

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

# ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

*ԹԵՄԱ՝ Ստեղծագործական ունակությունների զարգացումը  
դերային խաղ մեթոդով*

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝

*ՄԱՐՏՈՒՆԻ*

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝

*ԲԵՅԲՈՒԹՅԱՆ ՀԱՍՄԻԿ*

Ուսուցիչ՝

*ԼԻԼԻԹ ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՅԱՆ*

ԴՊՐՈՑ՝

*ՀՀ Գեղարքունիքի մարզի <<Գեղհովիտի  
միջնակարգ դպրոց>>*

Մարտունի-2022

# ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	3
2. ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ .....	4
3. ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ .....	7
3.1. Խմբի նկարագիրը .....	7
3.2. Փորձարարական դասեր .....	7
3.2.1. Փորձարարական դաս-1 .....	7
3.3.2. Փորձարարական դաս-2 .....	9
4. ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	11
5. ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ .....	12
6. ՀԱՎԵԼՎԱԾ .....	13
Դասապլան-1 .....	13
Դասապլան-2 .....	17

# 1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը երեխայի կյանքում ամենակարևոր գործունեությունն է: Իսկ խաղերը, որոնք երեխաներն ինքնուրույն են ստեղծում, առանձնահատուկ տեղ են գրավում: Դրանք կոչվում են դերախաղ: Նրանց մեջ երեխաները վերարտադրում են այն ամենը, ինչ տեսնում են շուրջը. տարբեր դրսևորումներ կյանքը, մեծահասակների գործունեությունը. Այսպիսով երեխան սկսում է շփվել, այսինքն՝ միանալ մանկական թիմին՝ մոդելավորելով նրա վարքը, զարգացնելով հաղորդակցական և առաջնորդական որակներ, գնահատելով իր գործողությունները և հասակակիցներին:

Դերային խաղն ուսման և հոգեբանության մեջ կիրառվող մեթոդ է: Դերային խաղն արդյունավետ իրականացնելու նախապայամանը առաջարկվող դերային իրավիճակի՝ իրականությանը հնարավորինս մոտ լինելու մեջ է: Ղասախոսը մանրամասն ներկայացնում է իրավիճակի բոլոր կողմերը: Խաղը հաճախ կառուցվում է պոստենցիալ կոնֆլիկտների շուրջ: Այն օգտակար է, երբ փորձ է արվում ցույց տալ, որ նույն թեմայի շուրջ տարբեր մարդիկ կարող են տարբեր կարծիքներ ունենալ:

Մեթոդի արդյունավետությունն այն է, որ

- մեր ձեռք բերած փորձը պահպանվում է երկար
- այն գիտելիքների ու հմտությունների ձեռքբերման հետաքրքիր ձև է
- այն հնարավորություն է տալիս հասկանալ իրավիճակային դրսևորումները :

Դերային խաղը հաճախ կիրառում են, երբ անհրաժեշտ է զարգացնել՝ միջանձնային հարաբերությունների հմտությունները (բանակցելու, հետադարձ կապ ստեղծելու և այլն):

Դերը հիմնված է վարքագծի կանոնների վրա, որոնք երեխան վերցնում է մեծահասակների աշխարհից՝ ընդունելով մեծահասակների վարքագծի ձևը: Արդեն երեք տարեկանում երեխան ցանկանում է գործել ոչ միայն ինքնուրույն, այլև որպես մեծահասակ: Դերային խաղերի առանձնահատկություններից է նրանց սոցիալական ուղղվածությունը:

Դերային խաղի առանձնահատկություններն ու առավելությունները.

1. Որոշ կանոններ և դրանց պահպանումը երեխաների կողմից
2. Խաղերի սոցիալական ուղղվածություն
3. Հարուստ զգացմունքային գունապնակ
4. Հետախուզության զարգացում
5. Ստեղծագործության ակտիվ զարգացում

## 6. Խոսքի զարգացում:

### 2. ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Խաղը նախադպրոցական տարիքի առաջնային գործունեություն է, որը նշանակալից ազդեցություն է թողնում երեխայի զարգացման վրա: Առաջին հերթին խաղում երեխաները սովորում են լիարժեք շփվել միմյանց հետ: Ինչպես նշել է Դ. Էլկոնինը. նրանք «խաղում են կողք կողքի, բայց ոչ միասին»:

Մասնագիտական գրականության մեջ առանձնացվում են խաղի՝ որպես երեխայի սովորելու ու զարգանալու միջոցի մի քանի առանձնահատկություն.

- Խաղը փոխգործուն և ինտերակտիվ է
- Խաղն ազատ է, հանապատրաստից և ոչ հարկադիր
- Խաղը երեխայի համար հետաքրքիր է և հրաշալի

Խաղն անվերջ է և երևակայական, արտահայտիչ, ստեղծագործական:

Դերային կամ ստեղծագործական խաղը ի հայտ է գալիս նախադպրոցական տարիքում: Սա այն գործունեությունն է, որում երեխաները իրենց վրա վերցնում են մեծահասակների դերերը և ընդհանրացված ձևով, խաղային պայմաններում վերարտադրում մեծահասակների գործունեությունը և նրանց միջև հարաբերությունները: Երեխան ընտրելով որևէ դեր, ունի համապատասխան կերպար՝ մոր, բժշկի, վարորդի և այլն: 1,5 տարեկանից փոքրիկը ընդօրինակում է այն, թե ինչպես է մայրը լվանում ափսեները, ինչպես է պապիկը կարդում:

Դերային խաղեր խաղալով՝ երեխան զարգանում է ինտենսիվ և շատ առումներով: Դերային խաղերի տեսակներ են՝

- **Տնային տնտեսություն:** «Տուն», «Ընտանիք», «Դուստրեր-մայրեր», «Տուն», «Ծննդյան»
- **Արդյունաբերական և հասարակական.** Դպրոց, խանութ, փոստ, գեղեցկության սրահ, գրադարան, հիվանդանոց, ավտոբուս, գնացք, ոստիկանություն, հրշեջ բրիգադ, շինարարություն, բանակ և այլն:
- **Հերոսական-հայրենասիրական:** Պատերազմի հերոսներ, տիեզերական թռիչք և այլն:
- **Գրական:** Երեխաներին հայտնի գրական ստեղծագործությունների, մուլտֆիլմերի, հեռուստահաղորդումների սյուժեների հիման վրա
- **Ռեժիսուրա:** խաղեր, որոնցում երեխան ինքն է բարձրաձայնում տիկնիկներին և գործողություններ կատարում նրանց համար:

Կրտսեր դպրոցում շատ ենք կարդում հեքիաթներ և բազմաթիվ աշխատանքներ կատարում դրանց շուրջ՝ վերլուծում ենք հեքիաթները, մասերի ենք բաժանում, բնութագրում, նկարագրում ենք հերոսներին, նոր սկիզբ և ավարտ ենք հորինում, հեքիաթների խառնաշփոթ ենք ստեղծում, խաղում ենք հեքիաթները դերերով:

Դերային խաղն ունի շատ առավելություններ: Երբ սովորողը ներկայացնում է մի որևէ կերպար, ձերբազատվում է իրեն կաշկանդող մի շարք բարդություններից և ազատ ինքնադրսևորվում՝ խաղալով տվյալ կերպարը:

Դերային խաղը նպաստում է սովորողի՝ տարբեր իրավիճակներում ճիշտ կողմնորոշվելու կարողությունների ձևավորմանը: Կան բազմաթիվ իրավիճակներ, որոնցում սովորողը փոքր տարիքում, հնարավոր է, դեռ չի հայտնվել, բայց հեքիաթի կերպարի միջոցով իրեն երևակայում է այդ իրավիճակում և փորձում լուծումներ և ելքեր առաջարկել:

Դերային խաղի մեթոդը նաև շատ նպատակահարմար է կրտսեր դպրոցի համար, որովհետև, ի տարբերություն մեծերի, փոքրերը ամաչելու և կաշկանդվելու բարդությամբ ավելի հեշտ են հաղթահարում, ավելի անկեղծ են և որգևորվող:

Դերային խաղի մեթոդը շատ նպատակահարմար է իրականացնել հիմք վերցնելով մի որևէ հեքիաթ կամ հեքիաթներ:

Դերաբաշխումը կատարվում է տարբեր ձևերով.

- պատահական բաշխում
- սկզբում բաժանում ենք գլխավոր դերերը, մնացածը՝ ըստ ցանկության
- դերերը տալիս ենք ըստ մասնակիցների՝ այդ դերերի համապատասխանությամբ
- ընտրում ենք այնպիսի մասնակիցների, որոնք ունեն առաջարկվող դերի հակառակ որակները
- ընտրությունը թողնում ենք մասնակիցներին:

Դերերի բաժանելու ձևը կախված է դերային խաղի նպատակից և կոնկրետ խմբից: Աշխատանքի երկրորդ փուլում կազմվում են ֆորմալ, տարասեռ, չորսից հինգ հոգանոց խմբեր, որոնք սկսում են աշխատել հեքիաթի որոշակի հատվածների վրա՝ ստեղծելով հեքիաթի նկարները, ընտրելով երաժշտությունը, ձայնագրելով հեքիաթը:

Արդյունքում ստեղծված ֆիլմերը միավորվում են, և ստանում ենք հետաքրքիր և բազմաբովանդակ մեկ ամբողջական հեքիաթ-ֆիլմ:

Այս մեթոդով սովորողները ձեռք են բերում ինքնուրույնություն, սովորում են աշխատել թիմերով՝ մեկը մյուսին օգնելով, ազատվում են տարբեր տեսակների բարդություններից, վախերից, սովորում են լսել միմյանց, զարգանում են նրանց մտածելու, երևակայելու, ստեղծագործելու կարողությունները:

Դերային խաղի միջոցով սովորողը ձեռք է բերում մի շարք հմտություններ.

- խոսքի և արտահայտչականության զարգացում
- ընթերցանության հմտությունների զարգացում
- աշխատանք խմբերով
- մեղիահմտությունների զարգացում
- հետազոտելու/ համացանցում որոնելու հմտություններ/
- թվային միջոցները գործածելու հմտություններ
- տեխնոլոգիական հմտությունների զարգացում
- երաժշտության, պատկերի, գույների զգացողության, ճաշակի զարգացում
- անկաշկանդ ինքնարտահայտվելու կարողություն, ինքնահսկում:

Համատեղ ստեղծված աշխատանքի հաջող լինելու դեպքում այն կարող է վերածվել թատերական ներկայացման: Այս մեթոդի կիրառման միջոցով սովորողները, ինչպես նաև դասավանդողը, կսովորեն խաղալ իրենց «դերը» կյանքում: Ինչպես ասում էր Վ. Շեքսպիրը՝ «Կյանքը թատրոն է, մարդիկ՝ դերասաններ»:

Այս ամենից կարող ենք հետևություն անել, որ դերային խաղը զարգացնում է ստեղծագործական ունակությունները և շատ կարևոր դերակատարում ունի դրա կիրառումը սկսած նախադպրոցական տարիքից:

Դերախաղի միջոցով որակվում են բոլոր այն հատկություններն ու որակները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն: Դերախաղի նպատակն է զարգացնել խոսքը, երևակայությունը, դերասանական կարողությունը, գեղարվեստական ճաշակը, շարժումների կորդինացիան: Խաղալիս կամ բեմադրելիս երեխան անկաշկանդ փորձարկում է բանավոր խոսքը՝ առանց վախենալու սխալներից: Խոսքը ձեռք է բերում կարևոր նշանակություն հորինված իրավիճակի քննարկման ժամանակ առարկաների անվանման և գործողությունների նկարագրման համար:

### 3. ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

#### 3.1. Խմբի նկարագիրը

Ես իմ հետազոտական աշխատանքը անցկացրել եմ Գեղարքունիքի մարզի Գեղհովիտ գյուղի թիվ 1 միջնակարգ դպրոցի 4<sup>ա</sup>-րդ դասարանում, քանի որ այս դասարանում սովորողների մի մասը չի ներգրավվում դասապրոցեսին: Այդ իսկ պատճառով ես որոշեցի այդ աշակերտների նկատմամբ կիրառել անհատական տարբերակված ուսուցում, ինչը կնպաստի նաև զարգացնել նրանց մոտ տեքստերի հետ ճիշտ աշխատելու հմտությունները, դառնալ ավելի ինքնուրույն և հետ չմնալ ուսումնական ծրագրերից:

Այս դասարանում սովորում են 24 աշակերտ՝ 14 աղջիկ և 10 տղա, որոնք ունեն տարբեր առաջադիմություն և հմտություններ: Ռուսերենն անցնում են շաբաթական 3 ժամ և դասացուցակում այն տեղադրված է 3-րդ կամ 4-րդ ժամերին: Այս դասարանում ես անց եմ կացրել փորձարական 2 դաս, որի ընթացքում փորձել եմ ներգրավվել ցածր առաջադիմություն ունեցող աշակերտներին, ովքեր չէին ցանկանում մասնակցել դասապրոցեսին: Դասապրոցեսի ընթացքում նրանց մոտ նկատեցի խոսքի ձևակերպման և արտահայտման խնդիրներ, ստեղծագործական մտքի պակաս, ինչը պատճառ դարձավ, որ ես իմ հետազոտական աշխատանքը իրականացնեմ միջին կարողությունների տեր 5 աշակերտների համար, կազմակերպեմ դերային խաղեր, իսկ մնացած աշակերտների հետ կկատարեմ տարբեր բնույթի աշխատանքներ՝ հաշվի առնելով յուրաքանչյուրի կարողությունները և հմտությունները:

#### 3.2. Փորձարարական դասեր

##### 3.2.1. Փորձարարական դաս-1

Իմ փորձարարական դասը 4<sup>ա</sup> դասարանում 2 դասաժամում, դասի թեման էր <<Про козлёнка, который умел считать до 10>> (տե՛ս դասապլան-1 դասագիրք էջ՝ 30):

Նախապես անցած դասի ժամանակ երեխաներին հանձնարարվել էր պատրաստել դիմակներ՝ յուրաքանչյուր աշակերտ ուներ անհատական առաջադրանք: Հիմնականում դիմակներ պատրաստելու առաջադրանքը հանձնարարվել էր ցածր առաջադիմություն ունեցող 5 աշակերտներին: Բարձր առաջադիմություն ունեցող աշակերտներին հանձնարարվել էր սովորել փոքրիկ բանաստեղծություններ:

Դասաժամն սկսվեց փոքրիկ քառատողով:

*“Колокольчики звенят.*

*Гармошка заливается,*

*А у наших ребят*

*Сказка начинается!”.*

Միացվեց սահիկաշարը: 1-ին նկարում պատկերված է այծիկը և ես սկսում եմ հարցեր տալ:

1. Նայեք նկարին, ի՞նչ եք կարծում, ու՞մ մասին է լինելու հեքիաթը:
2. Դուք երբևէ լսել ե՞ք այս հեքիաթի մասին:

Այս հեքիաթը գրել է Այֆ Փրեյսենը և այն կոչվում է «Այծիկը, ով կարողանում էր հաշվել մինչև տասը»:

Ես ընթերցեցի հեքիաթը, իսկ երեխաները համակ ուշադրությամբ լսում էի այն: Նրանց ամենից շատ դուր եկավ, երբ կարդում էի ծայնիս ելևէջները փոխելով:

Այնուհետև ներգրավված աշակերտներին բաժանվեցին դիմակներ և առանձին քարտերի վրա գրված դերային խոսքեր:

Սահիկաշարի հաջորդ նկարը բացատն էր և առվակը: Երեխաները մի պահ պատկերացրեցին, որ գտնվում են բացատում: Բարձր առաջադիմություն ունեցող աշակերտներից մեկին ստանձնվեց այծիկի դերը, և հեքիաթը բեմադրվեց:

Երաժշտության ներքո սկսվեց հեքիաթը:

*Доброе утро птицы запели,*

*Добрые люди вставайте с постели,*

*Солнце встаёт и идёт по делам*

*Дружно за руки возьмёмся*

*И друг другу улыбаются улыбнёмся.*



Ես նկատեցի, թե ինչպիսի ոգևորությամբ էին մասնակցում այն 5 աշակերտները, որոնց համար ավանդական դասերը շատ ձանձրալի էր անցնում և չէին ցանկանում մասնակցել դրանց:

Դերային ներկայացման ավարտին ես նրանց սահիկաշարի վրա ցույց տվեցի առաջադրանքը, որը նրանք պետք է կատարեին բանավոր:

*Вспомним, как называются мамы и детеныши*

*Бык -корова-телёнок*

*Волк-*

*Слон-*

*Медведь-*

*Баран-Овца-ягнёнок*

*Петух-*

*Козёл-*

*Кот-*

Հանձնարարության ավարտից հետո բաժանեցի անհատական քարտեր, որտեղ գրված էին հարցերը

1. Ի՞նչ սովորեցի:
2. Ի՞նչը կհիշեմ:
3. Ի՞նչն էր ամենից հետաքրքիր:

Անդրադարձ կատարելով այս դասին՝ ես հասկացա, որ տարրական դասարաններում շատ արդյունավետ է նմանատիպ դերային խաղերի միջոցով անցկացնել դասերը: Հիմնականում ներգրավվեցին այն 5 աշակերտները, և ես նկատեցի նրանց ժպիտներում այն, որ այս դասը նրանք կհիշեն ամբողջ կյանքում:

Որպես տնային առաջադրանք նրանց հանձնարարվեց դիտել հեքիաթի մուլտֆիլմը՝ նյութը ամրապնդելու համար:

Դասն ավարտվեց տնային աշխատանքի հանձնարարումով. 4-ից 2 ավելի հեշտ վարժություն ցածր առաջադիմություն ունեցող աշակերտների համար, իսկ ընդհանուր այդ 4 վարժությունները միջին և բարձր առաջադիմություն ունեցող աշակերտների համար: Այս դասի տարբերակված առաջադրանքների արդյունքները ներկայացրել եմ <<դասապլան-1-ում>>:

### 3.3.2. Փորձարարական դաս-2

Քանի որ անցած դասը շատ արդյունավետ էր, և բոլոր աշակերտները ակտիվ ներգրավված էին դասապրոցեսին, ես որոշեցի նմանատիպ դասեր շատ անցկացնել:

Իմ հերթական փորձարարական դասի թեման էր «Носорог»-ը (տե՛ս դասալան-2 դասագրքի էջ՝ 54):

Աշակերտներին նախօրոք հանձնարարված էր տանը տպել վայրի կենդանիների նկարներ և գրել մի փոքր տեղեկություն նրանց մասին: Ներգրավված 5 աշակերտներին հանձնարարվել էր այս անգամ անգիր սովորել փոքր քառատողեր:

Դասը սկսեցինք հանելուկի գուշակությամբ.

*У него огромный рог  
И две пары толстых ног  
Если встретишь на пути  
Поспеши скорей уйти.*

Հանելուկը գուշակելուց հետո, այն աշակերտը, ով գրել էր տեղեկություն ռնգեղջյուրի մասին, բարձրաձայն կարդում է, իսկ ներգրավված աշակերտներից մեկը անգիր արտասանում է իր հանձնարարությունը՝ քառատողը:

*Утром юный носорог  
Моет уши, чистит рог.  
Так велела строго  
Мама носорога.*

Երեխաները հասկացան, որ հեքիաթի գլխավոր հերոսը ռնգեղջյուրն է: Այնուհետև դասը բաժանեցինք դերերի և սկսեցինք բարձրաձայն կարդալ. դասը ընթերցելուց հետո ներգրավված աշակերտները ներկայացրեցին իրենց անգիրները:

Ինձ ուրախացրեց այն փաստը, որ 5 աշակերտները, բացի իրենց հանձնարարված աշխատանքներից, թղթից պատրաստել էին կենդանիներ և գունավորել դրանք:

Բարձր առաջադիմություն ունեցող աշակերտները հավելյալ վարժություններ կատարեցին և պատասխանեցին հարցերին:

Որպես տնային առաջադրանք՝ հանձնարարվեց վարժություններ:

Անդրադարձ կատարելով փորձարարական դաս 2-ին՝ ես համոզվեցի, որ այս մեթոդը ցածր առաջադիմություն ունեցող աշակերտների համար լավագույնն է:

#### 4. ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, ամփոփելով նշենք, որ դերային խաղը համարվում է անհատի վարքի հմտությունների ձևավորման հզոր միջոցներից մեկը: Դերային խաղերն երեխաներին օգնում են նախապատրաստվել կյանքին ու հասարակությանը:

Կարևոր է, որ երեխաները մասնակցեն դերախաղի մեջ գործածվող դեկորների պատաստմանը: Դերային խաղն ապահովում է արդյունավետ հաղորդակցություն, զարգացնում է ընդհանրության զգացումը, ուշադրությունը, սովորեցնում է ճիշտ արտահայտել մտքերը, կառուցել երկխոսություններ, զարգացնում է խոսքը: Երեխան սովորում է արտահայտել զգացումները, ձգտումները, սովորում է ենթարկել իր գործողությունները խաղի կանոններին, սովորում է նպատակաուղղված լինել:

Երեխաների համար ընթերցելը պետք է դառնա ամենօրյա գործ: Պատմությունը ներկայացնելու համար կարելի է պատմել նկարների միջոցով, բացատրել, կենդանություն հաղորդելով հեքիաթին, նմանակել կենդանիների ձայները, ձեռքերի շարժումներով, միմիկայով ներկայացնել տարբեր դրվագները և կերպարների վարքը:

Երեխաների առջև բացելով կյանքի այս կամ այն իրավիճակը, մանրամասնելով իրադրությունը, նրանց հետ քննարկելով, գրական նյութը կդառնա բեմականացում-դերախաղ, որը երեխային կնդի անկեղծ զրույցի: Երեխան ինքնուրույն պատկերացնում է խնդիրը, նրա մեջ արթնանում է համապատասխան զգացմունք և խոսքը զարգացնելով դերախաղի միջոցով՝ ի ցույց է դնում իր հույզերը:

- ✓ Անդրադարձ կատարելով փորձարարական դաս 1-ին՝ ես հասկացա, որ տարրական դասարաններում շատ արդյունավետ է նմանատիպ դերային խաղերի միջոցով անցկացնել դասերը:
- ✓ Անդրադարձ կատարելով փորձարարական դաս 2-ին՝ ես համոզվեցի, որ այս մեթոդը ցածր առաջադիմություն ունեցող աշակերտների համար իսկապես լավագույնն է:

## 5. ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա., Սահակյան Ա. Ս. ,Մանկավարժություն, Մանկավարժ 2005
2. Պետրովսկի Ա. Վ. , Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն, 1977
3. Վարդույան Ս. Տ. , «Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ» Ձեռնարկ մանկավարժների և ուսանողների համար, Նոյյան Տապան 2005
4. Վարդույան Ս. Տ. , «Հրաշք մատիկները՝ ուսումնամեթոդական ձեռնարկ մանկավարժների և մանկապարտեզի դաստիարակների համար» Անտարես 2007
5. Հանրակրթական դպրոցի առարկայական չափորոշիչ և ծրագիր՝ «Ռուսաց լեզու» 2007
6. Байбуртян Н.А. . Русский язык. 4. Ереван, 2009

## 6. ՀԱՎԵԼՎԱԾ

Դասապլան-1

Ուսուցիչ՝ Լիլիթ Հարությունյան

Առարկա՝	Ռուսաց լեզու	Կիսամյակ	I	Դասարան	IV
Թեմա՝	Про козлёнка, который умел считать до десяти.				
Օգտագործվող նյութեր՝	Դիմակներ, դասագիրք, խաղալիքներ, տարբեր դիդակտիկ նյութեր, սահիկաշար				
Դասի նպատակը՝	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ջարգացնել երեխաների ճանաչողական, հաղորդակցական, գեղարվեստական և գեղագրագիտական գործունեությունը գեղագիտական ընկալման միջոցով</li> <li>• Ներկայացնել արվեստի նոր ստեղծագործություն , սովորեցնել պատասխանել հարցերին տեսողական նյութի հիման վրա</li> <li>• Ջարգացնել ստեղծագործական երևակայություն, հակապատկերում, այսինքն տեքստի բովանդակությունը ըստ նկարազարդման կանխատեսելու կարողություն</li> <li>• Ջարգացնել ու խորացնել ստեղծագործ աշխատելու ցանկություն</li> <li>• Ընդլայնել երկխոսությունն ու մենախոսությունը</li> <li>• Դաստիարակել հետաքրքրություն հեքիաթների և նրանց հերոսների նկատմամբ</li> <li>• Ցանկություն առաջացնել դերային խաղերին մասնակցելու</li> </ul>				
	Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ				

<p><b>Վերջնարդյունքները</b></p>	<p>Աշակերտները կկարողանան.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ընկալել հեքիաթի իմաստը և դրա նշանակությունը</li> <li>✓ Տեսողական նյութի հիման վրա պատասխանել հարցերին</li> <li>✓ Ստապահել և վերարտադրել հեքիաթի հերոսների անունները և դրանց հիման վրա կատարել ոչ բարդ վարժություններ</li> <li>✓ Առանձնացնել կենդանիներին և նրանց ձագուկներին:</li> </ul>			
<p><b>Գործողություններ (ժամ/տևողություն)</b></p>	<p><b>Ուսումնական գործունեություն</b></p> <p>Աշակերտներ</p>	<p>Ուսումնական գործունեություն</p> <p>Ուսուցիչ</p>	<p>Հարցադրումներ</p>	<p>Կիրառվող մեթոդ (ներ)</p>
<p><b>5 րոպե-սկիզբ</b></p>	<p><b>Բացել դասագրքերը և ներկայացնել տնային աշխատանքները</b></p>	<p>Ողջունել դասարանին, ն/բ:</p> <p>Ստուգել տնային աշխատանքները, բացատրել անհասկանալի մասերը</p>	<p>:</p>	
<p><b>25-30 րոպե-ընթացք</b></p>	<p><b>Հեքիաթի բեմականացում , դերերով ընթերցում</b></p>	<p>Երեխաներին բաժանվում են համապատասխան դերային խաղի պարագաները և ներկայացվում յուրաքանչյուրի անելիքը</p>	<p>1. Ո՞վ է սովորել հաշվել: 2. Ու՞մ է հաշվել այծիկը: 3. Ո՞վ չցանկացավ իրեն հաշվեն: 4. Ո՞վ դարձավ այծիկը: 5. Ո՞վ</p>	<p>Դերային խաղ Հարցման մեթոդ T-աձև աղյուսակ</p>

		Առաջադրանքների ստուգում և գնահատում	ամենաշատը Ձեզ դուր եկավ, ինչո՞ւ:	
5-7 թույլ-ավարտ	Ներկայացնում են իրենց առաջադրանքները, ուշադրություն դարձնում սխալներին:	Քարտերի բաժանում, առաջադրանքների բացատրում:  Գնահատում :		
Տնային աշխատանք-3ր	N 1, 2, 3, 4			

### Հանձնարարություններ

#### 1. Вспомним и напишем:

- у коровы – телёнок
- у гуся – ...
- у собаки – ...
- у курицы – ...
- у лошади – ...
- у свиньи – ...
- у кошки – ...
- у утки – ...
- у козы – ...

#### 2. Вопросы:

- 1.Кто научился считать?
- 2.Кого посчитал Козлёнок?

3. Кто не хотел, чтобы его посчитали?
4. Кем стал Козлёнок?
5. Кто вам больше всего понравился? Почему?

**3. Из данных слов составь предложения. Запиши их.**

В конце каждого предложения поставь точку, восклицательный или вопросительный знак.

1. может, Кораблик, только, выдержать, пассажиров, десять
2. вы, малышом, Почему, этим, бежите, за
3. сосчитай, нас, Тогда, поскорее, всех
4. остался, Козлёнок, на, контролёром, кораблике, работать

**4. Спиши. Вместо точек напиши нужные буквы.**

В к..раблике б..ли П..тух, С..бака, Ба..ран и Кот. К..злёнок  
остался работать на к..раблике к..нтролёр..м. Он ст..ит и считает  
пассаж..ров.



## Դասապլան-2

Ուսուցիչ՝ Լիլիթ Հարությունյան

Առարկա՝	Ուսաց լեզու	Կիսամյակ	I	Դասարան	IV
Թեմա՝	Hocopop				
Օգտագործվող նյութեր՝	<i>Գրատախտակ, կավիճ, դասագիրք, տետրեր, ուսոցողական քարտեր</i>				
Դասի նպատակը՝	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Սովորեցնել համեմատել ժողովրդավարական և գրական հեքիաթները, կարողանալ տարբերակել դրանք</li> <li>• Զարգացնել անհրաժեշտ տեղեկատվությունը, ինքնուրույն գտնել և օգտագործել ուսումնական պրոցեսում</li> <li>• Սովորեցնել դասակարգել ընտանի և վայրի կենդանիներին</li> <li>• Մշակել ջանասիրություն աշխատանքի կատարման մեջ</li> <li>• Զարգացնել լավ հարաբերություններ բնության հետ</li> <li>• Դաստիարակել հարգանք ընկերների նկատմամբ</li> </ul>				
Ուսուցանման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ					
Վերջնարդյունքները	<p>Աշակերտները կկարողանան.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Տարբերակել ընտանի և վայրի կենդանիներին</li> <li>✓ Պատասխանի հարցերին, թե որտեղ են նրանք ապրում և ինչով են սնվում</li> <li>✓ Գնահատել բնությունը և նրա տված բարիքները</li> <li>✓ Հարգել ընկերներին և լավ վերաբերմունք ցույց տալ նրանց հանդեպ</li> </ul>				
Գործողություններ(ժամ/տև)	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Հարցադրումներ	Կիրառվող մեթոդ(ներ)	

ողություն)	<i>Աշակերտներ</i>	<i>Ուսուցիչ</i>		
<b>5 -7 թույն-սկիզբ</b>	Բացել դասագրքերը, պատրաստվել նոր դասին: Ներկայացնել տնային աշխատանքները և տանը պատրաստած առաջադրանքները՝ տեղեկություններ կենդանիների մասին:	Ողջունել դասարանին, ն/բ: Ստուգել տնային աշխատանքները, բացատրել անհասկանալի մասերը, ստուգել տեղեկությունները և քննարկել		
<b>25-30 թույն-ընթացք</b>	Բոլոր աշակերտների մասնակցությամբ քննարկվեց նախորդ հեքիաթը և սկսեցին նոր դասի վերաբերյալ հանելուկի գուշակումը: Հանելուկի գուշակումից հետո աշակերտները ընթերցեցին իրենց հատկացված դասի դերերը, ցույց տվեցին կենդանիների նկարները, կարդացին տեղեկությունները և անգիր ասեցին իրենց քառատողերը:	Բարձրաձայն ընթերցում է հանելուկը և սպասում, որ աշակերտները գուշակեն:  Լսում է երեխաների ընթերցած հատվածները և գնահատում նրանց:	1. Ի՞նչ սովորություն ուներ ռնգեղջյուրը: 2. Ի՞նչ ասաց նա ուղտին, ընծուղտին, փղին և ջայլամին: 3. Ի՞նչ ասաց ռնգեղջյուրը, երբ իրեն տեսավ հայելու մեջ: 4. Ինչու՞ ընկերները դադարեցին վիրավորվել ռնգեղջյուրից:	Դերային խաղ  Տարբերակված ուսուցում  Մտազրոհ
	Կարճ շարադրությամբ բնութագրում են Ոնգեղջյուրին և նրա արարքները:	Հանձնարարում է մի քանի նախադասությունով նկարագրել գլխավոր հերոսին և պատկերել նրան:		<i>Դերային խաղի մեթոդ</i>

10 թույլ- ավարտ				
Տնային աշխատանք- 2ր	<i>Պատասխանել հարցերին գրավոր և կարդալով նշված տեքստը, նշված բառերը փոխարինել նմանատիպ բառով:</i>			

**1. Прочитаем. Заменяем выделенные слова близкими по значению словами так, чтобы смысл предложений не изменился.**

Однажды друзья достали зеркало. Посмотрел Носорог в зеркало и **захохотал**. Что-то я не **разберу**, где у тебя нос, а где хвост!

К словам **спрашивать, умный, плохой, снизу, красавица** найдём в тексте антонимы.

**2. Вопросы:**

- 1.Какая привычка была у Носорога?
- 2.Что он говорил Верблюду, Жирафу, Слону и Страусу?
- 3.Что сказал Носорог, когда увидел себя в зеркале?
- 4.Почему друзья перестали обижаться на Носорога?