



«Կրթություն առանց սահմանի» ՀԿ

Ավարտական հետազոտական

աշխատանք

Թեմա՝ Դերալին խաղ

Դպրոց՝ Երևանի Հ.Յայրապետյանի անվան թիվ 78 դպրոց

Կատարող՝ Սարիբեկյան Անահիտ (II խումբ)

Ղեկավար՝ Խոսրովյան Անահիտ Վլադիմիրի

ԵՐԵՎԱՆ 2023

Բովանդակություն

Ներածություն	3
1. Բանավոր խոսքի ուսուցումը որպես հաղորդակցման միջոց	5
2. Ռեպրոդուկտիվ խոսքային գործունեություն	7
3. Դերային խաղ.....	10
4. Դերային խաղի նպատակները, փուլերը, տեսակները	12
5. Դերային խաղի առավելություններն ու սահմանափակումները	20
Եզրակացություն.....	22
Օգտագործված գրականություն.....	23

Ներածություն

Աշխատանքի թեման է «Դերային խաղ» բանավոր խոսքի ուսուցումը դերային խաղի միջոցով:

21-րդ դարում օտար լեզվով հաղորդակցման պահանջարկը մեծ է, քանի որ դա է ստեղծում կամուրջ երկրների միջև, հնարավորություն է տալիս ծանոթանալ տարբեր երկրների մշակույթներին, նրանց ավանդույթներին:

Օտար լեզուների ուսուցման գլխավոր առանձնահատկությունը խոսքային գործունեության բոլոր տեսակների ավելի սերտ փոխկապակցված ուսուցումն է: Աշխատանքում ներկայացվում է, մասնավորապես, բանավոր խոսքի ռեպրոդուկտիվ տեսակների հաղորդակցական 2 ձևերի, մենախոսության և երկխոսության բնութագրումը և դրանց ուսուցման կազմակերպումը:

Բանավոր խոսքի ուսուցումը նախատեսում է, ինչպես երկխոսության, այնպես էլ մենախոսության ուսուցումը, ինչպես նաև դերային խաղերի կիրառությունը, որոնք զարգացնում են աշակերտների գործնական հմտությունները, հաղորդում գիտելիքներ և դրանք կիրառելու հնարավորություններ: Դրանց նպատակները, փուլերը, տեսակները:

Դերային խաղն արդյունավետ իրականացնելու նախապայամանը առաջարկվող դերային իրավիճակի իրականությանը հնարավորինս մոտ լինելու մեջ է: Խաղը հաճախ կառուցվում է պոտենցիալ կոնֆլիկտների շուրջ: Այն օգտակար է, երբ փորձ է արվում ցույց տալ, որ նույն թեմայի շուրջ տարբեր մարդիկ կարող են տարբեր կարծիքներ ունենալ: Երևակայական իրավիճակներ ստեղծելու փաստը զարգացման տեսանկյունից կարելի է մեկնաբանել, որպես վերացական մտածողության զարգացման միջոց: Խաղը երեխայի համար աննպատակ գործողություն չէ, այն խիստ նպատակային է:

Չետագոտական աշխատանքի նպատակը. Չետագոտական աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել և հետազոտել թեմայում առկա առանձնահատկություններն ու կարևորությունները:

Չետագոտական աշխատանքի խնդիրները. Չետագոտական աշխատանքի նպատակներից է նաև ուսումնասիրությունների արդյունքում վեր հանել թեմայում առկա խնդիրները և առաջարկել վերջիններիս

լուծման հնարավոր տարբերակներ:

Աշխատանքի կատարման ընթացքում օգտագործված մեթոդները.

- ✓ Խաղային մեթոդ
- ✓ Գործնական ուսուցման մեթոդ
- ✓ Ակտիվ ուսուցման մեթոդ
- ✓ Ընդհանուր հարց ու պատասխանի մեթոդ
- ✓ Հարցադրումների մեթոդ
- ✓ Հետազոտական մեթոդ

Այսպիսով, բանավոր հաղորդակցությունը, բարդ, բազմաբաղադրիչ երևույթ է,որի բաղադրիչները հանդես են գալիս միասին՝ որպես մեկ ամբողջություն: Սովորողների բանավոր, արդյունավետ հաղորդակցություն ապահովելու համար այն անհրաժեշտ է ձևավորել և զարգացնել ուսուցման բոլոր աստիճաններում:

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 մեր կողմից ֆրանսերենի՝ որպես երրորդ օտար լեզվի դասերին:

1. Բանավոր խոսքի ուսուցումը որպես հաղորդակցման միջոց

21-րդ դարում մեր օրերի հասարակությունը կրթությունից պահանջում է անցնել համակողմանի զարգացած լայն մտահորիզոն ունեցող, դաստիարակված, բարոյապես զարգացած սերունդներ:

Այդ խնդիրները կարելի է լուծել միայն ու միայն բարեփոխված կրթության և ինքնակրթության՝ դրանց բոլոր աստիճանները անցնելու, կայուն ու խոր գիտելիքներ ձեռք բերելու, տեսությունն ու պրակտիկան զուգակցելու, յուրացրած գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները կյանքում կիրառելու միջոցով:

Բնական և տեխնիկական առարկայի ուսումնասիրության ընթացքում ձևավորվող կարողությունը ու հմտությունը բնորոշ են տվյալ գիտությանը կամ էլ ներդրվում են պրակտիկայում: Այսինքն, այդ առարկաների ուսուցումը հետապնդում է2 նպատակ՝

- ✓ կրթական
- ✓ դաստիարակչական

Իսկ օտար լեզվի դասավանդումը ունի հետևյալ նպատակները՝

- ✓ կրթադաստիարակչական
- ✓ հաղորդակցական

Այսպիսով, օտար լեզվի դասավանդման առաջնային նպատակը հաղորդակցվելն է: Ի տարբերություն այլ առարկայի, օտար լեզվի օբյեկտը ոչ թե գիտություն է լեզվի մասին, այլ լեզվի միջոցով ծավալվող խոսքային գործունեություն:

Ի՞նչ է հաղորդակցումը: Այն տեղեկատվություն փոխանցումն է մարդուց մարդ, բազմաշերտ գործընթաց, որը ենթադրում է և՛ անձանց, և՛ մարդկային խմբերի միջև շփման զարգացում: Դպրոցում օտար լեզվի ուսուցումը

կազմակերպվում է հաղորդակցական սկզբունքի վրա, այսինքն աշակերտը սովորում է ինֆորմացիա ընդունելու

և հաղորդելու կարողությունը:

Բանավոր խոսքը հանդիսանում է ինչպես ուսուցման նպատակ, այնպես էլ միջոց: Նրա կարողությունների ձևավորումը սկսվում է լեզվական նյութի ձեռք բերման և նրա կիրառման հմտությունների որոշակի ավտոմատացումից հետո: Այդ պատճառով էլ բանավոր խոսքի ուսուցման սկզբնական աստիճանը բանավոր խոսքի նախապատրաստական շրջանն է, իսկ հաջորդ աստիճաններում, երբ սովորողը տիրապետում է բառերի որոշակի քանակի, այնուհետև նախադասություններ է արտաբերում, ինչպես նաև կառուցում է կապակցված խոսքի հատվածներ:

Ի՞նչ պետք է դնել խոսելու կարողությունների ձևավորման հիմքում՝

- տեսողական թե լսողական ընկալում
- կապակցված տեքստ թե առանձին նախադասություններ
- մենախոսություն թե երկխոսություն, իսկ եթե երկուսն էլ, ապա ո՞ր հաջորդականությամբ
- նախապատրաստված թե չնախապատրաստված խոսք
- թեմա թե իրադրություն:

Բանավոր խոսքի ռեպրոդուկտիվ կողմը հաղորդակցական 2 ձև ունի: Ստորև ներկայացնենք վերոնշյալ 2 ձևերի բնութագրերը և նրանց ուսուցման ձևերն ըստ աղյուսակների:

Ռեպրոդուկտիվ խոսքային գործունեություն




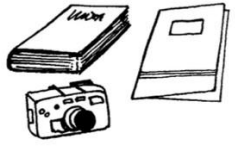



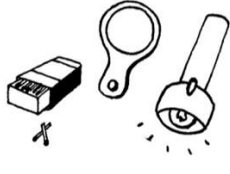

Մենախոսություն

- Խոսքի կազմակերպված ձև է, որն իրենից ներկայացնում է մեկ անձի խոսքն ուղղված որևէ լսարանի:
- Այն պլանավորված և ծրագրավորված է:
 - Խոսողը պատմում է, խոսում է:
 - Օգտագործում է ծավալուն նախադասություններ, ելույթ, գեկուցում դասախոսություն:
 - Ընթացքը որոշված է, այն ընթանում է կապակցված խոսքով, արտահայտում են պատճառահետևանքային հարաբերություններ:
 - Մասնակիցը մենախոսում է գրույց չի վարում:
 - Ձկա շփում;
 - Կա նկարագրություն. Հաղորդում, մղում, համոզում:
 - Փոխադարձ կապ չկա:
 - Տեղի է ունենում հաստատում, խնդրանք, հրավեր, համաձայնություն, մերժում՝ միաժամանակ:
 - Դիմում է ոչ լեզվական միջոցների՝ հնչյերանգի:
 - Նախապատրաստվելու ժամանակ չկա:

Երկխոսություն

- Երկու կամ ավելի գրուցակիցների միջև մտքերի փոխանակում է:
- Այն պլանավորված և նախապատրաստված չէ:
 - Եվ խոսում է և լսում է:
 - Օգտագործում է հակիրճ նախադասություններ, լեզվական միջոցները սահմանափակ են:
 - Հնարավոր չէ նախապես որոշել երկխոսության ընթացքը, այն ընթանում է տարերայնորեն:
 - Մասնակիցը պետք է պատասխանի գրուցակցին, շարունակի գրույցը:
 - Կա շփում մասնակցի հետ:
 - Ընթանում է նորմալ տեմպով խոսքային գործունեության սահունությամբ, խտացված ռեպլիկների օգտագործմամբ:
 - Ունի փոխադարձ կապ:
 - Տեղի է ունենում ռեպլիկ-խթան → ռեպլիկ-ռեակցիա ← ռեպլիկ-խթան:
 - Կա հաստատական կամ ժխտական նախադասություն:
 - Հանախ օգտագործվում է ժեստ, դիմախաղ:
 - Նախապատրաստվելու ֆիչ ժամանակ կա:

Մենախոսության օրինակ

FICHE N° 35	L'ÎLE DÉSERTE	
OBJECTIF : <i>justifier son choix</i>		
<p>Vous êtes en bateau, sur l'océan Indien. Mais voilà une tempête et le bateau coule. Vous apercevez une île qui vous paraît déserte et vous mettez à l'eau votre radeau de sauvetage. Mais le temps presse et vous ne pouvez prendre, chaque fois, qu'un seul des trois objets proposés. Lesquels choisissez-vous ? Faites chaque fois une phrase pour justifier votre choix.</p>		
		
1. des timbres, de l'argent ou une carte marine ?	2. une radio, un téléphone portable ou un magnétophone ?	3. une bouteille de coca, des gâteaux ou une boîte de sucre ?
		
4. un livre, un cahier ou un appareil photo ?	5. une boîte à pharmacie, du matériel de pêche ou une pelle ?	6. un stylo, un marteau ou une scie ?
		
7. un chapeau, un maillot de bain ou une paire de chaussures ?	8. des allumettes, un miroir ou une lampe de poche ?	9. imaginez et dessinez un autre objet que vous emporteriez.
<p>POUR VOUS AIDER</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il s'agit d'une supposition. Vous pouvez donc utiliser le conditionnel : <i>Je prendrais ..., Je choiserais ..., Je préférerais ..., etc.</i> ● Justifiez chaque fois votre choix : <i>parce que ..., car ..., en effet, on sait que ..., comme ..., puisque ..., en revanche, même si ..., etc.</i> 		

Fiche n° 35 – L'île déserte

Objectif(s) : justifier un choix, une option.

Déroulement : peut être effectué par petits groupes ou individuellement, chaque élève devant, à tour de rôle, dire ce qu'il a choisi et exposer les raisons de ce choix.

Évaluation : le choix en lui-même ainsi que la logique de ce choix ne sont pas prédominants. On s'intéressera en revanche aux formules utilisées pour justifier ce choix, ainsi qu'à l'usage du conditionnel (et éventuellement à la concordance des temps qui doit en découler).

Variantes : on peut imaginer que deux personnes sont sur le bateau ou sur l'île et que le choix effectué ne fasse pas l'unanimité. Imaginer la conversation (*On aurait dû ..., Si tu m'avais écouté ..., Et pourquoi est-ce que tu n'as pas pris ..., etc.*).

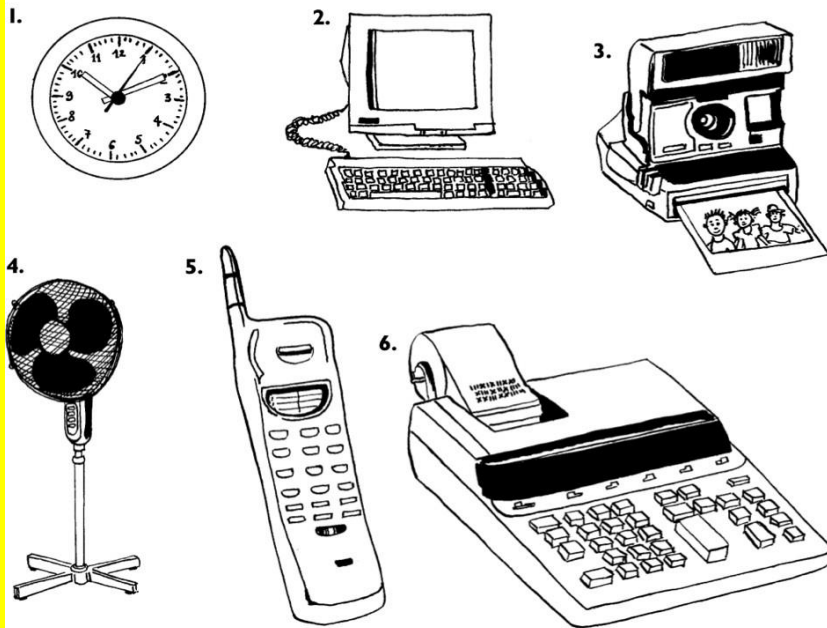
FICHE
N° 21

À QUOI
ÇA PEUT BIEN SERVIR ?

OBJECTIF : identifier et caractériser un objet

SITUATION : des extra-terrestres viennent de débarquer dans votre ville. Ils parlent français mais ignorent tout de la technologie du XX^e siècle. Ils vous montrent les objets ci-dessous et vous demandent à quoi ils servent.

Faites chaque fois une petite phrase pour le leur expliquer.



POUR VOUS AIDER

● Pour chacun des six objets, vous dites ce que c'est et à quoi ça sert : *C'est un(e) ... C'est un instrument / une machine / un ustensile ... qui sert à ... Ça s'appelle un(e) ... et on s'en sert pour ... Il s'agit d'un(e) ... Avec ce / cet / cette ..., on peut ..., etc.*

Fiche n° 21 – À quoi ça peut bien servir ?

Objectif(s) : identifier et caractériser un objet / décrire en paraphasant.

Déroulement : chaque apprenant choisit 3 ou 4 objets et, après 5 minutes de préparation, propose une phrase pour le présenter et expliquer son utilité. On pourra faire la synthèse des différentes propositions afin de proposer une ou plusieurs phrases types pour chaque appareil.

Évaluation : on évaluera prioritairement la précision et la concision des descriptions ainsi que la capacité à paraphraser. La richesse et la pertinence lexicales peuvent également être prises en compte.

Variante(s) : on peut proposer la même activité à partir d'objets rares, voire introuvables (cf. le *Catalogue d'objets introuvables* de Carelman par exemple). On peut aussi donner une suite à cette activité en faisant imaginer le mode d'emploi de l'un de ces appareils. On peut enfin proposer l'exercice inverse, à savoir faire découvrir un objet à partir d'une phrase expliquant à quoi il sert.

3.

Դերային խաղ

Դերային խաղն ունի ուսուցանող, դաստիարակող և պրակտիկ մեծ հնարավորություններ: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է: Խաղի ընթացքում երեխան գտնվում է խոսքային պատրաստակամության մեջ, ուշադիր լսում է ուսուցչին և ընկերներին: Անընդհատ կրկնվող բառերը չեն հոգնեցնում ու ձանձրացնում նրան:

Հաղորդակցական հմտություններին տիրապետելու միջոցով սկիզբ է դրվում մի ինքնատիպ ուսումնական եղանակի, որը դերային խաղն է: Դերային կամ ստեղծագործական խաղը գիտելիքը կամ ընթերցածն անձնավորելու փորձ է: Այն արդյունավետ ձև է, որը խրախուսում է աշակերտներին ստանձնել դերեր՝ փորձելով պատկերացնել, թե ինչ կանեին տվյալ դերում կամ իրավիճակում հայտնվելու դեպքում:

Այս կամ այն խնդրի լուծմանը միտված՝ դերախաղը խթանում է սովորողների բանավոր հաղորդակցումը: Դերային խաղն արդյունավետ իրականացնելու համար պետք է առաջարկվող իրավիճակները հնարավորինս մոտ լինեն իրականությանը: Դրանք կարող են ունենալ հստակ կառուցվածք կամ լինել ազատ: Այն նպաստում է հիշողության մարզանքին, ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը, հաղորդակցման հմտությունների ամրապնդմանը:

Դերային խաղերի առավելությունը կայանում է նրանում, որ այն հաճույք է պատճառում խաղացողին: Հենց սովորողները սկսում են հասկանալ, թե ինչ է իրենցից պահանջվում, նրանք հաճույքով ազատություն են տալիս իրենց երևակայությանը: Խաղի ընթացքում երեխան գտնվում է «խոսքային պատրաստակամության» մեջ, ուշադիր լսում է ուսուցչին և դասընկերներին: Այն շփման հզոր մոդել է, որը խաղարկում է հնարավոր իրավիճակներ՝ դպրոցում, գրադարանում, խանութում, տանը, փողոցում, այլուր: Այնպիսի թեմաների ուսումնասիրությունը, ինչպիսիք են «Ծանոթությունը», «Դպրոցական կյանքը», «Կինոն և թատրոնը», «Սպորտը», «Բնապահպանությունը», «Արձակուրդները», կատարում են մեկ կամ մի քանի դերախաղի միջոցով: Դերային խաղի կարևորագույն նպատակն է խթանել սովորողի ստեղծարար և արտահայտչական

ինքնավարությունը այնպիսի միջնորդավորությամբ, որը կարող է և պետք է լինի հաճելի:

Դերային խաղերի իրականացման ժամանակ պետք է առանձնացնել նաև դիտորդների մի խումբ, որը կգբաղվի գործունեության իրականացման վերլուծությամբ և գնահատմամբ: Իհարկե անհրաժեշտ է երբեմն փոխանակումներ կատարել, դերակատարները դառնան դիտորդներ և հակառակը՝ միօրինակությունից խուլս տալու նպատակով: Դերախաղի գրագետ իրականացումն անգնահատելի օգուտ է բերում մասնակիցներին: Դրանք ցանկալի է անցկացնել պարապմունքի մեջտեղում: Մեթոդը պետք է կիրառել շատ զգույշ: Ցանկալի է, որ խմբերը լինեն փոքր: Եթե մի խումբը խաղում է, մյուսը լինում է դիտորդ: Դերախաղը մասնակիցներին հնարավորություն է տալիս հասկանալ, թե ինչպես են իրենց զգում այլ մարդիկ, երբ առնչվում են ինչ-ինչ իրավիճակների հետ: Դերային խաղը երեխայի համար սիրելի, զվարճալի, հետաքրքիր խաղ է, որը զարգացնում է նրա խոսքը, ստեղծագործական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, խմբով խաղալու - աշխատելու հմտությունները: Սա ձեռք բերած գիտելիքների կամ փորձի հարստացման միջոց է: Կատարելով որևէ դեր՝ երեխան ձգտում է ըստ համապատասխան իրավիճակի դրսևորել այն և հասցնել ավարտին: Դերախաղը մասնակիցներին հնարավորություն է տալիս բացահայտել իրենց ընդունակությունները:

Չոգեբանների կարծիքով դասապրոցեսում խաղի միջոցով ստեղծված խթանումը (խաղային խթանումը) պետք է կիրառվի ճանաչողական, էսթետիկական, հաղորդակցական խթանումների հետ միասին: Խաղի ընթացքում երեխան գտնվում է խոսքային պատրաստակամության մեջ, ուշադիր լսում է ընկերներին: Անընդհատ կրկնվող բառերը չեն հոգնեցնում ու ձանձրացնում նրան:

Դերային խաղերը գործողության տեսակ են, որի մասնակիցները գործում են ընտրված դերերի շրջանակներում, ղեկավարվում են ընտրված դերի միջավայրի տրամաբանությամբ և գործում են արդեն եղած սյուժեով, կամ հենց իրենք են ստեղծում սյուժեն: Այսինքն, դերային խաղն իրենց ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորում:

Անհատի վարքի հմտությունների ձևավորման հզոր միջոցներից մեկն է համարվում դերային խաղը: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է: Դերային խաղն ունի ուսուցանող, դաստիարակող և պրակտիկ մեծ հնարավորությունների նպատակ:

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:

Դերախաղը միջոց է կրկնելու, ստուգելու և ամրապնդելու սովորածը: Այն նաև նպաստում է սեփական վարքագիծը գիտակցաբար դրսևորելուն, նոր վարքագծին վարժվելուն և դիտողականության ու հետադարձ կապի հմտությունը զարգացնելուն:

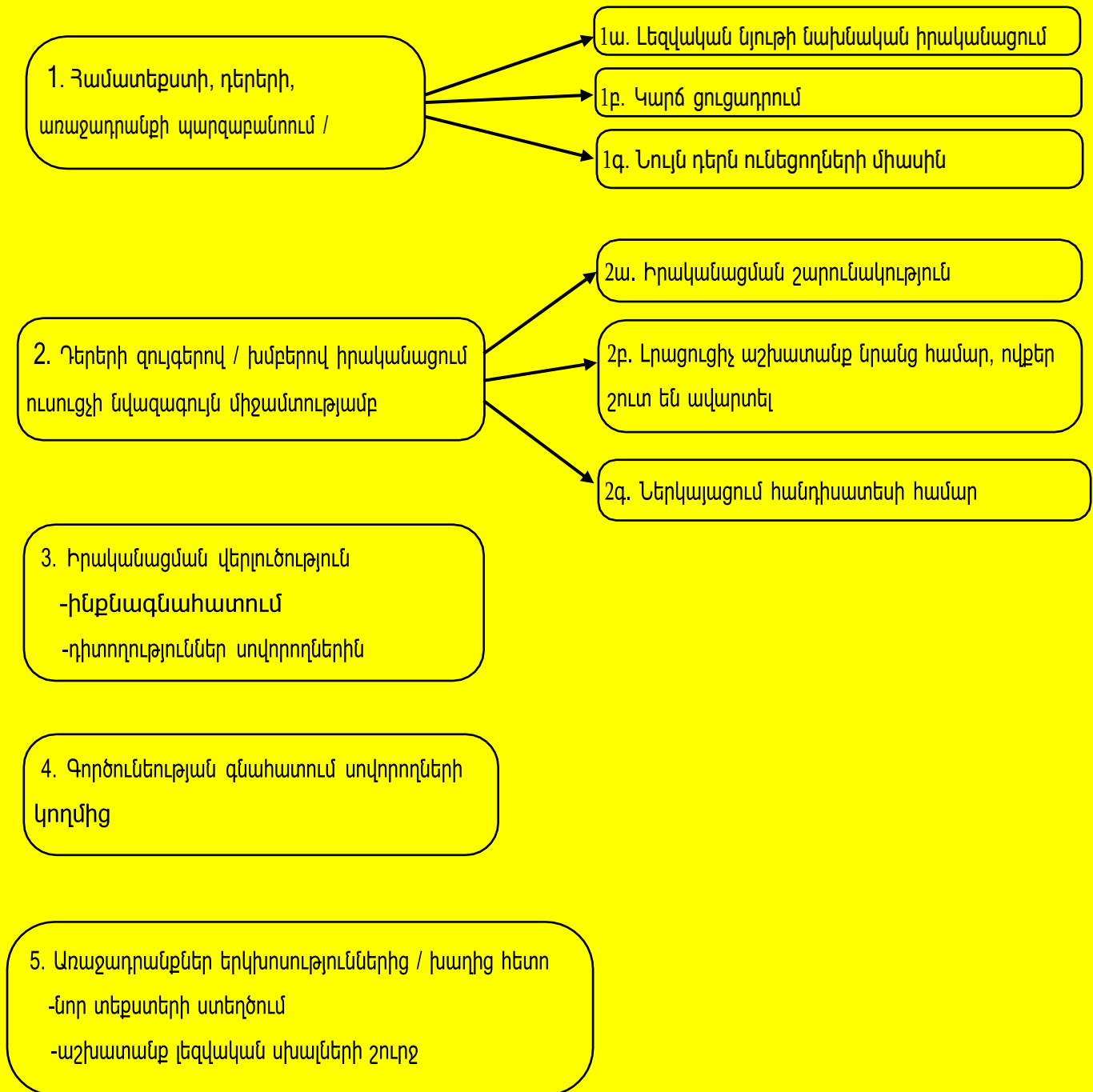
Դերային խաղը կարող է կիրառվել որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ տարբեր տարիքի և լեզվի տիրապետման տարբեր մակարդակ ունեցող սովորողների համար: Դերային խաղը կարելի է դիտարկել որպես օտար լեզվով հաղորդակցվելու ամենաճշգրիտ մոդելը, որովհետև այն հանդիսանում է իրականության կրկնօրինակում:

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:

Դերային խաղերի իրականացման փուլերը



ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՓՈՒԼԵՐԸ, ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Դերային խաղի արդյունավետ իրականացման համար կարևոր է ճիշտ և հանազամանորեն կազմակերպել այն:

Դրա համար անհրաժեշտ է իմանալ դերային խաղի փուլերը և տեսակները:

Դերային խաղի փուլերն են՝

1. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ:

Դերային խաղի նախապատրաստումն սկսվում է սցենարի մշակմամբ, իրավիճակի, օբյեկտների պայմանական արտահայտությամբ: Հետո կազմվում է դերային խաղի անցկացման պլանը: Ուղղիչը 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:

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:

4. **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 ՉԱՐԳԱՑՈՒՄ**

Ա. Նոր տեքստերի կազմում

Բ. Լեզվաբանական աշխատանք սխալների շուրջ

Այս փուլը կարելի է կիրառել նաև որպես տնային հանձնարարություն:

ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ԵՆ՝

1. Տեղեկության փոխանակում

2. Դերային խաղ՝ ըստ սցենարի

3. Միջանձնային հարաբերությունների հաստատում

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

Օրինակ՝ սովորողներին առաջարկվում է դերային խաղ «Գուշակիր բառ» 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:

Ստորև ներկայացվում են դերային խաղեր՝ կիրառված ֆրանսերենի դասերին, տարբեր դասարաններում իրենց մեթոդական ցուցումներով

80 fiches POUR LA PRODUCTION ORALE

Alain Pacthod / Pierre-Yves Roux

EN CLASSE
de
FLE

Fiches 51 à 80
JEUX de RÔLES à plusieurs personnages

OBJECTIFS : faire des reproches, se justifier et dédramatiser

Choisissez une des trois situations ci-dessous. Décidez des personnages qui interviendront et répartissez-vous les rôles. Après un temps de préparation, vous proposerez votre interprétation de la scène.

SITUATION 1 : à la fin de ses vacances en Grèce, la famille Colin rentre en France. La séparation avec les amis grecs est déchirante. À l'aéroport, au moment de l'embarquement, Monsieur Colin s'aperçoit que Madame Colin n'a pas les billets.

SITUATION 2 : Monsieur et Madame Colin sont au restaurant. Ils fêtent leur anniversaire de mariage. Au moment de payer, Monsieur Colin s'aperçoit qu'il n'a ni son portefeuille, où se trouve sa carte bleue, ni son carnet de chèques.

SITUATION 3 : Gérard Colin et sa sœur Valérie sont allés au cinéma avec la voiture de leur père. Au moment de rentrer, Gérard ne retrouve plus les clés de la voiture.

POUR VOUS AIDER

- Pour exprimer la surprise : *Mais où sont ... ? Je ne comprends pas ..., C'est incroyable ..., etc.*
- Pour faire des reproches : *Tu as encore dû ..., Je suis sûr(e) que tu ..., C'est toujours toi qui ..., C'est toujours la même chose, tu ..., Tu n'avais qu'à ..., etc.*
- Pour se justifier : *J'étais pourtant persuadé(e) que/de ..., J'étais pressé(e) et j'ai dû ..., C'est de la faute de ..., D'habitude, je fais toujours ..., C'est bien la première fois que ..., etc.*
- Pour dédramatiser : *Ce n'est pas si grave, on va simplement ..., Ce n'est pas la peine de s'énerver, il suffit de ..., Ça ne fait rien, etc.*

Fiche n° 78 – Les Colin ont des problèmes

Objectif(s) : pratique du questionnement / expression de la localisation et du temps / expression de sentiments (surprise, colère, reproches ...).

Dé Go to page 38 : prévoir 10-15 minutes de préparation. Lire la situation avec les apprenants et s'assurer qu'ils l'ont bien comprise. Préciser avec eux les principaux paramètres de la situation et les principaux moments de la discussion avant de les laisser prévoir les répliques et la mise en scène. Après chaque présentation, on pourra demander l'avis des « spectateurs » sur le traitement de la situation.

Évaluation : principalement les actes de parole correspondant à l'expression de la surprise, de l'incompréhension, des reproches, etc. On veillera également à l'adéquation du ton à la situation.

OBJECTIF : improviser à partir de plusieurs situations

Suivez les flèches et vous découvrirez comment s'est déroulée la journée de la famille Bernardin. Vous devrez ensuite mettre en scène et jouer chacune des huit situations.

Situation 1 : les parents Bernardin et leurs trois enfants se préparent pour partir pique-niquer. Ils sont en retard.

Situation 2 : Ils s'arrêtent faire des courses pour le pique-nique. Ils vont chez le boulanger et chez l'épicerier.

Situation 3 : M. Bernardin roule trop vite. Un agent de police l'arrête.

Situation 4 : les enfants veulent s'arrêter pour se baigner dans un lac. Les parents refusent (retard, eau trop froide, polluée, lac dangereux, etc.).

Situation 5 : la famille s'arrête pour pique-niquer. C'est plein d'insectes (mouches, fourmis...) et il se met à pleuvoir.

Situation 6 : la famille s'installe dans la voiture pour pique-niquer. Les enfants se disputent et les parents se fâchent.

Situation 7 : la famille est repartie. M. Bernardin ne connaît pas la route et demande à sa femme de le guider. Malgré la carte, elle se perd.

Situation 8 : les Bernardin sont enfin de retour à la maison et parlent de ce qu'ils vont faire le dimanche suivant.

POUR VOUS AIDER

- Donnez tout d'abord un âge, un physique, un caractère ... à chacun des personnages.
- Lisez bien chacune des situations et respectez ce qui est indiqué.
- Pensez à la gestuelle ainsi qu'aux variations d'intonation pour respecter la situation.

Fiche n° 79 – Vivement dimanche !

Objectif(s) : enchaîner plusieurs jeux de rôles / improviser.

Déroulement : on laissera les apprenants décider du nombre de personnages devant intervenir tout au long de l'activité, et donc de l'effectif de chaque groupe. On laissera ensuite entre 10 et 15 minutes aux groupes afin qu'ils donnent vie aux différents personnages (âge, tempérament, comportement ...) et élaboreront un canevas pour chacune des huit situations. Il va de soi qu'ils ne pourront réfléchir spécifiquement aux répliques, et devront par conséquent s'en tenir aux principaux moments et paramètres de la situation, les énoncés relevant, eux, de l'improvisation.

Évaluation : on pourra recourir à la fiche d'observation de jeux de rôles pour déterminer les critères à privilégier dans la perspective de l'évaluation.

Variantes : le principe de cette activité, à savoir enchaîner plusieurs jeux de rôles autour d'un fil conducteur, peut être appliqué à toute situation. On se référera alors aux objectifs linguistiques et thématiques plus spécialement visés pour bâtir un tel scénario.

FICHE

N° 80

UNE NUIT AGITÉE

OBJECTIF: improviser à partir d'une situation

Vous allez recevoir une des quatre cartes ci-dessous vous indiquant quel rôle vous devrez jouer. Vous n'aurez que deux minutes pour vous préparer, sans consulter les autres participants. De plus, toutes les deux minutes, le professeur imposera une nouvelle contrainte (carte « surprise ») que vous devrez prendre en compte.

Personnage 1

Vous avez passé la nuit à l'hôtel. Le matin, vous êtes furieux (furieuse) car ... et vous allez vous plaindre à la réception. Vous allez rencontrer successivement le réceptionniste, le directeur et enfin un(e) autre client(e) à qui vous déconseillerez l'hôtel.

Personnage 2

Vous êtes réceptionniste dans un grand hôtel. Un matin, un(e) client(e), furieux (furieuse), vient se plaindre à vous. Vous essayez de le (la) calmer, puis vous appelez le directeur de l'hôtel.

Personnage 3

Vous êtes directeur d'un grand hôtel. Le réceptionniste vous appelle car un(e) client(e) se plaint.

Personnage 4

C'est le matin. Vous arrivez dans un grand hôtel pour demander une chambre. À la réception, un(e) client(e) se plaint et vous déconseille cet hôtel.

CARTES « SURPRISE »

Le (la) client(e) de la chambre voisine vient déposer ses clés à la réception.

Un rat traverse en courant le hall de l'hôtel.

Le (la) client(e) et le directeur sont de grands amis qui ne s'étaient pas revus depuis dix ans.

La note est très élevée (1000 F/152,45 € pour une nuit) et le (la) client(e) refuse de payer.

Un groupe d'une dizaine d'étrangers, qui ne parlent pas français, arrive à l'hôtel.

Un match de football commence et est retransmis sur la télé qui se trouve dans le hall.

POUR VOUS AIDER

- Respectez bien les consignes, la situation et les différents personnages, ainsi que les contraintes progressivement introduites (cartes « surprise »).
- Pour se plaindre: *C'est inadmissible ..., C'est intolérable, je n'ai pas fermé l'œil de la nuit, j'avais pourtant demandé une chambre tranquille, Je suis furieux/furieuse ...* et expliquer les problèmes.
- Pour calmer: *C'est la première fois que ..., Je suis très étonné(e), Êtes-vous certain(e) que ..., etc.*
- Pour déconseiller: *À votre place, je ..., Vous ne devriez pas ... car ..., Faites attention parce que ..., Si vous saviez ce qui m'est arrivé, ..., etc.*

Fiche n° 80 – Une nuit agitée

Objectif(s) : improviser à partir d'un canevas et de contraintes.

Déroulement : on distribuera les cartes aux élèves et, après leur avoir laissé deux minutes (sans concertation), on demandera aux personnages d'intervenir progressivement: client(e), réceptionniste, directeur/trice, autre client(e). Toutes les deux minutes, on va interrompre la scène et introduire une des cartes « surprise » qui devra être respectée dans la suite du jeu. À la fin, on pourra discuter à partir d'éléments repérés par les « spectateurs » (cf. fiche d'observation de jeu de rôles).

Évaluation : on évaluera la capacité à réagir de façon spontanée à une situation conflictuelle qui va évoluer tout au long du déroulement de la scène.

Variantes : le principe de « l'improvisation guidée et contrainte », tel qu'il est proposé à partir de cette activité, peut être décliné à l'infini dans des situations très variées.

5. Դերային խաղի առավելություններն ու սահմանափակումները

ԱՌՎԿԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ	ՍԱՀՄԱՆԱՓՈՎՄՆԵՐ ԵՎ ԹԵՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ
<ul style="list-style-type: none"> • Թարմություն, ակտիվություն է մտցնում դասապրոցեսի մեջ: • Հնարավորություն է տալիս կենտրոնանալու իրական խնդիրների վրա: • Հնարավոր է լինում պարզ կերպով ներկայացնել բարդ հիմնախնդիրները: • Ստեղծում է այնպիսի միջավայր, որ աշակերտներն արագ կողմնորոշվում են իրավիճակի գնահատման և իրենց գործողությունների մեջ՝ քննարկելով և ավելի խորությամբ ներկայացնելով իրենց փորձառությունը՝ ձևավորելով նոր գիտելիք: • Քանի որ աշակերտները գործողության անմիջական մասնակիցներն են, ձեռք բերված գիտելիքներն առավել մնայուն են լինում: • Աշակերտները սովորում են աշխատել տարբեր համոզմունքներ, արժեքային համակարգեր, ընդունակություններ և փորձառություն ունեցող անհատների հետ: 	<ul style="list-style-type: none"> • Բացառված չէ, որ սովորելու գործընթացը կվերածվի զարժանության: • Մասնակիցները կարող են չափից շատ տարվել իրենց դերերով և հետագա վերլուծության ընթացքում կորցնել օբյեկտիվությունը: • Գործողության կատարումը կարող է ինքնանպատակ դառնալ և շեղել դասավանդվող նյութից: • Դերախաղով ներկայացվող դեպքը կարող է ամբողջությամբ չհամապատասխանել վերլուծության նյութին:

Մեծ մանկավարժ Սուխոմլինսկին ասել է տարրական դպրոցի մասին. «Տարրական դպրոցը պետք է տա գիտելիքների կայուն շրջանակ, և ոչ միայն տարրական թևը, այլ նաև մյուս օղակները: Ուսուցումը պետք է կապված լինի մտավոր ֆիզիկական, աշխատանքային, գեղագիտական, բարոյական ուժերի, այսինքն բազմակողմանի խաղի հետ, լինի հուզիչ, հետաքրքիր և դառնա մի գիրք, որը երեխան ցանկանա կարդալ»: «Արդեն սովորելը նրանց համար դառնում է հետաքրքիր, գրավիչ, ուր կա խաղի «պայծառ լույսը»»: Խաղը երեխայի մտածողության ազնիվ զգացմունքների ու ձգտումների կենսատու աղբյուրն է:

Երեխայի ուսումնական գործընթացում մեծ տեղ է տվել խաղին նաև Մակարենկոն ասելով. « Երեխան պետք է խաղա, նրան ոչ միայն ժամանակ տալ խաղալու, այլև խաղով հագեցնել նրա ողջ կյանքը»:

Եզրակացություն

Օտար լեզուն, որպես ուսումնական առարկա, նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթության մակարդակի բարձրացմանը, զարգացնում նրանց ճանաչողական կարողությունների խոսքն ու մտածողությունը:

Դերային խաղերի ընտրությունը՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, լուծում է երկու կարևորագույն խնդիր՝ ծառայում է ուսուցման հիմնական նպատակի իրականացմանը և նպաստում սովորողների մոտիվացիային: Իսկ մոտիվացիան ցանկացած գործի արդյունավետության կարևորագույն գրավականն է, առավել ևս ,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»:

Դերային խաղն իրենց ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորում, որը, հետևաբար, նպաստում է սովորողների միջև համագործակցությանը, միջանձնային և հաղորդակցական հմտությունների ձևավորմանը:

Եվ այսպես ուսումնասիրելով մասնագիտական գրականությունը, կատարելով փորձարկումները, եկանք հետևյալ եզրահանգումների՝

- Կրտսեր դպրոցականի կյանքում կարևոր տեղ է գրավում դերախաղը:
- Դերային խաղերի կիրառությունը զարգացնում է աշակերտների միջև միջանձնային հարաբերությունները
- Ակտիվորեն զարգանում է աշակերտի ստեղծականությունը և երևակայությունը
- Խաղը երեխայի կյանքի զարգացման գործոնն է
- Դերային խաղերը անհրաժեշտ են աշակերտներին, այլապես նրանք կմեծանան բարոյաթավորված, սեփական կարծիքից զուրկ, ագրեսիվ
- Մանկական խաղը մշակվել է հոգեբանության կողմից և համարվում է ամենակարևոր գործընթացը երեխայի կյանքում, հատկապես նախադպրոցականի և կրտսեր դպրոցականի կյանքում:

Այսպիսով, դերային խաղը իր ուսումնական ու ուսուցողական բովանդակությամբ այնուամենայնիվ խաղ է.

ուրեմն սովորենք՝ խաղալով և խաղանք՝ սովորելով:

Օգտագործված գրականություն

- Մ. Գ. Աստվածատրյան Օտար լեզվի դասավանդման մեթոդիկա
- Ուսուցողական կրթության հիմունքները և մեթոդները
- Զ.Ռոդարի. «Ստեղծագործական երևակայության քերականություն»
- «Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ» Ձեռնարկ մանկավարժների և ուսանողների համար Ս.Տ. Վարդուհյան Նոյյան Տապան 2005թ
- Музыченко О.В. Ролевые игры в обучении иностранному языку в школе
- [80 fiches pour la PRODUCTION ORALE](#)