



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐՈՒՄՍՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ	<<Խաղը որպես անգլերենի դասավանդման արդյունավետ միջոց>>
ԱՌԱՐԿԱ	Անգլերեն
ՀԵՂԻՆԱԿ	Լիլիթ Զոնիկի Մանուկյան
ՄԱՐԶ	Երևան
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ	Էդ. Բոյաջյանի անվ. հ. 121 հիմն. դպրոց

Ներածություն -----	3
Գլուխ 1. Օտար լեզվի դասերին խաղը որպես մոտիվացիայի բարձրացման միջոց օգտագործելու տեսական հիմքերը -----	5
1.1 Դիդակտիկ խաղը, նրա բնութագիրը, տեսակները և դասակարգումը -----	5
1.2 Խաղերի դերը անգլերենի դասերին սովորողների ճանաչողական գործունեության զարգացման գործում -----	9
Գլուխ 2. Անգլերենի դասաժամին օգտագործվող խաղերի մեթոդաբանական տիպերը -----	11
2.1 Բառային խաղեր (Lexical games) -----	11
2.2 Քերականական խաղեր (Grammar games) -----	13
2.3 Ուղղագրական խաղեր (spelling games) -----	15
2.4 Հնչյունական խաղեր (phonetic games) -----	16
Եզրակացություն -----	17
Գրականության ցանկ -----	18

Ներածություն

Օտար լեզվի դերը ժամանակակից հասարակության զարգացման գործում անհերքելի է: Դրա տիրապետումն օգնում է ծանոթանալ և գնահատել համաշխարհային մշակույթը, ազատ օգտագործել ինտերնետ ռեսուրսների հնարավորությունները և աշխատել տարբեր տեխնոլոգիաների հետ :

- Օտար լեզուն առաջնայնորեն հաղորդակցության միջոց է,
- Օտար լեզուն ուսումնառության միջոց է,
- Օտար լեզվով հաղորդակցումը աշխարհձանաչման, ինքնաձանաչման և այլ մշակույթների ձանաչման հիմնական գրավականն է,
- Լեզվական փաստացի գիտելիքի՝ բառապաշարի, քերականական կանոնների կամ օրինաչափությունների տիրապետումը, առանց հաղորդակցական կարողությունների, ցանկալի արդյունք չէ, քանի որ լեզվական նյութը ծառայում է հաղորդակցության գերնպատակին,
- Օտար լեզվի դասընթացները տրամադրում են արժեհամակարգային և վերաբերմունքային կրթության և զարգացման անսպառ հնարավորություններ [1]

Դպրոցում օտար լեզվի ուսուցիչը բախվում է մի շարք լուրջ խնդիրների հետ: Առաջնահերթ խնդիրներից է պատասխանատու և նախաձեռնող անհատի դաստիարակումը, նրան արտաքին աշխարհի հետ փոխգործակցության նախապատրաստումը: Երեխային պետք է սովորեցնել հարմարվել արագ փոփոխվող պայմաններին, սովորեցնել բազմակի ընտրություն կատարելու կարողությունը և հեշտացնել նրա ինքնակրթությունն ու ինքնազարգացումը:

Այս խնդիրների լուծումը պետք է սկսել օտար լեզվի դասավանդման սկզբնական փուլում: Ուսուցչի կողմից արդյունավետ մեթոդաբանության ընտրությունը, իհարկե, հեշտացնում է նրա առջև դրված առաջադրանքների լուծումը:

Իդեալական գործունեությունն այն է, որն առաջին հերթին ապահովում է յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը դասին, երկրորդ՝ բարձրացնում է մշտապես գիտելիք ստանալու կարևորությունը և երրորդ՝ ապահովում է երեխայի անձնական պատասխանատվությունը կրթական գործունեության արդյունքների համար: Այս առումով հատկապես արդյունավետ է և շատ կարևոր խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը դասապրոցեսի ընթացքում, որն ապահովում է այս խնդիրների հաջող լուծումը:

Դասի ժամանակ օգտագործվող խաղերը զարգացնում և մեծացնում են սովորողների հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ, ապահովում ստեղծագործական մթնոլորտ, թուլացնում լարվածությունը և բարենպաստ ազդեցություն են ունենում սովորողների հուզական վիճակի վրա:

Ուսուցիչները նշում են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման բարձր արդյունավետությունը կրթական գործունեության կազմակերպման գործում:

Խաղը կարող է օգտագործվել կրթական ցանկացած փուլում, միայն անհրաժեշտ է այն հարմարեցնել յուրաքանչյուր կոնկրետ տարիքի:

Վերը նշվածը թույլ է տալիս խոսել հետազոտության համար մեր ընտրած թեմայի **արդիականության** մասին:

Հետազոտության առարկան անգլերենի դասավանդման գործընթացն է պրոցում:

Ուսումնասիրության առարկան խաղերի կիրառումն է սովորողներին անգլերենի ուսուցման գործընթացում:

Հետազոտության նպատակն է հիմնավորել խաղերի կիրառման արդյունավետությունը սովորողներին անգլերենի ուսուցման գործընթացում:

Գլուխ 1. Օտար լեզվի դասերին խաղը որպես մոտիվացիայի բարձրացման միջոց օգտագործելու տեսական հիմքերը

1.1. Դիդակտիկ խաղը, նրա բնութագիրը, տեսակները և դասակարգումը

Խաղը որպես ուսուցման գործընթացին հատուկ և երեխային բնորոշ գործունեության տեսակ, եղել և մնում է գիտնականների ուսումնասիրության առարկա: Դեռևս 19-րդ դարում մտավորականության առաջատար հատվածը, մտահոգված երեխաների դաստիարակությամբ, կոչ էր անում մանկավարժներին և ծնողներին լիարժեք օգտագործել խաղի դաստիարակչական դերը:

Մանկավարժությունը երեխաների խաղը համարում է նրանց դաստիարակության և համակողմանի զարգացման կարևոր միջոց: Տարրական դասարանների աշակերտների համար խաղերը բացառիկ նշանակություն ունեն: Նրանց համար խաղը և՛ ուսում է, և՛ աշխատանք, և՛ դաստիարակության լուրջ ձև: Տարրական դպրոցի աշակերտի համար խաղը շրջապատող աշխարհը հասկանալու միջոց է: Նա խաղալիս ուսումնասիրում է գույները, ձևերը, նյութական հատկությունները, տարածական հարաբերությունները, թվային հարաբերությունները, ուսումնասիրում է բույսերը և կենդանիները:

Ուսուցչի աշխատանքի համար հիմնարար են Ա.Ս. Մակարենկոյի հետևյալ խոսքերը՝ «Խաղը կարևոր է երեխայի կյանքում, այն ունի նույն նշանակությունը, ինչ մեծահասակի համար նրա գործունեությունը, աշխատանքը, ծառայությունը: Այն, թե ինչպիսին է երեխան խաղի ժամանակ, այդպիսին էլ նա հիմնականում կլինի իր աշխատանքի մեջ, երբ մեծանա»: [4] А.С. Макаренко: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре таков во многом он будет в работе, когда вырастет». [4]

Երեխայի հոգուն հարազատ և նրա համար հասկանալի և պարզ խաղը գիտության համար ներկայացնում է բազմակողմանի խնդիր:

Խաղը պարզապես պատյան է, ձև, դրա բովանդակությունը և նպատակը պետք է լինի կրթությունը, այսինքն՝ խոսքի գործունեության տեսակների յուրացում՝ որպես հաղորդակցման միջոց:

Խաղը լուրջ խնդիր է, իսկ այն, որ խաղը լուրջ է, փաստում են դրա տեսաբանները: Խնդրի ամենամեծ փորձագետ, խորհրդային հոգեբան և մանկավարժ Դ.Բ. Էլկոնինը, ով զբաղվել է

մանկական և մանկավարժական հոգեբանությամբ, ինչպես նաև լուրջ ուսումնասիրություններ կատարել խաղային և կրթական գործունեության հոգեբանություն ասպարեզում, խաղին տալիս էր մարդու համար ամենակարևոր գործառնությունները՝ մտավոր գործողությունների զարգացման միջոց և կամավոր վարքագծի ձևավորման միջոց: Այն կդառնա իմաստալից և օգտակար միայն այն ժամանակ, եթե մենք խաղը հիմնենք մարդկանց միջև հարաբերությունների վրա: Ինչ վերաբերում է խաղի զարգացման նշանակությանը, ապա այն բնորոշ է իր բնույթին, քանի որ խաղը միշտ հույզեր է, իսկ որտեղ կան հույզեր, կա ակտիվություն, կա ուշադրություն և երևակայություն, կա մտածողություն:

Այսպիսով, խաղը

- գործունեություն է
- մոտիվացիա է և հարկադրանքի բացակայություն
- անհատականացված գործունեություն է
- կոլեկտիվում և կոլոկտիվի միջոցով ստացած կրթություն և դաստիարակություն է
- մտավոր գործառնությունների և կարողությունների զարգացում է
- հաճույքով հաստվորելն է

Առանձնացնենք օտար լեզվի դասերին խաղերի կիրառման նպատակները:

Դրանք են՝

- խոսքի հմտությունների զարգացում;
- հաղորդակցվելու հմտությունների զարգացում;
- ճանաչողություն;
- լեզվական նյութի մտապահում:

Մանկական խաղը, ինչպես ցույց է տալիս ուսուցիչների և տեսաբանների փորձը, դասավանդման արդյունավետ մեթոդներից է, որի կիրառումը օտար լեզուն դարձնում է դպրոցականների սիրելի առարկան:

Օտար լեզվով հաղորդակցական հմտությունները զարգացնելու համար խաղերի օգտագործումը մանկավարժության այն ոլորտն է, որը դեռ բավականաչափ ուսումնասիրված չէ: Ամեն խաղ չէ (նույնիսկ ամենաաշխույժ ու հետաքրքիր), որ հարմար է այդ նպատակին: Ուստի ճիշտ խաղի ընտրությունը օտար լեզվի ուսուցչի առաջնային խնդիրներից է: Այս ընտրությունը պետք է կատարվի՝ հաշվի առնելով խաղի նպատակային լինելը, աստիճանաբար բարդանալու

հնարավորությունը և բառապաշարային բովանդակությունը: Ղասի համար ընտրված խաղերը տարբերվում են սովորական մանկական խաղերից նրանով, որ երևակայության գործոնը, երեխայի երևակայությունը, մտացածին իրավիճակները հետին պլան են մղվում, իսկ դիտողականությունն ու ուշադրությունը դառնում են գերիշխող: Ուսուցիչը մշտապես ղեկավարում և վերահսկում է խաղի ընթացքը:

Խաղային գործունեությունը մարդու գործունեության հատուկ ոլորտ է, որտեղ մարդը չի հետապնդում այլ նպատակներ, քան հաճույք ստանալը թե՛ ֆիզիկական , թե հոգևոր ուժերի դրսևորումից:

Բնությունը ստեղծել է մանկական խաղերը երեխաներին կյանքին համակողմանի նախապատրաստվելու համար: Հետևաբար, նրանք գենետիկ կապ ունեն մարդկային գործունեության բոլոր տեսակների հետ և գործում են որպես հատուկ երեխաների համար նախատեսված գիտելիքների, աշխատանքի, հաղորդակցության, արվեստի և սպորտի ձև:

Այստեղից էլ խաղերի անվանումները՝

- ուսումնական
- ինտելեկտուալ
- կառուցողական
- խաղ-աշխատանք
- խաղ-հաղորդակցական
- երաժշտական խաղեր
- գեղարվեստական խաղեր և այլն:

Եկեք ամենաընդհանուր ձևով դիտարկենք խաղերի տեսակների բնութագրական առանձնահատկությունները ըստ նորարար մանկավարժ և գիտնական Օլեգ Գազմանի դասակարգման: [4]

1. Շարժուն խաղեր

Նրանք միշտ խաղացողներից պահանջում են ակտիվ գործողություններ՝ ուղղված կանոններում նշված պայմանական նպատակին հասնելուն և ունեն հստակ կանոններ:

Փորձագետները նշում են, որ դպրոցականների շարժուն խաղերի հիմնական առանձնահատկությունները դա նրանց մրցակցային, ստեղծագործական, կոլեկտիվ բնույթն է: Նրանք ցուցադրում են անընդհատ փոփոխվող պայմաններում թիմի օգտին գործելու կարողություն:

2. Սյուժետային դերախաղեր

Այս խաղերը հատուկ տեղ են գրավում երեխայի բարոյական դաստիարակության մեջ: Դրանք հիմնականում կոլեկտիվ բնույթ ունեն, քանի որ արտացոլում են հասարակության մեջ հարաբերությունների էությունը: Սյուժեն կարող է ներառել թատերական մանկական երեկույթներ, կառնավալներ, կառուցողական խաղեր և խաղեր աշխատանքի տարրերով: Դերային խաղի հիմնական բաղադրիչներն են թեման, բովանդակությունը, երևակայական իրավիճակը, սյուժեն և դերը:

3. Համակարգչային խաղեր

Ներկայումս դասավանդման մեջ ավելի ու ավելի հաճախ են կիրառվում համակարգչային խաղերը : Խաղերի այս տեսակը մեծ հետաքրքրություն է վայելում երեխաների մոտ: Սակայն երեխաների համար նախատեսված բոլոր համակարգչային խաղերը պետք է լինեն դրական ուղղվածության, պարունակեն նորության տարրեր, բայց ոչ մի դեպքում չպետք է լինեն ագրեսիվ կամ դաժան:

4. Դիդակտիկ կամ ուսուցանող խաղեր

Դիդակտիկ խաղերը տարբերվում են կրթական բովանդակությամբ, երեխաների ճանաչողական ակտիվությամբ, խաղային գործողություններով և կանոններով, երեխաների կազմակերպմամբ և փոխհարաբերություններով, ուսուցչի դերով:

1.2. Խաղերի դերը անգլերենի դասերին սովորողների ճանաչողական գործունեության զարգացման գործում

Անգլերենի դասերին ուսումնական խաղերի կիրառման արդյունավետությունը վաղուց է հայտնի: Խաղն օգնում է դասը դարձնել ավելի հետաքրքիր և գրավիչ:

Խաղը համապատասխանում է երեխայի բնական կարիքներին ու ցանկություններին, ուստի դրա օգնությամբ նա հաճույքով կսովորի: Կցանկանայի նշել խաղի մեծ ներուժը՝ որպես անգլերենի ուսուցման միջոց: Անգլերենի դասին խաղային գործունեությունը ոչ միայն կազմակերպում է օտար լեզվով հաղորդակցվելու գործընթացը, այլև այն հնարավորինս մոտեցնում է այն բնական հաղորդակցությանը: Խաղը զարգացնում է մտավոր և կամային գործունեությունը: Խաղերի շնորհիվ ակտիվանում են սովորողների բոլոր **ճանաչողական գործընթացները՝ զարգանում է ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, ստեղծագործական կարողությունները:** Ուսումնական խաղերն օգնում են ազատվել հոգնածությունից և հաղթահարել լեզվական ու հոգեբանական խոչընդոտները: Դրանց օգտագործումը միշտ լավ արդյունքներ է տալիս, մեծացնում է հետաքրքրությունը թեմայի նկատմամբ և թույլ է տալիս կենտրոնանալ հիմնականի վրա և տիրապետել խոսքային հմտություններին: Անգլերենի դասերին օգտագործվող խաղը, որպես դասավանդման մեթոդներից մեկը, պետք է լինի հետաքրքիր, ոչ բարդ և աշխույժ, նպաստի նոր լեզվական նյութի կուտակմանը և նախկինում ձեռք բերված գիտելիքների ամրապնդմանը:

Դասի ընթացքում միշտ լինում են պահեր, երբ սովորողների ուշադրությունը շեղվում է: Այդ ժամանակ ցանկացած ինքնաբուխ խաղ մեծացնում է երեխաների ուշադրությունը, աշխուժացնում և բարելավում ուսումնական նյութի ընկալումը:

Սովորողները հակված են ավելի լավ հիշել այն, ինչից նրանք հաճույք են ստանում: Ուստի խաղերը հնարավորություն են տալիս լավ և երկար հիշել նյութը: Խաղերը մեծացնում են սովորելու մոտիվացիան: Երեխաները շատ ակտիվ են խաղի ընթացքում, քանի որ ոչ ոք չի ցանկանում, որ իր հաճելի ժամանակը արագ ավարտվի: Հետեւաբար, խաղերը ստիպում են նրանց պայքարել:

Անգլերենի դասերին խաղերի օգտագործումն օգնում է ուսուցչին ավելի լավ բացահայտել յուրաքանչյուր աշակերտի անձնական ներուժը, նրա դրական անձնական հատկությունները (քրտնաջան աշխատանք, ակտիվություն, անկախություն, նախաձեռնողականություն, համագործակցության մեջ աշխատելու կարողություն և այլն), պահպանել և ամրապնդել սովորելու մոտիվացիան:

Խաղերը բազմաթիվ կրթական նպատակների հասնելու ակտիվ միջոց են՝

- դրանց միջոցով ամրապնդվում է հենց նոր անցած նյութը
- խաղը շատ հաջող լուծում է սովորածը կրկնելու համար
- խաղը հիանալի միջոց է սովորողներին խթանելու, ստիպելու նրանց ակտիվորեն աշխատել դասարանում, երբ նրանք ստիպված են լինում անել ոչ այնքան հաճելի բաներ
- խաղը դժվար բանավոր վարժությունից կամ այլ հոգնեցուցիչ գործունեությունից հետո գործունեության տեսակը փոխելու տեխնիկա է
- խաղը հանգստանալու իդեալական հնարավորություն է
- խաղերը դարձնում են ուսուցման երբեմն դժվար և հոգնեցուցիչ գործընթացը զվարճալի և դա մեծացնում է սովորելու մոտիվացիան

Դասարանում խաղերի ողջամիտ օգտագործումը և մեթոդական այլ մեթոդների հետ դրանց համադրումը նպաստում է նյութի որակյալ ուսուցմանը և սովորողների համար անհրաժեշտ ճանաչողական գործընթացին:

Խաղը ծառայում է որպես դասի արդյունավետությունը բարձրացնելու միջոց միայն այն դեպքում, երբ այն թե՛ մանկավարժական, թե՛ մեթոդական տեսակետից նպատակային է: Անհրաժեշտ է աստիճանաբար ներմուծել խաղերի ավելի ու ավելի նոր տեսակներ, փոփոխել և բարդացնել դրանց բովանդակությունն ու նյութը: Անգլերենի դասերին խաղալով՝ ուսովորողները վարժվում են խոսքային գործունեություն մեջ, որը դրա շնորհիվ դառնում է ավտոմատացված և անընդհատ ընդլայնվում:

Ուսումնական խաղերը կառուցված են թիմային աշխատանքի, գործնական օգտակարության, մրցակցության, յուրաքանչյուր սովորողի առավելագույն զբաղվածության և ստեղծագործական գործունեության անսահմանափակ հեռանկարի սկզբունքների վրա: Խաղի ընթացքում զարգանում է տրամաբանական մտածողությունը, հարցերի պատասխանները գտնելու, միմյանց հետ շփվելու կարողությունը:

Խաղն իր ուրույն տեղն է գրավում ակտիվ ուսուցման գործընթացում՝ լինելով ուսուցման կազմակերպման և՛ մեթոդ, և՛ ձև: Անգլերենի դասերին խաղերի կիրառումը մեծ նշանակություն ունի նոր հմտությունների ձևավորման համար: Դասերի ժամանակ տարբեր խաղային տեխնիկաների և իրավիճակների օգտագործումը նպաստում է դասարանում ընկերական թիմի ձևավորմանը, խթանում է պատասխանատվությունը և փոխօգնությունը, քանի որ խաղում նրանք պետք է լինեն «մեկ թիմ», օգնեն և աջակցեն միմյանց:

Չվուխ 2. Անգլերենի դասաժամին օգտագործվող խաղերի մեթոդաբանական տիպերը

Իր «Ուսումնական խաղերն անգլերենի դասերի ժամանակ» գրքում Մ.Ֆ. Ստրոնինը խաղերը բաժանում է հետևյալ տիպերի՝

- քերականական (grammar games)
- բառային (lexical games)
- ուղղագրական (spelling games)
- հնչյունական (phonetic games) [3]

2.1 Բառային (lexical) խաղեր

Ցանկացած օտար լեզվով բառեր սովորելը բարդ և հաճախ ձանձրալի գործընթաց է:

Բառապաշարային խաղերը օգնում են ուսուցչին ամրապնդել նոր ներմուծված բառերը:

Նման խաղերի նպատակն է օգնել աշակերտներին սովորել օտար լեզվի բառապաշարը՝ առանց «անգիր անելու», ինչպես նաև սովորել այն ճիշտ օգտագործել՝ առանց հոգնեցուցիչ կրկնությունների:

Բառապաշարային խաղերն **անհրաժեշտ են հետևյալի համար.**

- *նյութի յուրացում և բառապաշարի ընդլայնում;*
- *անգլերենի բառապաշարի կրկնություն և համախմբում;*
- *կրթական գործընթացի ակտիվացում և ճանաչողական գործունեության խթանում (խթանել և մոտիվացնել երեխաներին, հատկապես տարրական դպրոցական տարիքի);*
- *լեզվի, հոգեբանական արգելքի և անգլերեն խոսելու վախի վերացում;*
- *սովորեցնել ուսանողներին լինել մայրենի լեզվի, այսպես կոչված, բնական միջավայրում.*
- *թեթևացնել հոգնածությունն ու լարվածությունը դասարանում սովորողների շրջանում:*

Ճիշտ ընտրված և մտածված առաջադրանքները չափազանց արդյունավետ մեթոդ են օտար լեզվի բառապաշարը կիրառելու և ընդլայնելու համար: Հետևաբար, անգլերեն բառապաշարը յուրացնելուն ուղղված խաղերը պետք է համապատասխանեն մի շարք պահանջների, որպեսզի կարողանան ծառայել իրենց նպատակին:

1. Առաջադրանքները պետք է լինեն պարզ, հակիրճ և ունենան հստակ հրահանգներ, որոնք կարող են իրականացնել բոլոր մասնակիցները :
2. Նման առաջադրանքները չպետք է զբաղեցնեն դասի հիմնական մասը (կարևոր է հիշել, որ սա օժանդակ գործիք է ուսումնական գործընթացում, բայց ոչ հիմնականը):
3. Յուրաքանչյուր աշակերտ պետք է ներգրավված լինի գվարձալի ուսումնական գործընթացում: Սա կարևոր է դասի մոտիվացիայի բարձրացման և ակտիվությունը խթանելու համար:

Կախված ուսուցչի իր առջև դրած նպատակից, առանձնացնում են խաղերի 2 հիմնական խումբ՝

- *Լեզվական՝ նախատեսված անգլերենի ուսուցման գործընթացը հետաքրքիր և ստեղծագործ դարձնելու համար; այս առաջադրանքները նպաստում են բառապաշարի, քերականական և հնչյունական հմտությունների զարգացմանը:*
- *Խոսքային - օգտագործվում է որպես իրական հաղորդակցական իրավիճակների պրակտիկա, որոնց կարող են հանդիպել աշակերտները: Օգտագործվում է նաև որպես սովորած բառապաշարի կիրառման և կրկնման նպատակով:*

Ահա մի քանի խաղի օրինակ:

"Do you have a..."

Նպատակն է կրկնել բառերը անցած թեմայի վերաբերյալ: Աշակերտն ուսուցչից վերցնում է ինչ որ առարկա՝ կախված ուսումնասիրվող նյութից, թաքցնում մեջքի հետևում: Օրինակ՝ գրենական պիտույքներ, կամ դա կարող է լինել նաև դրա նկարը: Երեխաները հարցնում են. **Do you have a....?** (և անվանում առարկան, (**pen, book, bag, pencil-case, etc**): նույն կերպ կարելի է ամրապնդել **Is it a ...?** հարցը:

"Lexical Chair"

Ուսուցիչը մի բառ է շնչում առաջին մասնակցի ականջին: Այնուհետև երեխաները միմյանց փոխանցում են իրենց լսածը կարծես «հեռախոսով»: Իսկ վերջին մասնակիցը բարձրաձայնում է, թե ինչ լսեց ինքը: Երեխաները շատ են սիրում այս խաղը, քանի որ հաճախ **"cat"** բառը կարող է ի վերջո վերածվել **"frog"** ի: Շատ գվարձալի է ստացվում:

"Snowball"

Սա հիշողությունը զարգացնելու և լեզվական հմտություններն ակտիվացնելու խաղ է: Վերցվում է, օրինակ, **"Sport"** թեման: Աշակերտները հերթով ասում են բառեր մեկը մյուսի ետևից կապված

տվյալ թեմայի հետ: Սակայն, յուրաքանչյուր հաջորդ մասնակից նախ պետք է կրկնի նախորդ խաղացողի ասածը՝ ինչպես «ձնագնդի»: Օրինակ՝

1. ball
2. ball, team
3. ball, team, hockey
4. ball, team, hockey, basketball, etc.

Նման խաղը նպաստում է ուշադրության և հիշողության զարգացմանը:

"Explain the word"

Առաջին մասնակիցը նկարով քարտ է հանում (կամ, օրինակ, պայուսակից հանում է առարկա), բայց ցույց չի տալիս: Նրա խնդիրն է նկարագրել, թե ով կամ ինչ է պատկերված բացիկի վրա: Մյուս մասնակիցները պետք է գուշակեն, թե ինչ է դա:

Օր՝ *It's sweet and cold. Children like to eat it mostly in summer. It's made of milk.*

It's an animal. It lives in the forest. It is big and brown. It likes honey and berries. It sleeps in winter.

Բառապաշարային (lexical) խաղերը դասավանդման արդյունավետ մեթոդ են, որոնք իսկապես լավ արդյունքներ են տալիս նոր նյութերը յուրացնելու և սովորածը ամրապնդելու: Սա գործիք է, որը ստեղծում է ստեղծագործական մթնոլորտ՝ օգնելով վերացնել հոգեբանական և խոսակցական խոչընդոտները:

2.2 Քերականական խաղեր (Grammar games)

Անգլերեն սովորելը հեշտ չէ, հատկապես երեխաների համար: Եթե օտար բառերը երեխայի մոտ հետաքրքրություն և ոգևորություն են առաջացնում, ապա քերականություն սովորելը շատ ավելի ծանծրալի գործունեություն է: Քերականական խաղերը մեծ օգնություն են ուսուցչի համար: Խաղերի զվարճալի առաջադրանքներն անհրաժեշտ են խոսելու հմտությունների մեջ վարժեցվելու, լեզվական միջավայրում կողմնորոշվելու, պարզապես սթրեսից ազատվելու և անգլերենի դասերի ընթացքում մի փոքր հանգստանալու համար:

Անդրադառնանք մի քանի խաղերի:

«Room battle»

Այս քերականական խաղը ինչ-որ չափով հիշեցնում է « Ծովամարտ » խաղը: Երկու խաղացողներ գծում են սենյակի հատակագիծը: Կահույքը և դրա քանակը նախապես համաձայնեցված են: Մասնակիցները պետք է գուշակեն դրա գտնվելու վայրը՝ տալով համապատասխան հարցեր: Օրինակ՝ “Is there a table and chairs in the middle of the room?”

“Yes, there is/No, there are not”.

“Is the wardrobe in the right corner?”

“Yes, it is. / No, it isn’t, etc.

Հաղթում է նա, ով իր հակառակորդից ավելի արագ է սենյակը լցնում համապատասխան կահույքով:

Առաջադրանքը նախատեսված է «there is/there are» կառուցվածքները կիրառելու համար, կազմելու ընդհանուր հարցեր և պատասխանելու դրանց:

«Questions»

Նպատակը՝ ճիշտ կազմել ընդհանուր հարցեր : Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է որևէ նախադասություն:

Առաջադրանք՝ գուշակիր ճիշտ պատասխանը՝ տալով ընդհանուր հարցեր:

Օրինակ: “I like...(smth)...most of all”.

“Do you like books/ice-cream, football, films...?”.

«Tenses»

Առաջադրանքները նախատեսված են բայի ժամանակաձևերը ճիշտ օգտագործելու համար: Օրինակ,

ուսուցիչն ասում է “Your friend invites you to her birthday party. What are your actions?” Աշակետը պետք է պատասխանի, թե ինչ է անելու տվյալ պարագայում և օգտագործի Future Simple.

I will send her flowers.

I will buy her a present.

I will invite her to the theatre. Etc.

2.3 Ուղղագրական խաղեր (spelling games)

Անգլերենի ուղղագրությունը միշտ մեծ դժվարություն է առաջացրել այդ լեզուն սովորողների մոտ: Այս գործընթացը ավելի է բարդանում նրանով, որ ուղղագրության ուսուցմանը, որպես կանոն, բավական ժամանակ չի տրամադրվում: Սա հանգեցնում է սովորողների ցածր ուղղագրական գրագիտությանը և լրացուցիչ դժվարություններ ստեղծում նրանց համար բոլոր փուլերում: Բացի այդ, ուսուցչի համար շատ դժվար է կրտսեր դպրոցականների մոտ ուղղագրության արդյունավետ ուսուցման մոտիվացիա ապահովելը, սահմանափակ դասաժամի ընթացքում, հետևաբար, նպատակահարմար է օգտագործել ուղղագրական խաղեր:

Ահա մի քանի օրինակ՝

Word Scramble

Նպատակը՝ զարգացնել ուղղագրական հմտությունները : Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է մի բառ՝ որտեղ տառերը խառնված են և խնդրում է աշակերտներին վերականգնել բառը: Մրցակցային տարր ավելացնելու համար կարելի է դասարանը բաժանել թիմերի և յուրաքանչյուր թիմին մի քանի բառ տալ:

eyvre – every, eelcrv – clever, atc – cat, etbla – table, etc.

Find the missing letter

Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է բաց թողնված տառերով բառեր, այնուհետև խնդրում է լրացնել պակասող տառերը:

Win-dow, fat-er, co-ntry, etc.

Magician Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է մի բառ և խնդրում դրանից նոր բառ կազմել՝ փոխելով միայն մեկ տառ, Աշակերտները պետք է ասեն նաև նոր ձևավորված բառի իմաստը:

Pen-hen-ten-pan-men-pet , etc

2.4 Հնչյունական խաղեր (phonetic games)

Հնչյունական վարժություններն ու խաղերը չեն պահանջում մեծ նախապատրաստություն, շատ ժամանակ չեն խլում և օգնում են արդյունավետորեն կիրառել և զարգացնել արտասանական հմտությունները:

Ահա մի քանի օրինակ՝

Find the Sound

Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է մի քանի բառ , որոնց մեջ կրկնվում է նույն հնչյունը:

Աշակերտները պետք է գտնեն , թե որ հնչյունն է դա:

Read, meet, tea, sea, see, tree [i:]

Think, thin, thank, through [θ]

My, tie, fly, high, night [ai]

Match the letter with the sound

Ուսուցիչը գրատախտակին փակցնում է մի տառեր և հնչյուններ: Աշակերտները պետք է միացնեն տառը և համապատասխան հնչյունը:

th [i]

p [b]

e [θ]

sh []

Ե Զ Ր Կ Ա Ց ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն

1. Խաղերը նպաստում են հետևյալ մեթոդական խնդիրների իրականացմանը
 - ձևավորել երեխաների հոգեբանական պատրաստվածության օտար լեզվով հաղորդակցության համար
 - ապահովումով նրանց կողմից լեզվական նյութը բազմիցս կրկնելու բնական անհրաժեշտության
 - օգնել սովորներին խոսքի ճիշտ տարբերակ ընտրելու հարցում:
2. Դասի ժամանակ խաղերի տեղը և դրանց հատկացված ժամանակը կախված են մի շարք գործոններից՝ սովորողների պատրաստվածությունից, ուսումնասիրվող նյութից, դասի նպատակներից և պայմաններից և այլն: Կարևոր է, որ խաղերի հետ աշխատելը դրական հույզեր բերի և ծառայի որպես արդյունավետ խթան այն իրավիճակում, երբ երեխաների հետաքրքրությունը կամ օտար լեզու սովորելու մոտիվացիան սկսում է թուլանալ: Խաղի ընթացքում աշակերտին չպետք է ընդհատել՝ շփման մթնոլորտը չխաթարելու համար: Ուղղումները պետք է կատարվեն դասի վերջում:
3. Նախքան դասապրոցեսում խաղն օգտագործելը, յուրաքանչյուր ուսուցիչ պետք է որոշակի նախապատրաստություն իրականացնի: Ուսուցչի խնդիրն է ընտրել թե՞մա, կազմել դասի պլան և ընտրել անհրաժեշտ նյութը կամ խաղին անհրաժեշտ պարագաները:
4. Նման դասից հետո անհրաժեշտ է նաև մեթոդական վերլուծություն կատարել՝ բացահայտելու թերությունները և նյութը խաղային ձևով ներկայացնելու կամ ամրապնդելու արդյունավետությունը:
5. Անգլերենով ցանկացած խաղ ամրապնդում է երեխայի բառային, հնչյունական և քերականական հմտությունները: ԵՎ ուրեմն դասի ժամանակ խաղերի օգտագործումը կօգնի ոչ միայն ավելի հետաքրքիր դարձնել դասերը, այլև դրանք դարձնել արդյունավետ միջոց ձեռք բերված գիտելիքները սովորելու ամրապնդելու և կիրառելու համար:

Գրականության ցանկ

1. <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=149788>
2. Шарафутдинова Т. М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005. – №8. – С.46
3. **Стронин, Михаил Федорович.**
Обучающие игры на уроке английского языка : (Из опыта работы). Пособие для учителя / М. Ф. Стронин. - Москва : Просвещение, 1981. - 112 с.
4. **Газман, Олег Семенович.**
В школу - с игрой : Кн. для учителя / О. С. Газман, Н. Е. Харитоновна. - Москва : Просвещение, 1991. – 96
5. Гальскова, Н. Д. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие/ Н. Д. Гальскова, А. П. Василевич, Н. Ф. Коряковцева, Н. В. Акимова, — Москва: КНОРУС, 2017. — 390
6. Այլընտր համացանցից