նրան նոր գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասվանդան գործընթացում խոստումնալից է որպես կրթական վերափոխման անհրաժեշտ պայման:

Այս հետազոտությունը նաև ամրապնդում է այն գաղափարը, որ խաղային տեխնոլոգիաները պարզապես շեղումներ չեն, այլ հզոր գործիքներ, որոնք երբ մտածված կերպով ինտեգրված են, արտահայտում են հանաչողական ներգրավվածությունը, խթանում են ստեղծագործությունը և խթան են հանդիսանում ուսուցման իմաստալից և արդյունավետ կազմակերպման համար:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Հ. Մամյան - "Նաղը սրպես ուսուցման միջոց: Նաղերի կիրառությունը դպրոցում" Երևան, 2013թ.
2. Ա. Բաղդասարյան – "Նաղալով սովորեցնենք" Երևան 2001թ.
3. Ա. Գևորգյան – "Ուսուցում և խաղ" Երևան 2013թ.
4. Ե. Թադևոսյան - "Նաղից անցում ուսումնական գործընթացին" Երևան 2011թ.
5. Ն. Բարսեղյան – "Նաղերը ուսուցման արդյունավետ միջոց" Երևան 2011թ.
6. Nikitin B.P. "Educational games". Pedagogy, 2001
7. M. B. Jumayeva – Interactive methods used in primary schools. Scientific progress
2021