«ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»

# ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ — Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դասարաններում

ԱՌԱՐԿԱ — Դասվար

ՀԵՂԻՆԱԿ — Կարապետյան Վարսիկ №3

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ — Լճաշենի «Աշոտ Տեր-Գրիգորյանի անվան» միջնակարգ դպրոց ՊՈԱԿ

ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Scanned by TapScanner

# Բովանդակություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....2

ՄԱՍ -1 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դասարաններում.....3-7

ՄԱՍ -2 Խաղի նշանակությունը երեխայի կյանքում (մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր) .....8-12

ՄԱՍ -3 Տարրական դասարաններում մայրենի լեզվի ժամերին կիրառվող խաղեր՝ բարդ և ածանցավոր բառերի կազմության շուրջ (իմ փորձից ևս).....13-16

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ. . . . . 17

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ. . . . . 18



Scanned by TapScanner

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

## ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղը բոլոր ժամանակներում եղել և մնում է երեխայի կրթության ու դաստիարակության հիմնական ու մանդասիրական ձևը: Այդ պատճառով տարրական դասարաններում աշխատող յուրաքանչյուր ուսուցիչ ուսումնական գործընթացի հենց սկզբից իր առջև խնդիր է դնում ամեն գնով երեխաներին տալ շատ և հիմնավոր գիտելիքներ:

Չնայած մանկապարտեզից հետո երեխան հաճախում է դպրոց և զբաղվում ուսումնական աշխատանքով՝ այնուամենայնիվ նրա հետագա գործունեության մեջ կարևոր տեղ է զբաղեցնում խաղը: Նրանք խաղում են՝ հաշվի չառնելով ուսումնական գործընթացի կարևորությունն ու լրջությունը: Այստեղ մեզ օգնում են ժամանակակից տեղեկատվական հաղորդակցական տեխնոլոգիաները:

ՆՊԱՏԱԿԸ- Ժամանակակից տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ավելի հետաքրքիր դարձնել դասապրոցեսը, դասապրոցեսում ներգրավել բոլոչ աշակերտներին, ձևավորել կարողություններ և հմտություններ նորագույն տեխնոլոգիաներից օգտվելու համար:

ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ- Խաղային տեխնոլոգիաները ծառայեցնել գիտելիքների բարձր մակարդակ ապահովելու համար, զարգացնել հոգևոր և բարոյական արժեքների մականդակը, հարստացնել բառապաշարը,զարգացնել տրամաբանական մտացողությունը:



Scanned by TapScanner

# ՄԱՍ 1

## Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման անհրաժեշտությունը տարրական դասարաններում

(իմ փորձից ևս)

Տարրական դասարաններում աշխատող յուրաքանչյուր ուսուցիչ երեխայի՝ դպրոց մուտք գործած առաջին օրվանից նրան ուղղորդում է դեպի ինքնակազմակերպման, ինքնուրույնության, սեփական արարքների համար պատասխանատվության գիտակցման և գիտելիքների ձեռք բերելու նպատակասլաց գործողությունների: Բնականաբար, ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ իր սաներն ընդամենը վեց տարեկան են, և այս տարիքում նրանք շարունակում են կապված մնալ իրենց սիրելի խաղալիքի և խաղերի հետ: Այս տարիքի երեխաների հետ ուսուցիչը ինչպիսի՞ մանկավարժամեթոդական հոգեբանական մոտեցումներ պետք է դրսևորի, որպեսզի կարողանա երեխայի մեջ ստեղծել նախնական պատկերացումներ ու վերաբերմունք՝ գիտելիքի, շրջապատի, աշխարհի նկատմամբ:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկին գրել է. <<Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների, սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչ դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծորեն կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը նրա համար պահպանի այն ուրախությունները, որոնք երեխան ունի մինչ դպրոց>>:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ որեխայի անհատականությունն աշխարհընկալումն առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողական միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս:

Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում,որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե՛ իր և թե՛ ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները:

Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընկալունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին,սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարանի երեխայի համար այս փուլում խիստ կարևոր է

խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով է բացահայտվում նրա մեջ թաքնված ներուժը:

Ուսուցողական բնույթի խաղեր կարելի է իրականացնել մի դեպքում հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով, մեկ այլ դեպքում՝ մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելով և այլն:



Scanned by TapScanner

Դասավանդման ընթացքում ընթերցում են առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և աշակերտներին բացատրելով ներկայացնում այդ ստեղծագործությունների բուն իմաստը: Հանձնարարում եմ որոնել և ընթերցել նախորդ թեմաներից հեքիաթի ասացվածքի հետ կապված հատվածներ և գտնել դրանց ընդհանրությունները: Հեքիաթների, առածների և ասացվածքների ուսումնասիրումը նպաստում է երեխաների արժեհամակարգի ձևավորմանը: Այս մոտեցմամբ ես երեխաներին սովորեցնում եմ հարգել մեծերին, օգնել ծերերին,լինել աշխատասեր,ընկերասեր,պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Նման բովանդակությամբ հեքիաթներից կարելի է առանձնացնել Հ. Թումանյանի <<Անբան Հուռին>>, <<Անխելք մարդը>>, <<Սուտասանը>>, <<Խելոքն ու հիմարը >> և այլն: Հեքիաթի ընթերցումը նպաստում է ոչ միայն երեպայի լեզվական, հաղորդակցական, տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների, այլև սոցիալական հմտությունների զարգացմանը: Փորձը ցույց է տալիս, որ մյուս գրական ժանրերի համեմատությամբ հեքիաթները, առածները և ասացվածքները առավել քան արժեքավոր են սովորողների մտածական և երևակայական կարողությունների, ինչպես նաև բարոյական և հոգևոր արժեքների ձևավորման առումով: Խաղ-բեմականացումն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչ բեմականացումը աշակերտները լիարժեք ընկալում են իրենց հասանելի դերերի բովանդակությունը: Հենց այս դերային խաղի միջոցով ձևավորվում են երեխայի նախնական աշխարհայացքն ու նախնական պատկերացումները, տեսակետները աշխարհի և մարդկային հարաբերությունների (թերևս ոչ այնքան լիարժեք), վարքային դրսևորումների, բարոյական արժեքների (ի՞նչն է լավ, ի՞նչն է վատ, ո՞րն է բարին, որը՞ չարը) առումով և այլն: Միաժամանակ պետք է նկատի ունենալ, որ այս փուլում փոխվում է երեխայի սոցիալական կարգավիճակը, և նա կամաց-կամաց սկսում է հասկանալ, որ պետք է պատասխանատվություն կրի սեփական արարքների համար՝ չխախտելով մյուսների իրավունքներն ու ազատությունները:

<<Դասավանդման և դաստիարակության ժամանակ է, որ առաջանում են բազմաթիվ խնդիրներ, և տարրական դասարանների ուսուցիչն է, որ ուսուցման մեթոդականության, մանկավարժական վարպետության և ճկունության շնորհիվ կամաց-կամաց փոխում է երեխայի հետ աշխատելու բնույթը՝ ավելի շատ ուշադրություն դարձնելով նրա և՛ անձնային, և՛ իմացական հնարավորությունների զարգացմանը>>: Մինչ-դեռ նպատակային ուսուցում կազմակերպելու համար տարրական դասարանների ուսուցիչը պետք է հետամուտ լինի սովորողների իմացական գործընթացների կազմակերպմանը, նրանց հետաքրքրությունների բացահայտմանը, համագործակցային կարողությունների ցարգացմանը , հաղորդակցական ունակությունների, անհատականության, տրամաբանական մտածողության, վերլուծական կարողությունների ձևավորման և այլն: Ուսուցչի խնդիրն է՝ իր ունեցած մեթոդական զինանոցից ընտրել համապատասխան մեթոդը՝ ելնելով իրականացվող գործընթացի նպատակներից: Մեր մասնագիտական և մեթոդական զիանանոցում տարիների ընթացքում

կուտակել ենք բազմաթիվ խաղեր, որոնց միջոցով մատուցվող նյութերի ուսուցումն ունի և՛ գործածական, և՛ իմացական նշանակություն: Դրանք նպաստում են կոնկրետ գիտելիքների ամրակայմանն ու խորացմանը և , բնականաբար, նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացմանը:

Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնազնահատման, ինքնակատարելագործման,



Scanned by TapScanner

կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխաի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել, այլև դաստիարակել երեխային: Այդ ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման: Ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր (հատկապես պասիվ երեխաների հետաքրքրությունների առաջացման առումով):

<<Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ>>: Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերից կարելի է առանձնացնել դիդակտիկ խաղեր, որոնք հիմնականում համապատասխանում են դասի թեմային, և կազմակերպում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրակացնելու և ամփոփելու նպատակով:

<<Զվարճալի ծաղիկներ >> խաղը կազմակերպում եմ երրորդ դասարանում: Զրուցում եմ երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և բացահայտում նրանց պատկերացումները ծաղիկներ մասին: Այնուհետև երեխաներին բաժանում եմ խաղաքարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրվում է որևէ ծաղիկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող մի բառ: Երեխան պետք է գուշակի, թե որ ծաղկի մասին է խոսքը, և ինչ գիտի այդ ծաղկի մասին: Այս խաղը երեխաների մեջ սեր է արթնացնում ծաղիկների նկատմամբ, նրանց մեջ դաստիարակվում է գեղագիտական ճաշակ: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը:

Դրանք ձևավորվում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում՝ հետևաբար նաև կամային որակներ, 2-րդ և 3-րդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտները տրամաբանական խնդիրների համար ունենան առանձին տետրեր, որպեսզի ինքնուրույն գրառեն ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ անցկացնում եմ տարբեր խաղեր ինչպես մաթեմատիկայից, այնպես էլ մյուս առարկաներից: <<Ով կլուծի արագ և ճիշտ>> խաղի միջոցով հնարավոր է իրականացնել թեմայի կրկնություն կամ մրցույթ: Համապատասխան շարքերի քանակով գրատախտակին գրում եմ վարժություններ: Յուրաքանչյուր շարքից երեխաները մոտենում և լուծում են վարժությունները: Աշխատանքը տևում է այնքան, մինչև վերջին աշակերտը կատարի առաջադրանքը: Այն շարքը, որն ավելի շատ է լուծում իր առջև դրված խնդիրը, ճանաչվում է հաղթող: Դասը հետաքրքիր դարձնելու նպատակով սովորական վարժությունների կամ բանավոր հաշվի ժամանակ նկարում եմ ծաղիկ, որի թերթերի վրա տեղադրում եմ վարժություններ: Հանձնարարում եմ, որ երեխաները ասեն պատասխանները: Օգտագործվում է ևս մի հնար. երեխաներին հանձնարարվում է գտնել իրենց մտքում պահած թիվը: Այս խաղի ժամանակ ես հաջորդաբար գրում եմ գործողություններ, իսկ աշակերտները լուծում են պահանջվող առաջադրանքները: Ինչպես իմաստուն կերպով նկատել է Հովհ. Թումանյանը <<Խաղը երեխայի օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում,դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ մեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>: Այսպիսով խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները, հատկապես տարրական դասարաններում, երբ



Scanned by TapScanner

ուսուցիչը որպես նպատակադրված գործընթաց փորձում է իրականացնել ուսումնական նպատակները խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով: Անչափ կարևոր են խաղի կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Այդ տեսակետից ուսուցողական է մայրենիի դասին անցկացվող <<Հեքիաթային տնակ>> խաղը: Պատերին փակցված են նկարներ՝ տարբեր հեքիաթներից: Սկզբում աշակերտները յուրաքանչյուր նկարի շուրջ պատմում են հեքիաթ: Այնուհետև բաժանվում են խմբերի: Առաջարկվում է նամակներ գրել հեքիաթի հերոսներին: Յուրաքանչյուր խմբից մի երեխա ներկայացնում է իր խմբի պատրաստած նամակը: Լավագույնները խրախուսվում են:

Ընդհանրապես խաղն օգնում է ուսուցման գործընթացում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը: Լուծում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բնույթի, կարգապահության, հաղորդակցման, միմյանց լսելու կարողության և համագործակցության զարգացման հետ կապված բազմաթիվ խնդիրներ: Ամփոփելով վերը ասվածը՝ կարող ենք ասել,որ տարրական դասարանների ուսուցչի վարպետության մակարդակով, մասնագիտական և մեթոդական պատրաստվածությամբ է պայմանավորված սովորողների արդյունավետ ուսուցումը,ինչն էլ իր հերթին ապահովում է երկրի ապագա քաղաքացիների մտավոր և հոգևոր կարողությունների զարգացումը:

Մանկապարտեզից հետո 6-7 տարեկանը երեխաների կյանքում շրջադարձային է համարվում, քանի որ նախադպրոցականը դառնում է դպրոցական: Սա անցման այնպիսի փուլ է, որտեղ երեխան իր մեջ կրում է ինչպես նախադպրոցականի, այնպես էլ դպրոցականի հոգեբանության գծեր: Ինչպես անցման բոլոր շրջաններում,այնպես էլ այս շրջանում հիմք է դրվում անձի հոգեկան շատ որակների զարգացման: Իմ կարծիքով հենց այս ժամանակահատվածում էլ պետք է ճիշտ և լիարժեք բացահայտել և հասկանալ երեխայի նախասիրություններն ու կարողությունները: Զուգակցելով այս ամենը խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ, մենք երեխային հեշտությամբ կնախապատրաստենք հետագա ուսումնական և աշխատանքային գործունեության համար: Խոսքը երեխային սիրով և համբերատարությամբ գրուսուցմանը նախապատրաստելու մասին է:

Թեև այս հասակի երեխաները մանկապարտեզում կամ տանը իրենց ուժերի ներուժին չափով սովորում են, այնուամենայնիվ նրանց սովորելու հիմնական ոճը մնում է դերային խաղը՝ իր բոլոր բազմազանությամբ: Խաղի ընթացքում դրսևորվում է գնահատման արժանանալու ձգտումը, զարգանում են երևակայությունը,նշաններ օգտագործելու կարողությունը:

Կարծում եմ, որ սրանք են այն հիմնական առանձնահատկությունները, որոնցով բնորոշվում է դպրոցական ուսուցման համար երեխայի պատրաստականությունը:

Խաղը երեխայի կրթության ու դաստիարակության մարդասիրական ձև է: Չնայած երբ մանկապարտեզից հետո հաճախում է դպրոց, զբաղվում ուսումնական գործունեությամբ, խաղն աստիճանաբար կորցնում է իր առաջատար դերը, այնուամենայնիվ շարունակում է կարևոր տեղ զբաղեցնել նրա կյանքում: Երեխաները խաղում են՝ հաշվի չառնելով ուսուցման գործընթացի կարևորությունն ու լրջությունը: Ուսուցիչը պետք է ճկուն ձևով զուգորդի խաղը ուսուցման հետ կիրառելով տարբերակված ուսուցման մեթոդը:



Scanned by TapScanner

Դպրոցական վարքի կանոնները ևս երեխաներին պետք է մատուցել խաղի միջոցով՝ ինչպե՞ս պետք է երեխան իրեն դրսևորի դասի ժամանակ, տանը, հասարակական վայրերում, ծնողների և մեծահասակների հետ փոխհարաբերություններում: Բայց սա չպետք է դիտարկել որպես ուսուցչի կողմից կիրառվող խստություն , այլ նրանց կյանքի կազմակերպման անհրաժեշտ պայման: Այս պայմանը պետք է համապատասխանի դպրոցականի վարքի կանոններին , և սեփական դիրքորոշումներին: Հենց այս դիրքորոշումներն էլ կձևավորեն դրական վերաբերմունք գիտելիքների և հմտությունների յուրացման պրոցեսի նկատմամբ: Մինչև դպրոց գնալը երեխան հաշտվում է սովորելու անհրաժեշտության մտքի հետ, որպեսզի ապագայում կարողանա դառնալ այնպիսին, ինչպիսին նա պատկերացնում է իրեն խաղալիս: Նա << դառնում է >> ուսուցիչ, բժիշկ, վարորդ, խոհարար և այլն:

Իրականում երեխան հստակ պատկերացում չունի այս մասնագիտությունների մասին, բայց երբ ներգրավում է դերային խաղի մեջ, դրսևորվում են նախնական գիտելիքները: Օրինակ <<Բժիշկ-բժիշկ>> խաղալիս երեխան հասկանում է, որ պետք է զննի հիվանդին,իսկ դրա համար անհրաժեշտ են բժշկական սարքավորումներ և որոշակի գիտելիքներ (դեղորայք, ներարկիչ, սրտի աշխատանքը և արյան ճնշումը չափող գործիք տոնոմետր), որը հմտորեն օգտագործում են խաղի ժամանակ:

Սկզբնական փուլում երեխան պատկերացում չունի ուսումնական առարկաների բովանդակության մասին: Բուն ուսումնական նյութի նկատմամբ հետաքրքրությունն առաջանում է, երբ երեխան թերթում է դասագրքերը: Հստակ ձևավորվում է այն կարծիքը,որ <<Մաթեմատիկան>> թվերի մասին դասագիրքն է, <<Այբբենարանը>>՝ տառերի մասին և այլն:

Իմ պրակտիկայում խաղային տեխնոլոգիաները կիրառում եմ բոլոր դասերին, բոլոր առարկաներից սահմանվում են խաղի հատուկ կանոններ և խաղի միջոցով հասնում եմ ցանկալի արդյունքի:

Խաղի միջոցով է կազմակերպվում տարրական դասարաններում դասավանդելու ողջ գործընթացը՝ երեխաներին սովորեցնելով սիրով սովորել, ոչ թե պարտադրված: Իսկ այս դեպքում գիտելիքը դառնում է կայուն ձևավորված արժեք: Կարծում եմ ՝ խաղն արժեքավոր է այն դեպքում, երբ այն նպաստում է հարցի էության ավելի լավ ըկալմանը, երեխաների գիտելիքների ձևավորմանը: Դիդակտիկ խաղերը խթանում են ուսուցչի և աշակերտի հաղորդակցմանը: Խաղը զարգացման պրակտիկա է: Երեխան խաղում է, քանի որ զարգանում է, և զարգանում է, քանի որ խաղում է: Ա.Ս. Մակարենկոն ընդգծել է խաղի մեծ նշանակությունը աճող անհատականության դաստիարակության և ձևավորման գործում:

Խաղի մեջ երեխաների կոլեկտիվը գործում է յուրաքանչյուր առանձին մասնակցի հետ կապված՝ որպես կազմակերպչական սկզբունք՝ լիազորելով և աջակցելով երեխայի ստանձնած դերի կատարմանը:

Ի վերջո խաղը տարբեր գիտությունների՝ մշակույթի, պատմության, ազգագրության, մանկավարժության հոգեբանության ուսումնասիրությունների առարկա է:

Անվերջ կարելի է խոսել ուսուցման ընթացքում խաղի կարևորության և անհրաժեշտության մասին:



Scanned by TapScanner

## ՄԱՍ 2

### Խաղի նշանակությունը երեխայի կյանքում

(Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր)

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում: Այն ծնվում է երեխայի հետ և դառնում նրա հավատարիմ բարեկամը:

Խաղերի դերը մեծապես կարևորել են Խ. Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Հ. Թումանյանը, Կ.Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն, և ուրիշներ:

Կ. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի մեթոդը՝ որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է <<Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի 10 բոպե ուշադրություն: Իսկ եթե դուք կարողանաք օգտագործել աշխույժ ուշադրության 10 բոպեն, ապա դա մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ>>:

Ինչպես նախադպրոցական, այնպես էլ կրտսեր դպրոցական հասակում խաղի նկատմամբ դրսևորվող հետաքրքրությունը բնական է և օրինաչափ: Այդ տարիքում երեխային ավելի շատ խաղ զվարճալիք է անհրաժեշտ, քան լուրջ աշխատանք: Երեխայի համար խաղն իրականություն է: Խաղի ընթացքում նա իրեն զգում է բժիշկ, օդաչու, վաճառող, ուսուցիչ և այլն:

Խաղերի միջոցով զարգանում է երեխայի մտածողությունը, կյանքի են կոչվում բազմազան հետաքրքրություններ: Կոփվում է նրա ուշադրությունը ընդլայնվում են նրա գիտելիքների շրջանակները, բարձրանում է տրամադրությունը: Ստեղծվում են ոչ ստիպողական մտերմիկ փոխհարաբերություններ: Խաղը նպաստում է բնավորության դրական գծերի ձևավորմանը: Վերջապես այն երեխայի կենսունակության կարևոր աղբյուրն է, առանց որի չկա երջանիկ մանկություն:

Բազմազան խաղերի մեջ մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի դերը բավականին մեծ է: Դրանց նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ,այլև խաղային իրավիճակում մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը:



Scanned by TapScanner

Խաղի ժամանակ ամենաթույլ աշակերտն անգամ ոգևորվում է և ցանկություն հայտնում մասնակցելու խաղին: Այդ կերպ նա ձերբազատվում է բարդույթներից: Երեխան խաղալով աննկատ ձեռք է բերում մաթեմատիկական գիտելիքներ:

Դիդակտիկ խաղն ունի երկակի բնույթ՝ գործունեության խաղային ձև և դիդակտիկական ուղղվածություն: Այս խաղերի ժամանակ երեխաները համեմատում են, համադրում, ընդհանրացնում: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է դրա ճիշտ և նպատակային կազմակերպմամբ: Խաղը կազմակերպելիս հարկավոր է նկատի ունենալ հետևյալը՝

- խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների գիտելիքների մակարդակին,
- այն պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը,
- խաղի տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Խաղը կազմակերպելուց առաջ խաղավարը պետք է այն ենթարկի համակողմանի վերլուծության և պարզի՝

- խաղի նպատակը,
- խաղացողների թիվը,
- խաղի կանոնները,
- խաղի կազմակերպման հնարավոր տարբերակները:

Խաղի ընթացքում անհրաժեշտ է ապահովել կարգապահության և արդարամտության մթնոլորտը:



Scanned by TapScanner

Նախքան դիդակտիկ խաղի անցկացումը պետք է մանրամասորեն բացատրել դրա բովանդակությունը և ստուգել, թե երեխաները հասկացե՞լ են այն: Խաղի ընթացքում խաղավարը հետևում է խաղի կանոնների պահպանմանը: Այն կարող է վարել ուսուցիչը ( դաստիարակը) կամ որպես խաղավար ընտրված երեխան: Նշենք մի քանի դիդակտիկական խաղեր, որոնք անցկացվել և դրական արդյունք են ունեցել, այսինքն ծառայել են նպատակին՝ մաթեմատիկական համապատասխան գիտելիքը երեխային հասու դարձնելու համար:

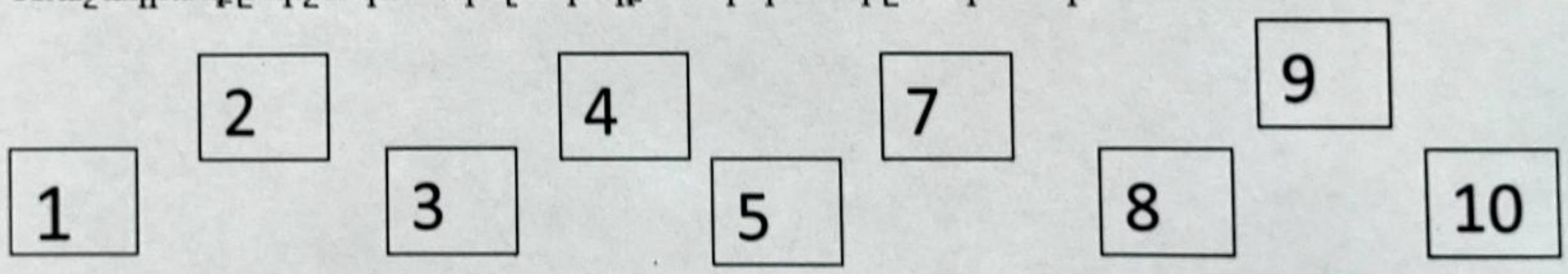
## Ո՞ր թիվը չկա

**Նպատակը**-Ամրապնդել թվերի շարքն ստանալու, արագ և ճիշտ կողմնորոշվելու հմտությունները:

**Անհրաժեշտ պարագաներ**- Թվաքարտեր և հավաքապաստառ:

**Ընթացքը**-Ցուցադրվում են 1-10 թվերի թվաքարտերը: Խաղավարը դուրս է հրավիրում երեխաներից մեկին և նրա բացակայությանբ թաքցնում թվաքարտերից մեկը: Երեխան ներս մտնելով՝ պետք է ուշադիր նայի թվաքարտերին և ասի, թե ո՞ր թվաքարտը չկա:

Առաջադրանքը ճիշտ կատարելու դեպքում երեխաները ծափահարում են:




## Ասա՛ նախորդ կամ հաջորդ թիվը

**Նպատակը**- Ամրապնդելով աշակերտների պատկերացումները՝ նախորդ և հաջորդ թվերի մասին: Զարգացնել ուշադրություն, արագ մտածելու կարողություն:

**Անհրաժեշտ պարագաներ**- Գնդակ:

**Ընթացքը**- Երեխաները շրջան են կազմում: Խաղավարը կանգնում է կենտրոնում: Նա ասում է



Scanned by TapScanner

որևէ թիվ և գնդակը նետում երեխաներից մեկին: Գնդակը բռնող երեխան պետք է ասի այդ թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը (ինչպես պահանջվում է) և գնդակը վերադարձնի խաղավարին:

Սխալ պատասխանի դեպքում երեխան դուրս է գալիս խաղից: Այսպես խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև մեկը ճանաչվում է հաղթող:

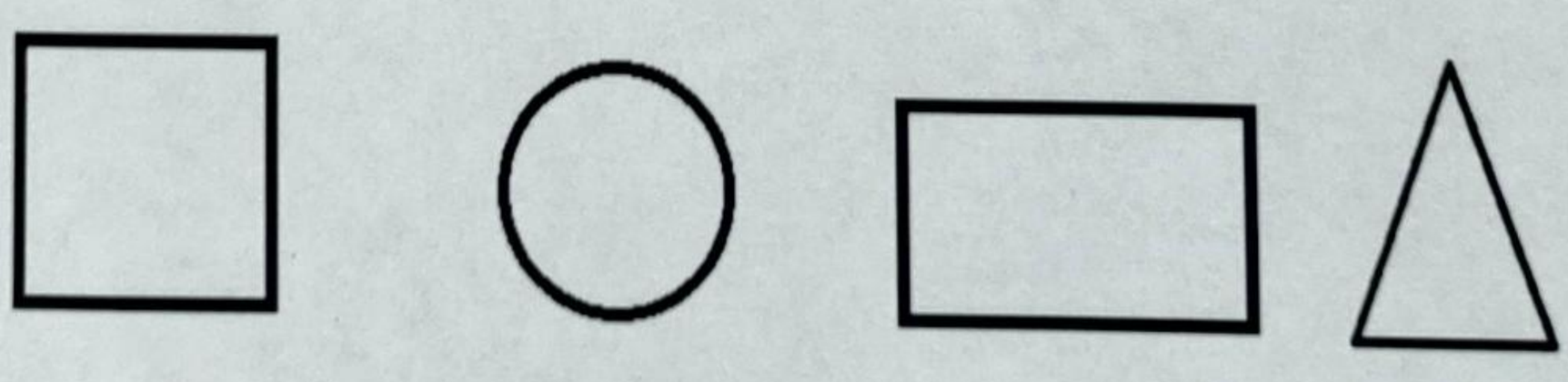
## Գծի՛ր փակ աչքերով

Նպատակը-Ամրապնդել երկրաչափական պատկերների իմացությունը, զարգացնել ձեռքի շարժումը, աչքաչափը:

Ընթացքը- 4-5 աշակերտների հրավիրել փակ աչքերով գծել երկրաչափական պատկեր կամ պատկերներ, ապա համեմատել: Շահում է այն, երեխան, ով քիչ սխալներ է թույլ տվել:

Կարելի է հանձնարարել առաջադրանքը կատարել նստած տեղերում, որպեսզի բոլորն աշխատեն: Պետք է հետևել, որ պահպանվի խաղի հիմնական կանոնը, այսինքն՝ երեխաներն աշխատեն փակ աչքերով: Այնուհետև հարկավոր է համեմատել գծված աշխատանքները: Պետք է ասել, որ քչերին է հաջողվում փակ աչքերով ճիշտ գծել պահանջված պատկերը:

Հաղթող է ճանաչվում այն երեխան, որն ամենից ճիշտ և գեղեցիկ է գծել:



Դիդակտիկական խաղերը շատ-շատ են, և բոլորն էլ ունեն իրենց նպատակները, դրանց



Scanned by TapScanner

մեջ են մտնում նաև հետաքրքրաշարժ խնդիրները, սրամիտ կատակ-խնդիրները, խնդիր-բանաստեղծությունները և նման օրինակներ:

Շատ օրինակներ անցկացրել եմ 1-4-րդ տարբեր դասարաններում և ունեցել եմ ցանկալի արդյունք, դրանց շնորհիվ աշակերտներին հասկանալի են դարձել մաթեմատիկական որաշակի գիտելիքներ:



Scanned by TapScanner

## ՄԱՍ 3

## Տարրական դասարաններում մայրենի լեզվի ժամերին կիրառվող խաղեր՝ բարդ և ածանցավոր բառերի կազմության շուրջ

(իմ փորձից ևս)

Հայտնի է, որ խաղը երեխայի գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է և այն շարունակվում է ամբողջ կյանքում: Միաժամանակ այն իր ուրույն տեղն ունի մարդկային մշակույթի համակարգում: Խաղը կարևոր տեղ է գրավում երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման գործում՝ որպես կրթող և դաստիարակող միջոց: Այն նպաստում է մտքի և երևակայության զարգացմանը: Խաղի ժամանակ բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջները՝ գործունեության մեջ ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ շփման հնարավորություն, մեծերի հետ անմիջական հաղորդակցում՝ աշխարհաճանաչողության նկատառումներով:

Խաղը նպաստում է նաև աշխատանքի և ուսուցման գործունեության տարանջատմանը: Խաղի միջոցով երեխան ձեռք է բերում իր նպատակի իրականացման գործընթացի պլանավորում և արդյունքին հասնելու կարողություններ:

Խաղի ժամանակ ազատ, հավասար ինքնադրսևորման հնարավորությունները ստեղծում են հաճելի մթնոլորտ և համագործակցության լավագույն պայմաններ:

Երբ վրա է հասնում երեխայի ուսումնական գործունեության ժամանակը, նրա համար դժվար է միանգամից կտրվել զվարթ ու անհոգ խաղերից: Ուստի ուսուցում-խաղ զուգակցումը ցիետաքրքիր, սրտամոտ և գրավիչ նախադրյալ է երեխայի համար: Այն դասարանը վերածում է ցանկալի մի միջավայրի, ուր չկան մանուկներին կաշկանդող սահմաններ: Խաղերը կազմակերպվում են ուսումնական նյութի մատուցման տարբեր փուլորում՝ հաղորդում ամրակայում,ամփոփում, ստուգում:

Տարրական դասարաններում սովորողները առաջին դասարանից գաղափար են կազմում արմատի մասին: Արմատ և իմաստ հասկացությունները նրանց փոխանցվում են միաժամանակ:

Երկրորդ դասարանում սովորողները արդեն գործնականորեն տարբերակում են ածանց,ածանցավոր բառերը եզրույթները:

Աստիճանաբար խորացնելով արմատ և ածանց հասկացությունների վերաբերյալ գիտելիքները՝ նրանք հարստացնում են իրենց բառապաշարը և, միաժամանակ նրանց առօրյա խոսքը դառնում է ավելի գրագետ ու հղկված:



Scanned by TapScanner

Գիտելիք,որ լեզվի բառապաշարն անընդհատ հարստանում է. ավելանում են նոր բառեր՝ համապատասխան ներքին և արտաքին ազդակների:

Չմոռանանք, որ յուրաքանչյուր լեզու հարուստ է իր արմատ-բառերով, որոնց բարդեցված կամ ածանցավոր կազմությունները համ ու հոտ են հաղորդում լեզվին՝ այն դարձնելով հնչեղ, նուրբ և ազդեցիկ,ինչպիսին մեր ոսկեղենիկ մայրենին է:

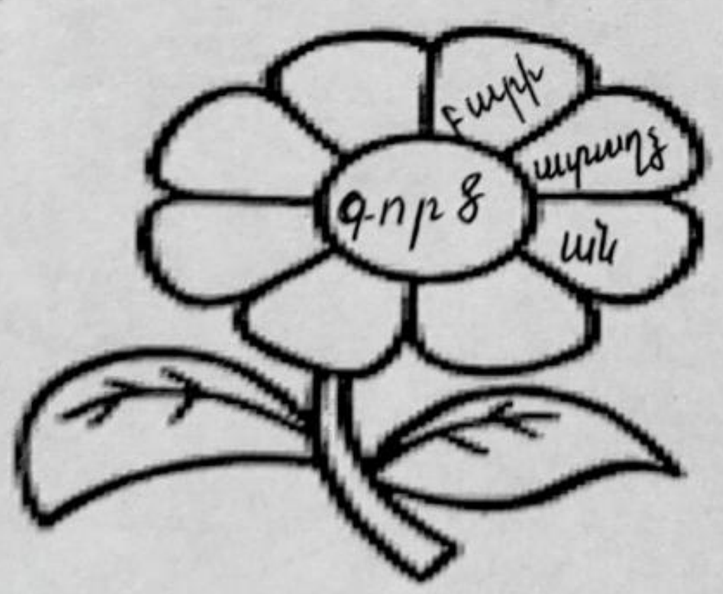
Հայոց լեզուն՝ որպես հնդեվրոպական լեզվաընտանիքի ճյուղերից մեկը, յուրահատուկ է իր բառավերլուծական և բառահամադրական առանձնահատկություններով: Հայտնի է, որ ամեն մարդ չէ, որ կարող է յուրացնել և գործածել մայրենի լեզվի բառերի ամբողջությունը՝ բառապաշարը:

Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով , նպաստում են սովորողների՝ հայերենի իմացության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաները աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդ ախանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողությունները առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց է հաչախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը:

Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի 2 օրինակ:

I փուլ

Դասարանը բաժանվում է 5 հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ.





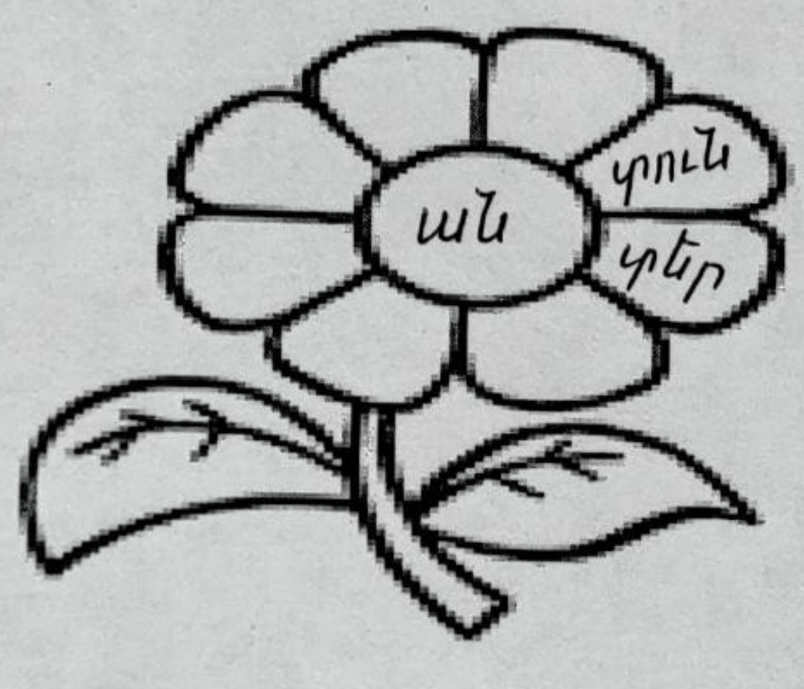

Scanned by TapScanner

Մեջտեղում գրված արմատ- բառի օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառ-արմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին և ստացվում է նոր բարդ կամ ածանցավոր բառ:

Առաջին փուլում հաղթում է այն խումբը, որը ժամանակին, ճիշտ և անսխալ ավարտում է իր առաջադրանքը:

## II փուլ

Եթե կան 2-3 միաժամանակ հաղթող խմբեր, ապա նրանցից յուրաքանչյուրին տրվում է 2 բառաշար: Այս փուլում երեխաները շարքի բառերը մտովի վերածում են բաղադրիչների և յուրաքանչյուր շարքից մեկական արմատով կազմում են նոր բարդ բառեր:




Օրինակ՝ արևածաղիկ գետաձի

| | |
|---|---|
| լայնարձակ | մրգատու |
| հացթուխ | բերքառատ |
| նավապետ | մրգաշատ |
| ծովեզր | մայրամուտ |

**Ծովեզր** և **լայնարձակ** բառերից ընտրել **եզր** և **լայն** արմատները, կազմել նոր բարդ բառ (**լայնեզր**): Հաղթողն անպայման արժանանում է խրախուսական պարգևի:

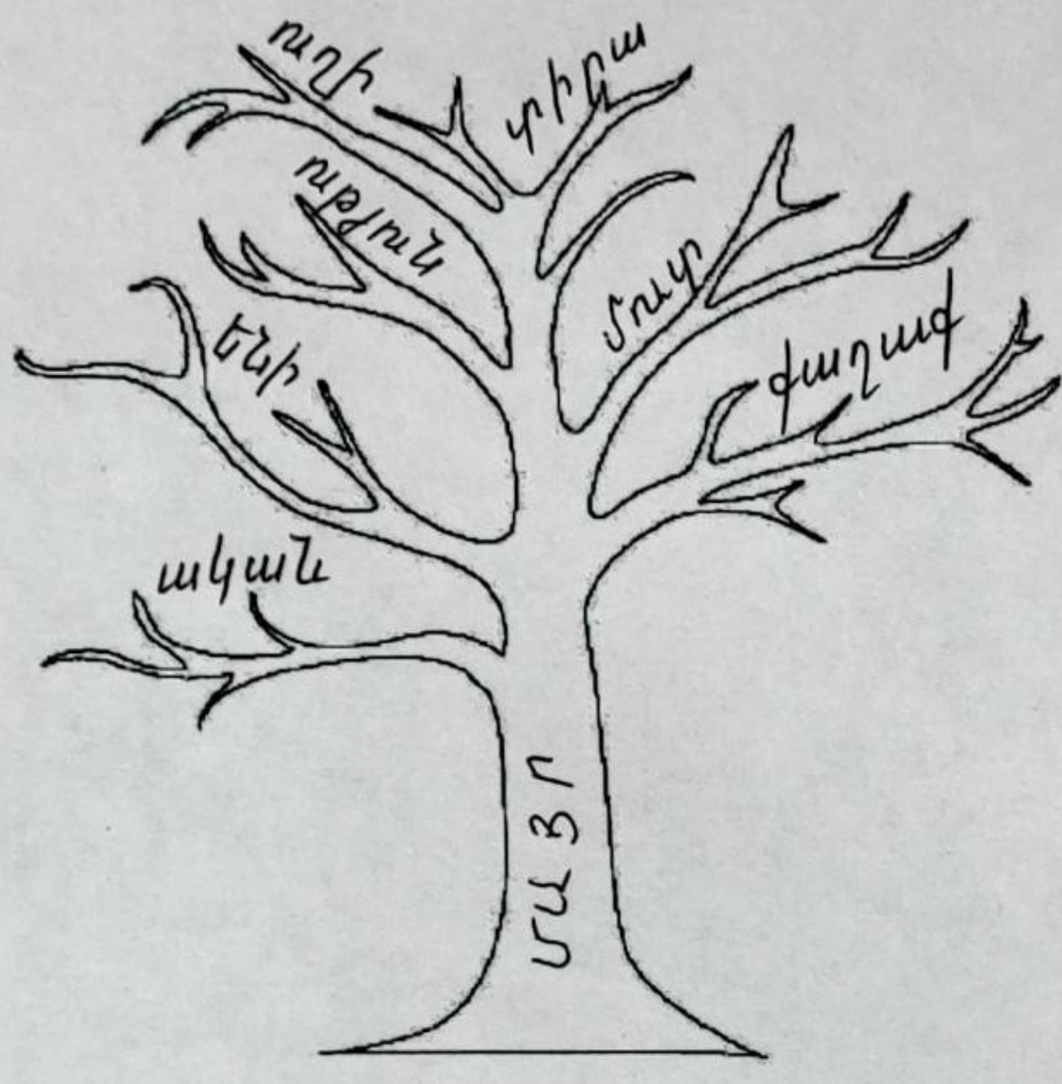
Նման դասերն անցնում են գործուն մթնոլորտում և տալիս են դրական արդյունք: Կարևոր է,



Scanned by TapScanner

որ խաղի բոլոր փուլերում երեխաները ( նույնիսկ չմասնակցողները) լինեն ինքնավստահ և ուշադիր ամբողջ խաղի ընթացքում:

Այս պաստառի միջոցով նախնական գաղափար է ձևավորվում արմատ հասկացության մասին: Ըստ էության, ծառի բունը հիմնական բառ-արմատն է, որի ճյուղերին հայտնված ածանցների և բառերի օգնությամբ կազմվում են նոր բառեր (ածանցավոր և բարդ ):






Scanned by TapScanner

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումն առաջին հերթին արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողական միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս:

Այսպիսով, խաղի միջոցով է ձևավորվում երեխայի մեջ թաքնված ներուժը, նախնական աշխարհաքյացքը, տեսակետները մարդկային հարաբերությունների վերաբերյալ (Ինչն է լավ, ինչն է վատ,որն է բարին, որը չարը):

Խաղի միջոցով են ձևավորվում երեխայի համագործակցային կարողությունները: Այն նպաստում է երեխայի համակողմանի զարգացմանը, ինքնակատարելագործմանը, ինքնագնահատմանը, պասիվ երեխաների մոտ հետաքրքրությունների առաջացմանը:

Ի վերջո, երեխան խաղում է, որովհետև սովորում է և սովորում է, որովհետև խաղում է: Խաղն օգնում է ուսուցման պրոցեսում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը: Այդ նպատակների իրականացմամբ է պայմանավորված մեր երկրի ապագա քաղաքացիների մտավոր, հոգևոր, բարոյական առանձնահատկությունների զարգացումը:



Scanned by TapScanner

## Գրականություն


1. Վ.Ա.Սուխումլինսկի, <<Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին>>,Երևան, 1977թ., <<Լույս>>:
2. Սարգսյան Սոնա, <<Ուրախ մաթեմատիկա>>, Երևան:
3. Հ. Հարությունյան, << Հայոց լեզուն հազարագանձ>>, Երևան, 2003թ.:
4. Ա.Սուքիասյան, << Ժամանակակից հայոց լեզու>>, Երևան, 1982թ.:
5. Ա. Վ. Պետրովսկի << Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն>> Երևան 1977 թ.:




Scanned by TapScanner