

**ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ
ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ**

«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ»

ՍՈՑԻԱԼ-ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ

ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Խումբ՝

Ֆրանսերեն

Թեմա՝

Օտար լեզուն և ուսուցման ակտիվ մեթոդները

Հետազոտող՝

Զուլիետա Մեժլումյան

**ՀՀ ՍՅՈՒՆԻՔԻ ՄԱՐԶԻ ՀԱՐԺԻՄԻ Հ. ՄԻՆԱՍՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ
ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑԻ ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՅԻ**

Ղեկավար՝

Միլվա Ավետիսյան

Նպատակը՝ արժևորել և կարևորել օտար լեզվի ուսուցումը, դրա անհրաժեշտությունն ու կիրառման նշանակությունը առօրյա կյանքում, միջանձնային, միջմշակույթային շփումների ընթացքում՝ դասավանդման որոշ մեթոդներ, արդի տեխնոլոգիաներ օգտագործելով, ուսուցողական խաղի միջոցով հիմնավորել համակարգչային խաղերով ինտեգրացված ուսուցման կազմակերպման հնարավորությունն ու արդիականությունը, օգտակարությունն ու արդյունավետությունը:

Ներածություն

Օտար լեզուների ուսուցումը հանրակրթական անհրաժեշտ բաղադրիչներից մեկն է: Դժվար է գերազնահատել օտար լեզուների ուսումնասիրության անհրաժեշտությունը և դրանց կիրառման նշանակությունը՝ որպես հաղորդակցման, ճանաչման, ինքնադրսևորման միջոց: Օտար լեզուների իմացությունը կարևոր է նաև առօրյա կյանքում, միջանձնային և միջմշակույթային շփումների ընթացքում: Դրանց իմացությունը նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, զարգացնում է նրանց ճանաչողական կարողությունները, խոսքն ու մտածողությունը: Օտար լեզուներն ընդլայնում են սովորողի աշխարհայացքը, նպաստում են հաղորդակցական և հանրամշակութային կարողությունների ձևավորմանը, ընձեռնում են տեղեկատվության գոյություն ունեցող անսպառ աղբյուրներից օգտվելու լայն հնարավորություններ (մասնագիտական և տեղեկատվական գրականություն, ինտերնետ և այլն):

Բանալի բառեր՝ կրթություն, ուսուցում, խաղային ուսուցում, օտար լեզվի իմացություն, տեղեկատվություն, խաղ, թվային խաղեր, տեսախաղեր, SՏՏ-ի կիրառում, շարունակական կրթություն

ՕՏԱՐ ԼԵԶՈՒՆ ԵՎ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԱԿՏԻՎ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ

Օտար լեզվի ուսուցման ավանդական մեթոդներից զատ կան բազմաթիվ նորագույն մեթոդներ և հնարքներ, որոնք ավելի լայն հնարավորություն են տալիս լեզուն արդյունավետ և հեշտ սովորել:

Ապրելով տեղեկատվական դարաշրջանում և ունենալով ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ՝ կրթությունը դառնում է ավելի հետաքրքիր և բազմաբովանդակ: Կրթության բնույթի մեջ կատարվող արմատական փոփոխությունը սերտորեն առնչվում է տեղեկատվական և հաղորդակցական արդի միջոցների զարգացման և տարածման հեր: Նման փոփոխությունները մեր օրերի մարդուն ստիպում են անընդհատ յուրացնել նոր գիտելիքներ և հմտություններ, պատրաստ լինել շարունակական ուսման:

Կրթության և SՏՏ-ի փոխհարաբերության կարևոր կողմն է կրթության ոլորտում նոր տեխնոլոգիաների ներդրման միջոցով կրթության համակարգի արդիացումը, ուսուցման և ուսումնառության արդյունավետության մեծացումը:

Այս ամենը ենթադրում է մի կարևորագույն խնդրի հաղթահարում. խորհրդային ժառանգության որոշ կողմերի հաղթահարման անհրաժեշտություն, կրթության ազգային

հայեցակարգի մշակում, կրթության համակարգի պարտադրված հարմարեցում արևմտյան մոդելին, ինչպես նաև մի շարք կարծրատիպերի հաղթահարում և վերացում:

Արդի տեխնոլոգիաների նշանակության աճը և դրանց տիրապետելու անհրաժեշտությունը բերում են գրագիտության նոր, ավանդականից տարբեր հասկացություն, մեծ փոփոխության է ենթարկվում նաև սովորելու և սովորեցնելու բնույթը: Միևնույն ժամանակ, կրթությունը դուրս է գալիս դպրոց-համալսարան ավանդական շրջանակից:

Այսօրվա դպրոցները լուրջ խնդիրների են հանդիպում սովորողներին խթանելու և ուսուցման մեջ ներգրավելու գործում:

Նման խնդիրը լուծելու և դասը նպատակային դարձնելու համար առաջարկվում է ուսումնական գործընթացը կազմակերպել և անցկացնել խաղային հնարքներով: Նման ուսուցումն օգնում է ուսուցչին ուսումնական գործընթացը հետաքրքիր և արդյունավետ դարձնել:

Կրթության համատեքստում կան սովորողների ցանկալի վարքագծի այնպիսի օրինակներ, որոնց վրա ներգործություն է ունենում «խաղային հնարքներով ուսուցումը», որն էլ իր հերթին նպաստում է դասերին հաճախումներին, նպատակային ուսուցման առաջադրանքների և նախաձեռնության ստանձման վրա ուշադրության կենտրոնացմանը:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՀՆԱՐՔՆԵՐՈՎ ՈՒՍՈՒՑՈՒՄ (ԽՀՈՒ)

Հայ մեծ բանաստեղծ Հ. Թումանյանը գրել է.«Խաղը մանուկ

մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, դա նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

Տարրական դրոցում խաղային հնարքներով ուսուցումը լայն տարածում թ գտել 2003թ.-ից ի վեր, երբ առաջին անգամ Ջեյմս Ջին խոսեց ճանաչողական զարգացման համար խաղի կարևորության և ազդեցության մասին: Այդ ժամանակից խաղային հնարքներով ուսուցման միտում առաջացավ: Նման ուսուցումը ընդգծում և արտացոլում է ուսումնական նյութը խաղի մեջ: Այն կարևոր է, քանի որ նման ուսուցման ժամանակ դասը դառնում է օգտակար և հաճելի:

Օրինակ՝ թվային խաղերը ունեն հետաքրքիր գրաֆիկա, որն էլ գրավում է խաղացողի կամ էլ սովորողի ուշադրությունը: Նման խաղերը հետաքրքիր են և գրավիչ և իրենց հերթին հնարավորություն են տալիս, որպեսզի ուսուցումը լիակատար լինի:

Խաղը ներգրավող կատեգորիա է՝ սկսած պարզ թղթային և գրչային խաղերից(օր.՝ բառքամոցի, որը լինում է պարզից բարդ անցումով), կամ էլ բազում խաղացողներ ունեցող առցանց խաղերից մինչև դերախաղեր:

Վերջիններիս շարքին են դասվում «Կրթական Խաղերը», որոնք ընդհանուր առմամբ դասակարգվում են 3 կատեգորիաների.

- Թվային խաղեր, բայց ոչ համագործակցային,
- Ոչ թվային խաղեր,
- Համագործակցային թվային խաղեր և այլն:

Վերջին տարիներին մեծացել է խաղի վրա հիմնված ուսուցման նկատմամբ հետաքրքրությունը, քանի որ ուսումնասիրությունները ցույց են տվել և դեռ շարունակում են ապացուցել, որ նման ուսուցումը շատ ավելի արդյունավետ է բոլոր տարիքի սովորողների համար:

Կրթական Խաղը նախագծված է յուրաքանչյուր մարդու սովորեցնելու կոնկրետ առարկաներ, տալու կոնկրետ գիտելիքներ և զարգացնելու որոշակի հմտություններ: Եվ քանի որ յուրաքանչյուր զարգացած երկրի դասավանդողները, ծնողները և նույնիսկ կառավարությունը գիտակցում են նման ուսուցման կարևորությունն ու օգտակարությունը երեխաների կրթության որակի վրա, այն համարվում է կրթության ոլորտում հիմնական ուղղություններից մեկը:

Կրթական ինտերակտիվ խաղերը սովորեցնում են նպատակին հասնել, սովորել կանոններ, սովորեցնում են հարմարվողականություն, պարզ և բարդ խնդիրների լուծում, ինչպես նաև՝ փոխգործակցություն: Նրանք օգնում են ճանաչելու մեր հիմնական ցանկություններն ու կարիքները՝ տալով հաճելի զգացողություններ, ապահովելով համբերատար ներգրավվածություն, մոտիվացիա, սեփական «ես-ի բավարարվածություն, սոցիալական փոխազդեցություն, ստեղծագործական միտք: Եվ այս ամենը կատարվում է ուսումնական գործընթացի ժամանակ»:

Ըստ Ֆրիդրիխ Շիլլերի.«Կրթական խաղերը հանդես են գալիս որպես քաղաքակրթության մի ուժ, որն օգնում է մարդկանց վեր գտնվելու իրենց բնագոյներից և դառնալու զարգացած ու կրթված հանրության անդամներ»: Նա նաև նշում է.«Մարդիկ լիարժեք են

դառնում խաղի միջոցով»:

Կրթական տեսախաղերը խթան են երեխաների համար և թույլ են տալիս զարգացնելու իրենց շարունակական իրազեկությունն ու կրթությունը: Երեխաները հնարավորություն են ունենում ուսուցման գործընթացում և սոցիալական հարցերով զբաղվելու ընթացքում արտահայտվելու որպես անհատականություն: Դասասենյակներում, հանրային խաղային ուսուցման հարթակները լայն տարածում ունեն, քանի որ սովորողներին հնարավորություն են տալիս ամրապնդել գիտելիքները, վերցնել նախաձեռնությունը ուսուցման նպատակները հաղթահարելու համար և զարգացնել առաջնորդ լինելու սոցիալական հմտությունները:

Ըստ այդմ կրթական խաղերը բաժանվում են 3 տարբեր խմբերի.

- Ինտերակտիվ
- Ճանաչողական
- Համագործակցային

Ինտերակտիվ խաղերը նպաստում են դասընթացի նյութը, թեման լրացնելու և յուրացնելու գործին: Ինտերակտիվ ընթերցանությունը հնարավորություն է տալիս սովորեցնել ինտերակտիվ գրատախտակի կամ համակարգչի օգնությամբ՝ աշխատելով ամբողջ խմբի կամ փոքր խմբի հանձնարարականի վրա: Նման խաղերը կարելի է օգտագործել համակարգչային լաբորատորիայում կամ տանը անհատական ուսուցման համար: Պարզապես պետք է ընտրել զվարճալի, կրթական, ինտերակտիվ խաղեր և կատեգորիաներ՝ մաթեմատիկա, օտար լեզուներ, գիտական առարկաներ, սոցիալական առարկաներ,

գլուխկոտրուկներ, երաժշտություն, արվեստ, տոներ և այլն:

Ճանաչողական խաղերը աջակցում են, սովորողներին հայեցակարգային գործողությունների կատարմանը և թույլ են տալիս, որպեսզի հասնեն իրենց առաջ դրված նպատակին: Նման խաղերը օգնում են սովորողներին ընկալելու դժվար օբյեկտները, պատկերները կամ հասկանալու իրավիճակները:

Համագործակցային խաղերը խրախուսում են սովորողներին հաղորդակցվելու, թիմային աշխատանք տանելու և որոշակի փորձի փոխանակում անելու, կոնսետուս գումարելու, ինչպես նաև միևնույն նպատակի համար համագործակցելու գործում նման խաղերը զարգացնում են կոլեկտիվ մտածողությունը և ապահովում խմբի ընդհանուր գիտելիքը:

Կրթական խաղերը այն մեթոդներից են, որոնք ընդլայնում են աշակերտների մտահորիզոնը՝ ավելացնելով մոտիվացիան, սեփական որոշումներ կայացնելու հնարավորությունը, ձեռք բերելու այնպիսի հմտություններ, որոնք պետք է կիրառեն կյանքում: Այնպիսի խաղերը արդյունավետ կլինեն միայն այն դեպքում, երբ գիտակցենք, թե ի՞նչ են դրանք և ինչպե՞ս կարելի է կիրառել՝ ընդլայնելու համար ուսուցման գործընթացը:

Կրթական խաղերի շարքից են **Տարրական Խաղերը**: Այս խաղերը նախատեսված են տարրական սովորողների համար, որոնք զվարճալի են և ուսուցանող կրտսեր տարիքի ընթերցողների և ստեղծագործողների համար՝ վարժելու հնչյունները, հիմնական քերականական կառույցները: Նման խաղեր կարելի է դասարան բերել ինտերնետային տարբեր կայքերից և հետաքրքիր դարձնել ուսումնական գործընթացը՝ միաժամանակ վարժելով աշակերտների հմտությունները(լսել, կարդալ, խոսել,գրել), ինչպես նաև ամրապնդելով ձեռք բերած

գիտելիքները:

Տառաճանաչողական խաղը նախատեսված է տարրական օղակում օտար լեզվի նախաայբբենական և այբբենական շրջանում տառուսուցման համար: Խաղը հնարավորություն է տալիս վարժելու տառաճանաչողականությունը: Պարզապես պետք է ընտրել տառի անվանումը, գտնել համապատասխան տառը և հարվածել:

Գուպիի այբուբենը նախաայբբենական և այբբենական շրջանում օգտագործվող խաղ է, որտեղ պետք է խառնել տառերը խառնաշփոթը վերացնելու և պատահական ձևով դուրս եկած տառը նկարին համապատասխանեցնելու համար:

Գորիլայի քերականություն խաղը օգնում է զանազանել և սովորել տարբեր քերականական կանոններ, օրինակ՝ խոսքի մասերը: Աշակերտները պարզապես պետք է ընտրեն ճիշտ տարբերակը և յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար ստանան մեկ ադամաթուզ:

Իմաստ ունի՞: Այս ինտերակտիվ ընթերցանական խաղերը հոյակապ են կրտսեր տարիքի սովորողների ընթերցանական հմտությունը զարգացնելու համար: Խաղի նպատակն է զարգացնել սովորողների ընկալողականությունը, իմաստի կռահումը:

Երկու մեղուների խաղը: Խաղի կերպարը ծաղիկներից պետք է նեկտար հավաքի մեղր պատրաստելու համար: Աշակերտները պետք է օգնեն նրան ծաղիկներ գտնել՝ ընտրելով ճիշտ բայը: Խաղը ինքնին հետաքրքիր է, աշակերտների գիտելիքները վերհանող և խթանող, օգնում է ամրապնդել բայերի իմացությունը:

Արագ ֆրանսերեն: Սա մի խաղ է, որը հարստացնում և վարժում է բառապաշարը: Պետք է լսել հնչյունը կամ կարդալ բառը, ապա սեղմել համապատասխան պատկերներին: Խաղը հեշտ է, զվարճալի և օգտակար է սովորելու և վերլուծելու բազմաթիվ բառեր: Դուք կարող եք ընտրել բովանդակությունը, որը ցանկանում եք խաղալ, որտեղ կա ավելի քան 500 բառ:

Տարրական դպրոցում մեկ այլ արդյունավետ մեթոդի մասին կցանկանայի խոսել, որը անվանել եմ «քարտային բառապաշարի մեթոդ»: Բառապաշարի դժվարությունները կարող են սովորողի մեծ ջանքերով կառուցված մոտիվացիան իջեցնել և փոխել վերաբերմունքը օտար լեզվի հանդեպ: Քարտի վրա գրվում է չորս բառ և բառերից մեկի թարգմանությունը: Աշակերտը պետք է կարողանա գուշակել հայերենին համարժեք ֆրանսերեն բառը: Հաջորդ քարտիկի վրա կարող է կրկնվել նախորդ բառը, որպեսզի սովորողը կարողանա աշխատել նաև բացառության սկզբունքով: Սկզբում քարտիկի վրա գրվում են այն բառերը, որոնք հնչողությամբ նման են մայրենի կամ ռուսերեն լեզվին: Այսպես ամեն անգամ աշակերտին տրվում է նոր բառապաշար, որտեղ կրկնվում են նաև անցած բառերը, ինչն օգնում է բառապաշարի հարստացմանը և հիշողության ամրապնդմանը:

Բերեմ մի քանի օրինակ՝

Ավտոբուս

հեռախոս

Un autobus

telephone

Автобус

телефон

Bus

phone

Երրորդ և չորրորդ դասարաններում առավել նպատակային մեթոդ է դերային խաղը, որը աշակերտների մոտ մեծ հետաքրքրություն է առաջացնում: Օրինակ՝ կենդանիների անվանումները ուսուցանելիս յուրաքանչյուր աշակերտի տրվում է մի կենդանու անվանում. սովորողները կանգնում են շրջանով և գնդակը միմյանց նետելով հարցնում են անունը, այսպիսով նրանք սկսում են մտապահել նաև ընկերների անունները: Նրանք, ովքեր լավ չեն հիշում խաղից դուրս են մնում: Հաղթում է այն սովորողը, ով հիշում է բոլորի անունները: Այս մեթոդը կարելի է կիրառել նաև, երբ սովորում են տարվա եղանակները և ամիսները, երկրների անվանումները, օրինակ՝ մեկը Ավստրիայից է գալիս և ավստրիացի է, մյուսը գալիս է Ֆրանսիայից և ֆրանսիացի է, երրորդը՝ Հայաստանից և այլն:

«Խաղը պետք է զվարճալի լինի և հետաքրքիր Պատասխանատվություն ստանձնելով մեր երեխաներին սովորեցնել՝ համառորեն փնտրում ենք կրթական «խաղալիքներ», ուսումնական խաղեր, հազեցած բովանդակությամբ: Հաճախ այդ ամենը այնքան էլ հետաքրքիր կամ խթանող չեն, որքան երեխայի հետաքրքրությունն է պահանջում: Խաղը իր բնույթով կրթական է: Երբ խաղը դառնում է հաճույք, միևնույն ժամանակ ուսուցումն էլ է դառնում հաճելի»:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, խաղը մարդու գործունեության հիմնական

տեսակներից մեկն է և, հատկապես կրտսեր տարիքում, շրջակա աշխարհի ճանաչման, դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից է: Այն կարելի է դիտել որպես երեխայի և շրջապատող աշխարհի փոխհարաբերության յուրահատուկ ձև: Խաղը որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է ուսուցման, դասավանդման շարժիչ ուժ: Այն նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը: Այս դեպքում ուսուցիչը հանդես չի գալիս որպես դասավանդող, իսկ աշակերտը՝ սովորող: «Խաղային հնարքներով ուսուցումը» կարող է փոխել ամբողջ գործընթացը՝ դարձնելով ուսուցումն ավելի հետաքրքիր ու արդյունավետ, իսկ ստացված գիտելիքներն ավելի խորացված և ընդհանրացված:

Միջին և ավագ դպրոցում աշխատանքի ձևերից հատկապես ուշագրավ է «շարադրության» մեթոդը:

Շարադրություն գրելիս աշակերտի մոտ զարգանում է թե՛ գրավոր, թե՛ բանավոր խոսքը, ընդ որում սովորողը փորձում է իր ունեցած գիտելիքի հիման վրա կազմել ճիշտ քերականական նախադասություններ: Շարադրության թեման, սակայն պետք է լինի թեթև բնույթի, հետաքրքիր, կարելի է նույնիսկ որոշ դեպքերում տալ օգնող բառեր: Շարադրությունը կարող է բաղկացած լինել 5-7 նախադասություններից: Թեմաները կարող են լինել տարբեր և բխեն սովորողի հետաքրքրությունից, օրինակ՝ «Ինչպես են մտածում...», «Ինչ են մտածում...», «Ինչ կանեի, եթե հայտնվեի...», «Ինչ կվերցնեի հետս անմարդաբնակ կղզի գնալիս»: Շարադրությունները կարելի է հանձնարարել նաև որպես խմբային աշխատանք. դասի թեմային համապատասխան նյութ

ընտրել, դասարանը բաժանել խմբերի և հանձնարարել գրել, որից հետո ստուգել և խմբերի հետ միասին գնահատել ու որոշել լավագույնը: Խմբային շարադրություն գրելիս, հատկապես մրցակցային, աշակերտները աշխատում են մեծ ոգևորությամբ, խմբի անդամները աջակցում են միմյանց, հաշվի առնում խմբի յուրաքանչյուր անդամի կարծիքը: Շարադրություններ կարելի է հանձնարարել և՛ իմաստի ընկալման փուլում, և՛ կշռադաստման փուլում՝ կախված դասի բնույթից, թեմայից: Օրինակ որևէ դաս մատուցելուց հետո իմաստի ընկալման փուլում կարելի է հանձնարարել 2-3 նախադասությամբ գրել իրենց սպավորությունները: Երբեմն շարադրության վերնագիրը կարող են առաջարկել նաև աշակերտները և իրենք էլ որոշեն՝ ո՞ր վերնագիրը ընտրել:

Շարադրություններ կարելի է հանձնարարել նաև որպես տնային աշխատանք: Ամեն կերպ պիտի աշխատել, որ տնային աշխատանքը լինի ստեղծագործական բնույթի, որ աշակերտը ոչ միայն գրի ու որոշի, այլև նտրի, գտնի, խոսք կազմի: Նաև կարևոր է, որ սովորողը շարադրությունը գրելիս մտածի օտար լեզվով, երբեմն նրանք գրում են մայրենի լեզվով և՛ թարգմանում օտար լեզվով, ինչը հանգեցնում է և դժվարությունների, և՛ շարահյուսական ու քերականական սխալների:

Սովորողների գրավոր և բանավոր խոսքը տարբեր մակարդակի է լինում: Սովորաբար ավելի կուռ և կազմակերպված է լինում գրավոր խոսքը, քանի որ գրավորի ժամանակ սովորողը հնարավորություն ու ժամանակ ունի մտածելու, ընտրություն կատարելու: Մենք պետք է ձգտենք, որ աշակերտի թե՛ գրավոր, թե՛ բանավոր խոսքը հավասարապես զարգանա:

Հաջորդ աշխատանքի ձևը, որի մասին կցանկանայի խոսել

զույգային և խմբային թելադրությունն են: Թելադրությունը գրավոր խոսքը զարգացնող կարևոր գործիքներից մեկն է: Թելադրություն գրելիս սովորողը մտածում է, թե ինչպես գրել, թելադրելու ընթացքում հնարավորություն ունի ուղղել սխալը, եթե իհարկե ուղղումը ճիշտ է: Երբեմն աշակերտը բառը գրում է ճիշտ և ուղղելով այն դարձնում է սխալ: Ավելի հեշտ է աշակերտին ետ պահել սխալից, քան սխալն անելուց հետո ուղղել այն, երբ արդեն աշակերտի ձեռքը, աչքը, արտասանական համակարգը սովորում է սխալին: Զույգային և խմբային թելադրության տեսակները հնարավորություն են տալիս խուսափել սխալներից, ընդ որում թելադրվող նյութը տպավորվում է և՛ թելադրողի, և՛ թելադրությունը գրողի մոտ: Մատուցվող նյութը բաժանվում է փոքր հատվածների, յուրաքանչյուր զույգի տրվում է հատվածներից մեկը, զույգերից մեկը թելադրում է, մյուսը՝ գրում: Թելադրողը նստում է այնպես, որ չտեսնի իր զույգի գրավորը, սակայն կարող է մանրամասնորեն ասել բառերի ուղղագրությունը, կետադրությունը: Թելադրությունն ավարտելուց հետո զույգը ստուգում է գրավորը: Երբ աշակերտն ինքն է ուղղում սխալը, այլևս չի մոռանում և սխալը չի կրկնում: Ուսուցիչը վերջում անպայման ստուգում է աշակերտի ստուգած գրավորը՝ երբեմն լինում են բացթողումներ: Թելադրություն գրելիս աշակերտը նաև գաղափար է կազմում տեքստի առանձին հատվածների մասին, հարցերի միջոցով կարելի է պարզել, թե ինչ են հասկացել, ինչը չեն հասկացել և ամբողջացնել մատուցվելիք նյութը: Թելադրության այս տեսակը, ինչպես նաև խմբային թելադրությունը, մեծ ոգևորություն են առաջացնում աշակերտների մոտ: Խմբային թելադրության ժամանակ

դասարանը բաժանվում է խմբերի: Այս դեպքում նույնպես, ուսուցչի հայեցողությամբ, կարելի է վերցնել նոր մատուցվելիք տեքստը կամ առանձին փոքրիկ տեքստեր: Առաջինի դեպքում աշակերտները գրելու և թելադրելու գործընթացներին զուգահեռ նաև ծանոթանում են տեքստին: Աշակերտները իրենք են որոշում, թե իրենց խմբից ո՞վ է գրելու: Թելադրության տեքստը հարկավոր է փակցնել պատին. խմբի անդամները մոտենում են տեքստին, նայում բառը, այնուհետև մոտենում են գրողին և թելադրում բառ առ բառ: Աշակերտը պետք է կարողանա մտապահել բառը, գրելաձևը: Հաճախ, երբ աշակերտը մոտենում և թելադրում է բառը, անհրաժեշտություն է լինում նույն բառի գրելաձևը ևս մեկ անգամ ճշտելու, օրինակ, երբ գրողը հարցնում է՝ ինչպե՞ս է գրվում I թե y, e թե ai, մեծատա՞ռ թե փոքրատառ և այլն: Աշակերտները հավաստիացնում են, որ շատ բառեր հիշում են այս թելադրությունը գրելուց հետո: Նմանատիպ թելադրությունը օգնում է նաև հիշողության ամրապնդմանը: Խմբի անդամները երբեմն հետաքրքիր ձևով դասակարգում են իրենց աշխատանքը. մեկը ստուգում է, մյուսը հետևում է կետադրությանը կամ աշխատում են հավասարապես:

Կարևոր է նաև այն հանգամանքը, թե որ թիմը ավելի արագ կավարտի աշխատանքը: Խմբերը այս դեպքում ստուգում են ոչ թե իրենց, այլ մյուս խմբի գրավորը, որից հետո ուսուցիչը կրկին վերստուգում է, սխալի բացթողման դեպքում հանում է միավոր և գնահատում աշխատանքը:

Աշխատանքի այս ձևերը նպաստում են գրավոր խոսքի զարգացմանը, ինչպես նաև բառապաշարի հարստացմանը:

Ակտիվ, Ինտերակտիվ ուսուցման էությունը

Ուսուցման պրոցեսում տարբերում են դասավանդման պասիվ, ակտիվ և ինտերակտիվ մեթոդներ:

Պասիվ մեթոդ

աշակերտ

Ուսուցիչ

աշակերտ

աշակերտ

Այս դեպքում ուսուցիչը հիմնական գործող անձն է, որը ղեկավարում է դասընթացը, իսկ աշակերտները պասիվ լսողներ են: Ուսուցիչ աշակերտ կապը իրականացվում է հարցումների, թեստերի, ստուգողական աշխատանքների միջոցով: Այս մեթոդը քիչ էֆեկտիվ է: Դրա առավելությունը միայն սահմանափակ ժամանակում նյութի մեծ ծավալի մատուցումն է:

Ակտիվ մեթոդները հիմնված են ուսուցիչ աշակերտ համագործակցության վրա, այսինքն ուսուցիչը և աշակերտը հավասարապես մասնակցում են ուսումնական պրոցեսին:

աշակերտ

Ուսուցիչ

աշակերտ

աշակերտ

Աշակերտները պասիվ լսողներ չեն, այլ ակտիվ մասնակիցներ: Ակտիվ մեթոդների նպատակն է՝ բոլոր պրոցեսների (խոսք, հիշողություն, երևակայություն) օգտագործումն գիտելիքների, հմտությունների յուրացման համար: Աշակերտը գիտելիք է ստանում տարբեր աղբյուրներից ինֆորմացիայի վերլուծման արդյունքում: Ակտիվ ուսուցման մեթոդները սովորելու, ճանաչողական գործունեություն ծավալելու ուղիներն են, ինչի համար ուսանողները պետք է մտածեն, ստեղծագործեն:

Ինտերակտիվ մեթոդը կարելի է համարել ակտիվ մեթոդների առավել ժամանակակից ձև: Այս հասկացությունը ծագել է անգլերեն <<interact>>, <<inter-փոխադարձ>>,<< act-գործել>> բառերից:

Ինտերակտիվ ուսուցումը դա երկխոսությամբ ուսուցում է, որի ընթացքում աշակերտները համագործակցում են ոչ միայն ուսուցչի, այլև միմյանց հետ:

Աշակերտ

Ուսուցիչ

աշակերտ

աշակերտ

Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ ուսուցիչը նոր գիտելիքներ փնտրելու իր հանձնարարություններով մասնակիցներին ուղղորդում է անկախ հետազոտությունների կատարմանը:

Ուսուցչի ֆունկցիաներն են՝

- Բացատրել սպասվելիք աշխատանքի նպատակը: Դասի սկզբում հայտարարել թեման և քննարկվող հարցերը:
- Բաժանել աշակերտներին խմբերի և տալ հանձնարարություններ:
- Չթողնել առանց ուշադրության սխալ մեկնաբանությունները, սակայն միևնույն ժամանակ միանգամից չտալ ճիշտ պատասխանը:
- Հետևել, որ քննադատվի միտքը, կարծիքը, այլ ոչ թե միտքը արտահայտող աշակերտը:
- Օգնել աշակերտներին գալ ընդհանուր եզրահանգման և դասի վերջում անել եզրակացություններ, որոնք ունեն պրակտիկ և ընդհանուր նշանակություն:

Ուսուցչի ֆունկցիան աշակերտի ինքնուրույն աշխատանքի կազմակերպումն է: Հայտնի է, որ նոր բան սովորելիս մարդը թույլ է տալիս սխալներ, ուսուցչի խնդիրը կայանում է նրանում, որ աշակերտը ուսումնական պրոցեսում կատարված սխալները ուսումնասիրի, վերլուծի և հետագայում մասնագիտական գործունեության ժամանակ թույլ չտա:

Իբրևերակտիվ մեթոդները կիրառելիս, ուսուցիչը դադարում է լինել տեղեկատվության հիմնական տեղեկատու, միայն կարգավորում կազմակերպում է գործընթացը, տալիս խորհրդատվություն:

ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԴԱՍԻ ՍԿԶԲՈՒՆՔՆԵՐԸ ԵՎ

ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

- Բոլոր մասնակիցները հավասար են
- Յուրաքանչյուր մասնակից իրավունք ունի իր կարծիքը ներկայացնել ցանկացած հարցի վերաբերյալ
- Աշխատանքի մեջ պետք է ներգրավված լինեն բոլորը
- Ոչ մի աշակերտ չի քննադատվում
- Պետք է հոգալ մասնակիցների հոգեբանական պատրաստվածության մասին, խոսքը գնում է նրա մասին, որ ոչ բոլոր մասնակիցներն են հոգեպես պատրաստ ներգրավվելու այս կամ այն աշխատանքի մեջ: Այս առումով օգտակար է գովքը, ակտիվ մասնակցության ինքնադրսևորման համար:
- Ուսուցիչը պարբերաբար ակտիվացնում է աշակերտների համագործակցությունը, հանում մասնակիցների միջև առաջացած լարվածությունը:
- Քննարկման ընթացքում անկանխատեսելի դժվարությունների դեպքում ուսուցիչը միջամտում է
- Ակտիվ օգտագործվում է տեխնիկական ուսուցման միջոցներ՝ սլայդներ, ֆիլմեր, տեսահոլովակներ
- Հաղորդակցությունը իրականացվում է ուսուցչի կողմից ձևակերպված կանոնների համապատասխան:

Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման դրական արդյունքներն են՝

- Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդները թույլ են տալիս

ակտիվացնել գիտելիքների յուրացման գործընթացը և դրանց ստեղծագործական կիրառումը գործնական խնդիրների լուծման համար:

- Ինտերակտիվ ուսուցումը մեծացնում է ուսանողների մոտիվացիան, ներգրավվածությունը քննարկվող խնդիրների լուծման մեջ, ինչը մեծացնում է հետաքրքրությունը, հուզական խթան է հանդիսանում հետագա որոնման գործունեությանը, խրախուսում է նրանց կոնկրետ գործողությունների:
- Ձևավորում է ինքնուրույն տեղեկատվություն գտնելու, վերլուծելու կարողությունը:
- Զարգացնում է մյուսների տեսակետը լսելու, համագործակցելու կարողությունը:
- Աշակերտների դիրքորոշման մշտական արտահայտությունը վերացնում է սխալը՝ քանի որ նույնիսկ սխալ արտահայտությունը չի պատժվում բացասական գնահատականով:
- Համատեղ գործունեությունը նպաստում է ուսուցչի հետ վստահելի փոխհարաբերությունների առաջացմանը:
- Կիրառելով ինտերակտիվ մեթոդներ և տեխնոլոգիաներ ուսուցիչները հնարավորություն ունեն զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական, կրեատիվ մտածելակերպը: Դա ընդունակություն է գտնել նոր, օրիգինալ, ստանդարտ մտածելակերպից դուրս մտքեր, առաջացած խնդիրների լուծում ոչ ավանդական եղանակներով:

ԽՆԴՐԻ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

Խնդրի դասընթացի ժամանակ ուսուցիչը ստեղծում է պրոբլեմային իրավիճակներ և ներգրավում է աշակերտներին դրանց վերլուծմանը: Ներկայացնում է տարբեր գիտական կարծիքներ: Ուսուցչի նպատակը ոչ միայն խնդրի առաջացումն է, նա հարցերի միջոցով օգնում է, որ աշակերտները ինքնուրույն անեն եզրակացություններ: Աշակերտը գտնվում է ակտիվ վիճակում՝ տալիս է հարցեր, գտնում պատասխաններ: Եթե ավանդական դասընթացի ժամանակ ուսուցիչը մատուցում է նոր նյութը պատրաստի, խնդրային դասընթացի դեպքում նոր գիտելիքը մատուցվում է որպես անհայտ: Դա նպաստում է մտավոր ակտիվացմանը: Գիտելիքների ձեռք բերման պրոցեսը նմանվում է հետազոտական աշխատանքի: Խնդրի դասընթացի ժամանակ ուսուցիչը առաջադրում է նախապես պատրաստած խնդրային հարցեր: Դրանք հարցեր են, որոնց պատասխանները չկան աշակերտների արդեն ունեցած գիտելիքներում, ինչը առաջացնում է ինտելեկտուալ բարդություններ, քանի որ պարունակում է չբացահայտված խնդիր, անհայտ, նոր գիտելիքներ: Օրինակ գենետիկայի դասընթացում «Ժառանգական հիվանդություններ» թեմայի ժամանակ կարելի է տալ հետևյալ հարցերը՝ «Ինչպես կարող են առաջանալ տրիսոմիաները», «Ինչպես կարելի է հայտնաբերել դրանք»: Այստեղ աշակերտները, որոնք արդեն անցել են մեյոզը, տրանսլոկացիաները պետք է գտնեն ճիշտ պատասխանները:

**ԲԻՆԱՐ ԴԱՍՄԱԽՈՍՈՒԹՅՈՒՆ (ԴԱՍՄԱԽՈՍՈՒԹՅՈՒՆ
ԵՐԿՈՒՍՈՎ)**

Սա 2 ուսուցչի համատեղ աշխատանք է, որոնք կարդում են դասի նույն թեմայից, համագործակցելով միմյանց և աշակերտների հետ: Բժշկական կրթության յուրահատկությունը կայանում է նրանում, որ բժիշկը պետք է ունենա ամբողջական պատկերացում մարդու մասին միննույն ժամանակ ուսումնական պրոցեսը կառուցված է առանձին մակարդակների ուսումնասիրությունից (մոլեկուլային, բջջային, օրգանային) դիսկրետ է:

Բինար դասախոսությունը թույլ է տալիս որոշակի իմաստով հաղթահարել այդ հակասությունը:

Դիսկուսիա «քննարկում»

Քննարկումը հանդիսանում է ինտերակտիվ մեթոդների համակարգում որպես բազային, ինտեգրվելով դրանցից յուրաքանչյուրի մեջ: Դրա հետ մեկ տեղ այն հանդիսանում է առանձին ինքնուրույն մեթոդ: Լատիներեն թարգմանությունից «discussio» նշանակում է վերլուծություն: Այս մեթոդը մանկավարժություն է եկել քաղաքականությունից: Դա որևէ խնդրի կոլեկտիվ քննարկումն է: Ավելի կիրառական է գործնական պարապմունքների ժամանակ: Յուրաքանչյուր քննարկում անցնում թ 3 փուլով՝ կողմնորոշում, գնահատում,

համախմբում: Կողմնորոշման փուլը ենթադրում է մասնակիցների հարմարվողականությունը միմյանց, խնդրին, ինչը հնարավորություն է տալիս ձևակերպել խնդիրը, նպատակները, սահմանել կանոններ: Գնահատման փուլում մասնակիցները տալիս են առաջացած հարցերի պատասխանները, հավաքում գաղափարներ, առաջարկություններ: Համախմբման փուլը. բաղկացած է քննարկումների, արդյունքների վերլուծությունից, որոշումների համատեղ ձևակերպմամբ:

«Կլոր սեղան»

Մեթոդը կիրառվում է որպես որևէ հարցի քննարկման միջոց: «Կլոր սեղան» մեթոդի հիմնական մասը կազմում է դիսկուսիան կոլեկտիվ քննարկվում է որևէ հարց, համեմատվում կարծիքներ: Մասնակիցները կարող են լրացնել միմյանց կամ հակասել մեկը մյուսին:

Մեթոդի առանձնահատկություններն են՝

- Բոլոր մասնակիցները պետք է կարծիք հայտնեն և ձգտեն, որ իրենց հասկանան:
- Բոլոր մասնակիցները հավասարազոր են, ոչ ոք իրավունք չունի թելադրել իր կամքը և կարծիքը: «Կլոր սեղանի» առանձնահատկությունը այն է, որ այն պետք է իրոք կլոր լինի, այսինքն մասնակիցների շփումը պետք է լինի «աչք աչքի» ինչը բերում է ակտիվության մեծացմանը:

Մեթոդը թույլ է տալիս ամրապնդել ավելիի վաղ ձեռք բերված գիտելիքները և լրացնել բաց թողնված տեղեկատվությունը: Գիտելիքների փոխանակման հետ մեկ տեղ աշակերտները սովորում են արտահայտել իրենց մտքերը, գաղափարները: Սովորում են հիմնավորել և պաշտպանել համոզմունքները:

«Ուղեղի փոթորիկ»

Մասնակիցներին առաջարկում է տալ առաջադրված խնդրին, հարցին հնարավորինս շատ լուծումներ, պատասխաններ անգամ ամենաֆանտաստիկ, անհավանական: Որից հետո բոլոր կարծիքներից ընտրվում են ամենահաջողվածները, որոնք կարող են կիրառվել գործնականում: Մեթոդը էֆեկտիվ է այնպիսի խնդիրների դեպքում, որոնք չունեն միանշանակ լուծում և պահանջվում են ոչ ավանդական լուծումներ: Երբ պետք է արագ ելք գտնել ծայրահեղ վիճակից և կարճ ժամանակում ստանալ կարծիքներ: Հաշվի են առնվում բոլոր մտքերը:

Բոլոր մասնակիցները հավասար են: Արգելվում է որևէ մտքի քննադատությունը:

Այս մեթոդը ընդգրկում է հետևյալ փուլերը:

- Լուծումների, մտքերի հավաք

Բոլոր մտքերը գրանցվում են: Կարևոր է, որ մասնակիցները չընկճվեն արտահայտել անգամ ամենաանհավանական

կարծիքները:

- Վերլուծությունը՝ քննարկվում են բոլոր առաջարկությունները:
- Բոլոր առաջարկված լուծումներից, մտքերից ընտրվում է ամենահետաքրքիրը:

Քանի որ ուսուցիչը համարվում է ստեղծագործող անձ իր աշխատանքում, առաջարկվող ձևերը յուրաքանչյուր ուսուցիչ կարող է կիրառել յուրովի՝ հաշվի առնելով սովորողների հետաքրքրությունները, կարողությունները, ուսուցանվող նյութի բարդությունը և այլն:

ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով՝ հաշվի առնելով այն հանգամանքը, որ ուսուցիչը պետք է իմանա, թե այս կամ այն մեթոդով աշխատելիս աշակերտի որ կարողությունն է զարգանում՝ հիշողական, տեսողական, արագ, դանդաղ մտածելու, բանավոր կամ գրավոր խոսքի և այլն, առաջարկվում է մի քանի մեթոդներ և աշխատանքի ձևեր, որոնք նպաստում են օտար լեզվի դասավանդման գործընթացում սովորողների հիշողության, բանավոր և գրավոր խոսքի զարգացմանը, բառապաշարի հարստացմանը:

Շարադրություն և թելադրություն գրելիս աշակերտները սովորաբար լարվում են, սակայն այս մեթոդներով աշխատելիս

նրանց մոտ մեծ սեր և հետաքրքրություն է առաջանում դեպի ուսումնական գործընթացը:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

Բաբանսկի Յու.Կ. Մանկավարժություն, 1-ին մաս,
Երևան, 1986:

Գյուլբուդադյան Ս.Վ. Հայոց լեզվի դասավանդման
մեթոդիկա, 2-րդ հրատարակություն, Երևան, 1987:

Educational game,

https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game