

**«ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱԼԻԱՆՍ ՖՐԱՆՍԵԶ»  
ԿՐԹԱՍՇԱԿՈՒԹԱՑԻՆ ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՖՐԱՆՍԵՐԵՆԻ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ՝ Խաղը որպես ուսուցման միջոց, խաղերի կիրառումը դասերին**

**ԴՊՐՈՑ՝ «Երևանի հ.157 հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ**

**ԿԱՏԱՐՈՂ՝ Աննա Գևորգյան**

**ՂԵԿԱՎԱՐՆԵՐ՝ Սյուզան Ղարամյան  
Զեմֆիրա Ավետիսյան**

## Նախաբան

«Երեխան, որը չի խաղում, երեխա չէ, իսկ մեծահասակը, որը չի խաղում, կորցրել է այն երեխային, որն ապրում էր իր մեջ: Պաբլո Ներուդա

Ելնելով իրենց տարիքային առանձնահատկություններից՝ աշակերտները միշտ հետաքրքրված են խաղերով կամ խաղային իրադրություններով, քանի որ վերջիններս ուսուցումը դարձնում են ավելի հետաքրքրաշարժ և ստեղծագործական: Ուսուցման գործընթացն առավել արդյունավետ կազմակերպելու համար առանձնակի նշանակություն ունի ուսուցման նպատակին ծառայող ճիշտ մեթոդի կամ մեթոդական հնարի ընտրությունը: Օտար լեզուների ուսուցման հիմնական նպատակը հաղորդակցական հմտությունների ձևավորումն է: Օտար լեզուների ուսուցման ընթացքում հաղորդակցական հմտություններ ձևավորելու և օտար լեզուների գործնական կիրառման համար կարևոր նշանակություն ունեն հատկապես դերային խաղերը և բառախաղերը: «Ասա ինձ և ես կմոռանամ, ցույց տուր ինձ, ես կհիշեմ, մասնակից դարձրու, և ես կսովորեմ» չինական այս ասացվածքը լավագույնս է արտացոլում կրթության արդյունավետ իրականացման հիմնական հաղթաթուղթը: Ժամանակակից կրթության պահանջը աշակերտակենտրոն դասապրոցոն է: Իսկ դերային խաղերում և բառախաղերում աշակերտի մասնակցությունն առավելագույնն է: Մասնակիցը լինելով սեփական ուսումնառության պլանավորման, իրականացման և վերլուծության փուլերին, սովորողը սովորում է սովորել: Ահա թե ինչու սույն հետազոտական աշխատանքը նվիրել եմ հենց այս թեմային: Սույն հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում անդրադառնալու եմ խաղերի՝ դերային խաղերի և բառախաղերի նպատակներին, առավելություններին որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, դերային խաղերի և բառախաղերի իրականացման փուլերին, դերային խաղերի և բառախաղերի տեսակներին և ներկայացնելու եմ դերային խաղեր, բառախաղեր, որոնք կիրառվել են իմ կողմից

ֆրանսերենի դասերին:

**Դերային խաղերը և բառախաղերը՝ որպես ուսուցման մեթոդ, դերային խաղերի և բառախաղերի նպատակները**

Կրթության ոլորտում նորարարությունների ներմուծումը պայմանավորված է գործնական պահանջներով: Այժմ ուսումնական հաստատություններում ուսուցման ռազմավարությունը փոխարինվում է զարգացման ռազմավարությամբ: Այսօր պետք է ձգտել ուսուցչակենտրոն ուսուցումից անցում կատարել աշակերտակենտրոն ուսուցմանը: Ուսուցիչը պետք է շարժառիթ ստեղծի, հետաքրքրություն առաջացնի: Իսկ դրա համար ուսուցման պրոցեսը, պետք է հետաքրքիր լինի: Նման դասընթացը պահանջում է ավելի մեծ պատրաստվածություն: Բավարար չէ միայն բովանդակության մատչելի հասանելի ներկայացումը: Անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կիրառի մեթոդներ, որոնց շնորհիվ սովորողը կամա թե ակամա դառնում է դասապրոցեսի մասնակից: Հետազոտությունները ցույց են տվել, որ

Երբ ինչ-որ բան կարդում ենք՝ հիշում ենք 10%

Երբ ինչ-որ բան լսում ենք՝ հիշում ենք 20%

Երբ ինչ-որ բան տեսնում եք՝ հիշում եք 30%

Երբ ինչ-որ բան տեսնում և լսում ենք հիշում ենք 50%

Երբ ինչ-որ բան ինքնուրույն ենք անում՝ հիշում ենք 90%-ը:

Նոր կրթական ռազմավարությունը բերել է նոր մեթոդների, մոտեցումների իրագործմանը՝ ակտիվ ինտերակտիվ մեթոդների կիրառմանը: Սովորողների բանավոր, կապակցված, անկաշկանդ խոսքի զարգացման համար կիրառվող արդյունավետ ձևերից մեկը դերային խաղն է: Դերային խաղը գործնական աշխատանքի այն տեսակներից է, որը զարգացնում է սովորողի քննադատական մտածողությունը, երևակայությունը, հուզական ոլորտը, ինչպես նաև տարբեր իրավիճակներում կողմնորոշվելու կարողությունը: Ձևավորում է իր և ընկերների գործունեությունը գնահատելու կարողությունը: Զարգացնում է անհատապես և խմբով աշխատելու կարողությունը, միմյանց հարգելու, փոխօգնություն ցուցաբերելու պատրաստակամություն: Դերային խաղին պետք է վերաբերվել ոչ թե ժամանցի, այլ գործնական բազմափուլ աշխատանքի, որի յուրաքանչյուր փուլ

լուծում է կոնկրետ նպատակ: Հետևաբար անհրաժեշտ է հանգամանորեն պլանավորել դերային խաղը, նախապես սահմանելով նպատակ՝ ձևակերպելով վերջնարդյունքներ: Դերային խաղի և բառախաղերի նպատակն է այնպես անել, որ սովորողները՝ ինքնադրսևորվեն հնարավորինս ինքնուրույն, ստեղծագործաբար և այնպես, որ այդ գործողությունը նրանց հաճույք պատճառի: 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: Բառախաղը իրադրությամբ ղեկավարվող խոսքային վարժություններ են, որոնք ուղղված են խոսքային և հաղորդակցական հմտությունների կատարելագործմանը, բառապաշարի հարստացմանը և օտար լեզվով խոսելու կարողությունների զարգացմանը: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում

զննողականությունը :

Լինելով հաղորդակցման ուսուցման կազմակերպման յուրահատուկ ձև՝ խաղերը հեշտությամբ են ներմուծվում դասի մեջ, քանի որ նրանք միևնույն ժամանակ խոսքային, խաղային և ուսումնական գործընթաց են: 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 գործնական կիրառությանը:

### **Դերային խաղերի և բառախաղերի կիրառման ձևերը դասապրոցեսներին**

Սովորողների բանավոր կապակցված, անկաշկանդ խոսքի զարգացման համար կիրառվող արդյունավետ ձևերից մեկը դերային խաղն է: Հայտնի է, որ ձևավորող գնահատման հիմնական նպատակը ուսուցման բարելավումն է, ինչը հնարավոր է սովորողի սեփական կրթության մեջ ակտիվ դերակատարում ունենալու պարագայում:

Դերային խաղը գործնական աշխատանքի այն տեսակներից է, որով կարելի կատարել ձևավորող գնահատում

Խ. Աբովյանը հորդորում է մանկավարժներին «չզրկել երեխաներին անմեղ խաղերից»: Իր պարապ վախտի խաղալիք աշխատության մեջ նա կարևորում է երեխաներին ուրախություն և հաճույք պատճառելու գործում հետաքրքիր զրույցների և մանկական խաղերի դերը: Մեծն Հ. Թումանյանը գտնում է, որ խաղը երեխայի «բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը, նրա էությունը»:

<https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/%D5%A4%D5%AB%D5%A4%D5%A1%D5%AF%D5%BF%D5%AB%D5%AF%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80%D5%A8-%D5%B8%D6%80%D5%BA%D5%A5%D5%BD-%D5%AF%D6%80%D5%BF%D5%BD%D5%A5%D6%80-%D5%A4%D5%BA%D6%80/>

### **2. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԵՎ ԲԱՌԱԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ՈՒ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼԵՐԸ**

Դերային խաղի և բառախաղի արդյունավետ իրականացման համար կարևոր է ճիշտ են հանգամանորեն կազմակերպել այն, ունենալ նպատակ և ձևակերպել վերջնարդյունքներ: Առանձնացվում են դերային խաղի երկու տեսակ՝ ուղղորդված և հանպատրաստից:

Ուղղորդված դերային խաղերի ժամանակ սովորողներին նախապես բաշխվում են դերեր, նրանք նախապես պատրաստվում են և կատարում հստակ որոշված գործողություններ: Առաջադրանքը սկսելուց առաջ անդրադառնալ հետևյալ

հարցերին.

- Ինչի՞ն է նպաստում դերային խաղերի կազմակերպումը
- Որո՞նք են դերախաղի նպատակն ու խնդիրները
- Որո՞նք են դերախաղի ընդհանուր կանոնները
- Որո՞նք են դերախաղի փուլերը

Հանպատրաստից դերախաղի դեպքում՝ հակառակը, պետք է ապահովել սովորողների առավելագույն ազատությունը:

Հանպատրաստից խաղի ժամանակ սովորողներն ունեն մեծ ազատություն իրենց դերերը ձևավորելու համար:

Դերախաղերը սովորաբար իրականացվում են 3 փուլով՝ նախապատրաստման փուլ, խաղի փուլ, անդրադարձի փուլ:

- Նախապատրաստման փուլում քննարկվում են այն կանոնները, որոնք պետք է պահպանվեն դերախաղի ժամանակ. բաժանվում են դերերը, նշանակվում են դիտորդները և ստանում դիտարկման հստակ առաջադրանք: Դերակատարները կարդում, մտածում են իրենց դերերի մասին:
- Խաղի փուլում խաղացողներն ստանձնում են իրենց դերերը և կատարում դրանք կախված իրավիճակից՝ կիրառելով ձեռք բերված հմտությունները: Մյուսները կատարում են իրենց դիտորդական հանձնարարությունը:
- Անդրադարձի փուլում խաղացողներն առաջին հերթին արտահայտում են խաղի ընթացքում իրենց ունեցած զգացմունքները: Դիտորդները ներկայացնում են իրենց դիտարկումները, հետո խոսվում է դերախաղի ժամանակ կայացրած որոշումների ու գործողությունների մասին, և աշխատանքն ամփոփվում է եզրակացություններով:

#### ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

Ցանկացած դերախաղի համար կան հստակ կանոններ, որոնց պահպանումը հնարավորություն կտա արդյունավետ աշխատելու և հետագայում էլ բարելավելու արդյունքները ինչն էլ հենց ձևավորող գնահատման նպատակն է:

Այդ կանոններից են օրինակ, որ ուսուցիչը ակտիվ դեր չի խաղում դերային խաղի մեջ, նա հոգ է տանում, որ մասնակիցները պահպանեն սահմանված կանոնները,

հետևում է ընթացքին և անհարգի չի միջամտում դերախաղին, կամ, որ մասնակիցները որևէ դեր ստանձնելու պարտավորություն չունեն. կարող են ընտրել դեր, կամ լինել դիտորդ (դիտարկման թերթիկի կիրառմամբ): Կարևոր կանոն է, որ սովորողները հստակ տարանջատեն խաղի կերպարին դերակատարից: Անձնական ագրեսիան և ծաղրը անհանդուրժելի են:

Դերախաղի արդյունավետությունն ապահովելու համար հարկավոր է, որ ուսուցիչը հասկանալի և պարզ ձևակերպի խաղի հրահանգները, դերերի վերաբերյալ ցուցումները շարադրի այնպես, որ սովորողները անձնական նախաձեռնության հնարավորություն ունենան: Միաժամանակ այնպիսի պահանջներ դնի, որոնք կնպաստեն դերախաղի միջոցով ուսումնական նպատակին հասնելու, խաղն ընտրի տարիքային խմբին համապատասխան, նախապատրաստի համապատասխան պարագաներ և այլն: Բնականաբար պետք է պատրաստ լինել, որ դերախաղը միշտ չէ, որ հարթ է անցնելու, հնարավոր է, որ լինեն որոշակի խնդիրներ. օրինակ սովորողները կարող են կաշկանդվել խաղի ժամանակ. այս դեպքում անհրաժեշտ է նրանց ազատել սխալվելու վախից: Առաջադրանքին ընտելանալու համար սովորողներին որոշակի ժամանակ է անհրաժեշտ և կարիք չկա նրանց վրա ճնշում գործադրելու: Եթե դերախաղերը պարբերաբար կազմակերպվեն, բոլոր սովորողները աստիճանաբար կզիտակցեն դրանց կարևորությունը: Հնարավոր է, որ նրանք սկզբում թերահավատորեն մոտենան դերախաղերին: Պետք է նրանց բացատրել դերախաղերի կարևորությունը նաև ապագայում մասնագիտական հմտություններ ձեռք բերելու հարցում:

դեպքում դիմում են ուսուցչին լրացուցիչ բացատրություններ ստանալու համար: Անհրաժեշտ է հետևել սովորողների գործողություններին, անհրաժեշտության դեպքում լրացուցիչ աշխատանք տանել շուտ ավարտած աշակերտների հետ:

### **ԻՐԱԿԱՆԱՑՎԱԾ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՔՆՆԱՐԿՈՒՄ ԵՎ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Ցանկացած աշխատանքից հետո անհրաժեշտ է քննարկել արդյունքները՝ ապահովելով հետադարձ կապ, որպեսզի սովորողները հնարավորություն ունենան արժևորելու աշխատանքի ստեղծագործական և ինքնատիպ մոտեցումները, աստիճանաբար բարելավեն արդյունքները: Դերային խաղի

ավարտից հետո ուսուցիչն աշակերտների հետ կատարում է ընդհանրացում, սովորողները փոխանակվում են կարծիքներով, ինչը ստացվեց կամ չստացվեց, ինչի շուրջ կարելի է աշխատել: Վերջում ուսուցիչը մատնանշում է գրանցած հաջողությունները, նշում սխալները, օգնում է պարզաբանել սխալներն ու սխալվելու պատճառները, կատարվում է գնահատում: Կարելի է կատարել լեզվաբանական աշխատանք սխալների շուրջ: Այս փուլը կարելի է կիրառել նաև որպես տնային հանձնարարություն:

### **ԴԵՐՍՅԻՆ ԽԱՂԻ ԳՆԱՀԱՏՈՒՄԸ**

Գնահատումը կարելի է իրականացնել հետեյալ կերպ՝  
**Ա. Ինքնագնահատում** (ինքնագնահատում սովորողը կատարում է դեռ իր դերը ընտրելիս, երբ նա ընտրում է փոքր ծավալով, պարզ դեր, նա արդեն իսկ ցույց է տալիս իր կասկածը իր սեփական կարողությունների ու հմտությունների վրա, կամ գիտակցում է իր գիտելիքների բազան: Վերջում սովորողը արտահայտում է իր մասին ունեցած կարծիքը)

**Բ. Գործողության գնահատում խաղը դիտող աշակերտների կողմից** (դիտորդներն ունեն գնահատման թերթիկներ, որտեղ իրականացվում է գնահատումը ըստ համապատասխան կետերի):

### **Գ. Ուսուցչի կողմից խաղի գնահատում**

Դերային խաղի գնահատումն իրականացվում է բոլոր այն չափանիշներին համապատասխան, որոնք սահմանված են բանավոր խոսքի համար:

- **Բովանդակությունը** (խոսքի ծավալի պահպանումը, համապատասխանությունը թեմային, առաջադրանքում նշված բոլոր կողմերի արտացոլումը, խոսքի ձևակերպումը, փաստարկումը, քաղաքավարության նորմերի պահպանումը):
- **Զրուցակցի հետ փոխգործակցությունը** (տրամաբանական և կապակցված զրույց վարելը, մտքերի փոխանակման ժամանակ խոսելու հերթը պահպանելը, զրուցակցի հարցերին փաստարկված և ծավալուն պատասխաններ տալը, զրույցը սկսելու և շարունակելու, ինչպես նաև ընդհատվելու դեպքում այն վերականգնելու ունակությունը):
- **Բառապաշարը** (համապատասխանությունը առաջադրանքին և տվյալ



տարվա պահանջներին, հումանիշների և հակահիշների կիրառում) :

- **Քերականությունը** (քերականական տարբեր կառուցվածքների կիրառումը՝ տվյալ տարվա պահանջներին համապատասխան ):
- **Արտասանությունը** (բառերի ճիշտ արտասանումը, ճիշտ շեշտադրումը, խոսքի ճիշտ հնչերանգը):

Թերևս այս դեպքում կարելի որպես լրացուցիչ չափանիշ ավելացնել բեմական կամ դերասանական խաղը:

«Մարդկանց մեջ միջև եղած հոգեկան տարբերությունները ոչ մի տեղ այնքան վառ չի դսևորվում, որքան մանկական խաղերում: Հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադուռն է»:

«Երեխաների անհատականությունները երբեմն առավել հստակ է նկատվում այն որակավորումներում, որոնք տալիս են իրենց տիկնիկներին, քան անձնական նկարագրում»:

«Մանկական խաղերի պարզությունը խաբուսիկ է, այս երևույթը բոլորը գիտեն, բայց ոչ բոլորն են ըմբռնում: Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը»: **Վիգոտսկի**

«Խաղն իր գորավոր պոտենցյալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ: **Ամոնաշվիլի**

«Խաղը չպետք է անհետ հեռանա երեխայի կյանքից, պետք է շարունակաի մնալ թե դպրոցական ուսուցման, թե աշխատանքի գործընթացներում»: **Վիգոտսկի**

«Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ, ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ»:

«Խաղն իր մեջ ընդգրկում է ինքնագործունեության կառուցվածքի բաղադրամասեր»: **Էյնշտեյն**

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը , կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:**Վ.Ա. Մուխոմլինսկի**

«Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը: Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության, ստեղծագործունեության աշխարհում»: **Սուխոմլինսկի**

«Խաղը պետք է այնպես կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը»: **Հենսել**

«Խաղերը պետք է համապատասխանեն մարդու արժանապատվությանը: Խաղը ոչ պետք է շատ հոգնացնի, ոչ էլ լինի շատ անիմաստ»:

«Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները»: **Արիստոտել**

«Ամեն լավ բանի ակունքը ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից»:

«Մանկական խաղը, որին նայում են որպես ժամանցի հոգեբանի, հայացքով շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության: Որի օգնությամբ կարելի է բացել անձի առաջին առաջին դրսևորումները»:

«Կրթված երեխաները, որոնք դյուրագրգիռ չեն, քիչ են լալիս, և քնում են հանգիստ, խաղի ժամանակ դրսևորում են ազատ տարրաբնույթ գործունեություն, և անհրաժեշտ չափով զվարճանքով լարվածություն»: **Միկոբսկի**

«Երեխայի համար ուսուցումը պետք է լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միարժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում՝ առանց շատ թեքվելու ոչ այս, ոչ այն կողմ»: **Ուշինսկի**

«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդլայնվում է, հեշտ է յուրացվում, առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու»: **Հ. Թումանյան**

**ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ ԵՎ ԲԱՌԱԽԱՂԵՐ՝ ԿԻՐԱՌՎԱԾ ՖՐԱՆՍԵՐԵՆԻ ԴԱՍԵՐԻՆ ՏԱՐԲԵՐ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ**

### **1. Բառախաղ «Արև»**

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում: Արդյունավետ է թեմատիկ բառապաշարի

ամրապնդման նպատակով: Ուսուցիչը գրատախտակին նկարում է արև, որի կենտրոնում գրում է ցանկալի բառախումբը, օրինակ «հագուստ» կամ «սննդամթերք», իսկ աշակերտները արևի ճառագայթների վրա գրում են տվյալ բառախմբին առնչվող բառեր: Խաղի նպատակը ոչ միայն թեմատիկ բառապաշարի ամրապնդումն ու հարստացումն է, այլև ուղղագրության ամրապնդումը:

## **2. Բառախաղ «Տեղավորիր-արկղում»**

Խաղը կիրառելի է տարբեր դասարաններում: Դասարանը բաժանվում է երկու կամ երեք խմբի: Ուսուցիչը ցույց է տալիս որեւէ միջին մեծության արկղ եւ առաջարկում է անվանել առարկաներ որեւէ տառով սկսվող կամ որեւէ թեմային առնչվող , որոնք կարելի է տեղավորել տրված արկղի մեջ:

## **3. Դերային խաղ «Քաղաքներ»**

Հանդիպում են երկու աշակերտ: Սովորողները պետք է գրույց վարեն իրենց հարազատ քաղաքի և քույր-քաղաքից ժամանած աշակերտի հետ՝ նկարագրելով իրենց քաղաքները՝ համապատասխանաբար ենթադրյալ հայ աշակերտը՝ հայկական քաղաքը, մեկ այլ աշակերտ՝ քույր-քաղաքներից մեկը: Խաղը կարելի է կիրառել միջին դպրոցի դասարաններում: Դերային խաղի նպատակն է սովորողներին փոխանցել անհրաժեշտ լեզվական գիտելիքներ, ծանոթացնել երկու երկրների քաղաքակրթությանը, տեղեկություններով փոխանակվել միմյանց քաղաքների վերաբերյալ, միջանձնային հարաբերություններ ձևավորել, նպաստել միջմշակութային հաղորդակցությանը:

## **4. Դերային խաղ «Երկվորյակներ»**

Խաղը կիրառելի է տարբեր դասարաններում: Աշակերտներից մեկը հարցեր է տալիս, մյուսը՝ պատասխանում, իսկ երրորդը կրկնում է նրա պատասխանը՝ ավելացնելով «եւ նույնպես» արտահայտությունը: Դերային խաղը շատ արդյունավետ է խոսքային նմուշների ուսուցման եւ ամրապնդման համար: Նաև կարելի է կիրառել հմտությունների ամրապնդման համար:

## **5. Բառախաղ «Գուշակիր բառը»**

Խաղը կիրառելի է 7-րդ, 8-րդ, 9-րդ դասարաններում: քերականական

Աշակերտներից մեկը ժեստերի օգնությամբ բացատրում է ուսուցչի կողմից նրա ականջին ասած ֆրանսերեն բառը, իսկ աշակերտները պիտի գուշակեն բառը: Նա, ով առաջինն է գուշակում բառը ստանում է իրավունք բացատրելու հաջորդ բառը: Բացատրությունները կարող են լինել մայրենի լեզվով, իսկ օտար լեզվին ավելի լավ տիրապետող աշակերտների դեպքում՝ ֆրանսերեն լեզվով:

**6. Դերային խաղ «Ով ով է»**

Խաղը կիրառելի է միջին դպրոցի դասարաններում: Սովորողներին բաժանվում են նկարներ տարբեր մարդկանց, որոնց նրանք պիտի նկարագրեն, իսկ մյուսները պետք է նկարագրությունը համապատասխանեցնելով նկարին՝ գուշակեն, թե ով ով է: Նույն խաղը կարելի է կիրառել նաև հագուստների վերաբերյալ:

**7. Դերային խաղ «Թանգարանում»**

Աշակերտներին առաջարկում է թանգարանում որեւէ նկարի շուրջ զրույց ծավալել՝ արտահայտելով սեփական կարծիքը:

**8. Բառախաղ «Քարավան»**

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում: Նախատեսված է թեմատիկ բառապաշարն ամրապնդելու համար: Դասարանը բաժանվում է խմբերի: Խմբի անդամներն իրենց պատկերացնում են քարավանի մաս: Առաջարկվում է որեւէ թեմա: Քարավանի անդամներից առաջինն ասում է այդ թեմայի շուրջ որևէ բառ, հաջորդը կրկնում է նախորդի ասած բառն ու ինքն ասում իր մտածած բառը: Եվ այսպես շարունակ մինչև վերջին մասնակիցը: Հաղթում է այն խումբը, որի մասնակիցներն ամենաշատ բառերն են ասել:

**9. Խաչբառեր**

Բառախաղերի լավագույն օրինակներից են խաչբառերը, որոնք կարելի է կիրառել ոչ միայն բառապաշարի ամրապնդման, այլև քերականության ուսուցումը հեշտացնելու նպատակով: Օրինակ՝ սովորողներին առաջարկել ենք խաչբառեր պարզ անցյալ ժամանակաձևում անկանոն բայերի վերաբերյալ կամ ածականների համեմատական աստիճանի վերաբերյալ:

**10. Բառախաղ «Միմոնն ասում է....»**

Խաղը կիրառելի է տարրական դասարաններում նախաայբբենական շրջանում

դասարանում կիրառվող օտար լեզվով հրահանգների ուսուցման ժամանակ: Օրինակ՝ «Միմոնն ասում է կանգնիր կամ նստիր, ծափ տուր» եւ այլն: Այս բառախաղը կարելի է կիրառել նաև որպես դադար՝ մտավոր գործողությունից ֆիզիկականի անցման և աշակերտների մկանային լարվածության վերացման ժամանակ:

### **11. Խաղ «Պատմիր»:**

Ի՞նչ ես տեսնում նկարում: Համեմատելով գտնելու են, թե որո՞նք են շատ, որո՞նք են քիչ: Խաղում են դասարանի բոլոր աշակերտները: Յուրաքանչյուր շարքի աշակերտը ասում է մեկ նախադասություն: Հաջորդ շարքում նստած աշակերտը շարունակում է, եթե միտքը կիսատ է մնացել: Այսպես սկսում են նոր նախադասություն: Ամեն հաջորդ նախադասության համար ստանում են 1 քառակուսի (յուրաքանչյուր շարքին տարբեր գույնի): Հաղթում է այն շարքը, որը շատ քառակուսիներ է վաստակել:

**12. Նույն զննական պարագաներով անցկացվում է «Որոնի՛ր հարցեր» խաղը:** Աշակերտին առաջարկում ենք նայել նկարին և կազմել հարցեր: Օրինակ՝ Լճում քանի՞ բաղ է լողում: Բաղե՞րն են շատ, թե՞ կարապները: Քանի՞ ոզնի կա եղևնու տակ: Քանի՞ կարապ մնաց լճակում:

### **13. Արդյունավետ է նաև կազմակերպել «Ընդհակառակը» խաղը:**

Այն անցկացրել եմ շաբաթվա օրերը սովորեցնելիս: Տարբերությունն այն է, որ այստեղ շաբաթվա օրերի անվանումները համապատասխանաբար գուգակցվում են թվերին, առաջին-երկուշաբթի, երկրորդ-երեքշաբթի, յոթերորդ-կիրակի և այլն: Կարելի է երեխաներից պահանջել շաբաթվա որևէ օրվա անունը:

Օրինակ՝ «հինգշաբթի»(չորրորդ), իսկ մյուս երեխաները շարունակում են:

Միավվողը դուրս է մնում խաղից: Նույն կերպ կարելի է սովորեցնել տարվա եղանակները: Այս

խաղը երեխաներին մղում է որոնումների պայմաններում պատասխանել արագ, հաղթանակի նկատմամբ արթնացնում է հետաքրքրություն: Հետևաբար՝

նրանք ձգտում են լինել հավաքված, ճարպիկ, հնարամիտ, ճիշտ կատարել առաջադրանքը և պահպանել խաղի կանոնները:

Հատկապես խմբային խաղերի ընթացքում ձևավորվում են նաև անձնավորության բարոյական պատկերը: Երեխաները վարժվում են ընկերոջը օգնելուն, հաշվի նստել մյուսների հետաքրքրությունների հետ: Երեխաների մեջ զարգացնում են պատասան ատվության զգացումը, կարգապահությունը, կոփվում են կամքն ու բնավորությունը:

#### 14. «Դե գուշակիր»

Սա զվարճալի խաղ է, որը միևնույն ժամանակ կվայելեն երեխաներն ու դեռահասները: Խաղը նորարարական է և, անկասկած, սենյակում շատ ծիծաղ կառաջացնի: Գուշակության խաղ է, որի ընթացքում խաղացողները դիմակ են ներկայացնում գործողություն կամ գոյական և մեկ անձ պետք է գուշակի, թե դա ինչ է: Խաղը խրախուսում է երեխաներին խելացիորեն մտածել և օգտագործել լեզուն: Խաղը նաև սովորեցնում է երեխաներին ուշադիր մտածելուց հետո գիտակցաբար արձագանքել:

1. Մեկ մարդ ուղարկվում է սենյակից դուրս:
2. Սենյակի մյուս անդամները որոշում են կայացնում մեկ գործողության կամ գործունեության մասին, ինչպիսիք են հեծանիվ վարելը, ուտելը, քնելը, պարը, ընթերցանությունը և այլն:
3. Այնուհետև նրանք ընտրում են պատահական բառ, ինչպիսին է ծովահենը, արջուկը, դեղձը և այլն, որոնցով բառը կփոխարինեն:
4. Այն նորից ներս է մտնում և հարցեր է տալիս գուշակելու համար, թե որն է բառը, և սենյակի խաղացողները պետք է պատասխանեն՝ փոխարինելով բառը փոխարինող բառով: Օրինակ, եթե բառը հեծանիվ է.

Հ.1-Ե՞րբ եք զբաղվում այս գործունեությամբ:

-Ես ամեն օր դրանով զնում եմ դպրոց:

-Այն 2 անիվ ունի:

Եվ այսպես շարունակ: Հարցերին պատասխանող երեխաները պետք է զգույշ լինեն, որ չբացահայտեն բուն բառը:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությունների: Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն, մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ Խաղն իրենից ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորում, որը, հետևաբար, նպաստում է սովորողների միջև համագործակցությանը, միջանձնային և հաղորդակցական հմտությունների ձևավորմանը: Լինելով իրական իրադրության կրկնօրինակում՝ սովորողները, իրենք էլ չգիտակցելով, ստանձնելով որոշակի դեր՝ ձեռք են բերում տվյալ իրադրությանը բնորոշ անհրաժեշտ լեզվական հմտություններ, բառապաշար, կարողություններ, գիտելիքներ և հմտություններ: Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի

ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ: Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն ը ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ: Բառախաղը սովորողների բառապաշարի հարստացման ամենաարդյունավետ մեթոդն է, որը միաժամանակ ապահովում է գիտելիքի յուրացումն ու նրա գործնական կիրառությունը: Խաղերի (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: Իսկ մոտիվացիան ցանկացած գործի արդյունավետության կարևորագույն գրավականն է, առավել ևս երբ այն մեծագույն հաճույք է պատճառում, չէ՞ որ ինչպես ասում է Ֆ. Շիլլերը « Խաղի ժամանակ իր սեփական ունակությունները բացահայտելիս՝ մարդն այնպիսի հաճույք է զգում, ինչպիսի հաճույք որ զգում է նկարիչը՝ ստեղծագործելիս»: Այսպիսով, դերային խաղն ու բառախաղն իրենց ուսումնական ու ուսուցողական բովանդակությամբ, այնուամենայնիվ, խաղեր են. ուրեմն սովորենք՝ խաղալով և խաղանք՝ սովորելով:



## Օգտագործված աղբյուրներ

- [https://kznakgnahatum.blogspot.com/p/blog-page\\_16.html](https://kznakgnahatum.blogspot.com/p/blog-page_16.html)
- <https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/%D5%A4%D5%AB%D5%A4%D5%A1%D5%AF%D5%BF%D5%AB%D5%AF%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80%D5%A8-%D5%B8%D6%80%D5%BA%D5%A5%D5%BD-%D5%AF%D6%80%D5%BF%D5%BD%D5%A5%D6%80-%D5%A4%D5%BA%D6%80/>