



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի  
օգնականների դասավանդման հմտությունների զարգացման  
ապահովում» ծրագիր

## ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ « Կապանի համար 1 հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ

Թեմա՝ Դերային խաղերը որպես արդյունավետ զարգացման միջոց՝ ռուսաց  
լեզվի դասավանդման գործընթացում

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Լուսինե Բալայան

Ուսուցիչ՝ Համեստ Գրիգորյան

Կապան 2023

# Բովանդակություն

Ներածություն

Գլուխ 1.....

Գլուխ 2.....

Եզրակացություններ.....

Գրականության ցանկ.....

## Ներածություն

Խաղային ուսուցումը խորը պատմական արմատներ ունի: Նույնիսկ Հին Աթենքում (մ.թ.ա. 6-5 դդ.) դաստիարակության և կրթության պրակտիկայի պաթոսը ներթափանցում էր մրցակցության ոգով: XV–XVI դդ. Յան Ամոս Կամենսկին հորդորեց բոլոր «դժվար աշխատանքի դպրոցները» վերածել խաղերի վայրերի: Առաջին բիզնես խաղը մշակվել և վարել է M.M. Birshstein-ը 1932 թվականին: Այսօր խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը անվիճելի ընդհանուր ճանաչված փաստ է: Բիզնես խաղերն ու թրեյնինգները շատ տարածված են բոլոր զարգացած երկրներում: Համաձայն եմ ժամանակակից ռուս մանկավարժների այն կարծիքի հետ, որ խաղային մեթոդաբանության խնդիրը տեսական հարթությունից անցել է գործնականի:

Շատ մեթոդաբանական նորամուծություններ այսօր կապված են ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդների կիրառման հետ: Դերային խաղն էլ ինտերակտիվ ուսուցման դրսևորման մի տարբերակ է: «Ինտերակտիվ» բառը մեզ անգլերենից եկել է «փոխազդել» բառից: «Ինտերը» «փոխադարձ է», «ակտը»՝ գործել: Ինտերակտիվ - նշանակում է շփվելու ունակություն կամ խոսակցության ռեժիմում, երկխոսություն ինչ-որ բանի կամ ինչ-որ մեկի հետ: Ինտերակտիվ ուսուցման ընթացքում իրականացվում է ուսուցչի և աշակերտի փոխազդեցությունը: Ինտերակտիվ ուսուցումը ճանաչողական գործունեության կազմակերպման հատուկ ձև է: Այն շատ կոնկրետ և կանխատեսելի նպատակներ ունի: Այդ նպատակներից է ուսուցման հարմարավետ պայմանների ստեղծումը, որպեսզի աշակերտը զգա իր հաջողությունը, իր ինտելեկտուալ կենսունակությունը, ինչը ուսուցման գործընթացն ինքնին արդյունավետ է դարձնում:

Դերային խաղը ուսուցչի և աշակերտների միջև դիդակտիկ փոխգործակցության ունիվերսալ ձև է:

Ինտերակտիվ վարժությունները և դերային խաղի ձևով տրված առաջադրանքները մեծացնում են սովորելու մոտիվացիան և դասին մասնակից դառնալու ցանկությունը: Խաղի ուսուցումը ուսուցման գործընթացի ձև է, որն ուղղված է սոցիալական փորձի ստեղծմանը և յուրացմանն իր բոլոր դրսևորումներով՝ գիտելիքներ, հմտություններ, կարողություններ, հուզական և գնահատողական գործունեություն:

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ ունի իր տեխնոլոգիան: Փորձը ցույց է տալիս, որ ռուսաց լեզվի դասերին՝ օգտագործելով խաղային իրավիճակներ, ուսուցման գործընթացը դարձնելով հետաքրքիր, նպաստում ենք դպրոցականների ակտիվ ճանաչողական հետաքրքրությանը: Դասարանում հատուկ մթնոլորտ է ձևավորվում, որտեղ կան ստեղծագործական և ազատ ընտրության տարրեր: Զարգանում է խմբում աշխատելու կարողությունը. խմբի հաղթանակը կախված է յուրաքանչյուրի անձնական ջանքերից: Շատ հաճախ սա պահանջում է, որ աշակերտը հաղթահարի իր ամաչկոտությունն ու անվճռականությունը, սեփական ուժերին չհավատալը: Այսպիսով, իրականացվում է զարգացման սկզբունքը, որն արտահայտվում է ոչ միայն ինտելեկտի զարգացման, այլև հուզական ոլորտի հարստացման և անհատի կամային որակների ձևավորման մեջ:

#### Թեմայի արդիականությունը

Ներկայումս ուսուցիչների մեծ մասը դասապրոցեսում կիրառում է կրթության ոչ ավանդական ձևերը: Ժամանակակից դպրոցը ուսուցչի առաջ դնում է ուսումնական և դաստիարակչական նոր խնդիրներ՝ թույլ տալ սովորողներին ծավալել ինքնուրույն ստեղծագործական և որոնողական գործունեություն, որը պետք է արդյունավետ լուծում ստանա : Հետևաբար, ուսուցչի զինանոցը ոչ միայն պետք է թարմացվի ուսուցման մեջ աշակերտի անհատականության աճող դերի ազդեցության տակ, այլև փոխակերպվի դասարանում աշխատանքի անսովոր, զվարճալի ձևերի: Այսօր խաղային տեխնոլոգիան պետք է շատ ավելի լայն և համակարգված կիրառվի դասարանում: Պարտադիր չէ, որ խաղը ամբողջ դասը տանի և երկար պատրաստվեն թե՛ ուսուցիչը, թե՛ երեխաները:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաներում զգալի տեղ պետք է հատկացնել ինչպես դերային, այնպես էլ փոքր մրցակցային խաղերին: Նման խաղային տեխնիկան կտևի 5-7 րոպե, բայց այն կլուծի բազմաթիվ ուսումնական և զարգացմանը նպաստող խնդիրներ:

Այս աշխատանքի նպատակը՝ դիտարկել դերային խաղի տեխնիկայի կիրառումը ռուսաց լեզվի դասերին:



Հետազոտության խնդիրներն են՝

1. ուսումնասիրել թեմային վերաբերող գիտատեսական գրականությունը,
2. բացահայտել դերային խաղի միջոցով արժեքային համակարգի ձևավորման և սովորողների զարգացման ուղիներն ու միջոցները,
3. բացահայտել դերային խաղերի դերը ռուսաց լեզվի դասավանդման գործընթացում:

## **Գլուխ 1 Կրթության մեջ դերային խաղերի կիրառման արդյունավետությունը**

Դերային խաղը ինտերակտիվ մեթոդ է, որը թույլ է տալիս սովորել սեփական փորձից՝ հատուկ կազմակերպված իրավիճակի միջոցով: Դերային խաղն ուսման և հոգեբանության մեջ կիրառվող մեթոդ է: Կրթական ծրագրերում, օրինակ, ուսուցիչը սովորողներին կարող է անսպասելի իրավիճակներ առաջարկել, ուր սովորողներին անհրաժեշտ է ընդունել որևէ դեր կամ տեսակետ, այնուհետև՝ փորձեր անել դա հասունացնելու և ավարտելու: Այն սովորողները, ովքեր չեն մասնակցում բուն դերային խաղին, ստանձնում են դիտորդի դերը և խաղի ավարտից հետո եզրակացություններ անում:

Դերային խաղի սցենարը, կարծես ժամանակը սեղմելով, ի մի է բերում իրադարձությունները, որոնք իրականում շատ ծավալուն են, թույլ տալով մասնակիցներին տեսնել և հասկանալ, թե «ինչպես կարձագանքի մեր խոսքը», և, ցանկության դեպքում, փորձարկել վարքագծի այլ ռազմավարություն: Բեմական որոշակի դեր խաղալը, դրա հետ նույնականացումը օգնում է աշակերտին:

1. ձեռք բերել անձնական և մասնագիտական կարևոր իրավիճակներում այլ մարդկանց հետ փոխգործակցության հուզական փորձ.

2. կապ հաստատել իրենց վարքի և դրա հետևանքների միջև.

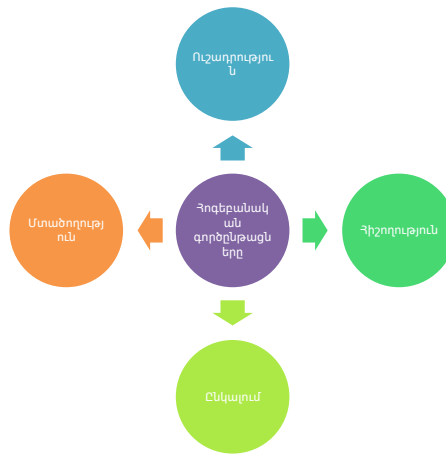
3. ռիսկի դիմել նմանատիպ հանգամանքներում նոր վարքագիծ փորձարկելու:

Դերային խաղն ուսման և հոգեբանության մեջ կիրառվող մեթոդ է: Կրթական ծրագրերում, օրինակ, ուսուցիչը սովորողներին կարող է անսպասելի իրավիճակներ առաջարկել, ուր սովորողներին անհրաժեշտ է ընդունել որևէ դեր կամ տեսակետ, այնուհետև՝ փորձեր անել դա հասունացնելու և ավարտելու: Այն սովորողները, ովքեր չեն մասնակցում բուն դերային խաղին, ստանձնում են դիտորդի դերը և խաղի ավարտից հետո եզրակացություններ անում:

Կարելի է ասել՝ դերային խաղը ուսուցումը վերածում է ինքնակրթության ստեղծագործական լաբորատորիայի: Մինևույն ժամանակ, հարկ է նշել, որ հոգեբանական սկզբունքների չպահպանումը, որոնց վրա հիմնված է դասավանդման այս մեթոդը, լավագույն դեպքում դերային խաղը կվերածի հնարավոր վառ դրամատիկացիայի, ներկայացման, բայց առանց դիդակտիկ նվաճումների, և մենք, հնարավոր է, բացասական արդյունք ստանանք: Այդ իսկ պատճառով այնքան մեծ է դերային խաղը կազմակերպող ուսուցչի հոգեբանական կոմպետենտության կարևորությունը, որին նախ և առաջ պետք է վերագրել.

հոգեբանական դիտարկում.

- մասնակիցների իրավիճակը և հուզական փորձառությունները վերլուծելու ունակություն.
- զարգացող իրադարձությունների հետևանքները կանխատեսելու ունակություն.
- տեղի ունեցողին ճկուն և արագ արձագանքելու ունակություն.
- գործընթացները առանց արժեքային դատողությունների կառավարելու հմտություն:



### 1.1. Դերային խաղի էությունն ու կառուցվածքը

Դերային խաղ մեթոդը նպատակահարմար է իրականացնել ինչպես հիմնական, այնպես էլ կրտսեր դպրոցում: Անհրաժեշտ է հանգամանորեն պլանավորել դերային խաղը՝ նախապես սահմանելով նպատակ, ձևակերպելով չափելի վերջնարդյունքներ: Առանձնացվում է դերային խաղի 2 տեսակ՝ ուղղորդված և հանպատրաստից՝ դասակարգման հիմքում դնելով սովորողների ակտիվ կամ պասիվ որոշում կայացնելու հանգամանքը: Ուղղորդված դերային խաղի արդյունավետությունը ապահովելու համար դրանք պետք է լինեն մանրակրկիտ ծրագրված և լավ ուղղորդված: Կարևոր է առաջադրանքը սկսելուց առաջ անդրադարձալ հետևյալ հարցերին.

- Ինչի՞ն է նպաստում դերախաղի կազմակերպումը:
- Որո՞նք են դերախաղի նպատակն ու խնդիրները:
- Որո՞նք են դերախաղի ընդհանուր կանոնները:
- Որո՞նք են դերախաղի փուլերը:

Հանպատրաստից դերախաղի դեպքում հակառակը՝ պետք է ապահովել սովորողների առավելագույն ազատություն:

Դերախաղերը սովորաբար իրականացվում են երեք փուլով՝ նախապատրաստման, բուն խաղի և անդրադարձի: Առաջին՝ նախապատրաստման փուլում քննարկվում են այն կանոնները, որոնք պետք է պահպանվեն դերային խաղի



ընթացքում: Բաժանվում են դերերը, նշանակվում են դիտորդները և ստանում դիտարկման հստակ առաջադրանք: Դերակատարները կարդում, մտածում են իրենց դերերի մասին: Երկրորդ՝ խաղի փուլում խաղացողները ստանձնում են իրենց դերերը և կատարում դրանք՝ կախված իրավիճակից՝ կիրառելով ձեռք բերված հմտությունները: Մյուսները կատարում են իրենց դիտորդական հանձնարարությունը: Երրորդ՝ անդրադարձի փուլում խաղացողներն առաջին հերթին արտահայտում են խաղի ընթացքում իրենց ունեցած զգացմունքները: Դիտորդները ներկայացնում են իրենց դիտարկումները: Հետո խոսվում է դերախաղի ժամանակ կայացրած որոշումների ու գործողությունների մասին, և աշխատանքն ամփոփվում է եզրակացություններով: Ցանկացած դերախաղի համար կան հստակ կանոններ, որոնց պահպանումը հնարավորություն կտա արդյունավետ աշխատելու և հետագայում էլ բարելավելու արդյունքները, ինչն էլ հենց ձևավորող գնահատման նպատակն է: Դերային խաղը ծառայում է որպես երեխայի սոցիալական գիտակցության ձևավորման կարևոր աղբյուր, քանի որ դրանում նա իրեն նույնացնում է մեծահասակի հետ, վերարտադրում է գործառույթները, կրկնօրինակում հարաբերությունները՝ նրա կողմից հատուկ ստեղծված պայմաններում, նա անձնապես ենթարկվում է փոփոխության:

Դերային խաղը երեխայի կողմից սոցիալական հարաբերությունների մոդելավորման ձև է՝ ազատ իմպրովիզացիա, որը չի ենթարկվում խիստ կանոնների և անփոփոխ պայմանների: Այնուամենայնիվ, կամայականորեն հանդես գալով տարբեր իրավիճակներում, երեխաները զգում և գործում են այնպես, ինչպես մարդիկ, որոնց դերերը նրանք ստանձնում են:

Խաղերում ձևավորվում և դրսևորվում է երեխայի՝ աշխարհի վրա ակտիվորեն ազդելու, այն վերաիմաստավորելու անհրաժեշտությունը:

Դերային խաղի շնորհիվ երեխայի մոտ առաջանում է հաճույքի նոր ձև՝ կանոններին համապատասխան գործելու բերկրանքը: Կանոններով խաղալը երեխային տալիս է անհրաժեշտ կարողություններ. նախ՝ խաղի կանոնների կիրառումը միշտ կապված է նրանց ընկալման և երևակայական իրավիճակի

վերարտադրման ,ապա կանոններով հավաքական խաղը սովորեցնում է հաղորդակցվել,նաև մեր պարագայում ռուսաց լեզվի բառապաշարի յուրացումն է:

## 1.2. Դերային խաղի գործառույթները

Դերային խաղն առաջին հերթին խոսքային գործունեություն է՝ միաժամանակ խաղալ և սովորել:

Ի՞նչ գործառույթներ կարող է այն կատարել:

Դերային խաղը հիմնված է միջանձնային հարաբերությունների վրա, որոնք իրականացվում են հաղորդակցության գործընթացում: Որպես միջանձնային հաղորդակցության մոդել՝ դերային խաղն առաջ է բերում հաղորդակցության անհրաժեշտություն, և այս առումով այն կատարում է մոտիվացիոն և խրախուսական գործառույթ:

Դերային խաղը կարող է վերագրվել կրթական խաղերին, քանի որ այն մեծապես նպաստում է խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը, թույլ է տալիս ղեկավարել աշակերտների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Դերախաղն ապահովում է ուսուցման գործառույթ: Դերային խաղը ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք է, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների, քննադատական մտքի ձևավորման միջոց: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ:

Յուրաքանչյուր երեխա խաղային գործընթացում դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք,գիտելիքներ, կռահում, քննադատում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ընմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը,

միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը:

## Գլուխ 2

Դերային խաղերի կիրառումն իմ փորձից

Դերային խաղը միաժամանակ ելույթ է, խաղ և ուսումնական գործունեություն: Աշակերտների տեսանկյունից դերային խաղը խաղային գործունեություն է, որտեղ նրանք հանդես են գալիս տարբեր դերերով: Խաղի դաստիարակչական բնույթը հաճախ նրանց կողմից չի գիտակցվում: Ուսուցչի համար խաղի նպատակը աշակերտների խոսքի հմտությունների և կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումն է: Դերային խաղը վերահսկվում է ուսուցչի կողմից, դրա դաստիարակչական բնույթը ուսուցչի կողմից հստակ ընկալվում է:

Եկեք ուսումնասիրենք գործառույթները:

Քանի որ դերախաղը հիմնված է միջանձնային հարաբերությունների վրա, այն առաջացնում է շփման անհրաժեշտություն, խթանում է դրան ռուսաց լեզվով մասնակցելու հետաքրքրությունը, այսինքն՝ կատարում է մոտիվացիոն ֆունկցիա:

Դերային խաղը մեծապես որոշվում է լեզվական միջոցների ընտրությամբ, նպաստում է խոսքի հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը, թույլ է տալիս մոդելավորել սովորողների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Այսինքն՝ դա միջանձնային միջավայրում հմտությունների և կարողությունների յուրացման վարժություն է: Այս առումով դերախաղն ապահովում է դաստիարակչական գործառույթ:

Դերային խաղերում դաստիարակվում են գիտակցված կարգապահություն, աշխատասիրություն, փոխօգնություն, ակտիվություն, տարբեր գործունեությամբ զբաղվելու պատրաստակամություն, անկախություն, սեփական տեսակետը պաշտպանելու, նախաձեռնություն ցուցաբերելու, որոշակի պայմաններում

լավագույն լուծումը գտնելու կարողությունը. այսինքն՝ կարելի է ասել՝ մեծ է դերային խաղի դաստիարակչական ֆունկցիան:

Դերային խաղը ձևավորում է դպրոցականների կարողությունը՝ խաղալու այլ անձի դերը: Այն կենտրոնացնում է աշակերտների սեփական խոսքի վարքագծի և գրուցակցի վարքագծի պլանավորման վրա, զարգացնում է իրենց գործողությունները վերահսկելու, ուրիշների գործողությունների օբյեկտիվ գնահատական տալու կարողությունը: Հետևաբար, դերային խաղը ուսուցման գործընթացում կատարում է կողմնորոշիչ գործառույթ:

Դերային խաղը աշակերտներին հնարավորություն է տալիս դուրս գալ իրենց գործունեության համատեքստից և ընդլայնել այն: Այսպիսով, այն իրականացնում է փոխհատուցման գործառույթ: Դերային խաղի կառուցվածքը համապատասխանում է վերը ներկայացված մոդելին, որը միավորում է բոլոր ինտերակտիվ տեխնոլոգիաները, սակայն դրա կառուցվածքում առանձնանում են երեք բաղադրիչ՝ դերեր, սկզբնական իրավիճակ, դերախաղային գործողություններ:

Ինչպես ցույց են տալիս ուսուցման արդյունքները, ռուսաց լեզվի դասերին դերախաղի կիրառումը նպաստում է աշակերտների խոսքի դրական փոփոխություններին նաև որակապես:

Մեթոդի արդյունավետությունն այն է, որ

- մեր ձեռք բերած փորձը պահպանվում է երկար,
- այն գիտելիքների ու հմտությունների ձեռքբերման հետաքրքիր ձև է,
- այն հնարավորություն է տալիս ուսանողներին հիմնախնդիրների իրավիճակային դրսևորումները հասկանալ:

Ժամանակային առումով դերային խաղը ուսուցչի և աշակերտի միջև վերահսկվող փոխազդեցության համեմատաբար ամբողջական ցիկլ է, որը բաղկացած է դերային խաղ պատրաստելուց, այն վարելուց և ամփոփելուց: Սա հատկապես ճիշտ է դերային խաղի նախապատրաստական շրջանում: Դերային խաղի նախապատրաստական շրջանի (3-4 րոպեից մինչև 10-12 րոպե) տևողության հիման վրա առանձնանում են «փոքր խաղ» և «մեծ խաղ»: Փոքր դերային խաղն

իրականացվում է մեկ դասի ընթացքում օտար լեզվով և հաճախ հիմք է հանդիսանում մեծ դերախաղի համար:

Ռուսաց լեզվի դասերին կան դերային խաղերի մեծ թվով ձևեր՝ շնորհանդեսներ, հարցազրույցներ, կլոր սեղաններ, հեքիաթներ, ռեպորտաժներ և այլն<sup>4</sup>:

---

Տե՛ս՝ Кобышева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. – СПб.: КАРО, Мн.: Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с.

### Դասի պլան 1

Առարկա՝ Ռուսաց լեզու,

Դասարան՝ 3-րդ

Դասի թեման՝ Գնդլիկ բոքոնիկը

Դասի տեսակը՝ կրկնություն

Նպատակը՝ պարզել, թե սովորողները որքանով են յուրացրել դասի թեման, իրականացնել դերային խաղը և արձանագրել արդյունքներ, հարստացնել սովորողների բառապաշարը, զարգացնել բանավոր խոսքը:

Մեթոդները՝ զրույց, մտազրոհ, դերային խաղ,

Միջոցները՝ դասագիրք, աշխատանքային տետր, համապատասխան հագուստներ, պաստառներ, գունավոր նշագրիչներ:

Ընթացքը՝ նախ հարկ ենք համարում նշել, որ երրորդ դասարանի դասագիրքը մեզ թույլ է տալիս ավելի հաճախ կազմակերպել դերային խաղեր, որը հիանալի տարբերակ է օտար լեզվի յուրացման համար:

Քայլ 1. Դասի մեկնարկին ուսուցիչը ուղղում է մի քանի հարց և պարզում, թե սովորողները որքանով են յուրացրել դասը: Այդպիսի հարցեր են.

Ո՞վ խնդրեց տատիկին թխել գնդիկ-բոքոնիկ:

Ու՞մ առաջինը հանդիպեց գնդիկ-բոքոնիկը:

Էլ ու՞մ հանդիպեց գնդիկ-բոքոնիկը:

Ինչպիսի՞ ավարտ ունի ստեղծագործությունը:

Քայլ 2՝ Թարգմանեք *замесить тесто, остынуть, поищи, набери, искать, лежать, пожарить* բառերը:

Քայլ 3՝ Այս և նմանատիպ հարցերին պատասխանելուց հետո հնչում է Գնդիկ-բոքոնիկի երգը և բոլորը երգում են այն:

Քայլ 4՝ Աշակերտները զգեստափոխվում են և իրականացնում դերային խաղ:

Դերային խաղին մասնակցում են Գնդիկ-բոքոնիկը, տատիկը, պապիկը, նապաստակը, գայլը, արջը և աղվեսը: Դերային խաղը խաղում ենք երկու անգամ, երկուսի դեպքում էլ նոր աշակերտների ընտրելով: Այս դասը մեզ հնարավորություն է տալիս նաև կրկնելով բառերն ու բառակապակցությունները յուրացնել նոր բառերն ու ռուսաց լեզուն:

Քայլ 5՝ Դասի ավարտին գնահատում ենք աշակերտներին և հանձնարարում տնային աշխատանքը:

Դասի պլան 2

Առարկա՝ Ռուսաց լեզու

Դասարան՝ 6-րդ

Դասի թեման՝ Հեքիաթ ձկնորսի և ձկան մասին

Դասի տեսակը՝ կրկնություն

Նպատակը՝ ամրապնդել ստացած գիտելիքների պաշարը, իրականացնել դերային խաղ:

Մեթոդները՝ զրույց, մտազրոհ, դերային խաղ, նոր ավարտ, շրջագայություն պատկերասրահում,

Միջոցները՝ դասագիրք, աշխատանքային տետր, բառատետր, պաստառներ, գունավոր նշագրիչներ, համապատասխան հագուստ, մուլտֆիլմ.

Ընթացքը՝

քայլ 1. դասի մեկնարկին ուսուցիչը հնչեցնում է մի շարք հարցեր պարզելու համար, թե սովորողները որքանով են յուրացրել դասը:

այդ հարցերն են՝

ո՞վ բռնեց ձկանը:

Ինչու՞ ձերունին բաց թողեց ձկանը:

Ի՞նչ ցանկություն ուներ ձկնորսի կինը:

Ինչու՞ ձկնիկը պատժեց տատիկին:

Ներկայացրու հեքիաթի այուժեն:

Ինչի՞ մասին է հեքիաթը:

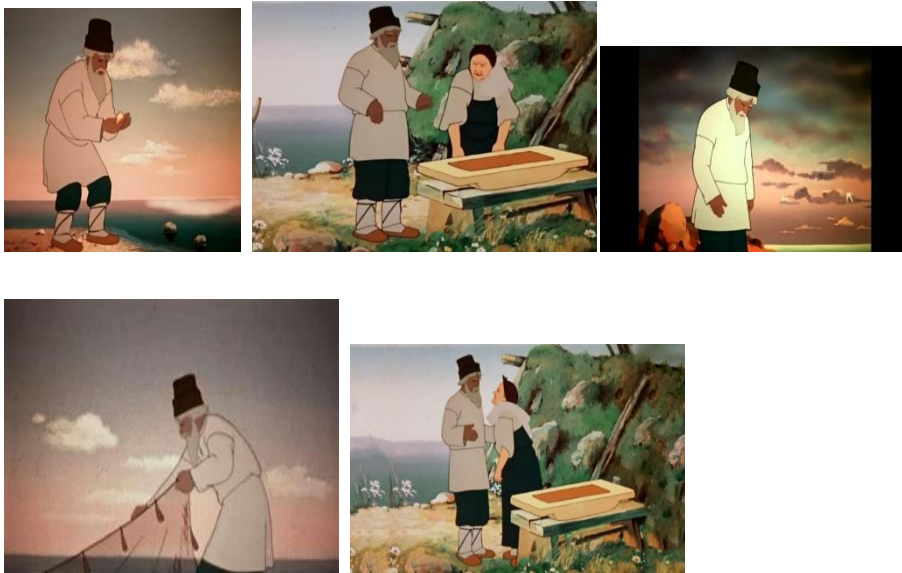
քայլ 2 . իրականացնում ենք դերային խաղ: Վիճակահանությամբ որոշում ենք դերերը և խաղն իրականացնում երկու անգամ: Քանի որ տեքստը չափածո է, ուստի սովորողների բանավոր խոսքը զարգացնելու համար, մենք իրականացնում ենք արձակ խոսքի միջոցով. սակայն նախապես հանձնարարում ենք մի քանիսին նաև անգիր սովորել դերերը: Ռուսաց լեզվի դասավանդման ժամանակ կարևոր է բառապաշարի հարստացումը, ինքնուրույն խոսք կազմելու ունակությունը, ուստի չափածո խոսքն արձակի վերածելու տարբերակը հիանալի է գործում:

քայլ 3. Դերային խաղն իրականացնելուց հետո հարկավոր է աշակերտներին հնարավորություն տալ արտահայտելու իրենց կարծիքը ստեղծագործության վերաբերյալ:

քայլ 4 Սրան հետևում է նոր ավարտ հորինելու քայլը, որը հիանալի տարբերակ է ինքնահաստատման և բառապաշարի հարստացման: Սովորողները բանավոր ներկայացնում են իրենց հորինած նոր ավարտը կամ այն ավարտը , որը կցանկանային լինել:



քայլ 5. Գրատախտակին մեկ-մեկ մոտենում են աշակերտները և դեմքով շրջվում դեպի դասարանը, ապա էլեկտրոնային գրատախտակին մեկ-մեկ հայտնվում են նկարները, իսկ մեջքով շրջվածը պետք է ասի, թե հեքիաթի որ դրվագն է ներկայացված, իսկ ներկայացնելու է դերային խաղի միջոցով . սա նույնպես հիանալի տարբերակ է պարզելու, թե սովորողները որքանով են յուրացրել դասը : Աշակերտը պետք է դերային խաղի մեջ մտնի և ներկայացնի նկարը:



Քայլ 6. իրականացնում ենք շրջագայություն պատկերասրահում: Դասարանը բաժանում ենք 4 խմբի և տալիս դասարանի մի անկյունը. սեղաններին դրված են պաստառներ և գունավոր նշագրիչներ: Խմբերից յուրաքանչյուրը զբաղեցնում է մի անկյունը.

Առաջին խումբը ներկայացնում է Ալեքսանդր Պուշկինին՝ ստեղծագործության հեղինակին:

Երկրորդ խումբը ներկայացնում է ծերունուն,

Երրորդ խումբը ներկայացնում է ձկնիկին,

Չորրորդ խումբը ներկայացնում է ծեր կնոջը:

Քայլ 7. Գնահատում ենք աշակերտներին:

Քայլ 8. հանձնարարվում է տնային աշխատանքը:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

- Դերային խաղերը կարող են լինել ուսումնական ամբողջական մեթոդ:
- Խաղի միջոցով դասը ոչ միայն ավելի հետաքրքիր է դառնում, այլև մոտիվացնում ենք աշակերտին:
- Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ:
- Այն գիտելիքներն են անցնում երկարատև հիշողության ոլորտ, որոնք մարդը գիտակցաբար ցանկացել է յուրացնել:
- Ուսուցման գործընթացում որոշիչ են կրթության սուբյեկտների միջև հարաբերությունների ընդհանուր կուլտուրան, աշխատանքային և ուսումնական նորմալ պայմանները, ուսումնական պրոցեսում սովորողների ազատության և ինքնուրույնության աստիճանը, բարոյահոգեբանական առողջ մթնոլորտը:
- Դերային խաղերն հիանալի տարբերակ են սովորողների բառապաշարը հարստացնելու, նրանց բանավոր խոսքը զարգացնելու համար:
- Ինտերակտիվ վարժությունները և դերային խաղի ձևով տրված առաջադրանքները մեծացնում են սովորելու մոտիվացիան և դասին մասնակից դառնալու ցանկությունը:

Դերային խաղի միջոցով սովորողը ձեռք է բերում մի շարք հմտություններ.



## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

Աղայան Ղ., Նվեր Մանուկներին, Երևան, 1941,

Հանրակրթության պետական կրթակարգ, Ե., Անտաարես, 2004,

ՀՀ պաշտոնական տեղեկագիր, Կրթության մասին Հայաստանի Հանրապետության օրենքը, 1999, կետ 18:

Конышева А. В., Игровой метод в обучении иностранным языкам., Минск, 2008,

Стронин М. Ф., Обучающие игры на уроках иностранного языка, М., 1994.