

«ԵՐԵՎԱՆԻ ԼԵՈՅԻ ԱՆՎԱՆ Հ.65 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ  
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

Առարկա *Անգլերեն*

Մասնակից Հասմիկ Օհանյան

Ղեկավար Գայանե Վարդանյան

Թեմա Խաղային տեխնոլոգիաների դերը օտար լեզվի

դասավանդման մեջ

Երևան, 2022թ.

# Բովանդակություն

Ներածություն -----	3
Խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումն ուսումնական պրոցեսում---	4-8
Ուսուցչի դերը ուսումնական խաղերի ներդրման մեջ -----	8-12
Գործարար խաղը ` որպես ակտիվ ուսուցման մեթոդ -----	12-13
Դերային փոխազդեցության հաջորդականության գրաքֆիկան -----	13-15
Դերային խաղի տեսակները -----	15-16
Դերային խաղի ձևերը-----	16-
17	
Օգտագործված գրականության ցանկ -----	18-
19	

## Ներածություն

Թեմայի ընտրությունը պայմանավորված է՝ այն հանգամանքով, որ այսօր ավելի քան երբեք ուշադրության կենտրոնում է սովորողը, նրա անձը, նրա անկրկնելի ներաշխարհը: Այդ իսկ պատճառով ուսուցչի հիմնական խնդիրն է ընտրել սովորողների ուսումնական գործունեության կազմակերպման ձևեր և մեթոդներ, որոնք համապատասխանում են առաջադրված նպատակին՝ սովորողի անձի զարգացմանը: Խաղեր լրացնում են ավանդական ուսումնական ձևերին և նպաստում են սովորողների ուսուցմանը և դաստիարակությանը:

Թեմայի **արդիականությունը** կախված է այն հանգամանքից, որ խաղը՝ լինելով առանձնահատուկ պարապմունքի ձև՝ պահանջում է հուզական և մտավոր ուժերի լարվածություն: Խաղը մշտապես ենթադրում է որոշումների ընդունում և հաղթելու ցանկություն՝ ինչը նպաստում է սովորողների մտածական ունակությունների զարգացմանը: Խաղի արդյունավետությունը կայանում է նրանում, որ սովորողն իր կամքից անկախ ուսուցանվում է նոր գիտելիքների և նրա մոտ ձևավորվում է համապատասխան արժեքային համակարգ իր գիտակցականից, իր կամքից անկախ:

Աշխատանքի **նպատակն** է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության մեթոդական խորհրդատվության վերամշակում և ավագ դպրոցականի անձի զարգացման և ուսուցման վրա արդյունավետ կիրառություն:

Նպատակից բխում են հետևյալ խնդիրները՝

- Ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների էությունը, նպատակները և խնդիրները
- Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների գործառույթները, սկզբունքները
- Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները
- Հետազոտել խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումն ուսումնական գործընթաց
- Ներկայացնել ուսուցչի դերը ուսումնական խաղերի ներդրման մեջ
- Տարբերակել գործարար և դերային խաղը որպես ուսուցման ակտիվ մեթոդ

## Խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումն ուսումնական պրոցեսում

Ուսումնական գործընթացում աշակերտների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունը ձևավորելու ամենաարդյունավետ միջոցներից մեկը խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն է: Խաղը զարգացնում է ճանաչողական, սոցիալական, զգացմունքային, ստեղծագործական և ֆիզիկական ունակություններ: Խաղի միջոցով սովորողները ժամանակին սովորում են շփվել, ընդունել որոշումներ, պահպանել որոշակի կանոններ, վերահսկել իրենց, համագործակցել, հաշվի առնել մյուսների կարծիքը, ուշադրություն դարձնել նրանց պահանջներին, հարգել նրանց, կենտրոնանալ և սկսած գործը հասցնել ավարտին: [Բարբարա 2005: 134] Այսօր շատ կարևոր է ունենալ այս ընդունակությունները, որոնք կարելի է ձեռք բերել խաղի միջոցով, քանի որ խաղերում ոչ միայն խոսվում է այդ արժեքների մասին, այլ նաև տեղի է ունենում դրանց գործնական կիրառումը: Խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ուսումնական բովանդակության յուրացման ոչ պակաս կարևոր գործոնն է: Խաղերի ընդգրկումը ուսումնական գործընթացում ապահովում է երեխաների առավելագույն ակտիվություն, քանի որ խաղը երեխայի վարքի բնական ձևն է: Խաղը հնարավորություն է տալիս ուսուցանվող բովանդակությունը մատուցել մատչելի և հասանելի ձևով:



Դասերի ժամանակ խաղերում նվագում են ազատ շարժումները, և ավելանում է մտավոր ծանրաբեռնվածությունը: Միաժամանակ խաղի հիմնական հատկանիշները չեն կորչում պահպանվում է նրա էությունը և համագործակցային ոգին: Խաղերն օգնում են նորովի գիտակցել յուրացրածն ու տալիս են կանոնավոր կրկնության և անցած նյութն ամրապնդելու հնարավորություն:

Խաղը գործունեություն է, ակտիվություն: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շատ կարևոր պայմաններից է, որ յուրաքանչյուր երեխա մասնակցի խաղին՝ անկախ նրա ընդունակություններից ու հետաքրքրություններից: Այս պարագայում ուսուցչի դերն է, որ նա ստեղծագործաբար հարմարեցնի խաղի պայմանները կամ կանոնները. կարող է նույնիսկ սահմանել առանձնահատուկ կանոններ առանձին երեխայի կամ երեխաների համար. որպեսզի խաղը հետաքրքրի բոլորին և յուրաքանչյուրն ունենա խաղին մասնակցելու հնարավորություն:

Փոխներգործուն խաղը սովորելու արդյունավետ միջոց է, քանի որ խաղի միջոցով միաժամանակ կարելի է հասնել տարբեր նպատակների: Խաղերը վերականգնում, խորացնում, արդիականացնում և ամրապնդում են լեզվական ունակությունները և գիտելիքները, հարստացնում են բառապաշարը, մարզում հիշողությունը, նպաստում ուշադրության և տրամաբանական մտածողության զարգացմանը: Երաժշտության և երգերի ուղեկցությամբ խաղերը նպաստում են լեզվի ինտոնացիայի յուրացմանը և խոսքի զարգացմանը: Նման խաղերի նպատակը «բովանդակային» են, քանի որ դրանց միջոցով երեխաներն խորացնում են իրենց գիտելիքները: Նոր բառերի արտասանության ուղղված պարզ վարժությունները (առաջին, երկրորդ կամ օտար լեզվով) առանձնահատուկ հետաքրքրություն չեն առաջացնում: Իսկ եթե բառերը վարժեցվում են խաղի միջոցով, ապա երեխաները հանձնարարությունը կատարում են մեծ բավականությամբ, որովհետև բառի օգտագործումը անմիջականորեն կոնահվում է խաղի հետ, իսկ արտասանությունը խաղի քայլերից մեկն է:



Փոխներգործուն խաղի ժամանակ խաղացողները միմյանց հետ որոշակի հարաբերությունների մեջ են մտնում: Այդ պատճառով ոչ փոխներգործուն խաղերն այն խաղերն են, որտեղ կա միայն մեկ խաղացող կամ էլ ներկայացման այն փոքրիկ դրվագներն են, որտեղ խաղացողները կատարում են նախօրոք որոշված շարժումներ և երկխոսություններ: Փոխներգործուն խաղերն ունեն հետևյալ հատկանիշները՝

- հետաքրքիր են և, լինելով այդպիսին, երեխաներին ակտիվացնում են՝ գրավելով նրանց ուշադրությունը և մասնակցությունը,
- ունեն պարզ և հասկանալի կանոններ,
- ունեն որոշակի նպատակներ, այսինքն ուսուցիչը նպատակաուղղված օգտագործում է խաղը դասի ժամանակ,
- խաղի ընթացքում մասնակիցներն ունեն ընտրության հնարավորություն, այսինքն յուրաքանչյուր խաղացող իր որոշումներով ազդում է խաղի ընթացքի վրա.
- խաղացողները խաղի միջոցով կարող են ինչ-որ բան սովորել
- խաղերը պարունակում են մրցակցություն,
- խաղերը պարունակում են շարժունակություն:
- Առաջին հինգ հատկանիշները պարտադիր են փոխներգործուն խաղի համար, իսկ վերջին երկուսը կարող են ձևափոխվել: Կան փոխներգործուն շատ խաղեր, որտեղ ոչ ոք չի հաղթում և ոչ էլ պարտվում է: Կան այնպիսի խաղեր, որտեղ

առաջին հայացքից թվում է ոչինչ չի կարելի սովորել, բայց նրանք հետաքրքիր են և արժե դրանք խաղալ: Հատկապես այս խաղերով ամենից հաճախ կարելի է ձևավորել սոցիալական և զգացմունքային ունակություններ:

Մրցունակությունը, շարժունակությունը և ինչ-որ բան սովորելու հնարավորությունը շահագրգռում են երեխաներին և ապահովում նրանց ակտիվ մասնակցությունը:

Տարբեր կարիքների և հնարավորությունների երեխաների փոխգործունեությունն օգտակար է բոլորին, քանի որ նրանց զարգացմանը զուգընթաց մշակվում են այնպիսի կարևոր հատկանիշներ, ինչպիսիք են հանդուրժողականությունը և հարգանքն այն երեխաների նկատմամբ, ովքեր իրենցից տարբերվում են /ընդունակություններով, բնավորությամբ, լեզվով, հետաքրքրություններով, և այլն/: Կան երեխաներ, որոնք չեն կարող խաղալ շատ ակտիվ խաղեր: Այդ իսկ պատճառով նրանց համար կարելի է կազմակերպել կամ ընտրել այնպիսի խաղեր, որոնք քիչ լարվածություն են պահանջում: Որպեսզի երեխաները խաղի միջոցով արագ սովորեն երկրորդ կամ առաջին օտար լեզուն, չի կարելի այն, ինչ նրանց համար նոր է և անծանոթ թարգմանել մայրենի լեզվով:

Ժամանակակից դպրոցներում ուսումնական գործընթացում խաղային գործունեությունը կարող է կիրառվել հետևյալ դեպքերում՝

1. Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամորևէ առարկայի բաժինը:
2. Որպես որևէ մեխանիզմ, մասնիկ:
3. Որպես դաս կամ նրա մի մաս:
4. Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային դաստիարակություն հասկացությունը ներառում է մեթոդների բավականին մեծ խումբ և դաստիարակության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղեր: Մյուս խաղերի համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաձանաչողական ուղղությամբ:

Խաղային տեսքը ստացվում է դասի ժամանակ խաղային գործողությունների և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես առաջացնող միջոց, որպես սովորեցնող գործողություն: Իրականացումը խաղային գործողության և պարապմունքի անցկացման ձև, անցկացվում է այսպիսի հիմնական ուղղություններով.

- Ցուցադրական՝ նպատակն է դնել սովորողի առջև խաղային խնդիր: Սովորելու գործողությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, սովորելու նյութը օգտագործվում է որպես միջոց, սովորելու գործողության մեջ մտնում է մրցակցության մասնիկ, որը ներառում է ցուցադրական առաջադրանքը խաղի մեջ, հաջող կատարումը ցուցադրական առաջադրանքը կապում է խաղի արդյունքի հետ:

Այսպիսով, ուսումնական գործընթացում առանձնահատուկ տեղ են զբաղեցնում պարապմունքների ձևերը, որոնք ապահովում են յուրաքանչյուր սովորողի ակտիվ մասնակցությունն դասապրոցես, խթանում են խոսքային շփմանը, նպաստում հետաքրքրության ձևավորմանը և նոր լեզուներ ուսումնասիրելու ձգտմանը: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնական գործընթացում ունեն բավականին մեծ նշանակություն՝ ընթերցանության, խոսքի, լսողական, գրավոր խոսքի զարգացման մեջ, ինչպես նաև նպաստում են ուսումնական գործընթացի ակտիվացմանը: [АМОСОВА 2011: 115-118]

### **Ուսուցչի դերը ուսումնական խաղերի ներդրման մեջ**

Ուսումնական գործընթացում խաղային մեթոդների կիրառությունը առավել արդյունավետ է, քան ավանդական ուսուցումը: Եթե ավանդական ուսուցման ժամանակ առկա է բարձր մոտիվացիա, որը սակայն հանգեցնում է ճանաչողական հետաքրքրության նվազեցմանը դեպի օտար լեզուներ և սա տեղի է ունենում այն դեպքում, երբ սովորողները բախվում են որոշակի բարդությունների հետ, որոնք իրենց համար թվում են անհաղթահարելի, ապա խաղային գործունեությունը՝ հանդիսանալով ուսումնաճանաչողական գործունեության խթանման մեթոդ, թույլ է տալիս կիրառելու



գիտելիքների յուրացման բոլոր մակարդակները: Խաղի մեջ սովորողների ունակությունները կարող են դրսևորվել լիարժեքորեն:



Ուսումնական գործընթացում խաղային մեթոդների կիրառման մեջ կարևորագույն տեղ է հատկացվում ուսուցչին: Դասապրոցեսի հաջող և արդյունավետ կազմակերպման, ինչպես նաև սովորողների խաղի մեջ ակտիվ ներգրավման համար պատասխանատու է ուսուցիչը, իսկ գիտելիքների յուրացումը խաղի ընթացքում կախված է ուսուցչի մասնագիտական մոտեցումից: Ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը կախված է այն հանգամանքից, թե ինչ տիպի, ինչ սկզբունքներով և մեթոդներով ընտրված խաղ է և ինչ գործառույթ է այն իրականացվում:

Եթե ավանդական մեթոդով օտար լեզվի դասերին ուսուցիչը կիրառում է բազմաթիվ ուսումնական ձեռնարկներ, մեթոդական ուղեցույցներ և այլն, ապա խաղային մեթոդների ժամանակ երկրորդական պլան է մղվում ուսումնական նպատակը և առաջ է գալիս խաղի ճիշտ ընտրության խնդիրը: Ցավոք այսօր մեր կրթական համակարգում արդյունավետ խաղային մեթոդը այնքան էլ լիարժեքորեն չի կիրառվում, քանի որ որոշ ուսումնական հաստատություններում մղում է երկրորդ պլան:

Դասի ընթացքում կարևոր է նաև ուսուցչի խաղի գործունեության ընտրության ձևը, որը կարող է լինել՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և

հոգեբանական: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը:

Խաղային մեթոդի կիրառությամբ դասի ընթացքում ուսուցիչը պետք է դասն իրականացնի խաղային տեխնոլոգիաների հետևյալ դասակարգված կարգավորումներով՝

- **Աստիճանի գործածմամբ** (բոլոր աստիճաները):
- **Փիլիսոփայական հիմքով** (հարմարվող):
- **Զարգացման հիմնական գործոնով** (հոգեբանական):
- **Փորձի ընկալման կոնցեպցիայով** (Ասոցիատիվ-ռեֆլեկտայինանձնական կառուցվածքի կողմնորոշմամբ):
- **Բնույթի պարունակությունով** (բոլոր տիպերը):
- **Կառավարման ձևով** (բոլոր ձևերը մեխանիզմի խորհրդատվականիցմինչև ծրագրային):
- **Կազմակերպվող ձևով** (բոլոր ձևերը):
- **Մոտեցման ձևը երեխային** (ազատ դաստիարակություն):
- **Ներգործության ձևով** (զարգացնող, փնտրող, ստեղծագործող):
- **Մոդեռնացման ուղղությամբ** (ակտիվացնող):
- **Սովորեցնելու մակարդակով** (մասայական, բոլոր մակարդակները):

Խաղի ընթացքում կարևոր է նաև ուսուցչի կողմից խաղի նպատակային կողմնորոշումների սպեկտրի ընտրությունը՝

- **Ցուցադրական:** Շրջապատի մեծացում, ճանաչողականգործունեություն,գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի և ինտելեկտի զարգացում, աշխատանքային գիտելիքի զարգացում:
- **Դաստիարակչական:** Ինքնահաստատման դաստիարակություն,կամք, քայլերի դասավորություն, համագործակցական շփման դաստիարակություն:

- **Զարգացնող:** Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական ունակության, ռեֆլեքսի ունակությունը կայացնելու որոշումներ:



Խաղային մեթոդի առանձնահատկությունը հանդիսանում է այն, որ խաղի մեջ բոլորը հավասար են: Այն ի գորու է համարյա յուրաքանչյուր սովորողի, անգամ նրան, ով չունի բավարար կայուն լեզվական գիտելիքներ: Բացի դրանից լեզվական թույլ նախապատրաստվածությամբ սովորողը կարող է լինել առաջինը խաղում՝ հմտությունը և արագ կողմնորոշվելու հատկությունն այստեղ երբեմն առավել կարևոր են քան առարկայի մասին գիտելիքները: Աննկատելիորեն յուրացվում է լեզվական նյութը, իսկ դրա հետ մեկտեղ ծնվում է բավարարվածության զգացում, այստեղ բոլորը հավասար են և կարող են ազատորեն շփվել մեկը մյուսի հետ:

Ուսուցիչը ուսուցման խաղային մեթոդի կիրառությամբ պետք է նպաստի կարևոր մեթոդական խնդիրների իրականացմանը, այնպիսիք ինչպիսիք են՝

- սովորողների հոգեբանական պատրաստություն խոսքային շփման
- նրանց կողմից լեզվական նյութի բազմակի անգամ կրկնության բնական անհրաժեշտության ապահովում

- սովորողներին անհրաժեշտ խոսքային տարբերակի ընտրության վարժեցում, ինչը հանդիսանում է իրադրային տարբերային խոսքի նախապատրաստում Խաղային միջոցների և իրավիճակների իրականացումը պարապմունքների դասային ձևում տեղի է ունենում հետևյալ իմաստական ուղղություններով՝

- սովորողների առջև դրվում է դիդակտիկ նպատակ՝ խաղի ձևի տեսքով
- ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին

Դիդակտիկ խնդրի հաջող իրականացումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:

Այսպիսով, խաղը հանդիսանում է հզորագույն միջոց լեզվի տիրապետման գործընթացում: Ուսումնական խաղը դաստիարակում է շփման մշակույթ և ձևավորում է կոլեկտիվում և կոլեկտիվի հետ աշխատելու ունակություններ, իսկ նրա հմուտ կիրառությունը դասերին սովորողների մոտ առաջ է բերում խաղալու և շփվելու ցանկություն:

Օտար լեզվի դասին խաղը պետք է համապատասխանի հետևյալ պահանջներին՝

1. Լավ է նախապատրաստված ինչպես բովանդակային տեսանկյունից այնպես էլ կազմակերպչական :
2. Հանում է դասի լարվածությունը և խթանում է սովորողների ակտիվությունը
3. Պետք է ընդունվի խմբի կողմից
4. Պետք է անցկացվի բարենպաստ, ստեղծագործական մթոնոլոտրում
5. Ուսուցման էֆեկտը պետք է մղվի երկրորդ պլան, իսկ առաջին պլանում պետք է իրականացվի միայն խաղային պահը:
6. Ոչ մի սովորող չպետք է մնա պասիվ կամ անտարբեր

### **Գործարար խաղը՝ որպես ակտիվ ուսուցման մեթոդ**

Ուսումնագործարար խաղերն ունեն ընդհանուր ճանաչում գտած սխեմա, որի բաղադրիչները սկզբունքորեն պահպանվում են բոլոր խաղերում:

**Նմանակման օբյեկտը**- Նմանակային մոդելավորման սկզբունքը ուսուցման նպատակով ենթադրում է այնպիսի մոդելների կառուցում, որոնք արտացոլում են ընտրված օբյեկտը

ռեալ իրականության մեջ: ՈԻԳԽ-ում նմանակման մոդելը պետք է լինի.

ա) գործարար, այսինքն՝ վերցված լինի մասնակիցների պրակտիկ փորձից.

բ) խաղային, այսինքն՝ նմանակային-խաղային աշխատանքի հնարավորություն տա:

Պետք է հաշվի առնել, որ խաղերում նախագծվում և կառուցվում են իրական երևույթներն ու խնդիրներն արտացոլող հասկացությունների, սիմվոլների և դրանց փոխարինման ու կոմբինացման կանոնների շտեմարանը, իսկ բուն երևույթի, խնդրի նկարագրման ձևերը և նարա մասերի կապակցման կանոնները մասնակիցները գտնում, հայտնաբերում են բուն խաղի ընթացքում: Դա խաղացողների համար ստեղծագործական պայմաններ է ստեղծում: Եթե բոլոր պայմանները պլանավորում և ստեղծում է նախագահը, ապա ստացվում է ոչ թե խաղ, այլ նմանակային վարժություն կամ վերլուծական հաշվարկ, քանի որ խնդիրն արդեն լուծված է օպտիմալ տարբերակով մինչև խաղը:

**Խաղի մասնակիցների դերային փոխազդեցության հաջորդականության գրաֆիկան մոդելը** ցույց է տալիս իրադարձությունների մեջ մասնակից-դերակատարներին ներգրավելու հաջորդականությունը և կանոնները:

**Խաղի բազմապլանությունն** ապահովվում է մասնակիցների՝ իրենց որպես խաղացողներ, ինչպես նաև մասնագետներ գիտակցելուց, ի լրումն՝ նաև ամբողջ խաղի ընթացքում ուսուցողական խնդիրների լուծումից: Այսինքն՝ խաղային, արտադրողական և ուսուցողական բաղադրիչների առկայությամբ:

**Խաղի կանոններ** - դրանցում սահմանվում են, թե ինչ պետք է կատատարեն խաղացողները, ինչպես պետք է կատարեն, ում հետ են համագործակցելու, ովքեր են ղեկավարելու, և ի՞նչ փոխհարաբերություններ են գործելու նրանց միջև:

**Գնահատման համակարգ** - ամրագրում է խաղի կանոնները և բարձրացնում խաղի իրականացման արդյունավետությունը, խթանում և խրախուսում է խաղացողների ակտիվությունը, դրդում գերիբավիճակային ակտիվության, ուղղված է խաղացողների դերակատարման հարստացմանը և, հասկանալի է, խաղի նպատակների իրականացումը: (**Կարինե Թորոսյան և ուրիշներ, Ուսուցիչների վերապատրաստման**

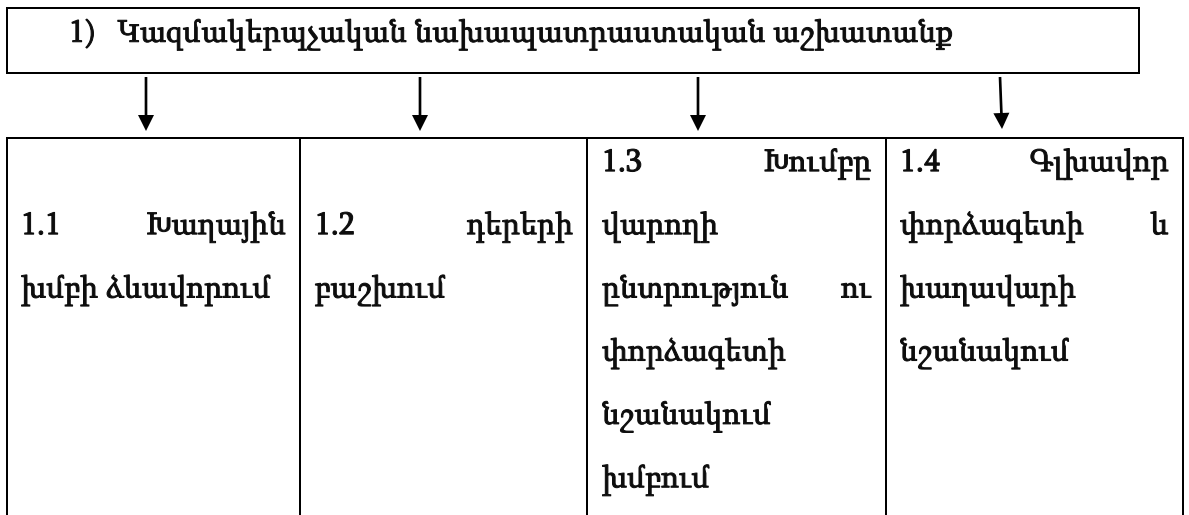
գործնթացի կատարելագործումը, էջ 323-325)

**Խաղի անցկացման ընթացակարգը**

Կազմակերպչական-նախապատրաստական աշխատանք 20 րոպե

1-ին քայլ - 30 րոպե	8-րդ քայլ- 30 րոպե
2-րդ քայլ - 25 րոպե	9-րդ քայլ- 20 րոպե
3-րդ քայլ - 15 րոպե	10-րդ քայլ- 5 րոպե
4-րդ քայլ - 25 րոպե	11-րդ քայլ- 10 րոպե
5-րդ քայլ- 10 րոպե	12-րդ քայլ- 15 րոպե
6-րդ քայլ- 35 րոպե	13-րդ քայլ- 15 րոպե
7-րդ քայլ- 10 րոպե	14-րդ քայլ- 10 րոպե

Ընդհանուր՝ 4 ժամ 40 րոպե



2.Խաղային փուլ և ենթափուլեր

2.1 Խաղային փուլ խմբի մակարդակով	2.2 Խաղային փուլ՝ բոլոր խմբերով (միջխմբային գործունեություն)
2.1.1. Փորձի անհատական	2.2.1. Խաղավարի հաղորդում

ներկայացում	գնահատականների մասին և առաջադրված նորարարների մասին
2.1.2 Նկարագրությունների փոխանակում և գնահատում	2.2.2. Ռեֆերատների փոխանակում խմբերի միջև և ցուցանիշների գնահատում
2.1.3 Անհատական գնահատումների արդյունքների փորձաքննություն խմբում	2.2.3. Ռեֆերատների առթիվ միջխմբային գործունեության գնահատականների ընդհանրացում
2.1.4 Առաջադրվող նորարարների քննարկում խմբում և վերջնական որոշում.	2.2.4 Նորարարների հրապարակային ելույթ
Եզրափակիչ	մաս

3.1 Փորձագետների խորհուրդների եզրափակիչ ելույթների նախապատրաստում
3.2 Միջխմբային ողջունների նախապատրաստում
3.3 Փորձագետների խմբի եզրափակիչ զեկուցում
3.4 Խմբերի ելույթը խաղի մասնակիցների գործունեության գնահատման առթիվ
3.5 Խմբերի ողջունները և դրանց գնահատումը
3.6 Ղեկավարի եզրափակիչ ելույթ

### Դերային խաղի տեսակները

1. Վերահսկվող դերային խաղ (controlled role-play), երբ մասնակիցները ստանում են անհրաժեշտ խոսքերը

2. Կիսով չափ վերահսկվող դերային խաղ (semi –controlled role play), երբ մասնակիցներին տրվում է միայն սյուժեի ընդհանուր նկարագիրը, ինչպես նաև իրենց դերերի նկարագիրը

3. Ազատ դերային խաղ (free role- play), երբ մասնակիցները ստանում են միայն հաղորդակցման հանգամանքները:

4. Էպիզոդիկ դերային խաղ (small-scale role- play), երբ մասնակիցները խաղում են առանձին էպիզոդներ:

5. Տեսական դերային խաղ (large- scale role –play), երբ տեսական ժամանակաընթացքում մասնակիցները խաղում են մի շարք էպիզոդներ:

Դերային խաղը մասնակիցներին հնարավորություն է տալիս յուրացնել, ամրապնդել վարքի տարբեր մոդելներ: Այստեղ առավելությունը ապահով, անվտանգ միջավայրն է այս կամ այն մոդելը կիրառելու համար:

Մեթոդն ունի որոշ սահմանափակումներ, օրինակ՝ մեթոդի արհեստականությունը: Դերային խաղն արդյունավետ է, երբ ստեղծվում են իրականին մոտ իրավիճակներ: Եթե խումբը զգում է, որ սցենարը իրական չէ, հաշվի չի առնվում իրական գործունեության որոշ կարևոր կողմեր, խաղը կարող է արժեզրկվել, ինչի արդյունքում են իրականանա ուսուցման նպատակները:

### *Դերային խաղի ձևերը*

- ❖ Պրեզենտացիա
- ❖ Հարցազրույց
- ❖ Մտովի ճամփորդություն
- ❖ Մամլո ասուլիս
- ❖ Կլոբ սեղան
- ❖ Հեռուստակամուրջ
- ❖ Էքսկուրսիա
- ❖ Հեքիաթ
- ❖ Ռեպորտաժ և այլն: [Михайленко 2011: 140-146]





## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աստվածատրյան Մ., Արնաուդյան Ա., և ուրիշներ, Ինտեգրված Թեմատիկ Միավորներ, Այրեքս, Երևան 2003
2. Բարբարա Շվարց «Ուսուցումը խաղի միջոցով», Դասընթաց բուհերի վաղ մանկական տարիքի երեխաների կրթության մասնագետների համար, ծրագիր երեխաների և ընտանիքների համար «Քայլ առ քայլ». 2005թ. 134 էջ
3. Կարինե Թորոսյան, Գայանե Թերզյան, Սոնա Սարգսյան, Մարիամ Պետրոսյան, Աղվան Սարգսյան, Անուշ Դալլաքյան, Վարուժան Ավանեսյան, Ուսուցիչների վերապատրաստման գործնական կատարելագործումը, Այրեքս, Երևան, 2003, 314 էջ
4. Амосова А. Проблемы адаптации выпускника к управленческой деятельности / И. // Актуальные проблемы профессиональной подготовки специалистов с высшим и средним специальным образование : сборник научных статей Международной научно-практической конференции, посвященной 10-летию кафедры педагогики, психологии и социологии БГСХА г. Горки, июня 2008 г. / Белорусская государственная сельскохозяйственная академия. - Горки : БГСХА, 2008. -Часть 1.
5. Амосова, И. А. Социально ориентированное образование как инновационная технология воспитательного процесса в вузе / И. А.Амосова // Высшее профессиональное образование: психолого-педагогические проблемы: сборник научно-методических работ, посвященный 10-летию педагогической переподготовки. - Горки, 2011.
6. Артемьева, О. А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности : Монография / О. А. Артемьева, М. Н. Макеева. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 208 с
7. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий// Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. —
8. Муравьева Е.Г. Проектирование технологий обучения. Иваново, 2001

9. Озеркова И.А. Ролевые игры как технологии самовоспитания// Школьные технологии. – 2000. - № 1
10. Панфлирова А. П., Игровое моделирование в деятельности педагога- М: изд. Центр "Академия", 2007
11. Петерсон Л.Г. Что значит «уметь учиться». Москва, 2006
12. Степанов Е.Н., Лузина Л.М. Педагогу о современных подходах и концепциях воспитания. Москва, 2002
13. Фоломкина С.К. Обучение чтению на иностранном языке в неязыковом вузе. – М.: Высшая школа, 2005, 253 с.
14. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся, Москва 2012
15. Cate Farral, Marianne Lindsley. Professional English in Use, Marketing. CambridgeUniversityPress, 2008. 246p.
16. Разработкой педагогических *технологий* реализации данных программ, А. М. Леушин, А.П. Усова <https://www.google.am/webhp?sourceid=chrome-instant&rlz>