



**ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**ԹԵՄԱ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ, ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵՍԱԿՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՕՏԱՐ
ԼԵԶՎԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ԲԱՐՁՐԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ**

**ԱՌԱՐԿԱ
ՀԵՂԻՆԱԿ
ՄԱՐԶ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ**

**Անգլերեն
Տաթևիկ Մարտինի Պողոսյան
Կոտայքի մարզ
Քաղսիի միջնակարգ դպրոց**

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԱԽԱԲԱՆ	3-4
ԴԵՐԱՅԻՆԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴ:	5
ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ:	
ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՓՈՒԼԵՐԸ, ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ	6-8
ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ՝ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ	10-22
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	23-24
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ	25

Նախաբան

<<Երեխան,ով չի խաղում,երեխա չէ,իսկ մեծահասակը,ով չի խաղում,կորցրել է այն երեխային,որն ապրում էր իր մեջ>>:

Պաբլո Ներուդա

Ելնելով իրենց տարիքային հոգեֆիզիոլոգիական առանձնահատկություններից՝ աշակերտները միշտ հետաքրքրված են խաղերով կամ խաղային իրադրություններով, քանի որ վերջիններս ուսուցումը դարձնում են ավելի հետաքրքրաշարժ և ստեղծագործական:

Ուսուցման գործընթացն առավել արդյունավետ կազմակերպելու համար առանձնակի նշանակություն ունի ուսուցման նպատակին ծառայող ճիշտ մեթոդի կամ մեթոդական հնարի ընտրությունը:

Օտար լեզուների և հատկապես երրորդ օտար լեզվի ուսուցման հիմնական նպատակը հաղորդակցական հմտությունների ձևավորումն է:

Օտար լեզուների ուսուցման ընթացքում հաղորդակցական հմտություններ ձևավորելու և օտար լեզուների գործնական կիրառման համար աներկբայելի նշանակություն ունեն մոտիվացնող խաղերը և հատկապես դերային խաղերը:

Խաղերի միջոցով նյութը աշակերտների համար ավելի մատչելի է դառնում: Դասերն անցնում են շատ հետաքրքիր, երեխաները մոտիվացվում են, ուշադրությամբ լսում և ընկալում են ուսուցանվող նյութը: Մոտիվացիան ցանկացած գործի արդյունավետության կարևորագույն գրավականն է, առավելևս, երբ այն մեծագույն հաճույք է պատճառում, չէ որ, ինչպես ասում է Ֆ. Շիլլերը. «Խաղի ժամանակ իր սեփական ունակությունները բացահայտելիս՝ մարդն այնպիսի հաճույք է զգում, ինչպիսի հաճույք,որ զգում է նկարիչը՝ ստեղծագործելիս»:

Խաղի հաջողակ ավարտը ենթադրում է նպատակի իրականացում բոլոր հնարավոր եղանակներով:Խաղերը կարող են օգտագործվել զարգացման բոլոր մակարդակներում որպես նյութի ամրապնդման միջոց: Խաղերի միջոցով ուսուցիչը վեր է հանում բոլոր դժվարություն հարուցող հարցերը և գտնում լուծումներ: Խաղերի միջոցով առավել հեշտանում է

բառարանի, նոր բառի ներմուծումը,բառի իմաստի ընկալումն ու ամրապնդումը: Նոր բառերի մտապահումը դժվար է : Բառերը շատ հեշտությամբ սահում են հիշողությունից, մեծ ջանքեր են պահանջվում բառը մեր սեփականությունը դարձնելու համար: Բառերը մտապահելու համար սովորողները պիտի անցնեն երեք տարբեր փուլերով՝

- Սովորողը պիտի ճանաչի բառը,
- այն դարձնի իր սեփականությունը,
- ստեղծագործաբար օգտագործի համատեքստում:

<< Ասա ինձ և ես կմոռանամ,ցույց տուր ինձ,և ես կհիշեմ,մասնակից դարձրու,և ես կսովորեմ:>>չինական այս ասացվածքը լավագույնս է արտացոլում կրթության արդյունավետ իրականացման հիմնական հաղթաթուղթը:Իսկ դերային խաղում աշակերտի մասնակցությունն առավելագույնն է:

Այս թեմայի շրջանակներում անդրադառնալու ենք դերային խաղերի նպատակներին, առավելություններին՝որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, դերային խաղերի փուլերին, տեսակներին և ներկայացնելու ենք դերային խաղեր, որոնք կիրառվել են անգլերենի դասավանդման ընթացքում:

1. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴ:

ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ

Կրթության մատչելիությունն ու հասանելիությունը՝ որպես հասարակության զարգացման ու առաջընթացի հիմնական միջոցներ, ամրագրվել են դեռևս 1990-ականներին, երբ ՄԱԿ-ի և ՅՈՒՆԵՍԿՕ-ի անդամ երկրների կողմից ընդունվեցին «Երեխաների իրավունքների մասին կոնվենցիան» (1989թ. , ՄԱԿ) և «Կրթությունը բոլորի համար համաշխարհային հռչակագիրը» (2002թ. . , Դակար): Կրթության մատչելիությունն ու հասանելիությունը ապահովելու լավագույն մեթոդներից է խաղերի կիրառումը դասապրոցեսում: Երբ արտաքին աշխարհից տեղեկատվություն ենք ստանում, այն սկզբում առնչվում է մեր կարճաժամկետ կամ աշխատանքային հիշողությանը: Որպեսզի կարողանանք արտաքին աշխարհից տեղեկություն ստանալ, մեզ պետք է ուշադրության կենտրոնացում: Ուշադրությունը կարևոր է ոչ միայն ուսուցման համար, այլև այսօր համարվում է մարդու կյանքի կարևորագույն ռեսուրսը:

Պատահական չէ, որ Նոբելյան մրցանակի դափնեկիր Հերբերտ Սայմոնը շրջանառության մեջ է դրել «ուշադրության տնտեսություն» արտահայտությունը: Ժամանակակից կրթության մեծագույն խնդիրներից մեկն այն է, որ աշակերտների ուշադրությունը գրավված է տարբեր բիզնես ինդուստրիաների, գործունեության տեսակների կողմից: Եվ այդ մրցակցության մեջ կրթությունը պարտվողի դերում է:

Երեխաների ուշադրությունը դասին հրավիրելու լավագույն միջոցը խաղն է :

Լեզվական խաղերի նպատակը լեզվական ճշգրտությունն է, ճիշտ կառուցվածքի արտաբերումը:

Հաղորդակցական խաղերի նպատակը ոչ լեզվական է:

Դերային խաղերը գործողության տեսակ են, որի մասնակիցները գործում են ընտրված դերերի շրջանակներում, դեկավարվում են ընտրված դերի միջավայրի տրամաբանությամբ և գործում են արդեն եղած սյուժեով, կամ հենց իրենք են ստեղծում սյուժեն:

Այսինքն, դերային խաղն իրենից ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորում:

Դերային խաղը իրադրությամբ ղեկավարվող խոսքային վարժություն է, որն ուղղված է խոսքային և հաղորդակցական հմտությունների կատարելագործմանը և օտար լեզվով խոսելու կարողությունների զարգացմանը: Լինելով հաղորդակցման ուսուցման կազմակերպման յուրահատուկ ձև, դերային խաղերը հեշտությամբ են ներմուծվում դասի մեջ, քանի որ այն միևնույն ժամանակ խոսքային, խաղային և ուսումնական գործընթաց է:

Դերային խաղը կարող է կիրառվել որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ տարբեր տարիքի և լեզվի տիրապետման տարբեր մակարդակ ունեցող սովորողների համար: Դերային խաղը կարելի է դիտարկել որպես օտար լեզվով հաղորդակցվելու ամենաճշգրիտ մոդելը, որովհետև այն հանդիսանում է իրականության կրկնօրինակում:

Դերային խաղերի ընտրությունը՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, լուծում է երկու կարևորագույն խնդիր՝ ծառայում է ուսուցման հիմնական նպատակի իրականացմանը և նպաստում սովորողների մոտիվացիային:

Դերային խաղերն օգնում են խոսքային իրադրությունը մոտեցնել բնական միջավայրին, նպաստում են լեզվական նյութի արդյունավետ մշակմանը և գիտելիքների գործաբանական կիրառությանը:

Խաղային իրադրությունը կամ դերային խաղի սցենարը կարող են լինել իրական կամ ոչ իրական: Դերային խաղի նպատակն է այնպես անել, որ սովորողները ինքնադրսևորվեն հնարավորինս ինքնուրույն, ստեղծագործաբար և այնպես, որ այդ գործողությունը նրանց հաճույք պատճառի:

2. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՓՈԻԼԵՐԸ, ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Դերային խաղի արդյունավետ իրականացման համար կարևոր է ճիշտ և հանազամանորեն կազմակերպել այն :Դրա համար անհրաժեշտ է իմանալ դերային խաղի փուլերը և տեսակները:

2.1. Դերային խաղի փուլերն են՝

1. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ:

Դերային խաղի նախապատրաստումն սկսվում է սցենարի մշակմամբ, իրավիճակի, օբյեկտների պայմանական արտահայտությամբ: շեռո կազմվում է դերային խաղի

անցկացման պլանը: Ուուցիչը պետք է ունենա խաղի իրականացման ընդհանուր նկարագիրը և հստակ պատկերացնի գործող անձանց բնութագրիչ յուրահատկությունները:

2. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅԱՆ, ԴԵՐԵՐԻ, ՆՊԱՏԱԿԻ ՆԵՐԿԱՅԱՑՈՒՄ:

Այս փուլի ընթացքում ներկայացվում են դերային խաղի թեման, նպատակը, գործող անձանց, լեզվական միջոցները, բառապաշարը, կատարվում է դերերի բաժանում, հակիրճ ներկայացվում է դերային խաղը: Տրվում են նախօրոք պատրաստված անհրաժեշտ նյութերը, բացատրվում են խաղի կանոնները: Սովորողները նախապատրաստում են դերը, անհրաժեշտության դեպքում դիմում են ուսուցչին լրացուցիչ բացատրություններ ստանալու համար: Անհրաժեշտ է հետևել սովորողների գործողություններին, անհրաժեշտության դեպքում լրացուցիչ աշխատանք տանել շուտ ավարտած աշակերտների հետ:

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն 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»: Հենց այդ նպատակով էլ հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն սովորողին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի նրա գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղը սովորողի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր:

Խաղի միջոցով կարելի է ն՝ կրթել, և՛ դաստիարակել: Խաղի ընթացքում սովորողը դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են

բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում սովորողները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրստորման լայն հնարավորություններ:

Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Լեզվի դասավանդման ընթացքում կիրառվող խաղերին կարող են նաև իրենց ակտիվ մասնակցությունն ունենալ անհատական ուսուցման կարիք ունեցող սովորողները՝ զգալով իրենց կատարած աշխատանքի կարևորությունը թիմային աշխատանքում հաջողությունների գրանցման գործում:

Խաղային մեթոդներն այնքան արդյունավետ են , որ դրանք կարելի է կիրառել բոլոր առարկաների, դասաժամերի ընթացքում, ինչու չէ նաև ինտեգրված դասերի ժամանակ՝ նպաստելով դասի հանդեպ հետաքրքրության բարձրացմանը:

Օրինակ՝ վարել ֆիզկուլտուրայի դասը՝ հրահանգները հնչեցնելով օտար լեզվով: Կազմակերպել խաղ- մրցույթ աշխարագրություն առարկայից՝ պետությունների, ազգերի, տեղանունների, դրոշների և այլ աշխարհագրական տերմինների անվանումները կիրառելով օտար լեզվով:

3. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՈՒՄ:

Այս փուլում տեղի է ունենում դերային խաղի իրականացումը: Յուրաքանչյուր սովորող խաղում է իրեն հանձնարարված իրադրությունը՝ կատարելով որոշակի դեր: Այս փուլի ընթացքում ուսուցչի միջամտությունը պետք է լինի նվազագույնը:

2. ԻՐԱԿԱՆԱՑՎԱԾ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ, ԸՆԴՀԱՆՐԱՑՈՒՄ

Դերային խաղի ավարտից հետո ուսուցիչն աշակերտների հետ կատարում է ընդհանրացում, սովորողները փոխանակվում են կարծիքներով, ինչը ստացվեց կամ չստացվեց, ինչի շուրջ կարելի է աշխատել: Վերջում ուսուցիչը մատնանշում է գրանցած հաջողությունները, նշում սխալները, կատարվում է գնահատում: Գնահատումը կարելի է իրականացնել հետևյալ կերպ՝

Ա. Ինքնագնահատում

Բ. Գործողության գնահատում դերային խաղը դիտող աշակերտների կողմից

Գ. Ուսուցչի կողմից դերային խաղի գնահատում

5. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ

Ա. Նոր տեքստերի կազմում

Բ. Լեզվաբանական աշխատանք սխալների շուրջ

Այս փուլը կարելի է կիրառել նաև որպես տնային հանձնարարություն:

2.2 ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ԵՆ՝

1. Տեղեկույթի փոխանակում

2. Դերային խաղ ըստ սցենարի

3. Միջանձնային հարաբերությունների հաստատում

4. Դերային խաղեր՝ տարբեր խոսքային և ոչ խոսքային գործողությունների կիրառմամբ

Ա. Դիմախաղ

Օրինակ՝ սովորողներին առաջարկվում է դերային խաղ «Գուշակիր բառը», թեմայով: Աշակերտներից մեկը ժեստերի օգնությամբ բացատրում է ուսուցչի կողմից նրա ականջին ասած ֆրանսերեն բառը, իսկ աշակերտները պիտի գուշակեն բառը: Նա, ով առաջինն է գուշակում բառը ստանում է իրավունք բացատրելու հաջորդ բառը: Բացատրությունները կարող են լինել երրորդ օտար լեզվի դեպքում հայերեն կամ ֆրանսերեն, իսկ ֆրանսերեն լեզվին ավելի լավ տիրապետող աշակերտների դեպքում միայն ֆրանսերեն:

Բ. Դերային խաղ որևէ առարկայի վերաբերյալ

Գ. Հնչյունաբանական դերային խաղ

Դ. Դերային խաղ նկարների վերաբերյալ

Ե. Դերային խաղ տեքստի վերաբերյալ

Դերային խաղերի կիրառումը

1. Դերային խաղ <<Քույր-քաղաքներ >>

Սովորողները պետք է զրույց վարեն իրենց հարազատ քաղաքի քույր քաղաքից ժամանած աշակերտի հետ՝ նկարագրելով իրենց քաղաքները՝ համապատասխանաբար ենթադրյալ հայ աշակերտը՝ հայկական քաղաքը, օտարերկրացի աշակերտը՝ իր քաղաքը:

Խաղը կարելի է կիրառել 6-րդ, 7-րդ, 9-րդ դասարաններում՝ համապատաս-

խան թեմաներն ուսումնասիրելուց հետո:

Դերային խաղի նպատակն է սովորողներին փոխանցել անհրաժեշտ լեզվական գիտելիքներ, ծանոթացնել երկու երկրների քաղաքակրթությանը, տեղեկություններով փոխանակվել միմյանց քաղաքների վերաբերյալ, միջանձնային հարաբերություններ ձևավորել, նպաստել միջմշակութային հաղորդակցությանը:

1. Դերային խաղ <<Երկվորյակներ>>

Խաղը կիրառելի է տարբեր դասարաններում:

Աշակերտներից մեկը հարցեր է տալիս մյուսը պատասխանում, իսկ երրորդը կրկնում է նրա պատասխանը՝ ավելացնելով «ես նույնպես» արտահայտությունը:

Դերային խաղը շատ արդյունավետ է խոսքային նմուշների ուսուցման և ամրապնդման համար: Նաև կարելի է կիրառել քերականական հմտությունների ամրապնդման համար՝ հատկապես երրորդ խմբի բայերի խոնարհումն ամրապնդելու համար:

2. Դերային խաղ <<Գուշակիր բառը >>

Խաղը կիրառելի է 8-րդ,9-րդ դասարաններում:

Աշակերտներից մեկը ժեստերի օգնությամբ բացատրում է ուսուցչի կողմից նրա ականջին ասած անգլերեն բառը, իսկ աշակերտները պիտի գուշակեն բառը: Նա, ով առաջինն է գուշակում բառը ստանում է իրավունք բացատրելու հաջորդ բառը: Բացատրությունները կարող են լինել մայրենի լեզվով երրորդ օտար լեզվի դեպքում և անգլերենին ավելի լավ տիրապետող աշակերտների դեպքում՝ անգլերեն:

3. Դերային խաղ «Ով ով է»

Խաղը կիրառելի է 6-րդ,7-րդ դասարաններում անձի նկարագրության համար անհրաժեշտ բառապաշարն ուսումնասիրելուց հետո:

Սովորողներին բաժանվում են նկարներ տարբեր մարդկանց, որոնց նրանք պիտի նկարագրեն, իսկ մյուսները պետք է նկարագրությունը համապատասխանեցնելով նկարին՝ գուշակեն, թե ով ով է:

4. Դերային խաղ «Թանգարանում»

Աշակերտներին առաջարկում է թանգարանում որևէ նկարի շուրջ զրույց ծավալել՝ արտահայտելով սեփական կարծիքը:

Դերային խաղը կիրառելի է 9-րդ դասարանում՝ Իմպրեսսիոնիստ նկարիչներ թեման ուսումնասիրելուց և կտավի նկարագրության համար անհրաժեշտ բառապաշարը յուրացնելուց հետո:

5. Դերային խաղ «Քարավան»

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում: Նախատեսված է թեմատիկ բառաբաշարն ամրապնդելու համար:

Դասարանը բաժանվում է խմբերի: Խմբի անդամներն իրենց պատկերացնում են քարավանի մաս: Առաջարկվում է որևէ թեմա: Քարավանի անդամներից առաջինն ասում է այդ թեմայի շուրջ որևէ բառ, հաջորդը կրկնում է նախորդի ասած բառն ու ինքն ասում իր մտածած բառը: Եվ այսպես շարունակ մինչև վերջին մասնակիցը: Հաղթում է այն խումբը,որի մասնակիցներն ամենաշատ բառերն են ասել:

2.3 Խաղային մեթոդների օրինակներ: 1. Family

Թեման: Family members

Բառապաշար: father, mother, sister, brother, grandmother, grandfather, aunt, uncle, husband, nephew, niece, son, daughter, wife

Լրացուցիչ բառապաշար: numbers

Կառույցներ: be, have, possessive 's

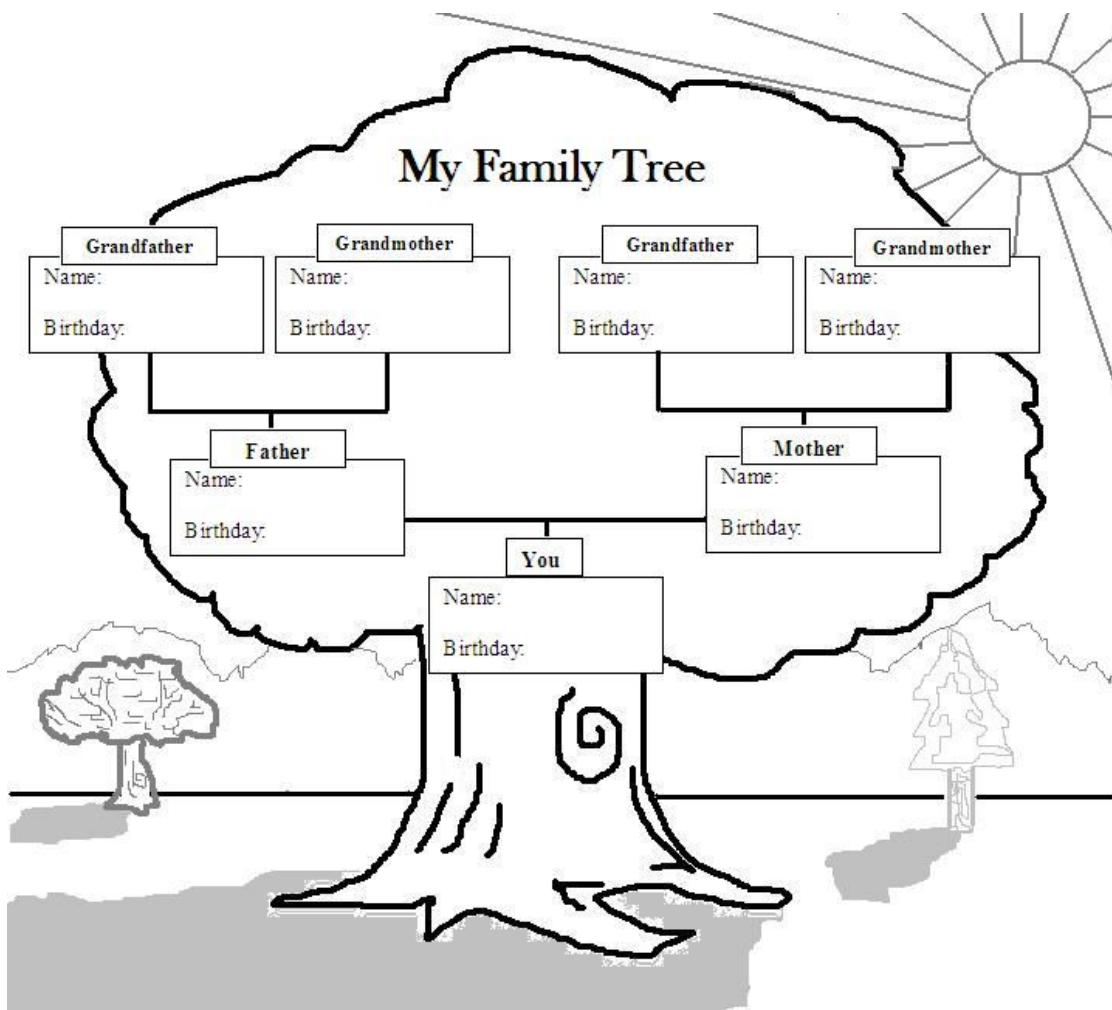
Խաղի ընթացքը: Մտապահում

- Աշակերտներին բաժանում ենք խմբերի
- Բաժանում ենք ընտանեկան կապեր հավաստող պատկերազարդ քարտերը և տալիս ընտանեկան ծառը
- Նրանք պետք է դնեն ընտանեկան ծառը և քարտերը սեղանին այնպես, որ տեսանելի լինի
- Նախադասության կառույցներից, իմաստից աշակերտները պետք է գուշակեն, հասկանան բառը

Օրինակ՝

<https://youtu.be/FHaObkHEkHQ>

Բառը գուշակելուց հետո աշակերտները պետք է լրացնեն նախորոք իրենց տրամադրված ընտանեկան ծառը:



<http://slideplayer.com/user/slides/>

2. Sorting Adjective, Verbs and Nouns

Թեման: Sorting Adjective, Verbs and Nouns



Խաղի ընթացքում աշակերտներին տրամադրվում են փայտիկներ , որոնց վրա գրված են իրենց լեզվական մակարդակին բնորոշ բառեր:

Դասարանը բաժանում ենք երեք խմբի , որ խումբը համապատասխան դույլերի մեջ առաջինը անսխալ տեղադրի փայտիկները հաղթող կճանաչվի:

3. Թեման: Countries and nations

կամ պարզապես որպես դասարանում լավ աշխատանքի վկայություն: Այս կրթական խաղը հիանալի միջոց է դասարանում երկրների և ազգերի ուսուցման համար: Այն կարող է օգտագործվել ձանձրալի դասին էներգիա հաղորդելու, կատարված աշխատանքը վերանայելու



Թեման: countries and nations

Բառապաշար: Armenian, American, English, Russian, Chinese, French, Dutch, Polish

Armenia, France, Spain, Russia, Germany, China, Poland

Օգտագործվող կառույցներ: He's, she's , I'am..... What's your name ?Where are you from?

I have been to..... I want to go to.....

Խաղի ընթացքը: Աշակերտներին նախօրոք բաժանվում են քարտեր երկրների անուններով, մի մասին էլ բաժանվում են քարտեր դրոշմների պատկերներով: Երկխոսության և հարցերի միջոցով աշակերտները սերտում են նոր բառերն ու տերմինները, այնուհետև հերթով բարձրաձայն ընթերցում են պետությունների անունները և միացնում դրոշմների հետ:

<https://www.eslgamesplus.com/classroom-games>

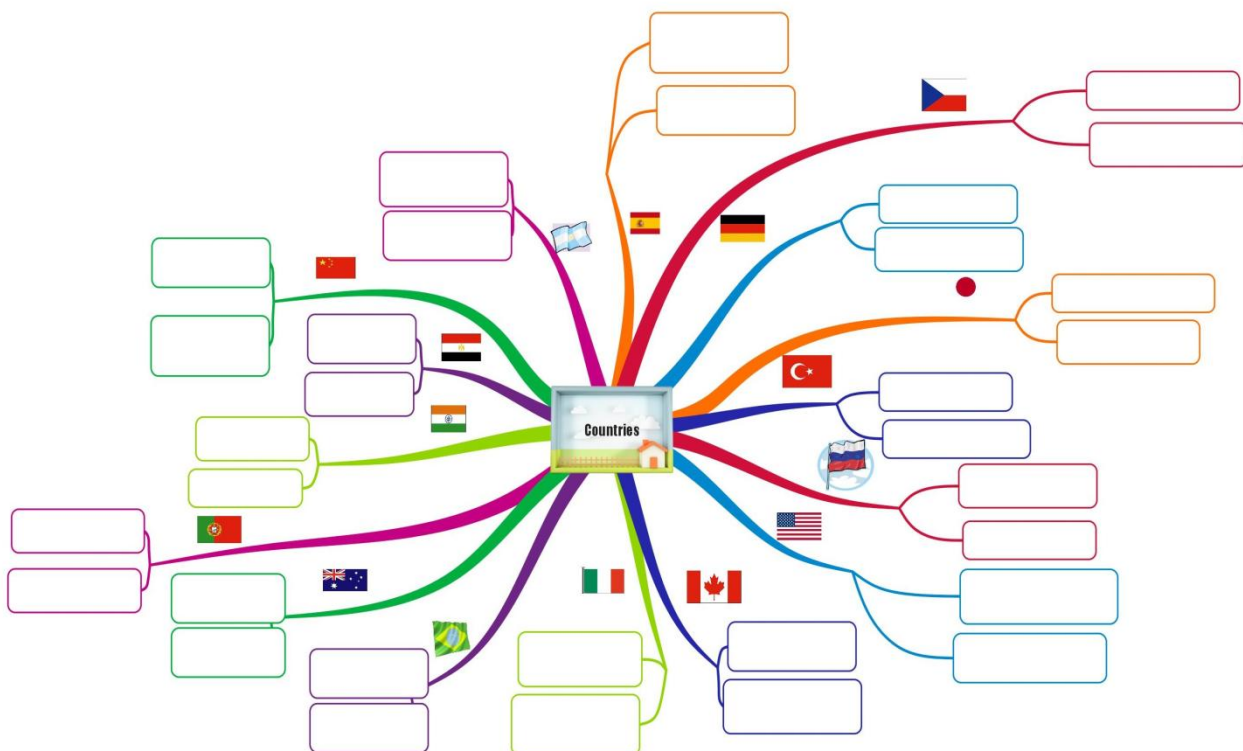
<https://learningapps.org/display?v=psop7jmzi19>

<https://learningapps.org/display?v=pmmmy4muij21>

<https://learningapps.org/3056914>

<https://learningapps.org/2220998>

<https://learningapps.org/104921>



4. Մասնագիտություններ: Jobs

Ակտիվ բառապաշար: architect , artist, builder, bus driver, businessman, car mechanic, chef, dentist, doctor, engineer, factory worker, farmer, firefighter, hairdresser, journalist, nurse, pilot, police officer, postman, scientist, secretary, shop assistant, student, teacher

Լրացուցիչ բառապաշար: family members

Խաղի ընթացքը

- Աշխատանքը հարմար է կատարել զույգերով
- Տալիս ենք աշակերտներին մասնագիտությունների պատկերներով քարտեր(հետևի կողմում
- պետք է գրված լինի մասնագիտության անվանումը)
- Յուրաքանչյուր զույգ տեղադրում է պատկերները սեղանին
- Հերթով վերցնում են և անվանում մասնագիտությունը, նա ով ավելի շատ ճիշտ պատասխան կտա կճանաչվի հաղթող

Կարելի է հանձնարարել դասակարգել մասնագիտությունները ըստ հետևյալի՝

ա) մասնագիտություններ , երբ կրում են համազգեստ բ)մասնագիտություններ, երբ չեն կրում համազգեստ

Բառի սեփականացման փուլ

1.Կազմում ենք նախադասության հետևյալ կաղապարը՝

My father is a/an.....

mother	wife
sister	aunt
brother	uncle

husband

son

2. Հանձնարարեք աշակերտներին գրել այնքան շատ մասնագիտություն , որքան հնարավոր է:

3. Այնուհետև աշակերտները կկիսվեն իրենց ինֆորմացիայով:

4. Տվեք աշակերտներին մասնագիտության նկար,և պատկերացնելով, որ դա իրենցն է , թող մեկնաբանեն՝ բառը դարձնելով իրենց սեփականությունը:

4. Թեման: Colours

Բառապաշար: colours, black, blue, brown, green, grey, mauve, orange, pink, purple, red, white, yellow

Լրացուցիչ բառապաշար: bathroom, bedroom, clothes, dining room, favourite, hall, kitchen, living room, paint, room, tin(of paint)

Կառույցներ: be, have got, like, want to

Բառի սեփականացման փուլ

- Տվեք աշակերտներին նախադասության հետևյալ կաղապարը

My favourite colours are.....

I don't like.....

A lot of my clothes are.....

My room at home is.....

- Ավարտելուց հետո զույգերով պետք է կիսվեն ինֆորմացիայով:
- Առաջադրեք պատկերացնել, որ աշակերտները վերանորոգում են իրենց տունը, սենյակը՝ օգտագործելով հետևյալ կաղապարը

I want to paint my dining room.....

kitchen.... bathroom... bedroom.. living-room, hall

Նախադասությունները պետք է ավարտել գույների տարբեր անվանումներով:

- Դասարանը բաժանեք երկու մասի, մի մասին տվեք գույներ, նրանք կհանդիսանան գույներ վաճառողներ ,մյուսներին հանձնարարեք հարցերի միջոցով պարզել և գնել հենց այն գույնը, որն անհրաժեշտ է տունը վերանորոգելու համար:
- <https://youtu.be/wmsjmTUVHmc>



- **5. Թեման: Parts of the body**

Բառապաշար:arm, back, chest, elbow, finger, foot, hand, head, leg, neck, shoulder, stomach, toe

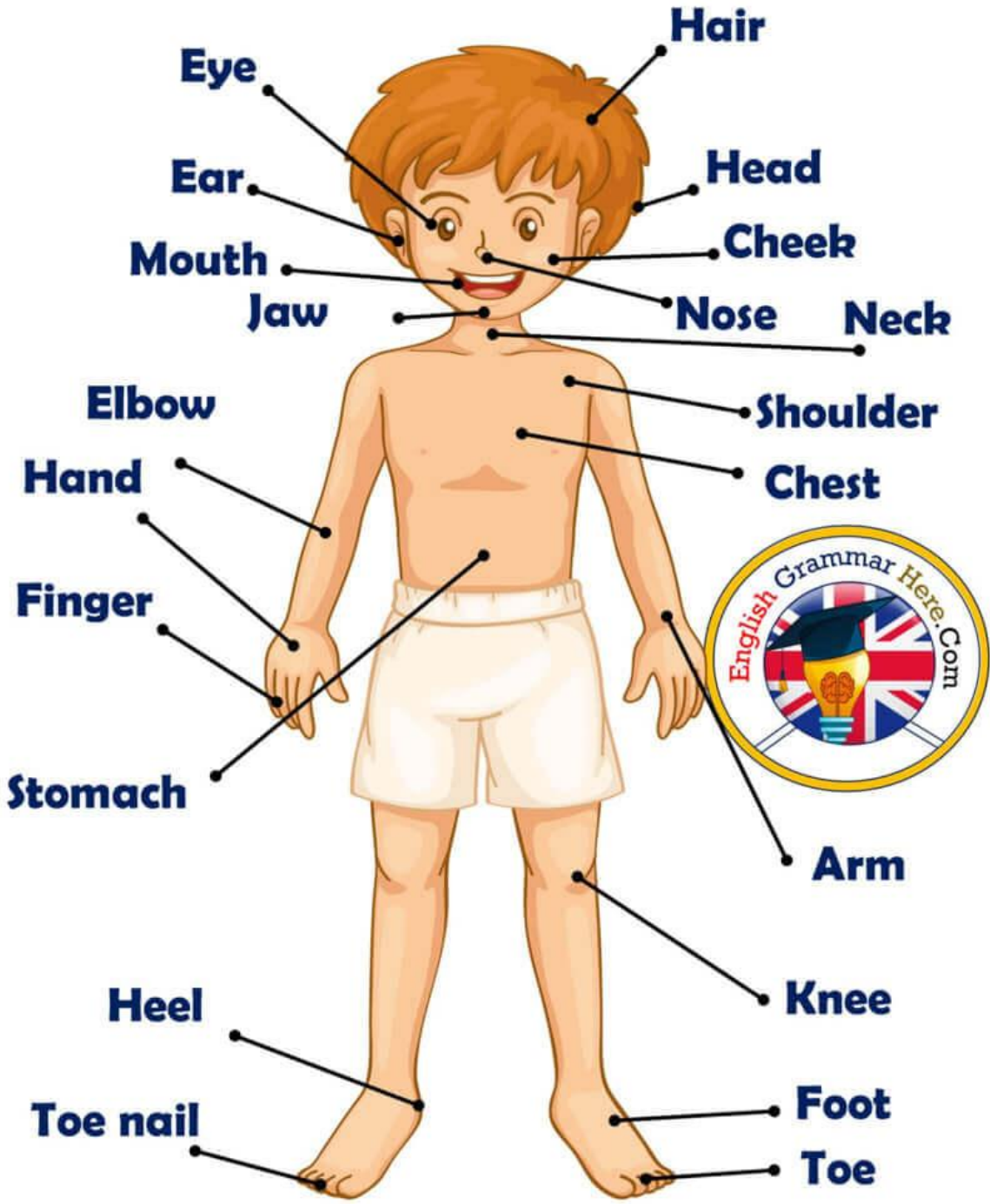
Լրացուցիչ բառապաշար:big, long, round, short, small, square, lift, rub, touch, waggle

Կառույցներ:have got, imperatives

Նախօրոք պետք է ունենալ ողջ մարմինը պատկերող պլակատ և առանձին մասերը պատկերող քարտեր:

<https://youtu.be/4oNOA3HnGG4>

The Human Body



www.englishgrammarhere.com

6. Թեման: Kitchen objects

Ակտիվ բառապաշար: bowl, fork, glass, knife, plate, spoon

making tea and coffee: coffeemaker, cup, jug, kettle, saucer, teapot

washing and ironing: clothes horse, clothes pegs, iron, ironing board, laundry basket, soap powder

washing up: dishcloth, frying pan, plate rack, saucepan, teatowel, washing-up bowl

extra vocabulary: lay the table, make tea/coffee, do the washing, wash up, clean the floors, Hoover the floors

structures: be, have got, keep, need

Նախապես պատրաստած խոհանոցային պարագաների քարտերը բաժանում ենք

աշակերտներին և հանձնարարում դասակարգել ըստ հետևյալ խմբերի՝

Cooking, eating, cleaning, washing

Բառը իրենց սեփականությունը դարձնելու համար նրանց կարելի է հանձնարարել նկարագրել

որտեղ է կոնկրետ խոհանոցային պարագան գտնվում կամ պահվում իրենց խոհանոցում:

Առաջադրանքը ավարտին հասցնելու համար հարցուփորձի միջոցով գտնում են այն քարտերը,

որոնք անհրաժեշտ են:

Kitchen Objects 1



iSLCollective.com

Խաղերի միջոցով մենք միանգամից լուծում ենք լեզվի դասավանդման մի քանի էական խնդիրներ: Աշակերտները հետաքրքրությամբ են լսում ուսուցչին, արագ են ընկալում, մտապահում և հետագայում կիրառում են համապատասխան ոլորտներում: Խաղային մեթոդներով անցկացվող դասերը

տարբերվում են ավանդական դասերից, աշակերտները ունենում են ակտիվ մասնակցություն՝

չգիտակցելով ստանձնում են որոշակի դեր, ձեռք են բերում տվյալ իրադրությանը բնորոշ անհրաժեշտ լեզվական հմտություններ, բառապաշար, կարողունակություններ, գիտելիքներ և հմտություններ:

Ջարգացնում են քննադատական մտածողությունը՝ անկաշկանդ արտահայտելով իրենց մտքերն ու կարծիքը՝ ձևավորելով և արդյունքում ունենալով ինքնուրույն դատող, մտածող անհատ:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով հանգում ենք եզրակացության, որ դերային խաղերով դասերի անցկացումն ավելի արդյունավետ և նպատակային է: Այն խթանում է սովորողներին ներգրավվել ուսումնական գործունեության մեջ, լինել ուշադիր, ցանկանալ լավ սովորել, որպեսզի խաղի մեջ հասնեն ցանկալի վերջնարդյունքի: Խաղերը զարգացնում են սովորողների քննադատական մտածողությունը՝ անկաշկանդ արտահայտելով իրենց մտքերն ու կարծիքը և արդյունքում ունենում ենք ինքնուրույն դատող, մտածող անհատ: Խաղերը նպաստում են սովորողների միջև համագործակցությանը, միջանձնային և հաղորդակցական հմտությունների ձևավորմանը: Խաղային ուսուցումը նպաստում է սովորողի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը: Խաղային ուսուցմամբ հեշտ է արդյունք ունենալ նաև ԿԱՊԿՈւ սովորողների շրջանում: Բացի կրթությունը, խաղերով ուսուցումը նպաստում է ԿԱՊԿՈւ սովորողների ինտեգրմանը, ինչը 21-րդ դարի կարևորագույն պահանջներից է:

Հարկ է նշել, որ ուսուցիչները պետք է դրսևորեն մանկավարժական վարպետություն դասապրոցեսում խաղերը ներառելու հարցում. ընտրեն նպատակային և տվյալ դասի համար արդյունավետ խաղեր և խաղային հնարներ, որպեսզի ուսուցումը լինի արդյունավետ: Ըստ Ֆ. Շիլլերի « Խաղի ժամանակ իր սեփական ունակությունները բացահայտելիս՝ մարդն այնպիսի հաճույք է զգում, ինչպիսի հաճույք , որ զգում է նկարիչը՝ ստեղծագործելիս»: Ուսուցումն էլ ստեղծագործական մեծ հարթակ է ուսուցիչների համար և այն պետք է հաճույք պատճառի սովորողներին: Սակայն բացի հաճույքը սովորողները պետք է գիտակցեն, որ առանց ջանքերի, առանց նպատակային աշխատանքի բարձունքների հասնելը գրեթե անհնար է: Միշտ չէ, որ ուսուցումը հնարավոր կլինի հաճելի դարձնել, հաճախ սովորողներից կպահանջվի տքնաջան աշխատանք, որոշակի զոհաբերումներ, ժամանակի արդյունավետ կիրառում, որին պետք է գիտակցորեն և պատրաստակամությամբ մոտենալ:

Այնուամենայնիվ խաղերի միջոցով միանգամից լուծվում են լեզվի դասավանդման մի քանի էական խնդիրներ: Աշակերտները հետաքրքրությամբ են լսում ուսուցչին, արագ են ընկալում, մտապահում և հետագայում կիրառում են համապատասխան ոլորտներում: Խաղային մեթոդներով անցկացվող դասերը տարբերվում են ավանդական դասերից, աշակերտները ունենում են ակտիվ մասնակցություն՝ չգիտակցելով ստանձնում են որոշակի դեր, ձեռք են բերում տվյալ իրադրությանը

բնորոշ անհրաժեշտ լեզվական հմտություններ, բառապաշար, կարողունակություններ, գիտելիքներ
և հմտություններ:

Այսպիսով, դերային խաղը իր ուսումնական ու ուսուցողական բովանդակությամբ այնուամենայնիվ
խաղ է. ուրեմն սովորենք՝ խաղալով և խաղանք՝ սովորելով:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. ՀՀ ԿԳՆ ԿԱԻ, Մասնագիտական զարգացման ձեռնարկ ուսուցիչների համար, Երևան, 2004
2. Peter Watoyne- Jones, Fun Class Activities Part2 Games and activities for teachers, 2000
3. Caré, J.-M et C Richard, Jouer, improviser ,Le Français dans le monde, n.204, Hachette /Larousse
4. Communicative language teaching in the classroom, Strasbourg, Conseil de l'Europe, 1985
5. D.Pietro, R.J. The open-ended Scenario a new approach to conversation, TESOL Quarterly, 16/1992, pp15-20
6. Maley, A et A.Duff, Drama Techniques in Language Learning, Cambridge University Press
7. Музыченко О.В Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе Молодой ученый н 7 май 2- 2014г ст. 527- 529
8. Петровна А.А. Ролевые игры и их применение на уроках иностранного языка в средней школе, Санкт- Петербург, 2014
9. [http:// открытыйурок.рф /статьи/ 514761/](http://открытыйурок.рф/статьи/514761/)
10. <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library2012/02/12rolevaya-igra-na-urokakh-inostannogo-yazyka>
11. www.onestopenglish.com

