



«Երիտասարդ պատմագետների ասոցիացիա» ՀԿ-ի

EduArmenia կրթական նախաձեռնություն

ՈԼՍՈԼԳԻՆԵՐԻ պետական պարտադիր վերապատրաստման

դասընթաց 2023

Ջետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ Արդյոք խաղային տեխնոլոգիաները կարող են

մոտիվացնել սովորողներին

Ջետազոտող ոլսուցիչ՝ Լուսինե Ալոյան

Դպրոց՝ Ճաղկածորի միջնակարգ դպրոց

Բովանդակություն

Ներածություն	-----4
Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մանկավարժական գործընթացում	-----8
Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիան որպես դպրոցականների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման միջոց: Խաղը՝ օտար լեզվի դասավանդման մեջ	-----12
Գլուխ 3. Ինչպես խթանել սովորողներին ուսուցման	
պրոցեսում: Խաղը՝ երաժշտության դասավանդման մեջ	-----14
Եզրակացություն	-----15
Օգտագործված գրականության ցանկ	-----16

ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ

Չետագոտական աշխատանքում ներկայացված է խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների դերը ուսուցման մեջ, դրանց առանձնահատկությունները: Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնք ակտիվացնում են սովորողների գործունեությունը : Դրանց շարքին են դասվում խաղային տեխնոլոգիաները, որոնք ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ և հետաքրքիր : Չետաքրքիր և ուսուցողական խաղերը ստեղծում են աշխույժ, գվարթ տրամադրություն, զարգացնում են մտածողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, դպրոցական նյութն ավելի հեշտությամբ և հաճույքով է յուրացվում, երբ այն զուգակցվում է խաղային գործունեությամբ : Խաղն օգնում է ուշադրության զարգացմանը , համագործակցության խթանմանը, խաղերի միջոցով զարգանում է սովորողների հաղորդակցական կարողությունները :

Խաղերը դասի ժամանակ ստեղծում են անկաշկանդ մթնոլորտ , հնարավորություն են տալիս բոլոր սովորողներին մասնակցել դասին, խթանում են սովորողների պատասխանատվությունը աշխատանքի նկատմամբ և նրանց ազատ արտահայտվելու հնարավորություն են տալիս :

Խաղերը ճիշտ և տեղին կազմակերպելու դեպքում կարող են օգտագործվել և որպես կարճ ընդմիջումներ ուսուցման պրոցեսում, և նաև ուսուցման պրոցեսն ամբողջովին կարող է հիմնված լինել բազմաբնույթ խաղերի և խաղային գործունեությունների վրա:

Լեզվի ուսուցման նախնական փուլում, երբ սովորողները դեռ չեն կարողանում արտահայտվել, հաղորդակցման հետ կապված դժվարություններ կան , և մեծ քանակի բառապաշարի յուրացումը դժվարություններ կարող է առաջացնել, պետք

Է ընտրել այլընտրանքներ, նոր հնարներ, քանի որ այս Էտապը դժվար և ձանձրալի կարող է թվալ երեխաներին:

Խաղալով երեխաները ճանաչում են իրենց շրջապատող աշխարհը, կարողանում են կողմնորոշվել երևույթների մեջ, ձեռք բերել համապատասխան հմտություններ: Խաղալով երեխաներին կարելի է տալ բարդ հասկացություններ, կատարել դժվար գործողություններ: Արտաքնապես թվում է, թե խաղը զվարճանք է: Բայց հիմնականում նպատակաուղղված խաղը երեխայից պահանջում է մտքի, ուժի լարում, որը և ձևավորում է նրա մեջ տոկոսություն, ինքնուրույնություն, հնարամտություն, համարձակություն, ճարպկություն, ակտիվություն:

Հայտնի է, որ երեխաների մոտ ուսումնառության նկատմամբ հետաքրքրությունը կտրուկ աճում է, եթե դրանք ներառվում են խաղի իրավիճակում: Խաղի ընթացքում երեխան չի գործում պարտադրանքով: Երբ խաղը դասի որոշակի մասի մեջ է մտնում, այն դառնում է իր նպատակներին համապատասխան: Խաղը կարելի է անվանել աշխարհի ութերորդ հրաշքը, քանի որ այն ունի կրթական և զարգացման հսկայական հնարավորություններ: Խաղի ընթացքում երեխաները ձեռք են բերում գիտելիքների լայն տեսականի շրջակա աշխարհի առարկաների և երևույթների մասին: Խաղը զարգացնում է երեխաների դիտողականությունը և առարկաների հատկությունները որոշելու, դրանց Էական հատկանիշները բացահայտելու կարողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և մարմնաշարժողական, և իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն են ունենում պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ

աշակերտներն անկաշկանդ արտայահտեն իրենց մտքերը և աննկատ ընդգրկվեն ակտիվ ուսուցման մեջ: Հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց է հանդիսանում խաղը:

Հետազոտական աշխատանքիս օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման համակարգն է դպրոցում:

Հետազոտական աշխատանքիս առարկան դպրոցում ուսումնադաստիարակչական գործընթացի արդյունավետության բարձրացումն է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման միջոցով :

Հետազոտական աշխատանքիս խնդիրներն են :

- Ներգրավել բոլոր սովորողներին դասի ակտիվ պրոցեսին
- Խթանել նոր նյութի վերաբերյալ սովորողի հետաքրքրությունը
- Ստեղծել աշխույժ , զվարթ տրամադրություն և զարգացնելով մտածողությունն ու ուշադրությունը

Հետազոտական աշխատանքիս նպատակն է

- Խթանել ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը
- Նպաստել ուսումնական գործունեության նկատմամբ սովորողների ձգտումների ու հետաքրքրությունների աճին՝ դարձնելով երեխային ինքնուրույն, նախաձեռնող սոցիալապես ակտիվ ու դրանով իսկ նախապատրաստել կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է :

Հետազոտական աշխատանքիս նշանակությունը

Հետազոտությունը տեսական նշանակություն ունի հիմնախնդրի շուրջ ուսումնասիրություններ կատարողների համար և գործնական նշանակություն դպրոցում աշխատող ուսուցիչների համար:

Հետազոտության մեթոդները

Հետազոտական աշխատանքը իրականացնելիս իմ առջև դրված խնդիրները լուծելու նպատակով օգտագործել եմ հետևյալ մեթոդները՝ կիրառել եմ հիմնախնդրի վերաբերյալ գիտամանկավարժական գրականության ուսումնասիրության և վերլուծության մեթոդը, իսկ գործնական ուսումնասիրության համար դիտման, պրակտիկայի ,զրույցի մեթոդները :

Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մանկավարժական գործընթացում

Մանկավարժության մեջ արդեն իսկ ձևավորվել են ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը նպաստող մի շարք մոտեցումներ, որոնք ընդունված է անվանել նորարարական կամ առանձին ուղղված խթանող,զարգացնող,ակտիվ ուսուցման տեխնոլոգիաներ:Մանկավարժության մեջ տրվում են <<տեխնոլոգիա>> եզրի տարբեր մեկնաբանություններ.

1.<<Տեխնոլոգիա >> բառը առաջացել է հին հունարեն տեխնո` արվեստ,վարպետություն,

կարողություն և լոգոս `խոսք,գիտություն բառերից:

2.Երբեմն մանկավարժական տեխնոլոգիան նույնացվում է նաև մեթոդի հետ:Այս դեպքում սրանց միջև չի նկատվում իմաստային տարբերություն, այլ մի եզրը փոխարինվում է մյուսով:

3.Մանկավարժական տեխնոլոգիան ուսուցչի և աշակերտի համատեղ արդյունավետ համագործակցությունն է:Այն իրականացվում է անձնային-անհատական մոտեցման, հոգեբանական առանձնահատկությունների հաշվառման միջոցով,որոնց հմտություններով պետք է օժտված լինի ուսուցիչը:

Խաղը որպես ուսուցման տեխնոլոգիա, կիրառվել է շատ վաղուց:Թե՛ խորհրդային շրջանի,թե՛ այսօրվա,թե՛ արտասահմանյան գիտնականների ուսումնասիրությունները

ցույց են տվել ,որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումով գրված դասագրքերը շատ ավելի պիտանի են,շատ ավելի հոգեհարազատ են երեխաներին և նրանց աշխարհընկալման մեջ են :Երբ երեխան գալիս է դպրոց, նրան ներկայացնում են ինչ-ինչ կանոններ,որոնց պիտի ինքը ենթարկվի : Չատկապես վեց տարեկան

երեխաները չեն կարողանում ենթարկվել այդ կանոններին ,չեն կարողանում կարգավորել իրենց վարքագիծը,իրենք իրենց կառավարել: Բայց եթե երեխային բացատրվում է որևէ բարդ խաղի կանոն,ապա երեխան շատ լավ կարողանում է ինքն իրեն ենթարկել այդ խաղի կանոններին, ավելին` նույնիսկ հսկում է իր խաղընկերներին:Այսինքն,խաղը նպաստում է որպեսզի երեխան կարողանա այդ փոքրիկ տիրույթում ինքն իրեն կառավարել,վերահսկել իր վարքը:Դա հետագայի համար նախադեպ է դառնում ,և նա կարողանում է ավելի լայն շրջանակների մեջ կառավարել իրեն: Սա ապացույց է,որ սոցիալական հարաբերություններում խաղը կարող է շատ օգտակար լինել:Ավելին` խաղը համարվում է ուսուցման և դաստիարակության գլխավոր բաղադրիչներից մեկը:

Դասավանդումը պետք է կազմակերպվի այնպես,որ աշակերտը չունենա ունի ժամանակ ,ոչ ցանկություն և ոչ էլ երկար ժամանակ շեղվելու հնարավորություն:Յետաքրքիր գործը,հետաքրքիր դասը ընդունակ է դեռահասին կլանել և նա կլանված աշխատում է,երկար ժամանակ չի շեղվում,և այդ տարիքում երեխաների մոտ հետաքրքրություն առաջացնել հնարավոր է միայն խաղի միջոցով:Այսպիսով կարող ենք ենթադրել,որ խաղը սովորեցնում է,հետևաբար արժե ասել ,որ <<խաղը կրթման միջոց է>>:խաղի միջոցով ստացած գիտելիքներն ավելի մնայուն են, պատկերավոր և լավ են հիշվում երկար ժամանակ:Այն ակտիվացնում է ուսումնական գործընթացը և թույլ է տալիս ուսուցումը զուգակցել զվարճանքի հետ:

Ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտների ակտիվություն,ակտիվ ուսումնական փոխհարաբերություն և ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ:Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում առանց խաղի,իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

Չարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի,այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով :Իսկ մենք գիտենք,որ ուսումնական նպատակները բազմաթիվ են ու բազմազան:

Տարրական դասարաններում խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար ,քանի որ աշակերտը ,առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, հիմնականում դրսևորելով հետկամածին ուշադրություն՝

յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը,վերհիշում է անցած կանոնները ,ամրապնդում ու համակարգում է իր գիտելիքները :

Խաղը երեխայի երկրորդ աշխարհն է : Նրա պատկերացումների յուրօրինակ աշխարհ,որտեղ ամեն ինչ հասարակ է ու պարզ, ավելի մատչելի ու մտերմիկ:Այստեղ հաղթանակում և գերիշխում է մանկական երևակայությունը:Այդ աշխարհում նա հանդես է գալիս որպես գլխավոր գործող անձ,գլխավոր դերակատար:

Մանկավարժական գործընթացում կիրառվող խաղերի ժամանակ ոչ միայն ստեղծագործական մտադրությունների,այլև նաև բնավորությունների բախում է տեղի ունենում,որը նպաստում է երեխայի անհատականության ձևավորմանը: Սակայն խաղերը ընտրելիս պետք է հաշվի առնել այն հանգամանքը,թե ինչ է անհրաժեշտ երեխային,ինչպիսի դաստիարակչական խնդիրներ պետք է լուծել: Երեխայի հետ խաղալիս իրականացվում է մի քանի նպատակներ,որոնք իրար հետ փոխկապակցված են .

- 1.նպատակը-խաղից բավականություն ստանալ
- 2.նպատակը -շարունակությունը ,որը կախված է խաղային օրենքներից, դերերի կատարումից ,
- 3.նպատակը-արտահայտում է խաղի ստեղծագործական խնդիրները /կռահել,շփոթեցնել,ավելացնել արդյունքները և այլն/:

Խաղը շարունակելու ցանկությունը կախված է երեխաների մոտ հետաքրքրությունն առաջացնելուց ,ինչն էլ կախված է երեխայի հետաքրքրությունից, դաստիարակությունից :

Մանկավարժական գործընթացում խաղային առանձնահատկությունը դերերի ճիշտ բաժանումն է:Խաղի իմաստն այն է ,որ կոլեկտիվում ոչ թե լիդերը ընդգծի իր լիդերությունը ,պասիվը՝ իր պասիվությունը,այլ ճիշտ հակառակը:

Դասը,որը անցկացնում են խաղային մեթոդներով ,ունի հետևյալ օրենքները.

1. Նախապատրաստական աշխատանք-պետք է քննարկել բազմաթիվ հարցեր խաղի անցկացմանը համապատասխան
2. Խաղին անհրաժեշտ պարագաներ-օրինակ՝ քաղաքի քարտեզ, թագավորի համար թագ, անհրաժեշտ կահույքի տեղադրում և այլն
3. Խաղի ավարտի անհրաժեշտ կենտրոնացում
4. Անհրաժեշտ խաղային դրվագներ , որոնք ուշադրություն են գրավում, թուլացնում են լարվածությունը
5. Գլխավոր-աշակերտի անհատականության գնահատումը և հարգանքը նրա նկատմամբ:

Չսպասել աշակերտի մեջ աշխատանքի նկատմամբ հետաքրքրությունը: Այսպիսով, ներկայացնենք մանկավարժական գործընթացում խաղեր անցկացնելու ամենածանրակշիռ հիմնավորումները .

- Խաղը համատեղում է զվարճանքն ու նպատակը:
- Խաղերը ներդաշնակ և աշակերտին խիստով վարակող մթնոլորտի միջոցով ճանաչողական կապ են ստեղծում տվյալ թեմայի և աշակերտի միջև:
- Խաղերի միջոցով աշակերտն արձագանք է ստանում :
Սովորողներն իրենց կատարած աշխատանքի վերաբերյալ արձագանք ստանալու ցանկություն և կարիք ունեն : Խաղերն անմիջապես արտացոլում են աշխատանքին աշակերտի ունեցած մասնակցության աստիճանը, նրա հաջողություններն ու թերացումները : Համապատասխան ուղղիչ արձագանքի դեպքում խաղը կարող է վերաճել ուսումնական անգնահատելի հնարավորության :
- Խաղերի միջոցով ուսուցիչն արձագանք է ստանում:
Խաղերը ստեղծում են <<վարժանքի դաշտ >>, որի շրջանակներում սովորողները փոխազդում են թեմային՝ դրսևորելով իրենց գիտելիքներն ու տեղեկատվությունը կիրառելու հմտությունները :
- Խաղերը փորձի ձեռքբերման միջոց են
Մերօրյա սովորողը պետք է գործի և ամեն ինչ փորձի ինքնուրույն : Խաղերը ստեղծում են մի մթնոլորտ , որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ուսումնառության գործընթացի ակտիվ

մասնակցի գործընթաց, որի շրջանակներում աշակերտները կարող են <<գլուխ գլխի >> տալ և կենսագործել իրենց գաղափարները :

- Խաղերը ոգևորում են սովորողներին : Խաղերը ներգրավում են աշակերտներին և նրանց ոգևորում փոխազդելու թեմայի հետ : Այս փոխազդումը խաղացողներին մղում է տվյալ թեմայի ըմբռնումը դրսևորել ընկերական մրցակցության պայմաններում , որտեղ հաջողություններն ընդհանուր ցնծության և հանդիսավորության հիշարժան պահեր են , իսկ սխալներն ընդամենը նշանակում են , որ աշակերտի հմտություններն ու գիտելիքները առավելագույն լարման են ենթարկվում :
- Խաղերը բարելավում են թիմային աշխատանքը :
Խաղերը իրական, կոնկրետ ժամանակում կատարվող գործողություններն են, որոնք խաղացողին միավորելով թիմ են ստեղծում, ցուցադրում թիմային աշխատանքի կանոնները ու դերերը և կարևորում թիմային համագործակցության արժեքը: Խաղերը աշակերտներին հնարավորություն են ընձեռում միևնույն իրական փորձին հաղորդակից դառնալու միջոցով ճանաչել իրենց հասակակիցներին , նրանց միջև ծանոթությունների ցանց ու կապվածություն են ձևավորում :

Երեխան խաղալով՝



- հասկանում է ինքն իրեն,
- ճանաչում է աշխարհը,
- գիրելիքներ է ձեռք բերում:

Ֆրանսերեն լեզվի նախաալբերակական շրջանում, թեմային վերաբերող բառեր և նախադասություններ սովորելիս, հաճախ դա անում են առարկաների նկարների, խաղերի իրավիճակների, երգերի, բանաստեղծությունների միջոցով (La chanson de l'Alphabet, Les chiffres et Les nombres. Les couleurs-chanson Les jours de la semaine և այլն)

Ջաճախակի կազմակերպում ենք խաղեր՝ ելնելով ուսուցանվող նյութի բովանդակությունից:

Խաղ «*Eleves francais et armeniens*»։ Դասարանը բաժանվում է երկու մասի : Գրատախտակի մոտ գնում են «*հայ*» երեխաները : Նստածները՝ «*Ֆրանսիացիներն*» են : Ֆրանսիացիներին տալիս ենք անուններ՝ *Mari, Lucie, Nana, Victor, Michel* . Միմյանց հարցեր են տալիս : *Où t'appelles-tu ? Comment t'appelles-tu ?*

Je m'appelle , կամ je suis.

Je suis Armenien

Je suis Français

Կառույցները

Խաղ «*Ecoute et choisis*» հազուստներ, կենդանիներ, մրգեր, դասարանական իրեր և այլ թեմաներ ուսումնասիրելիս՝ հերթականությամբ արտասանում են 5-6 բառ, յուրաքանչյուր բառից հետո հետևում աշակերտների ռեակցիային : Եթե օրինակ արտասանվում է տվյալ թեմայի հետ կապված բառ / թեմա՝ մրգեր, բառ-*une pomme* / աշակերտները չեն շարժվում, եթե որևէ մեկը ձեռք է բարձրացրել, խաղից դուրս է գալիս :

Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիան որպես դպրոցականների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման միջոց

Այսօրվա դպրոցները լուրջ խնդիրներ են հետապնդում սովորողներին խթանելու և ուսուցման մեջ ներգրավվելու 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: Խաղերի մեթոդաբանական տիպաբանությունը նույնքան բազմազան է, որքան դրանց նպատակը: Գոյություն ունեն խաղերի 2 հիմնական խումբ՝ լեզու և խոսք: . Լեզվական խաղերն օգնում են հետաքրքիր և ստեղծագործական դարձնել օտար լեզվի ուսուցման գործընթացը: Դրանք երեխաների մոտ կրքի մթնոլորտ ստեղծելու և հոգնածությունը վերացնելու հնարավորություն են տալիս: Լեզվական խաղերը նախատեսված են արտասանական, բառապաշարային և քերականական հմտություններ ձևավորելու և լեզվական երևույթների կիրառման համար օտար լեզվի յուրացման նախապատրաստական, նախահաղորդակցական փուլում:

Հնչյունական խաղեր. Նպատակները.

- սովորեցնել երեխաներին օտար լեզվի հնչյունների արտասանությամբ
- սովորեցնել երեխաներին կարդալ բանաստեղծությունները բարձր և հստակ

- սովորեցնել բանաստեղծություններ՝ դրանք ըստ դերի վերարտադրելու համար: Ուղղագրական խաղեր.Նպատակները.
- Սովորեցնել օտար լեզվով բառեր գրել: Խաղերի մի մասը նախատեսված է հիշողությունը մարզելու համար, մյուսները հիմնված են օտար լեզվով բառերի ուղղագրության որոշ օրինաչափությունների վրա (կարող է օգտագործվել տնային աշխատանքը ստուգելիս):

Լեքսիկական խաղեր.Նպատակները.

- ակտիվացնել երեխաների խոսքային-մտածող գործունեությունը.
- զարգացնել սովորողների խոսքի արձագանքը. սովորողներին ծանոթացնել բառակապակցություններին.

Քերականական խաղեր.Նպատակները.

- սովորեցնել ուսանողներին օգտագործել որոշակի քերականական դժվարություններ պարունակող խոսքի ձևեր. ստեղծել բնական իրավիճակ այս խոսքի օրինակի օգտագործման համար.
- զարգացնել սովորողների խոսքի ստեղծագործական գործունեությունը.

Հիմնականում ուսումնական խաղերը զուտ բառապաշարային կամ զուտ քերականական չեն: Բառապաշարային խաղերը կարող են դառնալ քերականական, ուղղագրական և այլն: Ինչ ուղղություն էլ ունենան խաղերը, դրանք արտացոլում են երեխաների աշխարհընկալումը՝ հետաքրքրասիրություն, սեր կենդանիների հանդեպ, հեքիաթներ և կերպարներ, մրցույթներ, հանելուկներ: Օտար լեզուների ուսուցման գործընթացում կարևոր են նաև խոսքի խաղերը: Նրանք թույլ են տալիս կազմակերպել սովորողների նպատակային խոսքի պրակտիկա օտար լեզվով, վերապատրաստել և ակտիվացնել դրա շրջանակներում մենախոսական և երկխոսական խոսքի հմտություններն ու կարողությունները ինչպես նաև հաղորդակցական կարողությունները:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է,այնքան ավելի գրավիչ է դառնում :Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը,բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և հակադրելու կարողությունները:

Խաղերը լինում են շարժական ,դերային և ուսուցողական (դիդակտիկական):

Շարժականի հիմքում ընկած են քայլքը,վազքը, թռիչքները,իրանի, ձեռքերի շարժումները և այլն, դերայինի հիմքում ` հեքիաթային հերոսներին , հատկապես կենդանիներին , շրջապատի երևույթներին , տարբեր մասնագիտություններ բնութագրող իրերին շարժումներով նմանվելը , ուսուցողական խաղերին նպաստում են ուսուցողական քարտերը , պլակատները և այլն :Բոլոր տեսակի խաղերի ընդհանուր պահանջը հետաքրքրության և օգտակարության հմուտ զուգակցումն է : Խաղը պետք է լինի երեխայի կյանքին մոտիկ ,բովանդակությունը `ֆանտաստիկ, հեքիաթային ձևի, այն պետք է լինի սրամիտ , ոչ սովորական ,միևնույն ժամանակ ` պարզ ու հասկանալի կանոններով :Խաղը կարգավորում է նաև երեխայի գործողությունները : Խաղի կազմակերպման կարևոր պայմաններից է խաղավարի ընտրությունը , որը կարող է լինել ինչպես ուսուցիչը ,այնպես էլ երեխան :

Խաղերը նաև թույլ են տալիս (համեմատելու) տարբերել իրական երևույթները անիրականից,զարգացնում են ինքնատիրապետում , ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն :

Դասապրոցեսում խաղը ակտիվացնում է երեխաներին : Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի ,այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով : Այն օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային , որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում:

Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իր մտքերն ու կարծիքները:

Խաղերը աշակերտների մոտ զարգացնում են հետևողականություն, կենդանություն են հաղորդում դասին, բարձրացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը :Խաղերը զարգացնում են միտքը , բարձրացնում են ինտուիցիան, օգնում են արագ կողմնորոշվել ,դրական են ազդում հիշողության վրա :

Շատ ուսուցիչներ թեմաները սովորեցնում են խաղերի միջոցով` հատկապես տարրական դասարաններում : Խաղերի միջոցով սովորողները ըմբռնում են նյութը նույնիսկ առանց գիտակցելու (օտար լեզու):

Օտար լեզվի բանավոր դասընթացներում (կրտսեր դասարաններ) ընդգրկված դասերը պետք է անցկացվեն խաղային իրավիճակների հետ զուգակցված , չմոռանալով նկարելու , երգելու , ոտանավորներ արտասանելու մասին : Բոլորովին այլ բան է մերօրյա հիմնական դպրոցում արդյունավետորեն օտար լեզու դասավանդելը: Դասավանդողի գերխնդիրը այստեղ սովորողի ներքին մոտիվացիան զարգացնելն է, երբ բացակայում է մեծ նպատակը`ամենօրյա, ամենահաս խթանը: Սկզբնական խանդավառությունն իր տեղը զիջում է թերարժեքության զգացողությանը, որն այնուհետև փոխվում է անտանելի ձանձրույթի ու միակ ելքը ստեղծված իրադրությունից դառնում է օտար լեզու սովորելու մտադրությունից հրաժարվելը: Հիմնական դպրոցում դասավանդողը պետք է գտնի մեծ նպատակին փոխարինող մեկ այլ խթանիչ ուժ, որն է` հետաքրքրությունը:

Միջին դպրոցում օտար լեզվի դասերը ավելի հետաքրքիր դարձնելու ամենաարդյունավետ հնարքներից մեկը լեզվական խաղն է: Լեզվական խաղի ժամանակ սովորողը կարճ ժամանակահատվածում հայտնվում է մի անելանելի իրադրության մեջ, որից դուրս գալու միակ ելքը օտար լեզվով համապատասխան միտք արտահայտելն է: Դասն ինքնաբերաբար դառնում է աշակերտակենտրոն, գործածվում են խմբային ուսումնական գործունեության տեսակներ, աշակերտների մեծ քանակը մեծ խանգարիչ ուժ չի ունենում:

Խոսելու կարողությունները զարգացնող լեզվական խաղերից են

- Դեմ և կողմ (խաղը նպատակահարմար է 8-րդ դասարանի համար)

Դասարանը բաժանվում է երկու խմբի: Մի խումբը կողմ է կենդանաբանական այգու գոյությանը ու բերում է իր փաստարկները, իսկ մյուս խումբը դեմ է կենդանիներին ոչ իրենց բնական միջավայրում պահելուն և ներկայացնում է իր փաստարկները: Դասարանում խոսք կազմելու, մտածելու և հակափաստարկներ բերելու յուրօրինակ մրցույթ է ձևավորվում:

- Մեկ րոպե տևողությամբ խոսքային մտազրոհներ (նպատակահարմար է 7-8-րդ դասարանների համար)

Դասարանը բաժանվում է 3-4 սովորողներից բաղկացած խմբերի: Դասավանդողը նախօրոք պատրաստել է մեկնաբանությունների համար հավասար դժվարություններ ներկայացնող բառեր, հասկացություններ, որոնց մասին սովորողները պետք է մեկնաբանություններ տան ուղիղ մեկ թույլ տևողությամբ իրենց ելույթներով: Երբ խմբի մի սովորողը մեկ-երկու վայրկյան կանգ է առնում, նրան օգնության է հասնում իր ընկերը: Պարտված է համարվում այն թիմը, որի սովորողները չեն կարողանում շարունակել իրենց խոսքը: Մի սովորող իր սմարթֆոնի վայրկյանաչափով հետևում է ժամանակին: Երբ մի թույլն լրանում է, նա բարձրաձայն ասում է «Stop!» <<Arrete!>> :

- Ձևագրի մեթոդ (խաղը հարմար է միջին դպրոցի բոլոր դասարանների համար)

Առաջարկվում է մի որևէ աշակերտի կազմել մի պարզ ընդարձակ նախադասություն: Երկրորդ աշակերտը պետք է կրկնի առաջին աշակերտի նախադասությունը և ավելացնի իրենը: Երրորդ աշակերտը կրկնում է առաջին երկու նախադասությունները և տրամաբանական շարունակությամբ ավելացնում իրենը և այդպես շարունակ: Ստացվում է այնպես որ վերջին աշակերտը հանպատաստից հորինված մի ամբողջ պատմություն է պատմում: Խաղը մեծապես օգնում է մենախոսության կարողությունների զարգացմանը:

Օտար լեզվի ավանդական մեթոդներից գատ դրանք հնարքներ են, որոնք հնարավորություն են տալիս լեզուն արդյունավետ և հեշտ սովորել: Խաղերը պետք է լինեն մատչելի, տարիքին և գիտելիքին համապատասխան: Նոր նյութի յուրացումը հեշտացնող խաղային վարժությունները, խաղերը, ինչպես նաև հետաքրքրաշարժ վարժություններն օգտագործվում են աշակերտներին խրախուսելու, գիտելիքները գործնականում կիրառելու նպատակով:

Օրինակ`

1) Գրատախտակի վրա գրվում է աշխարհագրական անունները, որոնց վերջնատառը պետք է լինի նոր բառի սկզբնատառը

2) Գրատախտակի վրա գրվում է երկրների անուններ :Աշակերտները պետք է գրեն այդ ընտրված երկիրը բնութագրող բառեր և արտահայտություններ ,

ինչպես նաև տեսարժան վայրերի անուններ: Կհաղթի այն խումբը , որն ավելի շատ բառեր կգրի :

Ջաղորդակցման դասավանդման արդյունավետ մեթոդներից մեկը դերային խաղերն են, քանի որ դրանք օգնում են զարգացնել հաղորդակցման հմտությունները, նպաստում են լեզվական ծրագրի նյութի արդյունավետ մշակմանը :

Դերային խաղերը գործողության տեսակ են, որի մասնակիցները գործում են ընտրված դերերի շրջանակներում, ղեկավարվում են ընտրված դերի միջավայրի տրամաբանությամբ և գործում են արդեն եղած սյուժեով, կամ հենց իրենք են ստեղծում սյուժեն: Այսինքն, դերային խաղն իրենից ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորում: Դերային խաղերը և բառախաղերը կարող են կիրառվել որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ տարբեր տարիքի և լեզվի տիրապետման տարբեր մակարդակ ունեցող սովորողների համար: Դերային խաղը կարելի է դիտարկել որպես օտար լեզվով հաղորդակցվելու ամենաճշգրիտ մոդելը, որովհետև այն հանդիսանում է իրականության կրկնօրինակում:

Դերախաղերը պետք է լինեն.

- հաճելի, զվարճալի և ուսանելի
- ինքնաբուխ
- սահմանափակումներ չպետք է լինեն, որպեսզի երեխան չձանձրանա



Դերային խաղերի և բառախաղերի ընտրությունը՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, լուծում է երկու կարևորագույն խնդիր՝ ծառայում է ուսուցման հիմնական նպատակի իրականացմանը և նպաստում սովորողների մոտիվացիային:

Դերային խաղերն օգնում են խոսքային իրադրությունը մոտեցնել բնական միջավայրին, նպաստում են լեզվական նյութի արդյունավետ մշակմանը և գիտելիքների գործարանական կիրառությանը:

Կազմակերպում ենք հաճախակի իրավիճակային խաղ-ներկայացումներ /միջին և ավագ դասարաններ/:Ստեղծվում է իրավիճակ ՝ըստ ուսուցանվող նյութի , մշակվում է հարց ու պատասխան :Թեմաները `Les vêtements. Au magasin ,Au café և այլն :

Իրականացնում ենք դերային խաղեր տարբեր ստեղծագործություններից ,ընտրում զանազան դերեր , խաղում կարճ դրվագներ , օրինակ աշակերտներից մեկը ստանձնում է ուսուցչի դեր:Կազմում ենք դասարանային շրջան /table ronde/7-8 դասարաններ ,ստեղծում իրական հաղորդակցման իրադրություններ:











Տարրական դասարաններում մեծ ուշադրություն է դարձվում դպրոցականների հնչյունական հմտությունների ձևավորմանը: Սակայն դասից դաս սովորողի հետաքրքրությունը այս աշխատանքի նկատմամբ թուլանում է, ուստի հրավիրում ենք նրանց հանդես գալ որպես ուսուցիչ: Դասարան է եկել հեքիաթի կամ մուլտֆիլմի հերոսը, և նա կսովորի անգլերեն (ֆրանսերեն): Այժմ երեխաները ոչ միայն կրկնում են հնչյունները, այլև փորձում են սովորեցնել այս հերոսին ճիշտ արտասանությունը: Հեքիաթի հերոսը երեխաներին ցույց է տալիս տառամիացությունները, երեխաները արտասանում են դրանք: ԵՎ ստուգելու համար հերոսը սկսում է սխալվել: Եթե ճիշտ է արտասանվում՝ երեխաները լռում են, իսկ եթե դա սխալ է, նրանք ծափ են տալիս միմյանց:

Որպես դասարանական գրավոր աշխատանք հաճախակի կազմակերպում են

- Հանելուկ-թելադրություն

/Գրում են գրատախտակին բառի հայերեն իմաստը, աշակերտը թարգմանում և գրում է ֆրանսերեն /5-7 բառ:

- Նկար թելադրություն /փակցնում են գրատախտակին մի քանի նկար /կամ դնում առարկաներ սեղանին /: Աշակերտները գրում են դրանց անունները:
- Խաղ թելադրություն / հայտնի <<կախաղան >> խաղին նման է, գրում են գրատախտակին 4-5 բառ՝ առաջին և վերջին տառերը միայն /une p...e/pomme/ un l...e/livre/

Գլուխ 3. Ինչպես խթանել սովորողներին ուսուցման պրոցեսում

Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից անցկացվում են խաղեր տարբեր առարկաներից : Երաժշտական արվեստը հիանալիորեն զուգակցվում է խաղերի հետ, իսկ խաղերի որոշ տեսակներ գնահատվում են որպես <<նախագեղագիտական գործունեություն >> : Երաժշտական խաղի հետաքրքրության և օգտակարության գլխավոր պայմաններից մեկը կոլեկտիվ ստեղծելն է : Այն հետաքրքրություն է տալիս յուրաքանչյուր երեխային իր հնարավորությունների, նախասիրությունների սահմաններում մասնակցելու խաղին: Երաժշտական խաղի օգտակարությունը պայմանավորում է նրա նպատակաուղղվածությամբ, որը հնարավորություն է տալիս երեխային ընկալելու երաժշտությունը և նրա երաժշտական որոշ տարրերը : Այդ խաղերը պետք է երեխայի մեջ առաջացնեն հույզ, ապրումներ և պատճառեն ուրախություն : Բայց չի կարելի խաղը վերածել զվարճության, կամ սոսկ վարժանքների :

Երաժշտական խաղերը երեխաների երաժշտական ունակությունների զարգացմանը մեծ հնարավորություններ են ընձեռում : Երեխան կարողանում է ընկալել , զգալ և իմաստավորել երաժշտությունը ` կապված խաղի բովանդակության հետ , հուզականորեն արձագանքել դրան : Երաժշտությամբ ուղեկցվող խաղային տարբեր գործողությունները ավելի հեշտացնում են երաժշտության ընկալումը : Դրա շնորհիվ երեխան լավ է զգում երաժշտական ստեղծագործության բնույթը , բովանդակությունն ու կառուցվածքը , կարողանում է տարբերել առանձին մասերը և իր շարժումները համաձայնեցնել ու ներդաշնակել նրա սկզբի և ավարտի հետ : Դա երեխաներից պահանջում է լսողական ուշադրության կենտրոնացում : Մեթոդապես ճիշտ կազմակերպված խաղը նպաստում է նյութի աստիճանական ընկալմանը և երեխաների պատասխանատվության բարձրացմանը :

Երաժշտական խաղերից են .

<<Ուշադրություն , հնչում է երաժշտություն>>

Խաղը երեխայի մեջ զարգացնում է ուշադիր ունկնդրել երաժշտությունը, հասկանալ նրա բնույթը, սկիզբը ,զարգացումը և ավարտը :Սովորեցնում է ինքնուրույն գտնել երաժշտությանը համապատասխան շարժումներ :

Ընտրվում է երկու խումբ:Յուրաքանչյուր խումբ կանգնում է առանձին շարքերով:Հնչում է քայլերգային երաժշտություն :Խմբերը պետք է ճիշտ ժամանակին սկսեն քայլքը ,ունենան ճիշտ կեցվածք,ազատ շարժումներով արտահայտեն քայլերգի բնույթը:Ընթացքի ժամանակ հնչում է նոր քայլերգ,որը պետք է տարբերվի նախորդից տեմպով և բնույթով /հանդիսավոր,զինվորական,սպորտային/:Երեխաները պետք է կարողանան երաժշտության փոփոխության հետ մեկտեղ շարժումները հարմարեցնել նոր երաժշտությանը:Հաղթում է այն խումբը,որը քիչ է սխալներ կատարում :

<<Որոշիր երաժշտության տեսակները>>

Երեխաները կանգնում են երեք շարքով .յուրաքանչյուր շարքին նախօրոք տրվում է երաժշտության տեսակի անուն /երգ, պար , քայլերգ/:Երեխաներն ուշադիր ունկնդրում են:

Երաժշտության որ տեսակը հնչում է, համապատասխան շարքը սկսում է իր շարժումը` կատարելով երաժշտության բնույթին համապատասխան շարժումներ:Խաղը երեխաների մեջ զարգացնում է ուշադրություն,երաժշտության տեսակները զգալու և համապատասխան շարժումներ կատարելու կարողություն:

Խաղային հնարքներով ուսուցումը լայն տարածում է գտել 2003թ. ի վեր ,երբ առաջին անգամ Ջեյմս Ջին խոսեց ճանաչողական զարգացման համար խաղի կարևորության ազդեցության մասին: Այդ ժամանակից ի վեր 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:

Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը,որը շրջապատում է երեխային մինչև դպրոց գնալը , չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով:

Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը , դասարանը , երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները , որոնք երեխան ուներ մինչև այդ:

Այդ է պառճառը , որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ : Չ□□Է որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը , կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը :

Չատկապես տարրական դասարաններում հարկավոր է կազմակերպել ուսուցողական խաղեր : Ուսուցիչը պետք է իմանա,որ խաղի կանոնները և բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր:Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և□ կրթել,և□ դաստիարակել :Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը , որոնք համապատասխանում են դասի թեմային կամ անցածը խորացնելու , ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով են :

<<Երբ խաղը դառնում է հաճույք , մինևույն ժամանակ ուսուցումն էլ դառնում է հաճելի >>: ¹

¹ Joanne E.Oppenheim , The kids and play.

Եզրակացություն

Այսպիսով՝ խաղը որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է ուսուցման, դասավանդման շարժիչ ուժ : Այն նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը : << Խաղային հնարքներով ուսուցումը >> կարող է փոխել ամբողջ գործընթացը՝ դարձնելով ուսուցումն ավելի հետաքրքիր ու արդյունավետ, իսկ ստացված գիտելիքներն ավելի խորացված և ընդհանրացված :

Ամփոփելով վերն ասվածը՝ կարելի է ասել, որ ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները:

Թեմատիկ խաղերը խորացնում են սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնում առավել հետաքրքիր , անսովոր և ցանկալի , բարձրացնում երեխայի աշխատունակությունը:

Խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ : Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում

ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները : Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթացը դարձնում է հետաքրքրաշարժ գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Սուխոմլինսկի Վ.Ա. <<Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին >> Երևան 1977 << Լույս >> 318 էջ
2. Дидактические и развивающие игры в начальной школе Методические пособие с электронным приложением М Планета 2011 г 272 с
3. М А Калугин <<Развивающие игры для 1-4 классов >> Ярославль 2016 г 82 с
4. Educational game, [https://en Wikipedia. Org /wiki/ Educational game](https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game)
5. Game – based Learning vs. Traditional training , [http: /www:newmedia.](http://www.newmedia)
6. Мухина С. А. Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения М. 2008
7. Панифилова А. П. Инновационные педагогические технологии М. 2011
8. Յու. Վ. Յուզբաշյան , Ա. Շ. Մկրտչյան <<Երաժշտական խաղերը տարրական դասարաններում >>
9. Վայսբուրգ Մ. Լ. << Օտար լեզվով բանավոր խոսքի ուսուցման ժամանակ կրթական և խոսքի իրավիճակների օգտագործումը -Օրնիսակ 2001թ.
10. Գալսակովա Ն.Դ.<< Դասավանդման ժամանակակից մեթոդիկա ,օտար լեզուներ >>: Ուղեցույց ուսուցչի համար 2-րդ հրատ. 2003
11. Սեմյոնովա Մ.Վ. << Դերային խաղեր օտար լեզուների ուսուցման մեջ >> 2005-թիվ 1 մեթոդական մշակում
12. Գյուլամիրյան Ջ. <<Խաղալով սովորենք >> Երևան 2009 թ.
13. Յուզբաշյան Յու.Վ., Մկրտչյան Ա.Շ. <<Երաժշտությունն առաջին դասարանում : Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ ուսուցիչների համար-Լույս,1986.-311 էջ նկ.,նոտա

