

ა(ა)იპ საქართველოს საპატრიარქოს წმიდა ტბელ აბუსერისძის  
სახელობის სასწავლო უნივერსიტეტი

ჰუმანიტარულ მეცნიერებათა და განათლების ფაკულტეტი

ზეინაბ წულუკიძე

სასწავლო თამაშების გამოყენება ინგლისური ენის სწავლების  
პროცესში დაწყებითი განათლების საფეხურზე

ნაშრომი შესრულებულია განათლების მაგისტრის აკადემიური ხარისხის  
მოსაპოვებლად

ხელმძღვანელი: განათლების აკადემიური დოქტორი,  
ასოც. პროფესორი - რომან აბაშიძე

ხიჭაური 2021

## ანოტაცია

ზეინაბ წულუკიძის სამაგისტრო ნაშრომში „სასწავლო თამაშების გამოყენება ინგლისური ენის სწავლების პროცესში დაწყებითი განათლების საფეხურზე,“ გაანალიზებულია სასწავლო თამაშების როლი და მნიშვნელობა მოსწავლეთა მოტივაციის ასამაღლებლად, დაწყებითი განათლების საფეხურზე სასწავლო-აღმზრდელობითი ამოცანების გადასაჭრელად, ეროვნული სასწავლო გეგმით გათვალისწინებული სტანდარტების მისაღწევად.

სამაგისტრო ნაშრომში სრულფასოვნად არის აღწერილი და წარმოჩენილი პირველიდან მეექვსე კლასში ის სასწავლო თამაშები, რომლებიც ხელს უწყობს ამ ასაკის ბავშვთა ინგლისურ ენაში კითხვის, წერის, მეტყველებისა და მოსმენის უნარების განვითარებას, რაც ზრდის ნაშრომის როგორც თეორიულ, ასევე პრაქტიკულ მნიშვნელობას.

## **Annotation**

Zeinab Tsulukidze's masters's work " Using educational games in the process of teaching English at the primary educational level" analyzes the educational role and importance for increasing student motivation , for solving educational problems at the primary educational level, for achieving established standarts. According to the national curriculum. In the master's work, educational games are fully described and presented in the first to six grades, which help children of this age to develop the skills of reading, writing, speaking , and listening, which increases the theoretical and practical significance of the dissertation.

## სარჩევი

შესავალი.....	5
თავი I. თამაშით სწავლების არსი და მისი მნიშვნელობა მოსწავლეთა მოტივაციისა და სწავლების ხარისხის ასამაღლებლად .....	8
თავი II. თამაშით სწავლება ინგლისურ ენაში დაწყებითი კლასების საფეხურზე.....	15
თავი III. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის.....	19
3.1. მოსმენის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის ...	19
3.2. კითხვის უნარის განვითარების თამაშები პირველი კლასისთვის .....	22
3.3. წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის.....	24
3.4. მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის .....	27
თავი IV. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის.....	31
4.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის.....	31
4.2. კითხვის უნარის განვითარების თამაშები მეორე კლასისთვის.....	32
4.3. წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის.....	34
მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის.....	35
თავი V. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის.....	38
5.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის.....	38
5.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის .....	39
5.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის.....	41
5.4 მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის...	42
თავი VI. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის.....	44
6.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის .....	44
6.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე.....	45
კლასისთვის.....	45
6.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის .....	47
მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის .....	48

თავი VII. ....	51
ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის.....	51
7.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის .....	51
7.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე .....	52
კლასისთვის.....	52
7.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის .....	53
7.4 მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის	54
თავი VIII. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის .....	56
8.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის.....	56
8.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე .....	57
კლასისთვის.....	57
8.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის.....	58
8.4 მეტყველებისუნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის..	59
ბიბლიოგრაფია .....	61

## შესავალი

ცნობილია, რომ უცხო ენის სწავლება რთული პროცესია და დიდ ძალისხმევას მოიხოვს. სასწავლო პროცესი წარმატებული რომ იყოს, მნიშვნელოვანია, მოსწავლეთა მოტივირება. უცხო ენის სწავლების პროცესი უნდა მოიცავდეს ისეთ აქტივობებს, რომელთა დახმარებითაც უზრუნველყოფილი იქნება მოსწავლეთა ჩართულობა საგაკვეთილო პროცესში. ყველა აქტივობის მიზანი უნდა იყოს სწავლების პროცესი წარიმართოს საინტერესოდ და სახალისოდ.

საქართველოს სკოლებში აუცილებელია ორი უცხო ენის სწავლება . მათ შორის პირველი უცხო ენა ინგლისურია, რომელიც პირველი კლასის მეორე სემესტრიდან ისწავლება მეთორმეტე კლასის ჩათვლით.

უცხო ენის ათვისების მთავარ წყაროს სკოლა წარმოადგენს. სასკოლო გარემო მნიშვნელოვან როლს ასრულებს უცხო ენის დაუფლებაში. ამიტომაც აუცილებელია ვიზრუნოთ იმაზე, რომ სკოლის კედლების შიგნით იყოს უსაფრთხო და კვილგანწყობილი გარემო, სადაც მოხდება იმ ზოგადი უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბება, რომელიც ხელს შეუწყობს შემოქმედებითი აზროვნების განვითარებას და მოქალაქეობრივი თვითშეგნების ჩამოყალიბებას.

ინგლისური ენის სწავლების მიზნები დაწყებით საფეხურზე არის: მოსწავლეს გავუღვიძოთ ინტერესი უცხო ენის შესწავლისადმი, შევაცვაროთ ენის სწავლის პროცესი და თავად ენა. დაწყებით საფეხურზე ინგლისური ენის სწავლებამ უნდა შექმნას საფუძველი, როგორც ცოდნისა და სპეციალური უნარების შეძენისათვის , ასევე მისი პრაქტიკაში გამოყენებისა და განვითარებისათვის. ამ უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბებაში დიდ დახმარებას გვიწევს დიდაქტიკური თამაშები.

დაწყებით კლასებში სასწავლო თამაშებით სწავლების გაჯერება ისეთი პროცესია, რომლის დროსაც ბავშვებს აქვთ ფსიქოლოგიურად კომფორტული გარემო, სადაც უზრუნველყოფილია სწავლების მაღალი ხარისხი, რადგანაც მოსწავლეების ჩართულობა და მოტივაცია მაღალია.

პრაქტიკულმა გამოცდილებამ მიჩვენა, რომ სწავლების ძველმოდური მეთოდები , როგორებიცაა გრამატიკული წესებისა და კლასიკური ნაშრომების თარგმნა და დაზეპირება, სრულიად უსარგებლოა 21 -ე საუკუნის მოსწავლისათვის. დღეს უცხო ენის შესწავლის მიზანი ამ ენაზე კომუნიკაციაა. დიდაქტიკური თამაშები კი საუკეთესო მეთოდია ამ მიზნის მისაღწევად.

აღნიშნული თამაშების ეფექტურობის კვლევა წარმოადგენს ჩემი სამაგისტრო ნაშრომის ძირითად მიზანს.

#### **კვლევის მიზანი:**

-დიდაქტიკური თამაშების გამოყენება საგაკვეთილო პროცესში და მისი დადებითი როლი ინგლისური ენის სწავლებისას.

-უცხო ენის შესწავლისათვის ეფექტური თამაშების შემუშავება და პრაქტიკაში მისი დანერგვა.

#### **კვლევის ამოცანებია:**

-დაწყებით კლასებში ინგლისური ენის შესწავლასთან დაკავშირებით არსებული პრობლემების შესწავლა და მისი აღმოფხვრის მიზნით თამაშების გამოყენების ეფექტიანობის დადგენა საგაკვეთილო პროცესში.

-დიდაქტიკური თამაშების შესაბამისობის განსაზღვრა ეროვნული სასწავლო გეგმის მოთხოვნებთან და მათი დანერგვა სასწავლო პროცესში.

ნიმუშები.

#### **კვლევის მეთოდები:**

პედაგოგიური ლიტერატურის შესწავლა, დაკვირვება, შედარებითი ანალიზი.

#### **კვლევის მეცნიერული სიახლე:**

ინგლისური ენის შესწავლისთვის სწავლების ეფექტური თამაშების შერჩევა და გამოყენება განხილულია ზოგადი განათლების დაწყებით საფეხურზე. მოსწავლეთა საჭიროების გათვალისწინებით დამუშავებულია დიდაქტიკური თამაშების შერჩევის პრინციპები და მოცემულია მათი გამოყენების

#### **კვლევის პრაქტიკული მნიშვნელობა:**

ნაშრომში წარმოდგენილი თეორიული მასალები დიდ დახმარებას გაუწევს ინგლისური ენის მასწავლებლებს.

**მატერიალურ ტექნიკური ბაზა:**

ელექტრონული ბიბლიოთეკა

**ნაშრომის გამოყენების სფერო:**

ინგლისური ენის მიმართულების ბაკალავრიატის სტუდენტები, სკოლის ინგლისური ენის მასწავლებლები.

**ნაშრომის აპრობაცია:**

ნაშრომში აღწერილი მასალები გავაცანი სტუდენტებს მასწავლებელთა კონფერენციაზე 2019-2020 სასწავლო წელს.



## თავი I. თამაშით სწავლების არსი და მისი მნიშვნელობა მოსწავლეთა მოტივაციისა და სწავლების ხარისხის ასამაღლებლად

განათლების და ფსიქოლოგიის მკვლევარები აღნიშნავენ, რომ სასწავლო თამაშების როლი მოსწავლეთა წარმატებაში ძალიან დიდია. ეს არ არის მხოლოდ ის აქტივობა, რომლის დროსაც ბავშვებს საშუალება ეძლევათ გაერთონ, თამაშს უფრო მნიშვნელოვანი როლი უკავია მათ ცხოვრებაში. თამაშის პროცესში ბავშვები სწავლობენ სოციალურ როლებს, პასუხისმგებლობას, სხვების მოსმენას და საკუთარი აზრის ფორმულირებას, დამოუკიდებლობას და სხვა.

უამრავი განმარტება და სხვადასხვა მოსაზრება არსებობს თამაშის შესახებ. ფროიდი აღნიშნავს, რომ თამაში საშუალებას აძლევს ბავშვებს გამოხატონ თავიანთი გრძნობები და აზრები უფრო კომფორტულად, თავიდან აიცილონ ზეწოლა და სამყაროს აკრძალვები, რომლებშიც ისინი ცხოვრობენ.

ჟან პიაჟე თვლიდა, რომ თამაშის დროს ბავშვი აშენებს ლექსიკას, სწავლობს კონცენტრაციას, მოქნილობას და თანაგრძნობას. არისტოტელე კი თამაშში ხედავდა სულიერი წონასწორობის, ჰარმონიის წყაროს და დიდ მნიშვნელობას ანიჭებდა მას მოზარდის ინტელექტის განვითარებაში.

თამაშზე დაფუძნებული სწავლება რეალური სწავლაა. მოსაზრება , რომ თამაში ნაკლებად ეფექტურია, არასწორია, იგი გამოხატავს დიდ ღირებულებას და უზარმაზარ პოტენციალს თუ მკაცრი ინსტრუქციის დაცვით ხორციელდება. „აქტივობების გამოყენება და თამაშით სწავლება არაპირდაპირი სწავლების ერთ-ერთი ეფექტური საშუალებაა. თამაში არ არის დროის ფუჭი ხარჯვა - ის რეალური მუშაობის პროცესია“ (ჰალიველი, 1992:6)

სწავლა თამაშით ყველა ასაკის ბავშვისთვის პროდუქტიულია. ბავშვები შინაგანად მოტივირებულნი არიან სათამაშოდ , რაც ნაყოფიერ საფუძველს უქმნის სწავლისა და ახალი უნარების განვითარებაში. ის ამაღლებს მოსწავლის შინაგან მოტივაციას, სასწავლო პროცესს ხდის სახალისოს და საინტერესოს.

როდესაც ბავშვები თამაშობენ ისინი ღრმად იაზრებენ. თამაშში სრულიად და ზოგჯერ მოულოდნელადაც ვლინდება ბავშვის შესაძლებლობები. მაგალითად ალბერტ აინშტაინის ცხოვრებაში თამაშმა იქონია ზეგავლენა, გამოვლენილიყო მასში მეცნიერული აღმოჩენებისადმი ინტერესი. როცა ის ოთხი-ხუთი წლის იყო და დაავადებული იწვა საწოლში, მამამ მას მაგნიტური ჯიბის კომპასი მოუტანა სათამაშოდ. ის საათობით თამაშობდა კომპასს და უკვირდა, როგორ იხრებოდა ისარი შესაბამის მხარისკენ. აინშტაინი იხსენებდა იმის შესახებ თუ როგორ შეუწყო ხელი კომპასის თამაშმა მეცნიერების სიყვარულში. მე ახლაც მახსოვს-წერდა იგი, რომ „ამ გამოცდილებამ ჩემზე ღრმა და ხანგრძლივი შთაბეჭდილება მოახდინა. რაღაც ღრმად ჩაფლული უნდა ყოფილიყო ნივთების უკან.“

როგორც ვხედავთ, თამაშში დიდ როლს ასრულებს ბავშვის განვითარებაში და მნიშვნელოვანია, რომ მისი ინიცირება ხდებოდეს არა მხოლოდ სახლსა და ეზოში , არამედ სკოლასა და საგაკვეთილო პროცესში. „ აქტივობებით სწავლება სახალისოა, რადგანაც გართობის ელემენტი ხელს უწყობს კომუნიკაციის სურვილის გაღვიძებას და არაპროგნოზირებადი გარემოს შექმნას“ ( ჰალიველი 1992: 2)

სასწავლო თამაშები მოიცავს ბევრ ფაქტორს: კერძოდ, წესებს, კონკურენციას , დასვენებას და სწავლას. კლასში თამაშის გამოყენების მთავარი მიზანი არის მოსწავლეების სწავლა და ამავდროულად გართობაც. შეჯიბრის ტიპის თამაშებში ბავშვების კონკურენცია ძალზე დიდია. ბავშვები ძალდაუტანებლად იწყებენ მსგავს აქტივობებში მონაწილეობის მიღებას, რადგან მათ ბუნებრივად სურთ სხვა გუნდების დამარცხება. ისინი ხდებიან კონკურენტუნარიანები, ცდილობენ ქულების მოპოვებას და გამარჯვებას. ამ ფაქტორების გათვალისწინებით, სასწავლო თამაშები ის აქტივობაა, რომელშიც მოსწავლეები აუცილებლად მიიღებენ მონაწილეობას. ამიტომ მათი საშუალებით შესაძლებელია მასწავლებელმა მოსწავლეებს გააცნოს ახალი სასწავლო თემა, გრამატიკა, რთული ლექსიკური ერთეულები და ა.შ. თამაშის დროს მოსწავლეები ერთობიან, ისვენებენ, ვარჯიშობენ. გართობის გარდა, მოსწავლეები ერთდროულად სწავლობენ. უფრო მეტიც, მათი საშუალებით მასწავლებელს შეუძლია მოსაწყენი სასწავლო გარემო აქტიურ და საინტერესო პროცესად აქციოს.

თამაში ქმნის რისკის გარეშე გარემოს, სადაც ბავშვებს შეუძლიათ ექსპერიმენტების ჩატარება. საინტერესო თამაშების დროს ბავშვები აქტიური მონაწილეები არიან. მაგ: იმის ნაცვლად, რომ პასიურად ისწავლონ გაკვეთილის პროცესში, აქტიურად არიან ჩართული, უზიარებენ თანატოლებს აზრებს, გამოცდილებას და მიღებულ გამოცდილებაზე აგებენ ახალ ცოდნას.

მნიშვნელოვანია, სასწავლო პროცესში გამოვიყენოთ სიმულაციური და მულტიმედიური თამაშები, რომლებიც ხელს უწყობს მოსწავლეებში ციფრული კომპეტენციების ჩამოყალიბებას. სასწავლო პროცესში თითოეული თამაში სხვადასხვა უნარ-ჩვევის განვითარებას უწყობს ხელს. ფიზიკური თამაშები ბავშვის განვითარებაში დიდ როლს ასრულებს. ეს თამაშები ხელს უწყობს როგორც ფიზიკურ, ისე გონებრივ განვითარებას. წარმატებული გონებრივი მუშაობისთვის საჭიროა არამარტო ნავარჯიშევი ტვინი, არამედ ნავარჯიშევი სხეულიც. დადგენილია, რომ ბავშვები რომლებიც კვირაში 3-4 ჯერ მაინც იყვნენ დაკავებული სპორტით, უფრო უკეთესი მაჩვენებელი ჰქონდათ როგორც ზოგადად, ისე კერძოდ, სწავლაშიც, ვიდრე ის ბავშვები, რომლებიც არ მისდევდნენ სპორტს.

აინშტაინი ამბობდა „ არასდროს ვასწავლი მოსწავლეებს. მე მხოლოდ ვცდილობ შევუქმნა მათ გარემო, სადაც სწავლას შეძლებენ“ . იმისათვის , რომ ხელი შევუწყოთ ბავშვებში შემოქმედებითი უნარების განვითარებას, აუცილებელია შევექმნათ გარემო, სადაც მოსწავლეებს აქვთ ინფორმაციისა და გამოცდილების ურთიერთგაზიარების სურვილი, რომელიც ბავშვებს აძლევს შესაძლებლობას იპოვნონ თვითგამოხატვის გზები.

თამაშმა მისი საგანმანათლებლო ფუნქცია, რომ შეასრულოს, მნიშვნელოვანია, მასწავლებელმა მკაფიოდ განმარტოს წესები .სასურველია დემონსტრირებაც, რაც ხელს შეუწყობს მოსწავლეებს თამაშის გაგებაში და დაეხმარება, რომ დაიცვან წესები. წინააღმდეგ შემთხვევაში, ისინი არასწორად გაიგებენ თამაშის მიზანს და შესაძლოა აქტივობამ არ მისცეს ის სარგებელი, რაც უნდა მიიღონ. მაგალითად, თუ მოსწავლეებს

არ ესმით თამაშის წესები, სახელწოდებით „ კარნახის თამაში“ (Dictation game) და უბრალოდ შეასრულებენ დავალებას მითითებული ინსტრუქციის გამოყენების გარეშე, ეს მხოლოდ სავარჯიშოს რვეულში გადატანა იქნება და ის საერთოდ არ იქონიებს გავლენას იმაზე, რომ მოსწავლეებს განუვითარდეთ მოსმენისა და მართლწერის უნარები.

თამაშის შერჩევის დროს აუცილებელია გავითვალისწინოთ, რომ როგორც ყველა დამხმარე რესურსის გამოყენება, ესეც მოითხოვს პედაგოგის მიერ სასწავლო მიზნების და სტრატეგიების ზუსტად განსაზღვრას. მასში უნდა მოხდეს ყველა მოსწავლის ჩართვა; აქტივობა სახალისო და მარტივად განსახორციელებელი უნდა იყოს. თამაში წარმოადგენს გაკვეთილის მიზნის მისაღწევ ერთ-ერთ დამხმარე ხერხს, რომელიც აღვიძებს, აძლიერებს მოსწავლეში შესასწავლი მასალისადმი ინტერესს. მნიშვნელოვანია მასწავლებელმა ბევრი ფაქტორების გათვალისწინებით შეარჩიოს სასწავლო თამაში. პირველ რიგში, უნდა გაითვალისწინოს თამაშის დონე რომ შეესაბამებოდეს მისი მოსწავლეების ენის დონეს. მათ უნდა აირჩიონ თამაში, რომელიც შეესაბამება აღნიშნული კლასის მიზნებსა და შინაარსს. უფრო მეტიც, მასწავლებელმა უნდა გაითვალისწინოს მოსწავლეთა ასაკობრივი დონე, ათვისების და კონცენტრირების უნარები. ასევე გასათვალისწინებელია თამაშის აქტივობად გამოყენების დრო, რადგან დიდი განსხვავებაა, როდის ვიყენებთ მას დილით თუ შუადღისას, ორშაბათს თუ პარასკევს.

საკმაოდ რთულია ისეთი თამაშების პოვნა, რომელიც მასწავლებელთა ყველა მოთხოვნას დააკმაყოფილებს. ზოგიერთი თამაში უნდა იყოს ადაპტირებული, რათა შეესაბამებოდეს ბავშვთა ბუნებასა და მახასიათებლებს. ყველაზე მნიშვნელოვანი ფაქტორია ის, რომ ისეთი თამაშები უნდა იქნას გამოყენებული, რომლებსაც აქვთ საგანმანათლებლო და გასართობი მნიშვნელობა, წინააღმდეგ შემთხვევაში ნაკლები შედეგის მომტანი იქნება.

სწორედ დაგეგმილი აქტივობა ხელს უწყობს საკლასო ოთახში სწავლისადმი კეთილგანწყობილი, სასიამოვნო გარემოს შექმნას, მოსწავლეებში გონებრივი,

ლინგვისტური, სოციალური, ფიზიკური, ემოციური უნარების განვითარებას, რაც უზრუნველყოფს მოსწავლეებში სწავლისადმი მოტივაციის ამაღლებას. დიდაქტიკური თამაშებისადმი დადებითი ემოციური დამოკიდებულება გამოიწვევს მათ სრულ ჩართულობას საგაკვეთილო პროცესში. თამაშის გამოყენება საგაკვეთილო პროცესში ნამდვილად საჭიროა, რადგან თამაშში მონაწილეობა, მოსწავლისთვის სწავლის პროცესს სასიამოვნოს ხდის და გაცილებით იმატებს გაგება- დამახსოვრების ხარისხიც.

კიდევ ერთი მიზეზი, რის გამოც ხშირად იყენებენ თამაშებს უცხო ენის გაკვეთილებზე, ისაა რომ, მათი მეშვეობით ხდება სტრესის შემცირება კლასში. ჩვეულებრივ საკლასო ოთახებში დიდი სტრესი ექმნებათ მოსწავლეებს, რომლებიც ცდილობენ აითვისონ სამიზნე ენა. კლასში სტრესი მაღალია, რადგან მოსწავლეს სწავლობენ უცნობ გრამატიკულ სტრუქტურებს, სიტყვებს, ტექსტებს და ა. შ ამიტომ, მოსწავლეები ხშირად კლასში თავს არასასიამოვნოდ და დაუცველად გრძნობენ, რაც აუცილებლად აისახება მათი სწავლის უნარზე. თამაშებს შეუძლიათ შეამცირონ შფოთვა, აგრძნობინონ მოსწავლეებს თავი კომფორტულად და გაუჩინონ ცოდნის მიღების სურვილი. მას შემდეგ, რაც მოსწავლეებმა იციან, რომ თამაშობენ, ეფექტურად ურთიერთობენ და არ ნერვიულობენ შეცდომების დაშვებაზე. ამრიგად, ისინი გაუცნობიერებლად სწავლობენ ისე, რომ არც კი იციან, რომ სწავლობენ. სტრესის დაძლევის შემდეგ უმჯობესდება მათი ცოდნა და მეტყველების სტილი. ისინი იწყებენ სამიზნე ენაზე ფიქრს და იწყებენ მის გამოყენებას სპონტანურად და ბუნებრივად საკლასო ოთახებში.

„ თუ ბავშვი ვერ სწავლობს იმ გზით, რომელსაც ვთავაზობთ, ჩვენ უნდა ვისწავლოთ მათთვის სასურველი სწავლების გზა“. (არისტოტელე). მასწავლებელმა უნდა იპოვოს ისეთი ხერხები და მეთოდები, რომელთა დახმარებითაც მოსწავლე მასწავლებლის მინიმალური ჩარევით მეტს ისწავლის და სკოლაც უწინდებურად მოსაწყენი აღარ მოეჩვენება. თამაშები იძლევა იმის საშუალებას, რომ მოსწავლეებმა საკლასო გარემოში სტრესის გარეშე გამოიყენონ სამიზნე ენა. თამაშები გვთავაზობენ კონცენტრირებულ პრაქტიკას, როგორც ტრადიციული სავარჯიშოებზე, ასევე რეალური კომუნიკაციის

შესაძლებლობას ქმნიან ხელოვნურად შექმნილ გარემოში, რითაც კავშირს ამყარებენ საკლასო ოთახსა და სასწავლო პროგრამას შორის.

ტრადიციულ საკლასო ოთახში მასწავლებელი წამყვანი ფიგურაა, ის მზა მასალებს გადასცემს მოსწავლეებს, რომლებიც მხოლოდ დაზეპირებას და წერილობითი სავარჯიშოების შესრულებას ითვალისწინებს. მოსწავლეები იზეპირებენ არსებულ წესებს რეალურ გარემოსთან კავშირის გარეშე. მაგალითად, ტრადიციულ გაკვეთილში შეიძლება იყოს მითითება „ იპოვე ვინმე, ვინც ( ცურავს, უსმენს როკ მუსიკას, უყვარს ფილმების ყურება და სხვა). მაშინ როცა იგივე ინფორმაცია თამაშის დახმარებით შეიძლება სხვა აქტივობებით უფრო სახალისოდ გავიგოთ. მაგალითად, მოსწავლეები გააკეთებენ კითხვების სქემას, რომლის დახმარებითაც იპოვნიან შესაბამის ადამიანს. კითხვები შეიძლება დასვან შემდეგნაირად: მოგწონს როკ მუსიკა? შეგიძლია ცურვა ? გიყვარს ფილმების ყურება ? და ა. შ. მოსწავლეები უნდა აირიონ კლასის გარშემო და დაუსვან კითხვები თავინთ თანაკლასელებს. ვინც პირველი შეავსებს თავის გვერდს, ის გაიმარჯვებს. თამაშის დროს მოსწავლეები ვარჯიშობენ კითხვების დასმასა და პასუხის გაცემაზე. შესაძლოა, მათ მოუწიოთ კითხვების გამეორება რამდენჯერმე, სანამ არ იპოვნიან შესაბამის ადამიანს. აღნიშნული აქტივობა იძლევა გამეორების შესაძლებლობას ტრადიციულ კლასში , მაგრამ თამაშებით ეს უფრო კომუნიკაბელური და შინარსიანია. უფრო მეტიც , მსგავსი აქტივობა მოსწავლეებს აკავშირებს რეალურ სამყაროსთან, რადგან საკლასო გარემოში გამტკიცებული ინფორმაცია შეუძლიათ გამოიყენონ კლასის გარეთ. ამიტომ, კლასში თამაშების ჩატარება მოსწავლეებს სამიზნე ენის გამოყენების შანსს აძლევს არამარტო კლასში, არამედ კლასის გარეთაც რეალურ კომუნიკაციაში.

აღნიშნულ თემაზე დ. უზნაძე განიხილავს ბავშვის თამაშისა და სწავლის ფსიქოლოგიურ ბუნებას და ფუნქციას. უზნაძის აზრით „ ყველა ცოცხალი ორგანიზმის ბუნებრივ მდგომარეობას მოძრაობა, აქტიურობა შეადგენს. არ არის აუცილებელი, რომ ცოცხალი ორგანიზმის ასამოქმედებლად, მასზე რაიმე გამაღიზიანებელი ზემოქმედებდეს. ცოცხალი ორგანიზმის ბუნებრივი თავისებურებაა მასში არსებული ძალების მოქმედება, აქტივობა. ამ თავისებურებას, უძნაძის განმარტებით, ,

ფუნქციონალური ტენდენცია ჰქვია. თამაშის საშუალებით ხდება იმ ძალებისა და შესაძლებლობების განვითარება, რომელიც შემდგომში სერიოზული საქმიანობის განხორციელების საფუძველი ხდება (პროფესიული უნარები, 2008:126)

უზნაძე თამაშს ადამიანის შინაგან, ინტროგენულ ქცევის ფორმას უწოდებს. თამაშში ხედავს მოქმედების უკვე მომწიფებული, მაგრამ რეალურ ცხოვრებაში ჯერ კიდევ გამოუყენებელი ფუნქციების ტენდენციის შედეგს. სასკოლო ასაკში, მიუხედავდ იმისა, რომ ბავშვის ცხოვრებაში სწავლა დიდ ადგილს იკავებს, არანაკლები დრო ეთმობა თამაშს, განსაკუთრებით, ფიზიკურ თამაშებს. ამასთან, სკოლის ასაკის ბავშვების თამაში სპეციფიკურ სახეს იძენს. ბავშვი მარტო აღარ თამაშობს. მას აუცილებლად ჰყავს პარტნიორი და ასევე მისი თამაში იქცევა მიზანდასახულ ქცევის ფორმად, რომელიც საკუთარი ძალების გამოცდის, თანატოლებთან შეჯიბრის ხასიათს იძენს, რაც გულისხმობს განსაზღვრული წესებისა და პირობების დაცვას.

ამრიგად, როგორც ვხედავთ, თამაშს მნიშვნელოვანი როლი უკავია ადამიანის ცხოვრებაში. ეს არის საშუალება, რითაც ბავშვები დამოუკიდებლად ან სხვებთან ერთად შეისწავლიან საკუთარ გარემოს, ადამიანებს და სამყაროს. მთელი მისი საიდუმლო არსი ისაა, რომ იგი გართობაა, დასვენებაა და უნარი აქვს გადაიზარდოს სწავლებაში, შემოქმედებაში, თერაპიაში, ყოველგვარ შრომაში, ადამიანურ მიმართებათა და გამოვლინებათა მრავალნაირ ტიპის მოდელში. იგი უზრუნველყოფს მოსწავლეთა ინდივიდუალური თავისებურებების გამოვლენას თანატოლებთან მუშაობის დროს. აღსანიშნავია, რომ ეფექტურად წარმართული თამაშები ჯანსაღი პიროვნების ჩამოყალიბებას განაპირობებს.

## თავი II. თამაშით სწავლება ინგლისურ ენაში დაწყებითი კლასების საფეხურზე

„საქართველო, როგორც ევროსაბჭოს წევრი ქვეყანა, ენობრივად და კულტურულად მრავალფეროვან სივრცეში შევიდა . უცხოური ენების ცოდნის გარეშე შეუძლებელია ამ სივრცეში ინტეგრირება და საკუთარი პიროვნული შესაძლებლობების სრულფასოვანი რეალიზება. ამიტომაც, ზოგადსაგანმანათლებლო სკოლის ეროვნული სასწავლო გეგმა ორი ან სამი უცხოენის სწავლებას ითვალისწინებს “( ესგ, 2018-2024) უცხოური ენის შესწავლა საქართველოში სასკოლო განათლების მთავარი მიზნის განხორციელებას ემსახურება: თავისუფალი პიროვნების აღზრდას , რომელიც შეძლებს თავისი წვლილის შეტანას ქვეყნის განვითარებასა და სამოქალაქო საზოგადოების ჩამოყალიბებაში.

დაწყებით საფეხურზე უცხო ენის შესწავლისას ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით ყველაზე მნიშვნელოვანია მოსწავლეებს გავუღვიძოთ ინტერესი შესასწავლი ენისადმი, ისინი სიამოვნებას უნდა ღებულობდნენ სასწავლო პროცესით და უნდა უყვარდეთ თავად ენა. სწავლებისას, მასწავლებელმა საჭიროა გაითვალისწინოს , რომ ყველა მოსწავლე ინდივიდუალურია, ბავშვებს სხვადასხვა დასწავლის სტილი და სხვადასხვა უნარები გააჩნიათ, რომელთა გასავითარებლად მასწავლებელმა სწორად უნდა დაგეგმოს სასწავლო პროცესი და შეარჩიოს შესაბამისი სწავლების მეთოდები. ამ საგანმანათლებლო მიზნიდან გამომდინარე, უცხოური ენების სწავლება სკოლაში ითვალისწინებს კონკრეტული ამოცანების გადაჭრას: „სხვადასხვა ტიპის ცოდნის შეძენა: გრამატიკული, ლექსიკური ცოდნა; მართლწერისა და მართლმეტყველების საბაზისო ნორმების ცოდნა; უცხოენოვანი ქვეყნების კულტურის გაცნობა; წერის, მოსმენის, კითხვისა და ლაპარაკის ცოდნა. სხვადასხვა სახის უნარ-ჩვევების განვითარება: სამეტყველო უნარ-ჩვევები; ენობრივი უნარ-ჩვევები; სტრატეგიული უნარ-ჩვევები; ისეთი სამოქალაქო უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბება, როგორიცაა თანამშრომლობა, თავისუფალი არჩევანის გაკეთება,თვითსრულყოფა, შემოქმედებითობა და სხვა; პოზიტიური დამოკიდებულება როგორც კულტურული, ისე ინდივიდუალური მრავალფეროვნების მიმართ და მისი, როგორც სამყაროს



მრავალფეროვნების კერძო გამოვლინების აღქმა; ინტერესი უცხო სამყაროს მიმართ; უცხოური ენების სწავლის სურვილი“ ( ესგ, 2016 : 455).

უდიდესი პასუხისმგებლობა და გამოცდილება ესაჭიროება პედაგოგს, როცა დაწყებითი კლასის მოსწავლეებთან უწევს მუშაობა. დაწყებით ეტაპზე ინგლისური ენის სწავლებისას მოსწავლეებთან ნაყოფიერი მუშაობისთვის მნიშვნელოვანია, პედაგოგმა კარგად გააცნობიეროს თავისი როლი. მასწავლებელს გააზრებული უნდა ჰქონდეს, რა მოთხოვნები შეიძლება წაუყენოს დაწყებითი კლასის მოსწავლეს და სწავლების რომელი მეთოდები იქნება უკეთესი ენის უკეთ შესწავლისათვის. ასევე აუცილებელია, პედაგოგმა კარგად გააცნობიეროს ის მოთხოვნები, რომლებიც საკუთარ თავს უნდა წაუყენოს, მაგალითად: რისი გაკეთება ევალება მას და როგორ ასრულებს დაკისრებულ მოვალეობას. მნიშვნელოვანია, რომ გაკვეთილზე გამოყენებული მეთოდები, სასწავლო მასალა და აქტივობები შეესაბამებოდეს მოსწავლის ასაკობრივ და ინდივიდუალურ თავისებურებებს, ინტერესებს, დასწავლის სტილს და სხვა.

ენის შესწავლისას მნიშვნელოვანია, რომ სასწავლო პროცესში გავითვალისწინოთ სხვადასხვა ფაქტორები: თამაშისა და გართობის უნარის ჩართვა სწავლებისას, ინტერაქციისა და საუბრის სურვილის გაღვივება მოსწავლეებში, ბავშვების მიერ ენობრივი ერთეულების შემოქმედებითად გამოყენება, წარმოსახვის როლი ენის შესწავლაში, პრიორიტეტების განსაზღვრა, ენის კომუნიკაციური როლის ჩვენება მოსწავლისათვის, შეცდომების დროს უსაფრთხო ფსიქოლოგიური გარემოს შექმნა. ენის შესწავლის საწყის ეტაპზე აუცილებელია, ბავშვებს განუვითაროთ ინტერპრეტაციის უნარი, რათა მოსწავლეებმა შეძლონ გაიგონ ცალკეული სიტყვების და გამონათქვამების მნიშვნელობა, მათ ხელთ არსებული ენობრივი რესურსით. მანამდე სანამ მოსწავლეებს დაუგროვდებათ გარკვეული ლექსიკური დონე , მოსწავლეებს დიდ დახმარებას უწევს ქესტიკულაცია, სახის გამომეტყველება, ინოტაცია, მოქმედებები და შესაბამისი გარემოება, რათა ჩაწვდენ მათვის უცხო სიტყვების და ფრაზების მნიშვნელობებს.

იმ შედეგების მისაღწევად, რომელსაც ეროვნული სასწავლო გეგმა ითვალისწინებს, ვიყენებთ შესაბამის სახელმძღვანელოს , რომლის არჩევაც სკოლის მიერ ხდება. ამ პერიოდისათვის დაწყებით კლასებში ინგლისური ენის სწავლებისათვის

სკოლათა უმრავლესობა იყენებს სახელმძღვანელოს” New building blocks”. აღნიშნული სახელმძღვანელო შედგება სხვადასხვა კომბინირებული საკმაოდ საინტერესო მასალისაგან, რომელშიც გათვალისწინებულია მოსწავლის კოგნიტური თავისებურებები. თუკი მოცემულ მასალებს მასწავლებელი მეთოდურად და სწორად გამოიყენებს, მოსწავლეები შეძლებენ ინგლისური ენის შესწავლას სახალისო და საინტერესო აქტივობებით. ამ მიმართულებით, ეროვნული სასწავლო გეგმა მნიშვნელოვანი სავალდებულო დოკუმენტია, რომელიც მასწავლებლებს და სკოლას აძლევს მუშაობის მიმართულებას, სასკოლო სახელმძღვანელოს მნიშვნელობა კი კარგადაა გამოხატული დ. ლორთქიფანიძის დიდაქტიკაში, „სასკოლო სახელმძღვანელო მოსწავლის ცოდნის უმალო წყარო და თანამგზავრია, ცოდნის სალაროა“, - (ლორთქიფანიძე, 1981:80) .

ინგლისური ენის სწავლების პროცესში ერთ-ერთ ეფექტურ მეთოდს წარმოადგენს თამაში, რომელიც ხელს უწყობს მოსწავლეებში ვიზუალურ სივრცითი, სემიოტიკური, ციფრული, ენობრივ-ლინგვისტური, ინტერ და ინტრაპერსონალური, სხეულებრივ-კინესთეტიკური კომპეტენციების ჩამოყალიბებას. თამაშის მეშვეობით მოსწავლეებს ზედმეტი ძალისხმების გარეშე უყალიბდებათ კითხვის, წერის, ლაპარაკის და მოსმენის უნარები. თამაში გვებმარება ახალი სიტყვების სწავლასა და გამოკითხვაში. ის ხელს უწყობს ინგლისური ენის შესწავლის პროცესი გავხადოთ საინტერესო, ეფექტური. ამასთანავე, ის ეხმარება მოსწავლეებს, რომ შეძლონ უცხო ენაზე თავისუფალი აზროვნება, საკუთარი აზრის გამოხატვა და სხვა. თამაში სწავლების ის მეთოდია, რომელიც ადვილდება, ამლიერებს მოსწავლეებში, შესასწავლი მასალისადმი ინტერესს. მისი გამოყენებით მარტივდება მოსწავლეებთან სწორი წარმოთქმის განვითარება, სიტყვების, ფრაზების უკეთ აღქმა და დამახსოვრება. სასწავლო პროცესი მოსწავლეებისთვის შინაარსიანი და საინტერესო ხდება. თამაში, როგორც სწავლების მეთოდი ატარებს, როგორც საგანმანათლებლო, ასევე აღმზრდელობით და განმავითარებელ ფუნქციას.

დაწყებით საფეხურზე ეროვნული სასწავლო გეგმა მოითხოვს უცხოური ენის სწავლებას ოთხი მიმართულებით:

1. ზეპირი მეტყველება (მოსმენა და ლაპარაკი),
2. წერითი მეტყველება (კითხვა და წერა),
3. ინტერკულტურა
4. სწავლის სწავლა.“

(ესგ, 2016: 458). შევეცდები წარმოვაჩინო თამაშის ეფექტურობა , ინგლისური ენის სწავლებისას სხვადასხვა მიმართულებებში.

## თავი III. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის

**3.1. მოსმენის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის**  
დაწყებით საფეხურზე უცხო ენის შესწავლის პროცესში უდიდესი მნიშვნელობა ენიჭება სამეტყველო უნარების განვითარებას. მოსმენას, როგორც უცხოური ენის ათვისების მთავარ საშუალებას, სწავლების პირველ ეტაპზე პრიორიტეტული მნიშვნელობა ენიჭება. უცხოური ენისათვის დამახასიათებელ ჟღერადობებზე სმენის გამახვილება აუცილებელია ინგლისურ ენაზე გაგების უნარისა და სწორი გამოთქმის ჩამოსაყალიბებლად, სიტყვიერ ჯაჭვში ბგერების, სიტყვების, მარტივი წინადადებების მოსმენით გარჩევას.

ეროვნულსასწავლო გეგმაში ვკითხულობთ „ მოსწავლეს შეუძლია მოსმენილი ილუსტრირებული მინიდილოგების/მონოლოგების და ილუსტრირებული აღწერითი /ნარატიული ხასიათის ტექსტების გაგება“ შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე „ამოიცნობს პერსონაჟს, ცხოველს, საგანს და აკავშირებს მას შესაბამის ნახატთან /ჟესტიკულაციით განასახიერებს /ხატავს/მიუთითებს რეალურ საგანზე; ამოიცნობს პერსონაჟს, ცხოველს, საგანს აღწერილი ნიშანთვისებების მიხედვით (მაგ; წითელი, მრგვალი, დიდი, პატარა) და მიუთითებს /აფერადებს/ შემოხაზავს მას; ამოიცნობს კონკრეტულ მოქმედებებს და განასახიერებს, ან მიუთითებს მათ სურათზე ( თამაშობს, ხატავს, დახტის და სხვა) ( ესგ. 2016). ამ უნარის განვითარების ხელშესაწყობად პირველი კლასის მოსწავლის სახელმძღვანელოში მოცემული აქტივობების უმეტესი ნაწილი დაკავშირებულია მოსასმენ მასალასთან. მოსასმენი აქტივობების მეშვეობით ვასწავლით მოსწავლეებს ლექსებს, სიმღერებს, დიალოგებისა და ტექსტების კითხვას.

მოსმენის უნარის გასავითარებლად დაწყებით ეტაპზე ეფექტურად შეგვიძლია გამოვიყენოთ მოსწავლის სასწავლო წიგნში მოცემული მოსასმენი მასალები . სასკოლო სახელმძღვანელო “New Building Block 1” -ის 11-ე გვერდზე მოცემული დიალოგი შეგვიძლია მოვისმინოთ თამაშით, რომლის დახმარებითაც მოსწავლეები გაიცნობენ და დაიმახსოვრებენ დიალოგის პერსონაჟებს და ამავდროულად განავითარებენ მოსმენის

უნარებს. ვითამაშოთ თამაში „დროშები“ (Flags) . მოსწავლეებს ვაჩვენოთ დიალოგში მონაწილე პერსონაჟების ფოტოები და ვთხოვოთ მათი დახატვა ფურცლებზე. როდესაც დახატავენ დიალოგში მყოფ პერსონაჟებს ( Jessica, Greg, Ronnie and Miss Lemmon) მივცეთ მათ დროშის ფორმა . დიალოგის მოსმენისას ბავშვებმა უნდა აიღონ ის დროშა რომელზე გამოსახულია მოსაუბრე პერსონაჟი. (მაგ. ყოველთვის როცა რონის ლაპარაკი გესმის , აიღე დროშა რომელზეც რონია გამოსახული) . ეს აქტივობა გავიმეოროთ რადენჯერმე, რათა მოსწავლეებმა უკეთ შეძლონ ნახატი-დროშების დაკავშირება დიალოგის მოქმედ პირებთან და მათი დემონსტრირება. აღნიშნული თამაშის გამოყენებით მასწავლებელი სახალისოდ შეძლებს მოსწავლეების პროცესში ჩართვას და ხელს შეუწყობს დავალების ინსტრუქციაზე სწრაფ რეგირებას.

მოსასმენ აქტივობაში ყველა მოსწავლე , რომ ჩაერთოს და თან სახალისო იყოს, კარგი იქნება გამოვიყენოთ „ დირიჟორის თამაში(The conductor game), სადაც მასწავლებელი დირიჟორია, მოსწავლეები კი ორკესტრი. მოსასმენი დავალების მოსმენის პერიოდში მოსწავლეები ყურადღებით უნდა უყურებდნენ და უსმენდნენ მოსასმენს , რადგან თითოეულ მოსწავლეს აქვს მისი ტექსტის ნაწილი და მელოდია. დაფაზე ვაწებებთ იმ სიტყვების ბარათებს , რომლებიც ტექსტში გვხვდება. კლასს ვყოფთ 2 ან 4 ჯგუფად (დამოკიდებულია ბავშვების რაოდენობაზე) და ვუჩურობთ პირველ ჯგუფს მოსასმენი ტექსტის პირველ ხაზს . ბავშვებს ვაძლევთ 2 წუთს, რომ გაირეპეტიციონ. „დირიჟორის“ ხელმძღვანელობით „ორკესტრი“ მღერის სიმღერას. ვიმეორებთ ამ აქტივობას მანამ, სანამ თითოეული ჯგუფი არ იმღერებს ტექსტის სხვადასხვა ნაწილს. ბოლოს ვრთავთ ისევ მოსასმენს და მთელი კლასი ვმღერით მოსასმენის პარალერულად.

აღსანიშნავია, რომ პირველ კლასში ბავშვებს უწევთ ორი ახალი ანბანის შესწავლა, რაც მარტივი არ არის. ანბანის შესწავლისას დამაბულობა თავიდან რომ ავიცილოთ, მნიშვნელოვანია, მასწავლებელმა გამოიყენოს სიმღერები, ილუსტრირებული ბარათები, სხვადასხვა თამაშები და სხვა. მას შემდეგ რაც მოსწავლეებს გააცნობს მასწავლებელი ინგლისურ ანბანს სახალისო სიმღერით, ბავშვებს შეექმნებათ ზოგადი წარმოდგენა ინგლისურ ასოებზე. ვიზუალური მხარის და სახელწოდებების უკეთ

დასამახსოვრებლად შეიძლება გამოვიყენოთ თამაში „ ანბანის ბრძოლა“ (Alphabet scramble). ამისათვის მასწავლებელმა კლასი უნდა დაყოს ჯგუფებად და დაფაზე ჩამოწეროს ანბანის 5-10 ასო-ბგერა ( დასაწყისისთვის უმჯობესია ასო-ბგერების მცირე რაოდენობა ჩამოვწეროთ, რათა ბავშვებმა მარტივად შეძლონ დამახსოვრება) . მასწავლებელმა უნდა დაასახელოს ასო-ბგერა და გუნდი. გუნდიდან ნებისმიერ ბავშვს შეუძლია მიიღოს დაფასთან და შემოხაზოს მასწავლებლის მიერ დასახელებული ასო-ბგერა. აღნიშნული თამაში ხელს შეუწყობს მოსმენილი მასალის გააზრებას და ამოცნობას.

ერთ-ერთი გაკვეთილის “A funny zoo” ( მხიარული ზოოპარკი) განხილვისას მივმართავთ შემდეგ მეთოდებს :მოსმენილ ტექსტში გამოყენებულ ცხოველების სახელებს ვასწავლი დასურათებული ბარათებით. ცხოველთა სახელების უკეთ შესასწავლად ვიყენებ „ ცხოველთა გამოცნობის თამაშს“ ( Animal guessing game), რომლის მეშვეობითაც ბავშვები განასახიერებენ იმ ცხოველებს, რომელთა სახელებიც გაიგონეს. თამაშის პირობა შემდეგნაირია: მასწავლებელი კლასს ჰყოფს ჯგუფებად , ერთ-ერთი ჯგუფიდან ირჩევს წარმომადგენელს და ჩუმად ეუბნება იმ ცხოველის სახელს, რომელიც უნდა განასახიეროს. მოსწავლეს ნახევარი წუთი ეძლევა იმ მოქმედების მოსაფიქრებლად, რითიც წარმოაჩენს გამოსაცნობ ცხოველს. ქულა ეწერება იმ გუნდს, რომელიც პირველი გამოიცნობს ცხოველს და აიღებს ცხოველის შესაბამის დასურათებულ ბარათს. ცხოველის განსახიერების და გამოცნობისთვის ბავშვები რთავენ ფანტაზიის უნარს. შერჩეული მოსწავლე ,ცდილობს იმოძრავოს ან გამოსცეს ცხოველის შესაბამისი ხმები, ბავშვები კი ყურადღებით აკვირდებიან და ცდილობენ გამოიცნონ. თამაში გრძელდება მანამ, სანამ გაკვეთილში მოცემულ ყელა ცხოველს არ განასახიერებენ მოსწავლეები. აღნიშნული თამაში ხელს უწყობს მოსმენილი მასალის პრაქტიკაში გამოყენებას, ყურადღების მობილიზებას და მოტორული უნარების განვითარებას. თამაშის მეშვეობით მოსწავლე შეძლებს ცხოველების დაკავშირებას შესაბამის ნახატთან და ამოიცნობს შესაბამისი ჟესტიკულაციით ცხოველებს, რაც პირდაპირ შესაბამისობაშია ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით მოსმენის ინდიკატორებთან.

### 3.2. კითხვის უნარის განვითარების თამაშები პირველი კლასისთვის

დაწყებით კლასებში უცხო ენის სწავლებასთან დაკავშირებით ეროვნულ სასწავლო გეგმაში მოცემულია შემდეგი რეკომენდაცია: „სწავლების პირველ ეტაპზე ტექსტებს უხვად უნდა ახლდეს თვალსაჩინო მასალა (სურათები, საგნები, ნახატები, ფოტოები და სხვა) და ბგერითი ინდიკატორები (რაიმე ხმაური, მკაფიოდ გამოხატული ინტონაციები და სხვა), რომლებზე დაყრდნობითაც მოსწავლეს გაუადვილდება ტექსტის გაგება. ამ ეტაპზე მოსწავლეებს არც ტექსტის ამომწურავად გაგება მოეთხოვებათ (საკმარისია საკომუნიკაციო სიტუაციის, ზოგადი ინფორმაციისა და ცალკეული გამოთქმების გაგება) და არც გამოთქმების დესტრუქტურიზაცია და ლინგვისტური თვალსაზრისით გაანალიზება“ (ესგ, 2016: 459 )

„პირველ ისევე, როგორც მეორე, ეტაპზე მოსმენილი ტექსტები გამოიყენება ნიმუშებად ზეპირმეტყველებისათვის, ამიტომ ტექსტები არ უნდა იყოს უცნობი ლექსიკითა და გრამატიკული კონსტრუქციებით გადატვირთული“ (ესგ 2016: 459). აქედან გამომდინარე, დაწყებით საფეხურზე კითხვის სწავლება განსხვავებული მეთოდოლოგიით უნდა წარიმართოს. იქვე ვკითხულობთ რომ, უპირველესად, ყურადღება უნდა მიექცეს ზეპირი მარცვლების, ბგერების აღქმისა და გამოყენების უნარის ფორმირებას მოსწავლეებში (ესგ 2016:459). ეს მნიშვნელოვანია იმისათვის, რომ მოსწავლემ ანბანური პრინციპი გაიგოს. „ მეორე რიგში, მნიშვნელოვანია ნაადრევად არ დავაწყებინოთ მოსწავლეებს სისტემური კითხვა, რამაც შეიძლება სერიოზული შეფერხებები გამოიწვიოს არა მხოლოდ უცხოურ, არამედ მშობლიურ ენაშიც. მოსწავლე ეტაპონრივად უნდა მოვამზადოთ კითხვის სისტემური კურსისათვის. მნიშვნელოვანია, მოსწავლეები ვამუშაოთ როგორც ჩუმი, ისე ხმამაღალი კითხვის ტექნიკაზე“ (ესგ, 2016:459).

კითხვა ეხმარება მოსწავლეებს განვითარონ მოსმენის უნარი და ამზადებს მათ წერითი სიტყვების გასაგებად. იმისათვის რომ, მაქსიმალურად შევამციროთ სტრესი და გავუმარტივოდ დაწყებით კლასებსი მოსწავლეებს კითხვის სწავლა , საჭიროა გამოვიყენოთ სწავლების ეფექტური მეთოდები. მაგალითად, დასაწყისისთვის კარგი

იქნება ისეთი აქტივობის მოფიქრება, რომლის დახმარებითაც ბავშვები ყოველგვარი ძალისხმევის გარეშე შეძლებენ ასოების და სიტყვების დამახსოვრებას. ამაში დაგვეხმარება შემდეგნაირი აქტივობა. მაგნიტური მისამაგრებლით მივამაგროთ ასოები და სიტყვები საკლასო ოთახის გარშემო, ბავშვები ბუნებით ცნობისმოყვარეები არიან. საკლასო ოთახში სხვადასხვა სიტყვებისა და ასოების ჩვენება მოსწავლეებს უბიძგებს დაუსვან შეკითხვები სიტყვების შესახებ და ისწავლონ სწავლის გარეშეც კი. კარგი იდეაა ასევე ოთახის გარშემო ობიექტების აღნიშვნა, როგორცაა ფანჯრები, კარები, სკამები და დაფები, ან მიაპყრეთ ყურადღება ისეთი სიტყვებზე, როგორცაა "შავი", "წითელი" და "ლურჯი" კედელზე, სადაც შრიფტი ამ ფერისაა. ბავშვები შეისწავლიან სიტყვებს და დააკავშირებენ მათ მიერ ნაპოვნი ობიექტებითან.

კითხვა, რომ ისწავლონ ბავშვებმა საჭიროა ასოების შესწავლა, რაც სასურველია მოხდეს ძალიან სახალისო და ეფექტური თამაშებით. ბავშვებისთვის ახალი ასოების გასაცნობად შეგვიძლია გამოვიყენოთ „ასოების თამაში“ (Letter game). მასწავლებელმა დაფაზე უნდა ჩამოწეროს შესასწავლი ასოები მაგ: A, B, C, D, E, F. შემდეგ ბავშვებს აჩვენოს დასურათებული ბარათები, როლებზეც ამ ასოებით დაწყებული საგნებია ნაჩვენები. ამ ბარათების საშუალებით ბავშვები შეიასწავლიან როგორც შესაბამის სიტყვებს, ასევე ასო-ბგერებს. ეს აქტივობა მოსწავლეებს დაეხმარება ახალი ასო-ბგერა აღიქვან არა იზოლირებულად, არამედ ამ ასოთი დაწყებულ სხვადასხვა სიტყვასთან ერთად, მაგ: a-nt, b-oy, c-at, d-og, f-rog და ა.შ

საინტერესო თამაშია „სიტყვების გამოცნობანა“ (guessing words). მასწავლებელმა დაფაზე, გადაბმულად ინტერვალების გარეშე უნდა დაწეროს რამდენიმე სიტყვა, მოსწავლემ კი უნდა ამოიკითხოს ცალკეული სიტყვები და ხაზით გამოყოს, ის ადგილი სადაც აღნიშნული სიტყვა მთავრდება და ახალი სიტყვა იწყება. სასურველია, ამოცნობილი სიტყვები მოსწავლეებმა გადაწერონ რვეულში, რადგან სიტყვების მრავალჯერ გამეორება და წერა ხელს უწყობს სიტყვების დამახსოვრებას.

ცალკეული ასო-ბგერების და სიტყვების შესასწავლად ეფექტური აქტივობაა შეჯიბრი „სიტყვების აწყობობანა“ (word assembly), რომლის მეშვეობითაც სწავლობენ მარტივი კითხვის და წერის წესებს. მაგ: მოსწავლეები უნდა დავყოთ ჯგუფებად და



დავურიგოთ ფერად ფურცლებზე დაწერილი ასოები, რომელთა დახმარებით უნდა ააწყონ სხვადასხვა სიტყვები. მაგ: ასო-ბგერები a d D ასობგერებისაგან , მოსწავლემ ააგო სიტყვა daD, რაც შეცდომაა, ამ შემთხვევაში უნდა ავუხსნათ, რომ ეს არასწორი განლაგებაა, ვინაიდან ინგლისურ ენაში ასომთავრული ასო-ბგერა იწყებს სიტყვას და არასდროს მთავრდება სიტყვა დიდი ასოთი.

თამაში „ იპოვე შეცდომა“ ( find mistake) ხელს უწყობს სიტყვებზე ყურადღების გამახვილებას. მოსწავლეებს ვაწვდით ბარათებს, რომლებზეც შეცდომითაა სიტყვები დაწერილი (ასოები არის გამოტოვებული, ან უფრო მეტია, გადანაცვლებულია ბგერები ან განმეორებული). პირობის შესაბამისად ,მოსწავლეს ევალება იპოვოს შეცდომები ბარათზე დაწერილ სიტყვებზე და გაასწოროს.

### 3.3. წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველი კლასისთვის

დაწყებით საფეხურზე კითხვის და წერის უნარების განვითარება პარალელულად ხდება. წერის უნარის ჩამოყალიბება ძალიან მნიშვნელოვანია ბავშვებისთვის; მისი საშუალებით ადამიანს შეუძლია გამოხატოს საკუთარი აზრი, შეხედულებები რაიმე საგნის ან მოვლენის მიმართ. სანამ წერას დაიწყებდეს ადამიანი, მანამდე ფიქრობს, რა უნდა დაწეროს, რისი გადმოცემა სურს და როგორ შეიძლება მოახერხოს ეს ყველაზე ეფექტურად. მაშასადამე, წერის პროცესს ფიქრის უნარიც უკავშირდება. ის ხელს უწყობს კრიტიკული აზროვნების განვითარებას, კონკრეტულ საკითხზე დაფიქრებას და ჩაღრმავებას.

„ განსაკუთრებული ყურადღება ეთმობა წერის ტექნიკურ-მოტორული უნარ-ჩვევის ჩამოყალიბებას. მოსწავლე ამოწერს ასოებს, ნასწავლ სიტყვებს. წერა ხელს შეუწყობს როგორც კითხვის უნარის გაუმჯობესებას , ისე ენობრივი მასალის დამახსოვრებას. თანდათანობით მოსწავლეები გადადიან პროდუცირებაზე. ისინი სწავლობენ ნიმუშების მიხედვით მცირე მოცულობის ფუნქციური ტექსტების შედგენას, სადაც იძენენ ამბების, ფაქტების, მოვლენების თანმიმდევრულად გადმოცემისა და

შეფასების უნარ-ჩვევებს, რომლებიც მომდევნო ეტაპზე უფრო მეტად გაიშლება და დაიხვეწება“ (ესგ 2016: 459)

ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით, მოსწავლეს უნდა შეემლოს ასოების, სიტყვების წერა. შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე: „აღწერს კონკრეტული ასოს ზედა/ქვედა/შუა ნაწილებს (მაგ., სად არის სწორი ხაზი, რგოლი, რკალი; საით მრგვალდება რკალი; რამდენი რკალია და ა.შ.); ხელის სწორი მოძრაობით გამოსახავს ნაცნობი ასოს ფორმას; ხელის სწორი მოძრაობით რვეულში გამოწერს ანბანის მთავრულ და არამთავრულ ასოებს; იცავს ბადეში ასოს ჩაწერის წესებს (სტრიქონზე განლაგება, ზომა და მოხაზვის მიმართულება); ნაწერიდან ან ნაბეჭდი წყაროდან გადმოწერს იმ სიტყვებს, რომელთა ასო-ბგერების ურთიერთშესაბამისობაც შესწავლილი აქვს“ (ესგ, 2016).

წერის უნარის განვითარების დაწყებით ეტაპზე, მასწავლებელმა აქცენტი უნდა გააკეთოს, პირველ რიგში, ასოების გრაფიკული გამოსახულების დასწავლაზე, შემდეგ კი ყურადღება უნდა გაამახვილოს იმ უნარების ჩამოყალიბებაზე, რომლის დახმარებითაც მოსწავლე შეძლებს ასოებისგან სიტყვის, სიტყვებისგან კი წინადადების აგებას. ყველა ეს უნარი, სიტყვები და წინადადებები მოსწავლეს საშუალებას აძლევს გამოხატოს საკუთარი აზრი და განცდები. მაგრამ, უნდა გავითვალისწინოთ, რომ ცალკეული ასოების ცოდნა, მისი გადმოწერა და დასწავლა საკმარისი არ არის წერის უნარის განვითარებისთვის, აუცილებელია პარალელურად ვიმუშაოთ ბგერის აღქმასა და დიფერენცირებაზე.

იმისათვის რომ, მოსწავლეებმა შეძლონ წერა, ეტაპობრივად უნდა დავიწყოთ წერითი უნარის განვითარება. მანამდე, სანამ მასწავლებელი დაიწყებს კონკრეტული ასოების სწავლებას, ბავშვები უნდა ამუშაოს წერის წინმსწრები უნარების განვითარებაზე. უნდა ასწავლოს მოსწავლეს წერტილების შეერთებით შექმნას ნახატი სხვადასხვა გრაფიკული გამოსახულებების დახმარებით. ეს ეტაპები დაეხმარება მოსწავლეს დააკავშიროს სწორი ხაზი და წრე ერთმანეთთან, რის შემდეგაც შეძლებენ დაწერონ სხვადასხვა ასოები.

ინგლისური ენის შესწავლისას, მოსწავლეს ცალკეული ასოების დამახსოვრების გარდა ესაჭიროება განასხვავებდეს დიდ და პატარა ასოს, ამიტომ სასურველია ისეთი აქტივობების გამოყენება, რომლის დახმარებითაც მოსწავლე მარტივად აითვისებს დიდ და პატარა ასოებს შორის განსხვავებებს. მაგალითად, შეიძლება გამოვიყენოთ თამაში „ დიდი ასობგერა“ (capital letter ) . ამ თამაშში მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს მოძრავი ანბანი. დაფა უნდა გაყოს ორ ნაწილად, თითოეულ ნაწილს ზევით უნდა დააწეროს „ დიდი ასო-ბგერა“ და „ პატარა ასო-ბგერა“ სადაც უნდა ჩაიწეროს შესაბამისი ასოები. კლასი უნდა დაიყოს ჯგუფებად. თითოეული ჯგუფიდან ერთი წევრი გამოგვყავს დაფასთან, მასწავლებელი კარნახობს ინგლისურ ასო-ბგერას, მაგ: capital -A small -a , capital- C small- c მოსწავლემ მოძრავი ანბანი შესაბამის მხარეს უნდა დადოს. თითოეული სწორ მხარეს დადებული ასო, ჯგუფის 1 ქულას. თუ დაფასთან მყოფი მოსწავლე ნაკარნახებ ასო-ბგერას არასწორად აიღებს ან შეცდომით სხვა მხარეს დადებს , დაფასთან გამოდის სხვა ჯგუფის წევრი, ასწორებს შეცდომას და აგრძელებს თამაშს. თამაშის პროცესში, ყველა მოსწავლე ყუადღებითაა ჩართული, ისინი გულშემატკივრობენ თავიანთ ჯგუფის წევრებს და ამავდროულად ამახსოვრდებათ ასოები. თამაშის ბოლოს უნდა შევამოწმოთ, როგორ გაიგეს ბავშვებმა დიდი და პატარა ასოების წერა. თითოეული მოსწავლის ცოდნა რომ შევამოწმოთ და ამასთან ვუზრუნველყოთ მოსწავლეთა სრული ჩართულობა , უნდა ვსთხოვოთ დაფაზე დაწერილი ასოები გადაიტანონ რვეულში.

წერის და ასოების შესასწავლად სახალისო თამაშია „ ანბანის თამაში“ ( Letter game). სათამაშოდ საჭიროა მასწავლებელმა კლასი გაყოს 2 ჯგუფად , თითოეული ჯგუფი კი უნდა დაჯდეს 2 რიგად ერთმანეთის მიყოლებით . იმ მოსწავლეს რომელიც რიგში ჯგუფის ბოლოს ზის , ზურგზე თითის მოძრაობით უნდა გამოვუსახოთ კონკრეტული ასო-ბგერა, ამ მოსწავლემ მის წინ მჯდომ მოსწავლეს და ასე გაგრძელება მანამ, სანამ რიგის თავში მჯდომ მოსწავლემდე არ მივა ეს ასო-ბგერა. ის მოსწავლე, რომელიც ზის პირველი, ასახელებს ხმამაღლა ასო-ბგერას, თუ სწორია, ჯგუფი იღებს ქულას, თუ არასწორია, მეორე ჯგუფის წევრი გამოდის დაფასთან. შესაბამისად, ის ჯგუფი მოიგებს , რომელიც ყველაზე მეტჯერ დაასახელებს სწორ ასო-ბგერას. ეს თამაში

უზრუნველყოფს ყველა მოსწავლის ჩართულობას, ასოების ფორმებზე დაფიქრებას და მის სწორად დაწერას, რაც მათ დამახსოვრებაში ეხმარებათ.

მოსწავლემ შესწავლილი ასო-ბგერები პრაქტიკაში რომ გამოიყენოს, საჭიროა, წინარე ცოდნა დავუკავშიროთ მარტივ სიტყვებს, რომლის დაწერასაც შეძლებენ შემსწავლებლები. ამისათვის სასურველია, ისეთი თამაში გამოვიყენოთ, რომ ყველა მოსწავლე ჩაერთოს და თან ეფექტური და სახალისო იყოს კითხვა. თამაშის სახელია “ სიტყვების თამაში“ (Word game) . თამაშისთვის საჭიროა გამოსახულებიანი ბარათები და მოძრავი ანბანი. მოსწავლეს ვაძლევთ მოძრავ ანბანს შესაბამისი ასოებით, რომლებიც რა თქმა უნდა არეულია . მოსწავლეს ევალება სწორად ააწყოს იმ გამოსახულების სახელი, რომელიც ბარათზეა ნაჩვენები. ამ აქტივობით ბავშვები შეძლებენ დაწერონ ის სიტყვები, რომლის წარმოთქმაც უკვე იციან.

### **3.4. მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები პირველიკლასისთვის**

სამიზნე ენის შესწავლის პროცესში უცხო ენაზე მეტყველების უნარის განვითარებას, სამეტყველო უნარებს შორის ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესი ადგილი უჭირავს. ამ უნარის განვითარება სამიზნე ენის აქტიური გამოყენებით მიიღწევა. ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით, სწავლა/ სწავლების მისაღწევ შედეგებში ვკითხულობთ „ მოსწავლეს შეუძლია მასწავლებლის მითითების გაგება. შედეგი თვალსაჩინოა, თუ მოსწავლე: ცდილობს უცნობი სიტყვების, გამოთქმების დამოუკიდებლად ამოცნობას ნაცნობ ვერბალურ თუ არავერბალურ ელემენტებზე დაყრდნობით( ჟესტიკულაცია, სხვადასხვა ტიპის ხმაური, ინოტაცია, ილუსტრაცია)“ ( ესგ, 2016)

აღნიშნული შედეგის მიღწევა იმ შემთხვევაშია შესაძლებელი, თუ გაკვეთილზე მოსწავლეებისთვის შექმნილი იქნება უცხოენოვანი გარემო. ხშირ შემთხვევაში, იმის გამო რომ, მოსწავლეებს ემინიათ საუბრისას შეცდომების დაშვების, აკლიათ გამბედაობა და საუბარი ასოცირდება სტრესთან, მასწავლებლები ამ ყველაფრის თავიდან აცილების მიზნით მეტწილად იყენებენ სასწავლო პროცესში მშობლიურ ენას, რაც ხელს უშლის სამიზნე ენის პრაქტიკაში გამოყენებას.

მნიშვნელოვანია, რომ უცხო ენის გაკვეთილზე მასწავლებელმა სხვადასხვა საგაკვეთილო აქტივობების დაგეგმვა/განხორციელებისას გამოიყენოს სამიზნე ენა. შეეცადოს ინსტრუქციები იყოს მარტივად გასაგები ლექსიკური ერთეულებით სავსე. მოსწავლეები თანდათან შეძლებენ მარტივი ფრაზების დამახსოვრებას, შემდეგ კი თვითონაც დაიწყებენ გამოყენებას. მასწავლებელმა უნდა შეეცადოს სასწავლო პროცესში მინიმუმამდე დაიყვანოს მშობლიური ენის გამოყენება, რადგან მისი მეტისმეტად ხშირად გამოყენება ხელს უშლის უცხო ენაზე კომუნიკაციური უნარების განვითარებას. საწყის ეტაპზე მასწავლებელმა სამიზნე ენაზე უნდა მისცეს ის ინსტრუქციები, რომლებიც სასწავლო პროცესშია საჭირო. მაგალითად:

Open / close your book please

Are you ready?

Sit down

Stand up

Show me

Can you help me?

Write it on the board, please

Thank you

Look at ...

Listen to me და სხვა

ეს მარტივი ინსტრუქციები, მოსწავლეებისთვის გასაგები, რომ გავხადოთ უნდა გამოვიყენოთ მეტყველების ისეთი არავერბალური საშუალებები, როგორებიცაა მიმიკები, ჟესტები, ინოტაციები. გაგებაში ასევე ეხმარება თვალსაჩინო მასალები, მაგ: დასურათებული ბარათები, ილუსტრაციები, პოსტერები, ნახატები. სამიზნე ენის ეფექტურად გამოყენების ერთ-ერთი კარგი საშუალებაა თამაშები.

მოსწავლემ მარტივ ინტერაქციაში რომ მიიღოს მონაწილეობა, შეგვიძლია შევთავაზოთ თამაში „ დაიჭირე ბურთი“ ( catch the ball). სათამაშოდ გვჭირდება მცირე ზომის ბურთი. სასურველია ბავშვები წრეზე განლაგდნენ , მასწავლებელი შუაში. მასწავლებელი სვამს მარტივ კითხვას მაგ: what is your name? ( რა გქვია) , ბურთს ესვრის

იმ მოსწავლეს, რომლისგანაც სურს პასუხის მიღება. ბავშვი იჭერს ბურთს , პასუხობს შეკითხვას და უბრუნებს ბურთს მასწავლებელს. ასეთი აქტივობით ახალისებს ბავშვებს , სასაუბროდ. ბავშვები მათდა უნებურად ისე ჩაერთობიან თამაშში, პასუხის გაცემის სტრესი მინიმუმამდე დავა.

შესწავლილი სიტყვების გასამეორებლად და პრაქტიკაში გამოყენებისთვის შეიძლება გამოვიყენოთ „ მეხსიერების თამაში „ ( Memory game). თამაშისთვის დაგჭირდება ფლაშქარდები. ფლაშქარდებზე მასწავლებელმა წინასწარ უნდა გამოსახოს წინა გაკვეთილზე შესწავლილი სიტყვები. ბავშვები კითხულობენ ნაჩვენებ სიტყვებს. აღნიშნული ფლაშქარდები დაფაზე უნდა მივაწებოთ, ერთმანეთის მიყოლებით. ბავშვებმა ყურადღებით უნდა უყურონ დაფას და შეეცადონ დაიმახსოვრონ სიტყვების თანმიმდევრობა. მასწავლებელი იღებს ერთ ფლაშქარდს და გადმოატრიალებს ისე, რომ მოსწავლე ვერ ხედავს რომელი სიტყვაა ეს. შემდეგ უნდა ვთხოვოთ მოსწავლეს გამოვიდეს და დაასახელოს ის სიტყვა, რომელიც მისი აზრით ჩატრიალებულია. მოსწავლე ასახელებს სიტყვას და ატრიალებს ფლაშქარდს თუ შეცდომას დაუშვებს, ისევ უკან აბრუნებს ჩაბრუნებულ მდგომარეობაში.

სახალისო თამაშია „ სულელი მასწავლებელი“ (Silly teacher). მასწავლებელი აჩვენებს ბავშვებს გარკვეული რაოდენობის სიტყვებს, რომლებიც ფერად ფურცლებზეა დაწერილი. მასწავლებელი ეუბნება ბავშვებს მშობლიურ ენაზე, რომ მას დაავიწყდა სიტყვების სახელები, მათ გასახსენებლად კი მათი დახმარება სჭირდება. აჩვენებს სიტყვას მაგ: Dog ( ძაღლი) და განზრახ უშვებს შეცდომას, ამბობს Dog და თარგმნის არასწორად, მაგ კატად. ბავშვები ყურადღებით უსმენენ და ეხმარებიან მასწავლებელს შეცდომების აღმოფხვრაში. მაგალითად , მოხალისე იღებს ნაჩვენებ სიტყვას კითხულობს და ასახელებს მის სწორ შესატყვის მშობლიურ ენაზე.

მთელი კლასის ასამეტყველებლად შეგვიძლია გამოვიყენოთ სიმღერები, ლექსები, ენის გასატეხები. ამით მთელ კლასს მიეცემა საშუალება მოისმინოს და გაიმეოროს მოსასმენი მასალის ბგერები, რიტმი და ინტონაცია. სასურველია, ისეთი სიმღერები გამოვიყენოთ, რომელთა გაჟღერებისას თან შესაბამის მოძრაობებს გააკეთებენ. მაგალითად სიმღერა “ Up And Down”

Up and down, turn around

Up and down touch the ground

Up and down, hop, hop, hop

Up and down, stop, stop, stop,

შეგვიძლია ვიმღეროთ და თან შესაბამისი მოქმედებებიც შევასრულოთ. წავახალისოთ მოსწავლეები სიმღერისას და ჩვენც მათთან ერთად შევასრულოთ ტექსტის მითითებები.

## თავი IV. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის

### 4.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის

ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით, მეორე კლასის მოსწავლეს უნდა შეეძლოს მოსმენილი ილუსტრირებულიაღწერიითი/ნარატიული ხასიათის ტექსტების, მინიდილოგების/მონოლოგების გაგება, რომელთა გასაგებად გამოიყენებს სათანადო სტრატეგიებს. შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლე „ ხმის ტემბრით/აღწერილი ნიშანთვისებით ამოიცნობს აღწერილ პერსონაჟს, ცხოველს, საგანს და აკავშირება მას შესაბამის ნახატთან/ჟესტიკულაციით განასაიერებს/ხატავს/ მიუთითებს რეალურ საგანზე/ აფერადებს შემოხაზავს მას“(ესგ, 2016)

ახალი სიტყვების შესასწავლად და მოსმენის უნარის გასავითარებლად საინტერესო თამაშია „ გამოიცანი ხმა“ ( Guess The Sound). მაგალითად, როდესაც ვაკეთებთ ცხოველების სახელების პრეზენტაციას, შემდეგნაირად უნდა მოვიქცეთ. ცალ-ცალკე ამოვბეჭდოთ ცხოველების ფოტოები და ფოტოების შესატყვისი სიტყვები. დაფაზე უნდა გააკრას მასწავლებელმა ცხოველების ფოტოები, ბავშვებს კი ჰკითხოს, რას ხედავენ ფოტოზე, ბავშვები უპასუხებენ ( ძროხა, ქათამი, იხვი, ბატი, კამეჩი, ღორი, ძაღლი ,კატა და სხვა). აუცილებელია, დიფერენცირებულად ვასწავლოთ შინაური და გარეული ცხოველები. ფოტოების გამოცნობის შემდეგ მასწავლებელი ასახელებს ცხოველის სახელს და მის შესატყვის ინგლისურ სიტყვას, რომელსაც მასწავლებელთან ერთად მთელი კლასი იმეორებს. ( სიტყვების დამახსოვრება , რომ არ გაუჭირდეთ, სასურველია, სიტყვების რაოდენობა 5 და 10 სიტყვამდე მერყეობდეს; მაგალითად, შეგვიძლია ჯერ 5 სიტყვა ვასწავლოთ, შემდეგ ისევ 5 და გავაერთიანოთ ბოლოს გამოკითხვისას). ყველა ცხოველის დასახელებისა და მისი შესატყვისი სიტყვების გაცნობის შემდეგ, ბავშვებს ვურიგებთ დრომას, მსგავსად დამზადებულ ცხოველების ფოტოებს, ვურთავთ მოსასმენს, სადაც გაჟღერებულია დაფაზე გამოკრული ცხოველების დამახასიათებელი ხმები, მაგ: კატის კნავილი ისმის, ძაღლის ყეფა, ღორის ღრუტუნის და სხვა. როდესაც ისმის კატის კნავილი, ბავშვებმა უნდა აიღონ ხელში კატის ფოტოს დროშა და თან



დაასახელონ მისი ინგლისური შესატყვისი სიტყვა. ამ თამაშის მეშვეობით მოსწავლეები შეძლებენ ხმის ტემბრით ამოიცნონ პერსონაჟები და დაუკავშირონ ილუსტრაციებს.

მთელი კლასი ყურადღებით რომ უსმენდეს მოსასმენ მასალას და მთლიანად იყოს ჩართული სასწავლო პროცესში, შეგვიძლია გამოვიყენოთ სახალისო თამაში “Knock-knock reading” . მოსასმენი მასალის რამდენჯერმე მოსმენის შემდეგ ბავშვები უნდა დაეყოს ჯგუფებად და სთხოვოს ძალიან ყურადღებით მოუსმინონ ტექსტს , რადგან თამაშის მიხედვით მასწავლებელი ჩართულ ტექსტს აპაუზებს, აკაკუნებს რამდენჯერმე მერხზე და აგრძელებს ისევ მოსასმენ მასალას, ბავშვებმა კი უნდა გამოიცნონ ის სიტყვები, რომლებიც გამოტოვა მასწავლებელმა. ის ჯგუფი იქნება გამარჯვებული, რომლის წევრებიც ყველაზე მეტ სიტყვას გამოიცნობენ. ბოლოს მოსწავლეებმა უნდა მოძებნონ ტექსტში ის სიტყვები, რომლებიც გამოტოვებული იყო.

შეგვიძლია გამოვიყენოთ თამაში “ Whiteboard Draw ” ( დაფაზე დახატობანა). მასწავლებელმა კლასი უნდა გაეყოს 2 ჯგუფად , რომლებიც ერთმანეთის მიყოლებით დადგებიან ერთ ხაზზე. სასურველია, დაფიდან რაც შეიძლება შორს დააყენოს მოსწავლეები. სანამ თამაშს დაიწყებდნენ, მასწავლებელმა ორად უნდა გაეყოს დაფა და თითოეულ გუნდს ჩამოუწეროს ერთიდაიგივე რაოდენობის უკვე ნაცნობი სიტყვები. მასწავლებელი თითოეულ გუნდის წევრს უჩურჩულებს ყურში დაფაზე დაწერილ, რომელიმე სიტყვას , რომელიც უნდა მიხვდეს მიირბინოს დაფასთან, შემოხაზოს და რაც შეიძლება სწრაფად დაბრუნდეს თავის გუნდის წევრთან, რათა მასწავლებელმა უთხრას თანაგუნდელს მეორე სიტყვა. გამარჯვებული ის გუნდი იქნება, რომელიც ყველაზე სწრაფად შემოხაზავს დაფაზე დაწერილ ყველა სიტყვას. ბოლოს ბავშვები იტყვიან ამ სიტყვების მნიშვნელობებს.

#### **4.2. კითხვის უნარის განვითარების თამაშები მეორე კლასისთვის**

„ მოსწავლეს შეუძლია როგორც სიტყვებისა და წინადადებების გაშიფრვა , ისე მცირე ზომის ილუსტრირებული ტექსტების გაგება და მათში ინფორმაციის მოძიება“ . შედეგი თვალსაჩინოა თუ „ ნაცნობ სიტყვებსა და ილუსტრაციებზე დაყრდნობით ამოიცნობს ასოებს/ასოთშენაერთებს და ორ-სამწინადადებიანი მიკროტექსტის შინაარსს. ასევე

შეუძლია კონკრეტული ქმედებების შესრულება (ასრულებს ნახატს, პოულობს შესატყვის ილუსტრაციას და სხვა) ტექსტში მოცემულ ინფორმაციაზე დაყრდნობით“ (ესგ.2016)

მნიშვნელოვანია რომ, აღნიშნული უნარის გასავითარებლად გამოვიყენოთ ისეთი აქტივობები, რომლებშიც მოსწავლეებს მოუწევთ წინადადებების გამოფხვრა/წაკითხვა. მოსწავლეებმა უნდა შეძლონ მარტივი ტექსტიდან სხვადასხვა აქტივობების დახმარებით მათთვის საჭირო ინფორმაციის ამოცნობა, რაც წარმოადგენს კითხვის ელემენტარული უნარების საწყის საფეხურს. სასურველია, ვითამაშოთ თამაში „ სწორი წინადადებების აღნიშვნა“ (Tick the right sentence). მოსწავლეებს ვურიგებთ პატარა ინფორმაციულ ტექსტებს სხვადასხვა ნივთის შესახებ. მოსწავლეები წყვილებში წაიკითხავენ ტექსტებს. მასწავლებელმა მაგიდაზე უნდა მოათავსოს იმ ნივთებებით სავსე ყუთი. საწყის ეტაპზე , კითხვის სწავლისას, სასურველია, მოსწავლეებს ხშირად გავამეორებინოთ ნასწავლი ასო-ბგერები და სიტყვები. კითხვის უნარის დასახვეწად და გავლილი მასალის გასამეორებლად, შეგვიძლია გამოვიყენოთ თამაში „ წადი თევზო“ (Go fish) . მასწავლებელმა უნდა შეარჩიოს 20- მდე სიტყვა შესწავლილი მასალიდან. ამობეჭდოს პატარა ფურცლებზე და ჩატრიალებული დააწყოს მაგიდაზე. ბავშვებს სთხოვოს აიღონ 5-5 ბარათი და დასხდნენ ერთმანეთის პირისპირ. ბარათებზე დაბეჭდილია ერთიდაიგივე სიტყვა 2 ჯერ, ბავშვებს ევალებათ ერთმანეთის თანმიმდევრობით შეუცვალონ სიტყვები და დააწყვილონ ყველა სიტყვა. მოსწავლე როცა აწყვილებს სიტყვებს, ხმამაღლა ასახელებს და გვერდზე გადადებს, გამარჯვებულია ის, ვინც სწრაფად შეძლებს ყველა სიტყვის დაწყვილებას.

ასო-ბგერებისა და სიტყვების ერთმანეთთან დასაკავშირებლად შეგვიძლია ვითამაშოთ „ თევზაობა ბგერებისთვის“ (Fishing for sounds). სათამაშოდ უნდა ამოვბეჭდოთ ასო-ბგერები და ამ ასო-ბგერებით დაწყებული რამდენიმე სიტყვა, მაგ: B ასოზე book, boy, bed, basket , D ასობფერაზე dog, dad, doll, dolphin და სხვა. ასო-ბგერები გამოვჭრათ თევზის ფორმის და მივაწებოთ დაფაზე. შესაბამისი სურათები კი დავდოთ ატრიალებული მაგიდაზე და ავურიოთ. ბავშვები დავყოთ ჯგუფებად და შევაჯიბროთ , რომელი ჯგუფი მეტ სიტყვას შეუსაბამებს შესაბამის ასოს. როდესაც ყველა ასო-ბგერას

შეუსაბამებენ ფოტოს , ხაზგასმით უნდა გავამეორებინოთ საწყისი ასო-ბგერა და შესატყვისი სიტყვები.

ტექსტის კითხვა სახალისო რომ გავხადოთ, ამაში დაგვეხმარება თამაში „ გრძელი წინადადება“ (The long sentence game). ტექსტის პირველ წინადადებას წაიკითხავს ერთი მოსწავლე, შემდეგ მეორე გაიმეორებს წაკითხულ წინადადებას და დაამატებს მესამე წინადადებას. ბავშვები წაიკითხავენ , როგორც წინა, ისე შემდეგ წინადადებებს და მსგავსი აქტივობით ამოიკითხავენ მთელ ტექსტს. ბოლოს მთლიან ტექსტს წაიკითხავს მთელი კლასი ერთად.

#### **4.3. წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის**

ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით მეორე კლასის მოსწავლეს უნდა შეეძლოს სიტყვებისა და წინადადებების წერა . შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლე „ ასობს წერს წესების დაცვით (განლაგება,ზომა,მოხაზვის მიმართულება); მოდელის მიხედვით წერს ღია ბარათს; შეუძლია შეავსოს ნაკლული ტექსტი საჭირო ინფორმაციით ( გამოტოვებული სიტყვებით); ნაბეჭდი და ან ნაწერი წყაროდან გადაიწერს სიტყვებს, მოკლე წინადადებებს“ ( ესგ.2016)

- შეგვიძლია ვითამაშოთ ბავშვების საყვარელი თამაში „ ბინგო „ (Bingo). მასწავლებელი დაფაზე წერს 10- მდე სიტყვას, ბავშვებს კი სთხოვს გადაიწერონ რვეულში. როდესაც ყველა სიტყვას ჩაიწერენ, მასწავლებელი ასახელებს სიტყვას, რომელსაც მოსწავლეები ხმამაღლა იმეორებენ და ეძებენ რვეულში დასახელებულ სიტყვას. მოსწავლე, რომელიც ყველაზე სწრაფად შემოხაზავს 9 სიტყვას, ის იქნება გამარჯვებული.

სხვადასხვა სიტყვების წერის სახალისოდ შესასწავლად შეგვიძლია გამოვიყენოთ „ სიტყვების თამაში“ (Words game) . მასწავლებელი დაფაზე წერს 6 სიტყვას, დაფას ყოფს 2 ნაწილად , ერთი ნაწილი პირველ ჯგუფს ეკუთვნის, მეორე ნაწილი მეორე ჯგუფს. გუნდები ერთმანეთის მოპირდაპირედ უნდა დადგინონ რაც შეიძლება დაფიდან შორს. მასწავლებელი ასახელებს დაფაზე დაწერილ ერთ-ერთ სიტყვას, გუნდის წევრებს კი ევალებათ დაწერონ ეს სიტყვა მთლიანად, ოღონდ

თითოეულმა წევრმა სიტყვის ერთი ასო-ბგერა უნდა დაწეროს, ამგვარად, სიტყვის დაწერაში მთელი ჯგუფი იღებს მონაწილეობას.

წერის უნარის განვითარების საწყის ეტაპზე მნიშვნელოვანია, რომ მოსწავლე ხშირად იმეორებდეს ასო-ბგერებს, არა ცალკე, არამედ სიტყვის, ტექსტის დახმარებით. ახალი ლექსიკური ერთეულების შესწავლისას, ეფექტურია ისეთი მოძრავი თამაშები, რომლის დახმარებითაც თან სიტყვის წარმოთქმას ისწავლიან, თან მის სწორად წერას. თამაში „ სიტყვების აწყობა“ ( Word building) სწორედ რომ შესაფერისია. დავბეჭდოთ ფურცლებზე ასო-ბგერები,( რამდენიმე ასლით) რომელთა გაფერადებაც ვსთხოვთ ბავშვებს. კლასი დავყოთ ჯგუფებად ისე, რომ ჯგუფის წევრების რაოდენობა შეესაბამებოდეს სიტყვებში ასო-ბგერების რაოდენობას. დაფაზე დავწეროთ სიტყვა, მაგ: Dog, რომელიც რამდენჯერმე გავამეორებინოთ. შემდეგ კი ვსთხოვთ თითოეულ გუნდს აიღონ შესაბამისი ასო-ბგერები , რომლებიც არეულად დევეს მაგიდაზე და ისე დადგენენ , რომ ეს სიტყვა იყოს აწყობილი. გამარჯვება დამოკიდებულია იმაზე, რამდენად სწრაფად და სწორად ააწყობენ ბავშვები სიტყვებს.

თამაში „გაშავება“ ( Black out) -ის თამაშისას დაგვჭირდება სახელმძღვანელო და ინგლისური ენის ასო-ბგერების ბარათები, რომლებიც ჩანთაში უნდა ჩავდოთ. ერთ-ერთი მოსწავლე ირჩევს გვერდს წიგნის იმ მონაკვეთიდან , რომელიც უკვე გავლილი აქვთ. ყველა დანარჩენი მოსწავლე წიგნს იმ გვერდზე ფურცლავს, რომელიც აირჩია წინა მოთამაშემ. მათ ევალებათ შეარჩიონ ამ გვერდიდან ხუთი სიტყვა და გადაიტანონ რვეულში. მოთამაშემ, რომელმაც აირჩია გვერდი ჩანთიდან იღებს თითო თითოდ ასო-ბგერებს, მოსწავლეები კი ჯვარედინად ხაზავენ იმ ასო-ბგერას, რომელიც მათ სიტყვებში წერია. მოსწავლე , რომელიც შემოხაზავს ყველა სიტყვაში ყველა ასო-ბგერას, ამბობს „ გაშავება-ს“ და ვარდება თამაშიდან, ხოლო ის მოსწავლე, რომელსაც რჩება ასო-ბგერების გადახაზვის გარეშე, ხდება გამარჯვებული.

**4.4 მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეორე კლასისთვის**  
მეორე კლასში მეტყველების უნარის გასავითარებლად „ . მოსწავლემ უნდა შეძლოს სიტყვების, წინადადებებისა და ტექსტების გარკვევით და შესაბამისი ინტონაციისა თუ

მახვილების დაცვით წარმოთქმა, ასევე ნაცნობ თემატიკაზე მარტივ ინტერაქციაში მონაწილეობა, ნაცნობი თემატიკის გარშემო საუბარი.“ შედეგი თვალსაჩინოა თუ „ მოსწავლე ზეპირად კითხულობს ლექსებს, გათვლებს, ენის გასატეხებს, ასრულებს სიმღერებს; ტექსტის წარმოთქმისას იცავს შესაბამის ინოტაციას, მახვილებს, რიტმულ სეგმენტებს; ნასწავლ თემატიკაზე მოკლედ პასუხობს კითხვებს ან რეაგირებს მათზე არავერბალური საშუალებებით (მაგ., საკუთარი თავის შესახებ - რა აქვს, რა ჰყავს, რა ჰქვია, რას აკეთებს, რა უნდა და სხვა); გამომუშავებული აქვს კითხვისათვის აუცილებელი ფონოლოგიური უნარები: სიტყვებს შლის მარცვლებად, მარცვლებს ფონემებად/ბგერებად, დაშლილ ფონემებს ამთლიანებს სიტყვებად ( სიტყვის ანალიზი და სინთეზი). ( ესგ. 2016)

უცხო ენის სწავლებისას, შემსწავლელებს უწევთ მშობლიური ენისგან განსხვავებული ბგერების სწორად წარმოთქმა, სხვადასხვა სახის ტექსტებში სათანადო ინტონაციის დასმა და ასევე წინადადებებსა თუ სიტყვებში მახვილის სწორად გამოყენება. ამიტომ მნიშვნელოვანია, რომ მეტყველების გასავითარებლად გამოვიყენოთ ისეთი აქტივობები, რომელთა დახმარებითაც მოხდება ელემენტარული ფონოლოგიური უნარ-ჩვევების განვითარება.

აღნიშნული უნარ-ჩვევებისა და ახალი ლექსიკის შესასწავლად ერთ-ერთი საუკეთესო საშუალება ლექსებისა და ენის გასატეხების გამოყენებაა. სასურველია, სახალისო და მოსწავლეებისთვის შესაფერისი ენის გასატეხი შევარჩიოთ, რომ მეტისმეტად რთული არ იყოს წარმოსათქმელად. მასწავლებელს შეუძლია გამოიყენოს შემდეგი ენის გასატეხი “

A snake sneaks to seek a snack”. დაწეროთ დაფაზე აღნიშნული ენის გასატეხი და სანამ მოსწავლეებს ვსთხოვთ წარმოთქვან, ჩვენ გავიმეოროთ. დასაწყისში მოსწავლეებს ვუთხრათ ნელა გაიმეორონ ენის გასატეხი, შემდეგ კი ძალიან სწრაფად. ეს აქტივობა ხალისსაც შემოიტანს საგაკვეთილო პროცესში და ასევე მოსწავლეებს დაეხმარება უცხო ენის ფონეტიკრი მახასიათებლების ათვისებაში. ასევე საინტერესო თამაშია “Bingo with Minimal Pairs” (ბინგო მინიმალურ წყვილებზე). აქტივობის მიზანია ყურადღება გამახვილდეს ხმოვან და თანხმოვან ბგერებზე. აღნიშნული თამაში ავითარებს

ყურადღებას, რადგან მოითხოვს მოსწავლეთა დაკვირვებას. წყვილებში მოცემული სიტყვების ბოლო და პირველი თანხმოვანი ერთიდაიგივეა , ამიტომ სიტყვების მოსმენის დროს ყურადღება გადატანილია ხმოვნებზე. მაგ :

Fell, fill, bed, bid, desk, disk, left, lift, mess, miss, big, beg, pet, pit, red, rid

თამაშის წამოსაწყებად, წინასწარ მოვამზადოთ ბარათები თავისი მინიმალური წყვილებით;

მოსწავლეებს ვურიგებთ ბარათებს, სიტყვებს გავაჟღერებთ არეულად და ის სიტყვები, რომლებიც აღმოჩნდება მოსწავლეების ბარათზე, უნდა გადახაზონ. თამაში გრძელდება მანამ, სანამ მოსწავლეები არ გადახაზავენ ყველა სიტყვას მათ ბარათზე , გამარჯვებულია ის , ვინც ბარათს პირველად შეავსებს. სიტყვების სწორად წარმოთქმისთვის მივცეთ მოსწავლეებს რამდენიმე წუთი, რათა სწორად ისწავლონ მათ ბარათებზე მოცემული სიტყვების წარმოთქმა.

## თავი V. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის

### 5.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის

ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით, „მოსწავლემ უნდა შეძლოს სტანდარტით განსაზღვრული მცირე ზომის ტექსტების მოსმენა/მოსმენა-ყურება და გაგება.“ შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლე: „ამოიცნობს სასაუბრო თემას; ამოიცნობს პერსონაჟებს, მათ ემოციებსა და რეპლიკებს; ამოიცნობს კონკრეტულ ინფორმაციას (პერსონაჟთა გარეგნობას, ობიექტების ნიშან-თვისებებს); ამოიცნობს საგანთა ადგილმდებარეობას (მაგ., წინ/უკან/გვერდით; მაღლა/დაბლა; ახლოს/შორს); ამოიცნობს მოქმედებათა თანამიმდევრობას“. (ესგ. 2016)

მოსმენის უნარის გასავითარებლად შეგვიძლია გამოვიყენოთ ერთ-ერთი ეფექტური ხერხი- კარნახი, რომელიც დაეხმარება მოსწავლეებს ყურადღების მობილიზებასა და მოსმენილი მასალის პრაქტიკაში გამოყენებაში.

ამისათვის შეგვიძლია გამოვიყენოთ თამაში „ ნახატი კარნახით“(A drawing dictation). მოსწავლეებს ვსთხოვთ მოიმარაგონ თავისუფალი ფურცლები და ფანქრები, რათა ფურცელზე გადაიტანონ მოსმენილი ინფორმაცია ნახატის სახით. წავიკითხოთ მოსწავლის სასკოლო სახელმძღვანელო ‘New building blocks 3 ’ -ის 44-ე გვერდზე მოცემული ტექსტი “Meet MS Springfield”

This is Ms Springfield. She has got blonde hair and big

Blue eyes. Is not she pretty?

This is her house. It is not very big, but there is beautiful garden around it.

Her favorite flower is the blue rose.....

ტექსტის კითხვისას შევჩერდეთ თითოეული წინადადების შემდეგ , რათა მოსწავლეებმა დახატვა შეძლონ. ასევე კარგი იქნება, თუ გავიმეორებთ თითოეულ წინადადებას რადენჯერმე, სანამ ისინი ხატავენ.

დავალებაში მოსმენის პარალელურად , ხატვის ელემენტის შეტანა ხელს შეუწყობს მოსწავლის შემოქმედებითი უნარის გააქტიურებას. ასევე მოსწავლეებს შესაძლებლობას მისცემს ნარატიული ტექსტი უკეთ გაიგონ და შექმნან მოთხრობის შესაბამისი ილუსტრაცია.

მოსმენის უნარის გასავითარებლად, შეგვიძლია გამოვიყენოთ თემატური თამაშებიც; მაგალითად ”სანტას საჩუქრები“ (Santa gifts). თამაშის პრინციპი შემდეგნაირია: ბავშვებს უნდა ვუთხრათ, რომ სანტას აქვს საჩუქრების ტომარა ბავშვებისთვის , მაგრამ მას დახმარება სჭირდება საჩუქრების სწორად არჩევაში , რაშიც მოსწავლეები უნდა დაეხმარონ. ამ ასაკის მოსწავლეებისთვის ძალიან მნიშვნელოვანი ფაქტია დაეხმარონ სანტას; ყოველივე ეს ხელს შეუწყობს მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლებას. დავურიგოთ მოსწავლეებს სამუშაო ფურცლები . ვსთხოვოთ მოუსმინოს სანტას და აირჩიონ შესაბამისი საჩუქრები თითოეული ბავშვისთვის. სანტას სიტყვები შეიძლება იყოს შემდეგნაირი „ გიო თამაშობს ფეხბურთს, ამიტომ მას სპორტული ფეხსაცმელი და ახალი ბურთი დასჭირდება. ნინოს უყვარს ხატვა , ამიტომ მოდით მას მივცეთ ლამაზი სახატავი ფურცლები და ფანქრები“ (Giorgi plays in a football team, so he will need a pair of trainers and new ball too. Nino likes drawing and painting. Let’s give her nice papers and some crayons). მოსწავლეებმა უნდა მოუსმინონ და შეუთავსონ ბავშვების სახელებს საჩუქრები, რომლებიც მათ ფურცელზეა გამოსახული.

**5.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის**  
„ მოსწავლემ უნდა შეძლოს სიტყვების, წინადადებების გაშიფრვა; სხვადასხვა ტიპის მცირე ზომის ტექსტების გაშიფრვა და გაგება.“ შედეგი თვალსაჩინოა თუ „მოსწავლე: ამოიცნობს ყველა მთავრულ და არამთავრულ ასოს; შიფრავს და ხმამაღლა კითხულობს ნაცნობ სიტყვებს და ნაცნობი სიტყვებისგან შემდგარ მოკლე წინადადებებს; იგებს



ზოგად შინაარსს; მოიძიებს კონკრეტულ ინფორმაციას პრაგმატულ ტექსტებში; ამოიცნობს ფაქტობრივ ინფორმაციას (რა/ვინ, როგორი, რამდენი).“ (ესგ. 2016)

კითხვა უფრო მეტია, ვიდრე უბრალოდ წერილობითი სიტყვების ამოცნობა . ეს არის პროცესი, რომელიც მოიცავს რამდენიმე უნარს, რომლებიც ერთდროულად გამოიყენება. ეს უნარები კლასიფიცირებულია ხუთ ძირითად კატეგორიაში: **ფონოლოგიური უნარ-ჩვევები, ანბანის ცოდნა, ლექსიკური მარაგი, გაწაფული/გამართული კითხვა, გაგება-გააზრება.**

აღნიშნული უნარ-ჩვევების გასავითარებლად შეგვიძლია გამოვიყენოთ მოსწავლის წიგნში არსებული სიმღერები. მოსწავლის სასკოლო სახელმძღვანელო “New building blocks 3 ” -ის 13-ე გვერდზე მოცემული სიმღერის ტექსტი “G i z m o “ თამაშის დახმარებით შეგვიძლია წავაკითხოთ.( სასურველია სიმღერა უკვე რამდენჯერმე მოსმენილი და ზეპირად გამეორებული ჰქონდეთ) . „ ტექსტი კედელზე „(Text on the wall) თამაშის პრინციპი შემდეგნაირია: ბარათებზე გადავიტანოთ სიმღერის ტექსტი, რომელსაც მივაწებებთ საკლასო ოთახის კედლებზე. კლასი დავყოთ ჯგუფებად და ვთხოვოთ, სწორად ააწყონ მთლიანი ტექსტი.( თანმიმდევრობა რომ არ აერიოთ, მონიშნეთ რიცხვებით კედელზე გაკრული ბარათები.) ჯგუფები განვათავსოთ ოთახის კუთხეში . თითოეული გუნდიდან 1 წარმომადგენელი მირბის სიტყვასთან კითხულობს და ბრუნდება ჯგუფთან , ჯგუფისწევრები რვეულში ინიშნავს ნაკარნახევ სიტყვას. ჯგუფის ყველა წევრი ღებულობს ტექსტის აღდგენაში მონაწილეობას. კითხვის უნარის პარალელურად უვითარდებათ წერის უნარიც. იმარჯვებს ის გუნდი, რომელიც ყველაზე ნაკლებ შეცდომას დაუშვებს.

მოსწავლეებში დიდი მოწონებით სარგებლობს თამაში „ბინგო“ (Bingo). ეფექტური აქტივობაა ახალი ტექსტის განხილვისთვის. ამოვკრიბოთ უცნობი სიტყვები სამიზნე ტექსტიდან და დავბეჭდოთ თითოეული ორ ეგზემპლარად. ამოკრებილი სიტყვების ერთი ეგზემპლარი გავაკრათ დაფაზე , ხოლო მეორე ეგზემპლარის სიტყვები

დავკეცოთ და მოვათავსოთ პატარა ყუთში, პირობითად „სიტყვების სკივრში. „ სანამ თამაშს დავიწყებდეთ, სიტყვები, რომლებიც გავაკარით დაფაზე, წავიკითხოთ ერთობლივად და ხმამაღლა. მოსწავლეებმა უნდა აირჩიონ დაფაზე დაწერილი ნებისმიერი 10 სიტყვა და ჩაიწერონ რვეულში. შემდეგ ჩვენს მიერ მომზადებული „სიტყვების სკივრიდან“ თითოეულმა მოსწავლემ უნდა ამოიღოს 1 სიტყვა, წაიკითხოს ხმამაღლა და დამთხვევის შემთხვევაში უნდა გადახაზოს ბარათზე მოცემული შესაბამისი სიტყვა. იღბლიან მოთამაშედ ჩაითვლებიან ის მოსწავლეები, რომლებიც ყველაზე პირველად გადახაზავენ ბარათზე მოცემულ ყველა სიტყვას.

### 5.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის

„მოსწავლეს შეუძლია მარტივი წერითი კომუნიკაციის განხორციელება ... შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლეს „ აფორმებს ნახატებს/ილუსტრაციებს წარწერებით ;ავსებს ნაკლულ ტექსტებს საჭირო ინფორმაციით ( გამოტოვებული სიტყვებით),ნიმუშის მიხედვით ქმნის მცირე ზომის ტექსტებს.“

( ესგ. 2016)

შესწავლილი ლექსიკის გადასამეორებლად და ამავდროულად წერითი უნარის გასავითარებლად, შეგვიძლია გამოვიყენოთ „სიტყვათა კიბის“ თამაში (word ladder). დაფაზე დავწეროთ რამდენიმე ასო (მაგ.A,B,C,D,E,F,G,N,J,L).ვთხოვოთ მოსწავლეებს, ამ ასოებით გააკეთონ სიტყვების კიბე. მაგრამ უნდა გაითვალისწინონ, რომ ყოველი ახალი სიტყვა დაიწყონ წინა სიტყვის ბოლო ასოთი. მაგალითად,

Smile

Elephant

Train

Nice

Ear

Ruler

Rabbit

სთხოვეთ მოსწავლეებს, ხაზი გაუსვან დიდ ასოებს წითელი ფანქრით და პატარა ასოებს ყვითელი ფანქრით. ასევე სხვადასხვა ფერის ფანქრებით აღნიშონ ხმოვანი და თანხმოვანი ასო-ბგერებიც. გამარჯვებული იქნება ის ბავშვი, რომელიც ყველაზე გრძელ კიბეს გააკეთებს.

ფერების შესასწავლად სახალისო აქტივობაა „ სიტყვების ხატვა “ (Word drawing ) თამაში. ამ აქტივობისთვის დაგვჭირდება ფერადი ასომგერები, თუმცა შეგვიძლია ბავშვებსაც ვსთხოვოთ ასომგერების შეფერადება. დაფაზე არეულად დავაწყობთ ფერების აღმნიშვნელი სიტყვები . მაგალითად;

B r e n e I o u p r a k n d  
g i e

სიტყვა წითელი არის red, და წითლადაა მოცემული სამივე ასო, მაგრამ ბავშვებს ევალებათ გამოიცილონ სწორად ფერები. ვისაც ყველაზე მეტი ფერი ექნება სწორად დაწერილი, ის იქნება გამარჯვებული.

#### 5.4 მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მესამე კლასისთვის

„მოსწავლს გამომუშავებული უნდა ჰქონდეს საბაზო ფონოლოგიური უნარ-ჩვევები. უნდა შეძლოს ტექსტების ზეპირად თქმა , ლექსიკური ცოდნის გამოვლენა დ მარტივ ინტერაქციებში მონაწილეობის მიღება.“ შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლე „ზეპირად გაითამაშებს დიალოგებს, სცენებს; ზეპირად კითხულობს ლექსებს, გათვლებს, ენის გასატეხებს, ასრულებს სიმღერებს; ტექსტების შინაარსს ადეკვატურად უსადაგებს არავერბალურ მეტყველებას. პასუხობს კითხვებს კონკრეტულ საკლასო სიტუაციასთან დაკავშირებით (მაგ: დაასრულე? დიახ/არა);“ ( ესგ. 2016).

მნიშვნლოვანია რომ, ლაპარაკის უნარის გასავითარებლად გამოვიყენოთ კომუნიკაციური მეთოდი. შევარჩიოთ თამაშები, რომლებიც იძლევა ინტერაქციის წარმატების საშუალებას. ვითამაშოთ თამაში „ ცხოველებთან ინტერვიუ „ (Animal

interview). ცხოველების შესწავლის შემდეგ, მასალის გამოსაკითხ აქტივობად შეგვიძლია გამოვიყენოთ აღნიშნული თამაში. დაფაზე დავწეროთ იმ ცხოველების სია, რომელშიც შეიძლება იყოს დამახსოვრებული სიტყვა. კლასი გავყოთ 2 ჯგუფად და დავავალოთ ფურცელზე დაწერონ ცხოველის სახელი, რომელიც შემდგომში მოწინააღმდეგე გუნდმა უნდა გამოიცნოს. გუნდიდან გამოდის 1 მოსწავლე და ამბობს, მე ვცხოვრობ ტყეში, მაქვს ლამაზი ბეწვი, ვინ ვარ მე? ბავშვებმა უნდა დაუსვან კითხვები, რათა მიიღონ მინიშნებები. მაგალითად:

რა ფერის ბეწვი გაცვია?

მე ვარ თეთრი.

რა არის შენი საყვარელი საჭმელი?

მე მიყვარს სტაფილო.

თქვენი ყურები დიდია თუ პატარა ?

დიდი.

შეგიძლია სწრაფად სირბილი?

დიახ.

შენ ხარ კურდღელი ?

დიახ ეს მე ვარ.

მოსწავლეებისთვის საკმაოდ რთულ საკითხს წარმოადგენს დროზე და საათებზე სწორად საუბარი და წარმოთქმა , ამიტომ გთავაზობთ „ რომელი საათია“-ს (What time is it?) თამაშს. ფურცელზე წინასწარ დავხატოთ საათი და გამოვსახოთ დრო. ბავშვები გავანაწილოთ საკლასო ოთახის ოთხივე კუთხეში სახით კედლისკენ. ერთ-ერთი მოსწავლე აჩვენებს საათს , რომელზეც გამოსახული დრო უნდა ჩაიწეროს ფურცელზე რიცხობრივად, მაგალითად, 20:30. მეორე მოსწავლემ მესამე მოსწავლეს უნდა აჩვენოს . მესამემ კი ეს უნდა გამოსახოს სიტყვობრივად, მაგალითად : it is half past eight. მესამე მოსწავლემ უნდა აჩვენოს მეოთხეს , რომელმაც ეს დრო ნახატის სახით უნდა გამოსახოს ფურცელზე. ბოლოს უნდა შევადაროთ საწყისი და მიღებული ფოტოს იდენტურობა.

## თავი VI. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის.

### 6.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის

ეროვნული სასწავლო გეგმის მიხედვით მეოთხე კლასში მოსმენის უნარის გასავითარებლად „მოსწავლემ უნდა შეძლოს სტანდარტით განსაზღვრულ მცირე ზომის ტექსტების მოსმენა/მოსმენა-ყურება და გაგება.“ შედეგი თვალსაჩინოა თუ „მოსწავლე: ამოიცნობს სასაუბრო თემას, კონტექსტს, თანამოსაუბრეებს; განარჩევს ფამილარულ და თავაზიან ფორმულებს; ამოიცნობს სხვადასხვა სახის კონკრეტულ დეტალებს (მაგ., ემოციების, ადგილმდებარეობის, ფერის, ფორმის, რაოდენობის შესახებ); ამოიცნობს ამბის განვითარების ეტაპებს (როგორ დაიწყო, რა მოხდა, როგორ დამთავრდა), მოვლენათა თანამიმდევრობას; პერსონაჟთა საქციელიდან გამომდინარე, გამოაქვს დასკვნა მათი ხასიათის, თვისების შესახებ (მაგ., კეთილია, ბოროტია, ძუნწია, გულადია, მშიშარაა, ზარმაცია).“ (ესგ. 2016)

აღნიშნული უნარის გასავითარებლად, ვითამაშოთ ცნობილი თამაში „ჩინური ჩურჩული“ (Chinese whisper). კლასი გავეყოთ 2 ჯგუფად, ჯგუფები განვალაგოთ 2 მწკვრივად. ( მოსწავლეები დავსვათ ერთმანეთის მიყოლებით) . ერთიდაიგივე დროს , ორივე ჯგუფის ბოლო წევრს ჩავსჩურჩულოთ სიტყვა, მაგალითად შესწავლილი თემატიკიდან, კვირის რომელიმე დღე. მწკვრივში მჯდომმა ბავშვმა უნდა ჩასჩურჩულოს ეს სიტყვა მის წინ მჯდომს, პირველ რიგში მჯდომ მოსწავლეს გადააქვს ის სიტყვა, რაც მოისმინა. გამარჯვებული ხდება ის გუნდი, რომელიც ყველაზე მეტჯერ გაიგონებს და დაწერს სწორად სიტყვას.

როდესაც ვსწავლოთ ხილის ან ბოსტნეულის თემატიკას, შეგვიძლია ვითამაშოთ თამაში „ სუპერმარკეტში“ (In the supermarket). დაფაზე დავხატოთ ხუთი კალათა . ბავშვებს დავურიგოთ 10 არეული ფოტო და 10 არეული სიტყვა (ფოტოზე სიტყვა არ უნდა იყოს გამოსახული). მოვასმენინოთ მოსწავლეებს სიტყვები და ვსთხოვოთ,

იყიდოს ის 5 პროდუქტი, რომელიც მოსასმენშია ნახსენები. მან უნდა აიღოს მოსმენილი სიტყვების შესაბამისი ფოტოები და მიაწელოს ერთ-ერთ კალთას, ასევე უნდა გამოიცილოს ფოტოს შესაბამისი სიტყვა და მიაწელოს ფოტოს ქვემოთ. გამარჯვებულია ის მოსწავლე, რომლის ყველაზე მეტჯერ „იყიდის“ სწორ პროდუქტს.

მოსწავლის სასკოლო სახელმძღვანელო “New building blocks 4” -ის 28-ე გვერდზე მოცემული ბავშვებისთვის საყვარელი ზღაპარი „ ფიფქია და შვიდი ჯუჯა“ (Snow white and the seven dwarfs) , თამაშის დახმარებით შეგვიძლია განვიხილოთ. ვითამაშოთ თამაში „ სურათი მოთხრობამდე“ ( Picture of story). ვაჩვენოთ მოსწავლეებს ზღაპრის ერთ-ერთი გმირის ილუსტრირებული სურათი. დავუსვათ შეკითხვები, რას ფიქრობენ მოქმედ გმირზე, ვინ არის მამაკაცი?( პრინცი). რამდენი წლისაა? რატომ გამოიყურება იგი შეშფოთებულად? სად მიემართება ? და სხვა. დავყოთ მოსწავლეები 3 კაციან ჯგუფებად. დავურიგოთ ყველა ჯგუფს ილუსტრირებული ბარათები. ვსთხოვოთ მათ ყურადღებით მოუსმინონ მოსასმენს და ქრონოლოგიურად დაალაგონ ილუსტრირებული ბარათები.

## 6.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს სიტყვების, წინადადებების გაშიფრვა; სხვადასხვა ტიპის მცირე ზომის ტექსტების გაშიფვრა და გაგება“. შედეგი თვალსაჩინოა თუ „**მოსწავლე:** კითხულობს (შიფრავს) ნაცნობ და უცნობ სიტყვებს, წინადადებებს, მცირე ზომის ტექსტებს; ამოიცნობს ტექსტის საკომუნიკაციო სიტუაციას (ავტორი, ადრესატი, თემა, მიზანი.) ფაქტობრივ/ექსპლიციტურ ინფორმაციას (როდის, სად, ვინ, რამდენი, როგორი და სხვა); ამოიცნობს პერსონაჟთა თვისებებს; მოქმედებების თანამიმდევრობას; მოვლენათა შორის მიზეზ-შედეგობრივ კავშირებს; ამოიცნობს მოქმედებათა დროსა და ადგილს “ (ესგ. 2016)

კითხვის აქტივობები ,შესნიშნავი ამოსავალი წერტილია თემასთან დაკავშირებული მდიდარი ლექსიკის (ზედსართავი სახელები, არსებითი სახელი, ზმნები და ა.შ) შესასწავლად, გრამატიკული სტრუქტურების ასათვისებლად და სხვა.

შესწავლილი მასალის გამეორების, წერილობითი ხატის სწორად გაშიფვრისა და წაკითხული მასალის პრაქტიკაში გამოყენების მიზნით , ვითამაშოთ თამაში „ ფერი რიცხვით“( Colour by number). წინასწარ მოვამზადოთ ფერების მიხედვით ციფრული სამუშაო ფურცლები ( ინგლისურ ენაზე მითითებული ფერების მქონე ადგილები). განვათავსოთ კლასის მეორე ბოლოს რამდენიმე ფერადი ქაღალდი, რომელზეც ფერების სახელები წერია.მოსწავლეებმა , რომ გააფერადონ ფურცლები, საჭიროა მივიდნენ კლასის მეორე ბოლოში, რათა გაარკვიონ, რომელი ფერია მითითებული გასაფერადებლად. მოსწავლე, რომელიც სწორად წაიკითხავს, ამოიცივოს ერთს და შეაფერადებს მის ფურცელს , არის გამარჯვებული.

მოსმენისა და სწორი კითხვის უნარის გასავითარებლად , ვითამაშოთ თამაში „ სულელი მასწავლებელი“ ( Silly teacher) . მასწავლებელმა ხმამაღლა უნდა წაიკითხოს ტექსტი, მოსწავლეებმა მასთან ერთად უნდა გააყოლონ თვალი, რადგან მასწავლებელი ტექსტის კითხვისას გამიზნულად დაუშვებს შეცდომებს . ეს შეცდომები შეიძლება იყოს: არასწორი სიტყვები, არასწორი სქესი, არასწორი წარმოთქმა, ზმნის არასწორი დაბოლოება და ა.შ. როდესაც მოსწავლე ამჩნევს შეცდომას, მან უნდა თქვას, „ შეჩერდი“. თუ მას შეეძლება შეცდომის გასწორება , დაიმსახურებს ქულას. მოსწავლეები ძალიან ყურადღებით ისმენენ და თან კითხულობენ ტექსტს. ყველას სურს შეცდომის შემჩნევა და ქულის დამსახურება. ისინი გაუცნობიერებლად , მექანიკურად კონცენტრირდებიან სამიზნე ტექსტზე და უკეთესად მოახდენენ საკუთარი თავის მობილიზაციას.

ყველა ბავშვი ინდივიდუალურია, თუმცა მათ უმეტესობას უკეთ სწავლობს, როცა სასწავლო პროცესში აქტიურადა ჩართული, ვიდრე ზის და მშვიდად უსმენს, ამიტომ მნიშვნელოვანია მასწავლებელმა იპოვოს მათი ჩართულობის შესაბამისი გზები.

ვითამაშოთ „სიტყვათა დეკოდირება“ (Decoder games). დავურიგოთ მოსწავლეებს ქაღალდის ფურცლები, რომლებზეც ეწერება შესასწავლ ტექსტში შემავალი სიტყვები. ტექსტის წაკითხვის შემდეგ დამოუკიდებლად უნდა შემოხაზონ ის სიტყვები, რომლებიც შეხვდათ ტექსტში. ბავშვებმა ხმამაღლა უნდა ამოიკითხონ ყველა ის სიტყვა, რომელსაც ფიქრობენ რომ ის მეორდება მათ ფურცლებზე. ასეთ შემთხვევაში ისინი ტექსტის წაკითხვისას ძალიან ყურადღებით იქნებიან და შეეცდებიან მაქსიმალურად ბევრი სიტყვა დაიმახსოვრონ. დანაწევრებული სიტყვების პოვნა და გამეორება ხელს შეუწყობს ტექსტის ცალკეულად, ნაწილ- ნაწილ შესწავლას.

### 6.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს კალიგრაფიული ნორმების დაცვა; მოდელის მიხედვით სხვადასხვა ტიპის მარტივი ტექსტების შედგენა. წერითი მეტყველების აქტივობის შესრულებისას სტრატეგიების გააზრებულად გამოყენება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე**: „წერს აკურატულად; კარნახით წერს ნასწავლ სიტყვებს და წინადადებებს;

ტექსტის წერისას სათანადოდ იყენებს ნასწავლ ლექსიკასა და შესიტყვებებს, გამოთქმებს; მიუთითებს კონკრეტულ დეტალებს; სათანადოდ სვამს სასვენ ნიშნებს; ადგენს წარწერებს ილუსტრაციებისთვის. ნაცნობ ელემენტებზე (კონტექსტზე, ილუსტრაციაზე) დაყრდნობით ცდილობს უცნობი სიტყვების ამოცნობას; აკვირდება ტექსტის სტრუქტურას, მაორგანიზებელ ელემენტებს (მაგ., სათაურს, რუბრიკას, ცხრილის აგებულებას და მონაცემებს, ილუსტრაციას, წარწერას, ლოგოს, ტიპოგრაფიულ მახასიათებლებს (მაგ., მსხვილ შრიფტს და სხვა) და მასზე დაყრდნობით მოიძიებს საჭირო ინფორმაციას; აცნობიერებს კითხვის პროცესში გამოყენებულ ხერხებს.“ (ესგ.2016)

წერა უნდა იყოს სახალისო, მოსწავლეებს საშუალება უნდა მიეცეთ გამოიყენონ ეს უნარი, გამოხატონ საკუთარი თავი და გააცნონ თავიანთი ინტერესები. ინგლისური



ორთოგრაფია საკმაოდ სპეციფიკურია და საჭიროებს მეტ პრაქტიკულ გამოყენებას. ხშირად მოსწავლეებმა იციან სიტყვა, მისი მნიშვნელობა და სწორად წარმოთქმა, მაგრამ ვერ ახერხებენ სიტყვის სწორად მართლწერას. ამიტომ მნიშვნელოვანია სწავლებისას ჩავრთოთ სახალისო აქტივობები, რომელთა დახმარებითაც მოსწავლეები ხალისით განავითარებენ წერის უნარს.

ვითამაშოთ თამაში "სატელეფონო ლექსიკონი" (Telephone dictionary). მოსწავლეები დავყოთ 5 კაციან ჯგუფებად. სათამაშოდ დავგჭირდება ცარიელი ფურცელი, რომლის ზედა ნაწილზე მოსწავლემ უნდა დაწეროს ფრაზა ან სიტყვა, რომელიც შეისწავლეს ახალ გაკვეთილში. მას შემდეგ, რაც დაწერენ პირველ სიტყვას ან ფრაზას, ისინი გადასცემენ თავიანთ ფურცელს მოთამაშეს მარცხნივ. ამ მოთამაშეს მოეთხოვება ნახატის დახატვა, რომელიც შეესაბამება ამ ფრაზას. შემდეგ ისინი გადაკეცავენ ქაღალდს ისე, რომ მხოლოდ სურათი ჩანდეს. ისევ გადააწოდებენ მარცხნივ მჯდომ მოსწავლეს, რომელმაც უნდა დახედოს ნახატს და უნდა დაწეროს ფრაზა მის აღსაწერად. თამაშის დასასრულს ვნახავთ მთლიან ფურცელს, რომელზეც ნაჩვენები იქნება სიტყვების გარდაქმნა ნახატებად და პირიქით.

წერის უნარის გასავითარებლად შეიძლება გამოვიყენოთ ცნობილი თამაში „ჩამოხრჩობანა“ (Hangman). თამაში რომ გავამარტივოთ, ავირჩიოთ თემა, რომლისგან გამომდინარეც ინება გამოსაცნობი სიტყვა. მაგალითად ავირჩიოთ თემა „ზღაპრები“ და გამოსაცნობი სიტყვა იყოს ფიფქია (Snow white). ეს სიტყვა შედგება 9 ასო-ბგერისგან. ასო-ბგერეები დაფაზე ტირეებით გამოვყოთ : \_ \_ \_ \_ \_  
მოსწავლეებმა უნდა გამოიცნონ ასოები, სათითაოდ. თუ ასო-ბგერას სწორად დაასახელებენ მოსწავლეები, წერენ შესაბამის ტირეზე. თუ დასახელებული ასო-ბგერა სიტყვაში არ არის, ჩამომხრჩობი წერს მას ფურცლის კუთხეში და ხატავს ხარაჩოს შენდეგ მონაკვეთს, რომ „ჩამოახრჩოს“ მოთამაშეები.

#### 6.4 მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეოთხე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს სიტყვების, წინადადებებისა და ტექსტების გარკვევით და შესაბამისი ინტონაციისა თუ მახვილების დაცვით წარმოთქმა. მოსწავლემ უნდა შეძლოს ნაცნობ თემატიკაზე მარტივ ინტერაქციაში მონაწილეობა, ნაცნობი თემატიკის გარშემო საუბარი.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე**: „ზეპირად გაითამაშებს დიალოგებს, სცენებს;ზეპირად კითხულობს ლექსებს, ენის გასატეხებს, ასრულებს სიმღერებს; ტექსტების შინაარსს ადეკვატურად უსადაგებს არავერბალურ მეტყველებას.სვამს/პასუხობს კითხვებს, ან ითხოვს ნებართვას კონკრეტულ საკლასო სიტუაციასთან დაკავშირებით (მაგ., შეიძლება ავიღო ეს წიგნი?.. და სხვა);მონაწილეობს მარტივ ინტერაქციაში ნასწავლ თემატიკაზე (მაგ., რა უყვარს, რა იცის, როგორია მისი მეგობარი, რა აქვს ჩანთაში, სად არის ნივთი და სხვ.);პასუხობს ნასწავლი ტექსტის შინაარსის გარშემო დასმულ მარტივ კითხვებს (მაგ., რა აქვს, ვინ რა აჩუქა, რა ფერის, რამდენი, როგორი, როდის წავიდა, სად წავიდა, ვის რა მისცა და სხვა);აღწერს ილუსტრაციებს;მონაწილეობს სიმულაციურ სიტუაციაში“. (ესგ.2016)

მოსწავლეებმა პრაქტიკაში რომ გამოიყენონ ნასწავლილი მასალა და აღელვებისა და შეცდომებზე ფიქრის გარეშე ამეტყველდნენ, შეგვიძლია გამოვიყენოთ სიტუაციური სურათები და ვითამაშოთ თამაში „ ფერადი ფოტოები“ (Colorful photos). დავყოთ მოსწავლეები ჯგუფებად . თითოეულ ჯგუფს დავურიგოთ 2 მსგავსი სურათი. ვსთხოვოთ თითოეულ ჯგუფს, იპოვონ განსხვავებები ფოტოებს შორის. რომ გავიგოთ რა განსხვავებები და მსგავსებები იპოვნეს ბავშვებმა, დავუსვათ კითხვები. მაგალითად: სად არის წიგნი პირველ ფოტოზე? მეორე ფოტოზე კატა მაგიდაზეა თუ მაგიდის ქვეშ? და სხვა. გამარჯვებული ის გუნდი იქნება, რომელიც უფრო მეტ განსხვავებას იპოვნინა.

ახალი სიტყვების დამახსოვრებისთვის და უკვე შესწავლილი ლექსიკის განსახილველად შესანიშნავი თამაშია „ პაროლი“ ( Password game). პაროლის თამაში არის სასაუბრო აქტივობა, რომელიც ეხმარება მოსწავლეებს ლექსიკური მარაგის გამეორებასა და მნიშვნელოვანი უნარების გამოყენებას პრაქტიკაში. ბავშვებმა უნდა

აღწერონ საგანი ან მოვლენა, რისთვისაც გამოიყენებენ უკვე შესწავლილ ლექსიკურ მარაგს. შეგვიძლია ვისწავლოთ ამინდი, აღნიშული თამაშის გამოყენებით. დაფაზე ჩამოვწერთ წელიწადის დროები და ამინდის სახეობები. მაგალითად ზამთარი-თოვლი, ზაფხული -მზე, გაზაფხული- სითბო, შემოდგომა - წვიმა. განვიხილოთ საიდუმლო სიტყვაა „თოვლი“. კლასი დავყოთ ჯგუფებად ვსთხოვთ გაიხსენონ რაც შეიძლება მეტი სიტყვა კოდურ სიტყვასთან დაკავშირებით. ამ სიტყვის აღსაწერად ბავშვებს მოუწევთ გაიხსენონ და გამოიყენონ უკვე შესწავლილი სიტყვები, როგორებიცაა, „ცივი“, „თეთრი“, „თოვლის წვიმა“ , „ ზამთარი“ და სხვა. გამარჯვებული იქნება ის გუნდი , ვინც ყველაზე მეტ ასოციაციურ სიტყვას გაიხსენებს.

## თავი VII.

### ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის

#### 7.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს სტანდარტით განსაზღვრული სხვადასხვა ტიპის ტექსტის მოსმენა/მოსმენა-ყურება და გაგება“.

შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლე:

„ამოიცნობს სასაუბრო თემას, კონტექსტს, თანამოსაუბრეებს; განარჩევს ფამილარულ და თავაზიან ფორმულებს; ამოიცნობს კონკრეტულ დეტალებს (სად, როდის, რამდენი, როგორი და სხვ.); ამოიცნობს ამბის განვითარების ეტაპებს (როგორ დაიწყო, რა მოხდა, როგორ დამთავრდა); განსაზღვრავს მოქმედებათა დროსა და ადგილს; ამოიცნობს პერსონაჟების ემოციებს, დამოკიდებულებას; პერსონაჟთა საქციელიდან გამომდინარე, გამოაქვს დასკვნა მათი ხასიათის, თვისების შესახებ; განარჩევს ინტონაციით გამოხატული ნათქვამის მოდალობას (თხოვნა, შეკითხვა, ბრძანება)“. ( ესგ.2016)

მოსმენა საკვანძო ეტაპია შემდეგი მიმართულებების მისაღწევად და კლასში ნასწავლი ცნებების დამახსოვრების უნარის განვითარებისთვის. თამაშები წარმოადგენს, განმეორებად საქმიანობას , რომელიც აძლიერებს ამ უნარებს და ზრდის სმენისა და წიგნიერების განვითარებას. მოსმენის აქტივობები ბავშვებში განაპირობებს ახალი ლექსიკის შემუშავებასა და შესაბამისი გრამატიკის ამოცნობას.

ვითამაშოთ თამაში „ ნახატი მოსმენისას“ (Drawing while listening). წახალისეთ აქტიური მოსმენა, რომ მოსწავლეებმა მოუმიწონ ინფორმაციას, დაამუშავონ იგი, შემდეგ კი გამოიყენონ. დაბეჭდეთ ან შექმენით ადვილად დასახატი საგნების ორი განსხვავებული ფურცელი, როგორცაა: სახლები, ხეები ,ცხოველები, საკლასო საგნები ან ადამიანები. თითოეულ ფურცელზე მოათავსეთ რამდენიმე ნივთი ან იპოვეთ სურათი დეტალებით- რაც უფრო მეტია აღსაწერად, მით უფრო ყურადღებით უნდა

მოუსმინონ მოსწავლეებმა. დაყავით მოსწავლეები წყვილებად . თითოეულ წყვილში თითოეულ მოსწავლეს გადაეცით განსხვავებული სურათი და ცარიელი ფურცელი. ერთი მოსწავლე აღწერს თავის სურათს, ხოლო მეორე ხატავს; მათ არ უნდა აჩვენონ თავიანთი სურათები ერთმანეთს, სანამ ორივე არ დასრულდება. დამატებითი წახალისებისთვის, კლასმა მისცეს ხმა, თუ ვისი ნახატი უკეთესია და უახლოვდება ორიგინალს.

## 7.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს სტანდარტით განსაზღვრული ტექსტების წაკითხვა და გაგება. სხვადასხვა ტიპის მარტივი ტექსტის სტრუქტურული და ენობრივი მახასიათებლების ამოცნობა“.

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე**:

„ამოიცნობს ტექსტის საკომუნიკაციო სიტუაციას (ავტორი, ადრესატი, თემა, მიზანი);

ასევე ამოიცნობს მოვლენათა და მოქმედებათა თანამიმდევრობას; მათ შორის მიზეზშედეგობრივ კავშირებს; ამოიცნობს პერსონაჟების ემოციებსა და განწყობებს, მათი ქცევის მოტივებს (მაგ., რატომ არის მოწყენილი; რატომ მოიქცა ასე და ა.შ.); განარჩევს ტექსტში ავტორისა და პერსონაჟების სიტყვებს; გამოყოფს სიუჟეტის განვითარების საფეხურებს. ამოიცნობს სხვადასხვა ტიპის მარტივი ტექსტის სტრუქტურულ მახასიათებლებს; ერთმანეთს ადარებს სხვადასხვა სახის ტექსტს კომპოზიციური აგებულების მიხედვით (მაგ., გაკვეთილების ცხრილი და ღია ბარათი), ასახელებს განსხვავებებს, მსგავსებებს“( ესგ.2016)

მნიშვნელოვანია, რომ კითხვის უნარის განვითარებაზე მუშაობისას , ყურადღება გავამახვილოთ მახვილების სწორად დასმასა და ინტონაციაზე. ხმამაღალი კითხვის უნარ-ჩვევა, ეხმარება სწორი გრძნობებისა და სწორად ემოციების გამოხატვაში.

გავაცნოთ მოსწავლეებს სხვადასხვა სახის სახის ტექსტები, რომელიც უნდა ამოიცნოს სტრუქტურულად და ენობრივი ნიშნის მიხედვით. ყოველივე მოსწავლეებს დაეხმარება ტექსტში კომუნიკაციური მიზნის განსაზღვრაში. ვითამაშოთ თამაში „

ჟურნალის ნაჭრები“ ( Magazine clippings). შევარჩიოთ სხვადასხვა სახის ტექსტები, როგორებიცაა, წერილები, რეცეპტები, სათავგადასავლო ისტორიები და სხვა. წავიკითხოთ ხმამაღლა ამ ტიპის ტექსტები და დავეხმაროთ მოსწავლეებს ტექსტის ტიპის განსაზღვრაში. დაფაზე დავხაზოთ ცხრილი და ამოვიწეროთ ის მიმანიშნებელი სიტყვები, რომლებიც მიუთითებენ კონკრეტულ ტექსტის ტიპებზე. მაგალითად: რეცეპტის სათაურის ქვეშ, ამოვიწეროთ ტექსტიდან ინგრედიენტები. ფილმის მიმოხილვის ტიპის ტექსტში დაგვჭირდება მსახიობებისა და რეჟისორების სახელები.

სიტყვების შინაარსობივ მსგავსებებისა და განსხვავებების გააზრებისათვის ვითამაშოთ „ ზედმეტსიტყვობანა“ (Odd one out ). დავწეროთ ერთი კონკრეტული მახასიათებლების და განსხვავებული მახასიათებლის სიტყვა, რომელშიც მკითხველმა უნდა იპოვოს შინაარსობრივად განსხვავებული სიტყვა. მაგალითად:

1. River 2. Building 3. Bridge 4. City 5. House
2. 1.Book 2. Dictionary 3. Text 4. Pen

მოცემული მაგალითების პირველ წინადადებაში სიტყვების უმეტესობა წარმოადგენს შენობების თემატიკას, სიტყვა მდინარე (river)აქ ზედმეტია. რაც შეეხება მეორე წინადადებას, აქ სიტყვების უმეტესობა წარმოადგენს ბეჭდურ მასალას, ამიტომ კალამი( pen ) ზედმეტი სიტყვაა .

### 7.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს ნიმუშის მიხედვით მცირე ზომის ტექსტის დაწერა. მოსწავლემ უნდა შეძლოს წერილობითი ტექსტის სტრუქტურის დაცვა, ელემენტარული ენობრივი უნარ-ჩვევების გამოყენება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე**:„თანამიმდევრობით გადმოსცემს ფაქტებს, მოვლენებს; აღწერს / ახასიათებს ადამიანებს, ცხოველებს, საგნებს;აზუსტებს საჭირო დეტალებს; გამოხატავს საკუთარ დამოკიდებულებებს, გრძნობებსა და სურვილებს.“( ესგ,2016).

წერის უნარის განვითარებაში მნიშვნელოვნად დაგვეხმარება „ როდის და რატომ?“ (when and why? ). ავირჩიოთ ნაცნობი მოთხრობა/ზღაპარი. მაგალითად: „ ფიფქია და შვიდი ჯუჯა“. დაფაზე დავწეროთ პერსონაჟების სახელები, მაგალითად, ფიფქია, შვიდი ჯუჯა , დედოფალი, მსახური, პრინცი და ამავდროულად ჩამოვწეროთ კითხვები:

1. Who was Snow white?
2. What did the queen have?
3. Why did she want to kill Snow white?
4. How did the story end?

მოსწავლეების დასახმარებლად დაფაზე დაწერეთ სიტყვები: ჯადოსნური სარკე, ჯუჯები, მსახურები და ა.შ. მოსწავლეები შეეცდებიან შექმნან სიუჟეტი კითხვების დახმარებით. როდესაც დაასრულებენ, ვთხოვთ, განათავსონ კლასის კედელზე. დავეხმაროთ მოსწავლეებმა წაიკითხონ ერთმანეთის სიუჟეტები. ბოლოს სასურველია გავაცნოთ მოსწავლეებს ზღაპრის ორიგინალი ტექსტი და გამოვავლინოთ ყველაზე კრეატიული და საინტერესო ტექსტის ავტორი, რომლის ტექსტი მაქსიმალურად მსგავსი იქნება ორიგინალთან.

**7.4 მეტყველების უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეხუთე კლასისთვის**  
„მოსწავლემ უნდა შეძლოს მარტივ ინტერაქციაში მონაწილეობა, რამდენიმე წინადადებიანი მონოლოგის წარმოთქმა. ასევე უნდა შეძლოს ზეპირი მეტყველების ამოცანების შესაბამისი სტრატეგიების გამოყენება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე:**

„გაითამაშებს მარტივ დიალოგებსა და სცენებს; ტექსტების წარმოთქმისას იცავს შესაბამის ინტონაციასა და რიტმს; მონაწილეობს მარტივ ინტერაქციაში; სვამს/პასუხობს კითხვებს კონკრეტულ საკლასო სიტუაციასთან დაკავშირებით; სვამს /პასუხობს მარტივ კითხვებს მისთვის ნაცნობი თემების, ნასწავლი ტექსტის შინაარსის შესახებ; მარტივი ენით ჰყვება ნანახ ან გაგონილ ამბავს; საუბრობს მისთვის ნაცნობ

თემებზე (მაგ., ოჯახი, ნათესავები/ მეგობრები, თავისუფალი დრო და სხვა).გამოთქვამს ვარაუდს შინაარსის შესახებ სათაურის, ილუსტრაციების, არავერბალური ელემენტების საფუძველზე; ცდილობს უცნობი სიტყვების, გამოთქმების, წინადადებების მნიშვნელობის დამოუკიდებლად ამოცნობას ნაცნობ ელემენტებზე დაყრდნობით (მაგ., კონტექსტი, ილუსტრაცია და სხვა); მშობლიურ ენაზე აღწერს, რა ხერხით/გზით მოახერხა მოსასმენი ამოცანის გადაჭრა.“( ესე. 2016)

სასურველია საკლასო გარემოში შევქმნათ თანაკლასელებთან ურთიერთობის ბუნებრივი პირობები, მარტივი კომუნიკაციის წასამართავად. ასეთი პირობები, საშუალებას აძლევს მოსწავლეებს, მარტივი ინტერაქცია ინგლისურ ენაზე. მოსწავლემ რომ შეძლოს კომუნიკაცია მინიმალური ურთიერთქმედების საშუალებით, შეიძლება ვითამაშოთ თამაში „ რა ხდება ჩემს თავს?“ (What is on my head?). დავყოთ კლასი ჯგუფებად; ვსთხოვოთ დაფასთან გამოვიდეს ჯგუფის ერთი წევრი და დადგეს დაფისკენ სახით წინ , ისე რომ ვერ ხედავდეს მის თანაგუნდელებს. დავკიდოთ კედელზე ფოტო ისე ( მაგალითად, ცისარტყელა „ rainbow” რომ ყველა ხედავდეს, გარდა დაფასთან მდგომი მოსწავლისა. ვთხოვოთ თანაგუნდელებს დაეხმარონ მოსწავლეს სიტყვის გამოცნობაში. მათ არ უნდა გააჟღერონ თავად სიტყვა, მაგრამ მაგრამ უნდა მისცენ გარკვეული მინიშნებები. მაგალითად: ბარათზე ჩანს ბევრი სხვადასხვა ფერი, ის ძალიან ფერადია ან მას ვხედავთ წვიმის შემდეგ. თუ მოსწავლე ვერ მიხვდება სიტყვას, აჩვენეთ ფოტო, თუ ვერ დაასახელებს სიტყვას, დაეხმაროს ჯგუფი.



## თავი VIII. ინგლისური ენის სამეტყველო უნარების განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის

### 8.1. მოსმენის უნარის ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის

„ მოსწავლემ უნდა შეძლოს სტანდარტით განსაზღვრული სხვადასხვა ტიპის ტექსტის მოსმენა/მოსმენა-ყურება და გაგება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუმოსწავლე:

„ამოიცნობს საკომუნიკაციო სიტუაციას(თემას,პერსონაჟებს/თანამოსაუბრეებს);  
ამოიცნობს თანამოსაუბრეთა და პერსონაჟთა შორის არსებულ მარტივ ურთიერთობებს;  
რეკლიკებზე დაყრდნობით გამოაქვს კონკრეტული დასკვნები თანამოსაუბრეთა შესახებ  
(მაგ., მათი სურვილების, გეგმების, ინტერესების, საქმიანობის, დამოკიდებულებების  
შესახებ); ასევე კონკრეტულ დეტალებს (მოქმედების დროს, ადგილს და ა.შ.);ამოიცნობს  
სიუჟეტის განვითარების ხაზს; მოქმედებათა თანამიმდევრობას.“ ( ესგ.2016).

ამ ეტაპზე შეგვიძლია გამოვიყენოთ სიმულაცია ანუ როლური თამაში, რომელიც სასწავლო პროცესს განსაკუთრებით სახალისოს ხდის. როლური თამაშის დროს ხდება ხელოვნური სიტუაციების შექმნას, რომლის დროსაც მოხდება რეალობის გათამაშება. როლური თამაშები სწავლების აქტიური ფორმაა. ამ აქტივობის დროს მოსწავლეები როგორც გონებრივად, ისე ფიზიკურადაც აქტიურები არიან, მათ საშუალება აქვთ გამოხატონ ემოციები, დამოკიდებულებები რაც დაეხმარებათ სასწავლო პროცესისას მასალის ათვისებაში. როლური თამაშები უცხო ენის შესწავლისას დადებით ზეგავლენას ახდენს სწორი წარმოთქმის დაუფლებაზე. იგი ხელს უწყობს კომუნიკაციური უნარების განვითარებას .

მოსწავლემ, რომ შეძლოს სხვისი მეტყველების იმიტაცია და საკუთარი აქცენტების დახვეწა, სასურველია, ეს თამაში ჩავრთოთ მოსასმენი ტექსტის განხილვისას. დავალაგოთ შესაბამისი ბარათები დაფის ქვედა ნაწილზე ჰორიზონტალურად. მოვნიშნოთ ამინდის ბარათები ამინდის სიმბოლოებით ( წვიმიანი, ქარიანი, ნისლიანი, მზიანი და ა.შ). ვერტიკალურად დავალაგოთ სხვადასხვა ქვეყნები(თითოეულ დროშას ქვემოთ მივაწეროთ ქვეყნის სახელები). უნდა წავიკითხოთ ტექსტი, სადაც ინფორმაციაა

ამინდის პროგნოზის შესახებ. მოსწავლეებმა შესაბამისი ქვეყნის დროშებს უნდა შეუსაბამონ ამინდის პროგნოზი. აქტივობის მიზანია მოსწავლემ შეასრულონ ამინდის პროგნოზის გამომცხადებლის როლი. მასწავლებელი სვამს კითხვას

- What is the weather like in France?

-It is sunny

-Is it snowing in Canada?

- No, there are cloudy days.

## 8.2 კითხვის უნარის განვითარების ხელშეწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს სხვადასხვა ტიპის მარტივი ტექსტის სტრუქტურული და ენობრივი მახასიათებლების ამოცნობა. სტანდარტით განსაზღვრული ტექსტების წაკითხვა და გაგება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ მოსწავლე:

„ამოიცნობს სხვადასხვა ტიპის მარტივი ტექსტის სტრუქტურულ მახასიათებლებს; ერთმანეთს ადარებს სხვადასხვა სახის ტექსტს კომპოზიციური აგებულების მიხედვით (მაგ., კატალოგსა და შემეცნებით ტექსტს), ასახელებს განსხვავებებს, მსგავსებებს; ამოიცნობს საკომუნიკაციო სიტუაციის შესატყვის გამოთქმებს, კლიშეებს, ენობრივ კონსტრუქციებს (მაგ., წახალისების, შეთავაზების, კეთილი სურვილების და სხვა); ამოიცნობს სინტაქსურ მიმართებებს მარტივი წინადადებების წევრებს შორის, ზმნის ახლანდელი, წარსული და მომავალი დროის გამომხატველ ფორმებს, ადგილმდებარეობისა და დროის გამომხატველ მარტივ ენობრივ საშუალებებს (ზმნიზედას, წინდებულს). ამოიცნობს პერსონაჟების ემოციებსა და განწყობებს, მათი ქცევის მოტივებს (მაგ., რატომ არის მოწყენილი; რატომ მოიქცა ასე და ა.შ.) განარჩევს ტექსტში ავტორისა და პერსონაჟების სიტყვებს; გამოყოფს სიუჟეტის განვითარების საფეხურებს.“ (ესგ. 2016)

მოსწავლის სასკოლო სახელმძღვანელო “New building blocks 6” -ის მე-15 გვერდზე მოცემული ტექსტი და გრამატიკული კატეგორია (This/These , That/those) განხილვის შემდეგ შეგვიძლია ვითამაშოთ თამაში „ფაქტობრივი შეცდომები“(Find factual mistakes). რომლის დახმარებითაც მოსწავლეები ივარჯიშებენ ერთი მხრივ კითხვის უნარ-ჩვევებზე, მეორე მხრივ კი გრამატიკული კატეგორიის გამტკიცებაზე.

დავბეჭდოთ განხილული ტექსტის ( მოსწავლის სახელმძღვანელოში მოცემულ ) მსგავსი ტექსტი თანდართული ფოტოებით, მაგრამ ტექსტში შეგნებულად დავუშვათ, როგორც გრამატიკული, ისე ლექსიკური შეცდომები. ბავშვებმა უნდა იპოვონ და შეასწორონ ტექსტში დაშვებული შეცდომები. გამარჯვებულია ის ბავშვი, ვინც ყველაზე მეტ შეცდომა იპოვის და გაასწორებს.

### **8.3 წერის უნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის**

„ მოსწავლემ უნდა შეძლოს ნიმუშის მიხედვით მცირე ზომის ტექსტის დაწერა. წერილობითი ტექსტის სტრუქტურის დაცვა და ელემენტარული ენობრივი უნარ-ჩვევების გამოყენება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე:**

„თანამიმდევრობით გადმოსცემს ფაქტებს, მოვლენებს;აღწერს / ახასიათებს ადამიანებს, ცხოველებს, საგნებს; აზუსტებს საჭირო დეტალებს;გამოხატავს საკუთარ დამოკიდებულებებს, გრძნობებსა და სურვილებს.იცავს ელემენტარულ სინტაქსურ მიმართებებს წინადადების წევრებს შორის (მაგ., ქვემდებარისა და შემასმენლის შეთანხმება პირსა და რიცხვში);

იცავს სიტყვათა წყობას მტკიცებითი, უარყოფითი და კითხვითი შინაარსის შემცველ წინადადებებში (მაგ., ქვემდებარე, შემასმენელი, დამატება); იცავს ორთოგრაფიის წესებს, სწორად იყენებს სასვენ ნიშნებს.“( ესგ.2016)

მნიშვნელოვანია, სწავლების მოცემულ საფეხურზე სახალისო აქტივობებით უზრუნველყოთ არაფორმალური წერილების წერის სწავლება. წავახალისოთ მოსწავლეები, მიწერონ წერილი მათ საყვრელ ფეხბურთელებს, მომღერლებს,

მსახიობებს და სხვა. სასურველია სანამ უშვლოდ წერილის დაწერას დაიწყებდენ განიხილონ უკვე არსებული მოდელი, რომელიც დაეხმარება მათი ტექსტის ფორმულირებაში. დაფაზე ჩამოვწერთ თემები, რის შესახებაც უნდა დაწერონ ბავშვებმა წერილი. განვიხილოთ აქტივობა „ დაასრულე წერილი“ (Complete the letter). მოსწავლეები დავაჯგუფოთ არჩეული თემის მიხედვით და ვთხოვოთ, ერთად იმუშაონ წერილზე. ერთმა მოსწავლემ დაწეროს შესავალი ნაწილი, მეორემ გაგრძელოს, მესამემ კი დასკვნით ნაწილზე იმუშაოს. წერილის პრეზენტაციის ბოლოს კვითხით თითოეულ მოსწავლეს, როგორ დაიწყებდა, გააგრძელებდა და დაასრულებდა წერილს თვითონ, რომ ყოფილიყო სრული წერილის ავტორი.

#### **8.4 მეტყველებისუნარის განვითარების ხელშემწყობი თამაშები მეექვსე კლასისთვის**

„მოსწავლემ უნდა შეძლოს მარტივ ინტერაქციაში მონაწილეობა, რამდენიმე წინადადებიანი მონოლოგის წარმოთქმა. საკომუნიკაციო სიტუაციის გათვალისწინებით ელემენტარული ენობრივი უნარ-ჩვევების გამოყენება.“

შედეგი თვალსაჩინოა თუ **მოსწავლე:**

„სვამს/პასუხობს კითხვებს მისთვის ნაცნობი თემის (მაგ., სტუმრად ქალაქში/ სოფელში, საყვარელი საქმიანობა/ გართობა, საყვარელი გადაცემები და სხვა) გარშემო;გამოთქვამს საკუთარ დამოკიდებულებას, ემოციას გარკვეულ საკითხთან დაკავშირებით; მოჰყავს მაგალითები პირადი გამოცდილებიდან;მონაწილეობს სიმულაციურ სიტუაციაში (მაგ., გზა სკოლიდან სახლამდე, შეთანხმება შეხვედრის შესახებ; კაფეში; ვიზიტი ექიმთან, საჩუქრის შერჩევა და სხვა);გეგმის მიხედვით ჰყვება მოსმენილი/წაკითხული ტექსტის მოკლე შინაარსს;

საუბრობს მისთვის ნაცნობ თემებზე (მაგ., არდადეგები, გეგმები, გატაცებები, საყვარელი საქმიანობა და სხვა).“ (ესგ. 2016)

სწავლების მოცემულ საფეხურზე სასურველია, ხელი შევუწყოთ მოსწავლეებში შემოქმედებითი უნარების განვითარებას. დავგეგმოთ აქტივობები, სადაც მოსწავლეებს

მოუწევთ გაბმული მეტყველება, რამდენიმე წინადადების დამოუკიდებლად აგება, რაც მოგვცემს საშუალება შევამოწმოთ მოსწავლეთა ლექსიკური მარაგი. ამ უნარების გასავითარებლად ვითამაშოთ თამაში „ჯაჭვურად ამბების მოყოლა“ ( Chain story telling). ვთხოვოთ მოწავლეებს, განლაგდნენ წრიულად. ერთ-ერთმა მოსწავლემ უნდა დაიწყოს ამბის მოყოლა, უფლება აქვს თქვას იმდენი წინადადება, რამდენსაც შეძლებს. შემდეგ დავასახელოთ ნებისმიერი ბავშვის სახელი, რომელმაც უნდა გააგრძელოს ამბის მოყოლა.( შესაძლებელია, აქტივობა ისე დავგეგმოთ, რომ მოსწავლეებმა თხრობა რიგის მიხედვით გააგრძელონ საათის ისრის მიმართულებით, თუმცა უკეთესია, მასწავლებელი თვითონ ასახელებდეს მთხრობელს, რადგან მოსწავლეები ყურადღებით იქნებიან.) წავახალისოთ მოსწავლეები თხრობა განავრცონ კრეატიულად/სასაცილოდ.

## ბიბლიოგრაფია

1. „ეროვნული სასწავლო გეგმა“, ეროვნული სასწავლო გეგმებისა და შეფასების ცენტრი. 2011-2016
2. ლობჯანიძე სოფიო, „თანამშრომლობითი სწავლების მეთოდები“, .8 იანვარი , 2015. <http://mastsavlebeli.ge/?p=1795>
3. „მასწავლებლის პროფესიული სტანდარტის გზამკვლევი“, მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი, თბილისი. 2014
4. „მოსწავლეზე ორიენტირებული სასწავლო გარემო-სწავლებისა და შეფასების სტრატეგიები“ (სატრენინგო მასალა), მასწავლებლისა და სკოლის დირექტორის პროფესიული განვითარების პროექტი, მოდული2, მასწავლებლის პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი, თბილისი, 2016
- 5.სასწავლო პროცესის დაგეგმვა და სწავლის ეფექტური სტრატეგიები“, (სატრენინგო მასალა), მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი. (2014). მოძიებულია 20 აპრილი, 2016. [www.tpdc.ge](http://www.tpdc.ge).
6. სიხარულიძე მარიკა, უცხოური ენების სწავლება-ერთიანი ევროპული საგანმანათლებლო პოლიტიკის პრიორიტეტები, ჟურნალი „მასწავლებელი“ №2, 2012
7. უცხოური ენების სწავლების ორგანიზება, ეროვნული სასწავლო გეგმის პორტალი. ( 2014). მოძიებულია 20 მაისი, 2016. <http://ncp.ge/ge/utskhouri-enebi/utskhouri-enebisstsavlebis-organizeba>
8. შავერდაშვილი ეკატერინე, „ტექსტზე მუშაობა და კითხვის სტრატეგიები უცხო ენის გაკვეთილზე“, ჟურნალი „მასწავლებელი“, N 4, 2013
9. ჭყოიძე თეო, „წერის ორი ეფექტური სტრატეგია ჟურნალი „მასწავლებელი“,N 6, 2012
10. <https://www.learnenglish.de/gamespage.html>
11. <https://www.slideshare.net/anacaona54/100-eslgames>
12. <http://mastsavlebeli.ge/?p=10817>
13. <http://mastsavlebeli.ge/?p=2489>
14. <http://mastsavlebeli.ge/?p=4026>
15. <http://mastsavlebeli.ge/?p=2243>
16. <http://mastsavlebeli.ge/?p=19249>
17. <http://mastsavlebeli.ge/?p=2541>

18. <http://mastsavlebeli.ge/?p=2331>