

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ



ՀՀ ԿԳՄՄՆ «Երևանի Լեոյի անվան հ. 65 ավագ
դպրոց» ՊՈԱԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Դերային խաղերը և բառախաղերը՝ որպես
օտար լեզուների ուսուցման մեթոդ՝
Կատարող՝ Սուսաննա Խաչատուրյան՝
Ղեկավար՝ Քնարիկ Պետրոսյան

Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
1.Դերային խաղերը եվ բառախաղերը՝ որպես ուսուցման մեթոդ: Դերային խաղի եվ բառախաղերի նպատակները_____	5
2. Դերային խաղի եվ բառախաղերի իրականացման փուլերը_____	8
3.Դերային խաղի գործառույթները _____	11
4.Դերային խաղի ուսուցման հնարավորությունները_____	13
5.Դերային խաղի պահանջները_____	15
6.Ուսուցչի դերը_____	16
7. Դերային խաղեր եվ բառախաղեր՝ կիրառված գերմաներնի դասերին տարբեր դասարաններում_____	17-24
Եզրակացություն -----	25-26
Առաջարկություն-----	27
Օգտագործված գրականություն և էլեկտրոնային ռեսուրսներ -----	28-29

Ներածություն

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

Պարզ Ներուղա

Մեր հետազոտական աշխատանքի թեմայի արդիականությունը պայմանավորված է բնագրի շուրջ աշխատանքի ընթացքում դերային խաղի կիրառման և սովորողների կարողության զարգացմանը միտված մեթոդական քայլաշարի իրականացմամբ և այդ խնդրի կարևորությամբ:

Մեր ուսումնասիրության նպատակն է եղել՝ մշակել գերմաներեն առարկային դասերի ընթացքում կարդացած բնագրի շուրջ աշխատանքի միջոցով դերային խաղերը և բառախաղերը՝ որպես օտար լեզուների ուսուցման մեթոդ:

Ուսումնասիրության ընթացքում մեր առջև դրել էինք հետևյալ խնդիրները՝

1. Ուսումնասիրել հետազոտական աշխատանքի թեմայի վերաբերյալ մասնագիտական գրականություն և դիտարկել դրանցում քննարկվող հիմնական մոտեցումները:

2. Ուսումնասիրել գերմաներեն առարկայի դասերի ընթացքում դերային խաղերի կիրառումը՝ սովորողների կարողության զարգացմանը միտված աշխատանքները:

4. Մշակել դերային խաղեր և բառախաղեր խոսք կառուցելու՝ դպրոցականի կարողության զարգացման ուղղությամբ մեթոդական ցուցումներ:

Մեր հետազոտական աշխատանքի օբյեկտը հանրակրթական դպրոցի 3-12-րդ դասարանում սովորող աշակերտն է: Առարկան դերային խաղն է և բառախաղը:

Մեթոդաբանական հիմքերը: Հետազոտական աշխատանքում առաջադրված խնդիրների լուծման համար մեթոդական հիմք են ծառայել մի շարք հեղինակների իրականացրած հետազոտությունները, հրապարակված գիտական աշխատությունները և դրանցում ներկայացրած տեսակետները:

Ուսումնասիրության տեսական նշանակությունը: Մշակել ենք դերային խաղեր և բառախաղեր բնագրի շուրջ աշխատանքի ընթացքում խոսք կառուցելու՝ սովորողների կարողության զարգացմանը միտված մեթոդական ցուցումներ:

Աշխատանքի գործնական նշանակությունը: Թեմայի շուրջ իրականացվող աշխատանքը հնարավորություն կընձեռի դպրոցականների կողմից դերային խաղերի և բառախաղերի տիրապետմանը: Այն օգտակար կլինի պրակտիկա վարող ուսանողներին, գերմաներենի գործող ուսուցիչներին:

Աշխատանքի կառուցվածքը: Մեր հետազոտական աշխատանքը կազմված է ներածությունից, յոթ ենթավերնագրից, եզրակացություններից, առաջարկությունից, օգտագործված գրականության ցանկից:

Հետազոտական աշխատանքը կազմում է համակարգչային շարվածքի 29 էջ:

**1. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԸ ԵՎ ԲԱՌԱԽԱՂԵՐԸ՝ ՈՐՊԵՍ
ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴ: ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԵՎ ԲԱՌԱԽԱՂԵՐԻ
ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ**

Տարբեր լեզուներով «խաղ» տերմինը համապատասխանում է կատակ և ծիծաղ, թեթևություն և հաճույք հասկացություններին և ցույց է տալիս այս գործընթացի կապը դրական հույզերի հետ:

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 ուսուցման հիմնական նպատակը հաղորդակցական հմտությունների ու կարողությունների ձևավորումն է:

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

<< 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 խաղերում և բառախաղերում աշակերտի մասնակցությունն առավելագույնն է:

Ահա թե ինչու սույն հետազոտական աշխատանքը նվիրել ենք հենց այս թեմային: Սույն հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում *անդրադառնալու ենք դերային խաղերի և բառախաղերի նպատակներին, առավելություններին՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, դերային խաղերի և բառախաղերի իրականացման փուլերին,*

դերային խաղերի և բառախաղերի տեսակներին և ներկայացնելու ենք դերային խաղեր, բառախաղեր, որոնք կիրառվել են մեր կողմից գերմաներենի դասերին:

Խաղը հատուկ կազմակերպված գործունեություն է, որը պահանջում է հուզական և մտավոր ուժի լարվածություն: Խաղը միշտ որոշում է կայացնում՝ ի՞նչ անել, ի՞նչ ասել: Այս հարցերը լուծելու ցանկությունը սրում է խաղացողների մտավոր ակտիվությունը: Իսկ եթե երեխան միաժամանակ խոսում է օտար լեզվով: Այս գործունեության մեջ կան հարուստ ուսուցման հնարավորություններ: Երեխաների համար խաղը հիմնականում հետաքրքիր գործունեություն է: Խաղում բոլորը հավասար են: Դա իրագործելի է նույնիսկ **ամենաթույլ սովորողների** համար: **Հավասարության զգացում, խանդավառության և ուրախության մթնոլորտ, առաջադրանքների իրագործելիության զգացում:** Այս ամենը երեխաներին **հնարավորություն է տալիս հաղթահարել ամաչկոտությունը, որը խանգարում է նրանց ազատորեն օգտագործել օտար լեզվի բառերը խոսքում և ունի բարենպաստ ազդեցություն ուսուցման արդյունքների վրա:**

Խաղը նպաստում է սովորողների **ճանաչողական գործունեության** զարգացմանը օտար լեզվի ուսումնասիրության մեջ: Այն կրում է զգալի բարոյական սկզբունք, քանի որ օտար լեզվի յուրացումը դարձնում է ուրախ, ստեղծագործ և հավաքական:

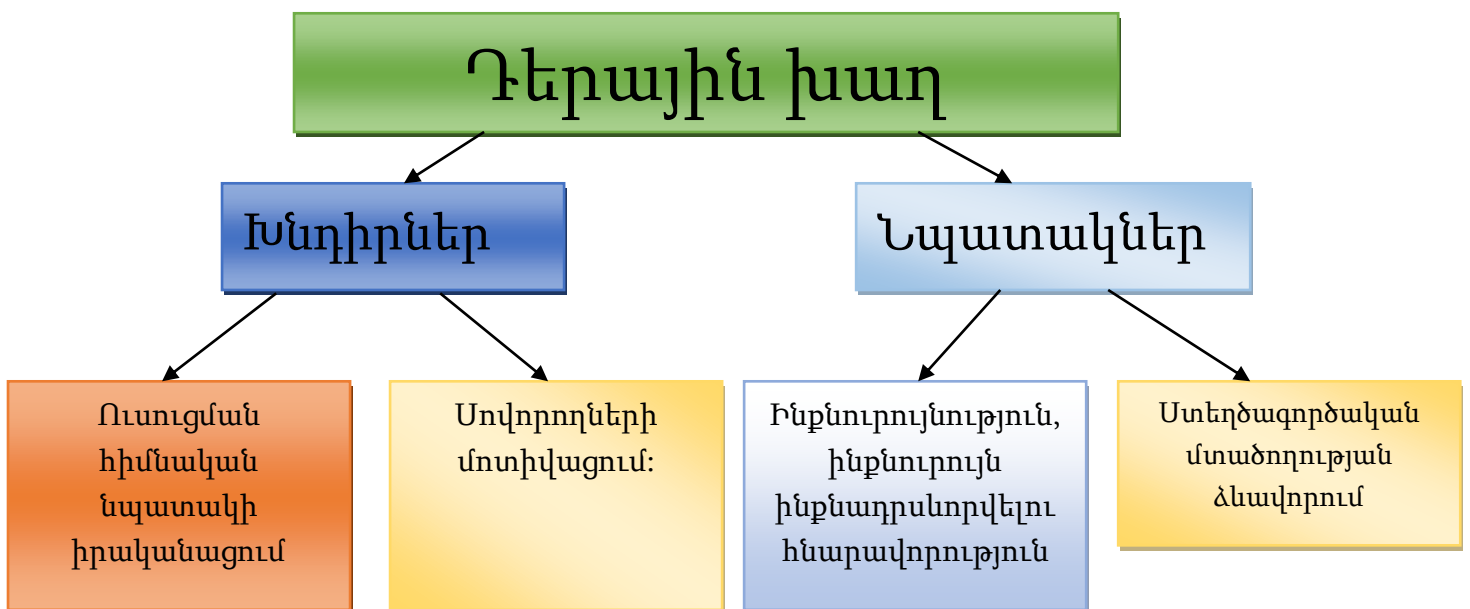
Դերային խաղերը գործողության տեսակ են, որի մասնակիցները գործում են ընտրված դերերի շրջանակներում, ղեկավարվում են ընտրված դերի միջավայրի տրամաբանությամբ և գործում են արդեն եղած սյուժեով, կամ հենց իրենք են ստեղծում սյուժեն: Այսինքն, **դերային խաղն իրենից ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի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

Բառախաղը իրադրությամբ ղեկավարվող խոսքային վարժություններ են, որոնք ուղղված են խոսքային և հաղորդակցական հմտությունների կատարելագործմանը, բառապաշարի հարստացմանը և օտար լեզվով խոսելու կարողությունների զարգացմանը:

Լինելով հաղորդակցման ուսուցման կազմակերպման յուրահատուկ ձև՝ դերային խաղերը և բառախաղերը հեշտությամբ են ներմուծվում դասի մեջ, քանի որ նրանք միևնույն ժամանակ խոսքային, խաղային և ուսումնական գործընթաց են:

Դերային խաղերը և բառախաղերը կարող են 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 և բառախաղերի ընտրությունը՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ, լուծում է երկու կարևորագույն խնդիր՝ ծառայում է ուսուցման հիմնական նպատակի իրականացմանը և նպաստում սովորողների մոտիվացիային:

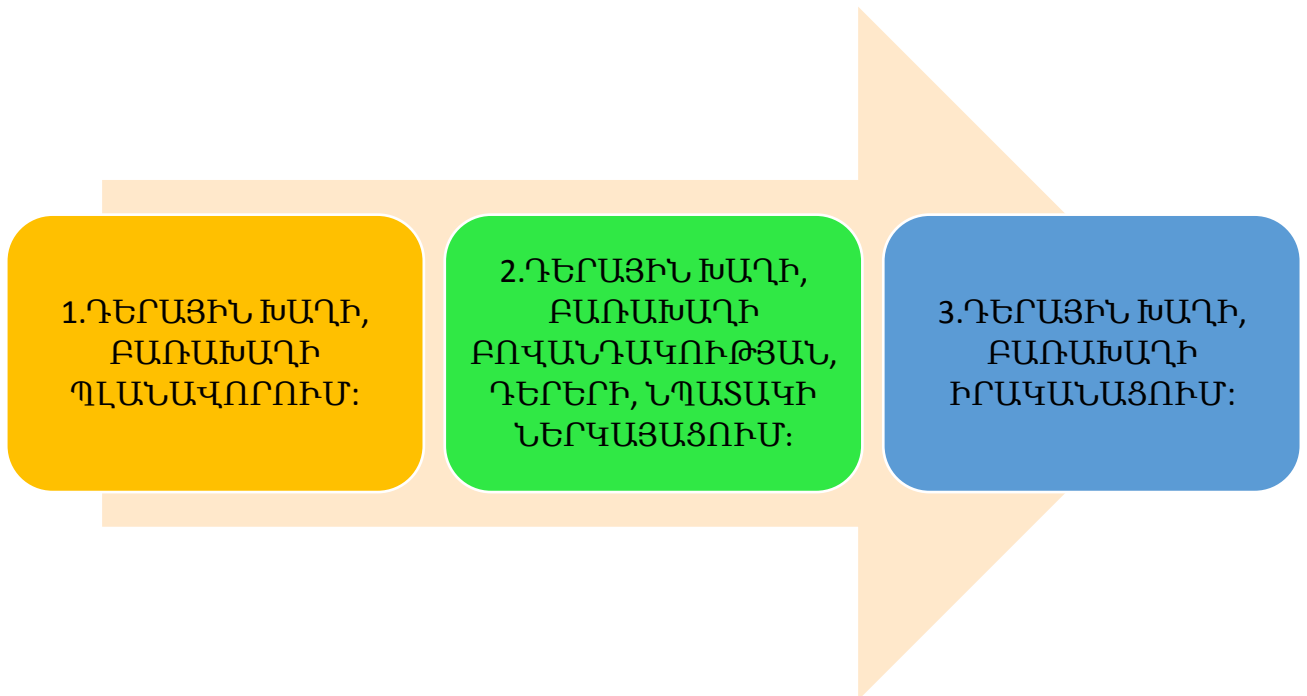


Դերային խաղերն օգնում են խոսքային իրադրությունը մոտեցնել բնական միջավայրին, նպաստում են լեզվական նյութի արդյունավետ մշակմանը և գիտելիքների գործաբանական կիրառությանը:

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

2. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԵՎ ԲԱՌԱԽԱՂԵՐԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼԵՐԸ

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



Դերային խաղերի և բառախաղերի փուլերն են՝

1. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ, ԲԱՌԱԽԱՂԻ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ:

Դերային խաղի կամ բառախաղի նախապատրաստումն սկսվում է սցենարի մշակմամբ, իրավիճակի, օբյեկտների պայմանական արտահայտությամբ, խաղի կանոնների շարադրմամբ: Հետո կազմվում է դերային խաղի, բառախաղի անցկացման պլանը: Ուուցիչը պետք է ունենա խաղի իրականացման ընդհանուր նկարագիրը և հստակ պատկերացնի գործող անձանց բնութագրիչ յուրահատկությունները, խաղի կանոնները:

2. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ, ԲԱՌԱԽԱՂԻ 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 բառախաղի կանոնների իրականացման համար ցուցումներ, անհրաժեշտության դեպքում դասարանը բաժանվում է խմբերի,

բացատրություններ են տրվում խմբի յուրաքանչյուր անդամի գործողությունների շուրջ: Տրվում են նախորոք 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, ԲԱՌԱԽԱՂԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՈՒՄ:

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



4. ԻՐԱԿԱՆԱՑՎԱԾ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ, ԲԱՌԱԽԱՂԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ, ԸՆԴՀԱՆՐԱՑՈՒՄ

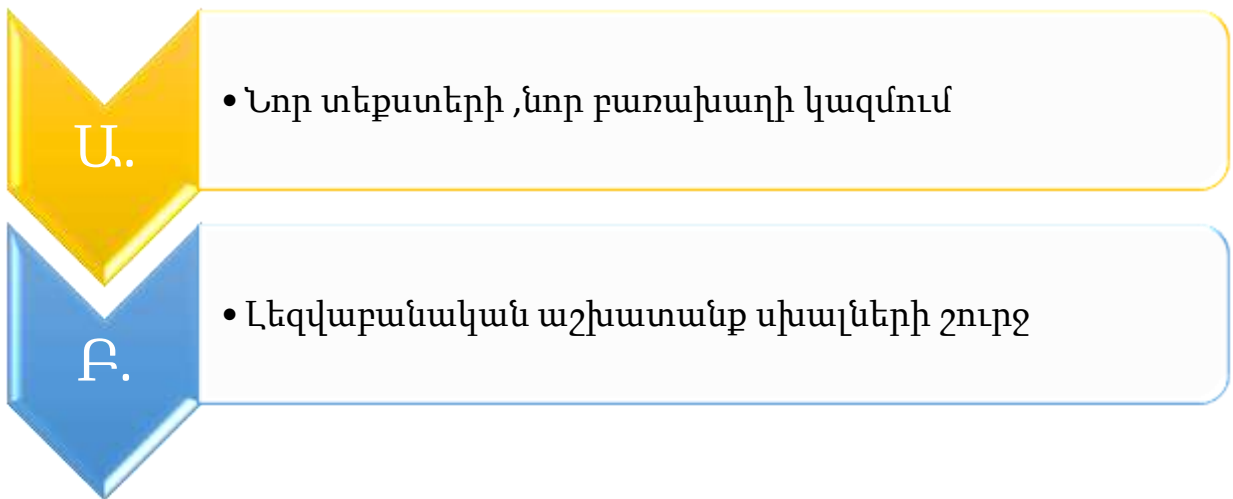
Դերային խաղի, բառախաղի ավարտից հետո ուսուցիչն աշակերտների հետ կատարում է ընդհանրացում, սովորողները փոխանակվում են կարծիքներով, ինչը ստացվեց կամ չստացվեց, ինչի շուրջ կարելի է աշխատել: Վերջում ուսուցիչը մատնանշում է գրանցած հաջողությունները, նշում սխալները, կատարվում է գնահատում: Գնահատումը կարելի է իրականացնել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

Ա. Ինքնագնահատում

Բ. Գործողության գնահատում խաղը
դիտող աշակերտների կողմից

Գ. Ուսուցչի կողմից խաղի գնահատում

5. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ, ԲԱՌԱԽԱՂԻ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ

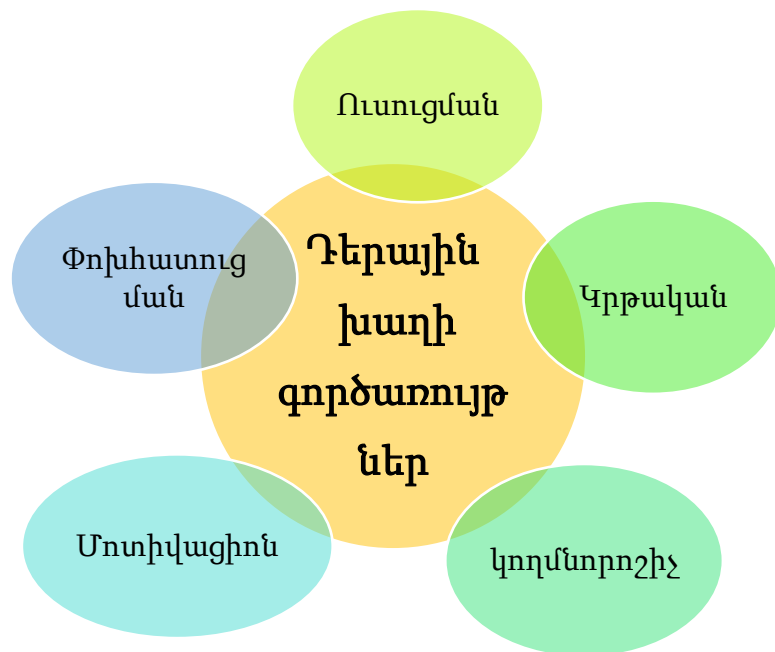


Այս փուլը կարելի է կիրառել նաև որպես տնային հանձնարարություն:

3. Դերային խաղերի գործառույթները.

Օտար լեզվի բանավոր խոսքի ուսուցման համատեքստում դերային խաղը խոսքային գործունեություն է՝ միաժամանակ խաղալ և սովորել: Սովորողների տեսանկյունից դերային խաղը խաղային գործունեություն է, որտեղ նրանք հանդես են գալիս որոշակի դերերով: Դերային խաղի նպատակը իրականացվող գործունեությունն է՝ խաղը, շարժառիթը գործունեության բովանդակության մեջ է: Խաղի կրթական բնույթը չի գիտակցվում դպրոցականների կողմից:

Ուսուցչի տեսանկյունից դերախաղը կարելի է դիտարկել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև: Ուսուցչի համար խաղի նպատակը սովորողների խոսքի հմտությունների և կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումն է: Դերային խաղը վերահսկվում է, դրա դաստիարակչական բնույթը ուսուցչի կողմից հստակ ընկալվում է:



Դերախաղային գործառույթներնը կարող է կատարել:

1. Դերախաղը հիմնված է միջանձնային հարաբերությունների վրա, որոնք իրականացվում են հաղորդակցության գործընթացում: Որպես միջանձնային հաղորդակցության մոդել՝ դերային խաղն առաջացնում է օտար լեզվով հաղորդակցվելու անհրաժեշտություն, և այս առումով այն կատարում է մոտիվացիոն գործառույթ:

2. Դերային խաղը կարող է վերագրվել կրթական խաղերին, քանի որ այն մեծապես որոշում է լեզվական գործիքների ընտրությունը, նպաստում է խոսքի հմտությունների և

կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել սովորողների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Դերային խաղը միջանձնային հաղորդակցության համատեքստում երկխոսական խոսքի (DR) հմտությունների և կարողությունների յուրացման վարժություն է: Այս առումով դերախաղը ապահովում է ուսուցման գործառույթ .

3. Խաղն օգնում է համախմբել երեխաների թիմը, ամաչկոտներն ու երկչոտները ներգրավվում են ակտիվ աշխատանքի մեջ, և դա նպաստում է թիմում բոլորի ինքնահաստատմանը: Դերային խաղերում գիտակցված կարգապահություն, քրտնաջան աշխատանք, փոխօգնություն, դեռահասի ակտիվություն, տարբեր գործունեությամբ զբաղվելու պատրաստակամություն, անկախություն, սեփական տեսակետը պաշտպանելու կարողություն, նախաձեռնություն վերցնել և գտնել լավագույն լուծումը: առաջ են քաշվում որոշակի պայմաններ. Այս դեպքում խաղն ապահովում է կրթական գործառույթ .

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

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

4. Դերային խաղերի ուսուցման հնարավորություններ.

Դերային խաղը մեծ կրթական ներուժ ունի:

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

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

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

4. Դերային խաղը նպաստում է ընդլայնմանը **ասոցիատիվ հիմք** լեզվական նյութ ձեռք բերելու ժամանակ. Պետք է նկատի ունենալ, որ ուսումնական պիեսը կառուցված է ըստ թատերական պիեսների տեսակի, որը ներառում է իրավիճակի նկարագրություն, կերպարների բնույթը, նրանց փոխհարաբերությունները:

Հետևաբար, յուրաքանչյուր կրկնօրինակի հետևում պատկերված է նմանակված իրականության մի կտոր, որը «հիմնավորում» է այն, դարձնում այն եզակի և նշանակալից: Միևնույն ժամանակ, լեզվական նյութը, որում այն դատապարտվում է,

բազմաթիվ ասոցիատիվ թելերով «կցված» է իրավիճակին և ամուր պահվում է հիշողության մեջ: Զգացմունքը, որն ուղեկցում է թելադրանքին, նրան տալիս է բնական միանշանակություն՝ անմիջական կապեր հաստատելով իրավիճակի հետ և բարենպաստ պայմաններ ստեղծելով անգիր սովորելու համար:

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

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

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



5. Դերային խաղի պահանջներ.



1. Խաղը պետք է խթանի սովորելու մոտիվացիան, սովորողների մոտ առաջացնի հետաքրքրություն և առաջադրանքը լավ կատարելու ցանկություն; այն պետք է իրականացվի հաղորդակցության իրական իրավիճակին համարժեք իրավիճակի հիման վրա:



2. Դերային խաղը պետք է լավ պատրաստված լինի թե՛ բովանդակության, թե՛ ձևի առումով, հստակ կազմակերպված լինի: Կարևոր է, որ սովորողները համոզված լինեն որոշակի դերում լավ հանդես գալու անհրաժեշտության մեջ: Միայն այս պայմանով նրանց խոսքը բնական ու համոզիչ կլինի:



3. Դերային խաղը պետք է ընդունվի ամբողջ խմբի կողմից:



4. Այն, անշուշտ, անցկացվում է ստեղծագործական բարեգործական մթնոլորտում, դպրոցականների մոտ առաջացնում է բավարարվածության և ուրախության զգացում:



5. Խաղը կազմակերպված է այնպես, որ սովորողները կարողանան առավելագույն արդյունավետությամբ օգտագործել գործնական խոսքի նյութը՝ ակտիվ խոսքային հաղորդակցության մեջ:



6. Ինքը՝ ուսուցիչը, անշուշտ հավատում է դերային խաղին, դրա արդյունավետությանը: Միայն այս պայմանով նա կարող է լավ արդյունքների հասնել:



7. Խաղի ընթացքում ուսուցիչը երբեմն կարող է ինչ-որ դեր ստանձնել, բայց ոչ գլխավորը, որպեսզի խաղը չվերածվի ուղղորդված աշխատանքի ավանդական ձևի: Ցանկալի է, որ այս դերի սոցիալական կարգավիճակը օգներ նրան աննկատ կերպով ուղղորդել բանավոր հաղորդակցությունը խմբում:

6. Ուսուցչի դերը



Ուսուցիչը որոշում է դերախաղի ընդհանուր կառուցվածքը, սակայն խաղի կառուցվածքը որոշելուց հետո սովորաբար ակտիվորեն չի մասնակցում դրան:

Ըստ Ջոնսի, «ուսուցիչը դառնում է ճանապարհային ուստիկան և վարում է խաղը այնպես, ինչպես դա անում է ճանապարհային ուստիկանը՝ օգնելով երթևեկությանը խուսափել խոչընդոտներից, բայց առանց հստակեցնելու, թե որ ուղղությամբ գնալ»:

Ուսուցիչ

Դասարանում ուսուցչի ավանդական կենտրոնական դերի փոխարեն ուսուցիչը նստում է հետևի նստատեղին, և աշակերտներն ազատ են միմյանց հետ շփվելու, մյուսը՝ ինքնաբուխ ճանաչողական ազդակների հիման վրա: Մանվազեցնում է աշակերտների անհանգստությունը և հեշտացնում ուսուցման գործընթացը:

Ուսուցիչը պետք է որոշակի լրացուցիչ պարտականություններ ստանձնի դերային խաղի/սիմուլյացիայի ժամանակ: Մասնավորապես, նա պետք է սովորողներին մոտիվացնի խթանելով նրանց հետաքրքրասիրությունը և ընտրելով ուսումնական նյութեր, որոնք կաջակցեն սովորելու և նոր բաներ սովորելու անդիմադրելի ցանկությանը:

7. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ ԵՎ ԲԱՌԱԽԱՂԵՐ 'ԿԻՐԱՌՎԱԾ ԳԵՐՄԱՆԵՐՆԻ ԴԱՍԵՐԻՆ ՏԱՐԲԵՐ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

1. Բառախաղ <<Արև>>

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում: Արդյունավետ է թեմատիկ բառապաշարի ամրապնդման նպատակով: Ուսուցիչը գրատախտակին նկարում է արև, որի կենտրոնում գրում է ցանկալի բառախումբը, օրինակ <<հագուստ>> կամ <<սննդամթերք>>, <<ընտանիք >> իսկ աշակերտները արև ճառագայթների վրա գրում են տվյալ բառախմբին առնչվող բառեր: Խաղի նպատակը ոչ միայն թեմատիկ բառապաշարի ամրապնդումն ու հարստացումն է, այլև ուղղագրության ամրապնդումը:



2. Բառախաղ <<Տեղավորիր արկղում>>

Խաղը կիրառելի է տարբեր դասարաններում: Դասարանը բաժանվում է երկու կամ երեք խմբի: Ուսուցիչը ցույց է տալիս որևէ միջին մեծության արկղ և առաջարկում է անվանել առարկաներ որևէ տառով սկսվող կամ որևէ թեմային առնչվող, որոնք կարելի է տեղավորել տրված արկղի մեջ:



3. Դերային խաղ <<Քույր-քաղաքներ>> կամ <<Քույր-պետություններ>>

Հանդիպում են երկու աշակերտ: Սովորողները պետք է զրույց վարեն իրենց հարազատ քաղաքի կամ պետությունից ժամանած աշակերտի հետ՝ նկարագրելով իրենց քաղաքները կամ պետությունները՝ համապատասխանաբար ենթադրյալ հայ աշակերտը՝ հայկական քաղաքը կամ պետությունը, մեկ այլ աշակերտ՝ քույր-քաղաքներից կամ պետություններից մեկը:



Խաղը կարելի է կիրառել միջին դպրոցի դասարաններում:

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

4. 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:

5. Բառախաղ <<Գուշակիր բառը >>

Խաղը կիրառելի է 7-րդ, 8-րդ, 9-րդ դասարաններում:

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

6. Դերային խաղ <<Ո՞վ է>> / <<Ի՞նչ է>>

Խաղը կիրառելի է միջին դպրոցի դասարաններում:

Սովորողներին բաժանվում են նկարներ տարբեր մարդկանց, որոնց նրանք պիտի





նկարագրեն, իսկ մյուսները պետք է նկարագրությունը համապատասխանեցնելով նկարին՝ գուշակեն, թե ով ով է: Նույն խաղը կարելի է կիրառել նաև հագուստների, գրենական պիտույքների, սննդամթերքի վերաբերյալ:

7. *Դերային խաղ* <<Թանգարանում>>

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



8. *Բառախաղ* <<Քարավան>>

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում: Նախատեսված է թեմատիկ բառապաշարն 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:

9. Խաչբառեր

Բառախաղերի լավագույն օրինակներից են խաչբառերը,որոնք կարելի է կիրառել ոչ միայն բառապաշարի ամրապնդման, այլև քերականության ուսուցումը հեշտացնելու նպատակով: Օրինակ՝ սովորողներին առաջարկել ենք խաչբառեր պարզ անցյալ ժամանակաձևում անկանոն բայերի վերաբերյալ կամ ածականների համեմատական աստիճանի վերաբերյալ:

Across

- 3. schlecht auf deutsch
- 4. auf deutsch Planet
- 5. auf deutsch zuerst
- 7. it is sometimes windy and it gives Waves
- 10. auf deutsch Rucksack
- 14. Es fährt Autos über das Meer
- 15. auf deutsch Rede
- 16. Schlafparty auf deutsch
- 18. auf deutsch Zeile

Down

- 1. auf deutsch schnell
- 2. auf deutsch Küste
- 6. Auf deutsch Imbiss
- 8. it's on your head
- 9. auf deutsch Ausflug
- 11. auf deutsch Zentrum
- 12. auf deutsch riechen
- 13. auf deutsch Preis von etwas gekauftem.
- 16. Auf deutsch Hai
- 17. auf deutsch Ozean

<https://crosswordlabs.com/view/unit-5-5425>

10. Բառախաղ «Միմոնն ասում է....»

Խաղը կիրառելի է տարրական դասարաններում նախաայբբենական շրջանում դասարանում կիրառվող օտար լեզվով հրահանգների ուսուցման ժամանակ: Օրինակ՝ «Միմոնն ասում է կանգնիր կամ նստիր, ծափ տուր, բարև, ցտեսություն» և այլն: Այս բառախաղը կարելի է կիրառել նաև որպես

դադար՝ մտավոր գործողությունից ֆիզիկականի անցման և աշակերտների մկանային ստատիկ լարվածության վերացման ժամանակ:



11.<<Դերային խաղ >>

Խաղը կիրառելի է 7-րդ, 8-րդ, 9-րդ, 10-րդ, 11-րդ, 12-րդ դասարաններում:

Դրերը կատարում են օտար լեզվին ավելի լավ տիրապետող աշակերտները:

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

***Օրինակ՝ դերերում 11-րդ դասարանի աշակերտները
Թեմա՝ Վոլֆգանգ Ամադեուս Մոցարտ***

<<Մոցարտը և կույր երաժիշտը >>



11. Խաղ << Հեքիաթում >>

Խաղը կարելի է կիրառել տարրական դասարաններում: Մուլտֆիլմի հերոսները հարցեր են տալիս, իսկ աշակերտները պատասխանում են հարցերին:

Դերային խաղը շատ արդյունավետ է խոսքային նմուշների ուսուցման և ամրապնդման համար:



12. Համակարգչային խաղեր

Խաղը կիրառելի է բոլոր դասարաններում, տարաբնույթ նպատակների և ուսումնական խնդիրներ լուծելու համար:

Արդյունավետ է նաև թեմատիկ բառապաշարի ամրապնդման նպատակով:



ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

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:

Լինելով իրական իրադրության կրկնօրինակում՝ սովորողները, իրենք էլ չգիտակցելով, ստանձնելով որոշակի դեր՝ ձեռք են բերում տվյալ իրադրությանը բնորոշ անհրաժեշտ լեզվական հմտություններ, բառապաշար, կարողություններ, գիտելիքներ և հմտություններ:

Բառախաղը սովորողների բառապաշարի հարստացման ամենաարդյունավետ մեթոդն է, որը միաժամանակ ապահովում է գիտելիքի յուրացումն ու նրա գործնական կիրառությունը:

Դերային խաղերի և բառախաղերի 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>>:**

Մենք գիտենք, թե որքան կարևոր է ուսման մոտիվացիան ուսումնական գործընթացի կազմակերպման գործում: Խաղը նպաստում է մտածողության ակտիվացմանը, հետաքրքրություն է առաջացնում գործունեության որոշակի տեսակի, որոշակի վարժություն կատարելու նկատմամբ:

Ամենահզոր մոտիվացնող գործոնը ուսուցման մեթոդներն են, որոնք բավարարում են դպրոցականների՝ ուսումնասիրվող նյութի նորության և կատարվող վարժությունների բազմազանության կարիքը: Ուսուցման բազմազան մեթոդների

կիրառումը օգնում է հիշողության մեջ համախմբել լեզվական երևույթները, ստեղծել ավելի կայուն տեսողական և լսողական պատկերներ և պահպանել աշակերտների հետաքրքրությունն ու ակտիվությունը:

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

Դերային խաղերի կիրառումը լայն հնարավորություններ է ընձեռում ուսումնական գործընթացն ուժեղացնելու համար:

Այսպիսով, դերային խաղն ու բառախաղն իրենց ուսումնական ու ուսուցողական բովանդակությամբ, այնուամենայնիվ, խաղեր են. *ուրեմն սովորենք՝ խաղալով և խաղանք՝ սովորելով:*

ԱՌԱՋԱՐԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Մեթոդական գրականության մեջ ավելի մեծ տեղ տալ *դերային խաղերի*, բառախաղերի շուրջ աշխատանքի մեթոդիկային, որը կնպաստի *օտար լեզվի՝ գերմաներենի* ուսուցման ընթացքում հաղորդակցական հմտությունների ու կարողությունների ձևավորմանը, ինչպես նաև գործնական կիրառմանը:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Անիկեեան խաղով. Մ., «Լուսավորություն», 1987:
2. Արեֆիևայի աշխատանքի ձև անգլերենի դասերին. ԻՅԱ-ՅԱՇ, 1988 թիվ 3
3. Արյանի դերը որպես գործոն ավագ դպրոցում օտար լեզվով բանավոր խոսքի դասավանդման արդյունավետության բարձրացման գործում: Վերացական քնքուշ. դիս. Մ., 1982
4. Արիական իրավիճակային դերեր ավագ դպրոցի համար. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1985 թիվ 1
5. Առուստանյանց վարժությունը որպես երկխոսական խոսքի ուսուցման ակտիվացման միջոցներից մեկը: Շաբաթ օրը «Բարձրագույն կրթության մեջ օտար լեզվի ուսուցման ինտենսիվացման հիմնախնդիրները».
- 6., Միջնակարգ դպրոցում ինտենսիվ դասընթաց հասկացության խնդրի շուրջ. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1991 թիվ 6
7. Օտար լեզվի ուսուցման գործընթացում հաղորդակցական առաջադրանքների ժիլկին. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1992 թիվ 1
8. Կիտայգորոդսկայա օտար լեզուների ինտենսիվ ուսուցման հիմքերը. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1988 թիվ 6
9. Կոլեսնիկովի խաղերը օտար լեզուների ուսուցման մեջ. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1989 թիվ 4
10. Միլոուդ դերային խաղեր դասին. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1987 թիվ 3
11. Դպրոցականների միլոուդը խոսքի փոխազդեցությանը օտար լեզվի դասին: ԻՅԱ-ՅԱՇ 1991 թիվ 6
12. Օլեյնիկ խաղը վեցերորդ դասարանցիների երկխոսական խոսքի ուսուցման մեջ. IYA-YASH 1989 թ
13. Ստոյանովսկի խոսքի հաղորդակցությունը որպես մեթոդաբանական կատեգորիա. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1989 թիվ 2
14. Ստոյանովսկու դիրքորոշումը որպես բանավոր հաղորդակցության իրավիճակ ստեղծելու հիմք: ԻՅԱ-ՅԱՇ 1990 թիվ 1
15. P / r Petrusinsky: Կրթություն, վերապատրաստում, ժամանց. - Մ., Նոր դպրոց, 1994 թ.
- 16., Կռիլովի խաղը խոսքի ուսուցման արդյունավետ տեխնիկա է. ԻՅԱ-ՅԱՇ 1983 թիվ 6
17. Սախարովայի օտար լեզուների ուսուցման մեթոդները և միջնակարգ դպրոցը. IYA-YASH 1991 թ
- 18., Օլեյնիկ երկխոսական խոսք՝ օգտագործելով դերային խաղեր 7-րդ դասարանում: ԻՅԱ-ՅԱՇ 1985 թիվ 1

19. Ստրոնինի խաղեր անգլերենի դասին. Մ., «Լուսավորություն», 1984

21. Էլկոնին խաղեր. Մ., «Մանկավարժություն», 1978