

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԱՆԳԼԵՐԵՆ

(առարկա)

ԹԵՄԱ՝ «Խաղը որպես օտար լեզու սովորելու միջոց. դերային խաղեր »

Կազմեց՝ Մարգարիտա Հայրապետյան Մուրադի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

«Կապանի Հ. Ավետիսյանի անվան հ. 9 ավագ դպրոց» ՊՈԱԿ

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Թագուհի Ղոնյան

«Կապանի N 2 ավագ դպրոց» ՊՈԱԿ

(Վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

Բովանդակություն

Ներածություն.....	էջ 3-5
Գլուխ 1 Դերային խաղերի կիրառումը օտար լեզուների դասավանդման գործում.....	էջ 6-8
Գլուխ 2 Դերային խաղերի ուսուցման հնարավորությունները և գործառույթները	
2.1 Դերային խաղերի ուսուցման հնարավորությունները.....	էջ 9-10
2.2 Դերային խաղերի գործառույթները.....	էջ 11-13
Սեփական հետազոտություն.....	էջ 14-15
Եզրակացություն.....	էջ 16-17
Հավելված.....	էջ 18-25
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	26

Ներածություն

Ժամանակակից աշխարհում աճում է օտար լեզուներ սովորելու հետաքրքրությունը: Ինտերակտիվ ուսուցման մեթոդների ներդրումը, որը կրթության պետական կրթական ստանդարտի պահանջներից է, շատ խոստումնալից է՝ իրականացնելու դասերի տեսքով: Դերախաղերը/սիմուլյացիաները օտար լեզվի ուսուցման չափազանց արժեքավոր մեթոդ են, նրանք խրախուսում են մտածողությունը և ստեղծագործական գործունեությունը, թույլ են տալիս սովորողներին զարգացնել խոսքի հմտություններ և գործնականում կիրառել օտար լեզուն իրական կյանքին հնարավորինս մոտ միջավայրում:

Դերային խաղերի մեթոդը հիմնականում կապված է միջմշակութային հաղորդակցության հաճախակի կրկնվող իրավիճակների վերստեղծման հետ, երբ առաջարկվող դերերը ճանաչվում են և հետո փոխվում, երբ դրանք խաղում են: Այս մեթոդը ընդլայնում է երևակայության տարածությունը, ինչի արդյունքում ավելի արդյունավետ է զարգանում այլ լեզվական մշակույթի նորմերը ընկալելու կարողությունը:

Անհնար է չնշել պատմական պահը, երբ առաջին անգամ հայտնվեց դերային խաղը: Տարբեր ժողովուրդների մոտ այն կարող է տարբեր լինել՝ կախված նրանց գոյության պայմաններից և զարգացման ավելի բարձր փուլ անցնելու ձևերից: Մարդկային հասարակության զարգացման վաղ փուլերում, երբ արտադրողական ուժերը դեռ պարզունակ մակարդակի վրա էին, և հասարակությունը չէր կարող կերակրել իր երեխաներին, և աշխատանքի գործիքները հնարավորություն էին տալիս ուղղակիորեն, առանց հատուկ պատրաստվածության, իրենց երեխաներին ներգրավել աշխատանքի մեջ, մեծահասակների մոտ աշխատանքի գործիքների յուրացման հատուկ վարժություններ չկային, էլ չէր խոսում դերակատարման մասին: Երեխաները մտան մեծերի կյանք, տիրապետեցին աշխատանքի գործիքներին և բոլոր հարաբերություններին՝ անմիջականորեն մասնակցելով մեծերի աշխատանքին: Զարգացման ավելի բարձր փուլում երեխաների ընդգրկումը աշխատանքային գործունեության կարևորագույն ոլորտներում պահանջում էր հատուկ ուսուցում, որը

տեղի էր ունենում այն գործիքների վրա, որոնք կրճատվել էին ձևով: Դա խորհրդանշական խաղալիքի նման մի բան էր: Նրա օգնությամբ երեխաները վերստեղծեցին կյանքի և արտադրության այն ոլորտները, որոնցում նրանք դեռ ներառված չեն, բայց որին ձգտում են:

Այսպիսով, դերային խաղն առաջանում է հասարակության պատմական զարգացման ընթացքում սոցիալական հարաբերությունների համակարգում երեխայի տեղի փոփոխության արդյունքում:

Օտար լեզուների դասավանդման մեջ խաղի և ընդօրինակման դերի մասին հողվածներում և գրքերում օգտագործվող տերմինաբանությունը լայն է և բազմազան: Ահա տերմիններից ընդամենը մի քանիսը, որոնք հաճախ օգտագործվում են փոխադարձաբար՝ «սիմուլյացիաներ», «խաղեր», «դերային խաղեր», «սիմուլյացիոն խաղեր», «դերային խաղեր-սիմուլյացիաներ»: Այնուամենայնիվ, սիմուլյացիան ավելի լայն հասկացություն է, քան դերախաղը: Սիմուլյացիան ընդօրինակում է իրական կյանքի իրավիճակները, մինչդեռ դերային խաղում մասնակիցները խաղում են իրական առօրյա կյանքի կերպարներ:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակներն են.

- Տեսականորեն հիմնավորել անգլերենի դասավանդման համար խաղային մեթոդների կիրառման կարևորությունը և գործնականում ստուգել դրանց արդյունավետությունը:
- Տեսականորեն հիմնավորել անգլերենի դասավանդման խաղային մեթոդների կիրառման հնարավորությունը և փորձարկել դրանց արդյունավետությունը գործնականում:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակներին և վերջնարդյունքին հասնելու համար մեր առջև դրվում են հետևյալ հիմնախնդիրները

- ուսումնասիրել խաղերի ուսուցման մեթոդների հոգեբանական և մանկավարժական հիմքերը
- մշակել խաղային ձևեր և տեխնիկա օտար լեզվի ուսուցման յուրաքանչյուր փուլի համար:

- ցույց տալ բառապաշարի ուսուցման տարբեր ձևեր և տեխնիկա՝ օգտագործելով դերային խաղեր:
- Էմպիրիկորեն բացահայտել խաղի ձևերի և ուսուցման մեթոդների գործնական կիրառման իրագործելիությունը:

ԳԼՈՒԽ 1 Դերային խաղերի կիրառումը օտար լեզուների դասավանդման գործում

Տարբեր լեզուներով «խաղ» տերմինը համապատասխանում է կատակ և ծիծաղ, թեթևություն և հաճույք հասկացություններին և ցույց է տալիս այս գործընթացի կապը դրական հույզերի հետ: Խաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի լարվածություն: Խաղը միշտ որոշում է կայացնում՝ ի՞նչ անել, ի՞նչ ասել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտավոր ակտիվությունը: Այս գործունեության մեջ կան հարուստ ուսուցման հնարավորություններ: Երեխաների համար խաղը հիմնականում հետաքրքիր գործունեություն է: Խաղում բոլորը հավասար են: Դա իրագործելի է նույնիսկ ամենաթույլ սովորողների համար: Հավասարության զգացում, խանդավառության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում. այս ամենը երեխաներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարել ամաչկոտությունը, որը խանգարում է նրանց ազատորեն օգտագործել օտար լեզվի բառերը խոսքում և ունի բարենպաստ ազդեցություն ուսուցման արդյունքների վրա:

Խաղը փոքր իրավիճակ է, որի կառուցումը հիշեցնում է դրամատիկ ստեղծագործություն՝ իր սյուժեով, կոնֆլիկտով և կերպարներով: Խաղի ընթացքում իրավիճակը խաղում են մի քանի անգամ և ամեն անգամ նոր տարբերակով: Բայց միևնույն ժամանակ խաղի իրավիճակը իրական կյանքի իրավիճակն է: Չնայած խաղի հստակ պայմաններին և օգտագործվող լեզվական սահմանափակ նյութին՝ դրանում միշտ կա զարմանքի տարր: Լսելով անսպասելի հարց՝ երեխան անմիջապես սկսում է մտածել, թե ինչպես պատասխանել դրան: Հետեւաբար խաղին բնորոշ է խոսքի ինքնաբուխությունը, խոսքի հաղորդակցությունը, որը ներառում է ոչ միայն բուն խոսքը, այլև ժեստերը, դեմքի արտահայտությունները և այլն: Դերային խաղը իրավիճակային-վարիատիվ վարժություն է, որտեղ հնարավորություն է ստեղծվում խոսքի նմուշի կրկնություն այնպիսի պայմաններում, որոնք հնարավորինս մոտ են իրական խոսքային հաղորդակցությանը:

Դերային խաղի կառուցվածքում ընդունված է առանձնացնել հետևյալ բաղադրիչները՝ դերեր, սկզբնական իրավիճակ, դերախաղային գործողություններ:

Առաջին բաղադրիչը դերերն են: Դերերը, որոնք ուսանողները կատարում են դասարանում, կարող են լինել սոցիալական և միջանձնային: Դերերի ընտրությունը պետք է իրականացվի այնպես, որ դպրոցականների մոտ ձևավորվի ակտիվ կյանքի դիրք, անհատի լավագույն մարդկային որակները՝ կոլեկտիվի զգացում և փոխօգնություն:

Դերախաղի երկրորդ բաղադրիչն է նախնական իրավիճակը, որը գործում է որպես դրա կազմակերպման միջոց: Իրավիճակ հասկացության սահմանումների ողջ բազմազանությամբ մենք ելնում ենք նրանից, որ իրավիճակ ստեղծելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել ինչպես իրականության հանգամանքները, այնպես էլ հաղորդակցողների հարաբերությունները: Ուսումնական խոսքի իրավիճակը կառուցողական հիմք է դերային խաղերի համար: Հաղորդակցության մոդելավորումը, որպես դերային խաղի ամենակարևոր բաղադրիչ, ուսանողներին դնում է «առաջարկվող հանգամանքներում». հանդես գալով որպես խոսքի գործունեության խթան՝ այն խրախուսում է դպրոցականներին հաղորդակցվել, այսինքն՝ «սկսում» դերախաղի մեխանիզմը:

Դերախաղի երրորդ բաղադրիչն է դերային գործողությունները. սովորողները կատարում են որոշակի դեր խաղալիս: Դերախաղային գործողությունները՝ որպես խաղային գործողություններ, օրգանապես կապված են դերի հետ՝ դերային խաղերի հիմնական բաղադրիչի հետ և կազմում են խաղի զարգացած ձևի հիմնական, հետագա անբաժանելի միավորը: Դրանք ներառում են բանավոր և ոչ խոսքային գործողություններ:

Օտար լեզուների դասաժամերին, կախված սովորողի տարիքից, հնարավոր են դերախաղի հետևյալ ձևերը.

տարրական դպրոցական տարիք - հեքիաթային բովանդակության դերային խաղ:
Դերային խաղերում օգտագործվում են լուսանկարների ալբոմներ, գրքեր և

ամսագրեր, նկարագարդումներ, կենցաղային իրեր, հագուստի հավաքածուով տիկնիկ, խաղալիքներ: Բանավոր հաղորդակցության թեմաները ներառում են խոսակցություն ընտանիքի անդամների, մասնագիտությունների, շրջապատող աշխարհի երևույթների և առարկաների, հագուստի, առօրյայի և այլնի մասին: Աշակերտները պատրաստակամորեն ընդունում են երևակայական խաղային իրավիճակը, անիրական, հեքիաթային կամ ֆանտաստիկ սյուժե, խաղում են դիմակներով, զգեստներով հետաքրքրությամբ՝ կախված իրենց քայլվածքից, ժեստերից, ձայնի տեմբրից:

Ի լրումն խաղային հաղորդակցության ձևերի, որոնք համապատասխանում են սովորողների տարիքային որոշակի հատկանիշներին և նրանց առաջատար գործունեությանը որոշակի տարիքային փուլում, ամենօրյա բովանդակության դերային խաղերը կարող են օգտագործվել երիտասարդ, միջին և մեծ տարիքի սովորողների հետ օտար լեզուների դասերին: Դրանք նախատեսված են խոսքի էթիկետի նորմերի ձևավորման, վարքագծի մշակույթ դաստիարակելու համար: Դպրոցականները սովորում են ճիշտ ողջունել միմյանց և մեծերին, դիմել զրուցակցին, երախտագիտություն հայտնել, ներողություն խնդրել և այլն: Դերային խաղերը կարող են արդյունավետորեն կիրառվել տարբեր տարիքի սովորողների հետ դասերին, ինչը հնարավորություն է տալիս առավել արդյունավետ լուծել ուսումնական, կրթական առաջադրանքները:

Գլուխ 2 Դերային խաղերի ուսուցման հնարավորությունները և գործառնությունները

2.1 Դերային խաղերի ուսուցման հնարավորությունները

Դերային խաղը մեծ կրթական ներուժ ունի:

1. Դերախաղը կարելի է համարել կապի մոդել. Ի վերջո, դա ենթադրում է իրականության իմիտացիա իր ամենաեական հատկանիշներով: Այդ պատճառով էլ առաջարկվել է օտար լեզու դասավանդելիս «սովորել թատրոնից»: Դերային խաղերում, ինչպես կյանքում, գործընկերների բանավոր և ոչ խոսքային վարքագիծը սերտորեն փոխկապակցված է:

2. Հաղորդակցությունը, ինչպես գիտեք, անհնար է պատկերացնել առանց շարժառիթների: Սակայն կրթական պայմաններում հեշտ չէ արտասանության մոտիվ առաջացնել: Դժվարությունը կայանում է հետևյալ միջնորդության մեջ. ուսուցիչը պետք է նկարագրի իրավիճակը այնպես, որ առաջանա շփման մթնոլորտ, որն էլ իր հերթին առաջացնում է աշակերտների մոտ իրենց մտքերն արտահայտելու ներքին կարիքը:

3. Դերախաղը ներառում է ուժեղացում անձնական ներգրավվածություն այն ամենին, ինչ կատարվում է: Սովորողը իրավիճակի մեջ է մտնում, թեև ոչ թե իր «ես»-ի, այլ համապատասխան դերի «ես»-ի միջոցով: Եվ այստեղ, որպես կանոն, դրսևորվում է դերասանի շատ բնորոշ վերաբերմունք իր մարմնավորած կերպարի նկատմամբ: Դերասանները սովորաբար մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում նրանց նկատմամբ: Հստակ զգացված անձնական կորիզը (նույնիսկ եթե հերոսը բացասական է) մեծացնում է «դերասանի» հուզական երանգը, ինչը դրականորեն է ազդում արդյունքի և, ի վերջո, օտար լեզվի յուրացման վրա:

4. Դերային խաղը նպաստում է ընդլայնմանը ասոցիատիվ հիմք լեզվական նյութ ձեռք բերելու ժամանակ. Պետք է նկատի ունենալ, որ ուսումնական պիեսը կառուցված է

ըստ թատերական պիեսների տեսակի, որը ներառում է իրավիճակի նկարագրություն, կերպարների բնույթը, նրանց փոխհարաբերությունները:

Հետևաբար, յուրաքանչյուր կրկնօրինակի հետևում պատկերված է նմանակված իրականության մի կտոր, որը «հիմնավորում» է այն, դարձնում այն եզակի և նշանակալից: Միևնույն ժամանակ, լեզվական նյութը, որում այն դատապարտվում է, բազմաթիվ ասոցիատիվ թելերով «կցված» է իրավիճակին և ամուր պահվում է հիշողության մեջ: Զգացմունքը, որն ուղեկցում է թելադրանքին, նրան տալիս է բնական միանշանակություն՝ անմիջական կապեր հաստատելով իրավիճակի հետ և բարենպաստ պայմաններ ստեղծելով անգիր սովորելու համար:

5. Դերախաղը նպաստում է կրթական ձևավորմանը և համագործակցությանը: Ի վերջո, էտյուդի կատարումը ներառում է աշակերտների խմբի լուսաբանումը (դերային խաղը հիմնված է ոչ միայն երկխոսության, այլ նաև բազմաբանության վրա), որը պետք է սահուն կերպով փոխազդեցություն մտցնել՝ ճշգրիտ հաշվի առնելով միմյանց արձագանքները և օգնելով միմյանց: Խաղը կարելի է դիտարկել որպես կազմակերպչական ձև, որը նպաստում է համախմբված թիմի ստեղծմանը, և սա է նրա կրթական արժեքը:

6. Դերային խաղն ունի կրթական իմաստ. սովորողները, թեկուզ տարրական ձևով, ծանոթանում են թատրոնի տեխնոլոգիային: Ցանկացած գեղարվեստական գրականություն խրախուսվում է, քանի որ կրթական պայմաններում այս առումով հնարավորությունները սահմանափակ են, իսկ հնարամտության համար բացվում են մեծ բաց տարածքներ: Ռեինկառնացիան ինքնին նպաստում է հոգեբանական տիրույթի ընդլայնմանը, այլ մարդկանց ըմբռնմանը:

Այսպիսով, դերային խաղը մեծ ներուժ ունի գործնական, կրթական և ուսումնական առումներով:

2.2 Դերային խաղերի գործառույթները

Օտար լեզվի բանավոր խոսքի ուսուցման համատեքստում դերային խաղը խոսքային գործունեություն է՝ միաժամանակ խաղալ և սովորել: Սովորողների տեսանկյունից դերային խաղը խաղային գործունեություն է, որտեղ նրանք հանդես են գալիս որոշակի դերերով: Դերային խաղի նպատակը իրականացվող գործունեությունն է՝ խաղը, շարժառիթը գործունեության բովանդակության մեջ է: Խաղի կրթական բնույթը չի գիտակցվում դպրոցականների կողմից: Ուսուցչի տեսանկյունից դերախաղը կարելի է դիտարկել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև: Ուսուցչի համար խաղի նպատակը սովորողների խոսքի հմտությունների և կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումն է: Դերային խաղը վերահսկվում է, դրա դաստիարակչական բնույթը ուսուցչի կողմից հստակ ընկալվում է:

Դերախաղային 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 սովորողների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Դերային խաղը միջանձնային հաղորդակցության համատեքստում երկխոսական խոսքի հմտությունների և կարողությունների յուրացման վարժություն է: Այս առումով դերախաղը ապահովում է ***ուսուցման գործառույթ***:

3. Խաղն օգնում է համախմբել երեխաների թիմը, ամաչկոտներն ու երկչոտները ներգրավվում են ակտիվ աշխատանքի մեջ, և դա նպաստում է թիմում բոլորի ինքնահաստատմանը: Դերային խաղերում գիտակցված կարգապահություն, քրտնաջան աշխատանք, փոխօգնություն, դեռահասի ակտիվություն, տարբեր

գործունեությամբ զբաղվելու պատրաստակամություն, անկախություն, սեփական տեսակետը պաշտպանելու կարողություն, նախաձեռնություն վերցնել և գտնել լավագույն լուծումը, առաջ են քաշվում որոշակի պայմաններ: Այս դեպքում խաղն ապահովում է **կրթական գործառույթ**:

4. Դերախաղը ձևավորում է սովորողների՝ այլ անձի դեր խաղալու, իրենց հաղորդակցման գործընկերոջ դիրքից տեսնելու կարողությունը: Այն կենտրոնացնում է սովորողներին սեփական խոսքի վարքագծի և զրուցակցի վարքագծի պլանավորման վրա, զարգացնում է իրենց գործողությունները վերահսկելու, ուրիշների գործողություններին օբյեկտիվ գնահատական տալու ունակությունը: Հետևաբար, դերախաղը կատարում է **կողմնորոշիչ գործառույթ**:

5. Դեռահասները ձգտում են շփման, հասուն տարիքի, իսկ դերախաղը նրանց հնարավորություն է տալիս դուրս գալ իրենց գործունեության համատեքստից և ընդլայնել այն: Ապահովելով ցանկությունների կատարումը՝ դերային խաղը դրանով իսկ իրականացնում է **փոխհաստուցման գործառույթ**:

Խաղը պետք է խթանի սովորելու մոտիվացիան, սովորողների մոտ առաջացնի հետաքրքրություն և առաջադրանքը լավ կատարելու ցանկություն, այն պետք է իրականացվի հաղորդակցության իրական իրավիճակին համարժեք իրավիճակի հիման վրա: Դերային խաղը պետք է լավ պատրաստված լինի թե՛ բովանդակության, թե՛ ձևի առումով, հստակ կազմակերպված լինի: Կարևոր է, որ սովորողները համոզված լինեն որոշակի դերում լավ հանդես գալու անհրաժեշտության մեջ: Միայն այս պայմանով նրանց խոսքը բնական ու համոզիչ կլինի:

Դերային խաղը պետք է ընդունվի ամբողջ խմբի կողմից: Այն, անշուշտ, անցկացվում է ստեղծագործական բարեգործական մթնոլորտում, դպրոցականների մոտ առաջացնում է բավարարվածության և ուրախության զգացում: Որքան աշակերտը իրեն ազատ զգա դերային խաղում, այնքան ավելի նախաձեռնող կլինի հաղորդակցության մեջ: Ժամանակի ընթացքում նա կունենա ինքնավստահության զգացում, որ կարող է տարբեր դերեր խաղալ: Խաղը պետք է կազմակերպված լինի այնպես, որ սովորողները կարողանան առավելագույն արդյունավետությամբ օգտագործել գործնական խոսքի նյութը ակտիվ խոսքային հաղորդակցության մեջ:

Ինքը՝ ուսուցիչը, անշուշտ հավատում է դերային խաղին, դրա արդյունավետությանը: Միայն այս պայմանով նա կարող է լավ արդյունքների հասնել: Երեխաների հետ կապ հաստատելու ուսուցչի կարողությունը մեծ նշանակություն ունի: Դասարանում բարենպաստ, ընկերական մթնոլորտի ստեղծումը շատ կարևոր գործոն է: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը երբեմն կարող է ինչ-որ դեր ստանձնել, բայց ոչ գլխավորը, որպեսզի խաղը չվերածվի ուղղորդված աշխատանքի ավանդական ձևի: Ցանկալի է, որ այս դերի սոցիալական կարգավիճակը օգներ նրան աննկատ կերպով ուղղորդել բանավոր հաղորդակցությունը խմբում:

Մեփական հետազոտություն

Հետազոտական աշխատանքի շրջանակում կատարել են ուսումնասիրություններ այն խաղի միջոցով՝ բացահայտելու վերջինիս՝ օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում արդյունքներն ու առավելությունները: Դերային խաղն իրականացրին ավագ դպրոցի 12-րդ դասարանի հումանիտար հոսքի աշակերտները: Դերային խաղը, սակայն, իր բնույթով փոքր-ինչ տարբերվող էր այն առումով, որ աշակերտները նախ իրենց տրված նյութերի հիման վրա կազմեցին սեփական բովանդակությունը, այնուհետև իրականացրին դերային խաղի բուն գործընթացը:

Աշակերտները բաժանվեցին երկու խմբի, որից յուրաքանչյուրում ներգրավված էր յոթից ութ աշակերտ: Նրանց բաժանվեցին հայտնի արվեստագետների գլուխգործոցների նկարներ՝ քարտերի տեսքով: Գրատախտակին գրվեց վեց թեմա, որոնց վերաբերյալ անհրաժեշտ էր ստեղծել դերային խաղը՝ հիմնվելով նախապես բաշխված ստեղծագործությունների պատկերների վրա: Սույն թեմաներն էին՝ «Պատմություն», «Բնություն», «Երջանկություն», «Մարդկություն», «Երևակայություն», «Տուն»: Աշակերտներին տրվեց որոշակի ժամանակ՝ նախ կազմելու դերային խաղի բովանդակությունն ըստ պատկերների, այնուհետև պատրաստվելու դերային խաղի բուն գործընթացին:

Աշակերտների առջև դրվել էր իրականում բարդ խնդիր. նրանցից պահանջվում էր քերականական կանոնների ճիշտ կիրառում, բանավոր խոսքի հստակ ձևակերպում՝ համապատասխան բառապաշարի կիրառմամբ, ինչպես նաև ստեղծագործական հմտություններ ու քննական մտածողություն: Աշակերտները դերային խաղի բովանդակության ստեղծման համար կատարեցին աշխատանքի հստակ բաժանում, ինչպես նաև սահմանափակ ժամանակում պահանջներն իրականացնելու համար ժամային սահմանում և վերահսկում: Յուրաքանչյուր աշակերտ միանգամից ստանձնեց իրեն առաջադրված պահանջը ամենայն պատասխանատվությամբ՝ գիտակցելով, որ իր ներդրումն էական նշանակություն կունենա խմբի կատարած աշխատանքում:

Դերային խաղի նպատակն էր զարգացնել սովորողների հաղորդակցական կարողությունները, հարստացնել և գործնականում կիրառել ակտիվ բառապաշար,

բանավոր խոսքում ճիշտ գործածել քերականական կանոնները, ինչպես նաև զարգացնել լսելու կարողությունն ու քննական մտածողությունը:

Ելնելով այն փաստից, որ դերային խաղը հիմնված էր հաղորդակցության գործընթացում իրականացվող միջանձնային փոխհարաբերությունների վրա, դերային խաղն առաջացրեց օտար լեզվով հաղորդակցվելու անհրաժեշտություն, և այս առումով կատարեց մոտիվացիոն գործառույթ: Միջանձնային հաղորդակցության համատեքստում երկխոսական խոսքի հմտությունների և կարողությունների յուրացման առումով դերախաղը ապահովեց ուսուցման գործառույթ: Դերային խաղի կրթական գործառույթը պայմանավորված էր գիտակցված կարգապահությամբ, քրտնաջան աշխատանքով, փոխօգնությամբ, դեռահասների ցուցաբերած պատրաստակամությամբ ու ակտիվությամբ, սեփական տեսակետը պաշտպանելու կարողությամբ, նախաձեռնողականությամբ ու որոշակի լուծումներ առաջարկելու և որոշումներ կայացնելու կարողությամբ: Ապահովելով ցանկությունների կատարումը՝ դերային խաղը դրանով իսկ իրականացրեց փոխհատուցման գործառույթ: Այն ձևավորեց սովորողների՝ այլ անձի դեր խաղալու, իրենց հաղորդակցման գործընկերոջ դիրքից տեսնելու կարողությունը, զարգացրեց իրենց գործողությունները վերահսկելու, ուրիշների գործողություններին օբյեկտիվ գնահատական տալու ունակությունը՝ այդպիսով կատարելով կողմնորոշիչ գործառույթ:

Խաղը էապես խթանեց սովորելու մոտիվացիան, սովորողների մոտ առաջացրեց հետաքրքրություն և առաջադրանքը լավ կատարելու ցանկություն, հատկապես մրցակից խմբի առկայության պայմաններում. յուրաքանչյուր խումբ ձգտում էր լավագույնս ներկայացնել իրենց դերախաղի բովանդակությունը: Դերային խաղը ընդունվեց խմբերի անդամների կողմից: Այն անցկացվեց ստեղծագործական մթնոլորտում, սովորողների մոտ առաջացրեց բավարարվածության և ուրախության, սեփական անձը կարևորելու և արժևորելու զգացում:

Եզրակացություն

Մենք գիտենք, թե որքան կարևոր է ուսման մոտիվացիան ուսումնական գործընթացի կազմակերպման գործում: Այն նպաստում է մտածողության ակտիվացմանը, հետաքրքրություն է առաջացնում գործունեության որոշակի տեսակի, որոշակի վարժություն կատարելու նկատմամբ: Ամենահզոր մոտիվացնող գործոնը ուսուցման մեթոդներն են, որոնք բավարարում են դպրոցականների՝ ուսումնասիրվող նյութի նորության և կատարվող վարժությունների բազմազանության կարիքը: Ուսուցման բազմազան մեթոդների կիրառումը օգնում է հիշողության մեջ համախմբել լեզվական երևույթները, ստեղծել ավելի կայուն տեսողական և լսողական պատկերներ և պահպանել ուսանողների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը:

Ներկայումս օտար լեզու որպես հաղորդակցություն ուսուցանելու անհրաժեշտության գաղափարը ակնհայտ է դարձել կոլեկտիվ գործունեության մեջ՝ հաշվի առնելով անձնական և միջանձնային հարաբերությունները՝ ուսուցիչ-խումբ, ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ - խումբ, աշակերտ - աշակերտ և այլն:

Դերային խաղերի կիրառումը լայն հնարավորություններ է ընձեռում ուսումնական գործընթացն ուժեղացնելու համար: Դերային խաղը խթանում է խոսքի ակտիվությունը, քանի որ ուսանողները 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: Խաղը հնարավորություն է տալիս երկչոտ, անվստահ ուսանողներին 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 նպատակաուղղված 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 խթանելը: Սովորողները

ակտիվ, եռանդով աշխատում են, օգնում են միմյանց, ուշադիր լսում իրենց ընկերներին: Ուսուցիչը ղեկավարում է միայն ուսումնական գործունեությունը:

Հիմնվելով սեփական հետազոտության արդյունքերի վրա՝ հարկ է նշել, որ դերախաղը մեծ խանդավառություն առաջացրեց աշակերտների շրջանում: Խմբերի բոլոր անդամները պատրաստակամորեն մասնակցում էին՝ նպաստելով արդյունավետ աշխատանքի կատարմանը: Յուրաքանչյուրը զգում էր իր կարևորությունն ու դերի նշանակությունը: Դասարանում տիրում էր փոխօգնության մթնոլորտ, լինում էին կարծիքների բախումներ, որը արագ վերափոխվում էր լավագույն գործնական տարբերակը ընդունելու և միմյանց զիջելու պատրաստակամության: Դերային խաղի բովանդակությունը կազմելիս հաշվի էին առնվում նույնիսկ խմբի յուրաքանչյուր անդամի լեզվական կարողությունները, օտար լեզվով դերային խաղի մասնակիցը լինելու ունակություններն ու հնարավորությունները: Աշակերտները քերականական կանոնների և ակտիվ բառապաշարի ճիշտ կիրառմամբ կարողացան բովանդակալից ու հստակ ներկայացնել հետաքրքիր ու ստեղծագործական դերային խաղ՝ համադրելով հայտնի արվեստագետների ստեղծագործությունների պատկերները՝ օգտագործելով դրանք նոր և ուրույն կոնտեքստում: Սույն դերախաղը կատարեց կրթական, ուսուցման, մոտիվացիոն, կողմնորոշիչ և փոխհատուցման գործառույթներ՝ հնարավորություն տալով սովորողներին զգալ սեփական դերի կարևորությունն ու վայելել իրենց իսկ ստեղծած ու դերախաղի միջոցով ներկայացրած բովանդակության դրական արդյունքները:

Հավելված

Ղերային խաղի իրականացման պլան
1. Տևողություն 45 րոպե
2. Դասի նպատակներ. <ul style="list-style-type: none">• փորձարկել խաղային մեթոդների արդյունավետությունը գործնականում• զարգացնել սովորողների խոսքային և հաղորդակցական կարողությունները• ճանաչողական կարողությունների և հմտությունների զարգացում
3. Դասի ընթացք <ul style="list-style-type: none">• դասարանը բաժանել երկու խմբի, խմբերին ծանոթացնել դերախաղերի բովանդակության ստեղծման համար վեց թեմաներին, որոնցից մեկի ընտրությունը վերապահվում է հենց իրենց՝ խմբերի անդամներին, ներկայացնել դերախաղի պահանջները, իրենց առաջադրվող նպատակներն ու խնդիրները, ներկայացնել ժամային սահմանումները: Խմբերին հանձնարարել ինքնուրույն կատարել աշխատանքի բաժանում, դերերի բաշխում:
4. Ղերային խաղի իրականացում <p>Երկու խմբերը ներկայացնում են իրենց դերախաղերը, որից հետո կատարում են մեկնաբանություն՝ վերլուծելով, թե ինչով էր պամանավորված թեմայի ընտրությունը:</p>
5. Գնահատում / փոխզնահատում / ինքնագնահատում
6. Անդրադարձ

7. Վերջնարդյունք.

- դերախաղը դրական ազդեցություն գործեց ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման վրա,
- դերախաղը նպաստեց օտար լեզվի գիտակցված զարգացմանը,
- դերախաղը նպաստեց անկախության, նախաձեռնողականության զարգացմանը, կոլեկտիվիզմի զգացման խթանմանը:

<i>Դերային խաղի գնահատման սանդղակ</i>	
1. աշխատանքի ճիշտ կազմակերպում, դերերի հստակ բաշխում	2 միավոր
2. սահմանափակ ժամանակում արդյունավետ աշխատելու կարողություն	2 միավոր
3. քերականական կանոնների պատշաճ կիրառում	2 միավոր
4. ակտիվ բառապաշարի ընտրություն և կիրառում	2 միավոր
5. դերախաղի կառուցվածք և բովանդակություն	5 միավոր
6. Խմբի անդամների ներգրավվածություն	2 միավոր

<i>Դերային խաղի արդյունքների գնահատման թերթիկ</i>		
	Խումբ 1	Խումբ 2
1. աշխատանքի ճիշտ կազմակերպում, դերերի հստակ բաշխում	2	2
2. սահմանափակ ժամանակում արդյունավետ աշխատելու կարողություն	1	2
3. քերականական կանոնների պատշաճ կիրառում	2	2
4. ակտիվ բառապաշարի ընտրություն և կիրառում	2	1
5. դերախաղի կառուցվածք և բովանդակություն	4	5
6. Խմբի անդամների ներգրավվածություն	2	1











Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Արեֆիևայի աշխատանքի ձև անգլերենի դասերին. ԻՅԱ-ՅԱՇ, 1988 թիվ 3
2. Արյանի դերը որպես գործոն ավագ դպրոցում օտար լեզվով բանավոր խոսքի դասավանդման արդյունավետության բարձրացման գործում: Վերացական քննություն. ղիս. Մ., 1982
3. Արիական իրավիճակային դերեր ավագ դպրոցի համար. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1985 թիվ 1
4. Օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում հաղորդակցական առաջադրանքների ժիլկին. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1992 թիվ 1
5. Կոլենսիկովի խաղերը օտար լեզուների ուսուցման մեջ. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1989 թիվ 4
6. Միլոուդ դերային խաղեր դասին. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1987 թիվ 3
7. P / r Petrusinsky: Կրթություն, վերապատրաստում, ժամանց. - Մ., Նոր դպրոց, 1994 թ.

8. Կռիլովի խաղը խոսքի ուսուցման արդյունավետ տեխնիկա է. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1983
թիվ 6
9. Էլկոնին խաղեր. Մ., «Մանկավարժություն», 1978