



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

Անգլերենում բանավոր խոսքի զարգացումը

խաղային, դերային տեխնոլոգիաների միջոցով

ԱՌԱՐԿԱ

Անգլերեն

ՀԵՂԻՆԱԿ

Նարիա Ստեփանյան

ՄԱՐԶ

Երևան

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Գ. Մահարու անվան հ.176 հիմնական դպրոց

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1. Խաղերի վրա հիմնված ուսուցում.....	5
1.1 Խաղային տեխնոլոգիայի դերն ու նշանակությունը ուսուցման գործընթացում.....	6
Գլուխ 2. Ինչպես դասավանդել անգլերեն խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով.....	9
Գլուխ 2.1 Անգլերենի դասաժամին կիրառվող խաղեր.....	10
Գլուխ 3. Անգլերենի դասերում բանավոր խոսքի զարգացման իմ փորձը.....	15
Եզրակացություններ և առաջարկություններ.....	18
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	20

Ներածություն

Արդի դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված դպրոցականների համար: Դասաժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են խաղային տեխնոլոգիաները, որոնք կատարում են կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Խաղի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջացնում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Խաղը կարևոր է ուսումնական գործընթացում: Խաղի միջոցով կարելի է բացահայտել երեխայի առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորությունը: Հարկավոր է դասապրոցեսի ընթացքում կիրառել այնպիսի խաղեր և դիդակտիկ նյութեր, որոնք կլինեն հետաքրքիր այժմյան կրտսեր դպրոցականներին: Մերօրյա սովորողը ամեն ինչ փորձում է ինքնուրույն կատարել, ինչպես նաև գործում է ինքնուրույն: Խաղերը ստեղծում են մի մթնոլորտ, որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ուսումնասիրության գործընթացի ակտիվ մասնակցի[1]:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակը: Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի՝ որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոցի, կիրառման արդյունավետության հիմնավորումն ու հեղինակային խաղ-դասերի մշակումն է «Անգլերեն» առարկայի շրջանակում:

Հետազոտական աշխատանքի խնդիրները.

1. Ուսումնասիրել և վերլուծել ուսուցման խաղային տեխնոլոգիայի՝ որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոցի, ձևավորման տեսական-մեթոդաբանական հիմքերը:

3. Ուսումնասիրել խաղի տեսակները, դրանց իրականացման առանձնահատկությունները:

4. Բացահայտել և հետազոտությամբ հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման դերն ու նշանակությունը տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման գործում:

5. Մշակել և մանկավարժական պրակտիկայում օգտագործել տարբեր խաղեր՝ դասը ավելի արդյունավետ և հետաքրքիր դարձնելու համար:

6. Կազմակերպել այդ պլանով դասեր՝ համապատասխան դասընթացի գործնական դասերի ժամանակ:

Գլուխ 1. Խաղերի վրա հիմնված ուսուցում

Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը տարածված մանկավարժական մոտեցում է: Այս մեթոդը կառուցված է կառուցողական ուսուցման վրա: «Խաղի վրա հիմնված ուսուցում» տերմինը նկարագրում է խաղացված բովանդակության օգտագործումը որպես էլեկտրոնային ուսուցման տեխնիկա՝ ուսուցման նպատակներին հասնելու համար: Օրինակ՝ բառախաղերը օգտագործում են իմաստային և հնչյունաբանական հմտություններ՝ բառերի միջև կարևոր կապեր հաստատելու համար, ինչպես նաև օգնելով սովորողներին ընդլայնել իրենց բառապաշարը և զարգացնել ավելի լավ լեզվական հմտություններ: Ռազմավարության վրա հիմնված մաթեմատիկական խաղերը և տրամաբանական հանելուկները կարող են օգնել զարգացնել սովորողների տրամաբանական մտածողությունը:

Օտար լեզուներ ուսումնասիրողներին հնարավորություն է տալիս դյուրին ըմբռնել օտար անունները, օտար բառապաշարը:

Ուսումնասիրության տարբեր ոլորտներում առավել հաճախ ընդունված խաղի տարրերն են մակարդակները, միավորները, կրծքանշանները, առաջատարների տախտակները և ավատարները: Այս մեխանիզմները, որոնք հայտնի են խաղային ձևով որպես «տարրեր», խթանում են սովորողներին հասնել ավելի մեծ նպատակային կողմնորոշման՝ մեծացնելով նրանց հաստատակամությունը, սովորելով կրկնելով, ներգրավվելով համագործակցության մեջ և առաջացնելով զվարճալի և ընկերական մրցակցություն հասակակիցների հետ: Հայտնի մանկավարժներ Ռապր, Հոփֆգարտները, Համարին, Լինեհանը և Սենան ընդգծել են, որ խաղային ուսուցման տեխնիկայի համակարգված կիրառումը պոտենցիալ նոր բեկումներ կբերի ուսուցման ոլորտում:

Ուսուցումը պահանջում է, որ երեխան վերահսկի իր հիշողությունը: Հիշողության մակարդակը կախված է մտապահված նյութի բովանդակությունից, գործողության բնույթից, անգիր սովորելու տեխնիկայից և նյութի վերարտադրումից: Տարրական դպրոցի փուլում բառապաշարի նյութը անգիր անելու կարողություն անմիջապես ավելանում է, ուսումնական նյութը սովորողից անընդհատ պահանջում է մշակել երևակայություն: Հիշողությունն ու երևակայությունը

տարբերվում են՝ կախված երեխայի մոտիվացիաներից, որոնք պահանջում են ջանք: Ուսուցման ընթացքում կատարվում են նաև մտավոր գործողություններ: Կարող է հեշտությամբ և ճիշտ համեմատել երևակայական առարկաները, տրամաբանական մտածողության զարգացման առանձնահատկությունները, ինչպես, օրինակ, եզրակացություններ անելու, պատճառներն ու հետևանքները բացահայտելու: Հայտնի գիտնական Հ.Դոսմուհամեդովիչն ասում է, որ լեզուն և խոսքը մեկն են մարդու հոգեբանության հիմնական առանձնահատկությունները. «Լեզուն ժողովրդի հոգին է, երկիր չկա որ չգիտի իր լեզուն»:

1.1 Խաղային տեխնոլոգիայի դերն ու նշանակությունը ուսուցման գործընթացում

Ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտի ուսուցման գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է, որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ, գիտելիքների, կարողությունների յուրացման պահանջմունք, արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին: Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից: Խաղային տեխնոլոգիան ակտիվ ուսուցման իրականացման տեխնոլոգիաներից է: Վեց տարեկան երեխան, դպրոց հաճախելով, մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում է նրա աշխատանքային գործունեության ձևերն ու բովանդակությունը: Նրա առջև դրվում են նոր խնդիրներ: Կյանքի և գործունեության այսպիսի փոփոխությունը նոր դպրոց հաճախող աշակերտից պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն: Հենց այդ պատճառով երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, ուսուցանող, միտք շարժող: Խաղի

Ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխային հնարավորություն է տալիս խաղի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը: Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: 6-ից 8 տարեկան երեխան ընկալունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարաններում երեխայի համար խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով բացահայտվում է նրա մեջ թաքնված ներուժը: Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ավելի հեշտ է նյութը ընկալվում սովորողների կողմից: Խաղը լուծում է մի շարք խնդիրներ.

Ներգրավվածություն և մոտիվացիա. խաղերն ի սկզբանե գրավիչ և զվարճալի են, ինչը նրանց դարձնում է հզոր գործիք՝ սովորողներին մոտիվացված և սովորելու նկատմամբ հետաքրքրություն պահպանելու համար: Երբ սովորողները ներգրավված են, նրանք ավելի հավանական է, որ ակտիվորեն մասնակցեն և կենտրոնանան ուսումնական նյութի վրա:

Ակտիվ ուսուցում. խաղերը հաճախ պահանջում են սովորողներից ակտիվորեն մասնակցել, լուծել խնդիրները, որոշումներ կայացնել և քննադատաբար մտածել: Այս ակտիվ ներգրավվածությունն օգնում է նրանց զարգացնել կարևոր ճանաչողական հմտություններ և առարկայի ավելի խորը պատկերացում:

Անհատականացված ուսուցում. Խաղի տեխնոլոգիան կարող է հարմարվել առանձին սովորողի առաջընթացին և կարիքներին: Ալգորիթմների և տվյալների վերլուծության միջոցով խաղերը կարող են ապահովել հարմարեցված ուսուցման փորձ՝ ապահովելով, որ յուրաքանչյուր սովորող ստանա բովանդակություն, որը համապատասխանաբար դժվար է և աջակցում է նրանց ուսման մակարդակին:

Համագործակցություն և սոցիալական հմտություններ. Շատ կրթական խաղեր խրախուսում են համագործակցությունը և թիմային աշխատանքը՝ օգնելով սովորողներին զարգացնել կարևոր սոցիալական հմտություններ: Նրանք կարող են միասին աշխատել խնդիրները լուծելու, գաղափարներով կիսվելու և արդյունավետ հաղորդակցվելու համար:

Անմիջական հետադարձ կապ. խաղերը կարող են ակնթարթային հետադարձ կապ ապահովել աշակերտի կատարողականի վերաբերյալ՝ թույլ տալով նրանց սովորել իրենց սխալներից և կատարել բարելավումներ իրական ժամանակում: Այս անմիջական արձագանքը անգնահատելի է ուսումնական գործընթացի համար:

Պահպանում և ամրապնդում. խաղերը հաճախ օգտագործում են կրկնության և ամրապնդման տեխնիկա, որպեսզի օգնեն ուսանողներին հիշել և ներքաշել տեղեկատվությունը: Խաղերի միջոցով ուսուցանվող հասկացությունները հակված են ավելի երկար ժամանակ մնալ սովորողների հետ:

Բազմզայական ուսուցում. խաղերը հաճախ ներառում են տեսողական, լսողական և նույնիսկ շոշափելի տարրեր՝ գրավելով տարբեր ուսուցման ոճեր: Սա հեշտացնում է տեղեկատվության ընկալումը և պահպանումը:

Իրական աշխարհի կիրառում. Շատ կրթական խաղեր թույլ են տալիս սովորողներին կիրառել իրենց սովորածը գործնական համատեքստում: Սա նրանց պատրաստում է իրական կյանքի իրավիճակներին և կարող է ուժեղացնել խնդիրներ լուծելու նրանց կարողությունները:

Գնահատում և առաջընթացի հետևում. Խաղի տեխնոլոգիան կարող է հետևել սովորողի առաջընթացին և ուսուցիչներին արժեքավոր տվյալներ տրամադրել յուրաքանչյուրի ուժեղ և թույլ կողմերի մասին: Այս տվյալները կարող են տեղեկացնել ուսումնական ռազմավարությունների մասին և օգնել բացահայտելու այն ոլորտները, որտեղ լրացուցիչ աջակցություն է անհրաժեշտ:

Ներառականություն. Կրթական խաղերը կարող են նախագծվել, որպեսզի համապատասխանեն ուսուցման տարբեր կարիքներին՝ ուսուցումն ավելի մատչելի դարձնելով հաշմանդամություն կամ հատուկ կրթական պահանջներ ունեցող սովորողի համար:

Ցկյանս ուսուցման հմտություններ. առարկայական գիտելիքներից բացի, կրթական խաղերը կարող են օգնել զարգացնել այնպիսի հիմնական հմտություններ, ինչպիսիք են քննադատական

մտածողությունը, ստեղծագործական ունակությունները, հարմարվողականությունը և ճկունությունը. հմտություններ, որոնք կարևոր են այսօրվա արագ փոփոխվող աշխարհում:

Ծնողների ներգրավվածություն. խաղերը կարող են օգտագործվել որպես կամուրջ ծնողների և նրանց երեխաների կրթության միջև: Ծնողները կարող են ներգրավվել իրենց երեխայի ուսումնական գործընթացում՝ մասնակցելով ուսումնական խաղերին և հետևելով նրա առաջընթացին:

Եզրափակելով, տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումն առաջարկում է օգուտների լայն շրջանակ՝ ներգրավվածության և մոտիվացիայի ավելացումից մինչև անհատականացված ուսուցման փորձառություններ և կարևոր ճանաչողական և սոցիալական հմտությունների զարգացում: Այն ներուժ ունի ավանդական ուսուցման գործընթացը վերածելու ավելի դինամիկ և արդյունավետ գործընթացի՝ ավելի լավ պատրաստելով սովորողին 21-րդ դարի մարտահրավերներին: Այնուամենայնիվ, կարևոր է հավասարակշռություն պահպանել և ապահովել, որ կրթական խաղերն օգտագործվեն այնպես, որ լրացնեն, այլ ոչ թե փոխարինեն ուսուցման այլ մեթոդներն ու ռազմավարությունները: Աշակերտի բազմակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է խաղը: Այն բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել, այլ նաև դաստիարակել երեխային:

Գլուխ 2. Ինչպես դասավանդել անգլերեն խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով

Խաղերն անգլերենը որպես օտար լեզու դասավանդելու կարևոր մասն են կազմում: Անկախ նրանից՝ մենք սովորեցնում եք մեծահասակներին, թե երեխաներին, խաղերը կաշխուժացնեն դասը և կապահովեն դասի բովանդակային ընկալումը:

Խաղերը կարող են օգտագործվել դասի նախապատրաստական փուլում՝ նախքան դասը սկսելը, դասի ընթացքում ֆիզկուլտ դադարների ժամանակ, կամ դասի վերջում, երբ մի քանի բույս է մնացել դասի ավարտին: Կան բազմաբովանդակ խաղեր, որոնք լուծում են տարբեր

խնդիրներ: Այդ խաղերից շատերը օգտագործվում են բառապաշարը ստուգելու, գրուցելու, ժամանակները սովորելու համար. ցանկն անվերջ է: Դասարան մտնելուց առաջ դրանք ձեռքում ունենալը կապահովի դասերի սահուն ընթացքը:

Գլուխ 2.1 Անգլերենի դասաժամին կիրառվող խաղեր

Շրջագիծ: Խաղն օգտագործվում է ցանկացած թեմայով աշխատելիս: Երեխաները կանգնած են շրջանագծի մեջ: Ուսուցիչը գնդակը նետում է աշակերտներից մեկին և անգլերեն կամ հայերեն բառ է կանչում թեմայի վերաբերյալ: Խաղացողը, որսալով գնդակը, համապատասխանաբար արտասանում է տվյալ բառի համարժեքը և գնդակը վերադարձնում ուսուցչին: Ուսուցիչը գնդակը նետում է մեկ այլ աշակերտի և ասում է նոր բառ: T: Մեքենա: P2.: Մեքենա: և այլ

Տախտակի մրցավազք: Սեղանի մրցավազքը զվարճալի խաղ է, որն օգտագործվում է բառապաշարը վերանայելու համար: Այն կարելի է կիրառել և նորածանոթ բառերի, և անցած բառերի ուցուցման ժամանակ: Այն կարող է օգտագործվել նաև դասի սկզբում սովորողներին ակտիվացնելու համար: Սա հիանալի միջոց է ստուգելու այն, ինչ սովորողներն արդեն գիտեն այն առարկայի մասին, որը պատրաստվում էք դասավանդել: Ցանկալի է խաղալ 6 կամ ավելի ովորողների հետ. որքան շատ, այնքան լավ: Ես այն օգտագործել եմ 7-14 տարեկան դասարաններում և արդյունավետ է բոլոր տարիքային խմբերում:

Ինչո՞ւ օգտագործել այն՝ բառապաշարի վերանայում, քերականական նյութի ուսուցում

Ո՞ւմ համար է խաղը՝ հարմար է բոլոր մակարդակների և տարիքի համար

Ինչպե՞ս խաղալ՝ դասարանը բաժանեք երկու թիմի և յուրաքանչյուր թիմին տվեք գունավոր մարկեր: Գրատախտակի մեջտեղից գծեք և վերևում գրեք թեմա:

Այնուհետև սովորողներին հրահանգեք գրել այնքան բառ, որքան ցանկանում եք՝ կապված թեմայի հետ՝ փոխանցումավազքի ձևով: Յուրաքանչյուր ճիշտ բառի համար յուրաքանչյուր թիմ շահում է մեկ միավոր: Անընթեռնելի կամ սխալ գրված բառերը չեն հաշվվում:

Երկու ճշմարտություն և սուտ: Զվարճալի խաղ է, որը կատարյալ է կիսամյակի սկզբում՝ որպես «Ձեզ ճանաչելու» տեսակի խաղ: Այն նաև հիանալի միջոց է միմյանց ճանաչելու համար: Խաղը հիանալի զարգացնում է նաև սովորողների հաղորդակցական կարողությունները

Ինչու օգտագործել այն. հաղորդակցական կարողությունների զարգացում

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը. հարմար է բոլոր մակարդակների և տարիքի համար:

Ինչպե՞ս խաղալ. գրատախտակին գրեք ձեր մասին 3 հայտարարություն, որոնցից երկուսը պետք է լինեն սուտ, իսկ մեկը՝ ճշմարիտ:

Թույլ տվեք ձեր սովորողներին հարցեր տալ ձեզ յուրաքանչյուր հայտարարության վերաբերյալ, ապա գուշակել, թե որն է ճշմարտությունը: Եթե ճիշտ են գուշակում, ուրեմն հաղթում են: Սովորողներին ժամանակ տվեք գրելու իրենց երկու ճշմարտությունն ու մեկ սուտը:

Հրահանգեք գույգեր կազմել այս անգամ իրենց ցուցակով, իրենց նոր ընկերոջ հետ: Եթե ցանկանում եք իսկապես երկարացնել խաղը և սովորողներին էլ ավելի շատ ժամանակ տալ խոսելու/լսելու հմտությունները կիրառելու համար, փոխեք գործընկերներին յուրաքանչյուր հինգ րոպեն մեկ: Ամփոփեք՝ հարցնելով ինչ նոր բան սովորեցին իրենց ընկերոջ մասին:

Սայմոնն ասում է: Սա հիանալի խաղ է սովորողների համար: Այս խաղի առավելությունը այն է, որ սովորողները երբեք չեն ցանկանում դադարեցնել այն:

Ինչու օգտագործել այն. լսելու կարողությունների ձևավորում, բառապաշարի հարստացում

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը. 3-րդ դասարանից բարձր սովորողների

Ինչպե՞ս խաղալ. կանգնե՛ք դասարանի առջև (այս խաղի ընթացքում դուք Սայմոնն եք): Կատարեք գործողություն և ասեք Simon Says [գործողություն]: Ուսանողները պետք է պատճենեն այն, ինչ անում եք: Կրկնեք այս գործընթացը՝ ընտրելով տարբեր գործողություններ. Գործողություն նշանակող բառը կարող է զվարճալի լինել: Այնուհետև կատարեք գործողություն, բայց այս անգամ ասեք միայն գործողությունը և բաց թողեք «Simon Says»: Որպեսզի դա ավելի դժվար լինի, արագացրեք գործողությունները: Պարզևատրեք երեխաներին լավ վարքի համար՝ թույլ տալով նրանց խաղալ Սիմոնի դերը:

Բառերի խառնաշփոթ մրցակազմ: Սա հիանալի խաղ է թիմային աշխատանքը խրախուսելու և դասարանում մրցակցության զգացում բերելու համար: Անկախ նրանից, թե քանի տարեկան ենք, մենք բոլորս սիրում ենք լավ մրցակցություն, և այս խաղը հրաշքներ է գործում բոլոր տարիքային խմբերի հետ: Այն կատարյալ է ժամանակների, բառերի դասավորության, կարդալու և գրելու հմտությունների և քերականության համար:

Ինչո՞ւ օգտագործել այն.Քերականություն ամրապնդում, բառը կազմություն,ուղղագրություն,գրելու հմտություններ

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը. բոլոր մակարդակների և տարիքի սովորողների

Ինչպե՞ս խաղալ.Հրահանգել՝ դուրս գրել մի քանի նախադասություն՝ յուրաքանչյուր նախադասության համար օգտագործելով տարբեր գույներ: Յուրաքանչյուր թիմի համար ունենալ 3-5 նախադասություն:Ապա կտրտել նախադասությունները: Յուրաքանչյուր նախադասություն տեղադրել գլխարկների, բաժակների կամ ցանկացած առարկայի մեջ, որը կարող էք գտնել՝ յուրաքանչյուրը առանձին պահելով: Դասարանը բաժանել 2, 3 կամ 4 հոգուց բաղկացած թիմերի: Կարող եք ունենալ այնքան թիմեր, որքան ցանկանում եք, միայն թե անախադասությունները լինեն բավականաչափ: Ապա թիմերը պետք է իրենց նախադասությունները ճիշտ հերթականությամբ դնեն:Հաղթող թիմը առաջին թիմն է, ում բոլոր նախադասությունները ճիշտ են դասավորված:

Գեղարվեստական: Այս խաղը կարելի է խաղալ ցանկացած տարիքային խմբի հետ: Երեխաները սիրում են այն, որովհետև զարգացնում է ստեղծարարություն, նոր լեզու սովորելու կարողություններ:Dictionary-ը կարող է օգնել նրանց կիրառել իրենց բառապաշարը և ստուգել, թե արդյոք նրանք հիշում են այն բառերը, որոնք դուք սովորեցնում էիք:

Ինչու օգտագործել այն: Բառապաշար հարստացում

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը. Բոլոր տարիքի սովորողների

Ինչպե՞ս խաղալ.մինչ դասի սկսվելը, պատրաստել բառեր և դնել արկղի մեջ:

Դասարանը բաժանել 2 հոգանոց թիմերի և գծել գրատախտակի մեջտեղում:

Յուրաքանչյուր թիմի մեկ անդամի տալ գրիչ և խնդրել նրանց ընտրել արկղից որևէ բառ: Ասել սովորողներին բառը որպես նկար նկարել գրատախտակին և խրախուսել իրենց թիմին գուշակել բառը: Առաջին թիմը, ով կբղավի ճիշտ պատասխանը, ստանում է միավոր:

Այնուհետև այն սովորողը, որը ավարտել է նկարչությունը, պետք է մեկ ուրիշին առաջադրի իր թիմի համար նկարելու համար:

Կրկնել այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր բառերն անհետանան. համոզվեք, որ ունեք բավականաչափ բառեր, որոնք յուրաքանչյուր սովորող գոնե մեկ անգամ կարող է նկարել:

Մնջախաղ: Սա հիանալի միջոց է սովորողների համար՝ կիրառելու ժամանակներն ու բայերը: Այս խաղը կարելի է խաղալ ցանկացած տարիքային խմբի հետ :

Ինչու օգտագործել այն. բառապաշար, էլույթ ունենալու հմտություններ

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը. բոլոր տարիքի

Ինչպե՞ս խաղալ.

Դասից առաջ գրել մի քանի գործողություններ, օրինակ՝ սպասքը լվանալը, և դնել արկղի մեջ: Դասարանը բաժանել երկու թիմի:

Յուրաքանչյուր թիմից մեկական աշակերտ բերել դասարան և նրանցից մեկին հանձնարարել ընտրել գործողություն: Երկու սովորողներն էլ իրենց թիմին նմանակում են գործողությունները: Առաջին թիմը, որը կբղավի ճիշտ պատասխանը, հաղթում է միավոր: Ցանկալի է կրկնեք սա այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր սովորողները կրկնօրինակեն առնվազն մեկ գործողություն:

Տաք նստարան: Այս խաղը թույլ է տալիս սովորողներին ձևավորել իրենց բառապաշարը և խրախուսում է մրցակցությունը դասարանում: Նրանք նաև կարողանում են կիրառել իրենց խոսելու և լսելու հմտությունները, և այն կարող է օգտագործվել ցանկացած մակարդակի սովորողի համար:

Ինչու օգտագործել այն. բառապաշար, խոսելու և լսելու կարողությունների զարգացում

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը. բոլոր տարիքի և մակարդակի սովորողների

Ինչպե՞ս խաղալ. դասարանը բաժանել 2 կամ ավելի թիմերի: Յուրաքանչյուր թիմից ընտրել մեկ հոգու, որը նստելու է «թեժ» նստարանին, դեմքով դեպի դասարանը: Գրել բառ գրատախտակին: Տաք նստարանին նստած ուսանողի թիմի անդամներից մեկը պետք է օգնի աշակերտին գուշակել բառը՝ նկարագրելով այն: Նրանք ունեն սահմանափակ ժամանակ և չեն կարող ասել, ուղղադրել կամ նկարել բառը: Շարունակել այնքան ժամանակ, մինչև թիմի յուրաքանչյուր անդամ «տաք» նստատեղում գտնվող ուսանողին մի բառ նկարագրի:

Ո՞րն է Իմ խնդիրը: Այս խաղը ոչ միայն խորհուրդներ տալու, այլ նաև բառապաշարի ամրապնդման համար է: Այն հիանալի միջոց է տեսնելու, թե սովորողները ինչ են հիշել և ինչը վերանայման կարիք ունի: Բոլոր տարիքի երեխաների համար է:

Ինչու օգտագործել այն. խոսել և լսել, խորհուրդ տալ

Ո՞ւմ համար է խաղը լավագույնը՝ բոլոր տարիքի և մակարդակի սովորողների

Ինչպե՞ս խաղալ.

Դասի խնդիրները գրել և յուրաքանչյուր սովորողի մեջքին կպցրել մեկ գրություն: Նրանք պետք է խառնվեն և խորհուրդ խնդրեն այլ սովորողներից՝ իրենց խնդիրը լուծելու համար:

Աշակերտները պետք է կարողանան գուշակել իրենց խնդիրը՝ հիմնվելով իրենց հասակակիցների խորհուրդների վրա:

Ցանկալի է օգտագործել ավելի բարդ կամ անհասկանալի խնդիրներ՝ խաղն ավելի հետաքրքիր դարձնելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դպրոցում կարող է էական ազդեցություն ունենալ ուսումնական գործընթացի արդյունավետության վրա: Ահա տարրական կրթության մեջ խաղային տեխնոլոգիաների ինտեգրման որոշ դերեր և նշանակություն.

Գլուխ 3. Անգլերենի դասերում բանավոր խոսքի զարգացման իմ փորձը

Որպես ուսուցիչ՝ ես արտոնություն եմ ունեցել առաջնորդել իմ աշակերտների անգլերենի բանավոր լեզվի հմտությունները զարգացնելու գործընթացում: Երբ նրանք առաջին անգամ միացան իմ դասարանին, նրանցից շատերը տատանվում էին և վստահ չէին անգլերեն խոսելու հարցում: Նոր լեզու սովորելիս սովորական զգացողություն է, բայց իմ դերն այն էր, որ ապահով և աջակցող միջավայր ստեղծեմ նրանց արտահայտվելու համար:

Դասերի ընթացքում աշխատել եմ նրանց վստահ խոսելու վրա: Նրանք մասնակցեցին քննարկումներին, կիսվեցին իրենց մտքերով և հարցեր ուղղեցին: Ես ներկայացնում եմ աուդիո նյութեր, ինչպիսիք են հարցազրույցները և երգերը՝ դրանք տարբեր շեշտադրումների և խոսքի օրինաչափություններին ծանոթացնելու համար:

Արտասանությունն ու բառապաշարը ուշադրության կենտրոնում էին: Մենք սովորում էինք արտասանություն լեզվի պտույտների միջոցով և պարբերաբար ուսումնասիրում էինք նոր բառեր և արտահայտություններ:

Ներկայացնեմ կատարված դասերի մեկ օրինակ:

Ամսաթիվ	29.09.2023	
Դասարան	3-րդ	
Ուսուցիչ (ներ)	Ն.Ստեփանյան	
Առարկա	Անգլերեն	1-ին դասաժամ
Թեման (օրվա կամ շաբաթվա)	UNIT5 /L1/	
Հիմնական հասկացություն	Հաղորդակցում	
Ենթահասկացություն	Բանավոր հաղորդակցում Ոչ բառային հաղորդակցում	
Իսաչվող կամ		

ընդհանրական հասկացություն		
Միջառարկայական կապեր	Երաժշտություն, նկարչություն, պար, մաթեմատիկա,	
Ձևավորվող կարողունակություն	1.Լեզվական կարողունակություն և գրագիտություն 2.Սովորել սովորելու կարողունակություն	
Նպատակները	<p>Զարգացնել ունկնդրելու, խոսելու, գրելու, ընկալելու կարողությունները.</p> <p>1) Ընկալել և հասկանալ ուսուցչի, դասընկերոջ հստակ արտաբերած խոսքը:</p> <p>2) Ընկալել պարզ ցուցումներ, հրահանգներ:</p> <p>3)Կարողանալ արտասանել և հեզել նոր բառերը:</p> <p>4) Կարողանալ կարդալ բառերը, կարճ նախադասությունները՝ ընկալելով իմաստը:</p> <p>5) Զարգացնել ընթերցանության և գրելու տեխնիկան:</p>	<p>Նշումներ</p> <p>(ուսուցիչները նշումներ են կատա րում նախօրոք պլանա վորված որևէ քայլի փոփոխության, նոր գաղափարի ի հայտ գալու մասին)</p>
Վերջնարդյունք(ներ)	<p>Ընդլայնել վերարտադրողական և ընկալողական բառապաշարը նոր բառերի, բառակապակցությունների հաշվին:</p> <p>Գործածել նոր յուրացրած բառապաշարը՝ խոսելիս և գրելիս մտքերը արտահայտելու նպատակով:</p> <p>Ընկալել և հասկանալ բառերն ու</p>	

	բառակապակցությունները ունկնդրելիս և ընթերցելիս:	
Անհրաժեշտ նյութեր	Կաչուն թղթեր, գունավոր գրիչներ	
Կիրառվող մեթոդներ	Մտագրոհ/ Բառերի խառնաշփոթ մրցավազք/ Շրջագիծ	
Դասի ընթացքը	Գործողություններ ըստ ԽԻԿ համակարգի փուլերի	
Տնային հանձնարարություն և դասի անդրադարձ	Ի՞նչ նոր բան իմացար, ի՞նչը լավ արեցիր դասի ընթացքում:	

Որպես ուսուցիչ, ուրախություն էր ականատես լինել նրանց բանավոր լեզվական հմտությունների զարգացմանը: Նրանք երկար ճանապարհ են անցել, և ես հպարտ եմ նրանց առաջընթացով:

Եզրակացություն և առաջարկություններ

Հետազոտական աշխատանքի ընթացքում ուսումնասիրել եմ տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի՝ որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոցի, կիրառման արդյունավետության հիմնավորումն ու խաղ-դասերի մշակումը «Անգլերեն» առարկայի շրջանակում:Արդյունքում՝

1. Տարրական դպրոցում Օտար լեզուներ բնագավառի համապատասխան դասընթացները նպատակ ունեն սովորողների մոտ զարգացնել Լեզուների իմացության եվրոպական շրջանակի (այսուհետ՝ ԼԻԵՇ) A1 մակարդակի կարողունակություններ,որոնք արդյունավետ է զարգացնել խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով:

2. Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը թույլ է տալիս բարձրացնել դասերի արդյունավետությունը: Այն օգնում է սովորողներին կապեր հաստատել բառերի և քերականության միջև: Այս կապերն արագացնում են լեզվական հմտությունների ձևավորման գործընթացը: Ինչպես նաև օգնում է կենտրոնացնել ուշադրությունը, բարելավել փոխգործակցությունը, բարձրացնել էներգիայի մակարդակը և վստահություն ստեղծել: Ավելի՛ն, ամաչկոտ կամ լռակյաց սովորողները սկսում են բացվել և խոսել անգլերեն:

3.Այն լուծում է մի շարք խնդիրներ՝

- ❖ Ներգրավվածություն և մոտիվացիա
- ❖ Ակտիվ ուսուցում
- ❖ Անհատականացված ուսուցում
- ❖ Համագործակցություն և սոցիալական հմտություններ
- ❖ Անմիջական հետադարձ կապ
- ❖ Պահպանում և ամրապնդում
- ❖ Բազմզգայական ուսուցում

- ❖ Իրական աշխարհի կիրառում
- ❖ Գնահատում և առաջընթացի հետևում
- ❖ Ներառականություն
- ❖ Ցկյանս ուսուցման հմտություններ
- ❖ Ծնողների ներգրավվածություն

Առաջարկություններ

1. Առաջարկվող խաղերը օգտագործվել դասի նախապատրաստական փուլում՝ նախքան դասը սկսելը, դասի ընթացքում ֆիզկուլտ դադարների ժամանակ կամ դասի վերջում, երբ մի քանի բույս է մնացել դասի ավարտին: Կան բազմաբովանդակ խաղեր, որոնք լուծում են տարբեր խնդիրներ: Այդ խաղերից շատերը օգտագործվում են բառապաշարը ստուգելու, զրուցելու, ժամանակները սովորելու համար. ցանկն անվերջ է: Դասարան մտնելուց առաջ դրանք ձեռքում ունենալը կապահովի դասերի սահուն ընթացքը:
2. Նախապես պլանավորել դասերը: Նախապես պլանավորված դասերը հնարավորություն են տալիս ուսուցչին ավելի գրագետ կազմակերպել յուրաքանչյուր դաս: Պլանավորման համար կարելի է կիրառել դասի հետեւյալ կառուցվածքային միավորները՝ դասի սկզբի կազմակերպումը, գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների բացահայտումը, աշխատանք ուսումնասիրվող նյութի հետ, ծանոթացում նոր նյութի հետ, գիտելիքների պլանավորված մակարդակի ապահովում , գիտելիքների համակարգում եւ ընդհանրացում, տնային աշխատանքի կազմակերպում:
3. Դասի պլանն անհրաժեշտ է կազմել այնպես, որ ուսուցման պլանավորվող արդյունքները շոշափելի ազդեցություն ունենան ուսուցման որակի բարձրացման վրա եւ առավել արդյունավետ իրացնեն ուսումնական ծրագրի հնարավորությունները: Դրա համար դասի պլանավորվող արդյունքները պետք է բավարարեն հետեւյալ պահանջները՝ լինեն հստակ, իրական եւ բաց, այսինքն՝ աշակերտը պետք է հասկանա, թե ինչ են իրենից ուզում եւ ինչպես այն կատարել:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ստրոնին Մ. Ֆ. Ուսումնական խաղեր անգլերենի դասերին 2005թ.
2. <https://www.gooverseas.com/blog/10-best-games-esl-teachers>
3. <https://lib.armedu.am/files/resource/files/2022-12-23/22f42cb45317b55fbb268412aa8f1c3b.pdf>
4. <https://lib.armedu.am/files/resource/files/2022-10-30/be7becd13b416b57e00caacc3fe5ea21.pdf>
5. <https://escs.am/files/files/2020-07-17/ef22c151d0a082d22b6ebeb44f5668ee.pdf>
6. Գասպարյան:Անգլերեն 3-րդ դաս.դասագիրք:1-ին մաս:-Եր.,Արևիկ,2021թ.-104էջ: