

შესავალი

იუნესკოს განათლების საერთაშორისო კომისიამ XXI საუკუნეში განათლების მთავარ მიზნად შეთანხმებულად ცხოვრების უნარის განვითარება, გარემომცხოვრებელი ადამიანების, მათი ისტორიის, ტრადიციებისა და სულიერი მემკვიდრეობის გაგების ჩამოყალიბება, თანამშრომლობის, ანალიტიკური აზროვნებისა და ჯონფლექტების გადაჭრის უნარის განვითარების ხელშეწყობა დაასახელა.

ამ მიზნის მისაღწევად, საქართველოს განათლების რეფორმის კონტექსტში, შვეიცარიის საზოგადოებრივი ორგანიზაცია CIMERA ახორციელებს საპილოტე პროექტს „მრავალენოვანი განათლება საქართველოში“. პროექტი მიმართულია პედაგოგების სწავლებასა და მეთოდური მასალის შემუშავებაზე მრავალენოვანი განათლების მოდელის შემოღების მხარდასაჭერად საქართველოს იმ რეგიონებისთვის, სადაც ეთნიკურ-ენოვანი უმცირესობები ცხოვრობენ.

პროექტის მიზანია ქართულის, როგორც სახელმწიფო ენის ათვისების არსებითი ხელშეწყობა – რაც ენობრივი უმცირესობების წარმომადგენლებისთვის, შემდგომში უმაღლეს სასწავლებლებში განათლების მიღებისა და შრომის ბაზარზე კონკურენტუნარიანობის თანაბარი შესაძლებლობის მოპოვების უპირველესი პირობაა.

პროექტის ფარგლებში შემუშავებულია წიგნი - „ვსწავლობთ თამაშით. 111 თამაში მრავალენოვანი განათლებისთვის“, როგორც დამხმარე ლიტერატურე იმ სკოლებისთვის, რომლებიცა ნერგავენ მრავალენოვანი განათლების პროგრამას. მოცემული მასალა შემუშავებულია ბავშვზე ორიენტირებული სათამაშო, საკომუნიკაციო და ინტერაქტიული მეთოდის გამოყენებით.

ცოდნასთან და უნარებთან ერთად, სასწავლო პროცესში ყალიბდება ურთიერთობები, ამიტომ მნიშვნელოვანია არა მარტო ის, თუ რამდენად უარგად ასწავლიან სკოლაში მათემატიკას, ქართულ ენას, ისტორიას ან სხვა საგნებს, არამედ ის, თუ რა სახით ხდება სწავლება. დღეს განათლებას დემოკრატიული და სამოქალაქო საზოგადოების ჩამოყალიბების მისია აქვს. ამავე დროს აუცილებელია გვახსოვდეს, რომ მომავლის საზოგადოება – ყოველთვის განათლების სისტემის შედეგი და დღევანდელი სკოლის სარკისებურიასახვაა. მეორეენის ათვისება მიმდინარეობს კლასში, სადაც ვითარდება მოსწავლეებს შორის ურთიერთობები

და სოციალიზაცია სხვადასხვა იდენტურობებთან, კლასში დემოკრატიული და თანამშრომლობითი სასწავლო გარემო არის გზა ინტეგრირებული საზოგადოების ჩამოყალიბებისკენ.

ჩვენ შევეგუეთ, რომ თამაში არის საინტერესო და მხიარული, ხოლო სწავლის პროცესი, როგორც წესი, მძიმე და მოსაწყენი. ჩვენს წიგნში საუბარი შეეხება საინტერესო და მხიარულ თამაშებს, რომლის მიზანია ასწავლო და ისწავლო სერიოზულად. კონკრეტული იდეები იმის შესახებ, თუ როგორ შეიძლება ისწავლო ხალისით, ინტერესითა და დიდი სიამოვნებით, ამავე დროს უკეთ და უფრო ეფექტურად დაგეხმარებათ კლასში სასწავლო პროცესის ორგანიზებაში.

თქვენ იპოვნით სწავლებაში თამაშების მეთოდის პედაგოგიურ საფუძვლებს, მიხვდებით, რომ თამაში – ეს არის გონებრივი მუშაობა, რომელიც აუცილებელია ბავშვებისთვის სამყაროს სრულყოფილად აღქმისა და შესწავლისათვის.

წიგნი განკუთვნილია ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლებისთვის, სკოლამდელი საბავშვო დაწესებულებების აღმზრდელებისათვის და განათლების მუშაკებისთვის, როგორც საცნობარო დამხმარე სახელმძღვანელო, რომელშიც სწრაფად შეიძლება სხვადასხვა უნარ-ჩვევების განმავითარებელი თამაშების პოვნა.

დამხმარე წიგნში შესულია თამაშები, რომლებიც მოიძიეს, შეაგროვეს, შეარჩიეს და ადაპტაცია გაუკეთეს იმ მასწავლებლებმა, რომელთაც მონაწილეობა აქვთ მიღებული განათლების საერთაშორისო პროექტებში, ქმნიდნენ სასწავლო დამხმარე სახელმძღვანელოებს და გეგმავდნენ გაკვეთილებს ყირგიზეთსა და რუსეთში, საქართველოსა და ლატვიაში, ასევე ევროპისა და მსოფლიოს სხვადასხვა ქვეყნებში.

იმისთვის, რომ უზრუნველყოფილი იყოს საზოგადოებრივ ცხოვრებაში ყველა ბავშვის თანაბარფასეული ჩართვის შესაძლებლობა, თავისუფლად შეიძლება ყველა თამაშის ადაპტირება სხვადასხვა პირობებთან, ასაკთან, ინტერესებთან, განწყობასთან, ხასიათთან, ბავშვის შესაძლებლობებთან, პირველი ენის განვითარებისა და მეორე ენის ათვისების დონესთან.

CIMERA-ს პროექტი „მრავალენოვანი განათლება საქართველოში“ ფინანსდება შვედეთის სააგენტოს საერთაშორისო თანამშრომლობისა და განვითარებისათვის – SIDA-ს მიერ, ევროპის უშიშროებისა და თანამშრომლობის ორგანიზაციის/

უმაღლესი კომისრის ეროვნულ უმცირესობათა დარგში – OSCE/HCNM მეშვეობით.

ეს წიგნი მიეწოდება პროექტში მომუშავე ყველა სკოლას, რესურს ცენტრებს, განათლების, ინსტიტუციებისა და პროექტების სპეციალისტებს. ჩვენ ვიმედოვნებთ, რომ ორგანიზაციები და განათლების სისტემის სპეციალისტები, რომლებიც ამ დამხმარე წიგნს მიიღებენ, ინფორმაციას მიაწვდიან თავის კოლეგებს. ეს წიგნი ნებისმიერ დროს იქნება ხელმისაწვდომი მასწავლებლებისთვის და ყოველ მათგანს შეეძლება მისი გამოყენება მუშაობის პროცესში. სკოლებს, რესურს ცენტრებს შეუძლიათ გადაიღონ და გაავრცელონ ამ წიგნის ქსეროასლები, რითაც დაეხმარებიან მასწავლებლებსა და განათლების მუშაკებს სასწავლო პროცესის უფრო ეფექტურად წარმართვაში.

ენების ათვისებისა და სწავლების სრულყოფა იძლევა მრავალენოვანი ევროპის შენარჩუნების შესაძლებლობას. ენების თანაარსებობა შესაძლებელია მხოლოდ მაშინ, როდესაც ადამიანები გახსნილები არიან ენებისა და კულტურების მრავალსახეობებისთვის. თუ სკოლაში და ოჯახში იბატონებს სხვადასხვა ენებისა და კულტურებისადმი გახსნილობა და შემწყნარებლობა, თუ მშობლები ბავშვებთან ერთად უყურებენ სხვადასხვაენოვან სატელევიზიო გადაცემებს, წაიკითხავენ გაზეთებსა და ჟურნალებს, იურიტიერთობებენ სხვადასხვა ენებზე, თუ კლასში სწავლება იქნება მეთოდურად მრავალენოვანი, ეფექტური და ბავშვებისკენ მიმართული, მაშინ პატარებიც გაგებით მოეჯიღებიან მრავალენოვანებას და სიხარულით ისწავლიან ენებს.

გისურვებთ შემოქმედებით წარმატებებს საქმიანობაში!

ლიგია გრიგულე
პროექტის დირექტორი
CIMERA

„მრავალენოვანი განათლება საქართველოში“

Ön söz

YUNESKO-nun təhsil üzrə beynəlxalq komissiyası 21-ci əsrdə təhsilin başlıca məqsədinin həmrəy yaşamaq bacarığını inkişaf etdirmək, ətrafdakı insanlar, onların tarixi, ənənələri və mənəvi irsi haqqında anlayış formalalaşdırmaq, həmçinin əməkdaşlıq və analitik düşünmə bacarığının inkişafına yardım etmək və münaqişələrin həll edilməsindən ibarət olduğunu bəyan etmişdir.

Bu məqsədə nail olmaq üçün, İsveçrənin CIMERA ictimai təşkilatı “Gürcüstanda çoxdilli təhsil” adlı pilot layihə həyata keçirir. Gürcüstanda təhsil islahatları kontekstində həyata keçirilən bu layihə müəllimlərin təliminə və Gürcüstanın etnik azlıqlar yaşayan bölgələrində çoxdilli təhsil modelinin tətbiqinə yardım etmək məqsədilə metodik materialların işlənilib hazırlanmasına yönəldilib.

Layihənin məqsədi etnik azlıqların nümayəndələrinin gələcəkdə ali məktəblərdə təhsil almaq və əmək bazarında rəqabət aparmaq üçün bərabər imkanlar əldə etməsi üçün ən mühüm şərt kimi gürcü dilinin dövlət dili kimi mənimsənilməsinə əhəmiyyətli dərəcədə yardım etməkdir.

Çoxdilli təhsil proqramını həyata keçirən məktəblərə kömək məqsədilə layihə çərçivəsində “Oynayaraq öyrənək. Çoxdilli təhsil üçün 111 oyun” adlı kitab işlənilib hazırlanmışdır. Vəsait uşaqlar üçün nəzərdə tutulmuş oyun, kommunikativ və interaktiv metodikanın gələcəkdə genişləndirilməsi məqsədilə hazırlanmışdır.

Tədris prosesində bilik və bacarıqlarla eyni vaxtda münasibətlər də formalaşır. Buna görə də, təkcə riyaziyyat, gürcü dili, tarix və digər fənlərin məktəbdə nə dərəcədə yaxşı tədrisi deyil, həmçinin tədrisin necə aparılması da vacibdir. Təhsilin rolunun demokratik və vətəndaş cəmiyyətinin yaradılmasından ibarət olduğunu dərk edərək və qəbul edərək, eyni zamanda bilmək lazımdır ki, gələcəyin cəmiyyəti həmişə təhsil sisteminin nəticəsi və bugünkü məktəbin aydın əksidir. İkinci dilin mənimsənilməsi ictimaiyyətin və şagirdlərin müxtəlif fərdlərlə ünsiyyətinin inkişaf etdiyi bir məkanda – məktəb sinfində baş verir. Sınıfdə demokratik və birgə dərs mühiti inteqrasiya olunmuş cəmiyyətin formalaşmasına aparıcı yoldur.

Biz adət etmişik ki, oynamaq maraqlı və xoş, oxumaq isə bir qayda olaraq, çətin və cansıxıcıdır. Bu kitabda eyni vaxtda həm ciddi şəkildə öyrətməyə, həm də öyrənməyə kömək edən maraqlı və şən oyunlardan söhbət gedəcək. Məmnuniyyətlə, maraqla və böyük zövqlə, eyni zamanda daha yaxşı və səmərəli oxumaq barədə konkret fikirlər sizə sınıfdə dərs prosesinin təşkilində yardımçı olacaq.

Bu vəsaitdə siz tədrisin oyun üsulunun pedaqoji əsaslandırılmasını tapacaqsınız və oyunun dərs prosesində uşaqlara ətraf aləmi tam dərk etmək və tədqiq etmək üçün vacib olan zehni bir iş olduğunu biləcəksiniz.

Kitab ümumtəhsil məktəb müəllimləri, uşaq və məktəbəqədər idarələrin

təbriyəçiləri və təhsil işçiləri üçün məlumat kitabı kimi nəzərdə tutulur. Burada tədris və inkişaf prosesində müxtəlif vəziyyətlər üçün oyunları tez tapmaq mümkündür.

Kitaba təhsil üzrə müxtəlif beynəlxalq layihələrdə iştirak etmiş, dərs vəsaitləri hazırlamış və Qırğızıstan, Rusiya, Gürcüstan, Latviya və digər Avropa və dünya ölkələrində öz dərslərini planlaşdırmış müəllimlər tərəfindən toplanılmış, seçilmiş və uyğunlaşdırılmış oyunlar daxildir.

Hər bir uşağın ictimai həyatda iştirak etməsi üçün bərabər imkanın təmin edilməsi məqsədilə oyunları azad şəkildə müxtəlif şəraitlərə, uşağın yaşı, marağı, əhval-ruhiyyəsi, xasiyyəti və bacarığına, həmçinin birinci dilin inkişafı və ikinci dilin mənimsənilməsi səviyyəsinə uyğunlaşdırmaq olar.

CIMERA “Gürcüstanda çoxdilli təhsil” layihəsi ATƏT/Milli azlıqlarla iş üzrə Ali Komissarın bilavasitə iştirakı ilə İsveçin inkişaf üzrə Beynəlxalq Əməkdaşlıq İdarəsi – SIDA tərəfindən maliyyələşir.

Bu, layihədə iştirak edən məktəblər, resurs və dil mərkəzləri, təhsil üzrə mütəxəssislər, institutlar və layihələrə bu kitabı əldə etməyə imkan verir. Biz ümid edirik ki, bu vəsaiti əldə edən təşkilatlar və təhsil üzrə mütəxəssislər öz həmkarlarını bu barədə məlumatlandıracaqlar. Kitabı hər bir müəllim istənilən vaxt əldə edə və öz işində istifadə edə bilər. Müəllimlərə və təhsil işçilərinə dərs prosesini daha səmərəli həyata keçirməyə kömək etmək məqsədilə məktəblər, resurs və dil mərkəzləri bu kitabın surətlərini çıxarıb yaya bilərlər.

Dillərin mənimsənilməsi və tədrisin təkmilləşdirilməsi çoxdilli Avropanı qoruyub saxlamağa imkan verir.

Dillərin birgə mövcudluğu insanların dillərin və mədəniyyətlərin müxtəlifliyinə səmimi münasibəti zamanı mümkün olur. Əgər ailədə və məktəbdə müxtəlif dil və mədəniyyətlərə qarşı səmimiyyət və səbr hökm sürərsə, valideynlər uşaqları ilə birlikdə televizora baxarsa, qəzet və jurnal oxuyarsa, bir neçə dildə danışarsa, əgər sinifdə dərs metod etibarını ilə çeşidli və səmərəli olarsa, o zaman uşaqlar çoxdilliliyə anlaşma ilə yanaşacaq və dilləri məmnuniyyətlə öyrənəcəklər.

Sizə fəaliyyətinizdə yaradıcılıq uğurları arzulayırıq!

Liqita Qrigule
CIMERA “Gürcüstanda çoxdilli təhsil”
layihəsinin direktoru

Նախարան

ՅՈՒՆԵՍԿՕ-ի կրթության գծով միջազգային հանձնաժողովը 21-րդ դարում կրթության գլխավոր նպատակ անվանեց համաձայնության մեջ ապրելու ունակության զարգացումը, շրջապատի մարդկանց, նրանց պատմությունը, ավանդույթները և հոգևոր ժառանգությունը հասկանալու ձևավորումը, համագործակցության, վերլուծական մտածողության և հակամարտությունների լուծման ունակության զարգացման աջակցությունը:

Այդ նպատակին հասնելու համար CIMERA շվեցարական հասարակական կազմակերպությունը, Վրաստանի կրթության բարեփոխման համատեքստում, իրականացնում է «Բազմալեզու կրթությունը Վրաստանում» փորձնական նախագիծը: Նախագիծն ուղղված է ուսուցիչների վերապատրաստմանը և մեթոդաբանական նյութերի մշակմանը, որն էլ իր հերթին ուղղված է բազմալեզու կրթության մոդելի աջակցմանն ու ներդրմանը Վրաստանի այն շրջաններում, որտեղ կան ազգային-լեզվական փոքրամասնություններ:

Նախագծի նպատակն է վրացերենի՝ որպես պետական լեզվի, ուսուցանումը, որը լեզվական փոքրամասնությունների ներկայացուցիչների համար կատեղծի հավասար պայմաններ և կընձեռի հնարավորություն շարունակել կրթությունը բարձրագույն ուսումնական հաստատություններում, ինչպես նաև լինել մրցունակ աշխատանքային շուկայում:

Նախագծի շրջանակներում մշակվել է «Մովորում ենք խաղալով. 111 խաղ բազմալեզու կրթության համար» գիրքը՝ որպես օժանդակություն ծրագիրը ներդրող դպրոցներին:

Տվյալ նյութը, որը երեխայակենտրոն է, մշակվել է խաղային, հաղորդակցական և համագործակցային (ինտերակտիվ) մեթոդաբանության հետագա տարածման նպատակով:

Գիտելիքների և ունակությունների հետ միաժամանակ ուսումնառության ընթացքում ձևավորվում են նաև հարաբերություններ: Այդ իսկ պատճառով կարևոր է ոչ միայն այն, թե դպրոցում որքանով են լավ դասավանդում մաթեմատիկան, վրացերենը, պատմությունը կամ այլ առարկաներ, այլ այն, թե ինչ ձևով է ընթանում ուսուցումը: Գիտակցելով և ընդունելով, որ կրթության առաքելությունը ժողովրդավարական և քաղաքացիական հասարակության ձևավորումն է, միաժամանակ անհրաժեշտ է հասկանալ, որ ապագայի հասարակությունը կրթության համակարգի արդյունքն է, և այսօրվա դպրոցը՝ դրա արտացոլումը: Երկրորդ լեզվի յուրացումը իրականացվում է դասարանում, որտեղ տեղի է ունենում աշակերտների սոցիալիզացիան և շփումը տարբեր անհատականությունների հետ: Դասարանում ժողովրդավարական և համագործակցական ուսումնական միջավայրն ուղի է դեպի ինտեգրված հասարակության ձևավորում:

Մենք ընտելացել ենք այն գաղափարին, որ խաղալը հետաքրքիր է և ուրախ, իսկ սովորելը՝ որպես կանոն, ծանր և ձանձրալի: Մեր գրքում խոսքը գնում է հետաքրքիր և ուրախ խաղերի մասին, որոնք միաժամանակ օգնում են լրջորեն սովորել և սովորեցնել: Ներկայացված են հստակ գաղափարներ այն մասին, թե ինչպես կարելի է սովորել ուրախ տրամադրությամբ, հետաքրքրությամբ և մեծ հաճույքով, միևնույն ժամանակ, ավելի լավ և առավել արդյունավետ: Խաղերը կօգնեն ձեզ դասարանում ուսումնառության գործընթացի կազմակերպմանը:

Դուք այստեղ կգտնեք դասավանդման խաղային մեթոդաբանության մանկավարժական հիմնավորում, կտեղեկանաք, որ ուսումնառության գործընթացում խաղը մտավոր աշխատանք է, որն անհրաժեշտ է երեխաներին աշխարհի ճանաչման

և լիարժեք ընկալման համար:

Գիրքը նախատեսված է հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների, նախադպրոցական մանկական հաստատությունների դաստիարակների և կրթության աշխատողների համար: Այն տեղեկատու ձեռնարկ է, որտեղ կարելի է արագ գտնել խաղեր ուսումնական տարբեր իրավիճակների և զարգացող գործընթացների համար:

Ձեռնարկում ընդգրկված են խաղեր, որոնք գտել, հավաքել, ընտրել և հարմարեցրել են ուսուցիչներ, որոնք մասնակցել են միջազգային կրթական նախագծերի՝ ստեղծելով ուսումնական ձեռնարկներ և պլանավորելով են իրենց դասերը Ղրղզստանում և Ռուսաստանում, Վրաստանում և Լատվիայում, Եվրոպայի և աշխարհի այլ երկրներում:

Յուրաքանչյուր երեխայի հասարակության կյանքում մասնակցության հավասար հնարավորություններն ապահովելու համար, բոլոր խաղերն ազատ կարելի է հարմարեցնել՝ հաշվի առնելով պայմանները, երեխայի տարիքը, հետաքրքրությունները, բնավորությունը, տրամադրությունը, ընդունակությունները, առաջին լեզվի զարգացման և երկրորդ լեզվի յուրացման մակարդակը:

CIMERA-ի «Բազմալեզու կրթությունը Վրաստանում» նախագիծը ֆինանսավորվում է Շվեդական միջազգային զարգացման գործակալության, Եվրոպայի անվտանգության և համագործակցության կազմակերպության և Ազգային փոքրամասնությունների գործերով բարձրագույն կոմիսարի միջոցներով:

Այս գիրքը կարող են ստանալ նախագծում ընդգրկված դպրոցները, ինչպես նաև ռեսուրսային և լեզվական կենտրոնները, կրթության բնագավառի տարբեր մասնագետներ և հաստատություններ: Հուսով ենք, որ այս ձեռնարկը ստացած կազմակերպությունները և կրթության մասնագետները իրենց գործընկերներին կտեղեկացնեն գրքի մասին: Գիրքը հասանելի է բոլոր ուսուցիչներին ցանկացած պահի, և նրանցից յուրաքանչյուրը կարող է այն օգտագործել իր աշխատանքում: Դպրոցները, ռեսուրսային և լեզվական կենտրոնները կարող են պատճենահանել օրինակներ և բաժանել՝ օգնելով ուսուցիչներին և կրթության բնագավառի աշխատողներին առավել արդյունավետ իրականացնել ուսումնառության գործընթացը:

Լեզուների կատարելագործված յուրացումը և դասավանդումը հնարավորություն է տալիս պահպանել բազմալեզու Եվրոպան: Լեզուների գոյությունը հնարավոր է միայն այն դեպքում, երբ մարդիկ կողմ են լեզուների և մշակույթների բազմազանությանը: Եթե ընտանիքում և դպրոցում գերակայի տարբեր լեզուների և մշակույթների նկատմամբ բաց վերաբերմունք և հանդուրժողականություն, ապա ծնողները երեխաների հետ միասին կդիտեն հեռուստացույց, կկարդան թերթեր և ամսագրեր, կհաղորդակցվեն մի քանի լեզուներով: Եթե դասարանում ուսուցումը մեթոդապես լինի բազմազան, արդյունավետ և երեխայակենտրոն, ապա երեխաները ևս բազմալեզվությանը կվերաբերվեն ըմբռնունով և ուրախությամբ կսովորեն լեզուներ:

Ցանկանում Ձեզ ստեղծագործական հաջողություններ:

Լիզիտա Գրիգուլե

«Բազմալեզու կրթությունը Վրաստանում» նախագծի տնօրեն
CIMERA

Предисловие

Международная комиссия ЮНЕСКО по образованию в XXI веке главной целью образования назвала развитие умения жить в согласии, формирование понимания об окружающих людях, их истории, традициях и духовном наследии, способствование развитию умений сотрудничества, аналитического мышления и разрешения конфликтов.

Для достижения этой цели, в контексте реформы образования в Грузии, швейцарская общественная организация CIMERA осуществляет пилотный проект «Многоязычное образование в Грузии». Проект направлен на обучение учителей и разработку методических материалов для поддержки введения модели многоязычного образования в регионах Грузии, в которых проживают этнически – лингвистические меньшинства. Целью проекта является существенное способствование освоению грузинского как государственного языка – как первостепенное условие для приобретения представителями лингвистических групп меньшинств равноценных возможностей получения дальнейшего образования в высших учебных заведениях и конкурирования на рынке труда.

В рамках проекта, как помощь школам, внедряющим программу многоязычного образования, разработана книга «Учимся играя. 111 игр для многоязычного образования». Данный материал разработан с целью дальнейшего распространения игровой, коммуникативной и интерактивной методики, ориентированной на ребенка.

Одновременно с знаниями и умениями в учебном процессе формируются отношения, поэтому важно не только то, насколько хорошо в школе обучают математике, грузинскому языку, истории или другим предметам, но и то, каким образом происходит обучение. Осознавая и принимая то, что миссия образования заключается в формировании демократического и гражданского общества, одновременно необходимо понимать, что общество будущего – всегда результат системы образования и зеркальное отражение сегодняшней школы. Освоение второго языка происходит в классе – в месте, где развивается социализация и общение учеников с разной идентичностью. Демократичная и сотрудническая учебная среда в классе – путь к формированию интегрированного общества.

Мы привыкли к тому, что играть интересно и весело, а учиться, как правило, тяжело и скучно. В нашей книге речь пойдет об интересных и веселых играх, которые одновременно помогают серьезно учить и учиться. Конкретные идеи о том, как можно учиться с радостью, интересом и большим удовольствием, в то же время лучше и более эффективно, помогут вам в организации учебного процесса в классе.

Вы найдете педагогическое обоснование игровой методике преподавания, узнаете, что в процессе учения, игра – это умственная работа, которая необходима детям для полноценного восприятия и изучения мира.

Книга предназначена для учителей общеобразовательных школ, воспитателей детских дошкольных учреждений и работников образования как справочное пособие, в котором можно быстро найти игры для различных ситуаций в учебном и развивающем процессе. В пособие включены игры, которые нашли, собрали, выбрали и адаптировали учителя, которые принимали участие в международных проектах по образованию, создавая учебные пособия и планируя свои уроки в Кыргызстане и России, Грузии и Латвии, в других странах Европы и мира. Чтобы обеспечить равноценные возможности каждого ребенка участвовать в жизни общества, все игры можно свободно адаптировать к разным условиям, возрасту, интересу, настроению, характеру, способностям ребенка, уровню развития первого языка и освоения второго языка.

Проект CIMERA «Многоязычное образование в Грузии» финансируется Шведским Управлением Международного сотрудничества в области развития - SIDA, при непосредственном участии ОБСЕ/Верховного Комиссара по делам национальных меньшинств.

Это дает возможность школам, работающим в проекте, ресурсным и языковым центрам, различным другим специалистам образования, институциям и проектам получить эту книгу. Мы надеемся, что организации и специалисты образования, получившие это пособие, будут информировать своих коллег. Эта книга будет доступна учителям в любое время и каждый сможет ее использовать в своей работе. Школы, ресурсные и языковые центры могут делать и распространять ксерокопии этой книги, помогая учителям и работникам образования более эффективно осуществлять учебный процесс.

Совершенствование освоения и обучения языкам дает возможность сохранить многоязычную Европу. Сосуществование языков возможно лишь тогда, когда люди открыты многообразию языков и культур. Если в семье и школе будет править открытость и терпимость к различным языкам и культурам, родители, вместе с детьми, будут смотреть ТВ, читать газеты и журналы, общаться на нескольких языках, если в классе обучение будет методически разнообразным, эффективным и направленным на ребенка, тогда и дети будут относиться к многоязычию с пониманием и учить языки с радостью.

Желаем Вам творческих успехов в работе!

Лигита Григуле

Директор проекта CIMERA

«Многоязычное образование в Грузии»

როგორ ვიმუშაოთ ამ წიგნთან?

წიგნში - „ვსწავლობთ თამაშით. 111 თამაში მრავალენოვანი განათლებისთვის“ ჩართულია თამაშები, რომელთა გამოყენება შეიძლება როგორც სასწავლო შინაარსის ასათვისებლად, ასევე სოციალური უნარ-ჩვევების გასავითარებლად. დიდაქტიური მიზნების შესაბამისად, ყველა თამაში დაჯგუფებულია 8 განყოფილებაში:

1. გაცნობა და გუნდში გაერთიანება;

ამ თავის თამაშები შესაფერისია ახალ ჯგუფში გამოსაყენებლად, რადგან მისი დახმარებით მოთამაშეებს შეუძლიათ ისწავლონ სხვა მოსწავლეების სახელები და გაიცნონ ერთმანეთი. ასევე რეკომენდირებულია ამ თამაშების გამოყენება, როდესაც ჯგუფში გამოჩნდება ახალი მოთამაშე.

2. ყურადღების მობილიზაცია და სწრაფი რეაგირების განვითარება;

ამ თავის თამაშები მოძრავია და მონაწილეები მათი დახმარებით სწავლობენ სწრაფად რეაგირებას, იყვნიენ ყურადღებები და მოძრავები. მოთამაშეები, მყარნი წესების დაცვით, გადასცემენ ერთმანეთს რაიმე ინფორმაციას ან სიგნალს. ამიტომ ეს თამაშები თავშესაქცვია და ამავე დროს ითხოვს დიდ ყურადღებას. მოთამაშეები ავითარებენ მოსმენისა და ერთმანეთისადმი ყურადღებით მოპყრობის უნარს.

3. ურთიერთობებისა და ჯგუფური მუშაობის უნარჩვევების განვითარება;

ამ თავის თამაშები გამოიხეობს იმისკენ, რომ მოთამაშეები თამაშის მსვლელობის დროს ერთმანეთთან ათანხმებდნენ თავის მოქმედებებს, ჰოულობდნენ საერთო ენას და თანამშრომლობდნენ. ამ თამაშებით მონაწილეებს შეუძლიათ სათამაშო ფორმაში გამოსცადონ, რას ნიშნავს გუნდში მოქმედება, რა მოხდება, თუ რომელიმე არ ეხმარება სხვა მოთამაშეს და რა უარგია, თუ ყველა მონაწილეობს და თანხმდება ერთმანეთთან. ეს მოთამაშეებს უნერგავს სიტუაციის ანალიზის, ურთიერთშეთანხმებისა და გადაწყვეტილების ერთობლივად მიღების უნარს.

4. აზროვნების განვითარება და ზოგადსაგანმანათლებლო უნარ-ჩვევების ფორმირება;

ამ თავის თამაშები ეხმარება აღქმის, მეხსიერების, ლოგიკური და ანალიტიკური აზროვნების განვითარებას. თამაშები ეხმარება წარმოსახვის და პროგნოზირების განვითარებას, საკუთარი შემოქმედებითი ნიჭის გახსნას. ამ თავის თამაშები ასევე იძლევა საკუთარი ცოდნის შემომწმების შესაძლებლობას.

5. მოსმენის უნარ-ჩვევების განვითარება;

ამ თავის თამაშები ავითარებს ყურადღებრივობას, მოსმენის უნარს, კონტექსტში უკვე ნაცნობი სიტყვის მოძებნას და დავალებაზე სწრაფად რეაგირებას.

6. სიტყვათა მარაგის განვითარება;

ამ თავის თამაშების მსვლელობის დროს მონაწილეები გამოიყენებენ გარკვეულ სიტყვებს. ისინი ამ სიტყვებს ან იყენებენ შესაფერის ადგილზე ან იყენებენ შესაბამის სიტუაციებში. ამიტომ მომდევნო თამაშები განსაკუთრებით შესაფერისია ენობრივ საგნებში გამოსაყენებლად, ახალ სიტყვებზე სავარჯიშოდ ან უკვე ნასწავლი სიტყვების გასამეორებლად. ამ თამაშებიდან ზოგიერთის გამოყენება ასევე შეიძლება სხვა საგნებშიც, სადაც მონაწილეები სწავლობენ ახალ სიტყვებს, მაგალითად, ბუნებისმეტყველების გაკვეთილებზე.

7. კომპლუნიკაციური უნარ-ჩვევების ფორმირება;

ეს თამაშები ბავშვებში გამოიმუშავებს მოსმენისა და საუბრის ჩვევებს, საკუთარის აზრის გამოხატვის უნარს, გამოთქმის ხატოვანებას.

8. ასოების გარჩევა;

ამ თავის თამაშები ავითარებს ალქმას, მოსწავლეებს ამზადებს ასოების ასათვისებლად, კითხვისა და დამწერლობის უნარ-ჩვევების ჩამოსაყალიბებლად.

თამაშები დაჯგუფებულია ფუნქციონალურ-თემატური პრინციპით. ყოველ ჯგუფში თამაშები განლაგებულია დაწყებული ადვილიდან - დამთავრებული ყველაზე რთულით.

წიგნის ყველა განყოფილება იწყება გარკვეული ჯგუფის თამაშების მოკლე განმარტებით, სადაც აღწერილია ზოგადი თვისებები, ძირითადი უპირატესობები და მიზნები ამ თამაშებისა. შერჩეულ თამაშთაგან ზოგიერთი მიესადაგება არა მარტო ერთ, არამედ ორ ან სამ განყოფილებას.

ასაკი: წიგნში ჩართულია თამაშები, რომლებიც განკუთვნილია დაწყებითი სკოლების ბავშვებისთვის, ენის ათვისების ასაკში.

დრო: ამ ასაკის ბავშვებისთვის უფრო შედეგიანი დრო თამაშების ჩასატარებლად არის 10-20 წუთი, რათა ბავშვებმა არ დაქარგონ ინტერესი და არ დაიღალონ.

ადგილი: თამაშის ხასიათთან შესაბამისად და შენობის გამოყენების შესაძლებლობიდან გამომდინარე, თამაშების ორგანიზება შეიძლება კლასში, სკოლის კორიდორში, ეზოში და სპორტულ დარბაზში.

მოთამაშეების რაოდენობა: თამაშებში მონაწილეობს მთელი კლასი ან ჯგუფი, რომელიც ითვისებს ენას.

თამაშის ორგანიზების დროს, მასწავლებელი ყველა მოსწავლეს

უზრუნველყოფს თამაშის შესაძლებლობით. თუ მოთამაშეთა რაოდენობა საკმაოდ მაღალია, მასწავლებელს შეუძლია კლასი დაყოს ჯგუფებად და ტექნიკური საშუალებების გათვალისწინებით, შესთავაზოს ითამაშონ რამდენიმე ჯგუფად ერთდროულად, ან მორიგეობით, დარჩენილ დროში კი ბავშვები დაასაქმოს სხვა დავალებით. განყოფილების ბოლოს თქვენ ნახავთ ბავშვების ჯგუფებად დაყოფის ხერხებს.

თითოეული თამაშის აღწერილობა შეიცავს ინფორმაციას მისი გამოყენების შესახებ: მიზნები, აუცილებელი მასალა, თამაშის აღწერილობა, ზოგიერთი რეკომენდაციები და ვარიანტები.

ეს ინფორმაცია უნდა იყოს მიღებული როგორც უბრალოდ რეკომენდაცია, მაგრამ არა როგორც აუცილებელი წესი. ეს თამაშების შემოქმედებითად გამოყენების ნებას მოგცემთ, მოთამაშეების მოთხოვნილებებიდან გამომდინარე შეიძლება საკუთარი ვარიანტების მოფიქრება და ადაპტირება იმ სიტუაციებთან, რომელშიც ტარდება თამაშები.

თამაშები სწავლების პროცესში

1. რატომაა თამაშები სწავლისთვის?

ცნობილი პედაგოგები ჟ. პიაჟე, ჯ. დევი და ლ. ვიგოცკი¹ ჯერ კიდევ გასულ საუკუნეში ხაზს უსვამდნენ თამაშის მნიშვნელობას არა მარტო როგორც უბრალოდ გართობის საშუალებას, არამედ როგორც პირველხარისხოვან წყაროს, როგორც სამყაროს ბუნებრივად გახსნას, როგორც აქტიურ საქმიანობას, რომლის მეშვეობითაც ბავშვებს შეუძლიათ განავითარონ თავისი ცოდნა, წარმოდგენა და აბსტრაქტული აზროვნება. თანამედროვე ფსიქოლოგია ხაზს უსვამს, რომ სწავლის პროცესში, თამაში – ეს სინამდვილეში ისეთივე გონებრივი სამუშაოა, რომელიც სჭირდებათ ბავშვებს სამყაროს შემეცნებისა და აღქმისათვის.

კერძოდ, პიაჟე წერდა: „დიდებული პედაგოგების მონინავე შეხედულებების მიუხედავად, ტრადიციულ მეთოდოლოგიაში თამაში ყოველთვის ითვლებოდა „გონებრივ“ ნაგვად და უფუნქციო მნიშვნელობის ფსევდო-საქმიანობად, რომლებიც ბავშვებს ვნებენ დავალების შესრულებაში. (ყვან რიაგეტ: *Play, dreams and imitation in childhood*. 1945/1962: 151).

1 იხ. მაგალითად: Piaget, J: *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York, 1945.

Dewey, J. *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. Lexington, 1933.

Dewey, J. *Interest and effort in education*. Edwardsville, 1913.

Dewey, J. *The school and society*. Chicago, 1915.

Vygotsky, L. „Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology* vol 12, 1966.

ამ დრომდე ბევრ სკოლაში და საბავშვო ბაღში ხშირად გვხვდება გაკვეთილებზე ძვირფასი დროის „დაქარგვის“ შიში და პედაგოგები უარს აცხადებენ თამაშების გამოყენებაზე, ამაზე თავს იმით იმართლებენ, რომ მათ აქვთ ცოტა დრო და პროგრამები გადატვირთულია. ამგვარი გამოთქმები მიუთითებს იმაზე, რომ მათთვის უცნობია თამაშების პედაგოგიური ღირებულება და გაუგებარია, როგორ შეიძლება გამოიყენო თამაშები, რომ ისინი ინტეგრაციულად ჩაერთონ სასწავლო პროცესებში.

მაგრამ საკმარისი არაა ბავშვებს უბრალოდ მისცეთ ყოველგვარი ხელმძღვანელობის გარეშე თამაშის შესაძლებლობა. პედაგოგები, რომლებიც გვთავაზობენ ბავშვებისათვის სრული თავისუფლების მიცემასა და უბრალოდ თამაშს, (ე.წ. მატურაციონისტები), არასწორ ინტერპრეტაციას უკეთებენ სწავლისათვის თამაშების უპირატესობას. შეუძლებელია, ბავშვები ცოდნას იღებდნენ სათამაშოებთან უბრალოდ თამაშით, თამაშში ყოველგვარი ინფორმაციის შეტანის გარეშე. ამგვარი მიდგომა არ ითვალისწინებს იმას, რომ სწავლების პროცესი ითხოვს მოსწავლეების მოქმედებების დაგეგმვასა და მართვას. ეფექტურად სწავლების ხელოვნება იმაშია, რომ იპოვნო ოქროს შუალედი სრულ მართვას, რომელსაც გვთავაზობს ტრადიციული მეთოდოლოგია, და მატურაციონისტების სრულ თავისუფლებას შორის².

მიდგომა, რომლის დროსაც ბავშვებს აქვთ სამყაროს დამოუკიდებელი გახსნის საშუალება და ამავე დროს მასწავლებლის მხარდაჭერა და მართვა, მიეკუთვნება კონსტრუქცივიზმის ფილოსოფიას. იგი აღსახება სხვადასხვა დასახელების „ახალ მეთოდოლოგიაში“: ინტერაქტიური მეთოდოლოგია, კომუნიკაციური მეთოდოლოგია, ანუ ბავშვზე ორიენტირებული მეთოდოლოგია. ახალ მეთოდოლოგიაში თამაშს აქვს თავისი ინტეგრაციული ადგილი და ის განუთვნილია არა მარტო სკოლამდელი ასაკის ბავშვებისათვის და დაწყებითი კლასებისთვის, არამედ ყველა ასაკის მოსწავლეებისათვის.

თამაში ავითარებს კოგნიციურ, სოციალურ, ემოციურ, შემოქმედებით და ფიზიკურ ჩვევებს. თამაშის მეშვეობით ბავშვები სწავლობენ ურთიერთობებს, გადაწყვეტილების მიღებას, გარკვეული წესების დაცვას, საკუთარი თავის კონტროლს, თანამშრომლობას, სხვისი აზრების, მოთხოვნისთვის ანგარიშის განწევასა და პატივისცემას, აზრის მობილიზებას და დაწყებული საქმის ბოლომდე მიყვანას. დღევანდელ ცხოვრებაში

თამაშის მეშვეობით შესაძლებელია ისეთი რამის სწავლა, რისიც არ შეიძლება სხვა მეთოდით!

თამაში – ეს არაა დროის დაკარგვა, არამედ პირიქით – სწავლების ყველაზე ეფექტური მეთოდია

სწავლა შეიძლება კითხვების მიცემით, ანალიზით, შეცდომების დაშვებით და შეცდომების თავად გამოსწორებით

2 ეს სიტყვა (მატურაციონისტს) გამოყენებულია კოლბერგისა და მაიერის მიერ და ნიშნავს წარმოდგენას, რომ ბავშვი ყველაფერს სწავლობს თავისუფალი თამაშის დროს, პედაგოგის ან მშობლების მართვის გარეშე. (Kohlberg, Mayer. „Development as the Aim of Education“. 1972)

ძალიან მნიშვნელოვანია ამ თვისებების ქონა და მისი შექმნა შესაძლებელია თამაშის მეშვეობით, რადგან თამაშებში არა მარტო საუბარია ამ ფასეულობებზე, არამედ ხდება მათი ჰრიაქტიკული გამოყენებაც.

თამაშების სწორი ორგანიზება – არაანაკლებად მნიშვნელოვანი ფაქტორი სასწავლო შინაარსის ასათვისებლად. მეცადინეობებში თამაშების შეტანა უზრუნველყოფს ბავშვების მაქსიმალურ აქტიურობას, რადგან თამაში – ბავშვების ქცევების ყველაზე უფრო ბუნებრივი ფორმაა. თამაში აძლევს ბავშვს საშუალებას სერიოზული შინაარსი წარმოადგინოს ადვილად ხელმისაწვდომ, ემოციონალურად მნიშვნელოვან ფორმაში. მეცადინეობებზე ჩატარებული თამაშები ბევრად განსხვავდება იმ თამაშებისგან, რომლებსაც მიეჩვივნენ ბავშვები.

გაკვეთილებზე თამაშის დროს მცირდება თავისუფალი მოძრაობების წილი და იზრდება ინტელექტუალური დატვირთვა. ამასთან, არ იკარგება თამაშების ძირითადი თვისებები, ინახება მისი დედაარსი და თანამშრომლობის სულისკვეთება. თამაშები ეხმარება ათვისებულის ახლებურად გააზრებაში, უზრუნველყოფს განვლილი მასალის სისტემატური გამეორებისა და განმტკიცების შესაძლებლობას. ყრებულში წარმოდგენილი თამაშები გათვლილია სამეტყველო საქმიანობის სტიმულაციზზე და ბავშვის დანტერესებაზე, შეესაბამება ყმანვილების განვითარების დონეს.

თამაშების ზემოთ აღნიშნული უპირატესობის გათვალისწინებით, ნათელი ხდება, რომ გაკვეთილზე თამაშისთვის დახარჯული დრო – ეს დაჯარგული დრო კი არ არის, არამედ პირიქით, თამაშის დახმარებით შესაძლებელია გაცილებით ეფექტურად სწავლება.

2. რა არის ინტერაქტიური, კომუნიკაციური მეთოდისა?

სწავლების ინტერაქტიური მეთოდისა დაფუძნებულია სწავლების კონსტრუქციონალურ ფსიქოლოგიაზე. ეს ნიშნავს, რომ ის ითვალისწინებს იმ ფაქტს, რომ ცოდნის და ჩვევების ათვისება ხდება არა მხოლოდ მასწავლებლიდან მოსწავლეზე შუა ინფორმაციის გადაცემის დროს, არამედ ასევე „ინდივიდუალურ-კონსტრუირებული ცოდნის“ მეშვეობით. ყოველი ადამიანი „კონსტრუქციას უკეთებს“ თავის ცოდნას ინფორმაციის მეშვეობით, რომელსაც ის თვითონ აგროვებს სხვადასხვა წყაროებიდან, ასევე პირადი გამოცდილებიდან. ასეთი აქტიური და დამოუკიდებელი სწავლება ცოდნას ხდის გააზრებულს და მოსწავლეებს არა მარტო უბრალოდ ეცოდინებათ, არამედ გაიგებენ საგნების შინაარსსაც. მოსწავლე უკეთ დაიმახსოვრებს ახალ ინფორმაციას და შეძლებს მიღებული ცოდნის გამოყენებას სკოლის გარეთ სხვადასხვა ადგილებსა და სიტუაციებში. ანუ, რაც უფრო მეტად

ინტერაქტიური მეთოდით მუშაობისას, პედაგოგი ბავშვებისთვის ივონებს საქმიანობების და მოუკიდებელ სახეებს, ენდობა მათ და სჯერა, რომ ისინი თავს გაართმევენ

დამოუკიდებლად ერთვება მოსწავლე სწავლის პროცესში, მით უფრო საუკეთესო შედეგს მიიღებს ის.

დადგენილია, რომ ჩვენ ვიმახსოვრებით:

20%-ს იმისას, რაც გვესმის,

30%-ს იმისას, რასაც ვხედავთ,

80%-ს იმისას, რასაც თავად გამოვცდით და ვაყალიბებთ

90%-ს იმისას, რასაც თავად ვაკეთებთ და აღმოვაჩენთ

პრაქტიკაში ეს ნიშნავს, რომ მოსწავლეები თამაშობენ მთავარ როლს სასწავლო პროცესის ყველა დონეზე; მასწავლებელი ითვალისწინებს მათ მოთხოვნილებებს და ინტერესებს თემისა და სამუშაოს სახის არჩევის დროს. ხოლო პროგრამა გამოიყენება არა როგორც აუცილებლობა, არამედ როგორც ორიენტირი, ანუ ბავშვების მიერ ადაპტირებული გეგმა (ტრადიციული მეთოდისგან განსხვავებით, სადაც ბავშვებმა ადაპტირება უნდა მოახდინონ გეგმასთან). ამგვარად, მეცადინეობებში შეიძლება ჩავრთოთ აქტუალური თემები, რომლებიც არაა გათვალისწინებული პროგრამაში, მაგრამ რომლებიც მოცემულ დროში ბავშვებისთვის მნიშვნელოვანია.

ინტერაქტიური მეთოდთა საქმიანობის სხვადასხვა სახეების მეშვეობით იძლევა უფრო ეფექტური სწავლის საშუალებას. ბავშვები არა მარტო უსმენენ მასწავლებელს და უყურებენ თვალსაჩინო მასალას, არამედ რაც ყველაზე მთავარია – სვამენ კითხვებს, ცდილობენ პრობლემების გადაჭრას, უშვებენ შეცდომებს, ანალიზებენ, ასწორებენ თავის შეცდომებს, უხსნიან სხვა ბავშვებს თავის დასკვნებს და ერთიერთობენ ერთმანეთთან. მასწავლებელი მოსწავლეებს აძლევს დავალებას, რომლის შესრულების დროსაც მათ შეუძლიათ გამოიყენონ ის, რასაც ჯონ დიუიმ („The School and Society“, 1915:40-56) უწოდა „ოთხი იმპულსი“, რომლებიც არის ყველა ბავშვში – ერთიერთობის სურვილი, აღმოჩენის სურვილი, კონსტრუირების სურვილი და მხატვრული თვითგამოხატვის სურვილი (არა მარტო საუბრით, არამედ სხვა საშუალებებით, მაგალითად ცეკვით, ხატვით და წარმოდგენაში თამაშით).

ამისთვის უმთავრესია, მასწავლებელს სჯეროდეს, რომ ბავშვებს შეუძლიათ რაიმის გაკეთება და თავისი სრული კონტროლის გარეშე აძლევდეს ქვე-ჯგუფებში დამოუკიდებლად მუშაობის საშუალებას. ბავშვებში ეს ადრეული ასაკიდან ავითარებს დამოუკიდებლობის, სხვებისა და საკუთარი თავის წინაშე პასუხისმგებლობის გრძნობას. ინტერაქტიური მეთოდით მომუშავე კლასში მნიშვნელოვანია არა ის, რომ სწორად ასრულებენ თუ არა ბავშვები დავალებას, არამედ ის, რომ ეძებენ თუ არა საკუთარ გზას დავალების შესასრულებლად და შეუძლიათ თუ არა მათ პრობლემებზე და შემოთავაზებული გზების უპირატესობებზე მსჯელობა. ასეთ კლასში ბავშვები ვალდებული არიან ბევრი იურიტიერთობონ ერთმანეთთან, რაც

უფრო მოქმედებს მათ გულტიაობაზე.

ეს ყველაფერი რთული ჩანს, მაგრამ სინამდვილეში ეს მასწავლებლისთვის მხოლოდ ფსიქოლოგიური თვალსაზრისითაა რთული, რადგან ის მიჩვეული არ არის, რომ ბავშვებს დააყისროს ამდენი პასუხისმგებლობა. როგორც კი მასწავლებელი დაინყებს ამგვარი სახით მუშაობას, ის დაინახავს, რომ ბავშვები მუშაობენ სიამოვნებით, ხოლო მისთვის უფრო საინტერესო გახდება სწავლება. მასწავლებელი დაინახავს, რომ პირადად მასაც შეუძლია ისწავლოს ბავშვებისაგან!

ინტერაქტიური თამაში თავის თავში აერთიანებს ინტერქატიული საქმიანობის ყველა მოთხოვნილებას და ასწავლის როგორც ბავშვებს, ასევე მასწავლებლებს - სწავლებისა და სწავლის პროცესისადმი ახალ მიდგომას. სინამდვილეში ახალი არაფერია, ახალი—მხოლოდ ამ თამაშების, როგორც ინტერაქტიული ნაწილის გამოყენებაა ამა თუ იმ ცოდნისა და ჩვევების ათვისების პროცესში.

3. რა არის ინტერაქტიური თამაში?

ინტერაქტიურ თამაშში მოთამაშეები შედიან ერთმანეთთან გარკვეულ ურთიერთობებში. ამიტომ ერთადერთი არაინტერაქტიური თამაშები – ისინია, რომლებშიც თამაშობს მხოლოდ ერთი მოთამაშე ან ესაა სცენები, რომლებშიც მოთამაშეები ასრულებენ წინასწარ განსაზღვრულ მოქმედებებსა და დიალოგებს.

ინტერაქტიური თამაშები შეიცავს შემდეგ თვისებებს:

- ისინი საინტერესოა და ამით ააქტიურებს ბავშვებს, ჯერძოდ მათი ყურადღების მიპყრობითა და მონაწილეობით;
- თამაშებს აქვს ნათელი წესები;
- აქვს განსაზღვრული მიზნები, ანუ მასწავლებელი მიზანმიმართულად იყენებს თამაშებს გაკვეთილზე³;
- მონაწილეებს თამაშის მსვლელობის დროს აქვთ არჩევანის საშუალება, ანუ ყოველი მოთამაშე თავისი გადაწყვეტილებებით ზეგავლენას ახდენს თამაშის მსვლელობაზე;
- მოსწავლეებს თამაშის მეშვეობით შეუძლიათ რაიმეს შესწავლა;
- * თამაშები მოიცავს შეჯიბრებებს;
- * ისინი მოიცავს მოძრაობებს.

3 პედაგოგის მიზანი შეიძლება ცნობილი იყოს მოსწავლეებისთვის, მაგრამ ეს არ არის აუცილებელი პირობა

პირველი 5 თვისება აუცილებელია ინტერაქტიური თამაშებისთვის, ხოლო თვისებებს* - ნიშნით - შეუძლიათ ვარიანტების არის მრავალი ინტერაქტიური თამაში, რომლებშიც არავინ იგებს ან აგებს. ასევე არის თამაშები, რომლებშიც ერთი შეხედვით ისე ჩანს, თითქოს არაფრის სწავლა არ შეიძლება, მაგრამ ისინი საინტერესოა და ღირს მათი თამაში. უფრო ხშირად სწორედ ამ თამაშებით არის შესაძლებელი სოციალური და ემოციური ჩვევების ჩამოყალიბება.

შეჯიბრი, მოძრაობა და რაიმის შესწავლის საშუალება შეიძლება ემსახურობდეს ძლიერ მოტივაციას. განსაკუთრებით ბავშვებისთვის, 3-დან 9 წლამდე, მოძრაობა შეიძლება იყოს გადამწყვეტი ფაქტორი ყურადღების მისაქცევად, რადგან ჯანმრთელი განვითარებისთვის, ამ ასაკში ხშირ და ბევრ მოძრაობას აქვს დიდი მნიშვნელობა. შეჯიბრებები განსაკუთრებით საინტერესოა 6-დან 13 წლამდე ასაკის ბავშვებისათვის. 13 წლის შემდეგ ეს ფაქტორი ხდება ნაკლებად მნიშვნელოვანი. ბავშვებისათვის 9 წლიდან, ასევე უფროსებისთვის, განსაკუთრებული მნიშვნელობა აქვს იმას, რომ თამაშით შეიძლება რაიმე ახლის გაგება ან რაიმე ახლის შესწავლა.

4. რისი შესწავლა შეიძლება თამაშით?

ინტერაქტიური თამაში – ესაა სწავლების ეფექტური საშუალება, რადგან თამაშის მეშვეობით შესაძლებელია ერთდროულად რამდენიმე მიზნის მიღწევა. თამაშები აღადგენს, აღრმავებს, აქტუალიზაციას უკეთებს და განამტკიცებს ენობრივ ცოდნასა და ჩვევებს, ამდიდრებს სიტყვათა მარაგს, ავარჯიშებს მეხსიერებას, ხელს უწყობს ყურადღებისა და ლოგიკური აზროვნების განვითარებას. თამაშები მუსიკის თანხლებით და სიმღერებით ხელს უწყობს ასევე ენის ინტონაციის ათვისებას და მეტყველების განვითარებას.

ასეთი თამაშების მიზნები „შინაარსიანია“, რადგან მათი მეშვეობით ბავშვები აფართოებენ თავის ცოდნას. მარტივი სავარჯიშოები ახალი სიტყვების წარმოთქმაზე (პირველ, მეორე ან უცხო ენაზე) არ იწვევს განსაკუთრებულ ინტერესს. ხოლო თუ სიტყვების ვარჯიში ხდება თამაშის ფორმით, მაშინ ბავშვები დავალბას ასრულებენ სიამოვნებით, რადგან სიტყვების გამოყენება უშუალოდ უკავშირდება თამაშს, ხოლო წარმოთქმა - ესაა ნაბიჯი თამაშის პროცესში. ასეთ შემთხვევაში ბავშვებს შეუძლიათ ისწავლონ და არ ეშინოდეთ იმის, რომ მათ „უნდა“ იცოდნენ ეს სიტყვები, თუ არადა მიიღებენ ცუდ ნიშანს.

რამდენადაც თამაში თავისთავად არის ურთიერთობა, ბავშვები თამაშის მეშვეობით სწავლობენ ურთიერთობებს და იცავენ ზრდილობიანობისა და ჰატივისცემის წესებს. თამაშის პროცესში

ბავშვები შეუმჩნევლად მოიპოვებენ სოციალურ და ემოციურ ჩვევებს, რომლებიც მნიშვნელოვანია მათი განვითარებისა და მომზადებისთვის თანამედროვე საზოგადოებაში დამოუკიდებელი და საპასუხისმგებლო ცხოვრებისათვის. ისინი სწავლობენ დაიცვან გარკვეული წესები, ანგარიში გაუწიონ სხვა ადამიანებს, მხედველობაში მიიღონ მათი მოთხოვნილებები და პატივი სცენ მათ, მობილიზება გაუკეთონ საკუთარ აზრებს - ცოდნას და ბოლომდე მიიყვანონ დაწყებული საქმე, იყვნენ გაბედულები, შეეძლოთ საკუთარი თავის კონტროლი და თანამშრომლობა და ა.შ.

ყველაფერ ამის შესწავლა შესაძლებელია თამაშის მეშვეობით – თუ მასწავლებელი თამაშების გამოყენების დროს ბავშვებთან თავის ურთიერთობებს დაამყარებს პარტნიორულ საფუძველზე.

5. როგორ მივიზიდოთ თამაშში ყველა ბავშვი?

თამაში – ეს საქმიანობა და აქტიურობაა. იმ ფაქტის გათვალისწინებით, რომ ის ბავშვების მთავარი საქმიანობაა, უნდა აღინიშნოს ბავშვების განვითარებისთვის თამაშის სწორი ორგანიზების მნიშვნელობა და აუცილებლობა. რადგან სწორედ საქმიანობის შედეგად სწავლობენ ბავშვები იმას, თუ რასჭირდებათ მათ ჯანმრთელი განვითარებისთვის, ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ ყველა ბავშვი იყოს ჩართული თამაშში - მიუხედავად მისი შესაძლებლობებისა და ინტერესებისა. მასწავლებლის დავალება მდგომარეობს იმაში, რომ შემოქმედებით მოახდინოს თამაშების წესებისა და პირობების ადაპტირება – შესაძლებელია გამოიყენოს განსაკუთრებული წესებიც ცალკეული ბავშვისთვის, რათა ყველასთვის იყოს საინტერესო და ყველას შეეძლოს თამაშში მონაწილეობა.

ბავშვების უმრავლესობისთვის თამაშის პროცესში თანამოქმედება შეიძლება აღმოჩნდეს ძირითად პირობად მათი ნორმალური ზრდისა და განვითარებისთვის. თუმცა, ეს დადებით შედეგს იძლევა მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვები მართლაც მჭიდროდ ურთიერთობენ ერთმანეთთან. კერძოდ, ბავშვებს, ჩვეულებრივი განვითარებით, შეუძლიათ საკუთარ თავში გამოიმუშაონ უფრო მომთმენი დამოუკიდებულება და იპოვნონ საერთო ენა იმ ბავშვებთან, რომლებიც განსხვავდებიან მათგან (შესაძლებლობებით, ნიჭით, ხასიათით, ენით, ინტერესებით და ა.შ.).

ამიტომ თამაშების ჩატარების დროს აუცილებელია იმ ბავშვების მოზიდვაც, რომელთაც აქვთ სხვადასხვა ფუნქციონალური დარღვევები. ზოგიერთ ბავშვს არ შეუძლია ითამაშოს ძალიან აქტიური თამაშები, ამიტომ მათთვის შეიძლება ჩაირთოს თამაშები, რომელთა თამაშშიც შეიძლება ჯდომით და ნაყლები

*გაკეთილებზე
მუშაობენ მოსწავლე-
ები, ხოლო მასწავლე-
ბელი ორგანიზებას
შეუთუბს, უჭერს
მხარს, აძლევს მოტი-
ვაციას, აკვირდება და
აფასებს*

დაძაბულობით, მხედველობადაქვეითებული ბავშვებისთვის, მაგალითად, ბურთით თამაშის დროს შეიძლება ბურთში ზარის ჩადება, რათა მათ შეეძლოთ ბურთის მოძრაობის მიმართულების გაგება. ჯგუფში, სადაც არიან სმენადაქვეითებული ბავშვები, თამაშის მუსიკალურ თანხლებას შეიძლება დაემატოს რიტმული ტაში. თამაშში იმ ბავშვების ჩასართავად, რომელთაც უარგად არ ესმით ენა, შეიძლება სურათების, ყესტიკულაციების, მიმიკების ან ნახატების გამოყენება. იმისთვის, რომ ბავშვები თამაშის მეშვეობით ადვილად დაეუფლონ მეორე ან უცხო ენას, არ შეიძლება მათ პირველ ენაზე გადაითარგმნოს ყველაფერი, რაც მათთვის ახალია და უცხო.

ამგვარად, ყველა ბავშვს, გამონაკლისის გარეშე, სხვებთან თანასწორად, ექნება შესაძლებლობა აქტიურად მიიღოს მონაწილეობა თამაშში და ისწავლოს ის, რაც სწორედ მას სჭირდება ყველაზე მეტად.

6. მასწავლებლის როლი

იმისთვის, რომ ბავშვებს შეეძლოთ ისწავლონ რაიმე ახალი და განავითარონ გარკვეული დამოუკიდებულება შესასწავლი საგნისადმი, საჭიროა გარკვეული ატმოსფერო. ატმოსფერო, რომელშიც ბავშვები თავს გრძნობენ თავისუფლად მოცემული დავალების ფარგლებში, სადაც მათ აქვთ შესაძლებლობა გამოსცადონ, შეცდნენ და დამოუკიდებლად იპოვონ გადაწყვეტილების გზები. ძიების ასეთი პროცესი მოითხოვს დიდ დროს. თუმცა მასწავლებელს არ დასჭირდება გამოყოს ცალკე დრო გაკვეთილის მასალის განმტკიცებისთვის. მოცემული მეთოდოლოგია მოსწავლეს აძლევს საშუალებას თავისებურად შეასრულოს დავალება და ჰქონდეს ინდივიდუალური მხარდაჭერა მასწავლებლის ან სხვა მოსწავლეების მხრიდან.

ტრადიციულ კლასში მასწავლებელი – ცოდნის ერთადერთი წყაროა, რომლის ამოცანაა, რაც შეიძლება ჩქარა გადასცეს ცოდნა ბავშვებს. ინტერაქტიურ კლასში მასწავლებელი ხდება ბავშვების საქმიანობის ორგანიზატორი, ხოლო ბავშვები ცოდნას იღებენ სხვადასხვა წყაროებიდან (მაგალითად, სხვა ბავშვებისგან, ადამიანებისგან, ინტერვიუების მეშვეობით, ტექსტებით, დამოუკიდებელი აღმოჩენებით და ა.შ.).

მასწავლებელ-ორგანიზატორის ძირითადი სამუშაო - ეს გაკვეთილების მომზადებაა. ის იგონებს საქმიანობის, თამაშისა და დავალებების სხვადასხვა სახეობებს, რომელთა მეშვეობითაც შესაძლებელია მოცემული კლასისთვის გათვალისწინებული მიზნის მიღწევა. მასწავლებელი ფიქრობს იმაზე, როგორები არიან ბავშვები, როდის და რითი დასაქმდებიან გაკვეთილის მსვლელობის დროს, რომ ისინი ყველანი იყვნენ დაკავებული და, რომ ის თავად ასწრებდეს მათ დახმარებას, რომელთაც უჭირთ

სწავლა ან რაიმე ფორმით დაეხმაროს მოსწავლეებს რთული დავალების შესრულებაში. მასწავლებელი წინასწარ გეგმავს, რომელი ბავშვი შეიძლება იყოს მისი დამხმარე გაკვეთილების დროს. როგორც წესი, ეს ის ბავშვები არიან, რომლებიც სხვებზე სწრაფად ითვისებენ და სწრაფად მუშაობენ, ან ის ბავშვები, რომელთაც უარგად იციან სწავლების ენა. გაკვეთილის დროს მასწავლებელი მხოლოდ ორგანიზებას უკეთებს ბავშვებს, ურჩევს, რისი გაკეთება შეიძლება და როგორ, როდის და ვისთან, ეხმარება იქ, სადაც ვლინდება სირთულეები.

ტრადიციული მეთოდებიდან მუშაობის ინტერაქტიურ სახეზე გადასვლის სირთულე მდგომარეობს იმაში, რომ მასწავლებელმა უნდა შეცვალოს თავისი დამოკიდებულება ბავშვებისადმი. მან ბავშვებში სწავლისადმი მოტივაციის გრძნობა უნდა გამოიწვიოს მათში ინტერესის გაღვივების გზით. ამისთვის მან მოსწავლეები უნდა მიიღოს სერიოზულად, უსმინოს და ესაუბროს მათ, როგორც უფროსებს. ბევრ პედაგოგს ეშინია, რომ ამით დაჟარგავს თავის ავტორიტეტს, მაგრამ ეს ასე არაა. ბავშვები ჰატივს სცემენ მათ, ვისიც არ ეშინიათ, ვინც მათ სერიოზულად აღიქვამს და ვინც მათდამი დაინტერესებულია. ინტერაქტიურ კლასში ბავშვები სწავლობენ არა იმიტომ, რომ მოეწონოთ მასწავლებელს და მშობლებს, ან მიიღონ უარგი ნიშნები, არამედ სწავლით ბუნებრივად არიან დაინტერესებულნი. ინტერაქტიურ კლასში მასწავლებელი ბავშვებისგან ითხოვს არა ფაქტების უარგად ცოდნას და შეცდომების არდაშვებას, არამედ შედეგების დამოუკიდებლად მისაღწევად აზრების მოკრებასა და შემოქმედებითად მუშაობას.

რეკომენდაცია ბავშვების ჯგუფებად დასაყოფად

ჯგუფური ან წყვილებად მუშაობა ეხმარება ბავშვებს ერთმანეთთან თანამშრომლობაში. თამაშის შინაარსიდან და ბავშვების გამოცდილებიდან გამომდინარე, მათი განაწილება შეიძლება ნებაყოფლობით, შემთხვევით ან დაგეგმილ ჯგუფებად.

ნებაყოფლობით ჯგუფებში ბავშვები ერთიანდებიან თავად, უფრო ხშირად ირჩევენ თავის მეგობრებს. ეს მათ აძლევს ჯგუფში მეგობრებთან თამაშის მოტივაციის საფუძველს. ამ ჯგუფებს აქვთ თავისი ნაჟღერ – მეგობრებს არც თუ იშვიათად ავინყდებათ დავალების შესახებ, ხოლო სოციალურად იზოლირებული მოსწავლე შეიძლება აღმოჩნდეს ჯგუფის გარეთ. ამასთან, უკვე ფორმირებული სოციალური როლები ხშირად ინახება ჯგუფის შიგნითაც, მაგალითად, ლიდერი ყოველთვის ჯგუფშიც იქნება ლიდერი.

შემთხვევით ჯგუფში მოსწავლეები არ ერთიანდებიან სპეციალურად. შემთხვევით ჯგუფებად დაყოფა შეიძლება გამოვიყენოთ, თუ მასწავლებელი ჯერ კიდევ უარგად არ იცნობს

თავის მოსწავლეებს, მათი ცოდნის დონეს, შესაძლებლობებს და სოციალურ სტატუსს კლასში, როდესაც თავად მოსწავლეები არ იცნობენ ერთმანეთს – სასწავლო წლის დასაწყისში, ან დროის ეკონომიის აუცილებლობის დროს.

იმისთვის, რომ მოსწავლეები დაიყოს შემთხვევით ჯგუფებში, შესაძლებელია სხვადასხვა ხერხის გამოყენება:

- ფიგურის დაჭრილი ნაწილებისგან სურათების აწყობით;
- სახელების პირველი ასოებით – ერთ ჯგუფში ბავშვები, რომელთა სახელები იწყება ხმოვანზე, მეორე ჯგუფში ბავშვები, რომელთა სახელებიც იწყება თანხმოვანზე;
- ანბანურად, სახელის პირველი ასოს მიხედვით;
- ანბანურად, გვარის პირველი ასოს მიხედვით;
- გვარში ან სახელში ასოების რაოდენობით (ვისაც ყველაზე ცოტა ასო აქვს);
- ვინც დღეს ყველაზე ადრე გაიღვიძა (პირველი დგება ის, ვინც ადგა ყველაზე ადრე ან ყველაზე გვიან);
- რომელ საათზე დაიძინა გუშინ (პირველი დგება ის, ვინც ყველაზე გვიან დაწვა დასაძინებლად);
- ასაკის მიხედვით (თვისა და დაბადების დღის მიხედვით);
- წელიწადის დროების მიხედვით, როდესაც ბავშვებს აქვთ დაბადების დღე;
- დედის, დის ან ძმის დაბადების დღის მიხედვით;
- გატაცებების მიხედვით;
- თმის სიგრძის მიხედვით (აუცილებლობის შემთხვევაში შეიძლება სახაზავის გამოყენება);
- თმის ფერის მიხედვით – ყველაზე მეტი ფერიდან ყველაზე ქერამდე (ან პირიქით);
- ტანსაცმელზე ღილების ან ჯიბეების რაოდენობით;
- იმის მიხედვით, ვინც უფრო შორს ცხოვრობს სკოლიდან;
- სიმალლის მიხედვით – ჰატარიდან დიდამდე;
- ფეხსაცმლის ზომის მიხედვით;
- თვალის ფერის მიხედვით – ყველაზე ღიადან ყველაზე მეტი ფერამდე;
- იმის მიხედვით, ვინც ისწავლა ყველაზე გრძელი ლექსი, შეუძლია დაასახელოს ყველაზე დიდი რიცხვი;
- ბავშვები მუჭით იღებენ ლობიოს მარცვლებს, ითვლიან მარცვლებს, პირველი დგება ის, ვისაც მუჭში ყველაზე ბევრი მარცვალი აღმოაჩნდება.

ჯგუფებად შემთხვევით დაყოფას აქვს თავისი უპირატესობები და ნაკლოვანებები. მაგალითად, ასეთი დაყოფა შეიძლება ჩაითვალოს ეფექტურად, თუ მას არ მიაქვს ბევრი დრო, ამავე დროს ხელს უწყობს ენის განვითარებას და არ აღიქმება უსამართლოდ. არაეფექტური დაყოფა არ უზრუნველყოფს ოპტიმალურ

საქმიანობას, მოსწავლეები შედეგს ვერ მიიღებენ.

დაგეგმილ ჯგუფებად დაყოფისათვის აუცილებელია საგანგებო მომზადება. მასწავლებელი უნდა იცნობდეს ბავშვებს, მათი ცოდნის დონეს, შესაძლებლობებს და კლასში სოციალურ მდგომარეობას. თამაშის შინაარსიდან და სიტუაციიდან გამომდინარე, მასწავლებელს შეუძლია ჩამოაყალიბოს ერთგვაროვანი და არაერთგვაროვანი ჯგუფები.

თამაშის ჩატარების ოქროს წესები

იმისთვის, რომ მონაწილეებს გაუჩნდეთ თამაშისადმი ინტერესი და ჩამოაყალიბდეთ დადებითი ემოციები, რეკომენდირებულია რამდენიმე პირობის შესრულება:

- თამაშის წინ შემოწმება, რომ ადგილზე არის თუ არა ყველა საჭირო და დამხმარე მასალა;
- თამაშის დაწყებამდე დარწმუნება, რომ ყველა მონაწილემ უარგად იცის თამაშის წესები და შინაარსი;
- თამაშის პროცესში თვალ-ყურის დევნება, რომ მონაწილეებს შორის ჩამოაყალიბდეს ტაქტიანი და მეგობრული ურთიერთობები, განსაკუთრებით, თუ თამაში მიმდინარეობს შეჯიბრის სახით;
- ყურადღების მიქცევა, რომ შენიშვნები და საჯარიმო პუნქტები არ აღიზიანებდეს მონაწილეს;
- თუ თამაშის დასაწყისში მონაწილეების მხრიდან არ არის შემართება და ინტერესი, თამაში აღარ უნდა გაგრძელდეს - უკეთესია შეირჩეს სხვა, ხოლო ეს თამაში გამეორდეს გარკვეული დროის შემდეგ;
- მორცხვ მოსწავლეებს ნება დაერთოთ, რომ იქნებ არც თუ ისე სწრაფად ჩაერთონ თამაშში, არამედ დასაწყისში მოისმინონ და უყურონ;
- საერთო განწყობილების ქვეშ ჰასიური მოსწავლეებიც თანდათან აქტიურები და უფრო გაბედულები ხდებიან;
- მოსწავლეები, რომლებიც ცდებიან ან არ იცავენ წესებს, არ უნდა გაითიშონ თამაშიდან, უკეთესია მიეცეთ დამატებითი დავალება;
- ყოველთვის ჩართეთ ბავშვები განსაკუთრებული მოთხოვნილებებით – მათთვის შეიძლება ადაპტირებული წესების მოგონება;
- მასწავლებელი, რომელიც მონაწილეობს თამაშში, ემორჩილება თამაშის ყველა წესს, არ გამოეყოფა და არ „უხმარება“ წამყვანს ან სხვა მოთამაშეს;
- მასწავლებელს შეუძლია დააკვირდეს თამაშს შორიდან, ჩაერიოს მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ მისი დახმარების გარეშე თამაში ვეღარ გაგრძელდება;

- ნუ გააკეთებთ ძალიან სწრაფად რეაქციებს, რადგან ბავშვებს სჭირდებათ დრო, რომ მოიფიქრონ და გადაჭრან პრობლემები;
- არასდროს არ გაიმეოროთ ის, რაც თქვენს ბავშვებმა – მოითხოვეთ მათგან ხმამაღლა და მკაფიოდ გაიმეორონ, ის, რაც მათ უკვე თქვენს დაბალი ხმით, ან არც თუ ისე მკაფიოდ, ასევე მოითხოვეთ სხვა ბავშვებისგან ყურადღება;
- მიეცით ბავშვებს დრო თამაშის დამოუკიდებლად ორგანიზებისთვის; არაა აუცილებელი ყველა შეცდომის გამოსწორება – ბავშვებს შეიძლება დაეჯარგოთ თამაშისადმი ინტერესი და შესაბამისად, დაეცემა სწავლების ეფექტურობა;
- მიეცით ბავშვებს მოტივაციის საფუძველი, რომ თავად გადაჭრან პრობლემები, ვიდრე შესთავაზებდეთ მათ მზა გადაწყვეტილებებს;
- ითამაშეთ ბევრი;
- შეგეძლოთ თამაშის გამოყენება ტრადიციული დავალების მაგივრად და თქვენ დაზოგავთ დროსა და ენერჯიას;
- საინტერესო, გასართობ და მომხიბლავ თამაშებში მონაწილეობით, ბავშვები ისწავლიან სიამოვნებით, ხოლო თქვენ ისწავლით მათგან.

Bu kitabla necə işləməli?

“Oyunla öyrənirik. Çoxdilli təhsil üçün 111 oyun” kitabına həm tədrisin məzmunu, həm də sosial vərdişlərin inkişafı üçün istifadə olunan oyunlar daxildir. Didaktik məqsədlərə uyğun olaraq bütün oyunlar səkkiz bölmədə qruplaşdırılır :

1.Tanışlıq və komanda şəklində birləşmək;

Bu bölmənin oyunları yeni qrupa tətbig olunmağa uyğun gəlir, çünki bunun vasitəsi ilə oyunçular digərlərin adlarını öyrənir və tanış olurlar. Bu oyunları həmçinin qrupa yeni şagird gələndə də tətbiq etmək tövsiyyə olunur.

2.Diqqətin bir yerə cəmləşdirilməsi və cəld reaksiya verilməsi;

Bu bölmənin oyunları oynagdır və onların vasitəsi ilə iştirakçılar diqqətli, oynaq və tez reaksiya etməyi öyrənirlər. Oyunçular dəqiq qaydalara əməl edərək bir-birlərinə hər hansı məlumatı və signalı ötürürlər. Ona görə də oyun əyləncəlidir və həm də çox diqqət tələb edəndir. Oynayanlar dinləmək bacarığını inkişaf etdirir və bir-birlərinə diggətli yanaşırlar.

3. Ünsiyyət vərdişlərinin inkişafı və qrup işi;

Oyunun bu bölməsi ona istiqamətlənib ki, oyunçular oyunun gedişində öz hərəkətlərini uzlaşdıralar, ümumi dil tapalar və əməkdaşlıq edələr. Belə oyunlar vasitəsi ilə iştirakçılar oyun şəklində komandada fəaliyyət göstərməyin nə olduğunu, əgər kimsə kömək etməsə, nə baş verəcəyini və yaxud əgər hamı iştirak edər və razılaşırlarsa necə də yaxşı olduğunu sınaırlar. Bu, oyunçulara vəziyyəti təhlil etmək, razılaşmaq və birlikdə qərar qəbul etmək bacarığını aşılayır.

4.Təfəkkürün inkişafı və ümümtəhsil vərdişlərinin formalaşması ;

Bu bölmənin oyunları qavrayışın, yaddaşın, məntiqi və təhlili təfəkkürün inkişafına kömək edir. Oyunlar təxəyyülün, prognozlaşdırmanın, öz yaradıcılıq qabiliyyətinin açılmasının inkişafına təkan verir. Oyunların bu bölməsi həmçinin öz biliyini yoxlamaq imkanı verir.

5.Dinləmə vərdişlərinin inkişafı ;

Bu bölmənin oyunları diqqəti, dinləmə bacarığını, məndə tanış sözləri tapmağı və tapşırığa tez reaksiya verməyi inkişaf etdirir.

6.Lüğət ehtiyatının inkişafı ;

Bu bölmənin oyunları gedişində müəyyən sözlər işlədirlər. Onlar həmin sözləri ya münasib yerdə işlədir, ya da müvafiq vəziyyətdə istifadə edirlər. Ona görə də sonrakı oyunlar dil fənlərinin tətbiq olunmasına, yeni sözlərin məşqi yaxud köhnələrin təkrarına xüsusi uyğunlaşdırılır. Bu oyunların bəziləri, məsələn, təbiətşünaslıq dərslərində yeni sözlər başqa fənlərdə də tətbiq olunur.

7.Kommunikativ bacarığın formalaşdırılması ;

Bu oyunlar dinləmək və danışmaq, fikir ifadə etmək, obrazlı danışq vərdişləri yaradır.

8.Hərfləri tanımaq ;

Oyunların bu bölməsi gavrmanı inkişaf etdirir, hərfləri mənimsəməyə, oxuma və yazma vərdişlərinə yiyələnməyə təkan verir.

Oyunlar funksional – mövzular prinsipi üzrə qruplaşdırılır. Hər qrupda oyunlar

sadəcə ən mürəkkəbə doğru düzülübdir.

Kitabın hər bir bölməsi oyunların müəyyən bir qrupuna aid qısa şərhə başlayır. Həmin şərhə bu oyunların ümumi xüsusiyyətləri, əsas keyfiyyətləri və tədris prosesində tətbiq edilməsinin məqsədləri təsvir olunur. Seçilmiş oyunlardan bəzisi bir, iki, hətta üç bölməyə uyğun gəlir.

Yaş: Kitaba ibtidai sinif şagirdləri üçün dilə yiyələnmə mərhələsində nəzərdə tutulmuş oyunlar daxildir.

Vaxt: Bu yaş dövründə olan uşaqlar üçün oyunların keçirilməsində daha səmərəli vaxt 10-20 dəqiqədir. Bu ona görədir ki, uşaqların marağı itməsin və onlar yorulmasınlar.

Yer: Oyunların xüsusiyyətinə və seçilən binanın imkanlarına uyğun olaraq oyunları sınıfdə, məktəb dəhlizində, həyətdə, idman zalında təşkil etmək olar.

Oyunçuların sayı: Oyunlarda dili mənimsəmiş bütün sinif yaxud qrup iştirak edir.

Oyunları təşkil edən müəllim hər bir şagirdin oynamaq imkanını təmin edir. Əgər oyunçuların sayı kifayət qədər çoxdursa, müəllim sinfi qruplara bölə bilər və texniki imkanlara uyğun olaraq bir neçə qrupa eyni vaxtda, yaxud növbə ilə oyun təklif edə bilər, qalan vaxtda isə digər tapşırıq verə bilər. Bölmənin sonunda siz uşaqların qruplara bölünməsi üsullarını tapa bilərsiniz.

Hər bir oyunun təsviri onun tətbiq edilməsinə dair əsas məlumatı əhatə edir: məqsədlər, vacib əşyalar, oyunların təsviri, bəzi tövsiyələr və variantlar.

Bu məlumat vacib qayda kimi yox, yalnız tövsiyə olaraq qəbul edilməlidir. Bu, oyunçuların tələblərindən asılı olaraq oyunu yaradıcı surətdə tətbiq etməyə imkan verir: öz variantlarını düşünmək və oyunların keçirildiyi şəraitə uyğunlaşdırmaq olar.

Tədris təlim prosesində oyunlar

1. Tədris üçün oyunlar nə üçün lazımdır?

Tanınmış pedaqoqlar J.Piaje, C.Dyui və L.Vıqotski¹ hələ ötən əsrdə oyunları sadəcə əyləncə kimi yox, həm də uşaqların öz biliklərini, anlayış və mücərrəd təfəkkürlərini inkişaf etdirə biləcəyi mühüm mənbə, dünyanı təbii qavrama, aktiv fəaliyyət kimi əhəmiyyətini qeyd etmişlər. Müasir psixologiya isə xüsusilə qeyd edir ki, tədris prosesində oyun əslində uşaqlara dünyanın qavranılması və öyrənilməsi üçün lazım olan əqli işdir.

Xüsusilə Piaje yazırdı:

“Böyük pedaqoqların mütərəqqi baxışlarına baxmayaraq, ənənəvi metodikada oyun həmişə uşaqlara tapşırıqların yerinə yetirilməsində maneə törədərək

*Yaxşı pedaqoq
uşaqların dünyanı
sərbəst qavraması
imkanlarını
dəstəkləyir*

1. bax: **Piaget, J.** *Play, dreams, and imitation in childhood.* New York, 1945.

Dewey, J. *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process.*

Lexington, 1933. Dewey, J. *Interest and effort in education.* Edwardsville, 1913.

Dewey, J. *The school and society.* Chicago, 1915. Vygotsky, L. “Play and its role in the mental development of the child.” *Soviet Psychology vol. 12, 1966.*

zərər verən, funksional əhəmiyyəti olmayan yalançı fəaliyyət və «əqli» zir-zibil hesab olunurdu». (Jean Piaget: Play, dreams and imitation in childhood. 1945/1962:151)

İndiyədək bir çox məktəblərdə və uşaq bağçalarında tez-tez dərslərdə qiymətli vaxt «itkisi» qorxusu yaranır və pedaqoqlar oyunların tətbiq edilməsindən imtina edirlər. Onlar özlərinə belə bəraət qazandırırırlar ki, vaxtları azdır və proqramlar doldurulub. Belə fikirlər göstərir ki, oyunların pedaqoji dəyəri onlara məlum deyil, həmçinin onların tədris prosesinə bütöv şəkildə qoşulması üçün oyunların necə tətbiq oluna bilməsi onlara aydın deyildir.

*Oyun vasitəsilə digər
üsulla öyrənilə bilməsi
mümkün olmayan bəzi
vərdişləri öyrənmək
olar*

Amma uşaqlara hər hansı bir rəhbərlik olmadan sadəcə oynamaq imkanının verilməsi kifayət deyil. Uşaqlara tam sərbəstlik və sadəcə oynamaq imkanının verilməsini təklif edən pedaqoqlar (maturasionistlər) tədris üçün oyunların üstünlüyünü düzgün şərh etmirlər. Axı oyuna hər hansı bir informasiya daxil etmədən sadəcə oyuncaqlarla oynamaqla uşaqların savadlı olmasına nail olmaq mümkün deyil. Belə yanaşma tədris prosesinin şagirdlərin hərəkətləri ilə idarə edilmə və planlaşdırılmanı tələb etməsini nəzərdə tutmur. Səmərəli tədris sənəti ənənəvi metodikanın təklif etdiyi tam idarə edilmə ilə maturasionistlərin² tam azadlığı arasındakı orta q məxrəcin tapılmasıdır.

*Oyun vaxt itkisi
deyil, əksinə təhsilin
ən səmərəli üsuludur*

Uşaqların dünyanı sərbəst qavrama imkanını əldə etməsi, eyni zamanda pedaqoqun dəstəyi və idarə etməsi ilə olan yanaşma konstruktivizm fəlsəfəsinə aiddir. Bu, “yeni metodika”da müxtəlif adlar altında öz əksini tapır: interaktiv metodika, kommunikativ metodika yaxud uşaqlara yönəldilən metodika. Yeni metodikada oyunun tam yeri vardır və bu oyun təkcə məktəbəqədər yaş dövründə olan uşaqlar üçün deyil, həm də bütün yaşlarda olan şagirdlər üçün nəzərdə tutulub.

Oyun ictimai, emosional, yaradıcı və fiziki vərdişləri inkişaf etdirir. Oyun vasitəsilə uşaqlar ünsiyyət qurmağı, qərar qəbul etməyi, müəyyən qaydalara riayət etməyi, özünə nəzarət etməyi, başqaları ilə əməkdaşlıq etməyi, onların fikirləri ilə hesablaşmağı, onların tələblərini nəzərə almağı və onlara hörmət etməyi, özünü ələ almağı, başlanılmış işi başa çatdırmağı öyrənirlər.

Bugünkü həyatımızda belə qabiliyyətlərə malik olmaq çox vacibdir və bunları oyun vasitəsilə əldə etmək olar. Belə ki, oyunlarda yalnız bu qabiliyyətlərin dəyərləri haqqında danışılmır, həm də bunların əməli tətbiqi aparılır.

Oyunların düzgün təşkili dərsin mahiyyətini qavramaq üçün mühüm amildir. Oyunların məşğələlərə daxil edilməsi uşaqların maksimal fəallığıni təmin edir. Çünki oyun – uşaqların davranışlarının daha təbii formasıdır. Oyun əlverişli, emosional şəkildə məna ifadə edən formaya ciddi məzmun vermək imkanı yaradır. Məşğələlər zamanı təşkil olunan oyunlar uşağın vərdiş etdiyi oyunlardan çox fərqlənir.

*Suallar
verməklə,
təhlil etməklə,
özünü etdiyi
səhvləri özü
düzəltməklə
öyrənmək olar*

Dərstdə keçirilən oyunlarda sərbəst hərəkətlər azalır və əqli yük artır. Bu zaman oyunun əsas keyfiyyətləri və mahiyyəti itmir, əməkdaşlıq ruhu saxlanılır.

2. Bu söz Kolberq və Mayer tərəfindən işlədilmişdir və belə bir təsəvvür yaradır ki, uşaq hər şeyi sərbəst oyunda pedaqoqun yaxud valideyinin idarəsi olmadan öyrənir. (Kohlberg, Mayer. „Development as the Aim of Education“. 1972)

Oyunlar keçilənləri təzədən dərk etməyə kömək edir, keçilmiş materialı sistemli şəkildə təkrar etməyə və məhkəmlətməyə imkan verir.

Topluda təklif olunan oyunlar uşağın nitq fəaliyyətinin və marağının stimullaşdırılması üçün nəzərdə tutulub və uşağın inkişaf səviyyəsinə uyğundur.

Oyunların yuxarıda adı çəkilən üstünlükləri nəzərə alınmaqla aydın olur ki, dərstdə oyunlara sərf olunan vaxt itirilmiş vaxt deyil, əksinə, oyunlar vasitəsilə daha səmərəli öyrətmək mümkündür.

2. Interaktiv, kommunikativ metodika nədir?

Təhsilin interaktiv metodikası tədrisin konstruktivlilik psixologiyasına əsaslanır. Yəni bu, o faktı nəzərdə tutur ki, bilik və vərdişlər təkcə müəllimdən şagirdə hazır məlumatın ötürülməsi vasitəsilə deyil, həm də “fərdi yaradılmış biliklər” vasitəsilə mənimsənilir. Hər bir insan öz biliklərini özünün müxtəlif mənbələrdən topladığı, həmçinin şəxsi təcrübəsindən əldə etdiyi məlumatlar vasitəsilə “təşkil edir”. Belə fəal və sərbəst təlim biliyi düşünülmüş şəkildə əldə etməyə səbəb olur və şagirdlər sadəcə əşyanı tanımayacaq, eyni zamanda onun mahiyyətini dərk edəcəklər. Şagird yeni məlumatı daha yaxşı yadda saxlayacaq və alınan bilikləri başqa yerlərdə və məktəbdənkənar şəraitdə tətbiq edə biləcəklər. Yəni, şagird özü tədris prosesinə nə qədər çox qoşulsa, bir o qədər yaxşı nəticələr əldə edəcəklər.

Sübut olunub ki, biz:

eşitdiyimizin 20%-ni,

gördüyümüzün 30%-ni,

özümüzün səy etdiyimizin, qısa və düzgün ifadə etdiyimizin 80%-ni,

özümüz etdiyimizin və müəyyən etdiyimizin 90%-ni yadda saxlarıq.

Təcrübədə bu, onu göstərir ki, şagirdlər tədris prosesinin bütün səviyyələrində əsas rol oynayır: müəllim mövzu və iş növünün seçilməsində onların tələb və maraqlarını nəzərə alır. Proqram isə məcburi şəkildə yox, istiqamət kimi, yəni uşaqlara uyğunlaşdırılmış plan (uşaqların plana uyğunlaşdırılmalı olduğunu nəzərdə tutan ənənəvi metodikadan fərqli olaraq) kimi tətbiq edilir. Beləliklə, məşğələlərə proqramda nəzərdə tutulmayan, amma göstərilən vaxtda uşaqlar üçün vacib olan aktual mövzular daxil etmək olar.

Interaktiv metodika fəaliyyətin müxtəlif növləri vasitəsilə səmərəli öyrənməyə imkan verir. Uşaqlar nəinki müəllimi dinləyir, həm də əyani materiallara baxırlar. Amma ən əsası isə odur ki, onlar suallar verir, problemi həll etməyə səy göstərir, səhv edir, təhlil edir, öz səhvlərini düzəldir, özlərinin gəldiyi nəticələri digər uşaqlara izah edir və bir-birləri ilə ünsiyyətdə olurlar. Müəllim uşaqlara tapşırıqlar verir və bu iş üzərində onlar Con Dyuinin (“The School and Society”, 1915:40-56) “dörd səbəb” adlandırdığı və hər bir uşaqlarda olan ünsiyyət qurmaq istəyi, müəyyən etmək istəyi, təşkil etmək istəyi və bədii özünüifadə (təkcə danışıraq yox, həm də digər üsullarla, məsələn, rəqs edərək, şəkil çəkirək yaxud teatrda oynayaraq) istəyini tətbiq edə bilər.

Bunun üçün ən əsası odur ki, müəllim uşaqların nə isə etməyi bacardığına

Pedaqoq interaktiv metodika ilə işləyərkən uşaqlar üçün sərbəst fəaliyyət növləri fikirləşir, onlara etibar edir və inanır ki, onlar bunun öhdəsindən gələcək

inansın və onlara yarımqruplarda özünün tam nəzarəti olmadan sərbəst iş imkanı versin. Uşaqlarda hələ erkən yaşlardan sərbəstlik, eləcə də özünə və başqalarına məsuliyyət hissi inkişaf edir. Interaktiv metodika ilə işləyən sınıfdə uşaqların tapşırığı düzgün yerinə yetirməsi yox, onların tapşırığın həlli üçün özünəməxsus yol axtarması, eyni zamanda problemləri və təklif olunan yolların üstünlüyünü müzakirə etməyi bacarması vacibdir. Belə sınıfdə uşaqlar bir-birləri ilə daha çox ünsiyyətdə olurlar və bu da onların ünsiyyətdə olmasına daha yaxşı təsir edir.

Bütün bunlar çətin görünür, amma əslində bu, müəllim üçün yalnız psixoloji nöqtəyi - nəzərdən çətindir. Belə ki, o, uşaqların üzərinə bu qədər məsuliyyət qoymağa adət etməyib. Müəllim bu qaydada işləməyə başlayan kimi görəcəkdir ki, uşaqlar məmnuniyyətlə işləyirlər və ona tədris etmək maraqlı olacaqdır. Müəllim görəcəkdir ki, o özü də uşaqlardan öyrənə bilər!

Interaktiv oyun interaktiv fəaliyyətin bütün tələblərini özündə birləşdirir və həm uşaqları, həm də müəllimləri tədris prosesinə yeni yanaşmağa öyrədir. Amma əslində burada yeni heç nə yoxdur. Yeni olan yalnız bu və ya digər bilik və vərdislərə yiyələnmə prosesində tam hissə kimi oyunların tətbiq olunmasıdır.

3. Interaktiv oyun nədir?

Interaktiv oyunda oyunçular bir-birləri ilə müəyyən qarşılıqlı münasibətdə olurlar. Buna görə də yeganə qeyri-interaktiv oyunlar bir oyunçunun oynadığı oyunlardır yaxud bunlar oyunçuların öncədən müəyyən hərəkətləri və ya dialoqları yerinə yetirdiyi səhnəciklərdir.

Interaktiv oyunun aşağıdakı keyfiyyətləri əhatə edir:

-bu oyunlar maraqlıdır və bu uşaqların diqqətini və iştirakını cəlb etməklə onları fəallaşdırır;

-bu oyunlarda qaydalar aydındır;

-bu oyunların məqsədi müəyyən olunub, yəni pedaqoq dərstdə oyunu məqsədəuyğun şəkildə aparır³;

-oyun zamanı uşaqların seçimi var, yəni hər bir oyunçu öz qərarı ilə oyunun gedişinə təsir edir;

-oyunçular oyun vasitəsilə nə isə öyrənirlər;

-* bu oyunlara yarışlar daxildir;

-* bu oyunlara hərəkətlər daxildir.

İlk 5 keyfiyyət interaktiv oyun üçün vacibdir, * işarəsi ilə göstərilənlər isə dəyişdirilə bilər. Bir çox interaktiv oyunlar vardır ki, burada heç kim qalib və ya məğlub olmur. Həmçinin oyunlar da vardır ki, ilk baxışda adama elə gəlir ki, burada heç nə öyrənmək olmaz, amma bu oyunlar maraqlıdır və oynamağa dəyər. Məhz bu oyunlar vasitəsilə hər şeydən öncə ictimai və emosional vərdisləri formalaşdırmaq olar.

Yarışlar, hərəkətlər və nə isə öyrənmək imkanı güclü əsaslara gətirib çıxara bilər. Xüsusilə 3 yaşdan 9 yaşadək uşaqlarda hərəkət diqqətin cəlb olunması

³ pedaqoqun məqsədi uşaqlara məlum olmaya bilər, amma bu vacib şərt deyil.

üçün qəti amil ola bilər. Ona görə ki, bu yaş dövründə tez-tez və çox hərəkətdə olmaq imkanının sağlam inkişaf üçün böyük əhəmiyyəti vardır. Yarışlar 6 yaşdan 13 yaşadək olan uşaqlar üçün xüsusilə maraqlıdır. 13 yaşdan sonra bu amil az əhəmiyyət kəsb etməyə başlayır. 9 yaşında, həmçinin daha böyük yaşda olan uşaqlar üçün oynayaraq yeni olan nəyi isə tanımaq yaxud öyrənmək olar fikri böyük əhəmiyyət kəsb edir.

4. Oyun vasitəsilə nəyi öyrənmək olar?

İnteraktiv oyun təhsilin səmərəli üsuludur, belə ki, oyun vasitəsilə eyni vaxtda müxtəlif məqsədlərə nail olmaq olar. Oyunlar dil qabiliyyətlərini və bilikləri bərpa edir, dərinləşdirir, aktuallaşdırır və möhkəmləndirir, söz ehtiyatını zənginləşdirir, yaddaşı inkişaf etdirir, diqqət və məntiqi düşüncənin inkişafına kömək edir. Musiqinin və mahnıların müşayiəti ilə aparılan oyunlar həm də dil intonasiyasına yiyələnməyə və nitqin inkişafına kömək edir.

Belə oyunların məqsədi “maraqlıdır”, belə ki, bu oyunlar vasitəsilə uşaqlar öz biliklərini artırır. Yeni sözlərin tələffüzü ilə bağlı sadə tapşırıqlar (birinci, ikinci yaxud xarici dildə) xüsusi marağa səbəb olur. Amma sözlər oyun formasında tələffüz olunursa, onda uşaqlar bu tapşırığı məmnuniyyətlə yerinə yetirirlər. Belə ki, sözlərin tələffüzü birbaşa oyunla bağlıdır, tələffüz isə oyun prosesində bir addımdır. Belə hallarda uşaqlar qorxusuz fikirləşir ki, onlar bu sözləri bilməlidirlər, yoxsa pis qiymət alacaqlar.

Beləliklə, oyun özü-özlüyündə ünsiyyətdir, uşaqlar oyun vasitəsilə ünsiyyət qurmağı və nəzakət-ehtiram qaydalarına əməl etməyi öyrənirlər. Oyun prosesində uşaqlar hiss olunmadan ictimai və emosional vərdislərə nail olurlar və bu, onların inkişafı, eləcə də müasir cəmiyyətdə sərbəst və məsuliyyətli həyata hazırlığı üçün vacibdir. Onlar müəyyən qaydalara əməl etməyi, başqa adamlarla hesablaşmağı, onların tələblərini nəzərə almağı və onlara hörmət etməyi, özünü ələ almağı, başlanılan işi başa çatdırmağı, qərarlı olmağı, özünə nəzarət etməyi bacarmağı və əməkdaşlıq etməyi və s. öyrənirlər.

Əgər müəllim oyun zamanı uşaqlarla münasibətlərini tərəfdaşlıq əsasında qurursa, onda bütün bunları oyun vasitəsilə öyrənmək olar.

5. Bütün uşaqları oyuna necə cəlb etməli?

Oyun fəaliyyət və aktivlikdir. Oyunların uşaqların əsas fəaliyyəti olması faktını nəzərə alaraq bunların düzgün təşkilinin uşaqların inkişafı üçün nə qədər əhəmiyyətli və zəruri olduğunu qeyd etmək lazımdır. Belə ki, məhz fəaliyyət vasitəsilə uşaqlar özlərinin sağlam inkişafı üçün lazım olan hər bir şeyi öyrənirlər. Qabiliyyət və marağından asılı olmadan hər bir uşağın oyuna cəlb edilməsi vacibdir. Müəllimin tapşırığı ondan ibarətdir ki, oyunun şərtlərini yaxud qaydalarını yaradıcı şəkildə uyğunlaşdırın və hətta ola bilər ki, ayrıca bir uşaq üçün xüsusi qaydalar tərtib etsin. Bu ona görədir ki, oyun hamıya maraqlı olsun və hər kəs burada iştirak etmək imkanı əldə etsin.

Uşaqların əksəriyyəti üçün oyunda qarşılıqlı təsir onların normal böyüməsi və inkişafında əsas şərt ola bilər. Amma bu, o halda müsbət nəticə verir ki, uşaqlar sıx əməkdaşlıq etsin. Uşaqların müxtəlif tələblər və imkanlarla qarşılıqlı təsiri hamıya faydalıdır, məhz uşaqlar adı inkişaf əzlərində dözümlü münasibət yarada bilər, onların əzlərindən fərqlənən (qabiliyyətləri, imkanları, xasiyyətləri, dilləri, maraqları və s. ilə) uşaqlarla ümumi dil tapa bilər.

Buna görə də oyunlar keçirilərkən müxtəlif funksional qüsurları olan uşaqları da cəlb etmək vacibdir. Bəzi uşaqlar çox fəal oyunlarda oynaya bilmir, buna görə də onlarla oturaraq oynanılan yaxud az gərginlik tələb edən oyunları aparmaq olar. Görmə qüsurları olan uşaqlar üçün, məsələn, topla oyunlarda zəngi topun içərisinə qoymaq olar ki, onlar topun hara və necə hərəkət etdiyini eşidə bilsinlər. Eşitmə qüsuru olan uşaqlar üçün qrupda oyunların musiqi ilə müşayiətinə ovucuları bir-birinə ritmik vurmanı da əlavə etmək olar. Dili hələ kifayət qədər yaxşı başa düşə bilməyən uşaqların oyununa şəkillər, hərəkətlər, mimika və təsvirlər də tətbiq etmək olar. Uşaqların oyun vasitəsilə daha cəld ikinci yaxud xarici dili öyrənməsi üçün onların birinci dilinə onlar üçün yeni və tanış olmayan hər bir sözün tərcümə etmək olmaz.

Şagirdlər dərslərdə məşğul olur, müəllim isə təşkil edir, dəstəkləyir, əsaslandırır, müşahidə edir və qiymətləndirir

Beləliklə, istisnasız olaraq bütün uşaqlar oyunda digərləri ilə bərabər fəal iştirak etmək imkanı əldə edəcək və məhz özünə lazım olan hər bir şeyi öyrənəcək.

6. Müəllimin rolu

Uşaqların yeni nə isə öyrənmə bilməsi və öyrəndiyi predmetə qarşı müəyyən münasibəti inkişaf etdirməsi üçün müəyyən mühit lazımdır. Uşaqlar verilən tapşırıq yaxud oyun çərçivəsində özünü azad hiss edə biləcəyi mühitdə sınaqdan çıxmaq, səhv etmək və müəyyən məsələnin həlli yollarını sərbəst tapmaq imkanı əldə edirlər. Belə axtarış prosesi çox vaxt tələb edir. Amma dərs materialının möhkəmləndirilməsi üçün müəllimdən ayrıca vaxt ayırması tələb olunmur. Verilən metodika şagirdə tapşırığı özü bildiyi kimi yerinə yetirmək, eləcə də müəllim yaxud digər şagirdlər tərəfindən fərdi dəstək qazanmaq imkanı verir.

Ənənəvi sınıfdə müəllimin yeganə bilik mənbəyi kimi vəzifəsi uşaqlara mümkün qədər tez biliklər verməkdir. Interaktiv sınıfdə müəllim uşaqların fəaliyyətinin təşkilatçısı olur, uşaqlar isə müxtəlif mənbələrdən (məsələn, digər uşaqlardan, insanlardan, müsahibələrdən, mətnlərdən, sərbəst qavrayışlardan və s.) biliklər alırlar.

Müəllim – təşkilatçının əsas işi dərslərin hazırlanmasıdır. O, müxtəlif fəaliyyət növləri, tapşırıqlar və oyunlar düşünür və bu vasitələrlə həmin sınıf üçün nəzərdə tutulmuş məqsədlərə nail olmaq olar. Müəllim düşünür ki, hansı uşaqlar nə vaxt və nə ilə dərslərin gedişi ərzində məşğul olacaqlar ki, onlar hamısı məşğul olsunlar və müəllim özü də onlara hər hansı bir çətin tapşırığın yerinə yetirilməsində kömək edə bilsin. Müəllim öncədən planlaşdırır ki, dərs zamanı hansı uşaq onun köməkçisi ola bilər. Bir qayda olaraq, bu uşaqlar digərlərinə nisbətən daha tez qavrayan və işləyən, təhsilin dilini yaxşı bilənlərdir. Dərs zamanı müəllim yalnız uşaqları təşkil edir və məsləhət görür ki, nə, necə, nə vaxt və kiminlə görülən işi

həyata keçirmək olar və özü də çətinliklərin olduğu yerdə kömək edir. Ənənəvi metodikadan interaktiv iş növünə keçidin çətinliyi onunla əlaqədardır ki, müəllim uşaqlara münasibətini dəyişməlidir. O, uşaqda maraq yaratmaqla onları təhsilə yönəltməlidir. Bunun üçün müəllim uşaqlara münasibəti ciddi qəbul etməli, onları dinləməli və onlarla böyüklərlə olduğu kimi danışmalıdır. Bir çox pedaqoqlar bununla öz nüfuzlarını itirməkdən qorxurlar, amma bu, belə deyil. Uşaqlar onlardan qorxmayanlara, onları ciddi qəbul edənlərə və onlarla maraqlananlara hörmət edirlər. Interaktiv sinifdə uşaqlar müəllimin yaxud valideynlərin xoşuna gəlmək, ya da yaxşı qiymət almaq üçün çalışmırlar. Onlar həqiqətən təhsildə maraqlıdırlar. Interaktiv sinifdə müəllim uşaqlardan yaxşı bilik, faktiki və səhvlərin olmamasını yox, sərbəst nəticələr əldə olunması üçün yaradıcı iş tələb edir.

Uşaqların qruplara bölünməsi üçün tövsiyələr

Qrup yaxud cütlik halında görülən iş uşaqlara öz aralarında əməkdaşlıq etməyi öyrədir. Oyunun mahiyyətindən və uşaqların təcrübəsindən asılı olaraq onları könüllü, təsadüfi yaxud planlaşdırılmış qruplara bölmək olar.

Könüllü qruplarda şagirdlər özləri öz dostlarını seçərək birləşirlər, bu onları qrupda dostları ilə birgə işə yönəldir. Belə qrupların öz çatışmazlıqları vardır – dostlar tez-tez tapşırıqları unudurlar, ictimai nöqteyi-nəzərdən təcrid olunmuş şagird isə qrupdan kənar qala bilər. Üstəlik, artıq formalaşdırılmış ictimai rollar isə tez-tez qrup daxilində də saxlanılır. Məsələn, lider qrupda da həmişə lider olaraq qalır.

Təsadüfi qruplarda şagirdlər seçilmədən birləşirlər. Təsadüfi qruplara bölünmədən o zaman istifadə etmək olar ki, müəllim öz şagirdlərini o qədər də yaxşı tanımasın, onların bilik səviyyəsinə, qabiliyyətinə, sinifdəki sosial statusuna bələd olmasın. Uşaqlar bir-biriləri ilə daha yaxşı tanış olmadıqları vaxt, yəni tədris ilinin əvvəlində yaxud vaxta qənaət olunması zərurəti yarandıqda bu hallar baş verə bilər.

Şagirdləri təsadüfi qruplara bölmək üçün müxtəlif üsullardan istifadə etmək olar:

- Bir qrupda adı sayılı başlanan, digərində isə samitlə başlanan uşaqların adlarının ilk hərfinə əsasən;
- Adların ilk hərfinə əsasən əlifba sırası ilə;
- Soyadların ilk hərfinə əsasən əlifba sırası ilə;
- Adlarda yaxud soyadlarda hərflərin sayına əsasən (kimin adında az hərf varsa);
- Bu gün kim hər kəsdən erkən qalxıbsa (birinci qalxan o kəsdir ki, hamıdan tez yaxud hamıdan gec qalxır);
- Dünən yatmağa getməsi nəzərdə tutulan (birinci o kəs olur ki, yatmağa hamıdan gec gedir);
- Yaş əsasən (ay və doğum tarixinə əsasən);
- İlin vaxtlarına əsasən, uşaqların ad günlərinə əsasən;
- Ana, qardaş yaxud bacının doğum tarixinə əsasən;

- Əyləncələrə əsasən;
- Saçın uzunluğuna əsasən (zərurət yaranarsa, xətkəşdən istifadə etmək olar);
- Saçın rənginə əsasən – ən tünd rəngdən açıq rəngədək (və yaxud əksinə);
- Geyimdə olan düymələrin yaxud ciblərin sayına əsasən;
- Məktəbdən hansı uzaqlıqda yaşadığına əsasən;
- Boyuna əsasən – alçaq boydan uca boyadək;
- Ayaqqabının ölçüsünə əsasən;
- Gözün rənginə əsasən – ən açıq rəngdən, ən tünd rəngədək (və yaxud əksinə);
- Kimin ən iri həcmli şer əzbərlədiyinə, çoxtərkiibli say deməyi bacardığına əsasən;
- Uşaqlar lobyə dənəsi toplayırlar və onlarda nə qədər lobyə alındığı hesablanır. Birinci o kəs olur ki, onun topladığı lobyə dənələri çoxdur.

Təsadüfi qruplara bölünmənin öz üstünlükləri və çatışmazlıqları vardır. Məsələn, belə bir bölünmə çox vaxt aparmırsa, eyni zamanda dilin inkişafına kömək edirsə, ədalətsiz olaraq qəbul edilmirsə o zaman səmərəli hesab oluna bilər. Qeyri səmərəli bölünmə nikbin fəaliyyəti təmin etmir, şagirdlər burada heç nə əldə etmirlər.

Planşadırılmış qruplara bölünmə üçün gərgin hazırlıq tələb olunur. Müəllim uşaqları tanımalı, onların bilik səviyyəsini, qabiliyyətini və sinifdəki sosial vəziyyətini bilməlidir. Oyunun mahiyyətindən və şəraitindən asılı olaraq müəllim eyni və fərqli qrupları formalaşdırmağa bilər.

Oyunların keçirilməsinin qızıl qaydaları

İştirakçılarda oyuna marağın yaradılması və müsbət emosiyaların formalaşdırılması üçün bəzi şərtlərə əməl olunması tövsiyə edilir:

- oyunqabağı bütün lazımi materialların və vəsaitlərin olduğunu yoxlamalı;
- oyuna başlayarkən əmin olmaq lazımdır ki, bütün iştirakçılar oyunun qaydalarını və mahiyyətini düzgün başa düşür;
- oyun prosesində, xüsusilə əgər oyun yarış şəklində keçirilsə, iştirakçılar arasında taktiki və dost münasibətlərinin formalaşmasına nəzarət etməli;
- iradların və cərimələrin iştirakçıları incitməməsinə nəzarət etməli;
- əgər oyunun əvvəlində iştirakçılarda maraq və həvəs olmasa oyunu davam etdirmək lazım deyil, yaxşısı budur ki, digər bir oyun seçilsin, həmin oyun isə bir neçə vaxtdan sonra təkrar edilsin;
- Utancaq iştirakçılara icazə verilməlidir, ola bilsin onlar həmin vaxt oyuna qatılmaq istəmir, əksinə oyunun əvvəlində baxmaq və dinləmək istəyirlər;
- Oyunların ümumi quruluşuna əsasən hətta passiv şagirdlər də təcridcən fəallaşır və daha qəti qərarlar verirlər;
- Səhv edən yaxud qaydalara əməl etməyən şagirdləri oyundan çıxartmaq lazım deyil, daha yaxşısı odur ki, əlavə tapşırıqlar verilsin və ya əvəz istənilsin;

- Həmişə xüsusi tələbləri olan uşaqları qoşun – onlar üçün uyğunlaşdırılmış qaydalar düşünmək olar;
- Oyunda iştirak edən müəllim oyunun bütün qaydalarına tabe olur. O, aparıcıya yaxud digər oyunçulara “kömək etmir”;
- Müəllim yalnız elə bir məsafədən oyunu izləyə bilər ki, oyun onun köməyi olmadan davam edə bilsin, əgər oyun belə davam edə bilməsə o zaman müdaxilə edə bilər;
- Çox tez təsir etməyin, belə ki, uşaqlara düşünmək və problemi həll etmək üçün vaxt lazımdır;
- Uşaqların dediklərini heç vaxt təkrar etməyin – onlardan sakit səsle dediklərini uca və aydın səsle deməyi, həmçinin digər uşaqlardan diqqət tələb edin;
- Uşaqlara oyunları sərbəst təşkil etmək üçün vaxt verin; bütün səhvləri düzəltmək vacib deyil – uşaqların oyuna həvəsi itə bilər və şübhəsiz, tədrisin səmərəliliyi azalar;
- Uşaqlara məsələnin hazır həlli təklif olunmazdan qabaq onların özlərini problemlərin həllini tapmağa istiqamətləndirin;
- Daha çox oynayın;
- Oyunları ənənəvi tapşırıqların əvəzinə tətbiq etməyi bacarın və siz vaxta, eləcə də enerjiyə qənaət edəcəksiniz;
- Uşaqlar maraqlı və əyləncəli oyunlarda iştirak edərək məmnuniyyətlə öyrənəcəklər və siz də onlardan öyrənəcəksiniz.

Ինչպե՞ս աշխատել այս գրքով

«Սովորում ենք խաղալով: 111 խաղ բազմալեզու կրթության համար» գրքում ընդգրկված են խաղեր, որոնք կարելի է օգտագործել ինչպես ուսումնական բովանդակության յուրացման, այնպես էլ սոցիալական ունակությունների ձևավորման համար: Խաղերը դասակարգված են ութ բաժիններում՝ ըստ ուսումնական նպատակների:

1. Թիմում ծանոթություն և միաբանում.

Այս բաժնում ընդգրկված խաղերը նախատեսված են օգտագործել նոր խմբի համար, քանի որ խաղն օգնում է սովորել խաղընկերների անունները և ծանոթանալ միմյանց հետ: Առաջարկվում է օգտագործել այս խաղերը, երբ խմբում հայտնվում է նոր աշակերտ:

2. Ուշադրության կենտրոնացում և շտապ արձագանքի զարգացում

Այս բաժնի խաղերը շարժուն են: Խաղն օգնում է մասնակիցներին սովորել լինել ուշադիր, շարժուն և շտապ արձագանքել: Խաղացողները, պահպանելով խաղի հստակ կանոնները, միմյանց հաղորդում են որևէ տեղեկատվություն կամ ազդանշան: Այդ պատճառով այս խաղերը զվարճալի են և միևնույն ժամանակ պահանջում են մեծ ուշադրություն: Խաղացողները զարգացնում են լսելու ունակությունը և ուշադիր վերաբերվում միմյանց:

3. Եփման և խմբային աշխատանքի ունակության զարգացում

Այս բաժնի խաղերի նպատակն այն է, որ խաղի ժամանակ մասնակիցները համաձայնեցնեն իրենց գործողությունները, գտնեն ընդհանուր լեզու և համագործակցեն: Այս խաղերի միջոցով խաղի մասնակիցները, խաղային միջավայրում կարող են փորձել, թե ինչ է նշանակում թիմում գործելը, ինչ տեղի կունենա, երբ ինչ-որ մեկը չի օգնում, և ինչքան լավ է, երբ բոլորը մասնակցում են և պայմանավորվում: Խաղն սերմանում է իրավիճակը վերլուծելու, պայմանավորվելու և համատեղ որոշումներ ընդունելու ունակություն:

4. Մտածողության զարգացում և հանրակրթական ունակությունների ձևավորում

Այս բաժնի խաղերն օգնում են զարգացնել ընկալումը, հիշողությունը, տրամաբանական և վերլուծական մտածողությունը: Խաղերը նպաստում են երևակայության զարգացմանը և օգնում են երեխաներին կանխագուշակել ու բացահայտել իրենց ստեղծագործական ունակությունները: Այս խաղերը ընձեռում են նաև իրենց գիտելիքները ստուգելու հնարավորություններ:

5. Ունկնդրելու ունակության զարգացում

Այս բաժնի խաղերը զարգացնում են ուշադրությունը, լսելու,

համատեքստում արդեն ծանոթ բառերը գտնելու և առաջադրանքին արագ արձագանքելու ունակությունը:

6. Բառապաշարի զարգացում

Այս բաժնիի խաղերի ընթացքում մասնակիցներն օգտագործում են որոշակի բառեր: Նրանք այդ բառերը կամ արտասանում են անհրաժեշտ տեղում կամ օգտագործում են դրանք համապատասխան իրավիճակներում: Այդ պատճառով այս խաղերն առանձնապես հարմար են օգտագործել լեզվի դասավանդման ժամանակ, ինչպես նաև նոր բառերի վարժեցման կամ անցած նյութի կրկնության համար: Այս խաղերից մի քանիսը կարելի է նաև օգտագործել այն առարկաների դասավանդման ժամանակ, որտեղ մասնակիցները սովորում են նոր բառեր, օրինակ՝ բնագիտության դասերին:

7. Հաղորդակցական ունակությունների ձևավորում

Այս խաղերը մշակում են լսելու և խոսելու, միտք արտահայտելու, պատկերավոր արտահայտվելու ունակություն:

8. Տառերի ճանաչում

Այս գլխի խաղերը զարգացնում են ընկալումը, նախապատրաստում տառերի յուրացմանն ու կարդալու և գրելու ունակությունների ձևավորմանը:

Խաղերը դասակարգված են ըստ թեմայի և գործառույթի: Յուրաքանչյուր խմբում խաղերը դասակարգված են հեշտից բարդը սկզբունքով:

Գրքի յուրաքանչյուր բաժին սկսվում է խաղերի տվյալ խմբի համառոտ բացատրությամբ, որտեղ նկարագրվում են խաղերի ընդհանուր հատկանիշները, հիմնական առավելությունները և ուսումնական գործընթացում դրանց օգտագործման նպատակները:

Տարիք. Գրքում ընդգրկված են խաղեր, որոնք նախատեսված են տարրական դպրոցի երեխաների համար, երբ նոր սկսվում է լեզվի յուրացումը:

Տևողությունը. Այս հասակի երեխաների համար խաղի արդյունավետ տևողությունը 10-20 րոպե է: Այս ընթացքում երեխաները չեն կորցնում հետաքրքրությունը և չեն հոգնում:

Տեղը. Խաղերը կարելի է կազմակերպել դասարանում, դպրոցի միջանցքում, բակում, մարզադահլիճում՝ ելնելով դրանց բնույթից և տեղանքի օգտագործման հնարավորություններից:

Խաղացողների թիվը. Խաղին մասնակցում է ողջ դասարանը կամ խումբը,

որի նպատակն է յուրացնել լեզուն:

Խաղը կազմակերպելիս՝ ուսուցիչը յուրաքանչյուր աշակերտի համար ապահովում է խաղալու հնարավորություն: Եթե խաղացողների թիվը մեծ է, ուսուցիչը կարող է դասարանը բաժանել երկու խմբի և, հաշվի առնելով տեխնիկական հնարավորությունները, խաղը առաջարկել մի քանի խմբերի միաժամանակ կամ հերթականությամբ (մնացած ժամանակը լրացվում է այլ հանձնարարություններով): Բաժնի վերջում դուք կգտնեք խմբերի բաժանելու մոտեցումները:

Յուրաքանչյուր խաղի նկարագրությունը ուղեկցվում է օգտագործման մասին տեղեկատվությամբ. նպատակը, անհրաժեշտ նյութերը, խաղի նկարագրությունը, մի քանի առաջարկություններ և տարբերակներ:

Այս տեղեկատվությունը պետք է ընդունվի սուս որպես առաջարկություն, ոչ թե պարտադիր կանոն: Սա թույլ կտա ստեղծագործաբար օգտագործել խաղերը՝ ելնելով խաղացողների պահանջներից: Կարելի է ստեղծել սեփական տարբերակներ և հարմարեցնել իրավիճակները կամ պայմանները, որոնց ներքո իրականացվում են խաղերը:

Խաղեր ուսումնական գործընթացում/ուսուցման գործընթացում

1. Ինչու՞ են պետք խաղերն ուսուցման գործընթացում

Հայտնի մանկավարժներ Ժ.Պիաժեն, Ջ.Ղյուին և Լ. Վիգոտսկին¹, դեռևս անցյալ դարում ընդգծում էին խաղի կարևորությունը ոչ միայն որպես զվարճություն, այլև որպես առաջնակարգ աղբյուր, աշխարհի բնական բացահայտում և ճանաչում, ակտիվ գործունեություն, որի միջոցով երեխաները կարող են զարգացնել իրենց գիտելիքները, ըմբռնումները և երևակայական մտածողությունը: Իսկ ժամանակակից հոգեբանությունն ընդգծում է, որ ուսուցման գործընթացում խաղն իսկապես նույն մտավոր աշխատանքն է, որը երեխաներին անհրաժեշտ է աշխարհն ընկալելու և ուսումնասիրելու համար:

Պիաժեն մասնավորապես գրել է.

«Չմայած հանճարեղ մանկավարժների առաջադեմ հայացքներին՝ ըստ ավանդական մեթոդի խաղը միշտ էլ համարվել է «մտավոր» թափոն, որը երբևէ գործառական նշանակություն չի ունեցել և վնասել է երեխային՝

խանգարելով առաջադրանքների կատարմանը
(Jean Piaget: Play. dreams and imitation
in childhood. 1945/1962: 151):

Մինչ այժմ շատ դպրոցներում և մանկապարտեզներում դեռևս

*Լավ մանկավարժն
օժանդակում է
երեխաների՝
աշխարհն ինքնուրույն
ճանաչելու
հնարավորությունները*

1 Օրինակ՝ Piaget, J: Play, dreams, and imitation in childhood. New York, 1945.

Dewey, J. How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educatove process. Lexington, 1933.

Dewey, J. Interest and effort in education. Edwardsville, 1913.

Dewey, J. The school and society. Chicago, 1915.

Vygotsky, L. „Play and its role in the mental development of the child. Soviet Psychology vol 12, 1966.

գերիշխում է դասերի քանակ ժամանակը «կորցնելու» վախը, և մանկավարժները հրաժարվում են խաղերի օգտագործումից՝ արդարանալով, որ ժամանակը սահմանափակ է, և ծրագրերը գերհագեցած են: Նմանօրինակ պատճառաբանությունները վկայում են այն մասին, որ ուսուցիչները չգիտեն խաղի մանկավարժական արժեքը և չեն հասկանում, թե ինչպես կարելի է այն օգտագործել և ընդգրկել ուսուցման գործընթացի մեջ:

Մակայն, միևնույն ժամանակ, մենք չենք առաջարկում երեխաներին առանց որևէ վերահսկողության պարզապես խաղալու հնարավորություն տալ: Այն մանկավարժները, որոնք առաջարկում են երեխաներին տալ լիիրավ ազատություն և պարզապես խաղալու հնարավորություն, (այսպես կոչված մատուրատիոնիստներ²) ճիշտ չեն մեկնաբանում այն առավելությունները, որոնք ունի խաղն ուսուցման համար:

Չէ՞ որ հնարավոր չէ, որ երեխաները գրագետ դառնան միայն խաղալիքներով խաղալիս, առանց խաղի մեջ որևէ տեղեկատվություն մտցնելու: Նման մոտեցումը հաշվի չի առնում այն փաստը, որ ուսուցման գործընթացը պահանջում է այդ գործընթացի բոլոր մասնակիցների գործողությունների պլանավորում և կառավարում: Արդյունավետ դասավանդման արվեստը լիարժեք կառավարման (որն առաջարկում է ավանդական մեթոդը) և մատուրատիոնիստների լիիրավ ազատության միջև ոսկե միջին գտնելն է:

խաղի միջոցով կարելի է սովորեցնել այն, ինչը չի կարելի որևէ այլ մեթոդով

Մոտեցումը, որը թույլ է տալիս երեխաներին ինքնուրույն բացահայտել աշխարհը և միաժամանակ աջակցում է մանկավարժներին կառավարել ուսումնական գործընթացը, պատկանում է կառուցողականության (կոնստրուկտիվիզմի) փիլիսոփայությանը: Այն արտացոլվում է «նոր մեթոդի» մեջ տարբեր անվանումներով՝ փոխներգործուն (ինտերակտիվ), հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) կամ երեխայակենտրոն: Ըստ նոր մեթոդի խաղն ունի իր ինտեգրատիվ տեղն ուսուցման գործընթացում և նախատեսված է ոչ միայն նախադպրոցական հասակի կամ տարրական դասարանների երեխաների համար, այլ նաև բոլոր տարիքի սովորողների համար:

Խաղը զարգացնում է ճանաչողական, սոցիալական, զգացմունքային, ստեղծագործական և ֆիզիկական ունակություններ: Խաղի միջոցով երեխաները ժամանակին սովորում են շփվել, ընդունել որոշումներ, պահպանել որոշակի կանոններ, վերահսկել իրենց, համագործակցել, հաշվի առնել մյուսների կարծիքը, ուշադրություն դարձնել նրանց պահանջների և հարգել նրանց,

կենտրոնանալ և սկսած գործը հասցնել ավարտին: Այսօր շատ կարևոր է ունենալ այս ընդունակությունները, որոնք կարելի է ձեռք բերել խաղի միջոցով, քանի որ խաղերում ոչ միայն խոսվում է այդ արժեքների մասին, այլ նաև տեղի է ունենում դրանց գործնական կիրառումը:

2 Այդ բառը (maturationists) օգտագործում են Կոլբերգը և Մայերը և նշանակում է պատկերացում այն մասին, որ երեխան ամեն ինչ սովորում է ազատ խաղի ժամանակ, առանց ուսուցչի կամ ծնողների կառավարման: (Kohlberg, Mayer. ., Development as the Aim of Education., 1972)

*Խաղը
ժամանակի
կորուստ չէ,
այլ ընդհակա-
ռակը, ուսուց-
ման ամենա-
արդյունավետ
մեթոդն է*

*Կարելի է սովորել
հարցեր տալով,
վերլուծելով,
սխալվելով
և ինքնուրույն
ուղղելով
սխալները*

Խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ուսումնական բովանդակության յուրացման ոչ պակաս կարևոր գործոնն է: Խաղերի ընդգրկումը ուսումնական գործընթացում ապահովում է երեխաների առավելագույն ակտիվություն, քանի որ խաղը երեխայի վարքի բնական ձևն է: Խաղը հնարավորություն է տալիս ուսուցանվող բովանդակությունը մատուցել մատչելի և հասանելի ձևով: Դասապրոցեսում ընդգրկված խաղերը հիմնականում տարբերվում են այն խաղերից, որոնց երեխան արդեն ծանոթ է և սովոր:

Դասերի ժամանակ խաղերում նվազում են ազատ շարժումները և ավելանում է մտավոր ծանրաբեռնվածությունը: Միաժամանակ խաղի հիմնական հատկանիշները չեն կորչում. պահպանվում է նրա էությունը և համագործակցության ոգին: Խաղերն օգնում են նորովի գիտակցել յուրացրածն ու տալիս են կանոնավոր կրկնության և անցած նյութն ամրապնդելու հնարավորություն:

Չեռնարկում ընդգրկված խաղերը նախատեսված են երեխայի խոսքի ունակության զարգացման համար և հիմնված են նրա հետաքրքրությունների վրա. խաղերը համապատասխանում են երեխաների զարգացման մակարդակին:

Հաշվի առնելով խաղի վերոհիշյալ առավելությունները՝ պարզ է դառնում, որ դասի ժամանակ խաղի համար ծախսված ժամանակը կորած ժամանակ չէ, այլ ընդհակառակը, խաղերի օգնությամբ կարելի է

2. Ի՞նչ է նշանակում փոխներգործուն, հաղորդակցական մեթոդ

Դասավանդման փոխներգործուն մեթոդը հիմնված է ուսուցման կառուցողական հոգեբանության վրա: Դա նշանակում է, որ ըստ այս մեթոդի գիտելիքները և ունակությունները յուրացվում են ոչ այնքան ուսուցչից աշակերտին պատրաստի տեղեկատվության փոխանցման միջոցով, որքան «գիտելիքների անհատական ձևավորման» միջոցով: Յուրաքանչյուր մարդ իր գիտելիքները «ձևավորում է» տեղեկատվության միջոցով, որն ինքն անձամբ հավաքում է տարբեր աղբյուրներից, ինչպես նաև անձնական փորձից: Այդպիսի ակտիվ և ինքնուրույն ուսումնառությունը գիտելիքը դարձնում է գիտակցված, և մասնակիցը (աշակերտը) ոչ թե պարզապես գիտի, այլ ըմբռնում է առարկաների էությունը: Նա ավելի լավ կիշի նոր տեղեկատվությունը և կկարողանա ստացած գիտելիքները օգտագործել դպրոցից դուրս այլ վայրերում և իրավիճակներում:

Այսինքն, որքան շատ աշակերտն ինքնուրույն ընդգրկվում է ուսումնառության գործընթացում, այնքան լավ արդյունք է ստանում:

Ապացուցված է, որ մենք հիշում ենք՝

20% այն ամենից, ինչ մենք լսում ենք

30% այն ամենից, ինչ տեսնում ենք

80 % այն ամենից, ինչ ինքներս փորձում և ձևավորում ենք

90 % այն ամենից, ինչ ինքներս կատարում և հայտնաբերում ենք:

Գործնականում դա նշանակում է, որ աշակերտները ուսումնական

գործընթացի բոլոր մակարդակներում գլխավոր դեր են կատարում. ուսուցիչը հաշվի է առնում նրանց պահանջներն ու հետաքրքրությունները՝ թեմայի և աշխատանքի տեսակի ընտրությունը կատարելիս:

Իսկ ծրագիրն օգտագործվում է ոչ թե որպես պարտադիր պայման, այլ որպես կողմնորոշիչ, այսինքն՝ պլան, որը հարմարեցվում է երեխաներին (ի տարբերություն ավանդական մեթոդի, որտեղ երեխաներն են հարմարվում պլանին): Այդպիսով, դասերին կարելի է ավելացնել արդիական թեմաներ, որոնք ծրագրով նախատեսված չեն, սակայն տվյալ պահին կարևոր են երեխաների համար: Փոխներգործուն մեթոդը թույլ է տալիս առավել արդյունավետ սովորել գործունեության տարբեր տեսակների միջոցով: Երեխաները ոչ միայն լսում են ուսուցչին և օգտվում նյութերից, այլ, որ ամենագլխավորն է, հարցեր են տալիս, փորձում են լուծել հիմնախնդիրներ, սխալվում են, վերլուծում են, ուղղում են իրենց սխալները, բացատրում են իրենց եզրակացությունները ընկերներին և շփվում միմյանց հետ: Ուսուցիչն աշակերտներին տալիս է հանձնարարություն, որի վրա աշխատելիս՝ նրանք կարող են օգտագործել այն, ինչ Ջոն Դյուին (“The Schoon and Society” 1915: 40-56) անվանել է «չորս խթաններ», որոնք կան յուրաքանչյուր երեխայի մեջ. դրանք են՝ շփվելու ցանկություն, հայտնաբերելու/բացահայտելու ցանկություն, կառուցելու ցանկություն և զեղարվեստական ինքնաարտահայտման ցանկություն (ոչ միայն խոսելով, այլև այլ միջոցներով, օրինակ՝ պարելով, նկարելով կամ թատրոն խաղալով):

Աշխատելով փոխներգործուն մեթոդով՝ ուսուցիչը մշակում է երեխաների ինքնուրույն գործելու ձևեր, վստահում է նրանց, և հավատում, որ նրանք կարող են դրանք իրականացնել:

Դրա համար ամենագլխավորն այն է, որ ուսուցիչը հավատա, որ երեխաները կարող են ինչ-որ բան անել, և նրանց ընձեռի ենթախմբերում ինքնուրույն աշխատելու հնարավորություն առանց վերահսկողության: Դա երեխաների մոտ վաղ հասակից զարգացնում է ինքնուրույնություն և պատասխանատվություն իր և մյուսների հանդեպ:

Դասարանում, որն աշխատում է փոխներգործուն մեթոդով, կարևորն այն չէ, թե երեխաները ճիշտ են կատարում հանձնարարությունը, այլ այն, որ արդյո՞ք նրանք խնդիրների լուծման համար որոնում են իրենց սեփական ուղիները և կարող են արդյո՞ք քննարկել հիմնախնդիրները և առաջարկվող ուղիների առավելությունները: Այդպիսի դասարանում երեխաները պարտավոր են միմյանց հետ ավելի շատ շփվել, ինչը նաև նպաստում է նրանց շփվելու ունակության զարգացմանը:

Այս ամենը թվում է բարդ, բայց իրականում ուսուցչի համար դա դժվար է միայն հոգեբանական տեսակետից, քանի որ նա սովոր չէ երեխաների վրա այսքան պատասխանատվություն դնել: Ուսուցիչը երբ սկսի աշխատել այսպես, նա կտեսնի, որ երեխաներն աշխատում են հաճույքով, իսկ իրեն ավելի հետաքրքիր կդառնա դասավանդումը: Ուսուցիչը կտեսնի, որ ինքն էլ երեխաներից կարող է սովորել:

Փոխներգործուն խաղն իր մեջ միավորում է փոխներգործուն գործունեության բոլոր պահանջները և ինչպես երեխաներին, այնպես էլ ուսուցիչներին սովորեցնում է նոր մոտեցում ուսուցման և ուսումնառության գործընթացին: Իրականում դրանում նոր ոչինչ չկա: Նորը միայն այս խաղերի օգտագործումն է որպես ուսուցման փոխներգործուն մաս այս կամ

այն գիտելիքի յուրացման և ունակության զարգացման գործընթացում:

3. Ի՞նչ է փոխներգործուն խաղը

Փոխներգործուն խաղի ժամանակ խաղացողները միմյանց հետ որոշակի փոխհարաբերությունների մեջ են մտնում: Այդ պատճառով ոչ փոխներգործուն խաղերն այն խաղերն են, որտեղ կա մեկ խաղացող կամ էլ ներկայացման այն փոքրիկ դրվագներն են, որտեղ խաղացողները կատարում են նախօրոք որոշված շարժումներ և երկխոսություններ: Փոխներգործուն խաղերն ունեն հետևյալ հատկանիշները.

- հետաքրքիր են և, լինելով այդպիսին, երեխաներին ակտիվացնում են՝ գրավելով նրանց ուշադրությունը և մասնակցությունը,
- ունեն պարզ և հասկանալի կանոններ,
- ունեն որոշակի նպատակներ, այսինքն՝ ուսուցիչը նպատակաուղղված օգտագործում է խաղը դասի ժամանակ ,
- խաղի ընթացքում մասնակիցներն ունեն ընտրության հնարավորություն, այսինքն՝ յուրաքանչյուր խաղացող իր որոշումներով ազդում է խաղի ընթացքի վրա,
- խաղացողները խաղի միջոցով կարող են ինչ-որ բան սովորել,
- * խաղերը պարունակում են մրցակցություն,
- * խաղերը պարունակում են շարժունություն:

Առաջին հինգ հատկանիշները պարտադիր են փոխներգործուն խաղի համար, իսկ * նշանով հատկանիշները կարող են ձևավորվել: Կան փոխներգործուն շատ խաղեր, որտեղ ոչ ոք չի հաղթում և ոչ էլ պարտվում է: Կան նաև այնպիսի խաղեր, որտեղ, առաջին հայացքից, թվում է, որ ոչինչ չի կարելի սովորել, բայց նրանք հետաքրքիր են և արժե դրանք խաղալ: Հատկապես այս խաղերով ամենից հաճախ կարելի է ձևավորել սոցիալական և զգացմունքային ունակություններ:

Մրցակցությունը, շարժունությունը և ինչ-որ բան սովորելու հնարավորությունը շահագրգռում են երեխաներին և ապահովում նրանց ակտիվ մասնակցությունը: Հատկապես երեքից ինը տարեկան երեխաների համար շարժունությունը վճռորոշ գործոն է ինչպես նրանց ուշադրությունը գրավելու, այնպես էլ առողջ զարգացման համար: Մրցակցությունն առանձնապես հետաքրքիր է վեցից տասներեք տարեկան երեխաների համար: Տասներեք տարեկանից հետո այդ գործոնը դառնում է քիչ կարևոր: Ինը և ավելի տարեկան երեխաների համար մեծ նշանակություն ունի այն, որ խաղալով կարելի է ինչ-որ նոր բան իմանալ կամ ինչ-որ բան սովորել:

4. Ի՞նչ կարելի է սովորել խաղի միջոցով

Փոխներգործուն խաղը սովորելու արդյունավետ միջոց է, քանի որ խաղի միջոցով միաժամանակ կարելի է հասնել տարբեր նպատակների: Խաղերը վերականգնում, խորացնում, արդիականացնում և ամրապնդում են լեզվական

ունակությունները և գիտելիքները, հարստացնում են բառապաշարը, մարզում հիշողությունը, նպաստում ուշադրության և տրամաբանական մտածողության զարգացմանը: Երաժշտության և երգերի ուղեկցությամբ խաղերը նպաստում են նաև լեզվի ինտոնացիայի յուրացմանը և խոսքի զարգացմանը:

Նման խաղերի նպատակը «քովանդակային են», քանի որ դրանց միջոցով երեխաներն խորացնում են իրենց գիտելիքները: Նոր բառերի արտասանությանն ուղղված պարզ վարժությունները (առաջին, երկրորդ կամ օտար լեզվով) առանձնահատուկ հետաքրքրություն չեն առաջացնում: Իսկ եթե բառերը վարժեցվում են խաղի միջոցով, ապա երեխաները հանձնարարությունը կատարում են մեծ բավականությամբ, որովհետև բառի օգտագործումը անմիջականորեն կապվում է խաղի հետ, իսկ արտասանությունը խաղի քայլերից մեկն է: Նման դեպքում երեխաները կարող են սովորել առանց վախի զգացումի, այն է՝ իրենք «պետք է» իմանան այդ բառերը, այլապես կստանան վատ գնահատական:

Քանի որ խաղն արդեն շփում է, բնականաբար, երեխաները խաղի միջոցով սովորում են շփվել, հաղորդակցվել և պահպանել քաղաքավարության և հարգանքի կանոնները: Խաղի ընթացքում երեխաներն աննկատ ձեռք են բերում սոցիալական և զգացմունքային ունակություններ, որոնք կարևոր են նրանց զարգացման և ժամանակակից հասարակությունում ինքնուրույն և պատասխանատու կյանքի նախապատրաստության համար: Նրանք սովորում են պահպանել որոշակի կանոններ, հաշվի նստել այլ մարդկանց հետ, ուշադրություն դարձնել նրանց պահանջներին և հարգել դրանք, կենտրոնանալ և սկսած գործը հասցնել ավարտին, լինել վճռական, կարողանալ վերահսկել իրենք իրենց, համագործակցել, և այլն:

Այս ամենը կարելի է ձեռք բերել խաղի միջոցով, եթե խաղի ժամանակ ուսուցչի հարաբերությունը երեխաների հետ հիմնված է գործընկերության վրա:

5. Ինչպե՞ս բոլոր երեխաներին ներգրավել խաղի մեջ

Խաղը գործունեություն է և ակտիվություն: Հաշվի առնելով այն փաստը, որ խաղը երեխաների գլխավոր գործունեությունն է, պետք է նշել խաղի ճիշտ կազմակերպման կարևորությունն ու անհրաժեշտությունը երեխաների զարգացման համար: Քանի որ հենց այս գործունեության միջոցով են երեխաները սովորում այն, ինչ նրանց հարկավոր է առողջ զարգացման համար, շատ կարևոր է, որ յուրաքանչյուր երեխա մասնակցի խաղին՝ անկախ նրա ընդունակություններից կամ հետաքրքրություններից: Ուսուցչի դերն այն է, որ նա ստեղծագործաբար հարմարեցնի խաղի պայմանները կամ կանոնները. նա կարող է նույնիսկ սահմանել առանձնահատուկ կանոններ առանձին երեխայի կամ երեխաների համար, որպեսզի խաղը հետաքրքրի բոլորին և յուրաքանչյուրն ունենա խաղին մասնակցելու հնարավորություն:

Երեխաների մեծ մասի համար խաղի ընթացքում փոխգործունեությունը կարող է հանդիսանալ նրանց նորմալ աճի և զարգացման հիմնական

Դասերի ժամանակ
աշխատում են
աշակերտները,
իսկ ուսուցիչը
կազմակերպում,
աջակցում,
շահագրգռում,
վերահսկում և
գնահատում է:

պայմանը: Մակայն դա դրական արդյունք է տալիս միայն այն դեպքում, եթե երեխաներն իսկապես սերտ համագործակցում են: Տարբեր կարիքների և հնարավորությունների երեխաների փոխգործունեությունն օգտակար է բոլորին, քանի որ նրանց զարգացմանը զուգընթաց մշակվում են այնպիսի կարևոր հատկանիշներ, ինչպիսիք են հանդուրժողականությունը և հարգանքն այն երեխաների նկատմամբ, ովքեր իրենցից տարբերվում են (ընդունակություններով, հնարավորություններով, բնավորությամբ, լեզվով, հետաքրքրություններով, և այլն): Այդ պատճառով խաղերի անցկացման ժամանակ անհրաժեշտ է ընդգրկել նաև տարբեր ընդունակությունների և հնարավորությունների տեր երեխաներ: Կան երեխաներ, որոնք չեն կարող խաղալ շատ ակտիվ խաղեր: Այդ իսկ պատճառով նրանց համար կարելի է կազմակերպել կամ ընտրել այնպիսի խաղեր, որտեղ կարելի է խաղալ նստած կամ, խաղեր, որոնք քիչ լարվածություն են պահանջում: Տեսողության խնդիրներ ունեցող երեխաների համար, օրինակ՝ գնդակով խաղի ժամանակ կարելի է զանգակ դնել գնդակի մեջ, որպեսզի նրանք կարողանան լսել, թե ուր և ինչպես է շարժվում գնդակը: Խմբում, որտեղ կան լսողության խնդիրներ ունեցող երեխաներ, խաղի երաժշտական ուղեկցությունը կարելի է լրացնել ռիթմիկ ծափերով: Որպեսզի խաղի մեջ ընդգրկվեն այն երեխաները, որոնք դեռևս լավ չեն տիրապետում այս կամ այն լեզվին, խաղի ընթացքում անհրաժեշտ է օգտագործել նկարներ, կատարել տարբեր շարժումներ, ինչպես նաև նկարչությունն օգտագործել որպես միջոց: Որպեսզի երեխաները խաղի միջոցով արագ սովորեն երկրորդ կամ օտար լեզուն, չի կարելի այն, ինչ նրանց համար նոր է և անձանոթ թարգմանել մայրենի լեզվով:

Այդպիսով, բոլոր երեխաները, առանց բացառության, կունենան խաղին ակտիվորեն և հավասար մասնակցելու հնարավորություն և կսովորեն այն, ինչ իրենց է հարկավոր:

6. Ուսուցչի դերը

Որպեսզի երեխաները կարողանան որևէ նոր բան սովորել և դասավանդվող առարկայի նկատմամբ որոշակի վերաբերմունք ձևավորել, անհրաժեշտ է դասարանում ապահովել որոշակի մթնոլորտ: Մթնոլորտ, որտեղ տվյալ առաջադրանքի կամ տվյալ խաղի շրջանակներում երեխաներն իրենց գգում են ազատ, որտեղ նրանք ունեն հնարավորություն փորձելու, սխալվելու և լուծման ինքնուրույն ուղիներ որոնելու համար: Որոնումների նման գործընթացը պահանջում է մեծ ուշադրություն: Մակայն ուսուցչից չի պահանջվում առանձին ժամանակ հատկացնել դասի նյութն ամրապնդելու համար: Տվյալ մեթոդն աշակերտին հնարավորություն է տալիս տրված առաջադրանքը յուրովի կատարել և ուսուցչի կամ այլ աշակերտների կողմից ստանալ անհատական աջակցություն:

Ավանդական դասարանում ուսուցիչը գիտելիքի միակ աղբյուրն է, որի խնդիրն է հնարավորության սահմաններում երեխաներին արագ

հաղորդել գիտելիքներ: Փոխներգործուն դասարանում ուսուցիչը դառնում է երեխաների գործունեության կազմակերպիչը, իսկ երեխաները գիտելիքներ ստանում են տարբեր աղբյուրներից (օրինակ՝ այլ երեխաների, այլ մարդկանց, հարցազրույցների, տեքստերի, ինքնուրույն բացահայտումների և այլ միջոցներով):

Ուսուցիչ-կազմակերպչի հիմնական աշխատանքը դասերի նախապատրաստությունն է: Նա մշակում է գործունեության տարբեր ձևեր, առաջադրանքներ և խաղեր, որոնց միջոցով կարելի է հասնել տվյալ դասարանի համար նախատեսված նպատակին: Ուսուցիչը մտածում է այն մասին, թե դասի ժամանակ որ երեխան, երբ և ինչով է զբաղվելու, որպեսզի նրանք բոլորը լինեն զբաղված և, որպեսզի ինքը հասցնի օգնել նրանց, ովքեր դժվարությամբ են սովորում կամ էլ ինչ-որ ձևով օգնել առավել դժվար առաջադրանքների կատարման հարցում: Ուսուցիչը նախօրոք պլանավորում է, թե դասի ժամանակ երեխաներից ով կարող է դառնալ իր օգնականը: Որպես կանոն, օգնական են ընտրվում այն երեխաները, ովքեր մյուսներից արագ են ընկալում, ըմբռնում և աշխատում, կամ էլ նրանք, ովքեր լավ գիտեն դասավանդման լեզուն: Դասի ժամանակ ուսուցիչը միայն կազմակերպում է երեխաներին, նրանց խորհուրդներ է տալիս, թե ինչ, ինչպես, երբ և ում հետ կարելի է անել, և օգնում է միայն այն ժամանակ, երբ դժվարություններ են առաջանում:

Ավանդական մեթոդից աշխատանքի փոխներգործուն տեսակին անցնելու դժվարությունն այն է, որ ուսուցիչը պետք է փոխի իր վերաբերմունքը երեխաների նկատմամբ: Նա պետք է նրանց շահագրգռի ուսման նկատմամբ՝ նրանց մեջ հետաքրքրություն առաջացնելու ճանապարհով: Դրա համար նա պետք է աշակերտներին լուրջ վերաբերվի, լսի նրանց և խոսի նրանց հետ ինչպես մեծերի հետ: Շատ ուսուցիչներ վախենում են արդյունքում կորցնել իրենց հեղինակությունը, բայց դա այդպես չէ: Երեխաները հարգում են նրան, ումից չեն վախենում, ով իրենց լուրջ է վերաբերվում և հետաքրքրվում է իրենցով: Փոխներգործուն դասարանում երեխաները սովորում են ոչ թե ուսուցչի և ծնողների հավանությանն արժանանալու կամ լավ գնահատական ստանալու համար, այլ ուսման նկատմամբ հետաքրքրված լինելու համար: Փոխներգործուն դասարանում ուսուցիչն երեխաներից պահանջում է ոչ թե փաստի լավ իմացություն և սխալների բացակայություն, այլ կենտրոնացած և ստեղծագործ աշխատանք, որը կօգնի նրանց ինքնուրույն հասնելու արդյունքների:

Առաջարկություններ երեխաներին խմբերի բաժանելու համար Խմբային կամ զույգերով աշխատանքն օգնում է երեխաներին սովորեցնել համագործակցել: Խաղի բովանդակությունից և երեխաների փորձից ելնելով՝ նրանց կարելի է բաժանել կամավոր, պատահական կամ պլանավորված խմբերի:

Կամավոր խմբերում աշակերտներն իրենք են համախմբվում՝ հաճախ ընտրելով իրենց ընկերներին. ընկերների հետ խմբում աշխատելը

շահագրգռում է նրանց: Այսպիսի խմբերն ունեն իրենց թերությունները. ընկերները հաճախ մոռանում են առաջադրանքի մասին, իսկ սոցիալապես մեկուսացված աշակերտը կարող է հայտնվել խմբից դուրս: Միաժամանակ արդեն ձևավորված սոցիալական դերերը հաճախ պահպանվում են նաև խմբի ներսում, օրինակ՝ առաջնորդը (լիդերը) խմբում էլ է դառնում առաջնորդ:

Պատահական խմբերում աշակերտները համախմբվում են պատահական, ոչ հատուկ ձևով: Պատահական խմբերի բաժանումը կարելի է օգտագործել հետևյալ դեպքերում. ա) եթե ուսուցիչը դեռևս լավ ծանոթ չէ իր աշակերտներին, նրանց գիտելիքների մակարդակին, ընդունակություններին և դասարանում սոցիալական վիճակին, բ) եթե աշակերտներն իրենք դեռևս միմյանց հետ ծանոթ չեն (օրինակ՝ ուսումնական տարվա սկզբին), գ) եթե ժամանակ տնտեսելու անհրաժեշտություն կա:

Աշակերտներին պատահական խմբերի բաժանելու համար կարելի է օգտագործել տարբեր միջոցներ՝

- ըստ պատկերների կտրտված մասերի, ըստ նկարների դասավորության,
- ըստ անունների առաջին տառերի. մի խմբում այն երեխաներն են, որոնց անունները սկսվում են բաղաձայններով, իսկ մյուսում՝ ձայնավորներով,
- ըստ անունների առաջին տառերի այբբենական կարգի,
- ըստ ազգանունների առաջին տառերի այբբենական կարգի,
- ըստ անունների և/կամ ազգանունների տառերի քանակի (ամենաքիչ տառերը պարունակողները),
- ով այսօր բոլորից շուտ է արթնացել (առաջինը կանգնում է նա, ով բոլորից շատ կամ բոլորից ուշ է արթնացել),
- երեկ ժամը քանիսին է գնացել քնելու (առաջինը կանգնում է նա, ով գնացել է քնելու բոլորից ուշ),
- ըստ տարիքի (ըստ ամիսների և ծննդյան տարեթվի),
- ըստ տարվա եղանակների, երբ են երեխաների ծննդյան օրերը,
- ըստ մոր, եղբոր, հոր կամ քրոջ ծննդյան օրերի,
- ըստ զբաղմունքի/հետաքրքրությունների,
- ըստ մազերի երկարության (անհրաժեշտության դեպքում կարելի է օգտագործել քանոն),
- ըստ մազերի գույնի (մուգից բացը, կամ հակառակը),
- ըստ հագուստի կոճակների կամ գրպանների քանակի,
- ըստ դպրոցից տուն հեռավորության,
- ըստ հասակի (կարճահասակից բարձրահասակ),
- ըստ կոշիկի չափսի,
- ըստ աչքերի գույնի (բացից մուգը, կամ հակառակը),
- ըստ նրա, թե ով է սովորել ամենաերկար բանաստեղծությունը, ով կարող է ասել ամենաերկար թիվը,
- ըստ լոբու քանակի, որը երեխաները հավաքել և հաշվել են նախապես:

Խմբերի պատահական բաժանումն ունի իր առավելությունները և թերությունները: Օրինակ՝ այսպիսի բաժանումը կարելի է արդյունավետ համարել, եթե այն շատ ժամանակ չի զբաղեցնում, միաժամանակ նպաստում է լեզվի զարգացմանը և չի ընկալվում անարդարացի: Անարդյունավետ բաժանումը չի ապահովում լավագույն գործունեություն, աշակերտները ոչինչ չեն ստանում:

Պլանավորված, որոշված խմբերի բաժանման համար անհրաժեշտ է մանրամասն նախապատրաստվել: Ուսուցիչը պետք է լավ ծանոթ լինի երեխաներին, նրանց գիտելիքների մակարդակին, ընդունակություններին և դասարանում սոցիալական վիճակին: Խաղի բովանդակությունից և իրավիճակից ելնելով՝ ուսուցիչը կարող է ձևավորել միատեսակ կամ խառը խմբեր:

Խաղերի անցկացման ոսկե կանոններ

Որպեսզի մասնակիցների մոտ առաջանա հետաքրքրություն խաղի նկատմամբ և ձևավորվեն դրական զգացմունքներ, խորհուրդ է տրվում պահպանել որոշակի պայմաններ՝

- խաղից առաջ ստուգել արդյո՞ք կան բոլոր անհրաժեշտ նյութերը և ձեռնարկները,
- խաղն սկսելիս համոզվել, որ բոլոր մասնակիցները ճիշտ են հասկանում խաղի կանոնները և բովանդակությունը,
- խաղի ընթացքում հետևել, որ մասնակիցների շրջանում ձևավորվի բարեկամական վերաբերմունք, հատկապես եթե խաղը ընթանում է մրցույթի ձևով,
- հետևել, որ դիտողությունները կամ տույժերը չվիրավորեն մասնակիցներին,
- եթե խաղի սկզբում մասնակիցների կողմից չկա արձագանք և հետաքրքրություն, պետք չէ շարունակել այն. ավելի լավ է ընտրել այլ խաղ, իսկ այս խաղը կրկնել որոշակի ժամանակահատվածից հետո,
- ամաչկոտ մասնակիցներին անհրաժեշտ է խաղում ընդգրկել ոչ թե անմիջապես խաղի սկզբում, այլ թույլ տալ նրանց սկզբում դիտել խաղը և լսել,
- ընդհանուր տրամադրության ներքո անգամ պասսիվ աշակերտները հետզհետե ակտիվանում և դառնում են ավելի վճռական,
- այն մասնակիցները, ովքեր սխալվում են կամ չեն պահպանում խաղի կանոնները, պետք չէ հանել խաղից. ավելի լավ է տալ լրացուցիչ առաջադրանք կամ խնդրել գրավ,
- միշտ պետք է ընդգրկել հատուկ կարիքներով երեխաներին. նրանց համար կարելի է մշակել հարմարեցված կանոններ,
- ուսուցիչը, որը մասնակցում է խաղին, ենթարկվում է խաղի բոլոր

կանոններին՝ աչքի չընկնելով. նա «չի օգնում» խաղը վարողին կամ մյուս խաղացողներին,

- ուսուցիչը կարող է հեռվից հետևել խաղին և միջամտում է միայն այն դեպքում, երբ խաղն առանց նրա օգնության չի կարող շարունակվել,
- հարկավոր է սպասել և արագ չարձագանքել, քանի որ երեխաներին մտածելու և հիմնախնդիրները լուծելու ժամանակ է հարկավոր,
- երբեք մի կրկնեք այն, ինչ ասել են երեխաները. նրանցից պահանջեք բարձրաձայն և հստակ կրկնել այն, ինչ նրանք արդեն ասել են ցածր ձայնով կամ էլ ոչ այնքան պարզ. մյուս երեխաներից պահանջեք ուշադրություն,
- երեխաներին ժամանակ տվեք ինքնուրույն կազմակերպել խաղերը. պարտադիր չէ ուղղել բոլոր սխալները. երեխաների մոտ խաղի նկատմամբ հետաքրքրությունը կկորի և, հետևաբար կտուժի ուսուցման արդյունավետությունը,
- շահագրգռեք երեխաներին, որ իրենք գտնեն հիմնախնդրի լուծումը, նախքան նրանց պատրաստի լուծում առաջարկելը,
- խաղացեք ավելի հաճախ,
- կարողացեք օգտագործել խաղերն ավանդական առաջադրանքների փոխարեն և դուք կտնտեսեք ժամանակ և էներգիա,
- մասնակցելով հետաքրքիր և զվարճալի խաղերի՝ երեխաները կսովորեն սիրով, իսկ դուք կսովորեք նրանցից:

Как работать с этой книгой?

В книгу «Учимся играя. 111 игр для многоязычного образования» включены игры, которые можно использовать как для освоения учебного содержания, так и для развития социальных навыков. В соответствии с дидактическими целями, все игры сгруппированы в восемь разделов:

1. Знакомство и объединение в команду

Игры этой главы подходят для применения в новой группе, потому что через них играющие могут выучить имена других и познакомиться. Также рекомендуется применить эти игры, когда в группе появляется новый ученик.

2. Мобилизация внимания и развитие быстрого реагирования

Игры этой главы подвижные и участники через них учатся быть внимательными, подвижными и быстро реагировать. Игроки, соблюдая четкие правила, передают друг другу какую-либо информацию или сигнал. Поэтому эти игры забавны и в то же время требуют большого внимания. Играющие развивают умения слушать и внимательно относиться друг к другу.

3. Развитие навыков общения и групповой работы

Игры этой главы нацелены на то, чтобы играющие в ходе игры согласовывали свои действия, находили общий язык и сотрудничали. Через эти игры участники могут в игровой форме испытывать, что значит действовать в команде, что произойдет, если кто-то не помогает, и как хорошо, если все участвуют и договариваются. Это прививает игрокам умение анализировать ситуацию, договариваться и совместно принимать решение.

4. Развитие мышления и формирование общеобразовательных навыков

Игры этой главы помогают развивать восприятие, память, логическое и аналитическое мышление. Игры помогают развивать воображение, прогнозировать, раскрыть свои творческие способности. Игры этой главы также дают возможность проверить свои знания.

5. Развитие навыков слушания

Игры этой главы развивают внимание, умение слушать, находить в контексте уже знакомые слова и быстро реагировать на задание.

6. Развитие словарного запаса

В ходе игр этой главы участники употребляют определенные слова. Они их или произносят в подходящем месте или применяют их в соответствующих ситуациях. Поэтому следующие игры особенно подходят для применения на языковых предметах, упражнения над новыми словами или для повторения старых. Некоторые из этих игр можно также применять на других предметах, где участники учат новые слова, например, на уроках природоведения.

7. Формирование коммуникативных умений

Эти игры вырабатывают навыки слушания и говорения, умения выражать

мысль, образно высказываться.

8. Распознавание букв

Игры этой главы развивают восприятие, подготавливают к освоению букв, формированию навыков чтения и письма.

Игры сгруппированы по функционально – тематическому принципу. В каждой группе игры расположены начиная с простой и до самой сложной.

Возраст: В книгу включены игры, предназначенные для детей начальной школы, в начале освоения языка.

Время: Для детей этого возраста наиболее результативное время проведения игр – 10 – 20 минут, чтобы дети не потеряли интерес и не устали.

Место: В соответствии с характером игры и возможностям использования помещения, игры возможно организовывать в классе, в школьном коридоре, во дворе, спортивном зале.

Количество играющих: В играх участвует весь класс или группа, которая осваивает язык.

Организуя игру, учитель обеспечивает каждому ученику возможность играть. Если количество играющих достаточно большое, учитель может разделить класс на группы и, в соответствии с техническими возможностями, предложить игру нескольким группам одновременно или по очереди, в остальное время предлагая другое задание. В конце раздела вы найдете приемы деления детей на группы.

Описание каждой игры содержит основную информацию о ее применении: цели, необходимые материалы, описание игры, некоторые рекомендации и варианты.

Эта информация должна восприниматься лишь как *рекомендация*, но не как *обязательное правило*. Это позволит творчески применять игры, исходя из потребностей играющих: можно придумать свои варианты, и адаптировать к ситуациям, в которых игры проводятся.

Игры в процессе учения

1. Зачем нужны игры для учения?

Известные педагоги Ж. Пиаже, Дж. Дьюи и Л. Выготский¹ еще в прошлом веке подчеркивали важность игры не просто как развлечение, а как первостепенный источник, как естественное открытие мира, как активную деятельность, через которую дети могут развивать свои знания, понятия и

Хороший педагог поддерживает возможности детей самостоятельно познавать мир

1. см. например: Piaget, J: Play, dreams, and imitation in childhood. New York, 1945.

Dewey, J. How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process. Lexington, 1933. Dewey, J. Interest and effort in education. Edwardsville, 1913. Dewey, J. The school and society. Chicago, 1915. Vygotsky, L. „Play and its role in the mental development of the child. Soviet Psychology vol 12, 1966.

абстрактное мышление. Современная же психология подчеркивает, что в процессе учения игра – это на самом деле та же умственная работа, которая нужна детям для восприятия и изучения мира.

В частности, Пиаже писал:

«Несмотря на передовые взгляды великих педагогов, в традиционной методике игра всегда считалась, «умственным» мусором и псевдо-деятельностью без функционального значения, которые вредят детям, препятствуя выполнению задания». (**Jean Piaget: *Play, dreams and imitation in childhood*. 1945/1962: 151)**

До сих пор во многих школах и детских садах часто существует страх «потери» ценного времени на уроках, и педагоги отказываются от применения игр, оправдываясь тем, что у них мало времени и программы переполнены материалом. Подобные высказывания указывают на то, что им неизвестна педагогическая ценность игры и непонятно, как можно применять игры, чтобы они интегративно подключались к процессу учения.

Через игру можно научить тому, чему нельзя научить другим методом!

Но недостаточно просто давать детям возможность играть без всякого руководства. Педагоги, которые предлагают дать детям полную свободу и просто играть (так называемые матурационисты), неправильно интерпретируют превосходство игр для учения. Ведь невозможно, чтобы дети становились грамотными, просто играя игрушками, без всякого ввода информации в игру. Подобный подход не учитывает того, что процесс учения требует планирования и управления действиями учащихся. Искусство эффективного преподавания в том, чтобы найти золотую середину между полным управлением, которое предлагает традиционная методика и полной свободой “матурационистов”².

Научиться можно задавая вопросы, анализируя, ошибаясь и самому исправляя ошибки

Подход, при котором у детей есть возможность самостоятельного открытия мира и одновременно поддержка и управление педагога, относится к философии конструктивизма. Он отражается в «новой методике» под разными названиями: интерактивная методика, коммуникативная методика или методика, ориентированная на ребенка. В новой методике игра имеет свое интегративное место, и она предназначена не только для детей дошкольного возраста или начальных классов, но для учащихся всех возрастов.

Игра – это не потеря времени, а наоборот – самый эффективный метод обучения

Игра развивает когнитивные, социальные, эмоциональные, творческие и физические навыки. Через игру дети учатся общаться, принимать решения, соблюдать определенные правила, контролировать себя, сотрудничать, считаться с мнением других, принимать во внимание их потребности и уважать их, сосредоточиваться и доводить начатое дело до конца. В сегодняшней жизни очень важно иметь эти способности, и приобрести их можно через игру, так как в играх не только *говорится* об этих ценностях, но идет их практическое применение.

2. Это слово (maturationists) употребляется Колбергом и Майером и обозначает представление, что ребенок учится всему в свободной игре, без управления педагогом или родителем. (Kohlberg, Mayer. „Development as the Aim of Education“. 1972)

Правильная организация игр - немаловажный фактор для освоения учебного содержания. Ввод игр в занятия обеспечивает максимальную активность детей поскольку игра – наиболее естественная форма поведения детей. Игра дает возможность представить серьезное содержание в доступной, эмоционально значимой форме. Игры на занятиях во многом отличаются от игр, к которым привык ребенок.

В играх на уроках уменьшается доля свободных движений и увеличивается интеллектуальная нагрузка. При этом не теряются основные качества игры, сохраняется ее сущность и дух сотрудничества. Игры помогают по новому осмыслить усвоенное, обеспечивают возможность систематического повторения и закрепления пройденного материала. Игры, предложенные в сборнике рассчитаны на стимуляцию речевой деятельности и заинтересованность ребенка, соответствуют уровню развития детей.

Учитывая вышеизложенные преимущества игр, становится ясно, что время, затраченное для игры на уроке – это не потерянное время, а наоборот, с помощью игр можно учить намного эффективней.

2. Что такое интерактивная, коммуникативная методика?

Интерактивная методика преподавания основана на конструктивистской психологии учения. Это значит, что она учитывает тот факт, что знания и навыки осваиваются не столько через передачу готовой информации от учителя к ученику, а и через «индивидуально–сконструированные знания». Каждый человек «конструирует» свои знания через информацию, которую он *сам* собирает из разных источников, а также из личного опыта. Такое активное и самостоятельное учение делает знание осмысленным и учащийся не просто будет *знать*, но и *понимать* содержание предметов. Он лучше запомнит новую информацию и сможет применить полученные знания в других местах и ситуациях вне школы. То есть, чем больше учащийся сам подключается к процессу учения, тем лучший результат он получит.

Работая по интерактивной методике, педагог придумывает для детей самостоятельные виды деятельности, доверяет им, и верит, что они справятся

Установлено, что мы запоминаем:

20% из того, что слышим,

30% из того, что видим,

80% из того, что сами пробуем и формулируем,

90% из того, что сами делаем и обнаруживаем.

На практике это означает, что ученики играют главную роль на всех уровнях учебного процесса: учитель учитывает их потребности и интересы при выборе темы и вида работы. А программа применяется не как обязательство, а как ориентир, то есть план, адаптируемый детьми (в отличие от традиционной методики, где дети должны адаптироваться к плану). Таким образом, можно включать в занятия актуальные темы, которые не учтаны в программах, но которые важны для детей в данное время.

Интерактивная методика позволяет учиться эффективней через разные

виды деятельности. Дети не только слушают учителя и смотрят на наглядные материалы, но самое главное - задают вопросы, пробуют решить проблему, ошибаются, анализируют, исправляют свои ошибки, объясняют другим детям свои выводы и общаются друг с другом. Учитель дает ученикам задания, в работе над которыми они могут применить то, что Джон Дьюи („The School and Society“, 1915:40-56) назвал «четырьмя импульсами», которые есть в каждом ребенке – *желание общаться, желание обнаруживать, желание конструировать и желание художественного самовыражения* (не только разговаривая, но и другими способами, например, танцуя, рисуя или играя в театр).

Для этого самое главное, чтобы учитель верил, что дети умеют что-либо делать, и давал возможность самостоятельной работы в подгруппах вне его полного контроля. В детях это с раннего возраста развивает самостоятельность и ответственность за себя и других. В классе, который работает по интерактивной методике, важно не то, *правильно* ли выполняют дети задание или нет, *а то*, ищут ли они свой собственный путь для решения задачи и умеют ли они обсуждать проблемы и преимущества предлагаемых путей. В таком классе дети обязаны больше общаться друг с другом, что еще и влияет на их общительность.

Все это кажется сложным, но на самом деле для учителя это трудно только в психологическом плане, так как он не привык возлагать на детей столько ответственности. Как только учитель начнет работать таким образом, он увидит, что дети с удовольствием работают, а ему самому станет интересней преподавать. Учитель увидит, что он тоже сможет учиться у детей!

Интерактивная игра соединяет в себе все потребности интерактивной деятельности и учит как детей, так и учителей новому подходу к процессу учения и обучения. На самом деле в этом нет ничего нового. Новое – это только применение этих игр как интегративной части в процессе освоения тех или иных знаний и навыков.

3.Что такое интерактивная игра?

В интерактивной игре играющие вступают в определенные взаимоотношения друг с другом. Поэтому единственные неинтерактивные игры - это те, в которых играет один игрок или это сценки, в которых играющие выполняют заранее определенные движения или диалоги.

Интерактивные игры включают в себя следующие качества:

- они интересны и этим активизируют детей, привлекая их внимание и участие;
- у них ясные правила;
- у них определенные цели, то есть педагог целенаправленно применяет игру на уроке³;

3. Цель педагога может быть известна детям, но это необязательное условие.

- у участников в ходе игры есть выбор, то есть, каждый играющий своими решениями влияет на ход игры;
- играющие через игру могут чему-нибудь научиться;
- * они включают в себе соревнования;
- * они включают в себе движения.

Первые 5 качеств обязательны для интерактивной игры, а качества со знаком * могут варьироваться. Есть много интерактивных игр, в которых никто не выигрывает или проигрывает. Также есть игры, в которых, на первый взгляд, кажется, ничему нельзя научиться, но они интересны, и в них стоит играть. Именно этими играми чаще всего можно сформировать социальные и эмоциональные навыки.

Соревнования, движения и возможность научиться чему-нибудь могут служить сильной мотивацией. Особенно для детей с 3-х до 9 лет движение может быть решительным фактором для привлечения внимания, потому что в этом возрасте возможность часто и много двигаться имеет огромное значение для здорового развития. Соревнования особенно интересны для детей с 6 до 13 лет. После 13 лет этот фактор становится менее значимым. Для детей с 9 лет, а также для взрослых, большое значение имеет то, что, играя, можно узнать что-либо новое или чему-нибудь учиться.

4. Чему можно научиться играя?

Интерактивная игра – это эффективный способ учения, так как через игру одновременно можно достичь разных целей. Игры восстанавливают, углубляют, актуализируют и закрепляют языковые умения и знания, обогащают словарный запас, тренируют память, способствуют развитию внимания и логического мышления. Игры с музыкальным сопровождением и песнями способствуют также освоению интонации языка и развитию речи.

Цели таких игр «содержательные», так как через них дети повышают свои знания. Простые упражнения по произношению новых слов (на первом, втором или иностранном языке) не вызывает особого интереса. А если слова запоминаются в игровой форме, то дети выполняют задания с удовольствием, так как употребление слов непосредственно связано с игрой, а произношение – это шаг в процессе игры. В подобном случае дети смогут учиться без страха о том, что они «должны» знать эти слова, иначе получат плохую оценку.

Так как игра сама по себе общение, дети через игру учатся общаться и соблюдать правила вежливости и уважения. В процессе игры дети незаметно достигают социальные и эмоциональные навыки, которые важны для их развития и подготовки к самостоятельной и ответственной жизни в современном обществе. Они учатся соблюдать определенные правила, считаться с другими людьми, принимать во внимание их потребности и уважать их, сосредоточиваться и доводить начатое до конца, быть решительным, уметь контролировать себя и сотрудничать и т.д.

Всему этому можно научиться через игру – если учитель при применении игр строит свои отношения с детьми на основе партнерства.

5. Как привлечь к игре всех детей?

Игра – это деятельность и активность. Учитывая тот факт, что она является главной деятельностью детей, нужно отметить важность и необходимость правильной организации игровой деятельности для их развития. Так как именно через деятельность дети учатся тому, что им нужно для здорового развития, очень важно, чтобы каждый ребенок был задействован в игре – независимо от его способностей или интересов. Задание учителя состоит в том, чтобы творчески адаптировать условия или правила игры – может быть даже применять особенные правила для отдельного ребенка, чтобы всем было интересно, и каждый имел возможность в ней участвовать.

Для большинства детей взаимодействие в процессе игры может оказаться основным условием их нормального роста и развития. Однако это дает положительный результат лишь в том случае, если дети действительно тесно сотрудничают. Взаимодействие детей с разными потребностями и возможностями приносит пользу всем, а именно, дети, с обычным развитием смогут выработать в себе более терпимое отношение и находить общий язык с детьми, которые отличаются от них самих (способностями, возможностями, характером, языком, интересами и т.д.).

Поэтому при проведении игр необходимо привлечь и детей с различными функциональными нарушениями. Некоторые дети не могут играть в очень активные игры, поэтому для них можно включить игры, в которые можно играть сидя или с наименьшим напряжением. Для детей с нарушениями зрения, например, при играх с мячами можно положить колокольчик внутри мяча, чтобы они могли услышать, куда и как движется мяч. В группе, где есть дети с нарушениями слуха, музыкальное сопровождение игры можно дополнить ритмичным хлопанием в ладоши. Чтобы включить в игру детей, которые еще недостаточно хорошо понимают язык, можно применять картинки, жесты и мимику или рисование. Чтобы дети через игру быстрее научились второму или иностранному языку, нельзя переводить на их первый язык все, что для них ново и незнакомо.

Таким образом, все дети, без исключения, будут иметь возможность активно участвовать в игре наравне с другими и научиться тому, что больше всего нужно именно ему.

6. Роль учителя

Чтобы дети смогли научиться чему-то новому и развивать определенное отношение к предмету изучения, нужна определенная атмосфера. Атмосфера, в которой дети чувствуют себя свободно в рамках данного задания или данной игры, где они имеют возможность пробовать, ошибаться и самостоятельно

*На уроках
работают
ученики, а учитель
организует,
поддерживает,
мотивирует,
наблюдает и
оценивает*

находить пути решения. Такой процесс поиска требует больше времени. Однако учителю не потребуется выделять отдельное время для закрепления материала урока. Данная методика дает возможность ученику по-своему выполнить задание, и иметь индивидуальную поддержку со стороны учителя или других учеников.

В традиционном классе учитель – единственный источник знания, задача которого, как можно быстрее передать знания детям. В интерактивном же классе учитель становится организатором деятельности детей, а дети получают знания из разных источников (например, у других детей, у людей, через интервью, из текстов, из самостоятельных открытий и т.д.).

Основная работа учителя–организатора – это подготовка уроков. Он придумывает разные виды деятельности, задания и игры, через которые можно достичь цели, предусмотренные для данного класса. Учитель думает над тем, какие дети, когда и чем будут заниматься в течение урока, чтобы они все были заняты и, чтобы он сам успевал помогать тем, кто учится с трудом или каким-то образом помогать в выполнении наиболее сложных заданий. Учитель заранее планирует, кто из детей может быть ему помощником во время урока. Как правило, это дети, которые быстрее других воспринимают и быстрее работают или это дети, которые хорошо знают язык преподавания. Во время урока учитель только организует детей, советует что, как, когда и с кем можно делать, и помогает там, где появляются трудности.

Трудность перехода от традиционной методики к интерактивному виду работы заключается в том, что учитель должен изменить свое отношение к детям. Он должен их *мотивировать к учению* путем пробуждения в них *интереса*. Для этого ему необходимо воспринимать учеников всерьёз, слушать их и говорить с ними, как со взрослыми. Многие педагоги боятся при этом потерять свой авторитет, но это не так. Дети уважают того, кого они не боятся, кто их воспринимает всерьёз и заинтересован ими. В интерактивном классе дети учатся не для того, чтобы понравиться учителю и родителям или получить хорошую отметку, а для того, чтобы быть естественно заинтересованными в учебе. В интерактивном классе учитель требует от детей не хорошего знания факта и отсутствия ошибок, а сосредоточенной и творческой работы для самостоятельного достижения результатов.

Рекомендации для деления детей по группам

Групповая или работа в парах помогает научить детей сотрудничать между собой. В зависимости от содержания игры и опыта детей их можно распределить на добровольные, случайные или спланированные группы.

В добровольные группы ученики объединяются сами, чаще всего выбирая своих друзей. Это мотивирует их на работу с друзьями в группе. В этих группах есть свои недостатки – друзья нередко забывают про задание, а социально изолированный ученик может оказаться вне группы. К тому же уже сформированные социальные роли часто сохраняются и внутри группы,

например, лидер всегда и в группе будет лидером.

В случайные группы ученики объединяются не специально. Деление на случайные группы можно использовать, если учитель еще не очень хорошо знает своих учеников, их уровень знаний, способности и социальный статус в классе, когда сами ученики не знакомы друг с другом - в начале учебного года или при необходимости сэкономить время.

Чтобы разделить учеников в случайные группы, можно использовать различные приемы:

- по разрезанным частям фигуры, складывая картинки;
- по первым буквам имен – в одной группе дети, у которых имена начинаются с согласных, в другой – с гласных;
- в алфавитном порядке по первой букве имени;
- в алфавитном порядке по первой букве фамилии;
- по количеству букв в имени и/или фамилии (у кого меньше всего букв);
- кто раньше всех сегодня встал (первым встает тот, кто встал раньше всех или позже всех);
- во сколько вчера пошел спать (первым становится тот, кто пошел спать позже всех);
- по возрасту (по месяцу и дате рождения);
- по времени года, когда у детей дни рождения;
- по дате рождения мамы/брата или сестры;
- по увлечениям;
- по длине волос (при необходимости можно использовать линейку);
- по цвету волос – от самых темных до светлых (или наоборот);
- по количеству пуговиц или карманов в одежде;
- по тому, как далеко живешь от школы;
- по росту – от маленького до высокого;
- по размеру обуви;
- по цвету глаз – от самых светлых до самых темных (или наоборот);
- по тому, кто выучил самое длинное стихотворение, умеет назвать самое длинное число;
- дети набирают горсть фасоли, считают, сколько у кого получилось фасоли, первым становится тот, у кого в горсти больше всего фасоли.

У случайного деления на группы есть свои преимущества и недостатки. Например, такое деление можно считать эффективным, если оно не занимает много времени, одновременно способствует развитию языка, не воспринимается несправедливым. Неэффективное деление не обеспечивает оптимальную деятельность, ученики ничего не получают.

Для деления в спланированные группы необходима тщательная подготовка. Учитель должен знать детей, их уровень знаний, способности и социальное положение в классе. В зависимости от содержания игры и ситуации, учитель может формировать однородные и неоднородные группы.

Золотые правила проведения игр

Для того, чтобы у участников появился интерес к игре и формировались положительные эмоции, рекомендуется соблюдать некоторые условия:

- перед игрой проверить есть ли все необходимые материалы и пособия;
- начиная игру убедиться, что все участники правильно понимают правила и содержание игры;
- в процессе игры следить за тем, чтобы среди участников формировались тактичные и дружеские отношения, особенно, если игра проходит в виде соревнования;
- следите за тем, чтобы замечания или штрафные пункты не обижали участников;
- если в начале игры нет отзывчивости и интереса со стороны участников, не надо ее продолжать, лучше выбрать другую, а эту игру повторить через некоторое время;
- стеснительным участникам необходимо разрешить может быть не сразу включиться в игру, а в начале посмотреть и послушать;
- под общим настроением даже пассивные ученики постепенно активизируются и станут более решительными;
- участников, которые ошибаются или не соблюдают правила, не нужно исключать из игры, лучше дать дополнительное задание или попросить залог;
- всегда включайте детей с особыми потребностями – для них можно придумать адаптированные правила;
- учитель, участвующий в игре, подчиняется всем правилам игры, не выделяясь и не «помогает» ведущему или другим игрокам;
- учитель может наблюдать за игрой на расстоянии, вмешиваясь только в том случае, если игра без его помощи не может продолжаться;
- не реагируйте слишком быстро, так как детям нужно время, чтобы подумать и решить проблемы;
- никогда не повторяйте то, что сказали дети – требуйте от них громко и четко повторить то, что они уже сказали тихим голосом или не слишком отчетливо, также требуйте от других детей внимания;
- дайте детям время самостоятельно организовывать игры;
- не обязательно исправлять все ошибки – у детей может пропасть интерес к игре и, следовательно снизится эффективность учения;
- мотивируйте детей самих находить решение проблемы, прежде чем предлагать им готовое решение;
- играйте больше;
- умеете применять игры вместо традиционных заданий, и вы сэкономите время и энергию;
- участвуя в интересных, занимательных и увлекательных играх, дети будут учиться с удовольствием, а вы будете учиться у них.

მრავალენოვანი განათლების და ენობრივი განათლების ტერმინოლოგიის მოკლე განმარტებითი ლექსიკონი

- 1. პირველი (მშობლიური) ენა** არის ის ენა, რომელსაც ადამიანი სწავლობს პირველად; შესაბამისად, იგი მისთვის მშობლიური ენაა. თუმცა, შესაძლებელია, ერთზე მეტი ენა იყოს მშობლიური, თუკი ადამიანი ამ ენებს ბუნებრივად, ფორმალური ინსტრუქციების გარეშე სწავლობს შედარებით ადრეულ ასაკში, ზოგადად, ბავშვი თავისი ენის საფუძვლებს თავის ოჯახში სწავლობს.
- 2. მეორე ენა** ეწოდება ნებისმიერ სხვა ენას რომელსაც ადამიანი სწავლობს პირველი, ანუ მშობლიური ენის შემდეგ; ენის შემსწავლელთათვის, მეორე ენის როლი გამომდინარეობს უშუალო გეოგრაფიული და სოციალური გარემოს მნიშვნელობით. უნდა აღინიშნოს, რომ ტერმინი „მეორე ენა“ განსხვავდება ტერმინისგან „უცხო ენა“. „მეორე ენა“ შეისწავლება იმ გარემოში სადაც ამ ენაზე საუბრობენ ან ამ კონტექსტთან ახლო ჯავშირში. მაშინ, როცა „უცხო ენა“ ეწოდება იმ ენას, რომლის გამოყენებაც არ ცდება საკლასო ოთახის ფარგლებს. მაგალითად, იაპონიაში უცხო ენაა ესპანური. თუმცა, ამ ორ ტერმინს შორის განსხვავება არ გახლავთ საყოველთაოდ მიღებული. უმეტეს შემთხვევაში, ხალხს არ შეუძლია ისე სიღრმისეულად შეისწავლოს მეორე და უცხო ენა, როგორც მშობლიური.
- 3. ნაციონალური ენა** ეწოდება ენას, რომელიც უშუალოდაა დაკავშირებული ნაციონალურ/ეროვნულ კულტურასთან (მაგალითად, უნგრული უნგრეთში, ესპანური ჯოსტა რიქაში, და ა.შ.). თუმცა, ქვეყანას შესაძლოა ჰქონდეს ერთზე მეტი ნაციონალური ენა; მაგალითად, კანადაში ორი ნაციონალური ენაა (ინგლისური და ფრანგული), შვეიცარიაში ოთხი (გერმანული, ფრანგული, იტალიური, რეტორომანული). უნდა აღინიშნოს, რომ ცნება „უცხო ენა“ და „ნაციონალური ენა“ შესაძლოა ერთმანეთს ემთხვეოდეს, როგორც ამას შვეიცარიის შემთხვევაში აქვს ადგილი: მაგალითად, შვეიცარიაში ტერმინით „უცხო ენა“ მოიხსენიებენ ფრანგულს, გერმანულს და იტალიურ ენებს ქვეყნის იმ ნაწილებში, სადაც ზემოაღნიშნული ენები ადგილობრივი უმცირესობის ენას არ წარმოადგენს.
- 4. ოფიციალური ენა** წარმოადგენს სახელმწიფო (ცენტრალური, რეგიონალური და ადგილობრივი) ორგანოების სამუშაო ენას. სახელმწიფოს, შესაძლოა, რამდენიმე ოფიციალური ენა ჰქონდეს (მაგალითად, სამხრეთ აფრიკაში 11 ოფიციალური ენაა); ჩვეულებრივ – თუმცა, არა ყოველთვის – „ნაციონალური“ და „ოფიციალური“ ენები ერთმანეთს ემთხვევა.

5. **უმცირესობის ენა** არის ენა, რომელზეც სახელმწიფოში მცხოვრები მოსახლეობის უმცირესობა საუბრობს. ხშირად, „უმცირესობის ენა“ და რეგიონალური ენა ერთსა და იმავეს აღნიშნავს; თუმცა, უმცირესობის ენა“ დემოგრაფიულ კრიტერიუმზე მიუთითებს, ხოლო „რეგიონალური ენა“ წარმოადგენს საკომუნიკაციო ენას სახელმწიფოს რომელიმე გეოგრაფიულ ტერიტორიაზე; ეს შესაძლოა იყოს მცირე ტერიტორია, ფედერალური შტატი, პროვინცია და ა.შ.
6. **ბილინგუალიზმი** – ორი ან მეტი ენის ფაქტობრივად ერთნაირ დონეზე ფლობა. ტერმინები მულტილინგუალიზმი და პლურილინგუალიზმი აღნიშნავს მრავალი ენის ცოდნასა და გამოყენებას და ხშირად სინონიმებადაა მიჩნეული. თუმცა, მრავალი ავტორი მათ დიფერენციაციასახდენს. მათ შორის სულმცირე სამი ტიპის განსხვავება შეინიშნება. ზოგიერთი ავტორისთვის „მულტილინგუალიზმი“ მიუთითებს ისეთ ადამიანზე, რომელიც მრავალ ენას ფლობს, მაშინ, როცა „პლურილინგუალიზმი“ ახასიათებს საზოგადოებას, სადაც რამოდენიმე საკომუნიკაციო ენაა. სხვა ავტორები კი მიიჩნევენ, რომ „მულტილინგუალიზმი“ მიუთითებს მხოლოდ სხვადასხვა ენის ცოდნაზე, მაშინ, როცა „პლურილინგუალიზმი“ აღნიშნავს სხვადასხვა ენების, როგორც კომუნიკაციის ორმხრივად ურთიერთშემავსებელი ინსტრუმენტების, ზუსტ ურთიერთქმედებას. და ბოლოს, ზოგიერთი ავტორი ტერმინ „მულტილინგუალიზმს“ მრავალი ენის არსებობის აღსანიშნავად იყენებს (და არ მიუთითებს მათ რაოდენობას); ხოლო, ტერმინით „პლურილინგუალიზმი“, განსაზღვრული რაოდენობით ენების არსებობას აღნიშნავენ.
7. ტერმინს **ორენოვანი განათლება** რამოდენიმე განსაზღვრება გააჩნია:
- ზოგადი განათლების დროს ორი სხვადასხვა ენის გამოყენება;
 - განათლება, რომელიც მიზნად ისახავს ბავშვების ორენოვან აღზრდას (ზოგჯერ მოიხსენიებენ, როგორც „ორმხრივ ორენოვან განათლებას“; მაგალითად, გერმანულენოვან და ფრანგულენოვან მოსწავლეებს ერთსა და იმავე კლასში ასწავლიან ორივე ენაზე)
 - (ჩვეულებრივ, იმიგრანტების შემთხვევაში); ბავშვის მიერ განათლების მიღება მშობლიურ ენაზე გარკვეული დროის განმავლობაში, რასაც მოჰყვება განათლება სტანდარტულ სკოლაში უმრავლესობის ენაზე.
8. **CLIC (Content and Language Integrated Learning**= ენის კომპლექსური დაუფლება სხვა საგნების სწავლების მეშვეობით); აღნიშნავს ენის კომპლექსურ სწავლებას ორენოვანი (ან მრავალენოვანი) განათლების პირობებში. ასეთ შემთხვევებში შესაძლოა გამოიყენებოდეს ორი (ან მეტი) სწავლების ენა – მათ შორის ერთ-ერთი ადგილობრივი დომინანტური ენა და გამოიყენება როგორც ზოგიერთი საგნის

სწავლების ენა. დანარჩენი საგნები ისწავლება სხვა ენაზე/ენებზე. (მაგალითად, გარკვეული საგნების სწავლება იტალიურ ენაზე ავსტრიის სკოლაში, სადაც გერმანულენოვანი ბავშვები სწავლობენ და სწავლების ძირითადი ენა გერმანულია).

9. **ენობრივი უნარ-ჩვევები** – წინადადებაში სიტყვების სწორი თანმიმდევრობის წესების, სიტყვების გრამატიკული ფორმების, სიტყვათა მარაგის და აგრეთვე ენის ეფექტური გამოყენების ცოდნა (პრაგმატიკა). ტერმინი „ენობრივი უნარ-ჩვევები“ განსხვავდება ტერმინისგან „ენობრივი კომპეტენცია“, რომელიც ენობრივი განათლების კონტექსტში აღნიშნავს ენობრივი უნარ-ჩვევების გამოყენებას. აგრეთვე, ხშირად გამოიყენება ტერმინი „ოთხი ენობრივი უნარ-ჩვევა“ (მოსმენა, საუბარი, კითხვა და წერა); აქედან, პირველი ორი ზეპირი უნარ-ჩვევაა, ხოლო დანარჩენი ორი – წერილობითი. აგრეთვე, ისინი შესაძლოა ერთმანეთისგან განვასხვაოთ როგორც „აქტიური უნარ-ჩვევები“ (მოსმენა და კითხვა) და „პროდუქტიური უნარ-ჩვევები“ (საუბარი და წერა).

10. **European language portfolio** – წარმოადგენს ევროსაბჭოს მხარდაჭერით შექმნილ დოკუმენტს, რომელიც საშუალებას აძლევს ენის შემსწავლელებს დააფიქსირონ თავიანთი პროგრესი მეორე ან უცხო ენის შესწავლისას. ამ დოკუმენტის ერთ-ერთი შემადგენელი ნაწილი ე.წ. თვითშეფასების სისტემაა, რომლის მეშვეობითაც ენის შემსწავლელებს შეუძლიათ, საყოველთაოდ მიღებულ ევროპულ კრიტერიუმებზე დაყრდნობით, აღწერონ თავიანთი ენობრივი კომპეტენცია. თვითშეფასების სისტემა შედგება ექვსი საფეხურისგან – A1, A2, B1, B2, C1, C2 – დანყოფილი ელემენტარული და დასრულებული მშობლიურთან მიახლოებული ენობრივი კომპეტენციით.

11. **კურიკულუმი** – აღნიშნავს სკოლის ან უმაღლესი სასწავლო დაწესებულების მიერ წარმოდგენილი კურსების ნუსხას. კურიკულუმის უმთავრეს ნაწილს წარმოადგენს სწავლების მიზნების ფორმულირება, რასაც, თავის მხრივ, მოიხსენიებენ ტერმინით „სწავლების შედეგები“. ჩვეულებრივ, ეს პროცესი „პროგრამის შეფასების“ სტრატეგიასაც მოიცავს.

12. ბევრ ქვეყანას გააჩნია **ენობრივი პოლიტიკა**, რომელიც მიმართულია ამა თუ იმ ენის განვითარებისა თუ განვითარების შეჩერებისთვის. თუმცა, ისტორიულად, სახელმწიფო, ყველაზე ხშირად იყენებს იმგვარ ენობრივ პოლიტიკას, რომელიც, ერთი ოფიციალური ენის განვითარების ხელშეწყობას ისახავს მიზნად (ხშირად სხვა ენების ხარჯზე). დღესდღეობით, ბევრმა ქვეყანამ შეიმუშავა ისეთი ენობრივი პოლიტიკა, რომელიც ენობრივი მრავალფეროვნების შენარჩუნებას და განვითარებას უწყობს ხელს.

Короткий толковый словарь терминов по многоязычию и языковому образованию

1. Первый (родной, материнский) язык - это язык, который изучается в первую очередь. Соответственно, лицо, владеющее первым языком, называется **носителем языка**. В то же время лицо может быть носителем нескольких языков в случае, если все они были изучены *естественным* путем в сравнительно раннем возрасте и без формального обучения данным языкам. Как правило, ребенок изучает основы своего родного языка (языков) в семье.

2. Второй язык – это любой *другой* (кроме первого, родного) изученный язык. Роль второго языка вытекает из его непосредственной важности для изучающего его лица в той или иной географической, либо социальной среде. Нужно отметить четкое разграничение между терминами «второй язык» и «**иностранный язык**». Второй язык изучается в непосредственной среде его употребления, либо в близкой связи с таким окружением. В то время как иностранный язык - это тот, употребление которого прекращается за пределами классной комнаты. Например, испанский язык является иностранным в Японии. Однако такое разграничение не считается общепринятым. В большинстве случаев, люди не достигают такого же уровня глубины знания второго или иностранного языка, как это происходит в случае с их первым языком.

3. Национальный язык – язык, имеющий непосредственную связь с национальной культурой (например, венгерский язык в Венгрии, испанский – в Коста Рике и т.д.). Однако государство может иметь несколько национальных языков. Например, в Канаде их два (английский и французский), в Швейцарии их четыре (немецкий, французский, итальянский и ретороманский). Нужно отметить, что понятия «национального» и «иностранного» языков могут совпадать. Например, в Швейцарии термин «иностранный язык» применяется к французскому, немецкому и итальянскому языкам в тех частях страны, где эти языки не являются языком большинства.

4. Официальный язык – язык, используемый органами (национальными, региональными, местными) власти как рабочий. Государство может иметь несколько официальных языков (например, в Южной Африке их 11); Часто – но не обязательно всегда – понятия «национального» и «официального» языков совпадают.

5. Язык меньшинства – язык, используемый меньшинством, проживающим в государстве. Часто термины «язык меньшинства» и **региональный**

язык используются для обозначения одного и того же. Однако, если понятие «языка меньшинства» подчеркивает демографический критерий, то «региональный язык» - это язык общения на одной конкретной географической территории, принадлежащей государству. Это может быть небольшая территория, федеральный штат/территория, либо еще более обширный ареал.

6. Двужычыне – способность на фактически одинаковом уровне эффективно общаться на двух (или более) языках. Термины **мультилингвализм** и **плюролингвализм**¹ оба означают знание и использование многих языков и часто используются как синонимы. Однако, многие авторы все же различают эти два термина. Существуют как минимум три типа различий. Для одних «мультилингвализм» является атрибутом тех лиц, которые владеют несколькими языками, тогда как «плюролингвализм» характеризует общества, использующие несколько языков. Для других «мультилингвализм» касается лишь знания разных языков, в то время как «плюролингвализм» подразумевает более тонкое и острое взаимодействие различных языков как взаимодополняющих элементов коммуникации. И в заключении, некоторые авторы используют термин «мультилингвализм» для обозначения присутствия многих языков (без уточнения точного их количества), а термин «плюролингвализм» - как обозначение ограниченного количества определенных языков.

7. Термин «**двужычыное образование**» имеет несколько определений:

- использование двух различных языков в общем образовании;
- образование, имеющее целью помощь в формировании двуязычия у детей (иногда это называется «двухстороннее двуязычное образование»; германоязычные и франкоязычные слушатели в одной классной комнате обучаются обоим языкам);
- (обычно в случаях с иммигрантами): образование, полученное ребенком в течение определенного периода на первом/родном языке и продолженное в стандартной школе, работающей на языке большинства.

8. CLIL (Content and Language Integrated Learning – Комплексное овладение языком через изучение других предметов) - комплексное изучение и освоение языка через изучение других предметов в двуязычном (или же многоязычном) образовании. В таких ситуациях используются два (или более) языка преподавания. Один язык является доминантным на местном уровне и применяется как язык обучения для некоторых предметов. Остальные предметы преподаются на другом/других языках. (Например, преподавание определенных предметов на итальянском языке в австрийской школе, где обучаются немецкоязычные студенты и доминантным языком преподавания является немецкий).

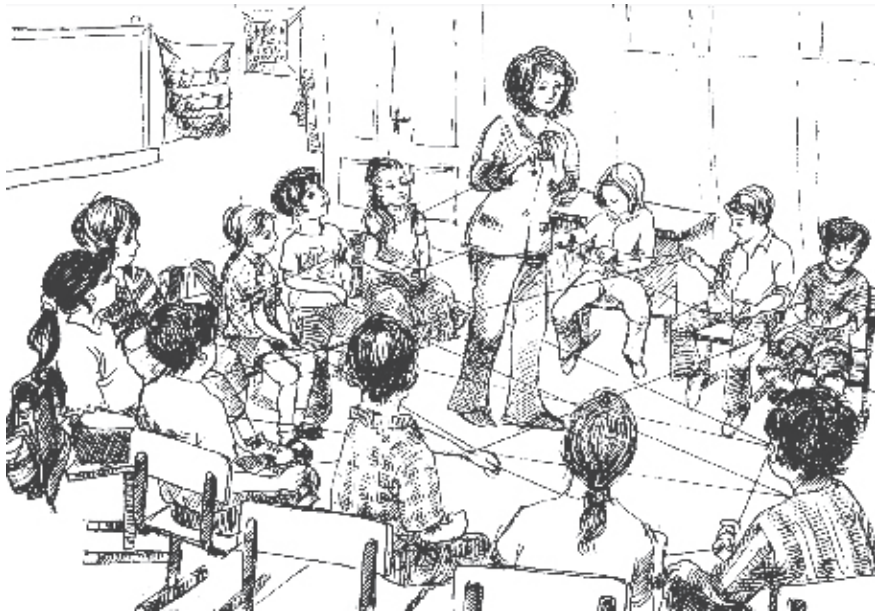
9. Языковые навыки – совершенное владение правилами правильной последовательности слов в предложении, грамматическими формами слов, и словарным запасом, а также эффективное использование языка (прагматика). Термин «языковые навыки» отличается по существу от термина «языковая компетенция». В контексте языкового обучения последний термин означает способность *использовать* языковые навыки. Часто упоминаются т.н. «четыре языковых навыка» - это чтение, письмо, разговорная речь и слушание; первые два навыка являются письменными, а оставшиеся два – устными навыками. Различие делается также между т.н. рецептивными (слушание и чтение) и продуктивными (письмо и разговорная речь) навыками.

10. European Language Portfolio – это документ, созданный при содействии Совета Европы, и дающий возможность учащимся фиксировать их достижения при изучении иностранного или второго языка. Одной из составных частей этого документа является т.н. система самооценки, в которой учащиеся имеют возможность описать свою языковую компетенцию, основываясь на общепринятых европейских критериях. Система состоит из 6-и уровней знания языка - A1, A2, B1, B2. C1, C2 - от элементарного до близкого к знанию родного языка.

11. Куррикулум – набор/курс предметов и их содержание, предоставляемый школой или высшим учебным заведением. Ключевой составной частью куррикулума является формулирование целей изучения, которые часто определяются термином «**результаты изучения**», и обычно этот процесс включает в себя **оценочную стратегию** программы.

12. Многие страны имеют **языковую политику**, направленную либо на развитие, либо на препятствие использования того или иного языка или набора языков. Хотя исторически государства чаще всего использовали языковую политику, направленную на стимулирование развития одного официального языка (иногда за счет других языков), сегодня многие страны имеют такую политику, которая имеет целью защиту и поддержку своего языкового разнообразия.

ՅԵՆՅԼՄՈՑԻ ԹՆՁՆՅՈՒՄ
Oynayaraq öyrənək
Սովորում ենք խաղալով
Учимся играя



ახალი მეგობრები

მოთამაშეები დგანან ან სხედან წრეში ერთმანეთის პირისპირ. მასწავლებელი იღებს ძაფის გორგალს, დგება წრის შუაგულში და უყვება ბავშვებს თამაშის წესებს. მოთამაშე, რომელიც იწყებს თამაშს, ხელს კიდებს ძაფის ბოლოს და ამბობს თავის სახელს. შემდეგ მასწავლებელი ძაფის გორგალს გადასცემს სხვა მოთამაშეს, რომელიც იქვე ასახელებს თავის სახელს, ამასთან წინა მოთამაშეს მაგრად უჭირავს თავისი ძაფი. ახალ მოთამაშეს ხელი უჭირავს ძაფი თავის მონაკვეთზე, ხოლო მასწავლებელი გორგალს გადასცემს შემდეგს, რომელიც დგას ამ მოთამაშის პირისპირ. ასე თანდათან მოივლის გორგალი ყველა მოთამაშეს და წარმოიქმნება ქსელი.

შემდეგ მასწავლებელი ნელ-ნელა იწყებს გორგალის გადახვევას, მიდის რიგ-რიგობით მოთამაშეებთან, რომელთაც უჭირავთ ძაფი და ეკითხება: „ეს ვინ არის?“ - ბავშვები ერთხმად ასახელებენ შესაბამის სახელს.

Yeni dostlar

Oyunçular dairə şəklində üzbəüz oturur və ya ayaq üstə dururlar. Müəllim sap kələfini götürür, dairənin mərkəzində durur və uşaqlara oyunun qaydalarını deyir. Oyunu başlayan oyunçu kələfin ucundan tutur və öz adını deyir. Sonra müəllim kələfi digər oyunçuya verir və o, dərhal öz adını deyir. Bu zaman əvvəlki oyunçu öz sapından bərk yapışır. Yeni oyunçu sapın özünə aid olan hissəsindən tutur, müəllim isə kələfi üzbəüz dayanan digər oyunçuya verir. Bu qayda ilə kələf bütün oyunçulara ötürülür və nəticədə tor əmələ gəlir. Sonra müəllim yavaş-yavaş kələfi dolamağa başlayır və bu zaman növbə ilə sapı tutan oyunçulara yaxınlaşır və soruşur: “O, kimdir?”, hamı birdən uyğun gələn adı deyir.

Նոր ընկերներ

Խաղացողները նստած կամ կանգնած են շրջանում, դեմ առ դեմ: Ուսուցիչը վերցնում է թելերի կծիկ, կանգնելով շրջանի կենտրոնում, երեխաներին բացատրում է խաղի կանոնները: Խաղացողը, որը սկսում է խաղը, բռնում է թելի

ծայրը և արտասանում իր անունը: Այնուհետև ուսուցիչը թելերի կծիկը փոխանցում է ուրիշ խաղացողի, որը անմիջապես անվանում է իր անունը, միևնույն ժամանակ նախորդը ամուր բռնած է պահում իր թելը: Նոր խաղացողը բռնվում է թելի իր հատվածից, իսկ ուսուցիչը կծիկը փոխանցում է հաջորդին, խաղացողի դիմաց կանգնածին: Այդպիսով կծիկը հետզհետե անցնում է բոլոր խաղացողների ձեռքը և ստեղծվում է ցանց: Այնուհետև ուսուցիչը սկսում է դանդաղ կծկել կծիկը, հերթով մոտենալով թելը բռնած խաղացողներին, նրանց հարցնում է. „Ո՞վ ես դու,“ - երեխաները խմբով անվանում են համապատասխան անունը:

Новые друзья

Игроки сидят или стоят в кругу лицом друг к другу. Учитель берет моток ниток, становится в середину круга и рассказывает детям правила игры. Игрок, начинающий игру, берется за кончик нитки и произносит свое имя. Затем учитель передает моток ниток другому игроку, который тут же называет свое имя, при этом предыдущий крепко держит свою нитку. Новый игрок держится за свой участок нитки, а учитель передает моток следующему, стоящему напротив игроку. Так моток постепенно обходит всех играющих и образуется сеть.

Затем учитель начинает медленно сматывать моток, подходя по очереди к игрокам, держащим нитку, и задавая вопрос: «Кто это?» - дети хором называют соответствующее имя.