

**ვიდას კავალიაუსკასი**

*პუმანიტარულ მეცნიერებათა დოქტორი, პროფესორი  
ლიტვის საგანმანათლებლო უნივერსიტეტი, ლიტვური ენათმეცნიერებისა და  
კომუნიკაციის კათედრა*

**სათამაშო კომპიუტერიული პროგრამები ლიტვური ენის  
შესწავლის პროცესში**

**აბსტრაქტი**

ლიტვურის, როგორც მშობლიური, ასევე, როგორც უცხო ენის, სწავლების პროცესში გამოიყენება სხვადასხვა საგანმანათლებლო კომპიუტერული პროგრამა. მათ შორის განსაკუთრებულ ადგილს იკავებს ლიტვური ენის საგანმანათლებლო კომპიუტერული თამაშები. ენის სასწავლო კომპიუტერული თამაშები ძალიან სასარგებლოა სტუდენტებისათვის, მოსწავლეებისათვის. ჩვენი კომპიუტერული ენის თამაშები საინტერესოა – გართობაც არის და სწავლაც; ამასთან, ამადლებს მოტივაციას და თვითმყოფადობას. სტატიაში წარმოდგენილია ამ თამაშების დიდაქტიური მიზნები, აგრეთვე მეთოდოლოგია.

ელექტრონული სასწავლო საშუალებების განვითარება, სკოლებსა და ოჯახებში კომპიუტერების რაოდენობის ზრდა განაპირობებს, რომ ელექტრონული სწავლების ინსტრუმენტები მოსწავლეებისთვის უფრო და უფრო ხელმისაწვდომი ხდება. ლიტვის სკოლებისათვის შექმნილია მრავალფეროვანი კომპიუტერული სასწავლო

პროგრამები, რომლებიც მოსწავლეს საშუალებას აძლევს, შეისწავლოს ბუნებისმცოდნეობა, მათემატიკა, ქიმია, ფიზიკა, ბიოლოგია, ისტორია, გეოგრაფია, უცხო ენები. ბევრი მათგანის გაცნობა შესაძლებელია მისამართზე: <http://portals.emokykla.lt>. შექმნილია ბევრი პროგრამა ლიტვურის, როგორც მშობლიურისა და როგორც

მეორე / უცხო ენის შესასწავლად. ეს პროგრამები განკუთვნილია როგორც ლიტვური ენის მთელი სისტემის შესასწავლად, ისე მისი გარკვეული ნაწილებისა: მორფოლოგია, სინტაქსი, ფონეტიკა, აქცენტოლოგია, ლექსიკა, მართლწერა, დიალექტოლოგია, მეტყველების კულტურა. ეს პროგრამები შექმნილია სკოლაში (უნივერსიტეტში) ან სახლში დამოუკიდებლად სამუშაოდ. სასწავლო პროცესში გამოიყენება ლიტვაში შექმნილი ორიგინალური ლიტვური ენის ლინგვისტური კომპიუტერული თამაშები.

თამაშები, როგორც სასწავლო მეთოდი, მთელ მსოფლიოში ფართოდ გამოიყენება სკოლებში. თამაში, როგორც სწავლის მეთოდი, ყველაზე უფრო ხშირად გამოიყენება სკოლის დაწყებით და საბაზისო კლასებში, რომ გაზარდოს ბავშვების ენობრივი ჩვევები და განავითარონ მოსწავლის ლოგიკური აზროვნება (სობლინსკასი, 1987, 84). ამ მეთოდის გამოყენება შეიძლება სკოლის დამამთავრებელი კლასის მოსწავლეებთან და, აგრეთვე, სტუდენტებთან მუშაობისას. გარდა ამისა, ლინგვისტური თამაშები გამოადგება ენის თვითშემსწავლელს დამოუკიდებელი მუშაობისათვის. თამაშები ენის გაკვეთილზე გვეხმარება, თავი ავარიდოთ მონოტონურობას,

ამრავალფეროვნებს გაკვეთილს, ზრდის მოსწავლის აქტიურობასა და მოტივაციას, შემოქმედებითობას. სასწავლო პროცესში მრავალფეროვან თამაშებს შორის მნიშვნელოვანი ადგილი უჭირავს **კომპიუტერულ თამაშებს**. ლიტვური ენის შესასწავლად განკუთვნილი კომპიუტერული თამაშები შეიძლება დაიყოს ორ ჯგუფად:

1. სასწავლო კომპიუტერული პროგრამები, რომლებშიც ლინგვისტური თამაშები ინტეგრირებულია, როგორც ერთი კონკრეტული, არც თუ დიდი სეგმენტი.

2. ლიტვური ენის კომპიუტერული თამაშები.

**1. სასწავლო კომპიუტერული პროგრამები, რომლებშიც ლინგვისტური თამაშებია ინტეგრირებული**

ლიტვური ენის შესასწავლად განკუთვნილი კომპიუტერული პროგრამების საკმაოდ დიდი რაოდენობა არსებობს. 2008 წელს ლიტვის განათლებისა და მეცნიერების ტექნოლოგიების ცენტრმა ჩაატარა 1433 კომპიუტერული პროგრამის ანალიზი, რომლებიც, მეტ-ნაკლებად, ხშირად ან იშვიათად გამოიყენებოდა ლიტვის სკოლებში (იხ.: კავალიაუსკასი, 2011, 50). ამ პროგრამებიდან ლიტვური ენის

შესასწავლად გამოიყენება 169 კომპიუტერული პროგრამა. ხშირად ისინი არ შეიცავდნენ თამაშის ელემენტებს. თუმცა, არსებობს კომპიუტერული პროგრამები, რომლებშიც თამაშები ინტეგრირებულია და ქმნის მის ცალკეულ სეგმენტებს. მათ შორისაა კომპიუტერული პროგრამა „LIETUVIŲ KALBOS KOMPIUTERINIS SAVADAS“ („ლიტვური ენის ერთიანი კომპიუტერული სივრცე“). ეს პროგრამა განკუთვნილია ზრდასრული შემსწავლელებისა და იმ სტუდენტებისათვის, რომლებსაც სურთ, რომ გაიდრმაგონ ცოდნა ლიტვური ენის თეორიულ და პრაქტიკულ ასპექტებში. ეს თითქოსდა ერთგვარი ელექტრონული წიგნია, რომელსაც შეუძლია ახსნას ლიტვური ენის მორფოლოგიის, სიტყვაწარმოების, მართლწერის სხვადასხვა საკითხი. აქ წარმოდგენილია ბევრი საგარჯიშო, კარნახი და სხვადასხვა ლინგვისტური თამაში. პროგრამა ძალიან ეფექტურია დამოუკიდებელი სამუშაოსა და თვითშეფასებისათვის. პროგრამა ავტომატურად აფასებს მოსწავლეთა ცოდნას და უნარებს, დავალების შესრულების შემდეგ აჩვენებს შეცდომებს და მიანიშნებს, თუ სად უნდა გადავიდეს, რომ შეივსოს ცოდნა იმ საკითხებში, რომლებშიც პრობლემა ჰქონდა. როგორც უკვე აღვნიშნეთ,

პროგრამაში დიდი ადგილი აქვს დათმობილი დიდაქტიკურ თამაშებს. მოსწავლეებს ძალიან მოსწონთ თამაშები „თაგვი და ნანადირევი“ და „ლაბირინთი“. პირველი თამაში განკუთვნილია სიტყვაწარმოების შესასწავლად. მაგალითად, მოსწავლე მაუსის საშუალებით ირჩევს ნაცვალსახელს, შემდეგ საჭირო სიტყვაწარმოებულ ფორმანტს. თავის ნანადირევი მიაქვს ეშმაკუნასთან. მოცეკვავე ეშმაკი ნიშნავს, რომ არჩეული ფორმანტი (ვარიანტი) სწორია.

თამაში „ლაბირინთი“ განკუთვნილია ლიტვური ენის მართლწერის შესასწავლად. თამაში მოსწავლეებს უვითარებს ორთოგრაფიული უნარების მექანიკურ ფლობასა და სწრაფ ორიენტაციას. ეს თამაში შეიძლება გამოვიყენოთ კლასში შეჯიბრის ჩასატარებლად - რომელი მოსწავლე უფრო სწრაფად და სწორად ამოხსნის მართლწერის ამოცანებს. მართლწერის შედარებით რთული უბნების გავლისას შეიძლება გამოვიყენოთ „დახმარების“ ფანჯარა, მაგრამ იკარგება დრო. პროგრამა ვიზუალურია, ამყარებს ვიზუალურ მეხსიერებას და უვითარებს მართლწერის მექანიკურ უნარებს.

## 2. ლიტვური ენის კომპიუტერული თამაშები

### 2.1 კომპიუტერული პროგრამა „FRAZEOLOGIZMAI“ („ფრაზეოლოგიზმები“)

პროგრამა განკუთვნილია V-X კლასების მოსწავლეებისათვის. ამ კომპიუტერულ პროგრამაში გამოიყენება ფრაზეოლოგიზმები, რომელთა მთავარი სიტყვა არის ადამიანის სხეულის ესა თლუ ის ნაწილი: თვალები, ყურები, კბილები, თავი, ფეხი, ენა, ცხვირი, თითები, თმა, ფრჩხილი, ხელი და გული. პროგრამა შედგება 2 თამაშისაგან - „დაფა“ და „მანქანა“. თითოეულ თამაშში შემოთავაზებულია ფრაზეოლოგიზმები და რამდენიმე სავარაუდო პასუხი, რომელთაგან მხოლოდ ერთია სწორი. თუ არჩეული პასუხი არასწორია, პროგრამა აჩვენებს სწორ პასუხს. არსებობს თამაშის განსხვავებული დონეები. თუ მოსწავლე ერთი დონის 20 კითხვას სწორად უპასუხებს, გადავა ახალ, უფრო მაღალ დონეზე. პროგრამის წარმატებით დასრულების შემდეგ ისმის ოვაციები. თამაშში "მანქანა" სწორი პასუხების მიხედვით იზრდება მანქანაში ბენზინის რაოდენობა, მანქანის სიჩქარე და ლურჯ ფონზე წარმოდგენილი

თეთრი ისარი მიუთითებს, რომ თქვენი პასუხები სწორია და სწორ გზაზე დგახართ. არასწორი პასუხის შემთხვევაში, ბენზინის რაოდენობა მცირდება, სიჩქარე მცირდება და ინთება ნიშანი "სდექ". ეს პროგრამა იძლევა ჯგუფური შეჯიბრის შესაძლებლობას. ამ კომპიუტერული პროგრამით სტუდენტებს საშუალება ეძლევათ, გაიმდიდრონ ლექსიკური მარაგი და ენის გამომსახველობითი საშუალებები, გაიცნონ ლიტვური ენის მდიდარი ფრაზეოლოგია.

### 2.2 კომპიუტერული პროგრამა „ŠALTINĖLIS“ („ნაკადული“)

ორიგინალური კომპიუტერული პროგრამა „ნაკადული“ შეესაბამება ლიტვური ენის დაწყებითი კლასის სასკოლო სახელმძღვანელოს „Šaltinėlis“. სათამაშო ამოცანებში გამოიყენება ანიმაცია, ხმა, სხვადასხვა ეფექტი. ეს ზრდის მოსწავლის ყურადღებისა და ინტერესის ხარისხს. თამაშის შექმნას დასჭირდა ნახევარი წელი - მუშაობდნენ პროფესიული მხატვრები, ანიმატორები, და პროგრამისტები. თამაშის გახმოვანებაში მონაწილეობა მიიღეს ბავშვებმა და პროფესიონალმა მსახიობებმა. თამაშის დროს, ბავშვი „მიცურავს“ ნაკადულში და გადა-

ლახავს სახალისო, საინტერესო დაბრკოლებებს, რომლებიც წარმოადგენს სასწავლო ლინგვისტურ დავლებებს. მოსწავლეებს ელოდებათ მხიარული მოგზაურობა, რომელიც იწყება ნაკადულის სათავეში და მთავრდება შორეულ ზღვაში, დაუსახლებელ კუნძულზე. ამ მოგზაურობისას ბავშვებს უხდებათ შვიდი დაბრკოლების გადალახვა: უნდა გადაარჩინონ კურდღელი, დაეხმარონ მგელს, რომ დაფქვას ხორბალი, შეაერთოს დახეული წერილის ნაწილები და ა. შ. ამოცანები თანდათან რთულდება, ამიტომ ბარიერების გადასალახავად სულ უფრო და უფრო მეტი ენობრივი უნარის ქონაა საჭირო. თამაშს აქვს ბევრი ვარიანტი, რადგან ყოველ დონეზე განსხვავებული ამოცანაა შესასრულებელი.

**2.3. კომპიუტერული პროგრამა „MOKOMASIS KOMPIUTERINIS LIETUVIŲ KALBOS ŽAIDIMAS 3-4 KLASEI“ (საგანმანათლებლო კომპიუტერული თამაში ლიტვური ენაში მე-3 - მე-4 კლასებისათვის.) (ავტორები ვ. პლენტიტიე, დ. იაკაონიტიე, 2010).**

ეს მხიარული ანიმაციური სასწავლო თამაში განკუთვნილია მე-3 - მე-4 კლასის მოსწავლეებისათვის.

შედგება სამი ძირითადი ნაწილისაგან: სასწავლო თამაში, წესები და ლექსიკონი. თამაშის დროს ემოგზაურობთ ლიტვის სხვადასხვა ქალაქში, ვნახულობთ, რით არის თავისებური და საინტერესო ეს ქალაქები და რეალურად რომელი ადგილები უნდა მოვინახულოთ. ყოველ გაჩერებაზე უნდა შეასრულო 10 ლინგვისტური ამოცანა - უნდა გახაზო ასო, ჩაწერო გამოტოვებული ასო, ამოხსნა კროსვორდები, გამოიცნო გამოცანები, მოუსმინო ინფორმაციას და უპასუხო კითხვებს მის შესახებ. თამაშის პროცესში არა მხოლოდ წერისა და კითხვის ელემენტარული უნარები ვითარდება, არამედ ლოგიკური აზროვნებაც. ამ თამაშის დროს ნახავთ ლიტვის მრავალ საინტერესო ადგილს.

**2.4 კომპიუტერული პროგრამა „TARMIŲ KARAOKĖ“ („დიალექტების კარაოკე“)**

ლიტვური ენის ინსტიტუტმა გამოუშვა კომპიუტერული პროგრამა, რომელიც წარმოადგენს ლიტვური ენის ყველა დიალექტს. ამ პროგრამაში იხსნება ლიტვის რუკა, საიდანაც უნდა ამოირჩიო ერთ-ერთი დიალექტი. გამოჩნდება სამი ტიპის ინფორმაცია ამ დიალექტის შესახებ:

ა) დიალექტის რუკა, რომელიც შევსებულია დიალექტის მოკლე ენობრივი დახასიათებით და ანეკდოტით იმ დიალექტის წარმომადგენლების შესახებ.

ბ) გახმოვანებული ავთენტური მაგალითები დიალექტისა (მოთხრობები, ზღაპრები, ლექსები და ა.შ.).

გ) კარაოკე. კარაოკეში წარმოდგენილია სტუდიაში საგანგებოდ ჩაწერილი დიალექტური ტექსტები, რომელთა წაკითხვა შეიძლება იმ დიალექტის წარმომადგენელთან ერთად, რომელმაც გაახმოვანა ეს დიალექტი. თუ რამე გაუგებარია, შეიძლება შეამოწმო იქვე წარმოდგენილ ტექსტში, რომელიც ლიტვურ სალიტერატურო ენაზეა.

მეორე ვარიანტი - შეგიძლიათ იმდეროთ სიმღერა, რომლის ტექსტიც ამ დიალექტზეა შექმნილი. მაგრამ თუ გინდათ, რომ მოხვდეთ კარაოკეში, პასუხი უნდა გასცეთ რამდენიმე მარტივ შეკითხვას დიალექტების შესახებ. ეს ორიგინალური კომპიუტერულ პროგრამა გამოიყენება არა მხოლოდ ლიტვური ენის გაკვეთილებზე, არამედ სხვადასხვა სასკოლო და სხვა ტიპის ღონისძიებაზე. სიამოვნებით თამაშობენ უფროსებიც.

**2.5 კომპიუტერული აქცენტუაციის პროგრამა „KIETI RIEŠUTĒLIAI. Tadas Blinda. Kirčiavimas“ („კერკეტი კაკალი. ტადას ბლინდა. აქცენტუაცია“)**

„ივოლგამუსი“ ვიდეოთამაშების მწარმოებელი ყველაზე დიდი კომპანიაა ლიტვაში და ერთ ერთი უდიდესი - აღმოსავლეთ ევროპაში. სწორედ ამ კომპანიამ, ლიტვური ენის ინსტიტუტის შეკვეთით, შექმნა ახალი კომპიუტერული თამაში, რომელიც განკუთვნილია V-XII კლასის მოსწავლეებისა და, ასევე, ზრდასრულთათვის, რომელთაც სურთ სრულყოფილი სიტყვების სწორად წარმოთქმისა და მახვილის გამოყენების უნარები, აითვისოს ენის ნორმატიული აქცენტუაციის სისტემა, მახვილის სწორად შეცვლის კანონზომიერება სიტყვის შეცვლის დროს (ბრუნება და უღლება). ახალ კომპიუტერულ თამაშში მახვილის დასმის უნარები იხვეწება არა წესების მაგალითების ილუსტრაციით, არამედ მეთოდით, როდესაც თვითონ მოთამაშე არჩევს შესაფერის ვარიანტს. მოთამაშეს აქვს შესაძლებლობა, საჭიროების შემთხვევაში, შეამოწმოს არჩევანის სიზუსტე დამხმარე ნაწილში განთავსებული ლექსიკონისა და ცხრილების საშუალებით - ტერმინებში. (მილიუნაიტე, 2008, 14). რადგანაც

თამაში გახმოვანებულია (გაახმოვანა მსახიობმა გიედრიუს არბანიაუსკასმა), მოთამაშეს ესმის, როგორ უნდა დაისვას მახვილი, იმ შემთხვევაშიც, როდესაც უშეცდომოდ თამაშობს და მაშინაც, როდესაც შეცდომას უშვებს. თამაში, ჩვეულებრივ, მეორდება რამდენჯერმე და ხშირი გამეორება საშუალებას იძლევა, შეუმჩნეველად აითვისო მახვილის სწორად დასმის მოდელი.

თამაშის სიუჟეტის საფუძვლად გამოყენებულია ლიტერული ლეგენდები. ხალხურ გმირს ტადას ბლინდას შეუყვარდა მზეთუნახავი მარტა, მაგრამ მარტა ეშმაკმა მოიტაცა და დაკეტა

თავის მოჯადოებელ წისკილში. ტადას ბლინდა დანებებას არ აპირებს, მას გადაწყვეტილი აქვს მარტას გათავისუფლება. გზაში უხდება მრავალი წინააღმდეგობის გადალახვა. ყველაფერი დამოკიდებულია იმაზე, რამდენად აქვს მოთამაშეს მახვილის სწორად დასმის უნარი განვითარებული. თამაში შედგება დავალების 8 ნაწილისაგან. მათში უნდა მიუთითონ მახვილის ადგილი მარცვალში განსხვავებულ სიტყვებში (არსებითი, ზედსართავი, რიცხვითი სახელები, ზმნები, პოპულარული სახელები, ტოპონიმები - იხილეთ პირველი ცხრილი).

**პირველი ცხრილი. სტრუქტურა კომპიუტერული აქცენტუაციის პროგრამისა „კერკეტი კაკალი. ტადას ბლინდა. აქცენტუაცია“.**

დავალება	დავალების სახელწოდება	რა უნდა გავაკეთოთ
1	საბაგირო გზით გადაადგილება.	დასვით მახვილი ნომინატიურ არსებით სახელებზე.
2	სროლა.	დასვით მახვილი არსებითი სახელის 3 ბრუნვის ფორმაზე; იპოვეთ სიტყვათშეხამებაში რიცხვითი სახელი და დასვით მახვილი.
3	„კამოდი“ საკეტი.	დასვით მახვილი ტოპონიმის 5 ბრუნვის ფორმაზე; დასვით მახვილი ზმნურ ფორმებზე.
4	ტყის ბილიკები.	დასვით მახვილი არსებითი სახელის განსხვავებულ ფორმებზე სიტყვათშეხამებაში.
5	აბანო.	დასვით მახვილი საკუთარ სახელებში

		სახელობითი / ნათესაობით ბრუნვის ფორმებში; დასვით მახვილი არსებითი და ზედსართავი სახელების სხვადასხვა ფორმებში.
6	ეშმაკების სუფრა.	დასვით მახვილი ნომინატიურ არსებით სახელებზე.
7	დაწვევლილი ქვები.	დასვით მახვილი არსებითი სახელის 3 ბრუნვის ფორმაზე; იპოვეთ სიტყვათშეხამებაში რიცხვითი სახელი და დასვით მახვილი.
8	წისქვილი.	დასვით მახვილი ტოპონიმის 5 ბრუნვის ფორმაზე; დასვით მახვილი ზმნურ ფორმებზე.

ამ თამაშისას საჭიროა კონკრეტული დაბრკოლებების გადალახვა. ამოცანის სწორად ამოხსნის დროს კაკლები იმტვრევა. თამაშის წარმატებით დასრულების შემდეგ კაკლის გულის შეგროვებული რაოდენობისა და ხარისხის მიხედვით მოძღვარი გადასცემს შესაბამის დიპლომს. თუ ბარიერი ვერ გადალახეთ, ისევ უნდა გაიმეოროთ დავალების ეს ნაწილი. თამაშის მეორე ნაწილში გადასვლა მხოლოდ იმ შემთხვევაშია შესაძლებელი, თუ წარმატებით დაასრულებ წინა ნაწილს. თამაშში არსებობს მინიშნებები - თუ არ იცი, როგორ უნდა დასვა სწორად მახვილი, შეიძლება შეხვიდე დახმარების განყოფილებაში, სადაც წარმოდგენილია ცხრილი, რომელიც გთავაზობთ სწორ ვარიანტს. თითოეული ახალი ამოცანა

წინაზე რთულია. კომპიუტერული თამაში სრულდება მარტას ეშმაკის წისქვილიდან გათავისუფლების შემდეგ. თამაშში 3 დონეა: მარტივი, საშუალო და რთული. თამაშის დონე განსაზღვრავს დავალების სირთულეს. მიუხედავად იმისა, რომ თამაშის გარემო ახლოსაა ლიტვურ ხალხურ ზღაპრებთან, ჩართულია დეტალები თანამედროვეობიდან. მაგალითად, ერთ-ერთ დავალებას ეწოდება „სროლა“ . თუ გინდა, რომ ისარი მოხვდეს მიზანში, სწორად უნდა დასვა მახვილი იმ სიტყვაში, რომელიც ეკრანზე ჩნდება. ეს თამაში უფასოდ ჩამოიწეროს საიტიდან [www.kalbosnamai.lt](http://www.kalbosnamai.lt). კომპიუტერული პროგრამების ავტორები ცდილობდნენ დაემტკიცებინათ, რომ ლიტვური ენის აქცენტუაციის რთული



სისტემის გაგება და შესწავლა შეიძლება მხიარული, გართობის გზით, თამაშით - ეს ძალიან კარგ შედეგს იძლევა (კავალიაუსკასი, 2011, 220). საუკეთესო შედეგების მისაღებად რეკომენდებულია ამ თამაშის მიმდინარეობისას აქცენტუაციის სხვადასხვა ცხრილის (კავალიაუსკასი, 2000, გვ. 3-24), ლექსიკონების და სხვა ლიტერატურის გამოყენება.

**2.6 ახლა მუშავდება კომპიუტერული თამაშის „კერკეტი კაკლის“ შემდგომი ნაწილები: მათ შორის იქნება ლიტერატურის მართლწერა, ლექსიკა, მორფოლოგია, სიტყვაწარმოება, სინტაქსი.**

**დასკვნა**

ენის სასწავლო კომპიუტერული თამაშები ერთ-ერთი საშუალებაა მოსწავლე-სტუდენტების „გამოგლეჯი-სათვის“ უაზრო და ხშირად ძალადობის მაპროპაგანდირებელი, თუმცა იოლად მოსაპოვებელი კომპიუტერული თამაშებისგან, რომლებიც, უკანასკნელი კვლევებით, იკავებენ უფრო და უფრო მეტ დროს და, არცთუ იშვიათად, ახდენენ მავნე ზეგავლენას ახალგაზრდობის მსოფლმხედველობასა და ფასეულობათა სისტემაზე. ჩვენი კომპიუტერული ენის თამაშები საინტერესოა, გართობაც არის და სწავლაც. ეს თამაშები შეიძლება ეველამ ითამაშოს: სახლში, გაკვეთილზე, აუდიტორიაში, ამიტომ თანამედროვე საინფორმაციო ტექნოლოგიებს მოაქვს მრავალი შესაძლებლობა, რომ სასწავლო პროცესი უფრო საინტერესო გახდეს, უფრო მრავალფეროვანი, არასდროს იყოს მოსაწყენი და მოგვცეს ეფექტიანი შედეგი.

**გამოყენებული ლიტერატურა:**

- კავალიუსკასი, 2000 - Kavaliauskas V. Vardažodžių kirčiavimo mokymo lentelės. Vilnius: Algarvė, 2000.
- კავალიუსკასი, 2011-1 - Кавальяускас В. Применение новых учебных электронных компьютерных программ при обучении фонетике и акцентуации литовского языка // Вестник Московского государственного лингвистического университета (Россия), 2011, №. 8 (614), p. 213-223.
- კავალიუსკასი, 2011-2 - Kavaliauskas V. Применение учебных компьютерных программ при обучении литовскому языку // Интерактивные методы в языковом обучении (Астана: Министерство культуры Республики Казахстан, Комитет по языкам), 2011, პ. 49-71.
- მილიუნაიტე, 2008 - Miliūnaitė R. Naujas lietuvių kalbos mokomasis kompiuterinis žaidimas „Tadas Blinda. Kirčiavimas“ // Gimtasis žodis, 2008, №. 3, p. 13-17.
- შობლინსკასი, 1987 - Šoblinskas A. Lietuvių kalbos didaktika. Vilnius: Mokslas, 1987.

[www.kalbosnamai.lt](http://www.kalbosnamai.lt)

<http://portalas.emokykla.lt>

*Vidas Kavaliauskas*

Doctor of Humanities, Professor,

Lithuanian University of Educational Sciences, Department of Lithuanian Linguistics and  
Communication

## **Computer Games for Learning Lithuanian**

### **ABSTRACT**

Various educational software applications are widely used in the process of learning Lithuanian, both as a mother tongue and as a foreign language. Computer games intended for learning Lithuanian take a peculiar place among them. Such software applications make a learning process more varied, interesting and diverse, promote the learner's motivation for learning and independence. The article discusses the most popular Lithuanian computer games and points out their didactic goals and methods.

**Keywords:** information technology, Lithuanian computer games, correct language, motivation for learning