

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

**ՀՀ ԿԳՄՄՆ «ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ. ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆԻ
ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

ԹԵՄԱ՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՆ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ
ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՌՈՒՍԱՑ ԼԵԶՎԻ ԲԱՆԱՎՈՐ
ԽՈՍՔԻ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԽԹԱՆՈՂ ՄԻՋՈՑ

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐ՝ ՀՀ ԳԵՂԱՐՔՈՒՆԻՔԻ ՄԱՐԶԻ ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ
Տ. ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ՀԱՍՄԻԿ ԲԵՅԲՈՒԹՅԱՆ

ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ԱՐՓԻՆԵ ՍԵՂՐԱԿՅԱՆ

ԴՊՐՈՑ՝ ՀՀ ԳԵՂԱՐՔՈՒՆԻՔԻ ՄԱՐԶԻ Ն. ԳԵՏԱՇԵՆԻ Ա. ԵՂԻԱԶԱՐՅԱՆԻ
ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ 2 ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑ

Բովանդակություն

1. Ներածություն.....	3
2. Գրական ակնարկ:.....	5
3. Փորձարարական դասի վերլուծություն և ընթացք.....	14
3.1. Փորձարարական դաս 1.....	14
3.2. Փորձարարական դաս 2.....	15
4. Եզրակացություն.....	16
5. Գրականության ցանկ.....	17
6. Հավելված.....	18

1.ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Արդի ժամանակաշրջանում կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում: Դպրոցի առջև դրվող կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների օտար լեզվին տիրապետելու, սովորածը կյանքում կիրառելու, ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը:

Գիտելիքների յուրացումն ու մտապահումը ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, սակայն այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Այդ միջոցները կիրառվում են դպրոցում դեռևս տարրական դասարաններից: Դասապրոցեսը ուղեկցվում է խաղերի միջոցով, որը ավելի դյուրին և հետաքրքրական է դարձնում ուսուցման ընթացքը, երեխայի մոտ ձևավորվում է աշխարհընկալում:

Տարրական դասարաններում շատ են կիրառվում լեզվական, դերային և այլ խաղեր, որի նպատակն է օգնել աշակերտների համար լուրջ, քրտնաջան աշխատանքը դարձնել զվարճալի և հետաքրքիր:

Փորձը ցույց է տվել, որ լեզվական հմտությունների ձևավորումը և՛ զգալիորեն ավելի արագ է կատարվում խաղային իրավիճակներում: Խաղում երեխան գործում է ոչ թե պարտադրանքով, այլ ներքին մղումով, ինչը նպաստում է երեխաների հետաքրքրության աճին ուսումնական գործունեության նկատմամբ: Որպես կանոն, հենց այդ ընթացքում առաջին անգամ երեխայի խոսքում հայտնվում են նոր, դժվար հիշվող բառեր, և նա խաղալիս դրանք օգտագործելով՝ կիրառում է նաև ամենօրյա խոսքում: Այդպիսով, երեխաները խաղային իրադրություններում սովորում են նոր բառեր, կրկնում մեծերի կողմից արտասանված բառերն ու նախադասությունները՝ հարստացնելով իրենց լեզուն, խոսքը:

«Հ հանրակրթական հաստատություններում ռուսաց լեզուն դասավանդվում է 2-րդ դասարանից: Աշխատանքի նպատակն է ցույց տալ, թե ինչպես կարելի է 2-րդ իսկ դասարանում հետաքրքրություն առաջացնել երեխայի մոտ ռուսաց լեզվի նկատմամբ և ճիշտ դնել բանավոր խոսքի զարգացման և տառուսուցման հիմքերը:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է, որով ուսուցիչը հասնում է իր առջև դրված նպատակին:

Հետազոտության խնդիրները.

- Ուսումնասիրել հիմնախնդրին վերաբերող գիտամանկավարժական գրականություն
- Արդյունավետ կազմակերպել խաղը և ներգրավել դասարանի բոլոր աշակերտներին
- Կիրառել սովորողների գնահատողական, դատողական, ճանաչողական և գրագետ խոսք կառուցելու կարողության ձևավորմանը նպաստող մեթոդներ և մեթոդական հնարներ:

Հետազոտության մեթոդները.

Հետազոտության ընթացքում կիրառվել են

- Դասալսումներ
- Հիմնախնդրի վերաբերյալ մասնագիտական գրականության ուսումնասիրում:
- Լեզվական և դերային խաղերի կազմակերպում
- Տարրական դասարանների ռուսաց լեզվի առարկայական չափորոշչի, ծրագրի և դասագրքերի դիտարկում մեր հիմնախնդրի տեսանկյունից
- Դպրոցական առաջավոր փորձի ուսումնասիրում և կիրառում:

2. ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Խաղային վարժություններն որպես կրտսեր դպրոցականների ռուսաց լեզվի բանավոր խոսքի զարգացումը խթանող միջոց

Սիրում եք երեխային՝ խաղացեք նրա հետ, խաղացեք իսկական, անկեղծ և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան:

Ա. Ս. Մակարենկո

Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև:

<<Խաղը երեխայի համար աննպատակ գործողություն չէ, այն խիստ նպատակային է:>>

Լ. Վիզոտսկի

Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով՝ երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Խաղի միջոցով ոչ միայն

ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրները:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը, կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե դրա և թե ուսուցման նկատմամբ:

Փորձը ցույց է տալիս, որ կրտսեր դպրոցականների միջավայրում խաղն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և հեշտությամբ ու առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գոծունեության մեջ:

Խաղը ուսուցման գործընթացում օգնում է մի շարք նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բազմապիսի խնդիրներ:

<<Խաղերի և դաստիարակության մեջ դրանց դերի մասին գոյություն ունի երկու կարծիք: Ըստ առաջինի՝ խաղերն ընդունվում են որպես գիտելիքների ամրապնդման և ճշգրտման միջոց: Մյուս տեսակետի համաձայն՝ խաղերը ճանաչվում են որպես նոր գիտելիքների ընկալման, նոր փորձի ու տեղեկությունների հայթայթման միջոց:>>

Ջ. Գյուլամիրյան <<Խաղը ուսուցման պրոցեսում>>

Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում

« Երևակայական իրավիճակներ ստեղծելու փաստը զարգացման տեսանկյունից կարելի է մեկնաբանել որպես վերացական մտածողության զարգացման միջոց: Խաղը երեխայի համար աննպատակ գործողություն չէ, այն խիստ նպատակային է:»

1. Վիզուսկի

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց, որը հնարավորություն է տալիս սովորողի համար գիտելիքն ու հմտությունները դարձնել կիրառելի: Սա նաև գործընթաց է, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասապրոցեսում՝ մասնավորապես տարրական դասարաններում:

Խաղը որպես գործունեության ձև իրականացնում է մի շարք գործառույթներ.

- զարգացնող
- դաստիարակող
- շփման և հաղորդակցման
- առողջարարական (թերապևտիկ)

Այն երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և կրթել, և դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր, երեխաներն ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Սակայն կարևոր է, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխաներին, բովանդակությունը համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին: Խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց

քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Այն պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Տարրական դպրոցում խաղային գործունեությամբ կազմակերպվող ուսուցման շնորհիվ երեխաները դառնում են առավել դիտունակ, սովորում են համեմատել, դասակարգել առարկաները՝ համաձայն այս կամ այն հատկանիշների: Իսկ դա նպաստում է նրանց մտավոր զարգացմանը, զուգահեռաբար զարգացնում ընկալունակությունը, խոսքը և ուշադրությունը:

Խոսքի զարգացման դասերին երեխաները ամենից շատ դժվարանում են իմաստի ընկալման և մտապահման փուլում: Սակայն ի տարբերություն քերականության, գիտական դասընթացների, որտեղ լեզվական հասկացությունները տրված են գիտական տերմինաբանությամբ և սահմանումներով՝ կրտսեր դպրոցական դասընթացում լեզվական հասկացությունները տրված են պարզից դեպի բարդը, հեշտից դժվարը տանող սկզբունքով:

Ինչպես իրավացիորեն նշում է ռուս նշանավոր մեթոդիստ **Մ. Ջակոժուրնիկովան**.

«Քերականության ուսումնասիրության ժամանակ երեխաները գործ ունեն ոչ թե զննական առարկաների հետ, այլ լեզվական անտեսանելի երևույթների, որոնք արագ մոռացվում են»: Ուստի դրանք հաղթահարելու համար մեզ օգնում են լեզվական խաղերն ու վարժությունները:

Ընդունված է խաղերը բաժանել երկու հիմնական խմբի՝

1. ստեղծագործական, որոնք ընդգրկում են սյուժետադերային խաղեր և խաղ-բեմականացումներ,
2. կանոնավոր խաղեր, որոնց մեջ են մտնում դիդակտիկ, շարժողական, երաժշտական խաղերը և խաղ-վարժությունները:

Սյուժետադերային խաղերն առաջին հերթին արտացոլում են շրջակա միջավայրը, մարդկանց վարքը և գործունեության տարբեր ոլորտները:

Խաղի ընթացքում մասնակիցների շփման, հաղորդակցման, համատեղ ակտիվության դրսևորման պրոցեսում համագործակցության մեջ են մտնում երեխայի իրական և դերային հարաբերությունները: Դրանք փոխադարձաբար նպաստում են խաղի արդյունավետությանը և երեխայի ներուժի բացահայտմանը: Խաղ-բեմականացումները սյուժետադերային խաղի տարատեսակներից են: Ունեն

այուժե, բովանդակություն, դերեր, որոնց կատարումը պահանջում է մեծ ջանքեր: Երեխան այստեղ խաղում է ոչ թե իր համար, այլ հանդիսատեսի:

Խաղ – վարժությունները նպաստում են երեխայի տրամաբանական մտածողության ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Խաղ- վարժությունների օրինակներ են՝

1. «Снежный ком»/ «Ձնագնդի»։ Աշակերտները անվանում են բառեր ուսումնասիրվող թեմայի վերաբերյալ և յուրաքանչյուր հաջորդ մասնակից պետք է կրկնի մինչև ինքն ասված բոլոր բառերը:

2. «Поймай мяч»/ «Բռնիր գնդակը»։ Գնդակով խաղերի բազմաթիվ տարբերակներ կան: Օրինակ՝ աշակերտները կարող են գնդակը նետել միմյանց՝ անվանելով հականիշներ, հոմանիշներ, նույն թեմայով բառեր և այլն: Ինչպես նաև միմյանց կարող են նետել գնդակը՝ աշակերտն ու ուսուցիչը: Այս դեպքում ուսուցիչը տալիս է հարց, իսկ աշակերտը՝ պատասխանում: Մեկ այլ տարբերակ՝ աշակերտը գնդակով հարվածում է հատակին և ամեն անգամ, երբ գնդակը դիպչում է հատակին, նա ասում է ուսումնասիրվող բառերից մեկը՝ նախապես ընտրված թեմայից: Օրինակ՝ «Ես գիտեմ 5 բառ՝ մայրիկ, հայրիկ, եղբայր, քույր, տատիկ»: Գնդակի ֆունկցիան է օգնել աշակերտներին ավելի արագ տեմպերով աշխատել և կենտրոնանալ առաջադրանքի վրա: Բացի այդ, նման խաղերը աշխուժացնում են դասը:

3. «Художник»/ "Նկարիչ"։ Աշակերտներից մեկը ստանում է քարտ, որի վրա գրված է բառ: Առանց ցույց տալու քարտը մյուսներին, նա գրատախտակին նկարում է բառի նշանակությանը համապատասխանող առարկան: Մյուս աշակերտները պետք է գուշակեն, թե դա ինչ է: Ոգևորություն ավելացնելու համար աշակերտներին կարելի է բաժանել թիմերի:

4. «Что-то пропало?»/ «Ի՞նչն է անհետացել»։ Այս խաղի համար հարկավոր են նախապես ուսումնասիրված թեմային պատկանող բառերի պատկերով քարտեր: Նման քարտեր կարելի է պատրաստել ինքնուրույն, գնել գրախանութից կամ գտնել համացանցից և տպել դրանք: Սեղանին դրվում են քարտեր, աշակերտները փորձում

են հիշել դրանք: Այնուհետև նրանք շրջվում են և ուսուցիչը հեռացնում է մեկ կամ մի քանի քարտեր: Աշակերտները պետք է ասեն, թե ինչն է պակասում:

Այսպիսով, կարևոր է, որ ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում հոգատարությամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Ղա նաև մեծ հնարավորություն է ներագդելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրությունների, ճաշակի վրա՝ ձևավորել առողջ աշակերտական կոլեկտիվ:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Խաղի ուսուցողական խնդիրը նրանից գաղտնի է մնում և երեխային թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է՝ կատարելով որևէ դեր:

Խիստ կարևոր են խաղի ուսուցողական և կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Այն նպատակային ու ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է շատ բարձր ուսումնական արդյունքների հասնել: Խաղն ակտիվացնում է ուսումնական ամբողջ գործընթացը:

Ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլև աշակերտի ակտիվություն, ուսումնական գործուն փոխհարաբերություններ և աշխույժ մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին: Յուրաքանչյուր նյութ ուսուցանելիս ուսուցիչն իր առջև դնում է նպատակներ և ժամանակակից մեթոդներով, հնարներով, խնդիրներ հաղթահարելով հասնել ցանկալի վերջնարդյունքի:

Խաղի նշանակության մասին հայ մեծ բանաստղծ Թումանյանը գրել է. <<Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջ է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>:

Դերախաղի նշանակությունն երեխայի լեզվական հմտությունների ձևավորման և զարգացման գործընթացում

Խաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի լարվածություն: Խաղում երեխան միշտ որոշում է կայացնում՝ ի՞նչ անել, ի՞նչ ասել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտավոր ակտիվությունը: Իսկ եթե երեխան միաժամանակ խոսում է օտար լեզվով: Սա է հիմնական պատճառներից մեկը, որ դերային խաղը համարվում է խոսքի հմտությունների ձևավորման և զարգացման հզոր միջոց: Այս գործունեության մեջ կան հարուստ ուսուցման հնարավորություններ: Երեխաների համար խաղը հիմնականում հետաքրքիր պրոցես է: Նախ խաղում բոլորը հավասար են և այն իրագործելի է նույնիսկ ամենաթույլ աշակերտների համար: Երկրորդ՝ առաջացնում է հավասարության զգացում, խանդավառության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում, ինչն էլ երեխաներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարել ամաչկոտությունը, որը խանգարում է նրանց ազատորեն օգտագործել օտար լեզվի բառերը խոսքում և ունի բարենպաստ ազդեցություն ուսուցման արդյունքների վրա: Եվ վերջապես՝ դերային խաղն օգնում է երեխաների ինքնադրսևորմանը, նրանց անհատական առանձնահատկությունների ու բնավորության գծերի առավել վառ արտահայտմանը և մասնակիցներին հնարավորություն է տալիս բացահայտել իրենց ընդունակությունները:

Այսպիսով, խաղը ձեռք բերած գիտելիքների կամ փորձի հարստացման միջոց է: Կատարելով որևէ դեր երեխան ձգտում է ըստ համապատասխան իրավիճակի դրսևորել իրեն: Խաղի համար կարևոր է ընտրել բազմաբովանդակ և հետաքրքրաշարժ թեմատիկա:

Դերային խաղերում կարևորվում են համապատասխան մթնոլորտի ստեղծումը և մասնակիցների անկաշկանդ վարքագծի ապահովումը:

Տարրական դասարաններում դերային խաղերի կիրառման նպատակահարմարությունը պայմանավորված է նրանով, որ երեխաները նախընտրում են ուսումնական աշխատանքի խմբակային ձևը: Նրանց համար համատեղ գործունեությունն ու շփումը ձեռք են բերում անձնական նշանակություն, նրանք ձգտում են տիրապետել հաղորդակցության նոր ձևերին և մեթոդներին, ճանաչել այլ

մարդկանց հաղորդակցության մեջ, ստեղծել հարաբերություններ հասակակիցների հետ:

Դերային խաղը նպաստում է խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել աշակերտների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Այն նպաստում է երեխաների ճանաչողական գործունեության զարգացմանը օտար լեզվի ուսումնասիրության պրոցեսում ու դարձնում օտար լեզվի յուրացումը առավել հեշտ և հաճելի: Եվ բացի այդ դերային խաղերը նպաստում են դրանց մասնակիցների միջև արդյունավետ միջանձնային հարաբերությունների և սոցիալական փոխհարաբերությունների հաստատմանը:

Դերային խաղերի գործառույթներն են՝

1. Դերախաղը հիմնված է միջանձնային հարաբերությունների վրա, որոնք իրականացվում են հաղորդակցության գործընթացում: Որպես միջանձնային հաղորդակցության մոդել՝ դերային խաղն առաջացնում է օտար լեզվով հաղորդակցվելու անհրաժեշտություն և այս առումով այն կատարում է ***մոտիվացիոն գործառույթ*** :

2. Դերային խաղը կարող է վերագրվել կրթական խաղերին, քանի որ այն մեծապես որոշում է լեզվական գործիքների ընտրությունը, նպաստում է խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել երեխաների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Դերային խաղը միջանձնային հաղորդակցության համատեքստում երկխոսության հմտությունների և կարողությունների յուրացման վարժություն է: Այս առումով դերախաղը կատարում է ***ուսուցման գործառույթ*** :

3. Խաղն օգնում է համախմբել երեխաների թիմը, ամաչկոտների ու երկչոտների ներգրավմանը ակտիվ աշխատանքի մեջ և դա նպաստում է թիմում բոլորի ինքնադրսևորմանը: Դերային խաղերում երեխաները դրսևորում են գիտակցված կարգապահություն, քրտնաջան աշխատանք, փոխօգնություն, ակտիվություն, տարբեր գործունեությամբ զբաղվելու պատրաստակամություն, անկախություն, սեփական տեսակետը պաշտպանելու կարողություն և նախաձեռնողականություն: Այս դեպքում խաղն ապահովում է նաև ***կրթական գործառույթ*** :

4. Դերախաղը ձևավորում է սովորողների՝ այլ անձի դեր խաղալու, իրենց հաղորդակցման գործընկերոջ դիրքից տեսնելու կարողությունը: Այն կենտրոնացնում է աշակերտներին սեփական խոսքի, վարքագծի և զրուցակցի վարքագծի վրա,

զարգացնում է իրենց գործողությունները վերահսկելու, ուրիշների գործողությունների օբյեկտիվ գնահատական տալու ունակությունը: Հետևաբար, դերախաղը կատարում է **կողմնորոշիչ գործառույթ** :

5. Երեխաները ծագում են շփման, հաղորդակցության, իսկ դերախաղը նրանց հնարավորություն է տալիս դուրս գալ իրենց գործունեության համատեքստից և ընդլայնել այն: Դրանով իսկ դերային խաղը իրականացնում է **փոխհատուցման գործառույթ** :

Դերային խաղերի կիրառումը լայն հնարավորություններ է ընձեռում ուսումնական գործընթացն ուժեղացնելու համար:

Դերային խաղը խթանում է խոսքի ակտիվությունը, քանի որ երեխաները հայտնվում են մի իրավիճակում, երբ արդիականանում է ինչ-որ բան ասելու, հարցնելու, պարզելու կամ ապացուցելու անհրաժեշտությունը: Խաղը ակտիվացնում է երեխաների ցանկությունը՝ շփվելու միմյանց և ուսուցչի հետ: Այն հնարավորություն է տալիս երկչոտ, անվստահ աշակերտներին խոսել և դրանով իսկ հաղթահարել անորոշության պատնեշը: Խաղերում դպրոցականները տիրապետում են հաղորդակցության այնպիսի տարրերի, ինչպիսիք են՝ զրույց սկսելու, դրան աջակցելու, զրուցակցին ճիշտ ժամանակին ընդհատելու, նրա հետ համաձայնվելու կամ հերքելու, զրուցակցին լսելու, պարզաբանող հարցեր տալու կարողությունը և այլն:

Այսպիսով, խաղերը դրական են ազդում ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման վրա, նպաստում օտար լեզվի գիտակցված զարգացմանը: Նրանք նպաստում են այնպիսի որակների զարգացմանը, ինչպիսիք են՝ անկախությունը, նախաձեռնողականությունը, կոլեկտիվիզմի զգացումը: Աշակերտներն ակտիվ, եռանդով աշխատում են, օգնում են միմյանց, ուշադիր լսում իրենց ընկերներին: Այստեղ ուսուցիչը ղեկավարում է միայն ուսումնական պրոցեսը:

3. ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԸՆԹԱՑՔ

Իմ հետազոտական աշխատանքն իրականացնելու համար ես ընտրել եմ Ն. Գետաշենի Ա. Եղիազարյանի անվան թիվ 2 միջնակարգ դպրոցի 2-րդ Ա դասարանը: Ռուսաց լեզվի ժամերին դասարանը կիսվում է, իմ խմբում սովորում են 13 աշակերտ՝ 9 տղա և 4 աղջիկ: Բոլորն ընդունակ, կարող և ակտիվ երեխաներ են: Երեխաների կարողությունները հնարավորություն են տալիս բոլորին հավասարապես ընդգրկել դասապրոցեստում: Ըստ օրինակելի ուսպլանի՝ 2-րդ դասարանում ռուսաց լեզվին տրված է շաբաթական 2 դասաժամ: Մինչ տառուսուցումը ծրագրով ռուսաց լեզվի բանավոր խոսքի զարգացմանը տրված է 12 դասաժամ: Որպես ռուսաց լեզվի ուսուցիչ շատ կարևորում եմ այդ ժամաքանակի ճիշտ և արդյունավետ օգտագործումը: Իմ կատարած հետազոտության շնորհիվ՝ եկել եմ այն եզրահանգման, որ կիրառվող դերային և լեզվական խաղերը հնարավորություն են տալիս դասարանում ի սկզբանե առաջացնել հետաքրքրություն Ռուսաց լեզու առարկայի նկատմամբ: Այդ 12 դասաժամերին շատ հաճախ կիրառել եմ լեզվական և դերային խաղեր՝ ապահովելով բոլորի մասնակցությունը: Լեզվական և դերային խաղերի շնորհիվ ռուսաց լեզվով բառերն ու արտահայտություններն առավել հեշտ են յուրացվում և մտապահվում աշակերտների կողմից: Դասաժամերին հաճախակի փոփոխում եմ խաղերի տեսակները, քանզի, ինչպես մինչ այս նշվել էր գրական ակնարկում, նույն խաղի երկարատև կիրառումը աշակերտների մոտ ձանձրույթ է առաջացնում: Դերային խաղերի ժամանակ աշակերտները աշխատում են զույգերով՝ երկխոսության մեջ նախապես կիրառելով սովորած բառերն ու բառակապակցությունները, իսկ խմբային աշխատատանքի ժամանակ շատ հաճախ կիրառում են լեզվական խաղեր:

3.1. Փորձարարական դաս 1

Այսօրվա դասը վերաբերում էր «Знакомство» թեմային: Ամփոփեցինք անցած դասին՝ «Кто я?» թեմայից սովորած բառապաշարը: «Մտագրոհ» մեթոդի միջոցով վերհիշեցինք սովորած բառերը: Այնուհետև կիրառվեց «**Давай познакомимся!**» **դերախաղը**. աշակերտները կազմեցին զույգեր, դիտարկեցին դասագրքում եղած պատկերը, ժամանակ տրվեց նրանց երկուսով աշխատելու, որտեղ պետք է ներկայացնեին ինչպես պետք է ծանոթանալ միմյանց հետ օգտագործելով արդեն իսկ յուրացված բառերն ու արտահայտությունները: Բոլոր զույգերի երկխոսությունը լսելուց հետո աշակերտներն իրենք ընտրեցին լավագույն պատասխանը և

գնահատեցին: Ղասն ավարտվեց տնային աշխատանքի հանձնարարումով՝ ևս մի անգամ դիտարկել նկարը և յուրաքանչյուրն աշխատի իր դերի վրա: Աշխատանքի արդյունքները կներառվեն՝ «դասապլան 2-ում»:

3.2. Փորձարարական դաս 2

Այսօրվա դասի թեման էր՝ «**Наш класс**»: Ղասի նպատակը՝ ռուսերենով յուրացնել դասարանում եղած բոլոր առարկաների անվանումները՝ «доска», «мел», «ручка», «ученик», «ученица» ... և ստեղծել մի քանի բառ պարունակող պարզ կապակցված խոսք՝ «Это книга. Книга лежит на столе», «Это картина. Картина висит на стене», «Это цветок. Цветок стоит на подоконнике.» և այլն: Ղասը սկսվեց անցած թեմայի կրկնությամբ: Այն զույգը, որը համեմատաբար վատ էր հանդես եկել նախորդ դասին 2-րդ անգամ հնարավորություն ստացավ ներկայացնել իր դերախաղը: Այնուհետև բացատրեցի նոր թեմային վերաբերող բառերը: Յուրաքանչյուր բառից հետո խումբն ինձ հետ կրկնել է ուսուցանվող բառը, նախադասությունները և մտազրոհի միջոցով անհատականորեն պատասխանել իմ հարցերին: Աշակերտները թարմացել են ֆիզկուլտ-ընդմիջման միջոցով: Ղասին կիրառվել է «**Что-то пропало?**» լեզվական խաղը: Կազմվել է աշակերտների 2 խումբ, խմբերի միջև բաժանել են «Ղասարան» թեմային վերաբերող իմ կողմից կազմված նկարազարդ քարտեր: Տրվել է ժամանակ ուսումնասիրելու քարտերի վրա եղած պատկերները և վերհիշելու բառերը: Խմբերը հաջորդաբար պատվել են հակառակ կողմ: Ես վերցրել եմ 1 կամ մի քանի քարտ և խումբը պետք է բացահայտեր, թե որ պատկերներով քարտերն են անհետացել և տար դրանց ռուսերեն անվանումը: Իմ կողմից գնահատվել է լավագույն խումբը: Ղասի ավարտին կատարվել է անդրադարձ և աշակերտները թվարկել են, թե ինչ արվեց դասին: Որպես տնային հանձնարարություն տրվել է աշխատանքային տետրում թեմային վերաբերող պատկերների գունազարդում:

Թեմայի յուրացումը ստուգելու համար հաջորդ ժամին կիրառվել է նաև մի այլ լեզվական խաղ՝ «**Художник**»: Յուրաքանչյուր գրատախտակին մոտեցել է մեկական աշակերտ, նրանց տրվել են անցած դասի քարտերը և աշակերտները նկարել են իրենց քարտի վրա պատկերված առարկան և ամբողջ խումբը փորձել է գուշակել, թե ինչ է պատկերված գրատախտակին և թվարկել առարկանների անունները, այդ ձևով ամփոփելով անցած դասին յուրցրած բառերը:

4. Եզրակացություն

Այսպիսով՝ բոլոր տեսակի խաղերը, դրանց թվում և դերային խաղը, կրտսեր տարիքի երեխաների մոտ դյուրին և հետաքրքիր է դարձնում ռուսերենի՝ որպես օտար լեզվի ընկալումը, հիմք է դնում ռուսաց լեզվի բանավոր խոսքի զարգացմանը, հեշտացնում է կրթության և դաստիարակության գործընթացը:

Պետք է օգտագործել մանկավարժական գիտության անցյալի փորձը, համադրելով այն նորագույն մեթոդների հետ, և երեխայի կրթության ու դաստիարակության դժվարին գործում հասնել ցանկալի հաջողությունների:

5. Գրականության ցանկ

1. Ջուլիետա Գյուլամիրյան-«Բանավոր խոսքի զարգացման մեթոդները տարրական դասարաններում», Երևան, «Ձանգակ-97», 2009
2. Հանրակրթական դպրոցի առարկայական չափորոշիչ և ծրագիր՝ «Ռուսաց լեզու»
3. Պաշարների շտեմարան <https://lib.armedu.am/category/56>
4. Сборник -««Дидактические игры и упражнения на уроках русского языка»»
Начальная школа
5. Игры на уроках РКИ <https://youlang.ru/blog/igry-na-urokakh-rki-vo-cto-igrat-na-nachalnom-etape>
6. Дидактические игры на уроках русского языка
<https://urok.1sept.ru/articles/677408>
7. Գաղափարներ և խաղեր ռուսաց լեզվի զարգացման համար
<https://travelerscoffee.ru/hy/raspberry/igry-na-izuchenie-russkogo-yazyka-idei-i-igry-dlya-razvitiya/>

	Сотавлять диалог с помощью учителя и разыгрывать у доски.	Оценивать учеников, поощрять.		
Տնային աշխատանք	Рабочая тетрадь N 1, раскрасить картину, описать картинку в учебнике.			

Մեթոդիավորման նախագահ՝

Տնօրենի ուս. աշխ. գծով տեղակալ՝

Դասին կիրառվել է դերախաղ «**Давай познакомимся!**» (տես էջ 11)

	выражения за учителем. Отвечать на простые вопросы учителя. Делать физкультпаузу. Учатвовать в речевой игре - "Что-то пропало". Делиться на группы и работать в них.	координатор. Объяснять домашнее задание. Оценивать учеников, поощрять.		
Տնային աշխատանք	Рабочая тетрадь N 1, раскрасить картинку, описать картинку в учебнике.			

Մեթոդիավորման նախագահ՝ _____

Տնօրենի ուս. աշխ. գծով տեղակալ՝ _____

Դասին կիրառվել է «Что-то пропало?» խաղը (տես էջ 9, կես 4)