



«Նոր ժամանակի կրթութիւն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
օտար լեզվի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Ազգ երես

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Փառանձեմ Ղանելյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Թեղեկքի Վ Տիկիշյանի անվան
միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1.1. Խաղերը օտար լեզվի դասին՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ	4
Գլուխ 1.2 Օտար լեզվի դասերին խաղերի կիրառության առավելությունները	7
Գլուխ 1.3 Խաղերի արդյունավետ կիրառումը օտար լեզվի դասին.....	9
Գլուխ 2 Խաղերի տեսակները	11
Գլուխ 2.1 Նոր թեմատիկ բառապաշարի ներկայացմանն ու մտապահմանն ուղղված խաղեր	12
Գլուխ 2.2 Դերային խաղեր	16
Եզրակացություն	20
Գրականության ցանկ.....	22

Ներածություն

Ինչպես ցանկացած նոր հմտություն, այնպես էլ օտար լեզուներ սովորելու համար ժամանակ և համբերություն է պետք: Լեզուների իմացությունը ժամանակակից աշխարհում շատ կարևոր է, և լեզուների ուսուցումն ունի ռազմավարական կարևորություն:

Խաղերի օգտագործումը օտար լեզվի ուսուցման գործընթացը կարող է շատ հետաքրքիր և հաճելի դարձնել սովորողների համար: Ինչպես հին ասույթն է ասում. «Ասա՛ ինձ, և ես կմոռանամ, ցու՛յց տուր ինձ, և ես կհիշեմ, ներգրավի՛ր ինձ, և ես կսովորեմ:» Խաղերը կարող են հիանալի միջոց հանդիսանալ սովորողների ներգրավվածությունն ուսումնական գործընթացին ապահովելու համար: Այս հետազոտական աշխատանքը ցույց է տալիս, թե ինչու են խաղերը հանդիսանում լեզուների ուսուցման այդքան հզոր գործիք և ինչպես կարող են օտար լեզվի ուսուցիչները օգտագործել դրանք ամենաարդյունավետ ձևով՝ աշակերտներին ավելի ներգրավված դարձնելու համար:

Խաղը համամարդկային մշակույթի եզակի երևույթ է, դրա սկզբնաղբյուրն ու զագաթնակետը: Մարդն իր ոչ մի գործունեության մեջ չի դրսևորում այնպիսի ինքնամոռացություն, իր հոգեֆիզիոլոգիական և ինտելեկտուալ ռեսուրսների բացահայտում, ինչպես խաղի մեջ: Այդ իսկ պատճառով խաղն ընդլայնում է իր սկզբունքները՝ ներխուժելով մարդկային կյանքի նախկինում անկանխատեսելի

ուորսներ: Ցանկացած լեզվով հաղորդակցությունը պահանջում է մեծ բառապաշար, որը կուտակվում է մի քանի տարիների ընթացքում: Այստեղից բխում է, որ լեզու սովորելը պետք է սկսել վաղ մանկությունից: Դա ստիպեց ուսուցիչներին փնտրել նոր մեթոդներ, որոնք թույլ են տալիս երեխաներին արդյունավետ կերպով, և ամենակարևորը, հետաքրքրությամբ սովորել օտար լեզուներ: Հաշվի առնելով այն հանգամանքը, որ հետաքրքրությունը սովորելու լավագույն խթանն է, անհրաժեշտ է փորձել օգտագործել բոլոր հնարավորությունները՝ լեզվի ուսուցման գործընթացը խաղային գործունեության միջոցով թեթևացնելու համար: Երկար տարիներ քերականությունը դասավանդվել է միայն ավանդական մեթոդներով՝ հիմնական սկզբունք համարելով թարգմանությունը և քերականական նյութի մեխանիկական յուրացումը՝ շարունակական կրկնողական վարժությունների միջոցով: Սակայն այժմ, հաշվի առնելով ժամանակակից հասարակության հաղորդակցական կարիքները, քերականության դասավանդումն իրականացվում է ժամանակակից մեթոդների կիրառմամբ, որոնց անբաժան մասն են կազմում խաղերը:

1.1 Խաղերը օտար լեզվի դասին՝ որպես օտար լեզվի ուսուցման մեթոդ

Լեզու սովորելը դժվար աշխատանք է: Մեծ ջանքեր և երկար ժամանակ է պահանջվում ամրապնդելու համար: Խաղերը ոգևորում են շատ սովորողների և օգնում պահպանել նրանց հետաքրքրածությունը ողջ ուսումնառության ընթացքում:

Ներկայում լեզվի ուսուցման մեջ շեշտը հատկապես դրվում է սովորողների հաղորդակցական կարողունակության ձևավորմանը, ինչը իրենից ենթադրում է, որ ուսուցիչը պետք կիրառի ուսուցման այնպիսի մեթոդներ և առաջադրանքներ, որոնք սովորողներին կապահովեն ստեղծարար և կիրառելի լեզվական հմտություններով: Խաղերը համապատասխանում են այս մոտեցմանը և կարող են լինել գերազանց հաղորդակցության գործունեության ձևեր:

Խաղերն օգնում են երեխաներին դառնալ ստեղծագործ անհատականություն, սովորեցնում են ստեղծագործ լինել ցանկացած ոլորտում: Ստեղծագործությունը մշտական կատարելագործումն ու առաջընթացն է ցանկացած գործունեության մեջ: Խաղերը ստեղծարարություն են հաղորդում երեխաներին և մեծահասակներին: Առանց ստեղծագործական ուրախության, մեր կյանքը վերածվում է ձանձրույթի և առօրյայի: Ե՛վ մեծահասակը, և՛ երեխան կարող են սովորականի մեջ տեսնել անսովորը:

Ստեղծագործությունը բնության կողմից բնորոշ է երեխաներին: Նրանք սիրում են ստեղծագործել, հորինել, երևակայել, պատկերել, կերպարանափոխվել: Երեխաների ստեղծագործական ունակությունները արագորեն մարում են, եթե դրա նկատմամբ հետաքրքրություն չկա ուրիշների կողմից: Համատեղ ստեղծագործական խաղերն ավելի են մտերմացնում և՛ մեծերին, և՛ երեխաներին: Սա արդյունավետ կրթության հիմնական սկզբունքներից մեկն է: Խաղերի շնորհիվ իրենց ուժերին անվստահ երեխաները հաղթահարում են իրենց բարդությունները և անվճռականությունը: Երեխան, խաղալով, միշտ ձգտում է առաջ գնալ, ոչ թե հետ:

Խաղերում երեխաները կարծես թե սինխրոն «աշխատում են» իրենց երեք մտավոր գործընթացներով՝ ենթագիտակցություն, միտք, երևակայություն: Ամերիկացի հոգեբան Դ.Միդը խաղի մեջ տեսնում է ձևավորման ընդհանրացված այն մոդելը, որը հոգեբաններն անվանում են «անկախություն»: Խաղը ինքնարտահայտման ինքնորոշման, ինքնաիրացման ոլորտ է: Բժշկության և հոգեբանության ճյուղ կա՝ խաղային թերապիա: Խաղի միջոցով կարող ես ճանաչել երեխային: Խաղի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է շտկել, կատարելագործել, զարգացնել կարևոր հոգեբանական հատկություններ երեխաների մոտ:

1.2 Օտար լեզվի դասերին խաղերի կիրառության առավելությունները

Որոշ ուսուցիչներ դժվարությամբ են ընդունում այն գաղափարը, որ խաղերը կարող են օգտակար լինել իրենց ուսանողների համար: Նրանք պնդում

են, որ խաղերը խանգարում են դասապրոցեսի բնականոն ընթացքին: Մակայն ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ խաղերը օտար լեզվի ուսուցման ընթացքում ունեն մի շարք առավելություններ.

- **Թիրախային լեզվի կիրառում** – Խաղ խաղալիս հատկապես սովորողներից պահանջվում է կիրառել ուսուցանվող լեզվի իրենց գիտելիքները, որպեսզի մասնակցեն, հաղորդակցվեն, համոզեն և բանակցեն այլ խաղացողների հետ՝ հաղթելու համար:
- **Զվարճանք**- Խաղերը շատ հաճելի են սովորողների համար և օգնում են դասապրոցեսը դարձնել ոչ սովորական և հետաքրքիր: Դրանք ստեղծում են դրական միջավայր՝ գրավելով և պահպանելով սովորողների հետաքրքրությունը:
- **Ցածր սթրեսայնություն**- Խաղալու ընթացքում երեխաները կենտրոնանում են ոչ թե լեզվի կիրառության, այլ հաղթելու վրա: Այդպես վատ մեկնաբանությունների նկատմամբ վախը նազում է, և անգամ անհինքնավստահ սովորողները կարող են ամբողջովին ներգրավվել խաղի մեջ: Արդյունքում սահուն հաղորդացական հմտություններն ավելի հեշտ են ձևավորվում:
- **Համընդհանրություն** – Խաղերի հետ կապված ամենատարածված թերմբոնումն այն է, որ դրանք ակտուալ են միայն տարիքով փոքր սովորողների շրջանում: Մակայն խաղերը կարող են նույնքան հզոր

միջոց լինել նաև մեծահասակների համար, ովքեր ավելի շատ են նյարդայնանում դասարանային ուսումնառության գործընթացից:

- **Մոտիվացնող**- Խաղերը նաև մրցակցային տարր են ներմուծում լեզվի ուսուցման մեջ, որն օգնում է ստեղծել լեզվի ավելի նպատակային կիրառում: սովորելու մոտիվացիան, իհարկե, ավելի է բարձրանում, երբ սովորողները տեսնում են իրենց սովորածի նպատակային լինելը:
- **Սովորողակենտրոն**- Շատ սովորողներ, ովքեր ունեցել են խաղային ուսուցում, ավելի դրականորեն են տրամադրված: Ավելին, ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ սովորողներին դուր է գալիս այդ լարվածությունից զերծ միջավայրը, մրցակցությունը և այն մոտիվացիան, որ դասասենյակ են բերում խաղերը:
- **Արդյունավետություն** – Ուսումնասիրությունները նաև ցույց են տվել, որ խաղերի միջոցով սովորողները ավելի արագ են սովորում և ավելի լավ են մտապահում կարևոր տեղեկությունները, քան պարզապես մտապահելով և անգիր անելով:

1.3 Խաղերի արդյունավետ կիրառումը օտար լեզվի դասին

Ինչպես ուսուցման բոլոր մեթոդները, այնպես էլ խաղերը ցանկալի չէ ներմուծել դասապրոցես միանգամից՝ առանց նախապես պլանավորելու:

Հակառակ դեպքում կարող է իրական քառս առաջանալ:

Առաջին հերթին ցանացած խաղ, որը մենք կորոշենք խաղալ, պետք է հարմար լինի տվյալ դասասենյակին, սովորողներին և պետք է համապատասխանի դասի նպատակներին, որոնց մենք ուզում ենք հասնել դասի կամ թեմայի ավարտին: Պետք է հաշվի առնել սովորողների ունակությունները, բարդության աստիճանը, այն, թե ինչպես պետք է բացատրել կանոնները, ինչպես անել, որ բոլորը ներգրավվեն, և որքան ժամանակ է անհրաժեշտ հատկացնել: Այսպիսով, որպեսզի խաղից ստանանք առավելագույն օգուտ, կարևոր է համապատասխան խաղի ընտրությունը: Խաղ պլանավորելիս պետք է հաշվի առնել հետևյալ կարևոր գործոնները.

- սովորողների քանակը
- սովորողների հմտության աստիճանը
- մշակութային ենթատեքստը
- ժամանակը
- ուսուցանվող թեման
- դասասենյակի պայմանները

Ուսուցիչները կարող են խաղային մեթոդ կիրառել նաև դասի տարբեր փուլերում: Դրանք հավասարապես արդյունավետ են և՛ դասի սկզբին, և՛ դասի ընթացքում, երբ ցանկանում ենք սովորողին հասցնել դասի որևէ առանցքային նպատակ, և, իհարկե, դասի վերջում, եթե ունենք ազատ ժամանակ: Կարևոր է նաև այն, որ խաղերը կարող են զարգացնել տարբեր լեզվական հմտություններ. ամրապնդել կամ ստուգել նոր բառապաշարը, քերականական կանոնները խմբերով կամ զույգերով:

Երեխաների մեջ անհրաժեշտ է սերմանել հետաքրքրություն ուսումնական գործընթացի և հենց լեզվի նկատմամբ: Պետք է օգտվել երեխաների հիշողությունից: Երեխան կարողանում է նյութը ամբողջությամբ անգիր անել՝ տպելով հիշողության մեջ: Բայց դա տեղի է ունենում այն դեպքում, երբ նա ունի համապատասխան վերաբերմունք, և նրա համար շատ կարևոր է հիշել այս կամ այն նյութը: Դա անելու ամենահեշտ ձևը խաղի մեջ է: Դասերի խաղերը մեզ հնարավորություն են տալիս հիմնավորել երեխայի՝ ընկերների հետ անգլերեն շփվելու իսկապես անհիմն պահանջը. գտնել ուղիներ և ցույց տալ ամենապարզ մոդելների վրա կառուցված անգլերեն արտահայտությունների նշանակությունը. դարձնել էմոցիոնալ առումով գրավիչ, կրկնել նույն խոսքի օրինաչափությունները և ստանդարտ երկխոսությունները:

Այսպիսով, մենք խաղը դիտարկում ենք որպես իրավիճակային-փոփոխական

վարժություն, որտեղ հնարավորություն է ստեղծվում խոսքի օրինաչափության բազմակի կրկնության համար՝ իր բնորոշ նշաններով՝ հուզականություն, նպատակաակացություն, խոսքի ազդեցություն, որը հնարավորինս մոտ է իրական խոսքի հաղորդակցությանը: Խաղերը նպաստում են հետևյալ մեթոդական առաջադրանքների կատարմանը.

- երեխաների հոգեբանական պատրաստվածության ձևավորմանը՝ բանավոր հաղորդակցության համար.
- նրանց կողմից լեզվական նյութի կրկնակի կրկնության բնական անհրաժեշտության ապահովմանը.
- աշակերտներին պատրաստել խոսքի ցանկալի տարբերակը

Ցանկացած խաղ խաղալիս կարևոր է սովորողներին բացատրել խաղի նպատակը: Համոզվել, որ սովորողները տեղյակ են, որ տվյալ գործունեության ձևը ունի ուսուցողական մի շարք առավելություններ և նպատակ: Առանց այս քայլի սովորողները կարող են սխալմամբ ենթադրել, որ ուսուցիչը պարզապես ժամանակ է վատնում:

2. Խաղերի տեսակները

Խաղերը, որոնք կիրառում են ուսուցման նպատակով կարող են դասակարգվել ըստ տարբեր սկզբունքների: Դասակարգման տարբերակներից մեկը ըստ մոդելի դասակարգելն է. *մեծ խմբերը փոքր խմբերի բաժանող խաղեր,*

ծանոթացնող խաղեր, խմբային խաղեր, ֆիզիկական խաղեր, կրթական խաղեր, տեսական նյութ ներառող խաղեր, նկարչական խաղեր, ուսուցողական քարտերով խաղեր, բառային խաղեր, պատմություն խաղեր և հարց խաղեր:

Ուսումնական խաղերը դասակարգվում են նաև *համագործակցային* և *մրցութային* խաղերի: Եթե մրցութային խաղերը որոշ սովորողների ուշադրությունը գրավելու և կենտրոնացվածությունը պահպանելու շատ արդյունավետ միջոց են, ապա համագործակցային խաղերը հիանալի տարբերակ են զարգացնելու միասին և մեկը մյուսի համար աշխատելու հմտությունը զարգացնելու համար, քանի որ սովորողները պետք է աշխատեն միասին որոշակի նպատակի հասնելու համար: Համագործակցային խաղերում շեշտը չի դրվում հաղթելու կամ պարտվելու վրա, արդյունքում ոչ ոքի ինքնագնահատականը չի տուժում պարտության պատճառով:

Ուսումնական խաղերը նաև կարող են դասակարգվել հետևյալ կերպ.
գրավոր խոսքը, ընթերցանությունը, բանավոր խոսքը և ունկնդրումը զարգացնող խաղեր:

2.1 Նոր թեմատիկ բառապաշարի ներկայացմանն ու մտապահմանն ուղղված

խաղեր

Ցանկացած խաղային գործունեություն շատ ավելի ակտիվ ու արդյունավետ է, եթե դրանում կա մրցակցային տարր. այսինքն՝ եթե խումբը

բաժանում ենք երկու մեծ թիմի, կամ մի քանի փոքր թիմերի, ցանկալի է՝
պատահական սկզբունքով, ոչ թե իրենց ցանկությամբ կամ ուսուցչի ցուցմամբ,
քանի որ այդպես բողոքների տեղիք չի լինում, և խուսափում ենք միշտ նույն
թիմերն ունենալուց (ի դեպ, փորձը ցույց է տալիս, որ մոտ ընկերները, տարբեր
թիմերում հայտնվելով, շատ ավելի ակտիվ են մրցում իրար հետ)։ պատահական
բաժանումը կարելի է անել տարբեր կերպ։

Թիմի կարևորությունը և թիմային գիտակցությունը առավել ընդգծելու
համար պետք է առաջարկել անուն ընտրել յուրաքանչյուր թիմի համար, այն գրել
թղթի կամ գրատախտակի վրա, այնուհետև ամեն մեկի տակ ավելացնել այդ
թիմերի հավաքած միավորները։

Մի քանի բավականին հետաքրքիր խաղեր է առաջարկում Նարինե
Բարսեղյանը (ուսուցչուհի Միսիթար Սեբաստացի կրթահամալիրում)։

Դասասենյակում առկա առարկաների անունները սովորելու կամ
վերհիշելու համար կարելի է դրանք գրել կպչուն թերթիկների վրա ամեն թիմի
համար մի գույնի թղթիկներ ընտրելով։ Սահմանված ժամանակում ամեն թիմ
պետք է հասցնի փակցնել թղթիկները համապատասխան առարկայի վրա՝
յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար ստանալով մեկ միավոր։

Մասնագիտությունների բառապաշարին ծանոթանալու համար հարմար է
«Ո՞վ եմ ես» խաղը. հարկավոր է նախապես պատրաստել տարբեր

մասնագիտություններ պատկերող նկարներ, ինչպես նաև մասնագիտությունների անունների ցուցակը յուրաքանչյուր խմբի համար: Նախ ծանոթանալով ցուցակին և պարզաբանելով նոր բառերը՝ սկսել խաղը: Ամեն թիմից հերթով մի մասնակից սեղանից վերցնում է մի նկար այնպես, որ մյուս մասնակիցները չտեսնեն, թե ինչ է պատկերված և անձայն շարժումներով փորձում բացատրել, թե դա ինչ մասնագիտություն է: Թիմակիցները փորձում են գուշակել և ասել մասնագիտության անգլերեն անվանումը՝ յուրաքանչյուր գուշակված բառի համար ստանալով մեկ միավոր: Կարելի է սահմանել երկու միավոր, եթե բառը ավելի շուտ գուշակի հակառակորդ թիմը, և պայքարը կտրուկ կթեժանա, և երկու թիմերին կստիպենք ամբողջ ընթացքում ուշադիր լինել ու մասնակ:

Մենքի բառապաշարը բավական հեշտ է սովորել **դոմինո** խաղի միջոցով՝ դասական դոմինոյի խաղաքարտերը փոխարինելով մեր թեմային վերաբերվող քարտերով՝ մի կողմում ուտելիքների պատկերներով, մյուս կողմում դրանց անուններով: Քարտերը բաժանվում են ոչ թե անհատական, այլ ամեն թիմին վեցական կամ ութական, և քայլերը կատարվում են հերթով երկու թիմերի միջև. այն թիմը, ում խաղաքարտերը առաջինը վերջանան, կճանաչվի հաղթող և կստանա 5 միավոր: Եթե բառապաշարը նոր է խաղացողների համար, նպատակահարմար է երկու թիմերին տրամադրել բառապաշարի հուշող ցանկը, որից ընթացքում կարող են օգտվել: Պարտված թիմը հավելյալ միավորներ կարող է վաստակել և հավասարեցնել հաշիվը, եթե կարողանա ճիշտ անվանել

հակառակորդ թիմի կողմից ընտրված 5 ուտելիք, արդեն առանց հուշող ցանկին նայելու:

Հագուստի բառապաշարը ամրապնդելու համար հարմար է օգտագործել **Պոբլ** խաղը, որի համար անհրաժեշտ է նախապես պատրաստել հագուստի տարբեր մասեր պատկերող քարտեր (քարտերը պատրաստելու աշխատանքը կարելի է անել սովորողների հետ միասին՝ ընթացքում նաև ներմուծելով նոր բառապաշարը): Քարտերը պատրաստված են այնպես, որ յուրաքանչյուր երկու խաղաքարտ միայն մեկ ընդհանուր պատկեր ունեն, խաղացողներից յուրաքանչյուրին տրվում է մեկ խաղաքարտ և սեղանի կենտրոնում դրվում մնացած քարտերը երեսն ի վեր իրար վրա դարսած այնպես, որ երևա միայն առաջին քարտի պատկերները: Խաղը սկսվելուն պես յուրաքանչյուր մասնակից պետք է գտնի իր քարտի և կետրոնում դրված քարտի միևնույն պատկերը և անվանի այն անգլերեն: Ճիշտ անվանելու դեպքում իրեն է վերցնում սեղանի վրայի քարտը: Այնուհետև մասնակիցները փնտրում են հաջորդ խաղաքարտը և իրենց վերցրած վերջին քարտի նույն պատկերը, և այդպես շարունակ՝ փորձելով հնարավորինս շատ քարտեր հավաքել:

Ածականների համեմատական աստիճանը կարելի է կիրառել հետևյալ մրցության մեջ: Անգլերենում, ինչպես և շատ լեզուներում, մարդկանց, իրերը կամ երևույթները նկարագրելու համար դրանք համեմատում են որևէ կենդանու կամ կերպարի հետ, և դրանցից շատերը կայուն արտահայտություններ են դառնում

լեզվի մեջ, այսպես օրինակ՝ «կրիայից ավելի դանդաղ», «բույսի պես պասիվ», «այծից ավելի գիժ», «ավելի ծանր քան կովը՝ գրկած» և այլն: Նախ սովորողներին ծանոթացնում ենք նման արտահայտություններին՝ բացատրելով դրանց միջոցով համեմատության ձևերը, այնուհետև երկու թիմերին բաժանում ածականների միևնույն ցանկը, որը պետք է օգտագործեն նմանատիպ արտահայտություններ կազմելու համար: Երբ բոլոր բառերի իմաստը պարզաբանված է, դասավանդողը հերթով ցուցադրում է պատկերներ, որոնց շուրջ թիմերը պետք է հասցնեն ճիշտ արտահայտություններ կազմել: Հաղթում է իմաստով և ձևով ճիշտ ավելի շատ արտահայտություններ կազմած թիմը:

2.2 Դերային խաղեր

Մինչ խաղերի օրինակների ներկայացումը ուզում եմ մի փոքր խոսել նախապատրաստական փուլի մասին: Ուսուցչի կողմից կատարվում է դերաբաշխում: Սովորողները ընտրում են իրենց դերին հարմար անուններ, դրանով իսկ որոշակիորեն ազդում են դերային խաղի ընթացքի վրա: Նրանցից յուրաքանչյուրն աստիճանաբար մտնում է դերի մեջ՝ աշխատելով առավելագույս նմանակել շարժումները, խոսելու ձևը: Լինելով միջանձնային հաղորդակցության մոդել՝ դերային խաղը առաջացնում է օտար լեզվով հաղորդակցության անհրաժեշտություն, այս իմաստով այն կատարում է դրդապատճառային և

խթանող գործառույթ: Դերային խաղը նպաստում է խոսքի հմտությունների կարողությունների զարգացմանը և թույլ է տալիս մոդելավորել սովորողի հաղորդակցությունը տարբեր խոսակցական իրավիճակներում:

Դերային խաղերը պետք է դառնան գործընթացի բաղկացուցիչ մաս, քանի որ դրանք խթանում են երեխաների ուսումնական դրդապատճառները: Դերային խաղերի հաճախ և հետևողական կազմակերպումը աշխուժացնում է դասավանդման գործընթացը և մեծացնում արդյունավետությունը: Խաղի ժամանակ երեխան ձգտում է տիրապետել այնպիսի որակների, որոնք նրան դուր են գալիս: Այստեղ առաջին տեղում են լինում ազնվությունը, համարձակությունը, քաջությունը դրսևորող դերերը: Օրինակ ուսման մեջ հետ մնացող աշակերտը այստեղ կարող է կատարել լավ սովորողի դեր:

Նախապատրաստական փուլին հաջորդելու է գալիս բուն խաղը: Խաղային պրոցեսի ավարտից հետո կատարվում է ամփոփում: Գնահատվում են արդյունքները: Քննարկվում են թերացումները, բացթողումները: Ինչը ստացվեց, ինչը ոչ:

Դերային խաղերը միշտ «ինչ-որ բանի» կամ «ինչ-որ մեկի» խաղ են: Նման խաղի հիմքում ընկած է այն դերերի բովանդակությունը, որոնք երեխաները պետք է «փորձեն» իրենց համար: Հնարավոր են դերերի հետևյալ տեսակները.

- հատուկ մեծահասակներ կամ երեխաներ;

- որոշակի տեսակի մասնագիտության ներկայացուցիչ
- ընտանեկան դերեր
- ազգագրական
- հեքիաթի կամ գրական կերպարների դերեր:

Դերային խաղերը դաստիարակում են գիտակցված կարգապահություն, աշխատասիրություն, փոխօգնություն, դեռահասի ակտիվություն, տարբեր գործունեությամբ զբաղվելու պատրաստակամություն, անկախություն, սեփական տեսակետը պաշտպանելու կարողություն, նախաձեռնություն ցուցաբերելու, որոշակի պայմաններում լավագույն լուծումը գտնելու կարողություն, այսինքն. կարելի է խոսել դերային խաղի դաստիարակչական ֆունկցիայի մասին:

Դերախաղը ձևավորում է դպրոցականների կարողությունը՝ խաղալու այլ անձի դերը, իրենց տեսնելու հաղորդակցման գործընկերոջ դիրքից: Այն կենտրոնացնում է ուսանողներին սեփական խոսքի վարքագծի և զրուցակցի վարքագծի պլանավորման վրա, զարգացնում է իրենց գործողությունները վերահսկելու, ուրիշների գործողությունների օբյեկտիվ գնահատական տալու ունակությունը:

Հետևաբար, դերային խաղը ուսուցման գործընթացում կատարում է կողմնորոշիչ գործառույթ:

Դեռահասները ձգտում են հաղորդակցության, հասուն տարիքի, իսկ դերախաղը նրանց հնարավորություն է տալիս դուրս գալ իրենց գործունեության

համատեքստից և ընդլայնել այն: Ապահովելով դեռահասների ցանկությունների կատարումը՝ դերախաղը դրանով իսկ իրականացնում է փոխհատուցման գործառույթ: 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 ուսանողների հաղորդակցությունը տարբեր խոսքային իրավիճակներում: Այլ կերպ ասած, դերային խաղը միջանձնային միջավայրում հմտություններն ու կարողությունները յուրացնելու վարժություն է: Այս առումով դերախաղն ապահովում է դաստիարակչական գործառույթ:

Եզրակացություն

Ամփոփելով կարելի է ասել, որ խաղը, անկասկած, արդյունավետ գործիք է օտար լեզվի ուսուցման համար, սակայն ուսուցիչը պետք է պահպանի չափի զգացումը, հակառակ դեպքում այն կկորցնի իր արդյունավետությունն ու գրավչությունը աշակերտների համար: Նույն խաղը կարելի է կիրառել դասի տարբեր փուլերում: Այնուամենայնիվ, ամեն ինչ կախված է ուսուցչի աշխատանքի կոնկրետ պայմաններից:

Հասկապես կարևոր է դերային խաղեր օգտագործել ցածր դասարաններում, քանի որ դպրոցականների կրթական և ճանաչողական գործունեության մոտիվացիան խթանելու կարևոր մեթոդ է: Հենց այս տարիքում է տեղի ունենում անցում խաղից դեպի կրթական առաջատար գործունեության: Խաղը երեխայի համար ուսուցչի և հասակակիցների հետ շփվելու ամենահասկանալի միջոցն է, բայց, այնուամենայնիվ, չպետք է մոռանալ, որ դա նախևառաջ պարզապես խաղ չէ, այլ դաստիարակչական խաղ: Յուրաքանչյուր խաղ պետք է ունենա իր նպատակը, խնդիրները և հանգեցնի արդյունքի:

Խա նախապատրաստվելը բավականին կարևոր կետ է: Պետք է մտածել, թե աշակերտը ինչ դժվարությունների կարող է հանդիպել կամ կանխատեսել կոնֆլիկտային իրավիճակ, եթե խաղը մրցակցության համար է: Ի վերջո, խաղի արդյունավետությունը, ինչպես նշվեց ավելի վաղ, կախված կլինի ոչ

միայն արտաքին բովանդակությունից, այլ ավելի մեծ չափով և՛ աշակերտների, և՛ ուսուցչի հուզական վիճակից:

Հոգեբանական և մանկավարժական գրականությունը վերլուծելուց հետո եկանք հետևյալ եզրակացությունների.

- Խաղային տեխնոլոգիաները զգալիորեն մեծացնում են օտար լեզուներ սովորելու մոտիվացիան.
- Խաղը աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը ուժեղացնելու միջոց է՝ նպաստելով դրա ակտուալացմանը
- Խաղը նպաստում է ուսուցման հաղորդակցական գործունեությանը, ապահովում սովորողների խոսքային գործունեության զարգացումը:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Նալբանդյան Ժ.Խ., Նաղիրյան Է.Ս., Դասի արդյունավետության բարձրացումը խաղերի միջոցով: Երևան Լույս հրատարակչություն: 1988թ.
2. <https://sanako.com/how-to-use-games-in-your-language-classroom>
3. <https://www.locusassignments.com/games-for-language-teaching-and-learning/>
4. <https://dpir.mskh.am/hy/node/1459>