ՎԱՂԱՐՇԱՊԱՏԻ Մ.ԳՈՐԿՈՒ ԱՆՎԱՆ N 5 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

Ավարտական հետազոտական աշխատանք

Թեման- Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց

Մասնակից՝ Նարինե Բաղալյան

Դպրոց՝ «Արևաշատի միջնակարգ դպրոց» ՊՈԱԿ

Վերապատրաստող՝

Վաղարշապատ 2022թ.

Նախաբան

Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

Թեմայի ուսումնասիրման արդիականությունը: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է:Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում:Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ:Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է:Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում:Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է:Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղը՝ որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է:Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է:Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության համակարգում

կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը: Երեխան խաղում է և սովորում:Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն առավել հեշտությամբ են ընդունում : Խաղերի դեն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զագացման գործում:

Մանուկը փոքրիկ է, բայց իր մեջ կրում է մարդու:Իսկ այդ մարդը ձևավոման և սոցիաական հասունացման երկար ճանապարհ է անցնում: Այդ գործընթացը անպայման տալիս է իր ցանկալի պտուղները, եթե երեխայի ձևավորումն ընթանում է խաղի միջոցով: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դարձնում լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը: Խաղը, բացի ժամանցային երևույթ լինեուց, ունի նաև դաստիարակչական և ուսուցողական նշանակություն:Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց ,մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Թեմայի ուսումնասիրման նպատակներն ու խնդիրները: Այս աշխատանքը նախատեսված է տարրական դասարաններում ուսուցչի կողմից խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը,որոնք, չնայած իրենց բարդ իրականացման ձևերին, շատ արդյունավետ ու նպատակային են ուսուցման գործընթացում:Վերջիններս ունեին տարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրներ: Խաղերը նպաստեցին ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր ու աշխույժ դարձնելուն:Բացի աշակերտների մոտ գիտելիքներ ձևավորող խաղերից, կազմակերպեցի այնպիսի խաղեր ևս,որոնք միջոց հանդիսացան աշակերտների մեջ ձևավորել ու զարգացնել որոշակի կարողություններ ու հմտություններ: Թեմայի շուրջ աշխատելիս իմ նպատակներն էր՝

- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել երեխաների տրամաբանական մտածողությունը,

- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- միմյանց հարգելու, ձեռք մեկնելու կարողության զարգացում,
- սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը և դրանք համեմատել իր սեփական քայլերի հետ,
- տարբեր իրավիճակներում հասակակիցների և մեծերի հետ շփման կարողությունների ձևավորում,
- խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:

Նպատակներս իրագործելու համար պետք է հաղթահարեի հետևյալ խնդիրները՝

ծանոթանայի խաղային տեխնոլոգիաներին, հավաքագրեի բազմազան խաղեր,որոնք կհամապատասխանեին իմ առջև դրված խնդիրների լուծմանը, պլանավորեի արդյունավետ դասեր:

Հետազոտության մեթոդները՝ գիտամեթոդական գրականություն ուսումնասիրում, համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառում,արդյունքների գրաֆիկական վերլուծություն, հետազոտության արդյունքների հավաքագրում ,մշակում և ամփոփում:

Գրականության ակնարկ

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգացնում աշխարհայացք: Երեխայի համար՝ գրավիչ ու հետաքրքիր՝ զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային հաշվել , վարժություն և խնդիր լուծել՝նրան զրկելով խաղից:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել **Ա.Ս.Մակարենկոն**:Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել:Նա միշտ կրկնում էր.՝Սիրում եք երեխային՝խաղացե'ք նրա հետ, խաղացե'ք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան՝[3]: Հայ մեծ լուսավորիչ, գրող, մանկավարժ Խաչատուր Աբովյանը մշտապես ընդգծում էր խաղի դաստիարակչական նշանակությունը՝ համոզված, որ երեխան կյանքի և բնության վերաբերյալ առաջին և հավաստի տեղեկությունները ստանում է խաղի միջոցով:

Խ. Աբովյանը պահանջում էր չզրկել երեխային «անմեղ խաղերից»: Իր բնական զարգացման ընթացքում՝ առօրյա կյանքում, ամենօրյա գործունեության ընթացքում երեխան ամենից առաջ առնչվում է խաղին:իսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին: Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան,ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու» :

Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց

գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»):Թումանյանի՝ մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում»:[1] Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում:

Համաձայն **Զ. Ֆրոյդի** տեսության՝ խաղը մարդուն բնորոշ գործունեությունն է՝ պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Խաղը ոչ միայն երեխային զարգացնում է համակողմանի, այ նաև զարգացնում է երեխայի հոգեկան գործընթացները:

Կ. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը՝ որպես երեխաների ինքնուրույնության ու ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է՝Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի ուշադրության 10 րոպե: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ՝:[4]

Երեխաների անհատական առանձնահատկությունները և բնավորության գծերը վառ արտահայտվում են խաղի բնույթի և այն դերի միջոցով , որը իր վրա վերցնում է երեխան ընդհանուր խաղերում: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ նորույթ չէ:Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ:Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում:Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում:Ըստ հոգեբանների՝ այս տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական հեսակը ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնա խաղը:Այդ տաիքում խաղն անձի ձևավորման կարևոագույն միջոց և գործոն է:Ուստի մանկավաժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով:Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Վ.Ս.Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

Սոցիալ- մշակույթային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ- վերահսկող գործընացներ: Խաղի սոցիալ- մշակույթային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակության միջոց՝ նրան դարձնելով կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ- մշակույթային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է՝ որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

Խաղի ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործեակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ.Բ. Էկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշում է նոր սոցիաական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից ավ գիտի ոչ միայն իր, այլ խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է:Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով

զանազանվող իրավիճակներում, և դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է, այն մոգական ուժ ունի և ընդունակ է սնել երևակայությունը:

՝Խաղային տեխնոլոգիա>> ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը , որը պայանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել, այն համարվում է զվարճային, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության , թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է ոպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով՝ որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղը օգնում է ներթափանցել երեխայի զարմանահրաշ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները , գերբնական ուժերը , երկնային ու երկրային արարածները համակցվում են իրական կյանքին:

Այդ գործում նրան օգնում է ուսուցիչը: Նա ուղղորդում է աշակերտին՝ այդ ճանապարհով ավելի վստահ քայլելու համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող իովին զերծ մնալ դրանցից:Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ - աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ- ինչ պատնեշներ ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոորտը հնարավորություն է տալիս աշակետներին՝ անկաշկանդ արտահայտելու իրենց մտքերը:

Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ, այս կամ այն ՝պրոբլեմի՝ լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Այսպիսով խաղային տեխնոոգիաների միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրները:

Այսպես, օրինակ առաջին դասարանցին թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի նոր թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ , խոսում է երեխաների հետ ու պատմում իր մասին: Երեխաները ստեղծում են նրա թաթիկները, բարևում և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան:Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ թվի հետ , որից հետո, երբ տարբեր նյութերով պատրաստում են իրենց ՝նոր բարեկամին՝, ապա հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահում են

այդ նոր թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան: Սակայն այս ամենով հանդերձ՝ դպրոցում, կենդանի մանկավարական գործընթացում, խաղերը չեն կարող լինել ինքնանպատակ:

Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպով նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին ներկայացվում են որոշակի մանկավարժական պահանջներ: Դրանցից ելնեով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես կազմակեպել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի՝ ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը: Ինչպես ցանկացած ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժ տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձացնել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Խաղը ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե դրա և թե դրա ուսուցման նկատմամբ:

Փորձը ցույց է տալիս, որ կրտսեր դպոցականների միջավայրում խաղն առավել ադյունավետ է լինում , եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակետների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և՛ հեշտությամբ, և՛ առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ: Առհասարակ խաղը ուսումնական գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ:

Մեր օրերում դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր բոլորած երեխաները:Այս տարիքում հաճախակի է նկատվում ուշադրության անկայունություն և ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամածին է, մտածողությունը՝ ակնառու պատկերավոր:Զարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը, և , ամենակարևորը, այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղային է: Ճիշտ է, ուսումնական գործընթացի ժամանակ այն փոփոխության է ենթարկվում, և հիմնական է դառնում ուսումնական գործունեությունը, սակայն այդ փոփոխությունը տեղի է ունենում ոչ միանգամից և կտրուկ կեպով, այլ՝ աստիճանաբար:

Դպրոց 0 նոր ոտք դրած երեխաներին դեռևս հոգեհարազատ են խաղն ու խաղային գործընթացները: Երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել նրան հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝նրան զրկելով խաղից:

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառե խաղ-ուսուցում և ուսուցում - խաղ ձևերը: Երեխան այս դեպքում ավելի ազատ ու անկաշկանդ է զգում իրեն, թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում ցանկացած նյութ:

Հետազոտության ընթացքը

Գործնական համատեքս

Հետազոտության նպատակը

Կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը՝ որպես աշակերտների ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների ձևավորման լավագույն միջոց:

Հետազոտության օբյեկտը

Արմավիրի մարզի Ջրաշենի միջնակարգ դպրոցի 3-րդ դասարանում

Հետազոտության առարկան

Մաթեմատիկա

Ուսումնասիրման նպատակը - բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը սովորողների տրամաբանական մտածողության զարգացման և արագ կողմնորոշվելու կարողության ձևավորման գործընթացում:

Հետազոտության մեթոդները

• Գործնական ուսուցման մեթոդ

• Հարցադրումների մեթոդ

• Հետազոտական մեթոդ

Մեթոդիկաների նկարագրություն

Սովորական դասապրոցեսների ընթացքում հաճախ էի նկատում, որ երեխաները անտարբեր էին, հետաքրքրված չէին դասով, իմ հարցերին պատասխանում էին առանց տրամաբանելու և պահի ազդեցության տակ, հաճախ էին սխալվում և դժվարանում էին արագ կողմնորոշվել: Այս ամենը առիթ հանդիսացավ իմ հետազոտական աշխատանքի համար:

Հետազոտական աշխատանքը կատարելիս փորձեցի պարզել, թե ինչու են սովորողները հարցերիս պատասխանում առանց տրամաբանելու և շատ հաճախ սխալվում են, չեն կարողանում ճիշտ կողմնոոշվել: Այդ նպատակով որոշեցի հաջորդ դասին կիրառել հետաքրքիր խաղային տեխնոլոգիա, որը կբարձրացներ դասի արդյունավետությունը և կնպաստեր նրանց տրամաբանական մտածողության զարգացմանը: Դասի խթանման փուլում փոքրիկ պատմություն պատմեցի օդաչուների մասին, թե ինչպես են նրանք կարողանում երկար օդում սավառնել: Նշեցի, որ այսօր նրանք էլ պիտի դառնան օդաչու և նախօրոք ընտրված ուղիով պետք է փորձեն վարե իրենց ինքնաթիռները, բայց թռիչքի համար պետք է ճիշտ որոշել ուղղությունը: Օդաչու- աշակետները պետք է որոշեն ճիշտ ուղղությունը՝ սլաքների օգնությամբ ցույց տալով ճշգրիտ ուղին: Ուղղությունը ընտրվում է ներքևից վերև: Հետազոտության արդյունքները հավաքել եմ, խմբագրել ու ներկայացրել աղյուսակների ու գրաֆիկի տեսքով:

Ամփոփում

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

- խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը , այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք հանդիսանալ նրանց տրամաբանական մտածողության և արագ կողմնորոշվելու ունակությունների զարգացմանը,
- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,
- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ստեղծում է ազատ և անկաշկանդ մտածելու հարմար միջավայր,
- խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կիրառումը նպաստում է սովորողների ակտիվ մասնակցությանը դասապրոցեսին:

Ապագայում ինչ էլ որ դառնա երեխան՝ օպերատոր, ուսուցիչ թե օդաչու, միևնույնն է, նա միշտ զգալու է ուրախ, գրավիչ խաղի պահանջը, քանի որ մանկական խաղն իր ծագումով ու բովանդակությամբ ազգային-ժողովրդական բնույթ ունի և փոխանցվում է սերնդեսերունդ:

Հետազոտական աշխատանքի արդյունք հանդիսացող այս աշխատանքը ներկայացնելով ձեր ուշադրությանը՝ բնավ այն կարծիքին չենք, թե բոլոր հարցերին տվել ենք վերջնական ու սպառիչ պատասխան, ուստի սիրով կնդունենք աշխատանքին ուղղված ամեն մի անաչառ դիտողություն և առաջարկ:

Աշակերտի հարցաթերթիկ

	Այո	Ոչ այնքան	Բավարար չափով
Դասի թեման հետաքրքիր էր			
Ընտրված առաջադրանքները հետաքրքիր էին			
Տրամաբանական առաջադրանքները կատարեցի հեշտությամբ			
Դասին մասնակցեցի հաճույքով			

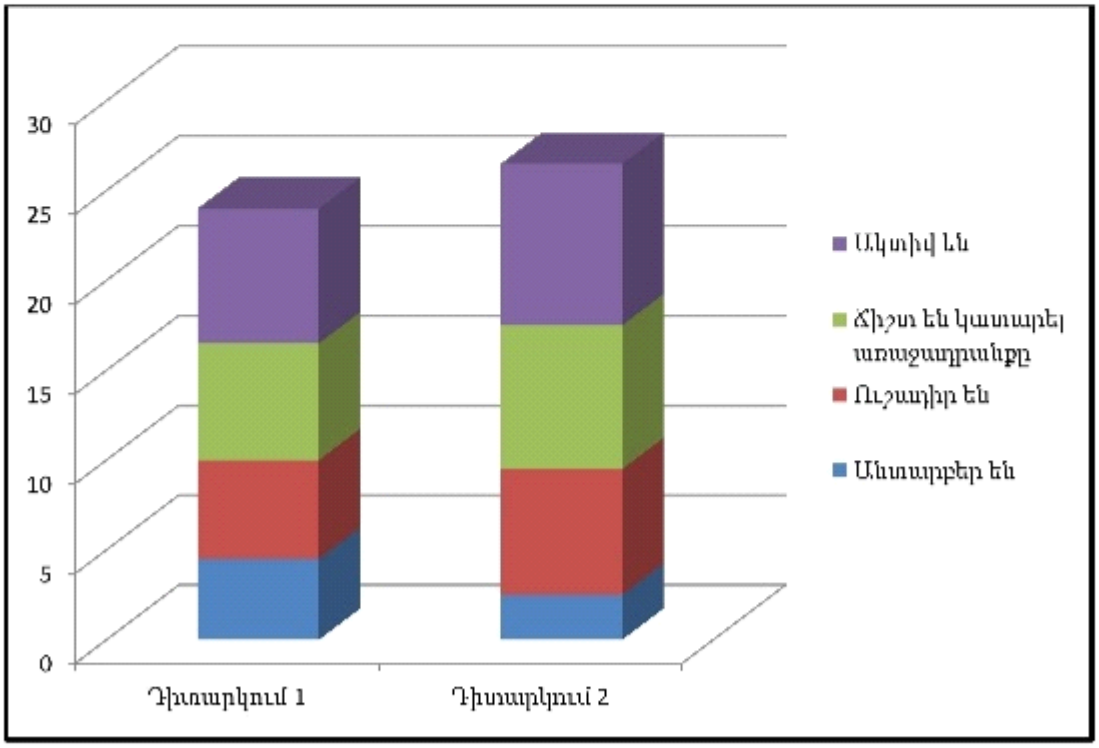
Փորձագետի դիտարկումներ

	Հետազոտության I օր	Հետազոտության II օր
Մասնակցում է դասին	9 աշակերտ	9 աշակերտ
Ուշադիր էին	4 աշ.	8 աշ.
Ճիշտ լուծել էին առաջադրանքը	4 աշ.	7 աշ.
Անտարբեր էին	3 աշ.	1 աշ.
Ակտիվ	5 աշ.	8աշ.

մասնակցում էին		
Ոգևորված էին	6 աշ.	8 աշ.

Աշակերտի հարցաթերթիկ

	Այո	Ոչ այնքան	Բավարար չափով
Դասի թեման հետաքրքիր էր	7աշ.		2 աշ.
Ընտրված առաջադրանքները հետաքրքիր էին	7աշ.		2 աշ.
Տրամաբանական առաջադրանքները կատարեցի հեշտությամբ	6աշ.	1աշ.	2աշ.
Դասին մասնակցեցի հաճույքով	9 աշ.		


30
25
20
15
10
5
0
Դիտարկում 1
Դիտարկում 2
Ակտիվ են
Ճիշտ են կատարել առաջադրանքը
Ուշադիր են
Անտարբեր են

Օգտագործված գրականություն

- Թումանյան Հ., Երկերի ժողովածու, հատոր 4
- Կոնդակչյան Ժ. Ե ՝ Դիդակտիկ խաղերը որպես նախադպրոցական եեխաների մտավոր զարգացման միջոց՝, 1980թ.
- Մակարենկո Ա. Ս. , Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին,
- Նախաշավիղ 1, Երևան 2001թ
- Նախաշավիղ 5, Երևան 2009թ
- Նախաշավիղ 3, Երևան 2010թ.
- Սուխոմլինսկի Վ.Ա, ՝Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին՝, Երևան, Լույս 1977թ.
- Վարդումյան Ս. և ուրիշներ ՝ Նոր մոտեցումների ուսուցիչների պատրաստման գործընթացին՝,Երևան, 2005թ.: