



«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՝ Անժելա Դերձյան

Ուսումնական հաստատություն՝ «Փոքրիկ Իշխան»
կրթահամալիր

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
2. ԳԼՈՒԽ 1: ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ.....	5
3. ԳԼՈՒԽ 2: ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ.....	7
2.1 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ՈՒ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ..	7
2.2 ՈՒՍՈՒՑՉԻ ԴԵՐԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ.....	11
4. ԳԼՈՒԽ 3: ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ԴԱՍԱԺԱՄԻՆ ԿԻՐԱՌՎՈՂ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ.....	13
3.1 ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ.....	13
3.2 ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	17
5. ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	18
6. ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	19

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողունակությունների ձևավորման միջոց: Մանկավարժ Կ.Դ. Ուշինսկու այն խոսքերը, թե «Եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում» այսօր էլ արդիական է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսուսմասսիրել խաղային գործունեության ժամանակ: Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր «կաղապարից»՝ պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպիսի պայմաններում բացահայտվում են մարդու բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորության գծերը, խառնվածքը:

Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, հնարամտություն, գիտելքներ և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երեսակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը:

Հետազոտական աշխատանքը արդիական է նրանով, որ կյանքը անընդհատ և անդադար առաջընթաց է ապրում: Դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողունակությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Դա է պատճառը, որ մեր իրականության արդիական խնդիրներից է՝ գտնել ուսուցման համար այնպիսի տարբերակներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի լինեն երեխաների համար, այլև նրանց համար լինեն ուսուցողական: Հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց է հանդիսանում խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ դասի իրականացումը նպաստում է ուսուժնադաստիարակչական, կրթական նոր մակարդակի ձևավորմանը:

Սույն հետազոտական աշխատանքի **նպատակն** է՝ ուսուժնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների դերը դասապրոցեսի ընթացքում, ներկայացնել այն խաղերը, որոնք լավագույնս խթանում են սովորողի հետաքրքրությունը, բարձրացնում են մոտիվացիան և նպաստում են օտար լեզվի արդյունավետ ուսուցմանը:

Առաջնային **խնդիրը** հետևյալն է՝ Ի՞նչ արդյունավետություն ունեն խաղային տեխնոլոգիաները անգլերենի ուսուցման պրոցեսում, որից էլ բխում են **ենթախնդիրները**՝

- Սովորողի մոտիվացիայի, հետաքրքրության պակաս դասընթացի ժամանակ
- Բառապաշարի յուրացման և մտապահման դժվարություններ

Սույն հետազոտական աշխատանքն ունի հետևյալ **կառուցվածքը**՝ ներածություն, երեք գլուխ, եզրակացություն և օգտագործված գրականության ցանկ:

Առաջին գլխում վերնագրված՝ «Գրականության ակնարկ» ներկայացված է խաղային տեխնոլոգիաների զարգացման պատմությունը:

Երկրորդ գլուխը՝ «Դիդակտիկ խաղերի նշանակությունը ուսուցման գործընթացում», բաղկացած է 2 ենթագլխից: Այս գլխում ներկայացված է դիդակտիկ խաղերի տեսակները, առանձնահատկությունները ,և ուսուցչի դերը խաղերի կազմակերպման գործում:

Երրորդ գլուխը՝ «Անգլերենի դասաժամին կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաների հետազոտություն» բաղկացած է 2 ենթագլխից: Այս գլխում ներկայացված է իմ կողմից կատարված հետազոտական աշխատանքի նկարագրությունը, որը իրականացրել եմ «Փոքրիկ Իշխան» կրթահամալիրի աշակերտների միջոցով:

Հետազոտության արդյունքները ամփոփված են **եզրակացության** մեջ:

Օգտագործված գրականության ցանկի մեջ ներկայացված են բոլոր օգտագործված գրքերն ու համացանցային կայքերը:

ԳԼՈՒԽ 1. ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

*Խաղը ստեղծում է ուրախություն, ազատություն, գոհունակություն,
խաղաղություն ձեր մեջ և ձեր շուրջը՝ խաղաղություն խաղաղության
մեջ:*

Ֆրիդրիխ Ֆրոբել

Խաղային մեթոդի ուսուցման հնարավորությունների և արդյունավետության մասին հայտնի է վաղուց: Դեռևս Արիստոտելը նշել է նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների կրթադաստիարակչական գործընթացում խաղերի անփոխարինելի դերի մասին՝ կարևորելով դրանց ճիշտ ընտրությունը ոչ միայն ըստ տեսակի, այլև ըստ ուսուցման գործընթացում դրանց օգտագործման նպատակների, ժամանակների և ձևերի: «Այդ խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատության մեջ ծնված մարդու արժանապատվությանը, շատ չճանրաբեռնեն երեխային և չլինեն սանձարձակող... երեխաների խաղերը պիտի կրկնեն նրանց ապագայի լուրջ զբաղմունքները»¹:

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 (Friedrich Schiller, 1950): Իսկ Վ. Վունդտը 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» (Wilhelm Wundt, 1887):

Ըստ Սապուտրայի խաղի վրա հիմնված ուսուցման գործընթացը կարող է ստեղծել զվարճալի ուսուցման միջավայր, մոտիվացնել և բարձրացնել սովորողի հնարամտությունը: Խաղի վրա հիմնված ուսուցումը, անշուշտ, կարող է լինել հետաքրքիր լուծում, որը կարող է օգտագործվել ուսուցիչների կողմից՝ բարձրացնելու սովորողների մոտիվացիան ուսման մեջ: Խաղերի դերն ուսուցման գործընթացում հատկապես

¹ Аристотель, Политика// Сочинения: 134, М., 1976, с. 625

բարձրանում է այն ժամանակ, երբ նպատակ ենք դնում ուսուճաստիճան ուսուճական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական մակարդակի, դուրս բերել գիտելիքը գրքային, դասարանային նեղ շրջանակներից և այն պրոյեկտել իրական կյանքի վրա: Ինչպես նշում է Սապուտրան, 2011-ից 2021 թվականների ընթացքում խաղերի վրա հիմնված օտար լեզվի ուսուցումը հատկապես տարածված է եղել Ինդոնեզիայի անգլիացի երիտասարդ սովորողների շրջանում (Saputra, 2021):

Օտար լեզու սովորելու գործընթացը բարդ գործընթաց է, որը կախված է տարբեր գործոններից և պայմաններից: Կան հոգեբանական խնդիրներ, որոնք բացասաբար են անդրադառնում սովորողների ներգրավվածության վրա ուսուճական գործընթացում, օտար լեզու սովորելու նրանց մոտիվացիայի, աշխատանքի արդյունավետության և, որպես հետևանք, ակադեմիական առաջադիմության վրա: Ինչպես նշել է Ա.Վ. Բորտնիկովան, օտար լեզուների դասերին խաղերի օգտագործման առավելությունը բացատրվում է նրանով, որ խաղերն օգնում են արագ ընկալել և յուրացնել բառապաշարը, ինչպես նաև օգնում են լուծել հաղորդակցման խնդիրները, բարձրացնել ինքնագնահատականը, ինքնավստահությունը, զարգացնել խոսքի տեմպը և սեփական մտքերն արտահայտելու ունակությունը: Հաճախ խաղերի ընթացքում սովորողները ստիպված են լինում հաղթահարել դժվարություններ, ինչը նրանց հաճույք է պատճառում, քանի որ օտար լեզվի դասերին լեզվական և խոսքի դժվարությունների վրա աշխատանքը խաղալու ընթացքում վերածվում է հետաքրքիր ճանաչողական գործընթացի (A.V. Bortnikova, 2016):

Այսպիսով, ուսուճաստիճանով 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 մանակվարժական 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:

ԳԼՈՒԽ 2. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

2.1. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ՈՒ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճուքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակությունները:

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային սրամաղրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Կարևոր է, որ դիդակտիկ խաղը ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունը դյուրին և հաճելի դարձնելուն:

Օտար լեզվի դասավանդման գործում դիդակտիկ խաղերի օգտագործման կարևորությունն այն է, որ խաղի գործընթացում մեծանում է սովորողների մոտիվացիան և ճանաչողական գործունեությունը, ամրապնդում է արդեն սովորած նյութը, սովորեցնում է կենտրոնանալ, զարգացնում է երևակայությունը և մտածողությունը, թույլ է տալիս ձեռք բերել նոր գիտելիքներ:

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, խմբային խաղերի, անհատական խաղ-առաջադրանքների միջոցով:

Անգլերենի դասաժամին կիրառվող հաղորդակցական խաղ-վարժություններից կարելի է առանձնացնել հետևյալ տեսակները՝

- Բինգո առաջադրանքներ (Bingo Activities)
- Մնջախաղ (The Mime)
- Դերային խաղեր (Role-play)
- Պատկերագրում (Pictionary)
- Զուգաշխատանք քարտերով (Pair Work Cards)
- Խաչբառներ (Crosswords and Work Square Activities)
- Համապատասխանեցման, հակադրման և համեմատության խաղեր (Matching, contrasting and comparing games)
- Դասավորման խաղեր (Sequencing games)
- Կռահման խաղեր (Guessing games)
- Ուշադրության խաղեր (Attention games)
- Հիշողության խաղեր (Memory games)
- Ընդհանուր գիտելիքների խաղեր (General knowledge games)²

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

- Կրկնօրինակման (Imitative or writing down games)
- Ինտենսիվ կամ վերահսկվող խաղեր (Intensive or controlled writing games)
- Ինքնուրույն խաղեր (Self-writing games)
- Ներկայացվող խաղեր (Display writing games)³

Ընթերցողական խաղ-վարժությունները իրենց մեջ ներառում են տարատեսակ տեքստերի ընկալումը: Ընթերցողական վարժությունները զարգացնում են աշակերտների

² Hadfield, J., Elementary communication games: A collection of games and activities for elementary students of English. England: Wesley Longman. 1996

³ Rinvolucri, M. & Davis, P., More grammar games: Cognitive, affective and movement activities for students. Cambridge: Cambridge University Press, 1995

տեսողական հիշողությունը ևս, ինչն էլ նպաստում է անգլերեն տեքստերի արագ ընկալմանը, այնուհետև՝ ճիշտ վերարտադրմանը: Ընթերցողական խաղ-վարժությունների տեսակներն են՝

- Հարցադրում (Questioning)
- Ճանաչում (Recognising)
- Համապատասխանեցում (Matching)
- Հրահանգների հետևում (Following instructions)
- Համեմատություն (Comparing)
- Եզրահանգում (Deducing meaning)
- Որոշումների ընդունում/ խնդիրների լուծում (Decision-making/problem-solving)⁴

Այսպիսով, դիդակտիկ խաղերի տեսակները բազմազան են ու բազմաբովանդակ: Արդեն օտար լեզվի ուսուցիչների խնդիրն է այս բոլոր խաղերը ծառայեցնել ճիշտ նպատակի՝ ելնելով տվյալ դասի թեմայից՝ փնտրել, մշակել, խմբավորել ու կազմել այնպիսի խաղեր, որոնք կնպաստեն աշակերտների գիտելիքների, հաղորդակցական և գրավոր կարողությունների ամրապնդմանը, և վերջապես, հետաքրքիր ու գրավիչ կլինեն սովորողների համար: Պետք է հաշվի առնել ոչ միայն կրթական, այլև հոգեբանական ասպեկտները: Նախքան ընդգրկելը դիդակտիկ խաղերը ուսուսական գործընթացում պետք է հաշվի առնել Նեյմանի կողմից տրված հետևյալ հարցերը: Այս հարցերը կարող են օգտակար լինել համապատասխան ուսուսական խաղ ընտրելու հարցում:

Ո՞րն է մեր նպատակը: Կրթական նպատակը պետք է լինի ուսուցչի հետաքրքրության առաջին պլանում: Ուսուցիչը նպատակ է դնում, որին պետք է հասնի դիդակտիկ խաղի միջոցով:

Ո՞ր խաղերն են հանգեցնում լավագույն արդյունքների: Ուսուցչի համար կարևոր է իմանալ իր աշակերտներին և ինչպես են նրանք աշխատում որպես թիմ: Սովորողների յուրաքանչյուր խումբ տարբեր է, և մի դասարանում կիրառվող խաղը պարտադիր չէ, որ կիրառվի մյուսում: Կարևոր է նաև գիտակցել, որ ամեն դաս կամ թեմա չէ, որ կարող է իրականացվել խաղի միջոցով: Սրանք այն բոլոր ասպեկտներն են, որոնք պետք է հաշվի առնել:

⁴ Harmer J., The Practice of English Language, Teaching, Fourth edition, 2010

Ինչպե՞ս ենք սկսում և ավարտում խաղը: Նախքան խաղը սկսելը կարևոր է սովորողներին մոտիվացնել և ակտիվացնել: Աշակերտներին կարելի է մոտիվացնել՝ պատմելով նրանց պատմություն, նկար ցույց տալով կամ հարցեր տալ խաղի կամ պատմության հետ կապված: Հետագայում շատ կարևոր է բացատրել կանոնները: Խաղը պետք է սկսել դրական, հաճելի մթնոլորտը պահպանում է խաղի սահուն ընթացքը, իսկ խաղն ինքն է կատարում իր նպատակը: Եզրափակիչ մասը պետք է հանգստացնող լինի և՛ ֆիզիկական, և՛ էմոցիոնալ առումով: Վերջում պետք է գնահատել խաղը և ամփոփել թեման:

Որքա՞ն ժամանակ ունենք խաղի համար: Խաղերը կարող են ներառվել դասի սկզբում, մեջտեղում կամ վերջում: Որոշ խաղեր կարող են տևել հինգ րոպե, որոշները՝ քսան, և կան նաև այնպիսիք, որոնք կարող են տևել ամբողջ դաս:

Ինչպե՞ս ենք գնահատում խաղը: Դիդակտիկ խաղի գնահատականը պետք է հստակ լինի մինչև խաղի սկիզբը: Դա կախված է նաև խաղի տեսակից: Որոշ խաղեր գնահատում են անհատներին, մյուսները գնահատում են խմբերը, որոշ խաղեր կարելի է գնահատել գնահատականով, մյուսները կարող են գնահատվել գովասանքի միջոցով: Ուսուցիչը պետք է որոշի, թե որ տարբերակն է ընտրում: Խաղի վերջում պետք է ամփոփվի խաղի ընթացքը և դրա արդյունքները:

Ինչպե՞ս ենք վերաբերվում նրանց հետ, ովքեր չեն ցանկանում համագործակցել: Ինչպես վերը նշվեց, խաղը սկսելուց առաջ անհրաժեշտ է մոտիվացնել և ակտիվացնել սովորողներին: Ուսուցիչը պետք է կարողանա հաղթահարել իրավիճակն այն պահին, երբ աշակերտները մոտիվացված չեն և չեն ցանկանում համագործակցել: Նման իրավիճակները այնքան էլ հաճելի չեն, ուստի կարևոր է ամեն իրավիճակում պատրաստ լինել իմպրովիզացիայի: (Neuman,2014)

2.2. ՈՒՍՈՒՑՉԻ ԴԵՐԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ

ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ

Ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի, և որքանով էլ որ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն գլխավոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլև ունենալ բոլորովին հակադարձ ազդեցություն:

Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է որպես խաղացող հանդես գա երեխաների որևէ խմբի կողմից: Ուսուցիչը բոլորին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական: Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ են որոշակի պարագաներ(թղթեր, գունավոր մատիտներ կամ նշիչներ, գնդակ, լոտոյի քարտեր և այլն), հարկավոր է նախ բացատրել խաղի ընթացքը մանրամասնորեն, ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը և հանգամանորեն մեկնաբանել դրանցից օգտվելու կանոնները, ձևերը, ապա նոր բաժանել դրանք: Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին՝ չանտեսելով փոքր կամ պարզ թվացող որևէ հարցադրում: Այս ամենից հետո միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը: Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման համար նախատեսված իրերն ու նյութերն պիտի դնել երեխաներին մատչելի տեղում: Այս ամենից հետո կարելի խաղն սկսել: Հակառակ դեպքում՝ երեխաները կզբաղվեն բաժանված նյութերի ուսուժնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի բացատրությունները: Շատ հավանական է, որ այս ամենից հետո երեխաները կրկին հարցեր տան: Ուսուցիչը չպետք է զլանա և կրկին պիտի պատասխանի երեխաներին հետաքրքրող հարցերին:

Դիդակտիկ խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ՝

- Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակությունները:
- Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:

- Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
- Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ լինեն տարբեր խառնվածք և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:
- Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
- Պիտի օգնի երեխաներին՝ որոշելու, թե ուսուժսական որ նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության (կանոններին չենթարկվել, չհամագործակցել և այլն) բացակայությունը խանգարեց նրանց հայտնվել հաղթողների կազմում :

Կարևոր է հիշել, որ խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պատճառի ոչ միայն հաղթող խմբին, այլև պարտվողին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը: Անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը՝ գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որն առաջինը և ճիշտ ավարտեց առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջում ավարտեցին, սակայն արդյունավետ աշխատեցին:

Հիշենք, որ ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը: Եվ եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ–որ բան պարզաբանել, վիճել, նեղանալ իրարից, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ–որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

ԳԼՈՒԽ 3. ԱՆԳԼԵՐԵՆԻ ԴԱՍԱԺԱՄԻՆ ԿԻՐԱՌՎՈՂ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

3.1. ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

*Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ,
երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության,
երևակայության, ստեղծագործության աշխարհում:
Վ.Ա. Սուխոմլինսկի*

Հետազոտական աշխատանքը իրականացրել են «Փոքրիկ Իշխան» կրթահամալիրի 1–ին դասարանի աշակերտների միջոցով անգլերենի դասընթացի շրջանակներում: Այդ ժամանակ դասարանում սովորում էր 15 աշակերտ՝ 11 տղա, 4 աղջիկ:

Առաջին դասարանցիների համար, ովքեր նոր են սկսում ուսումնական գործընթացը, ճանապարհորդական խաղերը կատարյալ են: «Փոքրիկ Իշխան» կրթահամալիրի աշակերտների հետ ունեցանք փոքրիկ ուղևորություն դեպի Լոնդոն: Յուրաքանչյուր աշակերտ ուներ իր անձնագիրը: Այս ուղևորությանը հրավիրված էին նաև նրանց ծնողները և դասավանդող մյուս ուսուցիչները: Ճանապարհորդության ընթացքում այցելեցինք Լոնդոնի տեսարժան վայրերը, կենդանաբանական այգին, գնումներ ենք կատարել գրենական պիտույքների խանութից, դե իսկ վերջում քանի որ բոլորը քաղցած էին միասին գնացինք սրճարան, որտեղ երեխաները պատվիրեցին իրենց սիրելի ուտեստները:

Մեր ուղևորությունը սկսեցինք «Մենք ինքնաթիռ ենք» խաղով: Խաղի նպատակն էր խթանել երեխաների ակտիվությունը, դասարանում ստեղծել աշխույժ մթնոլորտ, բարձրացնել դասի նկատմամբ հետաքրքրությունը: –Երեխանե՛ր, ապա ձեռքերով ցույց տվեք, թե ինչպես է օդանավը թևերը բացում: Բացե՛ք, բացե՛ք, բացե՛ք...Իսկ հիմա հիշենք, թե ինչ ձայն է հանում ինքնաթիռը, երբ օդ է բարձրանում (դը՛ռռ...դը՛ռռ): Հիմա եկեք թռչենք: Երեխաները, ինքնաթիռի ձայնը հանելով, թևերը տարածած, թռչկոտում էին ուրախ–ուրախ: Եվ այսպես մեր ինքնաթիռը վայրէջք կատարեց Լոնդոնում: (So guys, show me how the airplane opens its wings. Open, open, open...yeah. And now let's remember the sound the plane

makes when it takes off (poof..., poof!). Now let's fly. The children, making the sound of the plane, spread their arms and jumped happily. And so, our plane landed in London.

Վայրէջք կատարելուց հետո այցելեցինք Լոնդոնի տեսարժան վայրեր: Օգտագործեցինք «Ես հարցնում եմ, դուք պատասխանում եք» խաղը: Այս խաղը օգնում է ավելի հեշտ և արագ հիշել օտար լեզվով բառերը:

Ուսուցիչ: Դուք գիտե՞ք այս կառույցի անունը: (Do you know the name of this building?)

Աշակերտներ: Այո, սա Բիգ Բենն է: (Yes, it is Big Ben.)

Ուսուցիչ: Քանի՞ կողմից է երևում ժամացույցը: (How many clock faces does it have?)

Աշակերտներ: Չորս կողմից: (Four clock faces.)

Ուսուցիչ: Ի՞նչ գիտեք Թաուր կամրջի մասին: (What do you know about Tower Bridge?)

Աշակերտներ: Այն կարող է բացվել և փակվել: (It can open and close.)

Ուսուցիչ: Ինչու՞: (Why?)

Աշակերտներ: Որպեսզի նավերը կարողանան անցնել: (That ships can go.)

Լոնդոնի կենդանաբանական այգի այցելության ժամանակ օգտագործեցինք «Կենդանաբանական այգի» խաղը: Խաղի նպատակը կենդանաբանական այգի կառուցելն ու այնտեղ էքսկուրսիա կազմակերպելն էր: Խաղը անցկացնելու համար անհրաժեշտ էր տարբեր կենդանիների արձանիկներ ինչպես նաև մուտքի տոմսեր: Երեխաները տոմսարկղից գնեցին տոմսերը և սկսեցին շրջել կենդանաբանական այգում: Խաղի հիմնական մասն այն էր, որ երեխաները անգլերենով իմանան կենդանաբանական այգում բնակվող կենդանիների անունները, և թե ինչո՞վ են սնվում նրանք: Ինչպես նաև պատրաստվել էր հանելուկներ կենդանիների անունները գուշակելու համար: Հանելուկները օգնում են զարգացնել սովորողների կամային ուշադրությունը և լսողությունը: Հանելուկների օրինակներ՝

Վայրի կենդանի է: Սիրում է բանան: (It is a wild animal. It likes banana.)

Այն շատ մեծ է և մոխրագույն: (It is very big and grey.)

Ընտանի կենդանի է: Այն սիրում է մուկ: (It is a pet. It likes mouse.)

Ես ունեմ երկար ականջներ: Ես ցատկոտում եմ, բայց չեմ քայլում: (I have long ears. I hop but I do not walk.)

Գրենական պիտույքների խանութում օգտագործեցինք «Գնումներ» խաղը: Խաղի նպատակը՝ երկխոսական խոսքի հմտությունների զարգացում, ինչպես նաև բառապաշարի ամրապնդում: Ընտրեցինք «վաճառող» և տեղադրեցինք մի քանի գրենական պիտույքներ խանութում վաճառքի համար, ինչպես նաև ընտրեցինք «գնորդ»:

Գնորդ: Թակ, թակ, թակ: Կարո՞ղ եմ ներս գալ: (Knock, knock. Can I come in?)

Վաճառող: Ներս մտեք: (Yes, please, come in)

Գնորդ: Բարի լույս: (Good morning)

Վաճառող: Բարի լույս: (Good morning)

Գնորդ: Ի՞նչ է ձեր անունը: (What is your name?)

Վաճառող: Իմ անունը....(My name is...)

Գնորդ: Ի՞նչ է ձեր անունը: (What is your name?)

Վաճառող: Իմ անունը....(My name is...)

Գնորդ: Ուրաղ եմ ծանոթանալ: (Nice to meet you)

Վաճառող: Ես նույնպես ուրախ եմ ծանոթանալ: (Nice to meet you, too)

Գնորդ: Դուք ունե՞ք մատիտ: (Do you have a pencil?)

Վաճառող: Այո, ունեմ: (Yes, I do)

Գնորդ: Ի՞նչ արժե: (How much is it?)

Վաճառող: £ 5: (It is five pounds)

Գնորդ: Շատ լավ, տվե՞ք ինձ մեկ հատ մատիտ, խնդրում եմ: (Ok, give me a pencil, please)

Վաճառող: Ահա վերցրեք: (Here you are)

Գնորդ: Շնորհակալ եմ: Ցտեսություն: (Thank you, good bye)

Վաճառող: Խնդրեմ: Ցտեսություն: (You are welcome, good bye)

Քանի որ երեխաները արդեն փոքր ինչ հոգնած էին և քաղցած, բոլորով միասին գնացինք սնվելու: Այստեղ կիրառեցինք դերային խաղ «Ռեստորանում»: Դերային խաղը խթանում է խոսքի ակտիվությունը, քանի որ աշակերտները հայտնվում են մի իրավիճակում, երբ արդիականանում է ինչ-որ բան ասելու, հարցնելու, պարզելու կամ ապացուցելու անհրաժեշտությունը: Խաղը ակտիվացնում է երեխաների ցանկությունը՝ շփվելու միմյանց հետ: Խաղը հնարավորություն է տալիս հատկապես երկչոտ, անվստահ աշակերտներին խոսել և դրանով իսկ հաղթահարել անորոշության պատնեշը: Երեխաներից մեկին ընտրեցինք որպես «մատուցող»:

Աշակերտներ: Բարև Ձեզ: (Hello)

Մատուցող: Բարև Ձեզ: (Hello)

Աշակերտներ: Մենյուն, խնդրում ենք: (Menu, please.)

Մատուցող: Ահա վերցրեք: (Here you are.)

Աշակերտներ: Շնորհակալություն: (Thank you (a few minutes later))

Մատուցող: Պատրաստ եք պատվիրել: (Are you ready to order?)

Աշակերտներ: Այո, մենք պատրաստ ենք: (Yes, we are.)

Աշակերտ: Ես ուզում եմ համբուրգեր և կոլա: (I want a hamburger and a cola.)

Աշակերտ: Ես ուզում եմ հոթ դոգ և թեյ: (I want a hot dog and tea.)

Աշակերտ: Ես ուզում եմ պաղպաղակ: (I want an ice cream.)

Աշակերտներ: Հաշիվը, խնդրում ենք: (Check, please.)

Մատուցող: Ահա այն: (Here it is.)

Աշակերտներ: Շնորհակալություն: Շատ համեղ էր: (Thank you, it was yummy.)

Մատուցող: Շնորհակալություն: Ցտեսություն: Ձեզ լավ օր: (Thank you. Bye. Have a nice day.)

3.2. ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության հիմնական նպատակն էր բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների դերը և նշանակությունը դասապրոցեսի ընթացքում, թե ինչպես են խաղային տեխնոլոգիաները ազդում աշակերտների առաջադիմության վրա, և արդյոք նպաստում են ուսման հանդեպ հետաքրքրության բարձրացմանը:

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 այնպես կազմակերպի իր դասը, որպեսզի աշակերտները առավելագույնս ակտիվ լինեն և ընկալեն տվյալ դասի թեման՝ չչեղվելով դասի բուն ընթացքից:

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

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, ուսումնասիրելով խաղային տեխնոլոգիաների պատմության զարգացումը, 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 թույլ է տալիս՝

- խթանել աշակերտների մոտիվացիան,
- ամրապնդել գիտելիքները գործնականորեն,
- հարստացնել բառապաշարը, զարգացնել բանավոր և գրավոր խոսքը,
- զգալ դրական արդյունքների առկայությունը աշակերտների մոտ,
- անցկացնել դասերը ոչ-ավանդական, հետաքրքիր և արդյունավետ ձևով,
- ներգրավել բոլոր աշակերտներին ուսումնաստիարակչական գործընթացի մեջ,
- ձեռքբերել նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտություններ,
- զարգացնել մտքեր և գաղափարներ, իր սխալներից ելնելով սովորել և կատարելագործվել,
- կենտրոնացնել երեխայի ուշադրությունը, խթանել մտածողությունը
- զարգացնել ազատ և անկաշկանդ ինքնաարտահատվելու կարողությունը
- խորացնել և ամրապնդել անձի արժեքավոր հատկություններ՝ համարձակություն, վճռականություն, կազմակերպվածություն, հնարամտություն և այլն:

Այսպիսով, 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: Խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աթանյան Ն., Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում «Նախաշավիկ», Երևան, 2010:
2. Արշակյան Ա., Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում, « Նախաշավիկ», Երևան, 2009:
3. Գյուլամիրյան Ջ. «Խաղալով սովորենք » Երևան, Զանգակ, 2009:
4. Bortnikova A.V., Innovation and multi-competence in teaching and learning foreign languages: a collection of research papers, Rossiiskii Universitet Druzhby Narodov, Moscow, 2016.
5. Friedrich Schiller's play: A theory of human nature in the context of the eighteenth-century study of life.
<https://ir.library.louisville.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1100&context=etd>
6. Hadfield, J., Elementary communication games: A collection of games and activities for elementary students of English. England: Wesley Longman, 1996.
7. Harmer J., The Practice of English Language, Teaching, Fourth edition, 2010.
8. *Neuman W.L.*, Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches Always learning. Edition, 8. Publisher, Pearson, 2014.
9. Rinvoluceri, M. & Davis, P., More grammar games: Cognitive, affective and movement activities for students. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.
10. Saputra, A. D., Septiani, L., Adriani, R., & Sundari, H., Game- Based English Learning for Young Learners: Journal of English Education, 2021.
11. Wundt W.M., Game Theory <https://plato.stanford.edu/entries/wilhelm-wundt/>
12. Аристотель, Политика// Сочинения: 134, М., 1976