

ԱՆՆԱ ՀԱԶԻ-ՀԱԿՈՒՅԱՆ
Կարինա ՄԱԹԵՎՈՍՅԱՆ
Երևանի պետական համալսարան

ԳԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԼՍԱՐԱՆՈՒՄ՝
ԲԱՆԱՎՈՐ ԽՈՍՔԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿՈՎ

Լեզվի դասավանդման հմտությունները, մոտեցումներն ու տեխնիկան անընդ-
հատ փոփոխության են ենթարկվում, քանի որ լեզուն արտահայտում է գրեթե բոլոր
փոփոխությունները, որոնք անընդհատ տեղի են ունենում մեր շուրջ: Փոխվում են
ուսանողները, նրանց պահանջներն ու հնարավորությունները, ուստի և դասավան-
դողները պետք է հետևողականորեն հետամուտ լինեն քայլերու այդ փոփոխու-
թյանը համընթաց: Հողվածն անդրադառնում է դերային խաղին որպես լսարանա-
յին ուսումնական գործընթացի մի կարևոր մասի, որը հսկայական ազդեցություն
ունի ուսանողի բանավոր խոսքի զարգացման վրա, ինչպես նաև մի շարք այլ
երևույթների (օրինակ՝ ինքնաարտահայտման, ազատ շփման հմտության զարգա-
ցման, նախաձեռնողականության և ստեղծագործականության զարգացում, որո-
շակի բարդույթների հաղթահարման), որոնք սերտորեն կապված են դերային
խաղի հետ և ապահովում են ուսանողի աճը տարբեր հարթություններում:

Բանալի բառեր. դերային խաղ, բանավոր խոսք, լսարանային գործու-
նեություն, իրավիճակային մտածելակերպ, օգտակար բառապաշար՝, դասախոսի
ուղղորդում, ստեղծագործականություն

Բազմաթիվ են այն մեթոդները, որոնք կիրառում ենք մենք՝ դասավանդող-
ներս, լեզվի դասավանդման գործընթացում: Տարբեր է նաև մեր վերաբերմուն-
քը դասավանդման այս կամ այն մոտեցմանը կամ տեխնիկային: Անշուշտ
դրանք բոլորն էլ ունեն իրենց առավելություններն ու թերությունները: Նույնիսկ
լավագույն կամ ամենակիրառելի մեթոդը կարող է հստակ աշխատել մի լսա-
րանում և բոլորովին անարդյունավետ լինել մեկ ուրիշում: Այս հանգամանքը
կարելի է բացատրել տարբեր տեսանկյուններից, քանի որ դասավանդման ըն-
թացքում մեթոդի կիրառման հաջողությունն ու արդյունավետությունը կախ-
ված են ոչ միայն կիրառված մեթոդից, այլև մի շարք այլ գործոններից, ինչպես
օրինակ՝ լսարանի ճիշտ ընտրությունը, ուսանողների իմացության մակար-
դակը, նրանց պատրաստվածությունն ու պատրաստակամությունը, դասա-
վանդողի դրդապատճառներն ու նպատակները, հարմար նյութը և այլն: Այս
գործոնները կարող են լինել օբյեկտիվ և սուբյեկտիվ, բնորոշ միայն որոշակի
մեթոդների, սակայն սրանց մենք կանդրադառնանք ավելի ուշ:

Լեզվի դասավանդման բազմաբնույթ տեխնիկաների շարքում դերային
խաղն առանձնանում է: Պետք է խոստովանել, որ այն համեմատաբար քիչ է
կիրառվում լսարանում, չնայած այն փաստին, որ դերային խաղը դիտվում է
որպես հաճելի և ժամանցային գործունեություն: Սա են վկայում նաև մեր
հարցումները, որ անցկացրել ենք տնտեսագիտության և կառավարման ֆա-
կուլտետի դասախոսների և ուսանողների շրջանում: Պարզվում է, ուսանող-

ները բավականաչափ դրական վերաբերմունք ունեն դերային խաղին, սակայն հիմնականում գնահատում են դա որպես ծանր դասն ընդմիջելու կամ քննական շրջանից հետո հանգստանալու միջոց, իսկ երբեմն էլ որպես պարզևստորում: Երևի թե սա էական չէ, եթե հաշվի առնենք այն անվիճելի փաստը, որ դերային խաղի դրական կողմերը բազմաթիվ են և բազմաբնույթ:

Գրական կողմերի (առավելությունների) մասին խոսելիս, տեղին է նշել, որ դերային խաղը կենտրոնանում է հենց բանավոր խոսքի վրա, այսինքն լեզուն կիրառվում է արտահայտվելու, հաղորդակցվելու մտայնությամբ, որը օտար լեզու ուսումնասիրողների համար առաջնային նպատակ է: Պարբերական պրակտիկան, լեզվի հաճախակի կիրառումը տարբեր իրավիճակներում, լինեն դրանք իրական կամ մտացածին, անմիջականորեն կապվում է լեզվի ճկունություն ու հղկվածություն զարգացնելու հետ:

Էական է ընդունելը, որ դերային խաղը հսկայան ներուժ ունեցող տեխնիկա է: Մեր հարցումները ցույց տվեցին, որ այն նաև գնահատվում է որպես լավ միջոց ուսանողների միջև հարաբերություններ հաստատելու համար, քանի որ առկա է փոխադարձ հաղորդակցում, համատեղ գործելու միտում, մեկ ընդհանուր նպատակ և համատեղ ջանքեր դրան հասնելու համար: Իհարկե, համագործակցումն անխուսափելի է, ինչն էլ նպաստում է հարաբերությունների ստեղծմանն ու ամրապնդմանը: Ընդունելի է նաև այս տեսակետը, սակայն դերային խաղն ավելի հարուստ է, համապարփակ և հեռահար:

Ահա այն մի քանի նպատակներն ու խնդիրները, որոնք մենք առանձնացնում և կարևորում ենք դերային խաղում, արդարացնելով դրա հաճախակի և պարբերաբար կիրառումը.

- ուսանողի բանավոր խոսքի զարգացում,
- ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում,
- անկաշկանդ և ազատ շփման հմտության ձեռքբերում,
- ուսանողի նախաձեռնողականության զարգացում,
- ստեղծագործական ջիղի զարգացում,
- համախմբված աշխատելու հմտությունների զարգացում,
- ուշադրության, ընկալունակության ամրապնդում,
- անհատական և խմբային պատասխանատվության բարձրացում,
- տեսածի, լսածի, կարդացածի վերարտադրության հմտությունների հղկում,
- իրավիճակային մտածելակերպի զարգացում,
- գրուցակցին դատելու և գնահատելու ունակության զարգացում,
- որոշակի բարոյությունների հաղթահարում,
- հակառակ կողմի դիրքորոշման և շահերի ընկալման զարգացում:

Համաձայն բառարանային սահմանման՝ դերային խաղը խոսելն ու գործելն է մի այնպիսի եղանակով, իբրև դուք հենց այն կերպարն եք, որին մարմնավորում եք: Դա նշանակում է, որ և՛ խոսքը, և՛ գործողությունը տեղի են ունենում այն միջավայրի համատեքստում, որում գոյություն ունի ձեր կերպարը: Համատեքստը նաև հստակ հատկորոշում է գործողության ժամանակն ու վայրը: Օբսֆորդի անգլերեն լեզվի բառարանում տրված է դերային խաղի

հետևյալ սահմանումը. «...որևէ մեկի գործելակերպի (վարվելակերպի) փոփոխումը որևէ հատուկ սոցիալական դեր կատարելու նպատակով»:

Այնուամենայնիվ, հոգեբանության դաշտում, այս եզրույթն առավել լայն գործածում ունի, հիմնականում, հետևյալ իմաստներով`

- թատերական կամ ուսումնական միջավայրում դերային խաղեր,
- դերային վիդեո խաղեր կամ առցանց դերային խաղեր (օրինակ՝ ՄԱԿ-ի մոդելային խաղ՝ դիվանագետների, քաղաքագետների համար),
- հատուկ նպատակներ հետապնդող դերային խաղեր, օրինակ՝ ռազմական խաղեր,
- գոյություն ունեցող կերպարի դերակատարում, երբ խաղի մեջ ներգրավված զուգընկերը նույնպես ստանձնում է այլ կերպարի դերակատարման պարտականությունը:

Հավանաբար, օտար լեզվի ուսուցման ընթացքում անցկացվող դերային խաղերը, որոնք հիմնականում իրականացվում են դասաժամի ընթացքում, կարելի է վերագրել այս բոլոր տիպերին միաժամանակ: Դրանք ուսումնական միջավայրում են ընթանում, իսկ հնարավորության դեպքում, նախօրոք, դիտարկվում և վերլուծվում են առցանց դերային խաղեր: Իհարկե, դրանք հետապնդում են հատուկ նպատակ, որոնցից առաջնայինը բանավոր խոսքի զարգացումն է: Այստեղ չպետք է մոռանալ վերոհիշյալ բոլոր այլ առավելություններն ու նպատակները: Եվ, վերջին կետը նույնպես, լիովին արտացոլում է լսարանում մեր կողմից իրականացվող դերային խաղի գործընթացի մի հատված: Այն միտված է կոլեկտիվ ջանքերի արդյունքում հաջողության հասնելուն (գործարար աշխարհում մեծապես գնահատվող «ֆիմային մոտեցումը»):

Ինչպես արդեն նշվել էր, դերային խաղի արդյունքը մեծ մասամբ պայմանավորված է լսարանի լեզվի իմացության մակարդակով, ուսանողների պատրաստվածությամբ և պատրաստակամությամբ: Դասախոսի խնդիրների շարքում պետք է լինի նաև նրանց պատրաստելը՝ նյութի, թեմայի մասին հստակ գիտելիք փոխանցելը, ինչպես նաև մոտիվացնելը ուսանողներին՝ լավագույնս ընդգրկելով նրանց դերային խաղի կիրառման գործընթացում:

Այնուամենայնիվ, կան մի քանի ընդհանուր սկզբունքներ, որոնք առաջնորդում են դասախոսին դերային խաղը լսարանում կազմակերպելու հարցում:

Այսպես, պետք է նշել, որ դերային խաղը կազմակերպվում է մատուցված նյութի հիման վրա և հանդես է գալիս որպես տվյալ նյութի ամփոփման մի մաս: Հետևաբար այն ուսանողները, որոնք առավել ջանասեր են եղել նյութն ամրապնդելիս և սովորելիս, ավելի պատրաստակամ են լինում դերային խաղի մեջ ներգրավվելու հարցում, քանի որ նրանց ծանոթ է այն ակտիվ բառապաշարը, որն իրենք պիտի գործածեն դերային խաղի ժամանակ:

Նախ և առաջ, դասախոսը պետք է ընտրի համապատասխան իրավիճակ դերային խաղի համար: Կարելի է ընտրել որևէ իրավիճակ դասագրքում տվյալ նյութին վերաբերող իրավիճակների ցանկից, կարելի է նաև առաջարկել ուսանողներին, որպեսզի իրենք ընտրեն իրենց հետաքրքրող իրավիճակները:

Դերային խաղի նախապատրաստման հաջորդ փուլում դասախոսը բաշխում է դերերը և հորդորում ուսանողներին պատկերացնել, թե ինչպես լավագույնս դրսևորվել տվյալ դերում: Այս նպատակին հասնելու համար դասախոսը պետք է մանրամասն ներկայացնի դերային խաղի համատեքստը մասնակիցների յուրաքանչյուր խմբին: Այստեղ էական է նաև կարողանալ կանխատեսել, թե ինչպիսի հնարավոր տարբերակներով կարող են զարգանալ իրավիճակները և, համապատասխանաբար, տրամադրել ուսանողներին այն արտահայտությունները, որոնք բացի հիմնական բառապաշարից, նույնպես անհրաժեշտ կլինեն: Խոսքն այսպես կոչված *օգտակար բառապաշարի* մասին է, որն ընգրկում է արտահայտություններ կամ նույնիսկ ամբողջական նախադասություններ, որոնք ներկայացնում են խոսքի այս կամ այն իմաստային դաշտը, օրինակ՝ *stating objectives, making suggestions, expressing enthusiasm, encouraging contributions, agreeing, establishing common interests, signaling, checking understanding, summarizing, apologizing, showing sympathy, ending a conversation, raising a problem, adding a condition, emphasizing, commenting, involving the audience, resolving the conflict, reviewing the situation, showing interest, asking for details, clarifying, making points in threes, asking rhetorical questions, ordering, using emotive language, exemplifying, asking for feedback, confirming action*, և խոսքի կառուցման բազմաթիվ այլ ընդհանուր թեմաներ, որոնք ենթադրում են քիչ թե շատ ամրագրված, կայուն գործածական արտահայտություններ կամ նախադասություններ:

Ենթադրվում է (և շատ ցանկալի է), որ դրանք պետք է հիշվեն ուսանողների կողմից և, պարբերաբար կիրառվելով դերային խաղում, նրանց ակտիվ բառապաշարի մասը կազմեն: Հետաքրքիր է, որ դրանց մի մասը ուսանողներն ազատ կիրառում են տարբեր թեմատիկ դերային խաղերում, ավելի առօրյա քննարկումներում, լսարանային բանավեճերում, իսկ որոշները միայն կիրառելի են հստակ գործարար անգլերենում (օրինակ, եթե խոսքը բանակցությունների, կամ միաձուլման/կլանման, ճգնաժամի կառավարման և այլնի մասին է):

Ի դեպ՝ դասախոսի հետաքրքրվածությունը դերային խաղով նույնքան կարևոր է, որքան ուսանողներինը, քանի որ իրականում դասախոսը կատարում է ոչ միայն ուղղորդողի և հորդորողի դեր, այլ նաև հանդես է գալիս որպես գործողության ակտիվ մասնակից: Տվյալ փուլում ուսանողներին տրամադրվում են կոնկրետ ցուցումներ: Որոշ դեպքերում դասագրքերում լինում են կից հավելվածներ, որտեղ քարտերի տեսքով ներկայացված են դերային խաղի առանձին մասնակիցների առաջադրանքները: Առաջադրանքը հիմնված է լինում այնպիսի մանրամասների վրա, որոնք էական են տվյալ դերակատարի կողմից որոշում կայացնելու համար: Եթե դա տեխնիկապես հնարավոր է, ապա այս տեղեկատվությունը կարող է ներկայացվել նաև սահիկաշարի միջոցով: Որպեսզի ավելի պատկերավոր լինի, բերենք մի քանի օրինակ:

Role play 1. Two telephone situations. Student A is a company employee who has arranged to meet Student B, a colleague from one of your subsidiaries. Explain that you cannot keep the appointment, and give a reason. Suggest an alternative day.

Student B is on a business trip to Sydney, Australia and wants to stay an extra day. Telephone the Qantas airline office. Talk to the representative, Student A, to arrange a different flight. (Երկու ուսանողի համար նախատեսված դերային խաղ):

Այժմ դիտարկենք, թե ինչ նպատակ է հետապնդում դասախոսը տվյալ դերային խաղն իրականացնելիս, ինչպիսի արտահայտությունների վրա պետք է կենտրոնանա ուսանողը: Դասախոսի նպատակն է հղկել այնպիսի արտահայտություններ, որոնք կապված են հեռախոսագանգին պատասխանելու, կապ հաստատելու, ներկայանալու, նպատակն արտահայտելու, պայմանավորվածություն ձեռք բերելու կամ այն փոխելու, զրուցակցին պատասխանելու և զրույցն ավարտելու հետ: Օգտակար կլինի հետևյալը՝

Hello, Erik Halse speaking.

Good morning, Madison Ltd.

I'd like to speak to Anna Schilling, please. Could I have the sales department, please?

This is/ my name is...

I am calling about...

The reason I'm calling is...

Could we meet on Monday at 10:30?

How / What about April 10th?

Is 11:15 convenient / OK?

I'm afraid I can't come on Friday.

We've got an appointment for 11:00, but I'm afraid something's come up.

Could we fix another time?

I can't make it on...

That's fine / Ok for me

Good. So I'll see you on the 8th.

Thank you. Goodbye.

Right. / Ok then.

Role play 2. You are managers of a television production company Zoom International (ZI). You are discussing these two proposals for changes to company policy. (Խմբային դերային խաղ):

1. ZI could reduce costs by offering staff a 10% increase in salary instead of a company car. If ZI makes the change, staff will have to provide their own car for business use, using their own money.

2. ZI could increase security at their head office. At present, a security guard checks staff who enter the building. In future, staff will have to go through a barrier where they insert an identity card. If they do not have an identity card, they cannot enter the building. In addition, they must, at all times, wear an identity card with their photograph on it. There will be two female receptionists behind the barrier.

(Extra material is also attached telling the students what steps to take, what changes to propose to the Board of Directors, why they can like or oppose the ideas put forward by others, etc).

Այս դերային խաղը ենթադրում է զրույց *փոփոխության* մասին (օրինակ՝ ընկերության ռազմավարության փոփոխություն, էթիկայի հետ առնչվող որոշ մարտավարական փոփոխություններ), այսինքն հարկավոր կլինեն խոսքի կառուցման նոր դաշտեր, ինչպիսիք են օրինակ ընդհատումը կամ դրա հետ կապված որևէ գործողություն՝ զիջելը կամ ըմբոստանալը, պարզաբանումները տալը կամ պահանջելը, առաջարկներ անելն ու մերժելը, և այլն: Օրինակ՝

Could I just say something?
Excuse me, but I have to say...
How do you mean, ...?
What exactly are you saying?
What exactly do you mean?
Are you saying we need to...?
Sorry, I don't follow you.
Can you explain in more detail?
What I mean is...
What I am saying is...
No, I was thinking of...
To be more specific...
To clarify...
Hold on. Can I finish the point?
Let him finish, please.
I'd like to finish if I may.
Just a moment...
I suggest...
I propose that...
How about...
We could...
Sorry, I don't think that's a good idea.
I'm not sure I agree with you there.
It / that just won't work.
Well, I'm not happy about it / that.

Role Play 3. Johnson, a large department store in Chicago, USA, is losing money. Its main product areas are food, clothing and household furniture. 70% of its revenue comes from clothing, 22% from food and 8% from furniture. Three directors of the company meet to discuss the company's problems and how to solve them. (Role cards are provided for the necessary information). (Երեք հոգուց բաղկացած խմբերի համար նախատեսված դերային խաղ):

Տվյալ դերային խաղն իրականացնելու համար ուսանողին անհրաժեշտ կլինի սովորել և կիրառել արտահայտություններ, որոնց միջոցով նա կհարցնի ուրիշի կարծիքը, կարտահայտի իր տեսակետը, համաձայնություն կամ տարակարծություն, առաջարկություն կանի և այլն: Ահա անհրաժեշտ նյութը՝

How do you feel about...?
What do you think?
What's your opinion?
What's your view?
I think.../ I don't think...
In my opinion...
That's true.
I agree.
Absolutely / Exactly.
I think so too.
I see / know what you mean, but...
I am afraid I can't agree.
Maybe, but...
I think we should...
How about...?
Why don't we...?
Maybe/ Perhaps we could...

Այնուհետև ուսանողներին տրվում է տասից մինչև տասնհինգ բույե ժամանակ առաջադրանքը կատարելու համար: Ինչպես տեսանք, կախված առաջադրանքի բնույթից՝ ուսանողներն այն կատարում են զույգերով կամ փոքր խմբերով: Դասախոսի միջամտությունն այս փուլում նույնպես ակտիվ է, քանի որ նա շրջում է լսարանով, լսում է ուսանողներին և երբեմն միջամտում՝ դերային խաղի ընթացքը ուղղորդելով դեպի նշված նպատակը: Հաճախ իրադարձությունները զարգանում են նախատեսված սցենարից դուրս, ինչը որոշ դեպքերում կարելի է նույնիսկ դրական երևույթ համարել: Օրինակ՝ իրավիճակը քննարկելիս և «մտնելով» իրենց դերերի մեջ՝ ուսանողները մատուցված նյութի շրջանակներում կարող են տեսակետների բախում ունենալ՝ պաշտպանելով իրենց շահերը: Քննարկման ընթացքում դասախոսը կարող է միջամտել՝ առաջարկելով նոր, «սուր» գաղափարներ՝ առաջացնելով որոշակի ընդդիմություն կամ բանավեճ ուսանողների միջև: Այս հնարքը երկար ժամանակ է, ինչ կիրառվում է ոչ միայն դերային խաղերում, այլ նաև թոք-շոուներում, երբ հաղորդավարը ինքն է ստեղծում կոնֆլիկտային իրավիճակներ՝ ստիպելով մասնակիցներին ավելի ակտիվ մասնակցություն ունենալ նախագծում: Բացի այդ, տվյալ իրավիճակում ուսանողը հակված է օգտագործել ավելի լայն բառապաշար՝ փորձելով հնարավոր լուծում գտնել անսպասելի խնդրի համար: Խաղի վերջում դասախոսը կարող է հրավիրել ուսանողների որևէ զույգ կամ խումբ՝ դերային խաղն ամբողջ լսարանի առջև կատարելու նպատակով: Տվյալ փուլում թերևս, ամենադժվար խնդիրն ուսանողներին դերային խաղի մեջ ամբողջությամբ ներգրավելն է: Դասախոսը կարող է հաղթահարել այս խնդիրը՝ առաջարկելով գնահատել աշխատանքի արդյունքը կամ հաշվի առնել այն վերջնական գնահատականը նշանակելիս:

Պետք է նշել, որ եթե դասախոսն ընտրում է այն տարբերակը, երբ ուսանողները կատարում են դերային խաղը լսարանի առջև, ապա չափազանց կարևոր է համոզել, հավաստիացնել ուսանողներին, որ նրանց նպատակն է ոչ միայն բեմականացնել իրավիճակը, այլ նաև որքան հնարավոր է շատ դերի մեջ մտնել, քանի որ դա խաղի հաջողված և արդյունավետ լինելու թերևս ամենակարևոր նախապայմանն է: Ուսանողը պետք է ընկալի, որ նման իրավիճակ նա կարող է վերապրել իրական կյանքում, իր իսկ աշխատանքային գործունեության ժամանակ:

Կաշկանդվածությունն ու լարվածությունը նվազեցնելու համար դասախոսը կարող է մի քանի հնարք կիրառել: Թղթից պատրաստված գլխարկները, որոնց վրա գրվում են կերպարների անունները կամ մասնագիտությունները և որոնք հագցվում են ուսանողների գլխին, էապես նպաստում են լարվածության թուլացմանը, ինչպես նաև ավելի զվարճալի և հիշվող են դարձնում ամբողջ գործընթացը: Այն պահից, երբ գլխարկները դրվում են դերակատարների գլխին, նրանք անմիջապես «դառնում են» այդ կերպարը: Որոշ դեպքերում, իրավիճակն ավելի հավաստի դարձնելու համար, միգուցե պետք լինի լսարանի սեղանների տեղաշարժում, սակայն ուսանողները պետք է հիշեն, որ նման մանրամասներն այդքան էլ էական չեն, այլ շատ ավելի կարևորվում են գործընթացն ու վերջնարդյունքը: Առավել հաջողված դերային խաղերն անպայման արժանանում են ծափահարությունների և համակուրսեցիների գովասանքին:

Այսպիսով, դիտարկելով դերային խաղը լսարանում, դրա տեսակներն ու տարբեր մոտեցումները, կարևորությունն ու առավելությունները, կարելի է եզրակացնել, որ դերային խաղը նպաստում է բանավոր խոսքի զարգացմանն ընդհանրապես, և անգլերենը հատուկ հատուկ նպատակների համար՝ մասնավորապես: Մեր դիտարկումներն իրականացվել են տնտեսագիտության և կառավարման ֆակուլտետում, ուստի բառապաշարն ու հմտությունները նույնպես արտացոլում են գործարար անգլերենը:

ԾԱՆՈԹԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

1. Օգտակար բառապաշար ասելով նկատի ունենք ոչ թե ակտիվ կամ պասիվ բառապաշարը՝ կայուն արտահայտություններ, դարձվածներ, առանձին բառեր, որոնք անհրաժեշտ են տվյալ թեման լուսաբանելու համար: Սա անգլերենում դիտվում են որպես *իրավիճակային, թեմատիկ, թիրախային բառապաշար*, որն ընդհանուր բնութագրմամբ կոչվում է useful vocabulary, այն կարող է վերածվել և՛ ակտիվ, և՛ պասիվ բառապաշարի:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Byram M., Fleming M. Language learning in intercultural perspective: Approaches through drama and ethnography. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

2. Horner D., McGinley K. Running simulation/games: A step-by-step guide. D. Crookall, R. Oxford (eds.), *Simulation, gaming and language learning*. New York: Newbury House Publishers, 1990.
3. Milroy E. Role-play: a practical guide. Aberdeen: Aberdeen University Press, 1982.
4. Sysoyev P.V. Language and culture: Looking for a new dimension in teaching foreign language culture // *Foreign Languages at School Journal*, 4, 17-24, 2001.
5. Cotton D., Falvey D., Kent S. Market Leader: Upper Intermediate Business English Course Book: Pearson FT. Longman, 2006.
6. Bonwell C.C., Sutherland T.E. The active learning continuum: Choosing activities to engage students in the classroom // Sutherland T.R., Bonwell C.C. (eds.) *Using active learning in college classes: A range of options for faculty*. *New Directions for Teaching and Learning*, 67, San Francisco, CA: Jossey-Bass, 1996.
7. Cotton D., Falvey D., Kent S. Market Leader: Intermediate Business English Course Book: Pearson FT. Longman, 2009.

А. АДЖИ-АКОПЯН, К. МАТЕВОСЯН – Применение ролевых игр в аудитории для развития устной речи. – В данной статье представлены основные аспекты практического использования ролевых игр в процессе преподавания активной экономической лексики английского языка, а также раскрываются некоторые особенности, цели и задачи ролевых игр в аудитории. Подчеркнута важность применения ролевых игр, поскольку они являются одним из наиболее эффективных методов отработки различных моделей поведения и использования специального словарного запаса в конкретных ситуациях.

Ключевые слова: ролевые игры, устная речь, творческий подход, инструкции преподавателя, ситуационное мышление, групповая работа, деловой английский, активная лексика

А. НАЖИ-НАКОВЯН, К. МАТЕВОСЯН – Practising Role Play in Classroom for the Development of Oral Speech. – The present paper touches upon the main aspects of practising role plays in Business English classroom. Role play has proved to be an efficient means of improving oral speech in general and development of communicative skills, team work, creativity, etc. in particular. The technique discussed can easily and successfully be applied in different teaching environments though we have mainly focused on Business English.

Key words: role play, oral speech, student creativity, instructor's interference, situational thinking, group work, Business English, useful vocabulary