

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

«ՀՀ ԿԳՄՍՆ ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ.Ա.ԲՐԱՀԱՄՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻԶՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների տրամաբանական մտածողության խթանման միջոց

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ Վարդենիս

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Հասմիկ Բեյբուբյան

ՈւՍՈՒՑԻԶ՝ Աննա Պետրոսյան

ԴՊՐՈՑ՝ ՀՀ Գեղարքունիքի մարզի Վանևանի միջնակարգ դպրոց

Վարդենիս - 2022

Բովանդակություն

1.Ներածություն.....3

2.Գրական ակնարկ.....	5
3.Փորձարարական հետազոտություն.....	7
3.1.Խմբի նկարագիր.....	8
3.2.Փորձարարական դասեր.....	9
3.2.1.Փորձարարական դաս-1.....	9
3.3.2.Փորձարարական դաս-2.....	10
4.Վերլուծություն.....	10
5.Գրականության ցանկ.....	12
6.Հավելված.....	13
1.Դասապլան1.....	13
2.Դասապլան2.....	17

Ներածություն

Թեմայի ուսումնասիրման արդիականությունը: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի

ընթացում: 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 տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության համակարգում կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը: Երեխան խաղում է և սովորում: Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն առավել հեշտությամբ են ընդունում: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում: Մանուկը փոքրիկ է, բայց իր մեջ կրում է մարդու: Իսկ այդ մարդը ձևավորման և սոցիալական 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 սրամաղդություն, երեխաների կյանքը դարձնում լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքները: Խաղը, բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, 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 ունեն 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 սրամաթանական մտածողությունը,
- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ու շարժարարությունը, հիշողությունը,
- միմյանց հարգելու, ձեռք մեկնելու կարողության զարգացում,

սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը և դրանք համեմատել իր սեփական
ֆայլերի հետ,

տարբեր իրավիճակներում հասակակիցների և մեծերի հետ շփանկարողությունների
ձևավորում,

խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:

Նպատակներս իրագործելու համար պետք է հաղթահարեի հետևյալ խնդիրները՝

Ճանաչանալի խաղային տեխնոլոգիաներին,

հավաքագրելի բազմազան խաղեր, որոնք կհամապատասխանեն իմ առջև դրված խնդիրների
լուծմանը,

պլանավորելի արդյունավետ դասեր:

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

Գրական ակնարկ

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները հանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգացնում
աշխարհայացք: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը 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 եմ երեխային՝ խաղացե՛ք նրա հետ, խաղացե՛ք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի
ձեր ամենամեծ նվերը նրան»: 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 չգրկել երեխային «անմեղ խաղերից»: Իր բնական զարգացման ընթացքում՝ առօրյա կյանքում, ամենօրյա
գործունեության ընթացքում երեխան ամենից առաջ առնչվում է խաղին: 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, զվարեացնեն,
հանելի 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 դիպակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դղուճը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»):

Կ. ՈՒՇԻՆՍԿԻՆ բարձր է գնահատել խաղի դերը՝ որպես երեխաների ինֆորմացիայի ու ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է Թույլ տվե՛ք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի ուշադրության 10 րոպե: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանա՛ք օգտագործել մի ամբողջ շաբաթվա կիսաֆուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ :

Մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է սրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: Վ.Ս.Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

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

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

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

4. Խաղի ակտիվացիոն գործառույթ: Խաղն ավելի ակտիվացիոն է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ ինֆորմացիայի միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թափնված ներուժը:

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

6. Խաղի Շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ 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 ինֆրագոստորության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

7. Խաղի Վարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում, և դրան ինֆրաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի Վարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հանելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի Վարճանքը 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: Այսպիսով խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրները: Սակայն այս ամենով հանդերձ՝ դպրոցում, կենդանի մանկավարձական գործընթացում, խաղերը չեն կարող լինել ինֆրանպատակ: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձայն 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 ելնելով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես կազմակերպել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի՝ ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը: Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում - խաղ ձևերը: Երեխան այս դեպքում ավելի ազատ ու անկաշիտ է գգում իրեն, թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում ցանկացած նյութ:

3. Փորձարարական հետազոտություն

3.1. Խմբի նկարագիրը՝

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների տրամաբանական մտածողության խթանման մեթոդի կիրառումը նախագծված հետազոտական աշխատանքը իրագործելու նպատակով ընտրել են որպես փորձարարական դասարան Վանկանի հիմնական դպրոցի 3-րդ դասարանը՝

- ❖ Հետազոտվող դասարանում աշակերտներին քիվն էր 16 աշակերտ՝10 աղջիկ, 6 տղա:
- ❖ Աշակերտներն ունեին առաջադիմության ու զարգացման մոտավորապես միևնույն մակարդակը:
- ❖ Հետազոտելի դասարանում ուսուցումն իրականացրել են Մտերի տարափ մեթոդի կիրառմամբ:

Հետազոտության շրջանակներում փորձարարական դասարանում ընտրվել են՝

- ❖ Ռուսաց լեզվի դասագրքի երկու թեմաներ: Գիտափորձի իրականացման համար կիրառման մեջ են դրվել իմ կողմից նախապես մշակված դասերի պլանները,
- ❖ հետազոտության համար հիմք է ընդունվել « Հանրակրթության պետական չափորոշիչը,

Դպրոցի հետազոտելի 3-րդ դասարանում, ուր նպատակ են հետապնդում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումով զարգացնել կրտսեր դպրոցականների տրամաբանական մտածողությունը կիրառելի Մտերի տարափ մեթոդը՝ որպես ռազմավարական գործիք: Մտերի տարափը աշխատանքի պարզագույն, բայց շատ արդյունավետ մեթոդ է: Մեթոդի այս տեսակն անվանում են «Մտերի տարափ» , քանի որ հաճախ խրախուսվում են պարզապես ուսումնասիրվող նյութին այն կամ այն կերպ առնչվող բառեր թվարկելն ու գաղափարներ արտահայտելը: Մտերի ազատ հոսք կարող է լինել միայն այն ժամանակ, երբ բացակայում է քննադատության վտանգը: Որպես քննադատություն են հասկացվում և բացահայտ բացասական գնահատականը, և ֆնտիզադը, ինչպես նաև կողմնապահությունը: Չարժե ցույց տալ, որ միտքը որևէ արժեք չունի, անտեսել որևէ մեկի ներդրումը կամ արտահայտել անգամ ոչ խոսքային քննադատական վերաբերմունք (հոնքերը կիտել, ուները բարձրացնել և այլն): Շեշտը պետք է դնել արտահայտվող մտքերի քննարկի, այլ ոչ թե որակի վրա: Պետք է խրախուսել շատ և բազմատեսակ մտքեր արտահայտելը: Յուրաֆանչյուր մասնակից պետք է զգա, որ իր կողմից ասված միտքն արժանի է ուշադրության: Սա մտքեր արտահայտելու շահագրգռվածության պայման է: Տարափը հերթականության կամ չափ սահմանել չի ենթադրում: Սակայն պետք է հետևել, որ մտքեր արտահայտելու հարցում որևէ գերակայություն չստեղծվի: Կարելի է ինչ-որ հերթականության մեխանիզմ մտածել: Եթե խմբի անդամներից որևէ մեկն ինչ-ինչ պատճառով չի կարող մտքերը կամ առաջարկությունները հստակ ձևակերպել, արտահայտել, պետք է հնարավորություն տալ, որ նա պարզապես խոսի այդ մասին, ընդունել նրա ասածն առանց մեկնաբանությունների և շարունակել գործընթացը: Պատահում է՝ այնպիսի պահ է գալիս, որ մասնակիցներից ոչ մեկի մոտ նոր միտք չի ծագում, նման դեպքերում ուսուցիչը կարող է խթանել՝ խմբային քննարկումներ թույլատրելով կամ լրացուցիչ հանձնարարություններ տալով: Գրառումը ոչ միայն կարևոր արտահայտությունների գրանցումն է, այլև

դրանցից ազատվելով՝ նոր մտքերի առաջացմանը նպաստելը: Այդ պատճառով պետք է բոլորի մտքերը գրանցել գրատախտակին կամ թղթի վրա: Այս մեթոդի շնորհիվ վեր են հանվում առակերտների նախնական գիտելիքները, այն, ինչ նրանք գիտեն կամ ենթադրում են, որ գիտեն սովորական թեմայի, նյութի վերաբերյալ: Դասի վերջում (կեռադատման փուլում), ամփոփվում է , անդրադարձ է կատարվում մտազրոհի արդյունքներին՝ հարցազրույց, ուղղելով, լրացնելով, ամբողջացնելով նախնական մտքերի ու գաղափարների ցանկը: Այս անձինը կարող է ուղեկցվել օրինակ 3 թուղթանոց դասական երաժշտության ունկնդրումով, արտահայտած մտքերը կարելի է գրառել նախօրոք պատրաստված ամպլիկների կամ այլ պատկերների վրա, մտքերը դարձնել գնացքի վագոնակներ և շրջել դասարանով կամ շարքով, նախապես պատրաստված «գիտության ծառ»-ի վրա ավելացնել թղթե տերևները և մրգերը, որոնց վրա թեմային առնչվող մտքեր են գրված և այլն: Հետազոտության ընթացքում հատուկ ուշադրության կենտրոնում են պահելու 3 առակերտների, որոնք իմ կարծիքով ավելի կաշկանդված են և դժվարությամբ են մասնակցում դասերին:

3.2. Փորձարարական դաս-1

Այսօրվա դասն էր «Репка» թեման (մաս 1) (տե՛ս դասապլան-1 էջ՝ 13): Դասաժամն սկսվեց տնային աշխատանքի ստուգումով. բոլորը ներկայացրին իրենց տնային աշխատանքները՝ որոշակի սխալներով: Քննարկվեց տնային աշխատանքի սխալները, կատարվեց սխալների ուղղում: Ուսուցչի կողմից բացատրվում է դասի բովանդակությունը, մեկնաբանվում է հանձնարարության կանոնները և հրահանգվում սկսել աշխատանքը, առակերտները ընտրում են գունավոր թղթեր, մատիտներ, պատկերներ և պատրաստվում են աշխատանքին, մտազրոհ մեթոդի կիրառմամբ հանձնարարվում է նախապես տերևների և մրգերի ձև ունեցող թղթերի վրա գրել այն բառերը և մտքերը, որոնք ըստ նրանց կապ ունեն դասի հետ: Ժամանակը օգտահմալ օգտագործելու նպատակով խաղը կազմակերպվում է մրցույթի կարգով: Ժամանակը լրանալուց հետո սովորողները հերթով, բայց արագ փակցնում են իրենց աշխատանքները, այնուհետև մոտենում են «գիտության ծառին» ներկայացնում իրենց աշխատանքները: Համեմատում են հերոսների կերպարները օգտագործելով նոր բառերի համանիշները: ՈՒսուցիչը հերթով մոտենում է առակերտներին, անհրաժեշտության դեպքում ցուցումներ է տալիս, կատարում է շտկումներ: ՈՒսուցիչը գուզահետ այդ բառերն ու մտքերը գրում է գրատախտակին և մեկնաբանում, ընդհանրացնում է դասի միտքը և պատասխանում հարցերին: Կատարում է սխալների քննարկում և բացատրում, բանավոր առաջ մղող հետադարձ կապի է տրամադրում : Այնուհետև բացատրվում է նոր թեման առակերտների մասնակցությամբ: ՈՒսուցիչը գրատախտակի վրա թարգմանում է անձանոթ բառերը: ՈՒսուցիչը ուղորդում է առակերտներին, որպեսի նոր թեման հիշատ ընկալվի և օգնում է հիշատ արտասանել նոր բառերը: Առակերտները անձանոթ բառերի բացատրությունները գրում են բառատետրերի մեջ: ՈՒսուցչի հարցերի օգնությամբ ինչպես համեմատում են հերոսներին, վեր են հանում հերոսների դրական և բացասական կողմերը, այնպես էլ նրանց

ընդհանրական գծերը :Այս ամենը կատարվեց Վեննի դիագրամ մեթոդի միջոցով: Իմ նախանշած երեք առակերտները մեծ ակտիվություն ցուցաբերեցին դասին և խրախուսվեցին:

3.2. Փորձարարական դաս-2

Այսօրվա դասն էր « СКАЗКА О ЛЬВЕНКЕ» թեման (տե՛ս դասապլան-1 էջ՝ 17): Դասաժամն սկսվեց տնային աշխատանքի ստուգումով. բոլարը ներկայացրին իրենց տնային աշխատանքները՝ որոշակի սխալներով, բացատրվեցին սխալները: Բացատրում է դասի բովանդակությունը, մեկնաբանում է հանձնարարության կանոնները և հրահանգում է սկսել աշխատանքը, առակերտները ընտրում են գունավոր թղթեր, մատիտներ, և պատրաստվում են աշխատանքին, մտադրուհի մեթոդի կիրառմամբ հանձնարարվում է նախապես գունավոր թղթերի վրա գրել այն բառերը և մտքերը, որոնք ըստ նրանց կապ ունեն դասի հետ, բնութագրում են հերոսներին: Ժամանակի լրանալուց հետո հերթով մոտենում են նախապես պատրաստված գնացքին և թղթերը դնում են փոքրիկ վագոնների մեջ, ներկայացնելով, թե իրենց գրածը ինչ կապ ունի թեմայի հետ: Համեմատում են հերոսների կերպարները օգտագործելով նոր բառերի հոմանիշները: ՈՒսուցիչը հերթով մոտենում է առակերտներին, անհրաժեշտության դեպքում ցուցումներ է տալիս, կատարում է շտկումներ: ՈՒսուցիչը գուզահեռ այդ բառերն ու մտքերը գրում է գրատախտակին և մեկնաբանում, ընդհանրացնում է դասի միտքը և պատասխանում հարցերին: Այնուհետև բոլոր առակերտները վերցնում են գնացքը և երգելով երգը պտտվում են ամբողջ դասարանով: Այնուհետև բացատրվում է նոր թեման առակերտների մասնակցությամբ: ՈՒսուցիչը գրատախտակի վրա թարգմանում է անձանոթ բառերը: ՈՒսուցիչը ուղղորդում է առակերտներին, որպեսզի նոր թեման հիշտ ընկալվի և օգնում է հիշտ շեշտադրմամբ ու հնչերանգով արտասանել նոր բառերը: Առակերտները անձանոթ բառերի բացատրությունները գրում են բառատետրերում: ՈՒսուցիչի հարցերի օգնությամբ համեմատում են հերոսներին, վեր են հանում հերոսների դրական և բացասական կողմերը: Առակերտները գնահատվում են ըստ իրենց աշխատանքի, թավանցիկ և պատճառաբանված: Իմ նախանշած երեք առակերտները մեծ հետաքրքրություն և ակտիվ մասնակցություն ցուցաբերեցին դասին ինչը հետագայում մեծ խթան կարող է հադիսանալ դասապրոցեսին նրանց ներգրավվածության առումով:

4. Վերլուծություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացություններին՝

- ✓ 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 անկաշխան մտածելու հարմար միջավայր,
- ✓ խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կիրառումը նպաստում է սովորողների ակտիվ մասնակցությունը դասապրոցեսին,
- ✓ առ ոչինչ է այն խաղը, եթե ուսուցանող տարբ չի պարունակում իր մեջ:

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

5. Գրականության ցանկ

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

6. Հավելված

Դասապլան-1

Ուսուցիչ՝ Աննա Պետրոսյան

Առարկա՝	Ռուսաց լեզու	Ամսաթիվ	06.04.20 22	Կիսամյակ	I I	Դասարան	II
Թեմա՝	<<Репка>>						
Օգտագործվող նյութեր՝	Գրատախտակ, կալիֆ, դասագիրք, տետրեր, բառատետր, գունավոր թղթեր, մատիտներ:						
Դասի նպատակը՝	<p>Աշակերտները՝</p> <ul style="list-style-type: none"> ● կարողանան կարդալ և թարգմանել դասը, ● կարողանան թարգմանել անձանոթ բառերը, ● տրամաբանել և պատասխանել հարցերին, ● գտնել դասի հերոսներին բնութագրող բառեր, ● բնագրատական մտածողություն ձևով բերել, ● անվանել հերոսների, բնութագրել նրանց 						
Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ							
Վերջնարդյունքները	<ul style="list-style-type: none"> ● թարգմանել նոր բառերը և գրել, ● ընդգծել ածականները և կազմել համեմատական աստիճանները ● գտնել նոր բառերի հոմանիշները և հակահիշները, ● ինֆնուրայն կարդալ և պատմել դասի տրված հատվածը, ● համեմատել հերոսներին, ● պատասխանել ուսուցչի և դասարանցիների հարցերին, ● գրուցել ընդհանուր բովանդակության մասին: 						
Գործողություններ (ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն
						Հարցադրումներ	

	Առաջնություններ	Ուսուցիչ		Կիրառվող մեթոդներ (ներ)
5րդ պլե-սկիզբ	Առաջնությունները դասարանը պատրաստում են խմբային աշխատանքի համար և սպասում են ուսուցչի հրահանգներին,	Ողջունում է դասարանին, կատարում է ներկա բացակա,		
10րդ պլե-ընթացք	Ներկայացնում են տնային աշխատանքները,	Ստուգում է տնային աշխատանքները, բացատրում անհասկանալի մասերը,		
	Ընտրում են գունավոր թղթեր, մատիտներ, պատկերներ և պատրաստվում են աշխատանքին,	Բացատրում է դասի բովանդակությունը, մեկնաբանում է հանձնարարության կանոնները և հրահանգում է սկսել աշխատանքը,		
15 րդ պլե	Բացատրվում է ընդհանուր դասի բովանդակությունը, մտադրոհ մեթոդի կիրառմամբ հանձնարարվում է նախապես տերևների և մրգերի ձև ունեցող թղթերի վրա գրել այն բառերը և մտքերը, որոնք ըստ նրանց կապ ունեն դասի հետ:	Ուսուցիչը հերթով մոտենում է առաջնություններին, անհրաժեշտության դեպքում ցուցումներ է տալիս, կատարում է շտկումներ:	<ul style="list-style-type: none"> • Անվանել հերոսներին, նշել դրանց և բացասական հերոսներին, • Ո՞ր հերոսին եք հավանում, • Ո՞ր հերոսին կուզեցե՞նք: 	Հարցադրումների մեթոդ
	Ժամանակի լրանալուց հետո հերթով մոտենում են գիտության ծառին և կախում	Ուսուցիչը գուգահեռ այդ բառերն ու մտքերը գրում է գրատախտակին և մեկնաբանում, ընդհանրացնում է դասի		

<p>12րոպե</p>	<p>են ներկայացնելով, թե իրենց գրածը ինչ կապ ունի թեմայի հետ:</p> <p>Համեմատում են հերոսների կերպարները օգտագործելով նոր բառերի հոմանիշները:</p> <p>Առակերտները անձանոթ բառերի բացատրությունները գրում են բառատեսերերի մեջ:</p>	<p>մխտը և պատասխանում հարցերին;</p> <p>Կատարում է սխալների ֆննարկում և բացատրում, բանավոր առաջ մղող հետադարձ կապի տրամադրում</p> <p>Նոր թեմայի հաղորդում առակերտների մասնակցությամբ</p> <p>Ուսուցիչը գրատաղտակի վրա թարգմանում է անձանոթ բառերը:</p> <p>Ուսուցիչը ուղղորդում է առակերտներին, որպեսի նոր թեման ճիշտ ընկալվի և օգնում է ճիշտարտասանել նոր բառերը:</p> <p>Ուսուցիչը կիրառում է «Մտերի տարափ» մեթոդը, որպեսի հասկանա, արդյո՞ք խմբերը լսում էին միմյանց և կարո՞ղ են պատասխանել նաև դասի մյուս հատվածներին վերաբերող հարցերին:</p>	<p>Մտերի տարափ մեթոդ</p>
----------------------	--	--	--------------------------

<p>3րդ պե</p>		<p>Ուսուցիչը գնահատում է լավ և ակտիվ աշխատող խմբերի աշակերտներին և առանձին աշակերտներին:</p>		<p>Հարց ու պատասխանի մեթո</p>
<p>Տնային աշխատանք</p>	<p>Դասը հանձնարարել պատմել, աշխատանքային տեղերում գրել վարժ. 4 էջ 145:</p>			

Դասապլան-2

Ուսուցիչ՝ Աննա Պետրոսյան

Առարկա՝	Ռուսաց լեզու	Ամսաթիվ	08.04.20 22	Կիսամյակ	I I	Դասարան	II
Թեմա՝	<< Сказка о львенке >>						
Օգտագործվող նյութեր՝	Գրատախտակ, կավիճ, դասագիրք, տետրեր, բառատետր, գունավոր թղթեր, կպչուն թղթեր, մատիտներ						
Դասի նպատակը՝	<p>Աշակերտները՝</p> <ul style="list-style-type: none"> • կարողանան կարդալ և թարգմանել դասը, • սահուն և ճիշտ կարդալ դասը, • տրամաբանել և պատասխանել հարցերին, • գտնել դասի հերոսներին բնութագրող բառեր, • կարողանալ երգել դասի վերաբերյալ երգը, • աշխատել բառատետրերում, • անվանել հերոսների՝ Ա, բնութագրել նրանց 						
Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ							
Վերջնարդյունքները	<ul style="list-style-type: none"> • Իմանալ անձանոթ բառերի թարգմանությունը, • թարգմանել նոր բառերը, գրել և կազմել բառակապակցություններ, • ընդգծել ածականները և կազմել համեմատության աստիճանները • համեմատել հերոսներին, • պատասխանել ուսուցչի և դասարանցիների հարցերին, • գեղեցիկ երգել 						
Գործողություններ (ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն		Հարցադրումներ		Կիրառվող մեթոդներ (ներ)	
	Աշակերտներ	Ուսուցիչ					

<p>5 բույե-սկիզբ</p>	<p>Առակերտները դասարանը պատրաստում են խմբային աշխատանքի համար և սպասում են ուսուցչի հրահանգներին,</p> <p>Ներկայացնում են տնային աշխատանքները,</p>	<p>Ողջունում է դասարանին, կատարում է ներկա բացակա,</p> <p>Ստուգում է տնային աշխատանքները, բացատրում անհասկանալի մասերը,</p>	<p>1.Որտե՞ղ էր պառկած առյուծիկը:</p> <p>2.Ո՞վ էր երգում երգը:</p> <p>3.Երգը ձեզ դուր եկա՞վ:</p> <p>4.Ո՞վ կարող է այն երգել:</p>	
<p>10 բույե-ընթացք</p>	<p>Ընտրում են գունավոր թղթեր, մատիտներ, պատկերներ և պատրաստվում են աշխատանքին,</p>	<p>Բացատրում է դասի բովանդակությունը, մեկնաբանում է հանձնարարության կանոնները և հրահանգում է սկսել աշխատանքը,</p>	<p>Ո՞ր հերոսին հավանեցիք:</p>	
<p>15 բույե</p>	<p>Բացատրվում է ընդհանուր դասի բովանդակությունը, մտազրույցի մեթոդի կիրառմամբ հանձնարարվում է գունավոր թղթերի վրա գրել այն բառերը և մտքերը, որոնք ըստ նրանց կապ ունեն դասի հետ: Ժամանակի լրանալուց հետո հերթով մոտենում են նախապես պատրաստված թղթե գնացքին, բացատրում են իրենց գրած բառերն ու մտքերը և այն լցնում գազոնակների մեջ:</p>	<p>Ո՞ւսուցիչը հերթով մոտենում է առակերտներին, անհրաժեշտության դեպքում ցուցումներ է տալիս, կատարում է շտկումներ:</p> <p>Ո՞ւսուցիչը գուգահեռ այդ բառերն ու մտքերը գրում է գրատախտակին և մեկնաբանում, ընդհանրացնում է դասի միտքը և պատասխանում հարցերին:</p>		<p>Հարցադրումների մեթոդ</p>

<p>12րուպե</p>	<p>Համեմատում են հերոսների կերպարները օգտագործելով նոր բառերի հոմանիշները:</p> <p>Առակերտները անձանոթ բառերի բացատրությունները գրում են բառատեսերի մեջ:</p> <p>Առօրյա ազդեցությունը հետո բոլոր առակերտները գնացել վերցնում են և ամբողջ դասարանով պատվում են գուգահեռ երգելով թեմային վերաբերող երգը:</p>	<p>Կատարում է սխալների ֆննարկում և բացատրում, բանավոր առաջ մղող հետադարձ կապի տրամադրում</p> <p>Նոր թեմայի հաղորդում առակերտների մասնակցությամբ</p> <p>Ուսուցիչը գրատախտակի վրա քարզմանում է անձանոթ բառերը:</p> <p>Ուսուցիչը ուղղորդում է առակերտներին, որպեսզի նոր թեման հիշտ ընկալվի և օգնում է հիշտարտասանել նոր բառերը:</p> <p>Ուսուցիչը գնահատում է լավ և ակտիվ առօրյա խմբերի առակերտներին և առանձին առակերտներին:</p>		<p>Մտքերի տարափոխման մեթոդ</p>
-----------------------	--	--	--	--------------------------------

<p>3րուպե</p>				<p>Հարց ու պատասխանի մեթո</p>
<p>Տնային աշխատանք</p>	<p>Դասը հանձնարարել պատմել, աշխատանքային տեսերբում գրել վարժ. 7 էջ 150:</p>			