



«Նոր ժամանակի
կրթունքն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացման
մանկավարժական պայմանները տարրական դպրոցում

Առարկան՝ դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Աննա Հովհաննիսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Մաստարայի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ.....	5
1. 1Խաղային տեխնոլոգիայի ընդհանուր բնութագիրը, գործառույթները.....	5
1. 2 Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումը տարրական դպրոցում.....	11
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	18
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	19
Հավելված.....	Error! Bookmark not defined.

Թեմայի արդիականությունը: Աշխատանքի արդիականությունը կայանում է նրանում, որ անցում է կատարվել նոր ուսուցման տեխնոլոգիաների՝ պայմանավորված հասարակության զարգացման փոփոխություններով, որոնք պահանջում են կրթական նոր մոտեցումներ:

Աշխարհի բոլոր ուսուցիչները փնտրում են ուսումնառության բարելավման ուղիներ: Այս խնդրի կարևորագույն լուծումների մեկը նորարարական տեխնոլոգիաների մշակումը և ներդրում է:

Ժամանակակից պրակտիկայում ուսուցումը կազմակերպելիս շատ կարևոր է խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը: Խաղը մեթոդ է, որի միջոցով մատուցվող նյութը երեխայի համար ավելի մատչելի, հետաքրքիր և տպավորիչ ազդեցություն է ունենում: Այն երեխայի գործունեությունը կազմակերպելու մի ասպարեզ է, որտեղ նա հաղորդակցվում է հասակակիցների հետ: Մեթոդական գրականության մեջ նկարագրվում են խաղերի բազմաթիվ տեսակներ, ներկայացվում են դասակարգումներ, որոնք վերաբերվում են խաղային ուսուցման մանկավարժական ասպեկտներին:

Ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է օգտագործվի խաղային տեխնոլոգիան, քանի որ այն կնպաստի դպրոցականի անհատական առանձնահատկությունների զարգացմանը, կստեղծվի հոգեբանական և մանկավարժական պայմաններ երեխայի ներդաշնակ և համակողմանի զարգացման համար:

Ուսուցիչների կարծիքը խաղային տեխնոլոգիայի վերաբերյալ հակասական են. նրանց մի մասը այն ակտիվ գործածում են՝ հաշվի առնելով դրա արդյունավետությունը, ինչպես նաև խաղը ուսուցչին օգնում է բարդ նյութը սովորողին ընկալելի դարձնել մատչելի ձևով, մյուսները նախընտրում են ուսումնական գործընթացի դասական ձևերը:

Ուսուցման ընթացքում խաղերի օգտագործումը լուծում է բազմաթիվ խնդիրներ: Խաղի միջոցով ուսուցիչը կարող է զարգացնի աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները և անհատական որակները՝ ուշադրությունը, քննադատական մտածողությունը, երևակայությունը, հաստատակամությունը, վճռականությունը,

կարգապահությունը, նախաձեռնությունը և այլն: Խաղերի մեծ մասը հնարավորություն են տալիս փոխադարձ ուսուցման, քանի որ այն ներառում է խմբային աշխատանք և համատեղ գործունեություն: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը արդյունավետ և գրավիչ է դարձնում աշակերտների ուսումնական գործունեությունը:

Այսպիսով ուսուցիչը խաղի միջոցով ստեղծում է դրական հուզական ֆոն, որի միջոցով ակտիվացնում է անձի մտավոր գործընթացները:

Հետազոտության նպատակն է ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիայի կիրառության արդյունավետությունը տարրական դպրոցում;

Հետազոտության խնդիրներն են՝

1. Ուսումնասիրել գիտամանկավարժական և հոգեբանամանկավարժական գրականությունը, հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դպրոցում:

2. Վերլուծել խաղային տեխնոլոգիայի դասակարգման տարբեր մոտեցումները և տեսակները:

3. Մշակել մանավարժական խաղեր, որոնք արդյունավետ կլինեն տարրական դպրոցում:

Աշխատանքում օգտագործված հետազոտության մեթոդներն են՝

➤ Տեսական՝ հիմնախնդրի վերաբերյալ գիտական գրականության ուսումնասիրում և վերլուծություն:

Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը և ծավալը: Աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, մեկ գլխից, ինչպես նաև եզրակացությունից, գրականության ցանկից և հավելվածից:

ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

1. Խաղային տեխնոլոգիայի ընդհանուր բնութագիրը, գործառույթները

Մանկավարժական գիտություններում խաղ երևույթը համարվում է որպես ուսուցման կազմակերպման մեթոդ. որպես մանկավարժական մշակույթի բաղադրիչ՝ ուսուցիչը մշակում է խաղային գործունեության օպտիմալ ձևեր և մեթոդներ:

Խաղերը երեխայի կյանքի և գործունեության կազմակերպման հիմնական ձև է: Խաղի վերաբերյալ մանկավարժության տեսության մեջ առանձնացվում են հետևյալ դրույթները.

❖ Խաղը լուծում է ընդհանուր կրթական խնդիրներ, որոնց մեջ կարևոր է երեխայի բարոյական, սոցիալական հատկությունների ձևավորման խնդիրները:

❖ Խաղը պետք է սիրողական բնույթ ունենա և զարգացնի հոգեկան գործընթացները: Անհրաժեշտ է, որ մանկավարժը ապահովի դրական և բարոյական արժեքավոր հարաբերություններ:

❖ Խաղի կարևորագույն առանձնահատկությունը այն է, որ որպես մանկական կյանքի ձև ներթափանցի տարբեր գործունեությունների մեջ:

❖ Խաղը երեխաների համար յուրահատուկ հարաբերությունների աշխարհ է, ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելու սոցիալ-մանկավարժական ձև:

Ն.Պ. Անիկեևան խաղը դիտարկում է որպես.

- անձի վերաբերմունքը շրջապատող աշխարհի նկատմամբ,
- սոցիալականացման միջոցով երեխայի կողմից յուրացվում է գործունեության տեսակներից՝ խաղայինը,
- խաղային գործունեության միջոցով երեխայի հոգեկանում տեղի է ունենում մի շարք փոփոխություններ [7, էջ 18]:

Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակն է արթացնել հետաքրքրություն ճանաչողության, գիտության, գրքերի և ուսուցման նկատմամբ: Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակն է լուծել մի շարք խնդիրներ՝

- Դիդակտիկ (ընդլայնել մտահորիզոնը, ճանաչողական գործունեությունը):

- Զարգացնող (զարգացնել հոգեկան գործընթացները՝ ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, երևակայությունը և այլն):

- Կրթական (աշխարհայացքի, դիրքորոշումների, բարոյական որակների ձևավորում):

- Սոցիալական (նորմերի և արժեքների պահպանում, հարմարեցում շրջակա միջավայր պայմաններին):

Մանկավարժական խաղերը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է ներառել հետևյալը՝

1. Խաղի ընտրություն: Այն կախված է թեմայի բովանդակությունից, առկա կրթական խնդիրներից, տարիքային առանձնահատկություններից:

2. Երեխաներին առաջարկել խաղեր: Խաղի հիմնական խնդիրն այն է, որ հետաքրքրություն առաջացնի ուսուցման նպատակի և երեխայի ցանկության միջև: Խաղի սկզբում պետք է բացատրել կանոնները, պատմել բովանդակության մասին և այս ամենը կատարել լակոնիկ ձևով:

3. Խաղում ուսուցիչը պետք է ստեղծի վստահության մթնոլորտ՝ սեփական կարողությունների և իրենց նպատակներին հասնելու համար:

4. Զննական պարագանների առկայություն: Սենյակում պետք է առկա լինի խաղի բովանդակությանը համապատասխանող պարագաններ, երեխայի համար ապահովել հիգենիկ միջավայր:

5. Թիմերի բաժանում, դերերի բաշխում: Թիմերը ստեղծվում են խաղերը անցկացնելու նպատակով և կատարում են համատեղ գործունեություն: Մանկական խաղերի կարևորագույն պայմաններից մեկը՝ դերերի բաշխումն է, այն կարող է լինել ակտիվ և պասիվ, հիմնական և երկրորդային: Բաշխումը չպետք է կախված լինի երեխայի սեռից, տարիքից, ֆիզիկական առանձնահատկությունից:

Մանկավարժները դերերի բաշխման ժամանակ օգտագործում են հետևյալ հնարքները՝

- պատահական բաշխում,
- գլխավոր դերի բաժանումը սկզբում, իսկ մնացածը՝ ըստ ցանկության,
- ավագի միջոցով բաժանել դերերը,
- դերերի ընտրությունը թողնել մասնակիցներին,

6. Խաղի ընթացքում իրավիճակների փոփոխություններ: Այս փուլում տեղի է ունենում խաղացողների դիրքորոշման փոփոխություններ, խաղի կանոնների բարդացում,

խաղային գործընթացներում զգացմունքային հագեցվածություն, դեկորացիայի փոփոխություն:

Ըստ Շմակովայի՝ խաղ կիրառելիս պետք է հետևել մի քանի ընդհանուր կանոնների.

❖ Երեխաները պետք է հասկանան խաղի բովանդակությունը, կանոնները:

Կանոնները պետք է հստակ լինեն բոլորի համար:

❖ Խաղի ընթացքում երեխան պետք է որոշ դժվարություններ և խոչընդոտներ հաղթահարի:

❖ Խաղերից շատերը պարունակում են մրցակցության տարրեր, որը խաղացողին դրդում է զարգացման: Խաղացողները պետք է ունենա գրեթե միևնույն մտավոր և ֆիզիկական պատրաստվածության մակարդակ, հակառակ դեպքում խաղը կկորցնի իր հետաքրքրությունը:

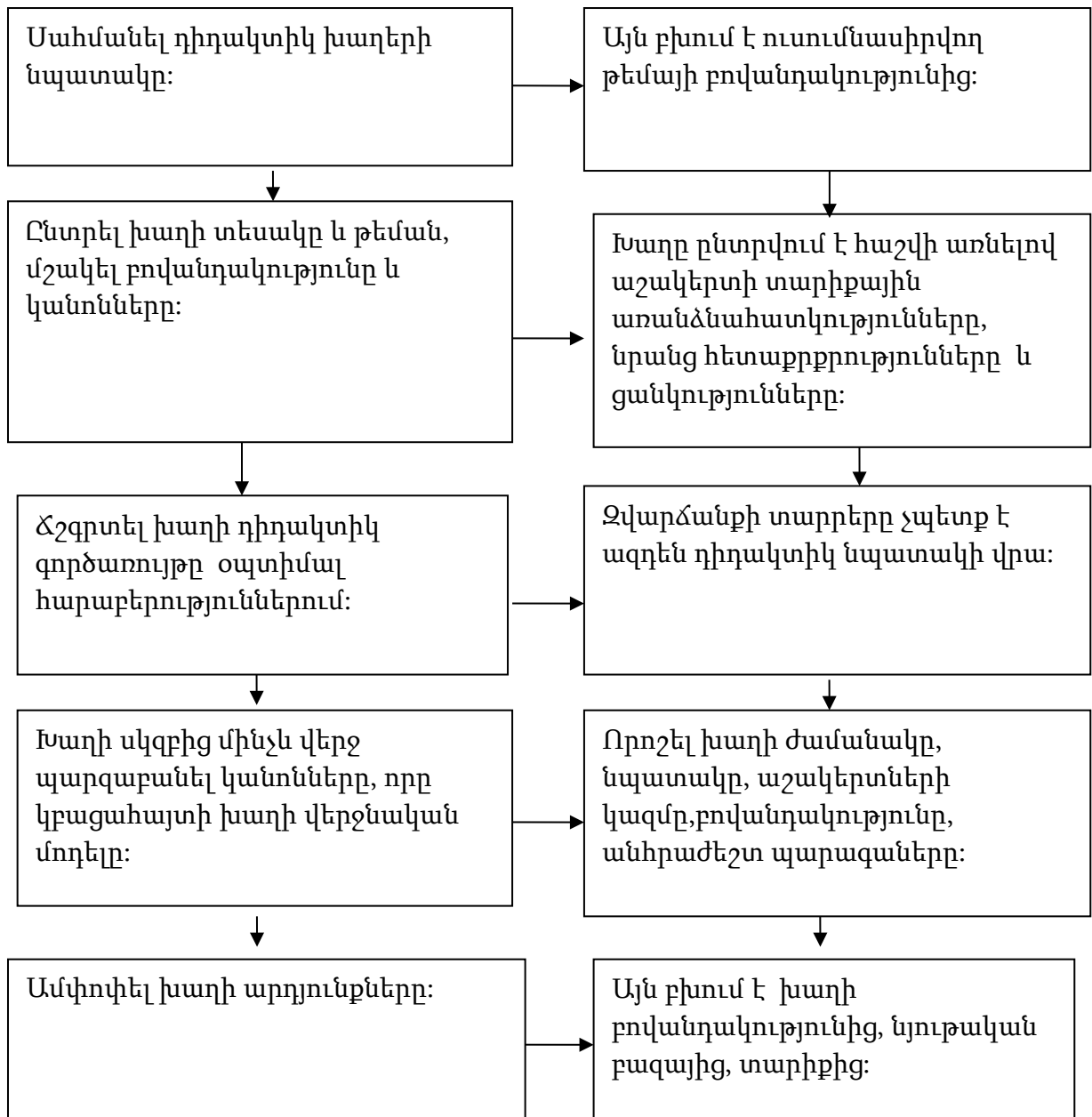
❖ Խաղային գործունեությունը հարկադրված չէ, այն հիմնականում ինքնաբերական է և ըստ ցանկության:

❖ Խաղում ցանկալի է հումորային իրավիճակների առկայություն, երեխաները գնահատում է կատակը, զվարճանքը, ծիծաղը:

❖ Խաղում անհրաժեշտ է դիդակտիկ և զննական պարագանների առկայություն [10, էջ 192]:

Խաղը երեխաների համար բնական և նուրբ կրթական ձև է: Խաղ կարևոր գործիք է կրտսեր դպրոցականի զարգացման գործում. այն օգնում է դասը կենդանի դարձնել, իսկ հաղորդակցությունը անկեղծ, օգնում է հասնել յուրաքանչյուր երեխայի մտքին և սրտին, առարկայի նկատմամբ ստեղծագործական հետաքրքրություն առաջացնել:

Ներկայացնենք խաղերը կազմելու հետևյալ ալգորիթմը՝



Ժամանակակից ուսուցիչը կենտրոնանալով կրթական գործընթացի ակտիվացման և ինտեսիվացման վրա, խաղային տեխնոլոգիան կիրառում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես անկախ տեխնոլոգիա՝ նյութի, հասկացության, թեմայի յուրացման համար,
- որպես լայնածավալ տեխնոլոգիայի տարր,
- որպես դաս կամ դրա որոշակի հատվածի տեխնոլոգիա,
- որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա:

Մանկավարժական խաղերը շատ բազմազան են, դրանք տարբերակվում են ըստ՝

- դիդակտիկ նպատակների,
- կազմակերպչական կառուցվածքի,
- դրանց օգտագործման տարիքային հնարավորությունների,

➤ բովանդակային առանձնահատկությունների:

Գ.Կ.Սելևկոն առաջարկում է մանկական խաղերի հետևյալ դասակարգումը.

• Խաղերը ըստ գործունեության տեսակների լինում են՝ ֆիզիկական, ինտելեկտուալ, սոցիալական և հոգեբանական:

• Մանկավարժական գործընթացի բույթով՝

- ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկում, ամփոփում,

- ճանաչողական, կրթական, զարգացնող,

- վերարտադրողական, արդյունավետ, ստեղծագործական,

- հաղորդակցական, ախտորոշիչ, պրոֆկոլմնորոշող:

• Խաղերը տեխնիկական բնույթով բաժանվում են հետևյալ կերպ՝ սյուժետադերային, բիզնես, իմիտացիոն, ռեժիսորական, դրամատիկական:

• Ըստ առարկաների խաղերը տարբերակվում են՝ մաթեմատիկական, երաժշտական, բնապահպանական և այլն:

• Ըստ խաղային միջավայրի՝ խաղերը լինում են օբյեկտներով և առանց օբյեկտների [9, էջ 23]:

Առանձնացվում են մանկավարժական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունները, որոնք հատուկ նշանակություն և դեր ունեն երեխայի կենսագործունեության համար՝

1. Խաղը երեխայի զարգացման գործոնն է:

2. Խաղը մի միջոց է, որը երեխայի ծանոթացնում է մշակութային աշխարհին:

3. Խաղը երեխային ուսուցանելու նուրբ ձև է:

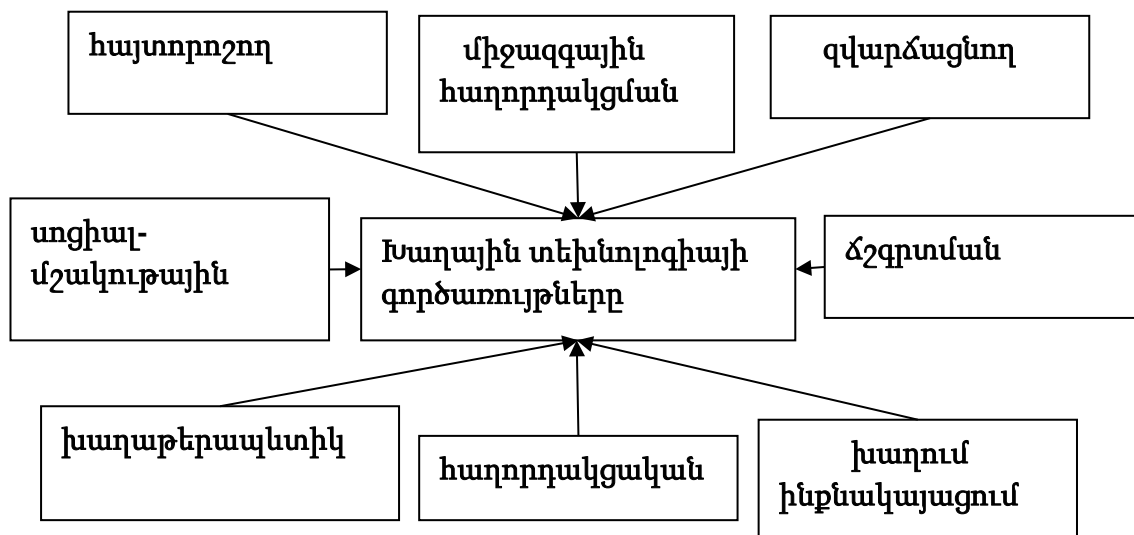
4. Խաղը երեխային ծանոթացնում է մարդկային գործունեության լայն ասպեկտներին:

5. Խաղը երեխայի դաստիարակության մատչելի ձև է, արժեքային հարաբերություններում ներգրավվելու ներկայանակը:

6. Մանկավարժական խաղերը երեխայի կյանքում առկա խնդիրները լուծելու համար կարևոր մեթոդ է:

7. Խաղը պարզ և հեշտ ճանապարհ է երեխաների միջև ընկերակցության և բարեկամության, ինչպես նաև խմբում ստեղծում է մարդասիրական մթնոլորտ:

Մանկության շրջանում, ինչպես նաև մարդու ողջ կյանքի ընթացքում խաղերը կատարում են հետևյալ գործառույթները՝



- զվարճացնող գործառույթ՝ զվարճացնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել,
- հաղորդակցական՝ այլ անձանց հետ համագործակցել, սոցիալական հմտություններ ձեռք բերել, հարաբերություններում առկա կոնֆլիկտները բացահայտել և լուծել,
- խաղում ինքնակայացումը՝ նպաստում է երեխայի ինքնարտահայտմանը և ինքնորոշմանը,
- խաղաթերապևտիկ՝ բազմաթիվ խոչընդոտների հաղթահարում, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում,
- հայտորոշող՝ նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, խաղի ընթացքում ինքնաբացահայտում,
- ճշգրտման գործառույթ՝ անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխությունների ներմուծում,
- միջազգային հաղորդակցման գործառույթ՝ բոլոր մարդկանց համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում,
- սոցիալ-մշակութային գործառույթ՝ ընդգրկում է հասարակական հարաբերությունների համակարգի մեջ, մարդկային համակեցության նորմերի յուրացում: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվ լիարժեք անդամ:

1. 2 Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումը տարրական դպրոցում

«Եվ ես կողմնակից եմ այն բանին, որ մանկական կոլեկտիվը, ամբողջ կազմակերպությունը ներծծված պիտի լինի այդ խաղով, իսկ մենք՝ մանկավարժներս, այդ խաղին պետք է մասնակցենք... Երեխան ինչպես խաղա այնպես էլ կաշխատի»:

Ա.Ս. Մակարենկոն

Խաղային տեխնոլոգիան ուսուցման եզակի ձևերից մեկն է, որը հետաքրքիր և գրավիչ է դարձնում ստեղծագործական գործընթացը: Խաղը ակնհայտ արժեք է հոգեբանական և մանկավարժական համատեքստում քանի որ՝

1. Խաղը կատարում է ամենակարևոր գործառույթները՝ ձևավորում ունիվերսիալ ուսումնական գործունեություն:

2. Ուսումնական գործընթացի ակտիվացում և ինտենսիվացում:

3. Ուսումնական- ճանաչողական կողմնորոշում:

4. Խաղը կարող ենք համակցել ցանկացած ուսումնական նյութի հետ և այն կլինի արդյունավետ և տպավորիչ:

Խաղը համարվում է առաջատար գործունեություն ոչ թե այն պատճառով, որ երեխան օրվա մեծ ժամանակը տրամադրում է խաղին, այլ որովհետև խաղի միջոցով է տեղի ունենում երեխայի հոգեկան գործընթացների զարգացումը, որն անհրաժեշտ է ուսումնական ավելի բարձր աստիճանի հասնելու համար:

Խաղը դպրոցականների կյանքում առանձնահատուկ տեղ ունի, այն հնարավորություն է տալիս դրսևորել իրենց զգացմունքները և իր մեջ պարունակում է կոլեկտիվի տարրեր: Խաղում դպրոցականները պետք է կարողանան ճիշտ բաշխել դերերը, վերահսկել դրանց իրականացումը և պահպանել կանոնները: Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղերը թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում է ինքնատիրապետումը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

Խաղային տեխնոլոգիաները լայնորեն կիրառվում են տարրական դպրոցում, որը լուծում է մի շարք խնդիրներ՝ դասի ընթացքում առարկայի հանդեպ ձևավորվում է

հետաքրքրություն, նպաստում ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը, խթանում դպրոցականի ակտիվությունը:

Ցանկացած խաղ պահանջում է հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավարի որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն: Խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական որակները ու նվազեցնի բացասական որակները [6, էջ 14]:

Խաղը պահանջում է անհատական մոտեցում, ուսուցիչը պետք է հաշվի առնի յուրաքանչյուր երեխայի անհատական առանձնահատկությունները, երբ որևէ խնդիր է առաջադրում. մեկին պետք է ավելի հեշտ առաջադրանք տրվի մյուսին ավելի բարդ: Ամաչկոտ և երկչոտ երեխաները կարիք ունեն հատուկ ուշադրության. երբեմն երեխան ճիշտ գիտի պատասխանը, բայց վախենում է պատասխանել: Ուսուցիչը օգնում է հաղթահարել իր ամաչկոտությունը, իր փոքրիկ հաջողության համար գովաբանում է, օգնում ինքնաարտահայտվել, կոլեկտիվում ի ցույց դնել իր գիտելիքները:

Խաղը ուսումնական գործընթացը դարձնում է հետաքրքիր, բովանդակալից, գրավիչ, հեշտացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Ոչ բոլոր խաղերն ունեն կրթական և դաստիարակչական նշանակություն, այն խաղերն են արդյունավետ, որոնք նպաստում են երեխաների գիտելիքների ձևավորմանը, տալիս են հնարավորություն ճանաչողական գործունեություն ծավալել:

Ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիայի թերություններն են՝

- ❖ դասին նախապատրաստվելու համար կարևոր են ուսուցչի բարձր մեթոդական պատրաստվածությունը, ոչ բոլոր մանկավարժներն ունեն խաղեր իրականացնելու հմտություններ,

- ❖ խաղերը մեծ լարվածություն են ստեղծում ուսուցիչների համար, քանի որ նրանք պետք է կենտրոնանան ստեղծագործական գործընթացի վրա և ամբողջ խաղի ընթացքում պետք է լինեն թե՛ դերասան, թե՛ ռեժիսոր,

- ❖ սովորողները երբեմն պատրաստ չեն լինում աշխատել խաղային տեխնոլոգիայով,

- ❖ խաղերը պահանջում են շատ ժամանակ և երբեմն հստակ փոփոխություններ դասերի ժամանակացույցում,

- ❖ խաղը անհնար է կիրառել ցանկացած ուսումնական նյութի դեպքում:

Ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիայի առավելություններն են՝

- ❖ խաղը դրդում, խթանում և ակտիվացնում է աշակերտների ճանաչողական գործընթացները՝ հիշողությունը, ուշադրությունը, ընկալումը, մտածողությունը և երևակայությունը

- ❖ դասարանի բոլոր աշակերտների մոտ խթանում առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություններ,

- ❖ խաղի միջոցով երեխաներին ներգրավվել ուսուցման մեջ,

- ❖ խաղը բարենպաստ պայմաններ է ստեղծում, որպեսզի սովորողները ձեռք բերեն գիտելիքների և կարողությունների բարձր մակարդակ:

Մանկավարժության մեջ խաղային տեխնոլոգիան կարելի է դիտարկել ուսուցման մեթոդ և մանկավարժական գործընթացը կազմակերպել տարբեր կրթական խաղերի տեսքով: Մանկավարժական խաղային տեխնոլոգիաները օգտագործվում են ավանդական ուսուցման մեթոդների հետ համատեղ, որը երաշխավորում է՝

- դպրոցականների ուսումնական գործընթացի կրթական և ճանաչողական գործունեության ակտիվացում,

- ուսուցչի և աշակերտի համար հարմարավետ և արդյունավետ ուսուցման գործընթաց,

- դասարանում սովորեն ցանկացած պատրաստվածության մակարդակ ունեցող երեխաներ,

- զարգացնել դպրոցականների հմտությունները ու կարողությունները,

- կապ ստեղծել գիտելիքների և գործնական հմտությունների միջև [9, էջ 5]:

Ավանդական ուսուցման և խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման տարբերությունները դասի փուլերում:

Դասի փուլերը	Ավանդական ուսուցման տեխնոլոգիա	Խաղային տեխնոլոգիա
Կազմակերպչական փուլ	Նախապատրաստական զրույց	Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառում
Նոր նյութի գիտակցված ընկալման փուլ	Խնդրի որոնում	Խաղեր, որոնք ներառում են որոնողական գործունեության տարրեր
Գիտելիքների յուրացման փուլ	Բացատրությունները զուգորդել ցուցադրությամբ	Խաղեր, որոնք ներառում են երեխաների կատարողական գործունեություն
Նոր նյութի ամրապնդման փուլ	Ինքնուրույն և տարբերակված ուսուցում	Խաղերի վերարտադրում, հնարքների, ալգորիթմների փոխակերպում
Գործնական կարողությունների զարգացում	Անհատական և խմբային աշխատանք	Խաղեր, որոնք ներառում են ստեղծագործական և որոնողական գործունեության տարրեր
Ինքնակառավարման և վերահսկողության փուլ	Անհատական աշխատանք	Վերահսկել խաղային գործունեությունը
Ամփոփման փուլ	Ուսումնական երկխոսություն	Ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ, փոխներգործուն աշխատանք

Խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնական նյութը աշակերտները ավելի հեշտ են յուրացնում և ավելի երկար մտապահում և վերարտադրում, քան այն նյութը, որի ժամանակ խաղ չի օգտագործվել: Սա պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ խաղը զուգակցվում է զվարճանքի հետ, ինչն էլ ուսումնական գործունեությունը դարձնում է հետաքրքիր և մատչելի դպրոցականների համար: Խաղային գործունեության շնորհիվ ուսումնական գործընթացին մասնակցելը և գիտելիքների յուրացումը դառնում է ավելի որակական և ամուր:

Ուսուցիչը խաղ կարող է անցկացնել դասի տարբեր փուլերում: Դասի սկզբում՝ խաղի անցկացումը նպատակ ունի կազմակերպել և խթանել ուսումնական գործունեությունը: Դասաժամի կեսին՝ խաղը նպատակ ունի լուծել այնպիսի խնդիրներ, որոնք կապված են թեմայի յուրացման հետ: Դասի վերջում՝ խաղի կիրառումը ունի որոնողական բնույթ:

Յուրաքանչյուր ուսուցիչ պետք է ունենա խաղերի իր սեփական հանրագիտարանը, որը պետք է առաջարկի իր աշակերտներին: Ճիշտ ընտրված, հմտորեն և պատշաճ կերպով անցկացված խաղերն պետք է դիտարկվի որպես դասավանդման կարևոր և անհրաժեշտ բաղադրիչ:

Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է հստակ ներկայացնի սցենարը, խաղի կանոնները և բաշխի դերերը: Այս կամ այն դերում պետք է մասնակցի դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ: Եթե գրատախտակի մոտ աշխատում են մի քանիսը, ապա մյուսները ստանձնում են ստուգողների, դատավորների և ուսուցիչների դերեր:

Տարրական դասարանում այնքան ուժեղ է զարգացած երեխաների երևակայությունը, որ նրանք պատրաստ են հայտնվել այնտեղ, ուր կիրավորի նրան խաղը: Նրանք անմիջապես ընդունում և հարմարվում են խաղի պայմաններին և իրադրությանը: Խաղի մեջ երեխաները ձեռք են բերում նոր հմտություններ, կարողություններ, գիտելիքներ:

Մանկավարժական խաղերն ունեն որոշակի հատկանիշներ.

- ❖ ուսումնական գործընթացն իրականացնելիս գիտելիքների հիմնական աղբյուրը ուսուցիչն է, իսկ խաղի դեպքում գիտելիքի աղբյուր չկա,
- ❖ ուսումնական գործընթացում ուսուցումը իրականացվում է մենախոսության կամ երկխոսության ձևով, իսկ խաղի ժամանակ երեխաները հաղորդակցվում են միմյան հետ, և իրենց գիտելիքները փոխանցում մեկը մյուսին,

❖ խաղային գործունեությունը հարկադրված չէ, այն ինքնակամ է և ըստ ցանկության,

❖ խաղի ընթացքում երեխաները անմիջական և համարձակ են, քանի որ նրանք կարողանում են արտահայտել իրենց մտքերը ու զգացմունքները [1, էջ 68]:

Տարրական դպրոցում խաղային գործընթացն իրականացնելիս պետք է սկզբունքները միավորել մեկ համակարգի մեջ: Խաղը հնարավորություն է տալիս երեխաներին սոցիալականացվել, ինքնարտահայտվել, ինքադրսևորվել: Կրտսեր դպրոցական տարիքին բնորոշ է պատկերավոր մտածողությունը, որը հնարավորություն է տալիս հեշտությամբ ներգրավվել ցանկացած խմբային, ինչպես նաև խաղային գործունեության մեջ:

Տարրական դպրոցում հաճախ օգտագործվում են՝ դիդակտիկ, սյուժետադերային, ճանաչողական, շարժողական և այլ խաղեր:

Դիդակտիկ խաղերը մանկավարժական գործունեություն կազմակերպելու միջոց է, որտեղ ներկայացվում է խաղի հիմնական բաղադրիչները և բովանդակությունը: Դիդակտիկ խաղերը ուղղված են գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձեռքբերմանը ինչպես նաև նրանց ադապտացիային և ստեղծագործական ինքնաիրացմանը: Դիդակտիկ խաղերն ունեն հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխաները ծանոթանում են մարդկանց և բնության երևույթների կապերին ու փոխհարաբերություններին: Դիդակտիկ խաղերը օգտագործվող նյութի բնույթով բաժանվում են՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով և նյութերով), այս խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնված են անմիջական ընկալման վրա:

Սեղանի խաղերը հիմնած են նկարների ընտրության սկզբունքի վրա (լոտո, դոմինո): Բառային խաղերը կրտսեր դպրոցականների համար բավականին դժվար են, այս խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտածողության զարգացման գործում, քանի որ երեխաները պետք է դատողություններ և եզրակացություններ կատարեն, գտնեն տրամաբանական սխալները:

Դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կապված է սիստեմատիկությունից, երկրորդ՝ խաղային գործունեությունը համապատասխանեցնել

նպատակին, դրդապատճառներին, պահանջմունքներին: Դիդակտիկ խաղերը ունեն հետևյալ տեսակները.

1. Խաղ վարժություններ: Այս խաղերը բարձրացնում են աշակերտների ճանաչողական ունակությունները, նպաստում ուսումնական նյութի ամրապնդմանը, զարգացնում նոր պայմաններում գիտելիքները կիրառելու ունակությունը: Խաղ վարժությունների օրնակներ՝ խաչբառ, վիկտորինա, հանելուկ և այլն:

2. Ճանապարհորդական խաղեր: Այս խաղերը երեխաներին հնարավորություն է տալիս ստեղծագործել, քննարկել տարբեր վարկածներ, լուծել մի շարք խնդիրներ:

3. Մրցութային խաղեր: Այս տեսակի խաղերը անցկացնելու համար աշակերտները բաժանվում են թիմերի: Խաղերը պարունակում են մրցակցության և համագործակցության տարրեր:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը աշակերտների գիտելիքների որակը բարձրացնելու ամենաարդյունավետ միջոցն է: Խաղի արժեքը, որպես ուսումնական գործիք այն է, որ երեխաները հիմնականում սովորում են ինքնուրույն, ակտիվորեն օգնում միմյանց, և ստուգում յուրաքանչյուրի ձեռք բերած գիտելիքների մակարդակը, ինչպես նաև խմբի միջոցով ուսուցիչը ներգործում է յուրաքանչյուր աշակերտի վրա: Դասի ընթացքում կազմակերպված խաղերը ոչ միայն նպաստում են ուսումնական նյութի յուրացմանը, այլև ձևավորում է երեխաների ինքնուրույն վարքագիծը, նրանց վերաբերմունքը կյանքի, միմյանց նկատմամբ:

Ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գիտամեթոդական գրականությունը եկանք այն եզրահանգման, որ՝

- Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դպրոցում նպաստում է ուսումնակ գործընթացի արդյունավետության բարձրամանը:

- Աշակերտների մեծ մասը սիրում է սովորել խաղի միջոցով, քանի որ խաղի միջոցով մատուցված դասն ավելի հետաքրքիր և արդյունավետ է, ավելի հեշտությամբ է ընկալում, տպավորվում:

- Խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութը մոռացվում է աշակերտների կողմից ավելի ուշ, քան այն նյութը, որի ժամանակ խաղ չի կիրառվել: Սա պայմանավորված այն հանգամանքով, որ խաղը զուգորդվում է զվարճանքի հետ, ինչպես նաև ուսումնառության գործընթացը դարձնում է մատչելի և հետաքրքիր, գիտելիքների յուրացումը դառնում է ավելի որակյալ և կայուն:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ասատրյան Զ.Ա., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Եր.: Տիգրան Մեծ, 2017.-160 էջ:
2. Ասատրյան Լ.Թ., Հակոբյան Գ.Հ., Ասատրյան Մ.Ս., Գևորգյան Մ.Ս., Կարապետյան Ն.Զ., Բաղդասարյան Ա.Ս. Մանկավարժություն, Եր.: Արտագերս, 2017.-360 էջ:
3. Գյուլամիրյան Զ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Եր.: «Զանգակ» 2009.-80 էջ:
4. Թորոսյան Կ., Խաչատրյան Հ., Վեց տարեկան դպրոցականների մեկնարկ, 2006. -67 էջ:
5. Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск, — М.: МАКС Пресс, 2011.-146 с.
6. Аникеева Н.П., Воспитание игрой М.: Просвещение, 1987. — 144 с.
7. Кукушин В.С., Теория и методика обучения Ростов н/Д. : Феникс, 2005. — 474 с.
8. Мухина С.А., Соловьева А.А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008. -360 с.
9. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
10. Эльконин Б. , Психология игры. Педагогика, -М., 1978.- 226 с.

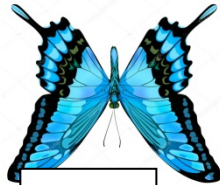


Մենք մշակել ենք մաթեմատիկա առարկայից դիդակտիկ խաղ:

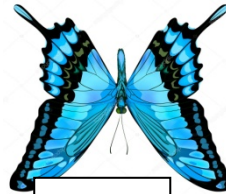
Դիդակտիկ խաղ՝ « Թիթեռներ»



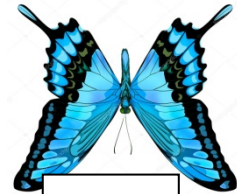
$18-5$



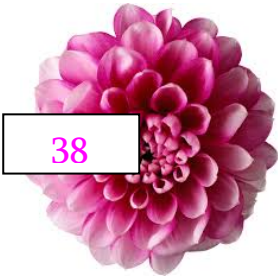
$15+4$



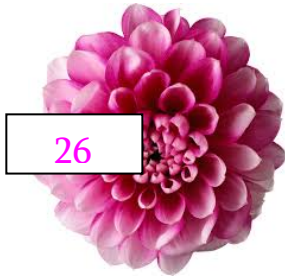
$20+6$



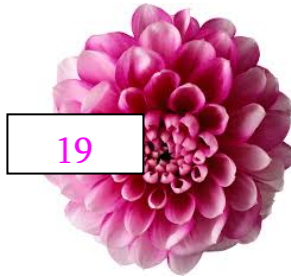
$64-22$



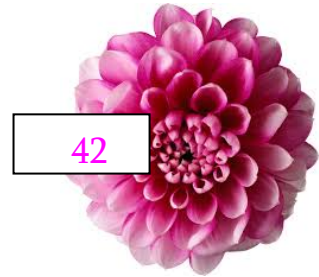
38



26



19



42



$52-6$



$29+9$



$38-12$



$45+6$

Խաղի նպատակը. ամրապնդել և համակարգել գումարման և հանման մասին սովորողների ունեցած գիտելիքները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. ծաղիկների և թիթեռների նկարներ:

Խաղի ընթացքը. գրատախտակի մի մասում փակցնել ծաղիկներ, որոնց վրա որոշակի թվեր են գրված: Մյուս մասում՝ թիթեռներ, որոնց հետևում գրված են թվաբանական գործողություններ: Երեխաները պետք է կատարեն թվաբանական գործողությունը և ստացված արդյունքի հիման վրա թիթեռը փակցնեն համապատասխան ծաղկի վրա:

Սյուժետադերային խաղերը նախատեսված են բարդ իրավիճակներ վերլուծելու և դրանց լուծման ուղիները գտնելու համար: Սյուժետադերային խաղերը նպաստում են երեխայի ստեղծագործական, գեղագիտական ներուժի, դեղուկտիվ մտածողության զարգացմանը: Այս խաղերը հիշեցնում են թատերական բեմադրություն, որտեղ

յուրաքանչյուր մասնակից որոշակի դեր է կատարում: Այուժետադերային խաղերի առանձնահատկությունը այն է, որ ստեղծվում է երեխաների կողմից և այն ունի սիրողական և ստեղծագործական բնույթ: Այս խաղերի հիմքում սցենարն է, այուժեն, ըստ որի, մասնակիցները ստանձնում են դերեր:

Դերային խաղերը կարելի է բաժանել երեք խմբի. իմիտացիոն՝որը ուղղված է որոշակի մասնագիտական գործունեությանը: Իրավիճակային՝ այն կապված է կոնկրետ խնդիրների լուծման հետ, որը առաջանում է խաղային իրավիճակներում: Պայմանական՝լուծումը կապված է որոշակի պայմաններից:

Մենք մշակել ենք Ես և շրջակա աշխարհը առարկայից այուժետադերային խաղ:

Սյուժետադերային խաղ՝ «Ճմեռող թռչուններ»



Խաղի նպատակները. ամրապնդել երեխաների ունեցած գիտելիքները ձմեռող թռչունների մասին, զարգացնել դպրոցականի երևակայությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. գունավոր ստվարաթղթից պատրաստված սնունդ (բույս, միջատ, պտուղ, տերևներ, սերմեր), ձմեռող թռչունների պատկերներ (ճնճղուկ, ագռավ, կաչաղակ):

Խաղի ընթացքը. երեխաներից երեքը ստանձնում են ձմեռող թռչունների դերերը և դուրս գալիս դասարանից: Իսկ մյուս երեխաները թաքցնում են սնունդը տարբեր վայրերում: Ներս մտնելով երեխաները պետք փնտրեն սնունդը: Տրվում է 1-2 րոպե ժամանակ: Ով ավելի շատ սնունդ կգտնի նա էլ կհաղթի:

Շարժողական խաղերը օգնում են ընդլայնել և խորացնել երեխաների ունեցած գիտելիքները, նպաստում խոսքի զարգացմանը, դժվարություններ հաղթահարելուն, փոխօգնությանը, ձևավորում՝ ազնվություն և ճշմարտասիրություն: Երեխաները դառնում են ավելի գործուն, առաջանում են դրական հույզեր: Շարժողական խաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում աշխարհայացքը: Շարժուն խաղերը ազդում են երեխայի բնավորության դրական գծերի, բարոյական որակների, գեղագիտական զգացումների ձևավորման վրա:



Խաղի նպատակները. կանոնավորել երեխաների վարքը, հանգստացնել նրանց, թուլացնել դասարանի հոգնածությունը, զարգացնել ուշադրությունը, կամային որակները, մշակել ազդանշանային համակարգով աշխատելու ունակություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. գունավոր սովորաթղթից պատրաստված երեք ձեռք. Կանաչ՝ «գոյուն», դեղին՝«շնչյուն», կարմիր՝«լուրջուն»:

Խաղի ընթացքը. երբ խաղավարը բարձրացնում է կանաչ ձեռքը, կարելի է վազել, թռչկոտել, խոսել: Դեղին ձեռքը բարձրացնելու դեպքում կարելի է կամանց շարժվել և շնչալ, իսկ կարմիր ձեռքի բարձրացման ժամանակ պետք է «քարանալ»՝ անշարժանալ տեղում, նստել կամ պառկել գետնին ու չշարժվել: Խաղը նպատակահարմար է ավարտել լուրջամբ, որի ժամանակ կարելի է միացնել մեղմ երաժշտություն: Կազմակերպել 4-6 անգամ [4, էջ 35]:

Ճանաչողական խաղերի նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Այս խաղերը երեխաները կատարում են սիրով և մեծ ոգևորությամբ, քանի որ նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ են լուծում, գտնում, կազմում, առանձնացնում և այլն: Երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը ինչ թաքնված է խաղի հետևում: Այս խաղերը երեխաներին հնարավորություն են տալիս բացահայտել նոր երևույթներ, ստանալ տարբեր բնույթի տեղեկություններ: