

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

«ՀՀ ԿԳՄՄՆ ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ.ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»  
ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԱՆԳԼԵՐԵՆ

ԹԵՄԱ՝ Խաղը որպես ուսուցման գործունեության ձև և ուշադրության  
կենտրոնացման միջոց

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ Վարդենիս

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Հասմիկ Բեյբույան

ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ Արմինե Աղաբեկյան

ԴՊՐՈՑ՝ ՀՀ Գեղարքունիքի մարզի Նորակերտի Սեյրան Սարոյանի  
անվան միջնակարգ դպրոց

## Բովանդակություն

1.Ներածություն.....	3
2.Գրական ակնարկ.....	5
3.Փորձարարական հետազոտություն.....	7
3.1.Խմբի նկարագիրը.....	8
3.2.Փորձարարական դասեր.....	9
3.2.1.Փորձարարական դաս-1.....	10
3.3.2.Փորձարարական դաս-2.....	12
4.Վերլուծություն.....	14
5.Գրականության ցանկ.....	15
6.Հավելված.....	16
1.Դասապլան1.....	16
2.Դասապլան2.....	22

## 1. Ներածություն

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի և հետաքրքիր լինի երեխաների համար, այլև ունենա ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթան հանդիսանա աշակերտների ստեղծագործական միտքը զարգացնելու գործում: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Դպրոցում, ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Այսօր, երբ կյանքը անընդհատ և անդադար առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոց: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելու հնարներն ու ձևերը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը: Նպատակին հասնելու համար անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման համար այնպիսի տարբերակներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի լինեն երեխաների համար, այլ նրանց մոտ առաջացնի ուսուցողական և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական մտքին: Իսկ խաղը շատ հոգեհարազատ

և սիրված է երեխաների կողմից: Խաղը փոքրիկների կողմից ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես, երբ լուծվում են կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս կիրառվում են դիդակտիկ խաղեր: Երբ կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը, երեխան չի կարողանում զերծ մնալ խաղերից: Իսկ երբ ուսումը համեմվում է տարբեր խաղերով, դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, ցանկալի, սրտամոտ, հոգեհարազատ: Խաղի մուտք գործելով մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում փոխվում է միջավայրը, որը դառնում է յուրահատուկ ու նոր: Եթե մինչև խաղի մուտք գործելը գոյություն ունեին ուսուցիչ-աշակերտ կամ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում ինչ-ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա խաղի մուտք գործելով դրանք կամաց-կամաց անհետանում են: Իսկ այսպիսի իրավիճակում աշակերտը կարողանում է անկաշկանդ արտահայտել իր մտքերը: Խաղի առկայությամբ աշակերտը աննկատելիորեն ընդգրկվում է ուսուցման այս կամ այն գործընթացում, նույնիսկ իր կարծիքն է արտահայտում այս կամ այն գործընթացում, իր կարծիքն է հայտնում առաջացած խնդիրների լուծման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և ավելի հեշտությամբ է մտապահում առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Ցանկալի է, որ խաղը միջոց լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Իսկ ուուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են աշակերտի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքում, տալիս են նոր գիտելիքներ, պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ,ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Խաղի ժամանակ կարևորվում է նաև դաստիարակչական կողմը, քանի որ երեխաները ավելի մոտիկից են առնչվում, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ավելի ինքնուրույն ու ընկերասեր:

Հետազոտության նպատակը է խաղի միջոցով զարգացնել երեխաների արագ կողմնորոշվելու կարողությունը, արագաշարժությունը, ճարպկությունը խաղի միջոցով թեթևացնել ուսուցման գործընթացը: Հետազոտության խնդիրներն են ուսումնասիրել խաղերի ուսումնական և զարգացնող հնարավորությունները:

## 2. Գրական ակնարկ

Քանի որ հետազոտական աշխատանքի համար ընտրել եմ խաղը, որը կրտսեր դպրոցականների կյանքում, ինչպես նաև ուսուցման գործընթացում անբաժան մաս են կազմում, ուստի ուսումնասիրել եմ գրականություն խաղերի վերաբերյալ, ինչպես նաև օգտվել եմ համացանցից, փորձելով ավելի խորը ուսումնասիրել և ճանաչել խաղի դերը դպրացականի կյանքում: Ինչպես Զիգմունդ Ֆրեյդ է ասել. «Մենք բոլորս ծնունդով մանկությունից ենք: Շատ հաճախ կարելի է գուգահեռներ անցկացնել կյանքի ու խաղային իրավիճակների միջև և եզրակացնել՝ վերջիններս ունեն ընդհանրություններ: Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել: Այսպիսով զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը և հնարամտությունը»: «Հենց խաղի անկախ ձևերն են ամենակարևորը մանկավարժության մեջ երեխայի զարգացման համար: Երեխայի անհատականությունն առավել հստակ դրսևորվում է խաղերում»: «Երեխաներին հրապուրում է շրջապատի մարդկանց գործունեությունը և նրանք ցանկանում են իրենց խաղերում նմանակել-վերարտադրել այն: Խաղացեք, ո՛վ, մանկիկներ շատ խաղացեք: Շատ խաղացեք, բայց թե՛ տիկնիկ, և՛ թե՛ բախժինք ձեր իսկ ձեռքով շինեցեք»: Ղ. Աղայան

Խաղը հենց այն գործունեության ձևն է, որով երեխան սկզբում էմովիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը: Ըստ Էլկոնինի, խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական ծագման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ և երեխաները իրենց խաղի մեջ այդ աշխարհը սիմվոլիկ իրականություն են դարձնում»:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու

եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտ ընտրելու անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը և ռեխանին նոր գիտելիքներ հաղորդելու, ինչպես նաև գիտելիքների ամրապնդման նպատակով դպրոց հաճախելու հենց առաջին օրվանից անցկացվում են խաղեր՝ համատեղելով նաև օրվա նյութի հաղորդման հետ: Քանի որ երեխաների մոտ այնքան զարգացած չեն ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները՝ ավելի բարդ մեթոդներ կիրառելու համար, օգտագործվում են խաղերը՝ նրանց տարիքային խմբի առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին համապատասխան: Խաղերը՝ որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համատեղում ենք պարապմունքների հետ: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը: Խաղերի մեջներգրավված պետք է լինեն բոլոր աշակերտները: Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ավելի հեշտ է նյութը ընկալվում աշակերտների կողմից: Խաղը երեխայի միակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել այլ նաև դաստիարակել երեխային:

### **3.Փորձարարական հետազոտություն**

#### **3.1.Խմբի նկարագիրը՝**

Խաղը որպես ուսուցման գործունեության ձևի և ուշադրության կենտրոնացման մեթոդի կիրառմամբ նախագծված հետազոտական աշխատանքը իրագործելու նպատակով ընտրել են որպես փորձարարական դասարան՝ Նորակերտի Սեյրան Սարոյանի անվան միջնակարգ դպրոցի 5-րդ դասարանը՝

- Հետազոտվող դասարանում աշակերտներների թիվն էր 26 աշակերտ՝14 աղջիկ, 12 տղա,
- Աշակերտներն ունեին առաջադիմության ու զարգացման մոտավորապես միևնույն մակարդակը,
- Հետազոտելի դասարանում ուսուցումն իրականացրել էմ Խմբային մեթոդի կիրառմամբ:

Հետազոտության շրջանակներում փորձարարական դասարանում ընտրվել են՝

- Անգլերեն առարկայի դասագրքի երկու թեմաներ: Գիտափորձի իրականացման համար կիրառման մեջ են դրվել իմ կողմից նախապես մշակված դասերի պլանները,
- հետազոտության համար հիմք է ընդունվել « Հանրակրթության պետական չափորոշիչը,
- հետազոտվող դասարաններում մանկավարժական հետազոտության արդյունքները չափվել են իմ կողմից մշակված հարցաշար-քարտերի վերլուծության հիման վրա:

Դպրոցի հետազոտելի 5-րդ դասարանում, ուր նպատակ էմ հետապնդում զարգացնել խաղային տեխնոլոգիաներով մտածողությունը, կիրառեցի սույն աշխատանքում առաջադրված խմբային աշխատանքի մեթոդը՝ որպես ռազմավարական գործիք: Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ,որ խաղը և դրա կանոնները լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին: Խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին: Խաղը կնպաստի գիտելիքների հարստացման և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Այդ իսկ պատճառով կիրառել էմ մի քանի մեթոդներ ու մեթոդական հնարներ, դրանցից են «Խճանկար», «Շրջագայություն պատկերասրահում», «Երեք բանալի և մեկ կողպեք» , «Հինգրոպեանոց ազատ շարադրանք», «Մտագրոհ» և այլն:

Խճանկարը դասարանում կարող է կիրառվել տարբեր ձևերով: Կարելի է աշակերտներին բաժանել չորս կամ հինգ անդամ ունեցող տարասեռ խմբերի:

Յուրաքանչյուր խմբին տալ դասի մեկ հատված և աշխատելու համար որոշակի ժամանակ: Այն լրանալուց հետո խմբերը ներկայացնում են իրենց հատվածը՝ կարդում են, բառերը բացատրում, դուրս գրում ուղղագրական արժեք ներկայացնող բառեր, դրանցով կազմում նախադասություններ, կատարում լեզվական աշխատանքներ և այլն: Յուրաքանչյուր խումբ սովորում է դասի մեկ հատվածը, բայց արդյունքում սովորում են ամբողջ դասը՝ դադարեցնելով աշխատանքը և ուշադիր լսելով բոլոր խմբերի պատասխանները: Կարող է ունենալ նաև փորձագետների խումբ՝ «Ջիգսո 2», որի փուլերն են.

- նյութի ուսումնասիրություն և տեղեկատվության հավաքում,
- աշխատանք փորձագիտական խմբում,
- աշխատանք ուսումնական խմբում,
- ավարտական աշխատանք,
- ամփոփում :

Շրջագայություն պատկերասրահում «Խճանկար» մեթոդի տարատեսակ է, որի նպատակն է փոխանակել տեղեկություններ, մշակել գաղափարներ և կատարել անդրադարձ, ինչպես նաև զարգացնել լսելու, ինքնուրույն աշխատելու, քննադատաբար և ստեղծագործաբար մտածելու, ցածրաձայն խոսելու, աշխատանքի արդյունքը ներկայացնելու հմտություններ:

Երեք բանալի և մեկ կողպեք մեթոդի աշխատանքը կարելի է կատարել զույգերով կամ խմբով: Այս մեթոդը կարելի է կիրառել այնպիսի դասերի իմաստի ընկալման փուլում, որոնք բավականին ծավալուն են, նույն նյութին կամ երևույթին վերաբերող մի շարք բնորոշ հատկանիշներ կան: Այս մեթոդով աշխատելիս աշակերտների մեջ ձևավորվում է ընտրություն կատարելու, գլխավորը երկրորդականից տարբերելու հմտություն, ինչպես նաև համագործակցելու, իր ընտրությունը հիմնավորելու կարողություն:

Հինգրոպեանոց ազատ շարադրանքի մեթոդը կարող է կիրառվել ինչպես դասի խթանման փուլում, այնպես էլ կշռադատման՝ ելնելով դասի նպատակից և թեմայից: Ընտրում ենք թեման և առաջարկում հինգ բոլորի ընթացքում ազատորեն շարադրել



իրենց մտքերը, որից հետո դադարեցնում են աշխատանքը և ունկնդրում մի քանիսի գրած շարադրանք:

Մտքերի տարափ կամ մտազրոհի խմբային (թիմային) աշխատանքի պարզագույն, բայց շատ արդյունավետ մեթոդ է: Մեթոդի այս տեսակն անվանում են «մտքերի տարափ», քանի որ հաճախ խրախուսվում են պարզապես ուսումնասիրվող նյութին այս կամ այն կերպ առնչվող բառեր թվարկելն ու գաղափարներ արտահայտելը: Պատմելով խմբին մտազրոհի կանոնների մասին՝ սովորողներին ընդհանուր գծերով ներկայացվում է աշխատանքի ընթացքը: Թեման, խնդիրը կարելի է ձևակերպել բանավոր, հրահանգի ձևով կամ որպես վերնագիր գրելով գրատախտակին: Անհրաժեշտ է ընդգծել, որ մտազրոհից հետո բոլոր մասնակիցները հնարավորություն կունենան արտահայտելու իրենց տեսակետները ցանկացած մտքի վերաբերյալ: Քննարկումների ժամանակը գալու է ավելի ուշ, այժմ միայն մտքեր են արտահայտվում: Կարևոր է նաև ժամանակային սահմանափակումների հարցը: Լավ կլինի խմբին նախօրոք ասել, որ մտազրոհի համար նախատեսված է, ենթադրենք 8-10 րոպե: Կարևոր է վերջին փուլի քննարկմանը, դասակարգմանը կամ լրացումներին ժամանակ տրամադրելը: Երբ մտքեր արտահայտելու համար տրամադրված ժամանակն ավարտվի, կարելի է հնարավորություն տալ այլընտրանքային տարբերակներ մտածելուն կամ լրացուցիչ ցուցակ կազմելուն: Պակաս կարևոր չէ ընթացքում արտահայտված մտքերի գրանցումը, այնուհետև դրանց հավաքագրումն՝ ի տես բոլորի: Խմբային աշխատանքի ժամանակ յուրաքանչյուր խումբ ինքն է ընտրում գրառման ձևը, ասենք.պարզապես թվարկմամբ գրանցել, թղթի տարբեր անկյուններում առանց վերլուծության խմբավորել գրանցումները, կենտրոնում գրել խնդիրը, թեման, ապա, դրա շուրջը շրջանաձև գրառելով «հավաքել» արտահայտված մտքերը և այլն: Երբ մեթոդը կիրառվում է մեծ խմբի՝ ամբողջ դասարանի մասնակցությամբ, գրանցումները գրատախտակին կամ թղթի վրա կարող է կատարել ուսուցիչը կամ աշակերտներից մեկը (մի քանիսը): Եթե դասարանը բաժանված է համագործակցային խմբերի, անհրաժեշտ է խմբերից յուրաքանչյուրին հիշեցնել, որ թիմակիցներից մեկին հանձնարարվում է գրանցել բոլոր մտքերը, իսկ աշխատանքն ավարտելուց հետո մեկ այլ մասնակցից պարտավորվում է գրառումները ներկայացնել ամբողջ դասարանին: Խմբերի գրառումները պարզապես ընթերցվում են

բոլորի համար, և գրանցումներով թղթերը փակցվում են լսարանում մինչև դրանց վերլուծությանն անցնելը: Այս ամենը ուղեկցվում է ֆիզկուլտ դադարներով, թեմային համահունչ երաժշտության դադարներով, դասին գունագեղություն տալու համար կարելի է օգտագործել գունավոր կաշուն թերթիկներ, գունավոր պաստառներ և մարկերներ, և այլն: Վերածելով դասը խաղի աշակերտը հաճույքով է սովորում և սովորաբար չի մոռանում:

### **3.2.Փորձարարական դաս-1**

Այսօրվա դասն էր « Jims House » թեման (տե՛ս դասապլան-1 էջ՝ 13): Դասաժամն սկսվեց տնային աշխատանքի ստուգումով. բոլորը ներկայացրին իրենց տնային աշխատանքները՝ որոշակի սխալներով: Քննարկվեց տնային աշխատանքի սխալները, տրվեց բանավոր հետադարձ կապ: Այնուհետև դասարանը տարասեռության սկզբունքով բաժանեցի չորս խմբերի: 1-ին և 3-րդ խմբերին հանձնարարվեց կարդալ դասի առաջին մասը, իսկ 2-րդ և 4-րդ խմբերին կարդալ դասի 2-րդ մասը, տրված ժամանակում աշխատելուց հետո պետք է խմբերը ներկայացնեն դասը, պատասխանեն հարցերին: Իմ նախանշած հինգ աշակերտներից յուրաքանչյուրը ընդգրկված են խմբերից մեկում և աշխատում են խմբային աշխատանքի ուսումնառության պայմաններում: Օգտվելով մտազրոհ մեթոդից խմբերից յուրաքանչյուրը դասից դուրս է գրում նոր բառերը, թարգմանում դրանք, այնուհետև դիմացը գրում են դրանց հոմանիշները: Այնուհետև խմբերից յուրաքանչյուրը ներկայացնում է դասի իր հատվածը, ներկայացնում է իր կատարած աշխատանքը, պատասխանում է զուգահեռ խմբի հարցերին: Այնուհետև ուսուցչի հարցերի օգնությամբ նկարագրում է հերոսներին, վեր են հանում հերոսների դրական և բացասական կողմերը: Յուրաքանչյուր աշակերտ պարտադիր արտահայտում է իր կարծիքը:

### **3.3.Փորձարարական դաս-2**

Այսօրվա դասի թեման էր « Numerals » թեման (տե՛ս դասապլան-1 էջ՝ 17): Դասը սկսվեց տնային աշխատանքի ստուգումով և սխալների ուղղումով ու բացատրությամբ: Դասը կազմակերպվեց խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ

ուսուցման մեթոդով, կիրառելով նաև հարց ու պատասխանի, մտազրոհի, մտքերի քարտեզագրման, m-աձև աղյուսակի, խաղային մեթոդներ: Դասարանը համասեռության սկզբունքով բաժանվեց չորս խմբերի, յուրաքանչյուր 1-ին և 2-րդ խմբերին հանձնարարվեց կարդալ դասի համապատասխանաբար 1-ին՝ քանակական թվականներ, իսկ 3-րդ և 4-րդ խմբերը՝ 2-րդ մասը՝ դասական թվականներ: Թղթի վրա բաժանված պոնակներում դասից դուրս գրել քանակական և դասական թվականները, օգտագործելով նախապես ստացած գունավոր թղթերն ու մատիտները, գրիչները: Ինքնուրույն թղթերի վրա գրել իրենց ծննդյան տարեթիվը: Պատկերացնել, թե իրենց տիկնիկը ո՛ր թվականի, ո՛ր օրը ծնված կլինի և բանավոր ներկայացնել, խմբի անդամները անհրաժեշտության դեպքում օգնում են մեկը մյուսին: Այնուհետև զուգահեռ խմբերը սկսում են մեկը մյուսին հարցեր տալ: Գրատախտակին ցուցադրվում է թվականների ճիշտ գրելաձևերը: Նոր դաս է հանձնարարվում պատմել դասը, տնային աշխատանք է տրվում կազմել տաս նախադասություններ՝ հինգ դասական, հինգ քանակական թվականներով: Աշակերտներին պատճառաբանված գնահատել, խրախուսել այդ դասին ակտիվություն ցուցաբերած այն աշակերտներին, որոնք սովորաբար պասիվ են:

#### 4. Վերլուծություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու այն եզրակացության, որ խաղը կրտսեր դպրոցականի համար ուսուցմանը լավագույն միջոցներից է: Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնեում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարակությունը: Օգտագործելով խաղային մեթոդները կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գարծընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային: Դասի ընթացքում աշակերտները ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն

ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Այսինքն՝ եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին. ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոցառման ընթացքում երեխան նաև տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում: Ձարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն, պատասխանատվության զգացում: Ինչպես ասել է Ա.Շոպենհաուերը. «Յուրաքանչյուր երեխա ինչ-որ չափով հանճար է, իսկ յուրաքանչյուր հանճար ինչոր չափով երեխա»:

## **5. Գրականության ցանկ**

- 1.Մ.Միմոնյան-«Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության Բարելավման միջոց»- Երևան 2004թ.
- 2.Ն.Բարսեղյան-«Խաղերը ուսուցման արդյունավետ միջոց»-Երևան 2001թ.
- 3.Ջ Գյուլամիրյան-«Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ
- 4.Հ.Մամյան-«Խաղը որպես ուսուցման միջոց: Խաղերի կիրառությունը դպրոցում»- Երևան 2013թ.
- 5.Ֆ.Աճեմյան-«Հիշողությունը զարգացնող խաղեր»-Երևան 1999թ.
- 6.Ա.Օհանյան-«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2007թ.
- 7.Ն.Գրիգորյան--«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2012թ.
- 8.Ա.Բաղդասարյան-«Խաղալով սովորեցնենք»-Երևան 2001թ.
- 9.Գևորգյան Ա-«Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.

10.Թաղևույսյան Ե.«Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ

11.Քարամյան Գ.«Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական Դասարաններում»-Երևան 2012թ.

## 6.Հավելված

### Դասապլան-1

#### Ուսուցիչ՝ Արմինե Աղաբեկյան

Առարկա՝	անգլերեն	Ամսաթիվ	12.05.2022	Կիսամյակ	II	Դասարան	III
Թեմա՝	Jims House						
Օգտագործվող նյութեր՝	<i>Գրատախտակ, կալիճ, դասագիրք, տետրեր, դասագիրք, խմբային աշխատանքի քարտեր :</i>						
Դասի նպատակը՝	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Կարողանալ բնագիրը վարժ, անսխալ, կարդալ</li> <li>✓ Ջարգացնել բանավոր և գրավոր խոսքը</li> <li>✓ Իմանալ հեքիաթի հիմնական գաղափարը, հասկանալ հեքիաթի առանձնահատկությունները:</li> <li>✓ Կարողանալ ընթերցածի շուրջ դատողություններ անել՝ համադրելով այն իրենց ծանոթ հեքիաթների հետ:</li> <li>✓ Կկարողանան նյութից դուրս բերել առարկայի հատկանիշ ցույց տվող բառերը և կազմել նրանց բաղդատական և գերադրական աստիճանները:</li> </ul>						
Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ							
Վերջնարդյունքները	<p>Աշակերտները կկարողանան.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ներկայացնել դասը պատումի միջոցով</li> <li>✓ Կարողանալ դուրս բերել-տեքստից ածականները</li> <li>✓ Վարժվել կազմել-նախադասություններ դուրս բերված ածականներով</li> <li>✓ Տրամաբանել և պատասխանել հարցերին:</li> </ul>						

Գործողություններ(Ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն  <i>Աշակերտներ</i>	Ուսումնական գործունեություն  <i>Ուսուցիչ</i>	Հարցադրումներ	Կիրառվող մեթոդ (ներ)
<p>5րդայն-սկիզբ</p> <p>10րդայն-ընթացք</p>	<p>Բացել դասագրքերը, պատրաստվել նոր դասին:</p> <p>Ներկայացնել տնային աշխատանքները:</p> <p>Ներգրավվել չորս տարրասեռ խմբերի մեջ, աշխատել համագործակցային ուսուցման սկզբունքով,</p> <p>Պատասխանել հարցերին</p> <p>Դասից դուրս գրել ածականները,</p> <p>Փոխադարձ հարցեր տալ, 4 աշակերտ կատարում են առաջադրանքները գրատախտակին, մյուսները կատարում են նշումներ</p>	<p>Ողջունել դասարանին, ն/բ:</p> <p>Ստուգել տնային աշխատանքները, բացատրել անհասկանալի մասերը :</p> <p>Դասարանը բաժանել չորս տարրասեռ խմբերի և հանձնարարել կարդալ դասի համապատասխանաբար 1-ին և 2-րդ մասերը</p> <p>Տալ հարցադրումներ, աշակերտներին ներգրավել դասապրոցեսին</p> <p>Տալ ուղղորդող հարցադրումներ</p> <p>Գրատախտակը բաժանել 4 մասի, գրել տարբեր նախադասություններ, առաջարկելով ընդգծել ածականները,</p> <p>Հետևել կատարվող աշխատանքներին,</p>	<p><i>1.Ինչպե՞ս կրնույթագրեք Ջիմին:</i></p> <p><i>2.Ձեզ դուր եկա՞վ Ջիմի քայլերը:</i></p> <p><i>3. Ի՞նչ կասեիր Ջիմին, եթե հանդիպեիր նրան:</i></p>	<p><i>Համագործակցային ուսուցման մեթոդ</i></p> <p><i>Խմբային աշխատանքի մեթոդ</i></p>

<p>15րոպե</p>	<p>տնտրելում:  Բնութագրել հերոսին, նշել նրա բացասական և դրական կողմերը:</p> <p>Տրված ժամանակում աշխատելուց հետո խմբերը հերթով, բանավոր կերպով ներկայացնում են հեքիաթի իրենց տրված հատվածը, Պատասխանում հարցերին, Գրասախտակին դասից դուրս են գրվում ածականները:</p>	<p>կատարել շտկումներ</p> <p>Հետևել կատարվող աշխատանքներին, տրամադրել անհրաժեշտության դեպքում առաջ մղող անհատական բանվոր, գրավոր հետադարձ կապ:</p> <p>Նոր թեմայի հաղորդում, բանավոր հետադարձ կապի տրամադրում, անհասկանալի հատվածների բացատրություն</p> <p>Գնահատում և տնային աշխատանքի հանձնարարում</p>	<p><i>Համագործակցային ուսուցում</i></p>	<p><i>Կարճ դասախոսություն 'ս տեղծելով միջառարկայական</i></p>
<p>12րոպե</p>				

Յրույե- ավարտ				<i>կապ(հայոց լեզու)</i>
Տնային աշխատանք	<i>Դասը հանձնարարել պատմել, տնային տեսրերում գրել էջ 18 վարժ. 7-ը:</i>			

## Դասապլան - 2

### Ուսուցիչ՝ Արմինե Աղաբեկյան

Առարկա՝	անգլերեն	Ամսաթիվ	17.05.2022	Կիսամյակ	II	Դասարան	V
Թեմա՝	Numerals						
Օգտագործվող նյութեր՝	<i>Գրատախտակ, կավիճ, դասագիրք, տետրեր, դասագիրք, բառատետրեր, խմբային աշխատանքի քարտեր :</i>						
Դասի նպատակը՝	<p style="text-align: center;">Աշակերտը կարողանա՝</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անգլերենով թվարկել թվականների տեսակները,</li> <li>• Իմանալ թվականների ճիշտ գրելաձևը,</li> <li>• Կարողանալ ճիշտ արտասանել:</li> </ul>						
	Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ						
Վերջնարդյունքները	<p>Աշակերտները կկարողանան.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Անգլերենով հաշվել թվականները մինչև հազարը,</li> <li>• Տարբերել դասական և քանակական թվականները,</li> <li>• Թարգմանել թվականները հայերենից անգլերեն և անգլերենից հայերեն:</li> </ul>						



Գործողություններ(Ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն  <i>Աշակերտներ</i>	Ուսումնական գործունեություն  <i>Ուսուցիչ</i>	Հարցադրումներ	Կիրառվող մեթոդ (ներ)
<p>5րդայե-սկիզբ</p> <p>10րդայե-ընթացք</p>	<p>Բացել դասագրքերը, պատրաստվել նոր դասին:</p> <p>Ներկայացնել տնային աշխատանքները:</p> <p>Ներգրավվել չորս տարրաետ խմբերի մեջ, աշխատել համագործակցային ուսուցման սկզբունքով, Պատասխանել հարցերին:</p> <p>Օգտագործել մտազրոհ մեթոդը:</p> <p>Դասից դուրս գրել թվականները , Փոխադարձ հարցեր տալ, 4 աշակերտ կատարում են առաջադրանքները</p>	<p>Ողջունել դասարանին, ներկա բացակա անել:</p> <p>Ստուգել տնային աշխատանքները, բացատրել անհասկանալի մասերը :</p> <p>Դասարանը բաժանել չորս տարաետ խմբերի և հանձնարարել կարդալ դասի համապատասխանաբար 1-ին և 2-րդ մասերը</p> <p>Տալ հարցադրումներ, աշակերտներին ներգրավել դասապրոցեսին</p> <p>Տալ ուղղորդող հարցադրումներ</p> <p>Գրատախտակը բաժանել 4 մասի, գրել տարբեր նախադասություններ, առ աջարկելով ընդգծել թվականները,</p> <p>Հետևել կատարվող աշխատանքներին,</p>	<p>1. Որո՞նք են քանակական թվականները:</p> <p>2. Որո՞նք են դասական թվականները:</p> <p>3. Ո՞ր թվականի .n՞ր օրն էս դու ծնվել:</p>	<p><i>Համագործակցային ուսուցման մեթոդ</i></p> <p><i>Խմբային աշխատանքի մեթոդ</i></p> <p><i>Մտազրոհ մեթոդ</i></p>

<p>15րոպե</p>	<p>գրատախտակին, մյուսները կատարում են նշումներ տեսրեքում:</p> <p>Բնութագրել քանակական և դասական թվականները:</p>	<p>կատարել շտկումներ</p> <p>Հետևել կատարվող աշխատանքներին, տրամադրել անհրաժեշտության դեպքում առաջ մղող անհատական բանվոր, գրավոր հետադարձ կապ:</p>		<p><i>Համագործակցային ուսուցում</i></p>
<p>12րոպե</p>	<p>Տրված ժամանակում աշխատելուց հետո խմբերը հերթով, բանավոր կերպով ներկայացնում են իրենց կարդացածը: Պատասխանում հարցերին, Գրատախտակին դասից դուրս են գրվում թվականները:</p>	<p>Նոր թեմայի հաղորդում, բանավոր հետադարձ կապի տրամադրում, անհասկանալի հատվածների բացատրություն</p> <p>Գնահատում և տնային աշխատանքի հանձնարարում</p>		<p><i>Կարճ դասախոսություն 'ս տեղծելով միջառարկայական</i></p>

Յրույե- ավարտ				<i>կապ(հայոց լեզու)</i>
Տնային աշխատանք	Դասը սովորել պատմել, տնային տեսրերում գրել տաս նախադասություն՝ հինգ քանակական, հինգ դասական թվականներով:			