

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

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Երեխաների առաջադիմության բարձրացումը խաղի միջոցով

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ Վարդենիս

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Հասմիկ Բեյբության

ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՄԻ՝ Գոհար Մելիքյան

ԴՊՐՈՑ՝ Վարդենիսի Էդ.Պողոսյանի անվան համար 2 հիմնական դպրոց

2022թ.

ՎԱՐԴԵՆԻՍ

## Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գրական ակնարկ	6
Փորձարարական հետազոտություն	11
Խմբի նկարագիր	11
Հետազոտության ընթացք	12
Փորձարարական դաս 1	13
Փորձարարական դաս 2	14
Տվյալների մշակում և վերլուծություն	15
Եզրակացություն	16
Օգրագործված գրականության ցանկ	18
Հավելված	
Դասապլան 1	
Դասապլան 2	

## Ներածություն

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը:

Ուսուցման նպատակի նման ընկլումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ 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 ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական հետաքրքրաշարժ վարժությունները աշակերտները կատարում են սիրով ու խանդավառությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ մեկը մյուսի օգնությամբ լուծում են, գտնում, վճռում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Եվ այդ ամենը կատարելու ընթացքում աշակերտները ակամայից սովորում են այն, ինչը ծրագրված և թաքնված էր այդ առաջադրանքների հետևում:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: Աշակերտը կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից:

Խաղալով կամ խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ պաշարի յուրացմանը, հմտություններ մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, ինքնաճանաչողականությանը, գեղագիտական ճաշակի զարգացմանը:

Խաղը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց է: Խաղի ժամանակ երեխաները զարգացնում են կամքի, ուժ իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Դրանք օգնում են երեխային սոցիալիզացիային հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներին, հմտություններին և ընդունակություններին: Խաղը բավականություն է պատճառում և խթանիչ միջոց է հանդիսանում մոտիվացիայի ձևավորման հարցում: Խաղի առաջին բաղադրիչը մոտիվացիան է ուսումնական գործունեությունը բազմադրդապատճառականացված է լինում խաղի ընթացքում և ուղորդվում է տարբեր դրդապատճառներով, եթե դրանք ձևավորվում են աշակերտների մոտ, ապա ուսումնական գործունեությունը դառնում է արդյունավետ և իմաստավորված: Դ. Էլկոնինը դրանք անվանել է ուսումնաճանաչողական դրդապատճառներ: Դրանց հիմքում ընկած են ճանաչողական և ինքնազարգացման պահանջմունքները: Սա նաև սեփական անձնային աճի ինքնակատարելագործման ընդունակությունների զարգացման դրդապատճառ է:

Վերջին տարիների իրողությունները հաշվի առնելով ես հասկացա, որ այս ճգնաժամային իրավիճակներում փոփոխության կարիք է զգացվում դասվանդման գործընթացում: Աշակերտների մոտ ծառայած անհանդուրժողականություն կա և

անտարբերություն:

- Աշակերտները անտարբեր են
- Աշակերտները չեն հանդուրժում մեկը մյուսին.
- Աշակերտները ներգրավված չեն:

Ես ցանկանում եմ սույն հետազոտականով փոխել այս իրավիճակը.

- Աշակերտի մոտ զարգացնել հանդուրժողականություն:
- Աշակերտի մոտ առաջացնել սեր և ներգրավվածություն
- Աշակերտի մոտ առաջացնել հետաքրքրվածություն:
- Զարգացնել անձնային որակներ, ինչպիսիք են՝ հանդուրժողականություն, հոգատարություն, համբերություն, նպատակասլացություն, ճկունություն, ստեղծագործականություն պատասխանատվության զգացում, բարյացակամություն, ազնվություն, աշխատասիրություն, դիտողականություն:

Մրանք մարդկային այն որակներն են, որոնք այս զարգացող տեխնոլոգիաների աշխարհում պակասում են մեր աշակերտների մոտ և շատ անհրաժեշտ են հենց իրենց ապագայում աշխատանքի և կարիերայի համար: Դա մարդկային փոխհարաբերություններ կառուցելու հիմնաքարն է:

## Գրական ակնարկ

Հետազոտության ընթացքում փորձել եմ վերլուծել ծառայած խնդրին առնչվող գիտամանկավարժական հոդվածներ և այլ աշխատություններ, որոնց միջոցով որոշակի կներկայացնեմ մանկավարժության մեջ տվյալ հետազոտության խնդրին առնչվող մոտեցումները:

Խաղալով սովորենք – Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց: Մեծ մանկավարժ Կ. Դ. Ուշինսկու այն խոսքերը, թե «Եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում», այսօր դա նույնպես արդիական է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանչալու համար, բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ (ի միջի այլոց՝ թե՛ մեծրին, թե՛ փոքրերին): Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր «կադապարից»՝ պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այսպիսի պայմաններում բացահայտվում են մարդու բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորության գծերը, խառնվածքը: Խաղը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք, հանդուրժողականություն, գիտելիքներ, կռահում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է աշակերտների ըմբռնողականության ուշադրության, հիշողության, կամքի, մտածողության, դիտողունակության, ազնվության, երևակայության, զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների

կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը: (Ջուլիետա Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորեցնել 2009թ. էջ 3-4»):

Աշակերտների մոտ կարող է առաջանալ նաև հուզական վիճակ խաղալով սովորելու արդյունքում, և սա նույնպես մոտիվացիա առաջացնող բնույթ է կրում: Որոշ դեպքերում հույզերը դառնում են գործողությունների դրդիչներ, մեծացնում մկանների և օրգանիզմի ուժերի լարումը: Ուրախությունից մարդը պատրաստ է «լեռներ շուռ տալ» (Ս. Պետրոսյան, Կ. Վարդանյան «Հասարակագիտություն» 10 դաս. Թեմա 6. Հույզեր, էջ 153):

Խաղն ունի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ աշակերտին կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: «Խաղալով սովորելու» ժամանակ աշակերտը ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Փոքր ինչ մանրամասն անդրադառնանք խաղի լավ սովորելու ուսումնական նշանկությանը:

Ուսուցանող խաղերը հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են աշակերտի անկայուն ուշադրությունը դասապրոցեսին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել, լարել հիշողությունը և տրամաբանել: Խաղալով սովորելը աշակերտից պահնաջում է հնարամտություն, ուշադրություն, ոգևորություն, հանդուրժողակնություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, ներգրավվածություն, ուշադրության կենտրոնացում, զիջողականություն, միմյանց օգնելու ցանկություն, միևնույն ժամանակ զարգացնում է երևակայությունը, ճկուն տրամաբանությունը և վերհանում անհատի մտավոր կարողությունները:

Հիմա խոսենք այս մեթոդի դաստիարակչական կողմերից: Այն անձնային որակներից ինչը ես շեշտեցի: Խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը

և ծառայի ուսումնական նպատակին: Խաղերը միայն դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ հաղորդող:

Հոգեբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով երեխան ճանաչում է երևույթների շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակներում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչությունը, ընկալման և սևեռման գործակիցները: Խթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը:

Կ. Դ. Ուշինսկին բազմաթիվ անգամ ընդգծել է խաղերի դաստիարակչական մեծ նշանակությունը, խաղեր, որոնք երեխային նախապատրաստում են ստեղծագործական աշխատանքի գործունեությանը կյանք մտնելու համար, երեխան խաղերի մեջ որոնում է ոչ միայն բավականություն այլև լուրջ զբաղմունք: Խաղը՝ երեխայի պրակտիկ գործունեության աշխարհն է, որը բավարարում է ոչ միայն ֆիզիկական այլև հոգևոր պահանջմունքները: (Հոգեբ. ձեռնարկ. էջ 92)

Ն. Կ. Կրուպսկայան նշել է, որ խաղը երեխաներին սովորեցնում է լինել կազմակերպված, խաղերի ընթացքում դաստիարակվում են ղեկավարներ, կազմակերպիչներ, մարդիկ՝ որոնք կարողանում են իրենց հետևից տանել ուրիշներին: Խաղը ստեղծում է կոլեկտիվ: Խաղի ընթացքում դաստիարակվում են ընկերասիրություն, փոխօգնություն, հանդուրժողականություն հաղթանակի համար ակտիվ պայքար մղելու ձգտում: (Հոգեբանություն 1972թ. Ե. Иднатов. Н.С. Лукин. М. Д. Гримов Психология ст. 93):



Կոլեկտիվ խաղերը հնարավորություն են տալիս աշակերտներին մտերմանալու, մոռացության են մատնում բնավորության բացասական գծեր, ինչպիսիք են՝ ամաչկոտությունը, քմահաճույքը, խռովկանությունը, մեծամտությունը: Այլ կերպ ասած այս եղանակով ամրապնդվում են անձի դրական հատկությունները: Կրտսեր դպրոցականների մոտ (11-12 տարեկան) խաղի կանոնների կատարման համար եղած պատասխանատվությունը դաստիարակում է ազնվություն անկեղծություն, սկզբունքայնություն:

Խաղի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս մասնակիցներին, ծաղրեն կամ խանգարեն: Խաղի ընթացքում դերերը կարելի է բաժանել վիճակահանությամբ, քանի որ դերերը բաժանելիս դժվարություններ կարող են առաջ գալ կամ հերթականությամբ փոխանցել բոլորին խմբավարի դերը: Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել հավասարություն, արդարություն: Խմբավարի դերը ոչ այնքան անմիջական մասնակցությունն է, որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելն է: Խմբավարը պետք է նաև ուշադիր լինի մասնակիցների ապրումների և զգացմունքների նկատմամբ: Խաղի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք և պարգևատրում կարող են լինել որևէ «կոչում» շնորհելը օրինակ ամենահնարամիտը, ամենախելացին, ամենաուշադիրը, ամենաուրախը, ամենաարագը և այլն: Կամ շնորհակալություն հայտնել, կրծքանշաններ հանձնել և այլն: Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ՝ ցանկալի է, որ պարգևատրումների և տուգանքների մասին որոշվի խաղի սկզբից, խմբի կողմից՝ մասնակիցների ուղղորդմամբ:

Խաղի ժամանակ, աշակերտը պետք է ունենա հավատ սեփական ուժերի հանդեպ և չհուսահատվի դժվարություններից (Петти, стр. 420): Յուրաքանչյուր աշխատանքում անհրաժեշտ է գտնել դրական բան, գնահատել ոչ միայն արդյունքը, այլև ընթացքն ու ջանքերը (Петти, стр. 86-91):

- Խաղի ընթացքում անհրաժեշտ է ապահովել, որ ամեն մի աշակերտ հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերելու:
- Չպետք է ստիպել. սովորողները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորականության սկզբունքով, առանց հարկադրանքի:
- Խաղի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողներին:
- Խաղի բովանդակությանը կանոններին և պայմաններին նախապես պետք է ծանոթացնեն սովորողներին (հստակ և հասկանալի):
- Խաղը չպետք է պաուրնակի որևէ տարր, որը կարող է վնասել սովորողների առողջությանը:
- Առարկաները և նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու համար պետք է լինեն անվնաս և հարմար՝ օգտագործման համար:

## **Փորձարարական հետազոտություն**

Այսպիսով՝ աշխատելով և ուսումնասիրելով աշակերտների ճանաչողական կարողությունների անհատական սահմանները, ես հասկացա, որ կոնկրետ անհատի զարգացման և ճանաչողական կարողությունների հստակության գործում արդյունավետ կիրառվող և ներգրավվածության առաջացնող գործոններից մեկը՝ խաղն է:

Վարդենիսի Էդ. Պողոսյանի անվան համար 2 հիմնական դպրոցի 4<sup>ա</sup> դասարանի աշակերտների մեջ բացահայտել եմ 2 աշակերտների, ովքեր ունեն ցածր ինքնագնահատական և հոգեբանական խնդիրներ (մեղանկալի անձնավորություններ են): Նրանց մոտ բացակայում է մոտիվացիան: Իսկ խաղը այս տեսակի խնդիրներով աշակերտների մոտ կարծում եմ պետք է տա սպասված արդյունքը: Խաղային մոտիվացիայում գործընթացից շեշտադրվում է արդյունքը, բացի այդ, զարգանում է հաղթելու դրդապատճառը, և իր տեղը զիջում է ուսումնական մոտիվացիային, որի ընթացքում գործողությունները կատարվում են կոնկրետ գիտելիքների կարողությունների համար, ինչն էլ իր հերթին հնարավորություն է տալիս ստանալու խրախուսանք, հասակակիցների ընդունումը և հատուկ կարգավիճակ:

## **Խմբի նկարագիր**

Հետազոտական աշխատանքս կատարել եմ Վարդենիսի Էդ. Պողոսյանի անվան համար 2 հիմնական դպրոցի 4 ա դասարանում: Դասարանը բաղկացած է 25 աշակերտից, որոնցից 14-ը տղաներ են, իսկ 11-ը՝ աղջիկներ:

Դասարանում ունենք լավ սովորող 8 աշակերտ, միջին մակարդակի գիտելիքներով 9 աշակերտ, իսկ թույլ սովորող 8 աշակերտ:

## **Հետազոտության ընթացք**

Ընտրեցի 3 խումբ, ըստ իս յուրաքանչյուր հետազոտություն ուրույն բնույթ է կրում և ընթացքն ու եզրահանգումները մեծապես կախված են այն պայմաններից որում կատարվել է այն: Այս առումով հարկ եմ համարում նշել հանգամանքները, որոնք թույլ կտան իրականում ճշմարիտ գնահատելու սույն հետազոտությունը.

Նախապատրաստածս 3 դասից կատարեցի 2-ը:

Խաղի թեման ընտրեցի ուսումնական նյութից ոչ շատ պարզ, բայց նաև հեշտ հաղթահարելի քայլերով: Որպեսզի իմ սպասումները իրականաանյաին, անցկացրեցի զրույց՝ ենթատեքստում դնելով հետևյալ մոտեցումները:

Ունենալ հավատ սեփական ուժերի հանդեպ, չհուսահտվել դժվարություններից:

## Փորձարարական դաս 1

Դասարանը բաժանեցի երեք խմբի և խնդրեցի ռուսերենով անվանակոչել իրենց խմբերը՝ համաձայնության գալով մյուս խմբի հետ: Առաջին իսկ պահին եղավ անունների ընտրության բախում, երկու խմբերը միևնույն անուններն էին ընտրել՝ "Львы"-«Առյուծներ» և ես առաջարկություն արեցի, որ մեկ և երկու թվականները զետեղել գոյականներից առաջ, սակայն խմբում արագ, նոր անուն որոշեցին և երկրորդ խումբը դարձավ "Орлы"-«Արծիվներ»: Աշակերտների մեջ անհանգստություն առաջացավ, որ չեն հասցնի, բայց և այնպես կրկին խաղաղվեցին և շարունակեցին: Խաղային մոտիվացիան աստիճանաբար զիջեց իր տեղը ուսումնականին: Խաղի ընթացքում գործողությունները կատարվում էին կոնկրետ գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման համար, ինչն էլ իր հերթին հնարավորություն էր տալիս ստանալու խրախուսանք դասընկերների ընդունումը և հատուկ կարգավիճակ խմբում:

Խաղի վերջնարդյունքում հաղթեցին "Львы"-«Առյուծներ» խումբը:

## Փորձարարական դաս 2

Հաջորդ շաբաթ կրկին կազմեցինք խմբեր խաղի համար, այս անգամ ամեն խմբի մեջ ընդգրկեցի մեկ պասիվ աշակերտի: Խաղը հետևյալն էր՝ ամեն խումբ պետք է ձեռքի շարժումով նկարագրեր մի պատահական դրվագ տվյալ ամսվա մեջ անցած դասի թեմաներից մեկը: Մի խումբը վերցրեցին "Три медведя" հեքիաթը և գրատախտակին բանալի բառերը գրեցին, որպեսզի մրցակից խմբերը կարողանան գուշակել հեքիաթի անունը և նկարագրված դրվագը: Երկրորդ խումբը վերցրել էր «Գորտը արքայազնը» հեքիաթը ու գրատախտակին գրել էր երեք բանալի բառեր դասից վերցրած: Հաջորդ խումբը վերցրել էր "Три медведя" հեքիաթից մի դրվագ և բանալի բառերը գրել գրատախտակին: Խմբերը պետք է կարողանիային գուշակել հեքիաթի վերնագիրը և ճիշտ նկարագրեին տվյալ դրվագը: Քանի որ նախորդ դասից անցկացրել էի կշռադատման ամփոփիչ թեստ՝ թերթիկների վրա սովորողները գրել էին՝ ի՞նչը ինձ դուր եկավ, ի՞նչը ոչ, ես հասկացա, որ արդյունքում պետք է լինեին խրախուսական ոչ միայն գնահատականները, այլև՝ անակնկալ խրախուսական նվերներ: Այս դասաժամից հետո ես պատրաստեցի թղթե մեդալներ, խորհրդանշական պարզևներ, որոնց վրա գրված էին՝ «ամենահանդուրժող», «ամենաուշադիր», «ամենաներգավված» աշակերտը: Արդյունքում հաղթեց երկրորդ խումբը "Орлы" և պարգևատրվեցին «ամենաներգավված», «ամենահանդուրժող» մեդալներով:

## Տվյալների մշակում և վերլուծություն

Այստեղից հետևություն արեցի, որ խմբերը բաժանելիս հարկավոր էր հաշվի առնել երեխաների ոգևորությունը, անձնային որակները, պասիվությունը և հանդուրժողականությունը: Եվ խմբում որևէ մեթոդ կիրառելուց առաջ անհրաժեշտ է ճանաչել երեխաներին, հասկանալ նրանց հետաքրքրությունները, փոքր ինչ ճկունություն գործադրելով մեթոդը համապատասխանեցնել նրանց նախասիրություններին:

Կարևորն այն է, որ խաղային մեթոդը արդյունավետ ազդեց դասի անցկացմանը և ես կարողացա հետաքրքրություն առաջացնել աշակերտներիս մոտ: Նրանք սկսեցին ավելի ակտիվ դրսևորել իրենց դասի ընթացքում: Կարողացան համագործակցել իրենց ընկերների հետ, ինչպես նաև սովորեցին կշռադատված միտք հայտնել:

## Եզրակացություն

Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահնաջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանձ հոգնելու:

Հ. Թումանյան

Ելնելով գրականության, հետազոտության խնդիրների և ընթացքում դիտարկումների վերլուծություններից կատարել եմ հետևյալ եզրակացությունները՝

- Թեստավորել երեխաներին և արձանագրած արդյունքներից վերլուծություն անել:

- Որպեսզի որոշակի պարզ դառնան խաղի վերոհիշյալ անկման տանող գործոնները մտածեցի հարցաթերթիկներ տալ որպեսզի լրացնեն, որի արդյունքում էլ պարզ դարձավ խաղի ժամանակ մոտիվացիայի անկման պատճառները: Մի մասը հետաքրքիր էր համարել խաղալով սովորելը, մյուս մասը դժվարացել էր ռուսերենով սովորել արտահայտվել խաղի մեջ և այս փուլում որպես դժվարություն սովորողները իրենց լարվածության և տագնապների մասին են խոսում և որն էլ տանում է մոտիվացիայի պակասի: Այսպիսով փորձի պակասը համարվում էր մոտիվացիայի վրա ազդող գործոն:

- Կային սովորողներ խմբերում, որոնց համար բավարար էր մի փոքր «կայծն» անգամ և կային սովորողներ ամեն խմբում որոնց մշտապես անհրաժեշտ էր մոտիվացնել:

Այսպիսով խաղալով սովորելը աշակերտի մոտ ձևավորում է հանդուրժողականություն, ինքնուրույնություն, ընկերասիրություն, համբերատարություն, ճկունություն, ազնվություն, հոգատարություն, մեկը մյուսին



զիջելու կարողություն, նպատակաւաւացություն, աշխատասիրություն,  
պատասխանատվության զգացում, բարյացակամություն, դիտողականություն:  
Այստեղ հարկ է մեջբերում անել.

Խաղը երեխայի զարգացման աղբյուրն է: Այն ստեղծում է մոտակա զարգացման  
տիրույթները:

Լ.Ս. Վիգոտսկի

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ջուլիետտա Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք» (2009թ. )
2. Ս. Պետրոսյան, Կ. Վարդանյան «Հասարակագիտություն 10»
3. Հոգեբանության ձեռնարկ Լ. Ս. Վիգոտսկի «Նոր Հոգեբանություն»
4. Հոգեբանություն (1972թ. ) Е. Игнатов. Ж.С. Лукин. М.Д. Громов
5. Հոգեբանության ձեռնարկ Կ. Դ. Ուշինսկի
6. Բ. Էլկոնի «Անձի մասնագիտական զարգացման հոգեբանական օրինաչափությունները»

# Դասապլան 1

Ուսուցչուհի՝ Գոհար Մելիքյան

Առարկա՝ Ռուսերեն

Դասարան՝ 4<sup>ա</sup>

Ամսաթիվ՝ 09.03.2022

Խմբի նկարագիր	Դասարանը բաղկացած է 25 աշակերտից, որոնցից 14-ը տղաներ են, իսկ 11-ը՝ աղջիկներ:
Թեմա՝	"Три медведя"
Օգտագործվող նյութեր՝	Հեքիաթի գիրք, պաստառներ
Դասի նպատակը՝	<p>Ձևավորել ռուսերեն բանավոր խոսքի տարրական հմտություններ:</p> <p>Զարգացնել ընթերցելու կարողություններ՝ պահպանելով արտասանության և հնչերանգի կանոնները: Զարգացնել հանդուրժողականություն և խթանել ուշադրություն: Տրված թեմայի շուրջ խաղ կազմակերպել:</p> <p>Զարգացնել միմյանց հետ համագործակցելու և հաղորդակցվելու կարողությունը, մեծացնել ներգրավվածությունը դասապրոցեսին:</p>
	Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ

<p>Վերջնարդյունքները</p>	<p>Աշակերտը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Պատասխանել տեքստի վերաբերյալ հարցերին,</li> <li>• Արտահայտել տեքստի վերաբերյալ սեփական կարծիքը,</li> <li>• Ունկընդդեմ և ընթերցելիս հասկանալ անձանոթ բառերի նշանակությունը և կիրառել դրանք խաղում</li> <li>• Հստակ տարանջատել գոյականը ածականից:</li> </ul>	
<p><b>Գործողություններ</b> (Ժամ/տևողություն)</p>	<p>Պլանավորած ՈւԳ ռազմավարություններ</p>	<p>Առանցքային հարցեր Հիմնական ստուգումներ (հանձնարարության վերջնարդյունքը) Անդրադարձ</p>
<p>Կազմակերպչական մաս (5 րոպե)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Բացակա աշակերտների անունների գրանցում</li> <li>- Աշակերտների խմբերի կազմում</li> <li>- Խմբերի անունների որոշում</li> </ul>	<p>Նպատակը՝ կազմակերպել աշխատանքը և սովորողներին նախապատրաստել դասին:</p>
<p>Ներածական մաս(10 րոպե)</p>	<p>Ամփոփում</p>	<p>Վեր հանել աշակերտների կողմից դասի նպատակին նպաստող մտքերը:</p>
<p>Խաղ (20 րոպե)</p>	<p>Վեր հանել աշակերտների մնացորդային գիտելիքերը, ներգրավվել պասիվ աշակերտների խաղապրոցեսին, ձևավորել</p>	

	հանդուրժողականություն:	
--	------------------------	--

Գնահատում (5 րոպե)	Թվանշաններով	
Տնային հանձնարարություն (5 րոպե)	Ամփոփել "Три медведя" հեքիաթը և գրել դասի վերջի վարժությունները	

Դասապլան 2  
 Ուսուցչուհի՝ Գոհար Մելիքյան  
 Առարկա՝ Ռուսերեն  
 Դասարան՝ 4<sup>ա</sup>  
 Ամսաթիվ՝ 13.03.2022

Խմբի նկարագիր	Դասարանը բաղկացած է 25 աշակերտից, որոնցից 14-ը տղաներ են, իսկ 11-ը՝ աղջիկներ:
Թեմա՝	"Принц-лягушка"
Օգտագործվող նյութեր՝	Հեքիաթի գիրք, պաստառներ
Դասի նպատակը՝	<p>Ձևավորել ռուսերեն բանավոր խոսքի տարրական հմտություններ: Ջարգացնել ընթերցելու կարողություններ՝ պահպանելով արտասանության և հնչերանգի կանոնները: Ջարգացնել հանդուրժողականություն և խթանել ուշադրություն: Տրված թեմայի շուրջ խաղ կազմակերպել:</p> <p>Ջարգացնել միմյանց հետ համագործակցելու և հաղորդակցվելու կարողությունը, մեծացնել ներգրավվածությունը դասապրոցեսին:</p>
	Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ

<p>Վերջնարդյունքները</p>	<p>Աշակերտը կկարողանա.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Պատասխանել տեքստի վերաբերյալ հարցերին,</li> <li>• Արտահայտել տեքստի վերաբերյալ սեփական կարծիքը,</li> <li>• Ունկընդդեմ և ընթերցելիս հասկանալ անձանոթառերի նշանակությունը և կիրառել դրանք խաղում</li> <li>• Մոդալ բայերը օգտագործել նախադասության մեջ</li> </ul>	
<p><b>Գործողություններ</b> (ժամ/տևողություն)</p>	<p>Պլանավորած ՈւԳ ռազմավարություններ</p>	<p>Առանցքային հարցեր Հիմնական ստուգումներ (հանձնարարության վերջնարդյունքը) Անդրադարձ</p>
<p>Կազմակերպչական մաս (5 րոպե)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Բացակա աշակերտների անունների գրանցում</li> <li>- Աշակերտների խմբերի կազմում</li> <li>- Խմբերի անունների որոշում</li> </ul>	<p>Նպատակը՝ կազմակերպել աշխատանքը և սովորողներին նախապատրաստել դասին:</p>
<p>Ներածական մաս (10 րոպե)</p>	<p>Ամփոփում</p>	<p>Վեր հանել աշակերտների կողմից դասի նպատակին նպաստող մտքերը:</p>
<p>Խաղ (20 րոպե)</p>	<p>Վեր հանել աշակերտների մնացորդային գիտելիքերը, ներգրավվել պասիվ աշակերտների խաղապրոցեսին, ձևավորել հանդուրժողականություն:</p>	



