****

**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՝ Մելինե Ստեփանյան**

**Դպրոց՝ Արմավիրի մարզ, Հայթաղի միջնակարգ դպրոց**

**Վերապատրաստող՝ Անուշ Նշանյան**

**Վաղարշապատ 2022թ.**

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1․Նախաբան․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․3

2.Գրականության ակնարկ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․5

3.Գործնական համատեքստ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․7

4.Հետազոտության ընթացքը...........................................................................13

5.Ամփոփում․․․․․․․․․․ ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․17

6.Օգտագործված գրականության ցանկ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․19

7.Հավելված.........................................................................................................20

**Նախաբան**

Դպրոցական շեմն անցած երեխան հայտնվում է մարդկային գիտելիքների աշխարհում , որտեղ պետք է բացահայտի շատ անհայտներ , փնտրի նորը: Ինչպես գիտեք , առանց հետաքրքրության ձեռք բերված գիտելիքները օգտակար չեն դառնում ։ Հետևաբար , դիդակտիկայի ամենադժվար և կարևոր խնդիրներից մեկը եղել և մնում է ուսման նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելու խնդիրը : Կոգնիտիվ հետաքրքրության խնդիրը հոգեբանության և մանկավարժության մեջ լայնորեն ուսումնասիրվել է Բ.Գ.Անանիևի , Մ.Ֆ.Բելյաևի , Լ .Ի .Բոժովիչի , Լ .Ա. Գորդոն , Ս.Լ .Ռուբինշտեյն , Վ.Ն.Մյասիշչև , Գ.Ի .Շչուկինա, Ն.Ռ.Մորոզովայի կողմից :Ճանաչողական հետաքրքրության բարձրացման միջոցներից է դիդակտիկ խաղերի կիրառումը , որոնք հնարավոր է կիրառել երեխայի ՝ դպրոցի պատերի ներսում գտնվելու առաջին իսկ օրերից ։ Խաղը թույլ է տալիս կրտսեր դպրոցականներին հարմարավետ և «ամենահաճելի » տարածական փոփոխված պայմաններին , մեծ թվով նոր մարդկանց (մեծահասակների և հասակակիցների ), անփոփոխ պայմաններին (ռեժիմին , վարքագծի կանոններին ) հարմարվել : Խաղային գործունեության ժամանակ կարելի է երեխային ճանաչել բոլոր կողմերով: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունը պարզ արտացոլվում է խաղի մեջ: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում: Մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Երեխան սովորում է խաղալու ընթացքում:Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն ավելի հեշտ են ընկալվում: Պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում մեծ դեր է խաղում խաղը: Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև ուսուցողական, դաստիարակչական նշանակություն: Այդ դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Երեխաների համար խաղը շատ հոգեհարազատ և սիրված է: Իսկ խաղը փոքրիկների կողմից ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև:Կարելի է երեխաներին նստեցնել գրասեղանի մոտ, հասնել կատարյալ կարգապահության,բայց առանց հետաքրքրություն առաջացնելու , առանց ներքին մոտիվացիայի գիտելիքի յուրացում չի լինի , դա կլինի միայն կրթական գործունեության տեսք ։ Երբ երեխան մուտք է գործում դպրոց առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը, երեխան չի կարողանում զերծ մնալ խաղերից: Իսկ երբ ուսումը տարվում է խաղերով, դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր և ցանկալի: Խաղի միջոցով ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս անհետանում են որոշակի խանգարող հանգամանքները ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերությունները: Այսպիսի իրավիճակում աշակերտը կարողանում է անկաշկանդ արտահայտել իր մտքերը: Խաղի միջոցով աշակերտը աննկատ ընդգրկվում է ուսուցման այս կամ այն գործընթացում և շատ հաճախ կարողանում է իր կարծիքը արտահայտել առաջացած խնդիրներում, երեխան ավելի է կենտրոնանում և մտապահում ուսուցանվող նյութը: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դառնում լիարժեք և բավարարում նրանց պահանջմունքը:

Սույն հետազոտական աշխատանքի իրականացման ժամանակ իմ առջև դրել եմ հետևյալ խնդիրը ․

* **Ուսումնասիրել երեխաների ճանաչողական գործունեության մակարդակը վերլուծել փոփոխությունների դինամիկան:**

Այնուհետև ձևակերպել եմ վերոնշյալ խնդրից բխող հետևյալ հարցը

* **Արդյո՞ ք խաղի անցկացումը կարող է բերել կրտսեր դպրոցականի մոտ ֆինանսական ու մաթեմատիկական գիտելիքների հարստացմանն ուղղված ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանմանը։** **Աշխատանքի ավարտին ակնկալում եմ ունենալ ելքային այն ցանկալի արդյունքը , որի դեպքում մեր երեխաների մոտ կնկատվի ակնհայտ ճանաչողական հետաքրքրվածություն ՝ նոր գիտելիքների յուրացման հարցում:**

**Գրականության ակնարկ**

Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխայի անհատականության զարգացման եզակի շրջան է , քանի որ այդ ընթացքում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատող աշխարհի մասին , տեղի է ունենում նրա ֆիզիկական և մտավոր ինտենսիվ զարգացումը : Զարգացման ասպեկտներից մեկը նրա ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումն է։ Խաղը հնարավորություն է տալիս հետաքրքրել երեխային , ներգրավել նրան ուսումնական գործընթացում , ուշադրություն հրավիրել այն առարկաների վրա, որոնք նորմալ պայմաններում երեխային չեն հետաքրքրում , և որոնց վրա դժվար է կենտրոնացնել կրտսեր աշակերտների ուշադրությունը ։ (Бондаренко А.К., 2000) Դիդակտիկ խաղը թույլ է տալիս լուծել խնդիրները երեխաների համար գրավիչ և մատչելի ձևով : Դասարանում խաղերի օգտագործումը , որը բավարարում է կրթության և վերապատրաստման առաջադրանքներից բխող և ճանաչողական բնույթի պահանջները , թույլ է տալիս սահուն անցում կատարել սովորական և միապաղաղ գործունեությունից դեպի հետաքրքրված կրթական աշխատանքի :

Դիդակտիկ խաղը կատարում է հետևյալ գործառույթները .

• **Ուսումնական և կրթական.** խաղը դրական է ազդում երեխայի անհատականության վրա, զարգացնում է նրա մտածողությունը , ընդլայնում է երեխայի մտահորիզոնը ։

• **Կողմնորոշում.** կոնկրետ իրավիճակում խաղը սովորեցնում են ավարտել , կիրառել գիտելիքներ ՝ լուծելով ոչ ստանդարտ կրթական խդիր ։

**Մոտիվացիոն և խրախուսական գործառույթ**. խաղը խթանում և մոտիվացնում է սովորողների ճանաչողական գործունեությունը ,նպաստում ճանաչողական հետաքրքրության զարգացմանը : (Козлова О.А., 2004) Խաղերում երեխանեին տրվում են առաջադրանքներ , որոնք պահանջում են մտավոր ջանքեր , ուշադրության կենտրոնացում ,կանոնները ըմբռնելու , դժվարությունները հաղթահարելու կարողություն և գործողությունների հաջորդականություն ։ Դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական և ընկալման կարողունակությունների զարգացմանը ,գաղափարների ձևավորմանը , գիտելիքների յուրացմանը ։ Այս խաղերը հնարավորություն են ընձեռում երեխաներին սովորեցնել մտավոր և գործնական խնդիրները լուծելու տնտեսական և ռացիոնալ տարբեր եղանակներ : Սա նրանց զարգացման դերն է։ (Степанов В.Г., 2004) Ինքնին «հետաքրքրություն » բառը , ըստ վարկածներից մեկի, գալիս է լատինական interess-ից , որը նշանակում է «մեծ նշանակություն ունենալ»։ (Дейкина А.Ю., стр. 47) Ա.Վ. Պետրովսին հետաքրքրությունը սահմանում է որպես ճանաչողական կարիքի դրսևորման ձև , որն ապահովում է անձի կողմ որոշումը և դրանով իսկ նպատում նրա վերջնական կողմնորոշմանը, նոր փաստերի ծանոթությանը , իրականության ավելի ամբողջական և խորը արտացոլմանը : (Степанова О.А., стр. 80) Ճանաչողակն հետաքրքրությունը հուզական գույն է հաղորդում մտավոր գործունեությանը և բարձրացնում նրա արտադրողականությունը ։ Պարզվում է , որ մարդը կարող է ավելի երկար և կայուն կենտրոնացնել ուշադրությունը և կամային ջանքերը մտավոր կամ գործնական խնդիր լուծելիս ,քան սպասվում է : Միաժամանակ ապրած դրական հույզերը ՝ զարմանք , հաջողության բերկրանք , հպարտություն խնդրի լուծման դեպքում , այդ ամենը ստեղծում են ինքնավստահություն , խրախուսում են նորի որոնման ու ճանաչման ձգտումները ։ (Щукина Г.И., 1971) Աշակերտի ճանաչողական հետաքրքրությունը դրսևորվում է նոր բաներ սովորելու , անհասկանալին հասկանալու ցանկությամբ , առարկաների որակների , հատկությունների , երևույթների , դրանց էությունը հասկանալու , նրանց միջև փոխհարաբերություններն ու կապերը գտնելու ցանկությամբ :

**Գործնական համատեքստ**

Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխայի անհատականության զարգացման եզակի շրջան է , քանի որ այդ ընթացքում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատող աշխարհի մասին , տեղի է ունենում նրա ֆիզիկական և մտավոր ինտենսիվ զարգացումը : Զարգացման ասպեկտներից մեկը նրա ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումն է։ Ճանաչողական հետաքրքրությունը պետք է ճանաչվի որպես ուսումնական գործընթացի ամենակարևոր գործոններից մեկը, որի ազդեցությունն անժխտելի է թե ՛ ուսումնական վառ և ուրախ մթնոլորտի ձևավորման , թե ՛ սովորողների ճանաչողական գործունեության ինտենսիվության վրա։ Կրտսեր դպրոցական տարիքը դրական փոփոխությունների և վերափոխումների շրջան է : Հետևաբար , այս տարիքային փուլում յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումների մակարդակը անչափ կարևոր է : Եթե այս տարիքում երեխան չզգա սովորելու բերկրանքը , ձեռք չբերի սովորելու կարողություն , չսովորի ընկերանալ , վստահություն ձեռք չբերի իր կարողությունների և հնարավորությունների նկատմամբ , չունենա ճանաչողական հետաքրքրություն ուսման հանդեպ, ապա այդ ամենին հասնելը շատ ավելի դժվար կլինի ապագայում և կպահանջի անչափ ավելի բարձր մտավոր և ֆիզիկական ռեսուրսների ծախսում ։ Հասկանալով վերոնշյալի կարևորությունը , այս աշխատանքում ցանկանում եմ ներկայացնել խաղ , որի միջոցով կարող եմ զարգացնել կրտսեր դպրոցականների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունը :

Բոլորս էլ գիտենք լոտո խաղը ։ Մեր դասի թեման է «Դրամ , մետաղադրամ , թղթադրամ »։ Դասը անցկացվել է 3-րդ դասարանում , որում սովորում են 19 աշակերտներ ։ Նշված խաղի շնորհիվ ցանկանում եմ հասնել երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակի բարձրացման ։ Այսպես , սույն հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում ներկայացնեն ընտրված թեման , նպատակը , գնահատման համակարգն ու ակնկալվող արդ յունքը ։

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **Թեմայի վերնագիրը** | **«Դրամ , մետաղադրամ , թղթադրամ »** |  |
| **2.** | **Նպատակը** | **Կիրառելով հետաքրքիր և ուսուցանող խաղ ՝ հասնել երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրություների խթանման** |  |
| **3.** | **Գնահատումը** | **Ուսուցանող գնահատում** |  |
| 4. | **Ակնկալվող արդյունքները** | **Երեխաների ճանաչողական հետաքրքրությունների մակարդակի բարձրացում՝ հետաքրքիր և ուսուցանող խաղի շնորհիվ:** |  |

* Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակը պարզելու համար առանձնացրել եմ հետևյալ ցուցանիշները Ճանաչողական ակտիվություն (հարցերի ինտենսիվություն , ուշադրության կենտրոնացում մատուցվելիք նյութի և հարցերի վրա, դրական հուզական զգացմունքներ , ինտելեկտուալ նվաճումների անհրաժեշտություն :
* Ճանաչողական անկախություն (հետաքրքրություն գործունեության կատարման նկատմամբ , նախաձեռնության և անկախության դրսևորում նպատակներ դնլու և պլանն իրականացնելու ուղի ընտրելու հարցում , ուշադրության կենտրոնացում , լրացուցիչ գրականության հղում կատարում):
* Հետաքրքրություն կրթական գործունեության նկատմամբ (հետաքրքրություն այս գործունեության նկատմաբ հետաքրքրություն գործողությունների ընթացքի նկատմամբ , փաստերի և երևույթների գրավչություն ,ծանոթանում է լրացուցիչ գրականությանը , կիսվում է նոր տպավորություններով համադասարանցիների , ընկերների հետ): Ընտրված ցուցանիշների հիման վրա, ինչպես նաև հետազոտության արդյունքների վերլուծական մշակման և քանակական ցուցանիշների ստացման համար առանձնաց վել են կրտսեր սովորողների մոտ ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման երեք մակարդակ ՝ ցածր ,միջին և բարձր : Ահա այս մոտեցումով էլ իրականացնելու եմ երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման մակարդակի հստակեցում ։

Այսպիսով խաղ վարժությունները նպաստում են երեխայի ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը:Դրանք ձևավորում են հաջողություն, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հատևաբար նաև կամային որակներ: Ցանկացած դասապրոցեսին ներգրավելով խաղ և մատուցելով նյութը խաղային համատեքստում, այն ավելի հասանելի և մատչելի է դառնում երեխայի համար: Ստորև ներկայացնեմ իմ փորձից ևս մեկ օրինակ, այն իրականացվում է երկրորդ դասարանում ,անցած նյութի կրկնության համար,որն ունի իր դրական ազդեցությունը ուսուցման գործընթացում: Մտնելով դասարան հղելով ուղերձը և ողջյունելով երեխաներին պատրաստվում ենք դասին,կրկնելով նախորդ դասի թեման, կատարում ենք 1-20 թվերի սահմաններում՝ ուղիղ և հակառակ կարգով համրանք, ասելով միայն զույգ թվերը,իսկ կենտ թվերի ժամանակ ծափ տալ,խոսել միանիշ և երկնիշ թվերի մասին,որոշել տրված թվերի նախորդն ու հաջորդը,կատարել բանավոր գումարում և հանում 10-ի սահմաններում՝ տալով տարբեր հարցադրումներ՝նպաստելով երեխաների մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանը: Այնուհետև կազմակերպում ենք

**Դիդակտիկական խաղ՝ «Ձկնորսություն»** Խաղի նպատակը-10-ի սահմաններում հաշվելու կարողությունների ամրապնդում: Խաղի ընթացքը-Երեխաները մագնիսե կարթի օգնությամբ պետք է բռնեն մագնիսե ձկներին,որոնցից յուրաքանչյուրի վրա գրված է արտահայտություն:Այնուհետև պետք է մաթեմատիկական լեզվով կարդան արտահայտությունը և գտնեն արտահայտության թվային արժեքը (օր.՝ 7-5 տրված է երկու թվերի տարբերություն,որտեղ նվազելին 7 է, իսկ հանելին՝ 5,տարբերությունը կլինի 2) Կազմել շղթայաձև օրինակներ:Մագնիսական գրատախտակին նախապես փակցված է թրթուր, որի մարմնի մասերը խառնված են իրար: Յուրաքանչյուր արտահայտության պետք է փոխարինի այն արտահայտությունը,որի առաջին բաղադրիչը սկսվում է նախորդ արտահայտության արժեքով: Երեխաներին ծանոթացնել 11-20 թվերի ստացմանը՝ որպես կլոր տասնյակի և միավորի գումար:Նոր նյութը բացատրել դասագրքի տրված օրինակով:Գրատախտակին փակցնել պաստառ,որի վրա հորիզոնական դիրքով հավաքած է 10 կարմիր սրտիկ:Հաշվել կարմիր սրտիկները և ամեն անգամ ներքևի շարքից ավելացնել 1 կանաչ սրտիկ՝ նշելով դրանց քանակը և ըստ օրինակի կազմել հավասարություններ:

-Երեխան՛եր, այժմ կխաղանք մի հետաքրքիր խաղ ,որի միջոցով կպարզեմ, թե ով որքանով է յուրացրել նոր նյութը: Ինչպես տեսնում եք մեր դասասենյակի անկյունային մասում կա մի մեծ խնձորենի,որի վրա հասունացել են կարմիր մեծ խնձորներ:Բայց այդ խնձորները սովորական խնձորներ չեն,դրանցից յուրաքանչյուրի վրա գրված է մեկ արտահայտություն: Դուք պետք է հավաքեք այն խնձորները,որոնց վրայի արտահայտության թվային արժեքը մեծ է 10-ից և լցնեք դույլի մեջ:Այդ աշխատանքը պետք է կատարենք շատ արագ:Տեսնենք ,թե ով ավելի շատ խնձորներ կհավաքի: Խաղի արդյունքում հնարավոր է դառնում պարզել , թե որքանով են երեխաները արագ կողմնորոշվում բանավոր հաշվում և որքանով է զարգացած նրանց մտքի ճկունությունն ու արագաշարժությունը:ՈՒսումնասիրելով երեխաների ցուցաբերած ակտիվությունը խաղ- ուսուցման ժամանակ , վեր հանելով գերազանց , միջին և միջինից ցածր ակտիվություն դրսևորած երեխաներին ,նպատակ է դրվում հետագայում թերացումները շտկելու : Ստեղծագործական և ինքնուրույն գործունեությունը նպաստում է դպրոցականների մոտ բարձրագույն հոգեբանական և հոգեկան ֆունկցիաների զարգացմանը, ինչպիսիք են հիշողությունը, մտածողությունը, ընկալումը, ուշադրությունը, ինչն իր հերթին ազդում է աշակերտի կողմից՝ գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների յուրացմանը, որոնք նրանք ստանում են դասի ժամանակ: Այս պարագայում շատ կարևոր խնդիր է աշակերտների մոտ հետաքրքրություն խթանել առաջադրված խնդրի, մատուցվող նյութի հանդեպ: Հետաքրքրության առկայությունը աշակերտի մոտ նպատակաուղղված կերպով տանում է նրան առաջադրված խնդիրների իրական իրագործմանը և լուծմանը տարբեր եղանակներով: Ավելին, հետաքրքրությունը խնդրի հանդեպ զգալի կերպով ընդլայնում է աշակերտի աշխարհայացքը և կենսական փորձը, ծանոթացնում է նրան տարբեր տեսակի գործունեությունների հետ, ակտիվացնում և զարգացնում է նրա ընդունակությունները և հոգեբանական առանձնահատկությունները:

Ժամանակակից դպրոցում աշակերտը ուսումնական գործընթացում հանդես է գալիս, որպես ուսումնառության սուբյեկտ, համագործակցում է ուսուցչի և համադասարանցիների հետ: Սա հենց այն անձնային-կողմնորոշված ուսումնառության ոճն է, որը հանդիսանում է կրեատիվության զարգացման բարենպաստ գործոն: Հենց այսպիսի միջավայրում մանկավարժը պետք է, առաջին հերթին, ձգտի բարենպաստ պայմաններ ստեղծել՝ աշակերտների ստեղծագործականության լիարժեք զարգացման համար, քանի որ ստեղծագործականությունը թույլ է տալիս աշակերտին հանդես գալ, որպես ուսման գործընթացի ակտիվ մասնակիցը, իրականացնել սեփական մտահաղացումները: կրտսեր դպրոցականների մոտ ինքնուրույնության և ստեղծագործականության զարգացմանը մեծապես նպաստում է ընտրության իրավիճակի ստեղծումը դասի ժամանակ, քանի որ հենց ընտրության իրավիճակն է նպաստում որոշակի աստիճանի ազատության ձևավորմանը: Այսինքն, այս պարագայում աշակերտը հնարավորություն է ստանում ինքնուրույն ընտրել այս կամ այն իրավիճակում վարքի առավել հարմար տարբերակը կամ խնդրի լուծման եղանակը: Միևնույն ժամանակ, կատարելով ընտրություն առկա տարբերակների միջև, աշակերտը սովորում է նաև պատասխանատվություն կրել իր ընտրության համար, հետևաբար, նաև ստացված արդյունքի համար: Մանկավարժական գործընթացում կարևոր է, որպեսզի այդ ազատությունը լինի «պոզիտիվ», այսինքն ինքնաբավ: Ինչպես նաև, կրտսեր դպրոցական տարիքում ինքնուրույնության և ստեղծագործականության զարգացումը առավել արդյունավետ է տեղի ունենում, քանի որ երեխաները այս տարիքում առավել հետաքրքված են շրջապատող իրականությամբ, պահանջ ունեն ինքնուրույն գործունեության, սակայն միևնույն ժամանակ, մեծի հեղինակությունը դեռևս նշանակալի է երեխայի համար, ինչն օգնում է մանկավարժին ուղղորդել աշակերտի գործունեությունը: Յուրաքանչյուր աշակերտ անհատականություն է, և ինքնուրույնության և ստեղծագործականության դրսևորման աստիճանը յուրաքանչյուրի մոտ կարող է տարբեր լինել: Փորձը ցույց է տալիս, որ կարելի է առանձնացնել մի շարք խնդիրներ, որոնք փոխադարձաբար կապակցված են աշակերտների ստեղծագործականության, ինքնուրույնության զարգացման հետ: Այդ խնդիրներն են.

• Երեխայի ստեղծագործական ունակությունների և ինքնուրույնության զարգացում

• Բանավոր խոսքի զարգացում;

• Ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում;

• Ազատ և անկաշականդ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ;

• Նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում;

• Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում;

• Գեղագիտական ճաշակի զարգացում;

• Տեսածի, լսածի վերաբերյալ խոսելու կարողություն;

• Իրավիճակը շտկելու կարողություն;

• Բարդույթներից ազատագրում: Ենթադրվում է, որ ուսումնական գործընթացում աշակերտների ինքնուրույնությունը և ստեղծագործականությունը խթանելու հիմնական բաղադրիչ գործողություններն են.

• Խնդիրների պլանավորում և բաշխում;

• Համապատասխան նյութերի և դիդակտիկ միջոցների կիրառություն;

• Ստեղծագործելու ազատություն;

• Խրախուսում և գնահատում;

• Սխալի իրավունքի պահպանում;

• Հարգանք ընկերոջ կարծիքի նկատմամբ;

• Համագործակցություն: Ինքնուրույնության և ստեղծագործականության խթանման նպատակով: Ենթադրում եմ, որ աշակերտների մոտ ձևավորելով որոշակի առումով «ազատ տարածք»՝ սեփական մտքերը և կարծիքները արտահայտելու, բաց քննարկումներին մասնակցելու, ինչպես նաև դրանք ինքնուրույն խթանելու և կազմակերպելու համար, աշակերտները կարողացան բավականաչափ ինքնահաստատվել, ավելի վստահ և ինքնուրույն զգալ դասի ժամանակ և տնային հանձնարարություն կատարելիս: Շատ կարևոր գործոն է նաև ուսուցչի՝ խրախուսելու և աշակերտին սխալվելու իրավունք վերապահելու մարտավարությունը, որը նա կիրառեց հետազոտական դասերի ընթացքում: Իսկ այս գործոնները ինքնստինքյան բերում են անձի մոտ ստեղծագործական մտքի խթանմանը, առավել ազատ և անկաշկանդ ուսումնական գործընթացի կազմակերպմանը:

**Հետազոտության ընթացք**

Հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում պլանավորել եմ փորձարարական աշխատանք , որը անցկացվել է դասարանի բոլոր՝ թվով 19 աշակերտների հետ։ Փորձարարական ուսումնասիրութ ունն իրականացվելու է 3-րդ դասրանի երեխաների հետ «Դրամ , թղթադրամ , մետաղադրամ »թեմայի շրջանակներում ։ Մինչ հենց բուն խաղին անցնելը երեխաների մոտ հետաքրքրություն առաջացնելու համար նրանց պատմել եմ փողի զարգացման պատմությունը , ըստ որի եղել է ժամանակ , երբ փող գոյություն չի ունեցել ։ Մարդիկ փոխանակել են մեկ ապրանքը դրան համարժեք մեկ այլ ապրանքի հետ։ Այսպիսի փոխանակությունը կոչվել է ապրանքափոխանակություն ։ Այնուհետև ապրանքների վճարման միջոց են դարձել ոսկին ու արծաթը ։ Ժամանակի ընթացքում դրանք էլ փոխարինվել են փոով և յուրաքանչյուր երկիր ունեցել է իր սեփական դրամական միավորը ։ Տարբեր երկրների դրամական միավորներն ունեն տարբեր անվանումներ ։ Օրինակ ՝ դրամ , դոլլար , ռուբլի , եվրո , ֆունտ,ռուփի և այլն ։ Ապրանքների արժեքները չափվում են դրամական միավորներով այնպես , ինչպես հեռավորությունը մետրով , զանգվածը կիլոգրամով ։ Այսպիսով փողը արժեքի չափ է , վճարման և կուտակման միջոց ։ Ինչ վերաբերում է մեր երկրի դրամին , ապա գոյություն ունեն թղթադրամներ և մետաղադրամներ ։ Երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակը հասկանալու համար նախ կփորձեմ ախտորոշիչ փուլը , կենտրոնացրեցի ուսումնասիրվող օյբեկտի փաստացի վիճակի հաստատման վրա : Կրտսեր դպրոցականներին տրվել է հարցաթերթիկ և առաջարկվել է ընտրել ներկայացված հնարավոր պատասխաններից մեկը ։ Հարցերը ներկայացված են հավլված 1-ում ։ Եթե աշակերտը պատասխանել է 4-6 հարցի «ա» տարբերակի պատասխաններով , դա ցույց է տալիս ճանաչողական հետաքրքրության ու անկախության բարձր մակարդակ : Եթե պատասխանել է 4-6 հարցի ՝ ընտրելով «բ » տարբերակ , դա ցույց է տալիս ճանաչողական հետաքրքրության ու անկախության միջին մակարդակը ։ Եթե պատասխանել է 4-6 հարցի «գ » տարբերակ ընտրելով, ապա դա ցույց է տալիս ճանաչողական հետաքրքրության և անկախության ցածր մակարդակ : Երեխաների ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակը որոշելու համար նաև հաշվի է առնվել նյութի ուսուցման ընթացքում նրանց հարցերը , ցուցաբերած հետաքրքրությունը թեմայի վերաբերյալ ։ Ինչպես նշել էի վերևում , մեր խաղը հանրահայտ լոտո խաղի հիման վրա է կազմված , կոչվում է «Ֆինանսական լոտո »։ Խաղը տեղայնացված է ուսումնասիրվող թեմայի շրջանակներում ՝ «Դրամ , թղթադրամ , մետաղադրամ »։ Այսպես երեխաներին տրամադրվում են լոտոյի բոլոր պարագաները ։ Երեխաները բաժանվում ե ն 5 խմբերի ՝ համապատասխանաբար ՝ 4, 4, 4, 4 և 3 անդամներից բաղկացած ։ Լոտոների վրա նկարներ են պատկերված ։ Այս խաղի շնորհիվ կարելի է հասնել երեխաների մոտ հետևյալ կարողունակությունների զարգացմանը ․

* Ինքնաճանաչողական և սոցիալական
* Թվային և մեդիա
* Մաթեմատիկական և գիտատեխնիկական
* Սովորելու

Ըստ առանձնացված հարցերի խաղավարը դրանք ուղղում է երեխաներին և ում մոտ ճիշտ պատասխանն է գտնվում , այդ երեխան պատասխանում է հարցին ՝ վաստակելով 1-ական միավոր յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում ։ Սխալ պատասխանելու կամ ընդհանրապես չպատասխանելո ւ դեպքում երեխան չի վաստակում ոչ մի միավոր ։ Այսպիսով ներկայացնեմ խաղի ընթացքում երեխաներին առաջադրվող հարցերը ։

|  |  |
| --- | --- |
| **N** | **Հ ար ց ե ր** |
| **1** | **Ո՞ րն է Հայաստանի Հանրապետության պաշտոնական արժույթը** |
| **2** | **Ինչի ՞ մեջ են սովորաբար երեխաները հավաքում իրենց մետաղադրամները** |
| **3** | **Որտե ՞ ղ կարելի է պահել գումարը րակից** |
| **4** | **Գիրքը արժե այնքան , որքան որքան 3 հատ 1000-դրամանոցն ու դրա կեսը: Ի ՞ նչ արժե գիրքը** |
| **5** | **Ի ՞ նչ է հայտնագործել հայազգի գյուտարար Լյութեր Ջորջ Սիմջյան** |
| **6** | **Դոլարի հետ կապված ի ՞ նչ է մշակել հայազգի քիմիկոս Քրիստափոր Տեր -Սիմոնյանը** |
| **7** | **Ո՞ րն է Ռուսաստան ի Դաշնության պաշտոնական արժույ թը** |
| **8** | **Ո՞ րն է արժեքով ամենափոքր հայկական մետաղադրամը** |
| **9** | **Ո՞ րն է արժեքով ամենամեծ հայկական մետաղադրամը** |
| **10** | **Ո՞ րն է արժեով ամենափոքր հայկական թղթադրամը** |
| **11** | **Ո՞ րն է արժեքով ամենամեծ հայկական մետաղադրամը** |
| **12** | **Ո՞ վ է պատկերված 1000 դրամանոց թղթադրամի վրա** |
| **13** | **Ո՞ վ է պատկերված 2000 դրամանոց թղթադրամի վրա** |
| **14** | **Ո՞ վ է պատկերված 5000 դրամանոց թղթադրամի վրա** |
| **15** | **Ո՞ վ է պատկերված 10000 դրամանոց թղթադրամի վրա** |
| **16** | **Ո՞ վ է պատկերված 20000 դրամանոց թղթադրամի վրա** |
| **17** | **Ո՞ վ է պատկերված 100 դոլլարանոց թղթադրամի վրա** |
| **18** | **Ո՞ րն է ԱՄՆ-ի ազգային արժույթը** |
| **19** | **Գրիր , թե քանի ՞ անգամ է հինգ հազար դրամանոց թղթադրամը փոքր տաս հազար դրամանոց թղթադրամից** |
| **20** | **Գրիր , թե քանի ՞ անգամ է տաս դրամանոց մետաղադրամը փոքր հիսուն դրամանոց մետաղադրամից** |
| **21** | **Ընտրիր մետաղադրամների մասին ճիշտ հավասարությունը : 200 դրամ =20 հատ 10 դրամ, 100 դրամ =5 հատ 20 դրամ, 100 դրամ =2 հատ 50 դրամ** |
| **22** | **Գայանեն 60 դրամ վճարեց մատիտի համար , 70 դրամով ավելի ՝ գրիչի համար և 100 դրամ վճարեց տետրի համար : Ընդամենը քանի ՞ դրամ վճարեց Գայանեն :** |
| **23** | **Կարմիր վարդն արժե 600 դրամ , իսկ սպիտակը ՝ 50 դրամով է ժան : Որքա՞ ն արժե երկու կարմիր և մեկ սպիտակ վարդը :** |
| **24** | **Կարենն ունի 200 դրամ , իսկ Արտակը 30 դրամով քիչ : Որքա՞ ն փող ունեն երկու տղաները միասին …** |

Իմ հարցերի քանակը 100-ն է , հետևաբար աշակերտները կարող են հավաքել բավականին շատ թվով միավորներ: Վերլուծության ընթացքում պարզվել է , որ այս դասարանում ճանաչողական հետաքրքրությունների առումով բարձր մակարդակի վրա է 11 աշակերտ, որը համապատասխանում է 56․2%ի , միջինում ՝ 5 աշակերտ, որը կազմում է 26.1%, իսկ ցածր մակարդակում ՝ 3 աշակերտ, որը 10,5 % է ։ Այսպիսով , բացահայտման փուլում պարզվել է , որ դասարանի երեխաների մեծամասնությունն ունի ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորման միջին մակարդակ ։ Սա վկայում է այս ուղղությամբ հատուկ աշխատանքի անհրաժեշտության մասին ։ Փորձի այս փուլում ստացված արդյունքները մեր կողմից հաշվի են առնվել դասի ընթացքում բոլորին ընդգրկող ու հետաքրքիր դիդակտիկ խաղ անցկացնելու գործում ։ Բացահայտման փուլից հետո արդեն անցել եմ մեր խաղի անցկացմանը , որը , ինչպես նշել էի , «Ֆինանսական լոտո » խաղն էր ։ Ըստ առանձնացված հարցերի խաղում առկա հարցերը ուղղվել են երեխաներին և ում մոտ ճիշտ պատասխանն էր գտնվում , այդ երեխան պատասխանում էր հարցին ՝ վաստակելով 1- ական միավոր յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում ։ Սխալ պատասխանելու կամ ընդհանրապես չպատասխանելու դեպքում երեխան չի վաստակում ոչ մի միավոր ։ Խաղի վերջում հասա այն արդյունքին , որ մեր երեխաները ամրապնդեցին իրենց գիտելիքները դրամի , թղթադրամի և մետաղադարամի վերաբերյալ , հստակորեն արդեն կարողանում են կատարել փոքրիկ աշվարկներ , այնպիսիք , ինչպիսիք մեր լոտոյի հարցերում էին ։ Համեմատելով ստացված արդյունքները ՝ տեսնում եմ , որ փոխվել է ճանաչողական հետաքրքության ձևավորման մակարդակը ՝ բարձր և միջին մակարդակներով սովորողներն ավելի շատ են , ցածր ՝ ավելի քիչ ։ Փորձի վերահսկման փուլում բարձր և միջին մակարդակ ունեցողների թիվը աճել է , իսկ ցածր մակարդակ ունեցողներինը ՝ նվազել ։ Ահա և կատարված հետազոտական աշխատանքի արդյունքում մենք ևս մեկ անգամ համոզվեցինք , որ խաղը լավագույն միջոցն է դասի ընթացքում երեխայի մոտ տարբեր կարողություններ զարգացնելու գործում , տվյալ դեպքում ճանաչողական հետաքրքրությունների մակարդակի բարձրացման գործում : Ըստ այդմ խաղերը մեր դասապրոցեսներում պարբերական բնույթ են շարունակելու կրեն , քանզի արդյունավետությունը ակնհայտ է : Կատարված այս աշխատանքի վերջում իրականացրել եմ երեխաների գնահատում ՝ 10 բալային համակարգով

**Ամփոփում**

Սույն հետազոտական աշխատանքի իրականացման համար իմ առջև դրել էի հետևյալ խնդիրը ․ ուսումնասիրել երեխաների ճանաչողական գործունեության մակարդակը դասարանում , վերլուծել փոփոխությունների դինամիկան ՝ նյութի վերաբերյալ գիտելիքների զարգացման գործում ճանաչողական հետաքրքրությունների ակտիվությունը բարձրացնելու համար : Կատարված ուսումնասիրության արդյուքնքների հիման վրա կարողացել էինք պարզել ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակը աշակերտների մոտ։ Այնուհետև ձևակերպել էի վերոնշյալ խնդրից բխող հետևյալ հարցը - արդյո ՞ ք խաղի անցկացումը կարող է բերել կրտսեր դպրոցականի մոտ ֆինանսական ու մաթեմատիկական գիտելիքների հարստացմանն ուղղված ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանմանը ։ Մեր խաղի վերջնարդ յունքը ցույց տվեց ,որ դիդակտիկ խաղը երեխայի մոտ տարբեր կարողությունների զարգացման լավագույն եղանակն է։ Աշխատանքի ավարտին ունեցա այն արդյունքը , որն էլ ակնկալում էի ունենալ, երեխաների մոտ ակնհայտորեն տեսա ճանաչողական հետաքրքրվածություն, գիտելիքների յուրացման հարցում և երեխաները կկարողանան կատարել հաշվարկներ ՝ օգտագործելով փող /դրամ գործոնները : Հիմնվելով թեմատիկ մանկավարժական գրականության ուսումնասիրության, ինչպես նաև իմ մանկավարժական գործունեության ընթացքում ձեռք բերված փորձի վրա, կարող եմ եզրակացնել, որ կրտսեր դպրոցականների մոտ ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների զարգացման համար կարևոր է, որպեսզի երեխաների համար ստեղծվեն սովորելու բարենպաստ պայմաններ, որոնց պարագայում նրանք հնարավորություն կունենան ինքնուրույն ձեռք բերել գիտելիքներ, գտնել խնդիրների լուծումներ, հաղթահարել ուսումնառության ընթացքում հանդիպած դժվարությունները: Այն աշակերտները, որոնց մեջ մանկավարժական հաջող գործունեության ընթացքում ձևավորվում են ինքնուրույնության հակումները, որպես կանոն, բավական մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում ուսման հանդեպ, մշտապես ձգտում են նոր գիտելիքներ ստանալ, վերլուծություններ և մտահանգումներ կատարել: Այսպիսի աշակերտները ևս կարող են բազմաթիվ սխալներ կատարել իրենց ուսումնառության ընթացքում, սակայն նրանց առավելությունը կայանում է նրանում, որ կատարած սխալներից այս աշակերտները չեն հուսահատվում և փորձում են ուղղել այդ սխալները: Աշակերտների մեջ ինքնուրույնության և նախաձեռնողականության զարգացումը զուգորդվում է նաև ինքնավերահսկողության և կամային հատկանիշների զարգացմամբ: Այս համատեքստում կարևոր և առանցքային է նաև մանկավարժի դերը: Նրա խնդիրն է ստեղծել բարենպաստ հոգեբանական մթնոլորտ, որի պարագայում աշակերտները հետաքրքրված և շահագրգռված կլինեն ուսումնական գործընթացով, կձգտեն ակտիվության և նախաձեռնողականության, ինչպես նաև ընդհանուր ինքնուրույնության: Դրա համար մանկավարժը կարող է կիրառել ուսումնական գործունեության կազմակերպման նորագույն մեթոդները, տեղեկատվական տեխնոլգիաները, աշակերտների հետ աշխատանք կատարելու անհատական և խմբակային ձևեր, ինքնուրույն և ստեղծագործական աշխատանքներ և այլն:Ամփոփելով նշեմ , որ խաղը երեխայի գործունեության կարևոր ձևն է : Այն զարգացնում է երեխայի բոլոր տեսակի ունակությունները , հարստացնում և ընդլայնում է շրջապատող աշխարհի մասին պատկերացումների շրջանակը , զարգանում է խոսքը ։ Դիդակտիկ խաղը հնարավորություն է տալիս զարգացնել երեխայի ամենատարբեր ունակությունները ՝ հիշողություն ,մտածողություն , ընկալում , խոսք , ուշադրություն , երևակայություն : Խաղում ձևավորվում է խաղի կանոններին ենթարկվելու կարողություն , քանի որ ամբողջ խաղի հաջողությունը կախված է կանոններին հավատարիմ մնալու ճշգրտությունից : Խաղի կանոններն ազդում են տարրական դպրոցական տարիքի երեխաների կամավոր վարքագծի և կազմակերպման վրա։

**Օգտագործված գրականություն**

1. Մկրտչ յան Ս., Իսկանդայան Ս., Աբրահամյան Ա., Մաթեմատիկ ա 3-րդ դասարան , Զ անգակ , 2020
2. 2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в воспитании и обучении младших школьников // А.К. Бондаренко – Минск. – 2000
3. 3. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. // Начальная школа. 2004. №11.

4. Степанов В.Г. Психология трудных школьников // В.Г. Степанов - М. – 2004

5. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес; сущность и проблемы изучения/ А.Ю. Дейкина- Бийск: НИЦ БПГУ,2002

6. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и После. 2003. №8

7. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. 16 Просвещение, 1971

8.Белоусова А.К., Вышквыркина М.А. Социальный интеллект //Психология общения. М.: 2015

9. Лейтес Н. С. Способности и одаренность в детские годы. М.: 1984

10. Мижериков В. А. Словарь - справочник по педагогике. М.: ТЦ Сфера, 2004 11. Ожегов С.И. Словарь русского языка / под.ред. Н.Ю.Шведовой, 1992

12. Савельева Т. М. Теоретические проблемы развивающегося образования. Минск, ПКООС, 2007

13. Туник Е. Е. Диагностика креативности. Тест П. Торренса: Методическое руководство. СПб., 1998

14. Шинтарь З. Л. Интеллектуальная самостоятельность младших школьников. М.: 2007

15. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах: Избранные психологические труды. М.: МПСИ, 2001

**Հավելված 1․ Երեխաների մոտ ճանաչողական հետաքրքրության մակարդակ պարզելու հարցաշար**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **N** | **Հ արց** | **Տ արբեակ ա)** | **Տ արբերակ բ )** | **Տ արբերակ գ )** |
| **1** | **Ձեզ դուր է գալիս արյդո ՞ ք ստեղ ագործական առաջադրանքներ կ ատարել :** | **Այո** | **երբեմն** | **ոչ** |
| **2** | **2 Ի ՞ նչն է քեզ դուր գալիս , երբ տրամաբանական հարց է տրվում ։** | **պրպտել , բայց պատասխանը գտնել ինքնուրույն** | **նայած երբ և ինչպես** | **Ստանալ պատրաստի պատասխան ուրիշից** |
| **3** | **Շ ա՞ տ ես լ րաց ո ւ ց ի չ գ ր ակ ան ո ւ թյ ո ւ ն կ ար դ ո ւ մ** | **շատ հաճախ** | **երբեմն** | **շատ հազվադեպ** |
| **4** | **Ի ՞ նչ ես անում , երբ որևէ թեմա ուսումնաս իրելիս հարցեր են առաջանում :** | **ես միշտ գտնում եմ դրանց պատասխանը** | **երբեմն գտնում եմ դրան ց պատասխանը** | **ես նրանց ուշադրություն չեմ դարձնում** |
| **5** | **Ձ գտո ՞ւմ ես ինքնուրույն կատարել տնային աշխատանքը :** | **այո** | **երբեմն** | **ոչ** |
| **6** | **Ձգտո ՞ւմ ես ինքնուրույն գտնել լրացուցչ նյութ դասի թեմայով ։** | **այո** | **երբեմն** | **ոչ** |
| **7** | **Ինքնուրույն , առանց հիշեցումների , նստո՞ւմ ես տնային առաջադրանքները կատարելու :** | **այո** | **երբեմն** | **ոչ** |