

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԴԱՍՎԱՐ

ԹԵՄԱ՝ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Կազմեց՝ Մերի Շահգյալոյան Վաղարշակի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

«Քաջարանի N 2 միջնակարգ դպրոց» ՊՈԱԿ

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Գայանե Ավագյան

«Կապանի N 2 ավագ դպրոց» ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

| | |
|--|----|
| ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ..... | 3 |
| ԳԼՈՒԽ 1. ԴԻՂԱԿՏԻՎ ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ԵՎ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ..... | 5 |
| 1.1 Դիղակտիկ խաղի դերն ուսուցման գործընթացում..... | 5 |
| 1.2 Դիղակտիկ խաղերի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները..... | 10 |
| ԳԼՈՒԽ 2. ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ | 13 |
| 2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակները, խնդիրները և մեթոդիկան..... | 13 |
| 2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների գնահատումը և ընդհանրացումը.... | 20 |
| ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ..... | 23 |
| ՕԳՏԱԳՈՐԾԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ..... | 24 |

Ներածություն

Դիդակտիկ խաղը բազմակողմանի, բարդ մանկավարժական երևույթ է. այն և՛ նախադպրոցական տարիքի երեխաներին դասավանդելու խաղային մեթոդ է, և՛ ուսուցման ձև, և՛ ինքնուրույն խաղային գործունեություն, և՛ երեխայի անհատականության համակողմանի դաստիարակության միջոց: Խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ինրպես նաև գիտելիքները ստուգելու նպատակով: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից 1-ինը ճիշտ և ժամանակին կազմակերպումն ու անցկացումն է: Խաղի կանոնները պետք է լինեն պարզ և հստակ ձևակերպված: Խաղանյութը պետք է բոլոր երեխաների համար լինի մատչելի, դիդակտիկ նյութը՝ պատրաստման և ընկալման տեսանկյունից դյուրընկալելի: Խաղը հետաքրքիր կլինի միայն այն դեպքում, երբ դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ այս կամ այն դերով մասնակցի դրան: Խաղի ներգործող հնարավորությունը պահպանելու նպատակով անհրաժեշտ է աշակերտների սխալները վերլուծել ոչ թե խաղի ընթացքում, այլ վերջում: Սխալներ թույլ տված երեխաներին ուսուցիչը պետք է վերաբերի ամենայն նրբանկատությամբ և համբերատարությամբ: Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր: Դիդակտիկ խաղերը զարգացնում են երեխաների խոսքը. բառապաշարը համալրվում և ակտիվանում է, ձևավորվում է ձայնի ճիշտ արտասանություն, զարգանում է համահունչ խոսք, մտքերը ճիշտ արտահայտելու կարողություն: Որոշ խաղեր երեխաներից պահանջում են ակտիվորեն օգտագործել ընդհանուր, հատուկ հասկացություններ:

Հետազոտական աշխատանքի թեման արդիական է, քանի որ խաղն արտացոլում է երեխաների ներքին գործունեության կարիքը ակտիվ գործունեության համար, դա շրջակա կյանքի մասին սովորելու միջոց է. խաղում, երեխաները հարստացնում են իրենց զգայական և կյանքի փորձը, որոշակի հարաբերությունների մեջ են մտնում հասակակիցների և մեծահասակների հետ:

Դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխաները սովորում են ինքնուրույն մտածել, առաջադրանքին համապատասխան օգտագործել տարբեր պայմաններում ստացված գիտելիքները:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է՝ կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի մաթեմատիկական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Այս ամենը իրագործելու ամենարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

Հետազոտական աշխատանքի կատարման համար առաջադրել ենք հետևյալ խնդիրները.

1. կրտսեր դպրոցում ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը,
2. երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել, համադրել, դասակարգել, ընդհանրացնել, այսինքն կատարել մտավոր գործողություններ,
3. ուսուճասիրել կրտսեր դպրոցում երեխաների մտավոր զարգացման առանձնահատկությունները,
4. տեսականորեն բացահայտել և գործնականում ապացուցել դիդակտիկ խաղերի կարևորությունը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների մտավոր դաստիարակության միջոց:

Աշխատանքի կառուցվածքը՝ աշխատանքը կազմված է բովանդակությունից, ներածությունից, երկու գլխից ու ենթավերնագրերից, եզրակացությունից, օգտագործված գրականության ցանկից: Այն շարադրված է 24 համակարգչային էջում:

ԳԼՈՒԽ 1. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ ԴԵՐՆ ԵՎ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

1.1 Դիդակտիկ խաղի դերն ուսուցման գործընթացում

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում: Դպրոց մտնող երեխան, որ նախկին նախադպրոցականն է, դեռևս ցանկանում է խաղալ: Այս տարիքում ավելի շատ խաղ և զվարճալիք է պետք երեխային, քան լուրջ գործունեություն, ուստի դպրոցում պետք է դեռ երկար ժամանակ համապատասխան միջավայր և պայմաններ ապահովել խաղի համար: Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները: Շատ կարևոր է ուսուցման անհատական աշխատանքի ժամանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում-խաղ ձևերը: Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Երեխան այս դեպքում ավելի անկաշկանդ ու ազատ է զգում, իրեն թվում է, թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում դասանյութը: Նախքան խաղը կազմակերպելը պետք է մանրամասն բացատրվեն խաղի նպատակը, ընթացքը և կանոնները: Խաղի ընթացքում խաղավարը պետք է հետևի խաղի կանոնների պահպանմանը: Դիդակտիկ խաղը, որպես երեխաների ուսուցման ձև, պարունակում է երկու սկիզբ՝ կրթական (ճանաչողական) և խաղային (ժամանցային):

Դաստիարակը և՛ ուսուցիչ է, և՛ խաղի մասնակից: Նա սովորեցնում և խաղում է, իսկ երեխաները սովորում են խաղալով: Եթե դասարանում շրջապատող աշխարհի մասին գիտելիքներն ընդլայնվում և խորանում են, ապա դիդակտիկ խաղում (խաղեր՝ դասեր, իրականում դիդակտիկ խաղեր են) երեխաներին առաջադրանքներ

են առաջարկվում հանելուկների, նախադասությունների, հարցերի տեսքով¹:

Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպան հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

1. **զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք**, որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությանը.
2. **ակտիվության սկզբունք**, որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը.
3. **բացության, ընդարձակման սկզբունքի** հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ու անցկացումն է, որոնք խաղային գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել լայն ընդգրկունություն.
4. **անհատականացման սկզբունքը** միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այդպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.
5. **երեխաների համախմբում առկա տարիքային հարաբերության հաշվառման սկզբունքը** երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում՝ «երեխա-մեծ» հարաբերության համակարգում,

1. <https://emupauto.ru/hy/konsultaciyaDidakticheskie-igry-ih-znachenie-i-primeneniye-v-pedagogicheskoy.html>

տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հազեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ.

6. Ճկունության, շարժունության սկզբունքի հաշվառումը ստեղծվում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ.

7. տեղեկացվածության սկզբունքի պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն²:

Դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ: Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները:

- Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
- Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
- Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
- Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
- Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա-դերային և խաղ-վարժություններ:

2. Ձուլիետա Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009թ., էջ 6:

Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

Խաղ – վարժությունները նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել ³:

3. Ջուլիետա Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009թ., էջ 7:

1.2 Դիդակտիկ խաղերի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները:

Դիդակտիկ խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրման կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է: Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսուցման բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- Ուսուցողական խնդիրների առկայությունը՝ ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսուցման նյութի բովանդակության հիման վրա: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ,
- Դադտիարակչական նշանակությունը, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսուցման գործունեությանը նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան սովյալ խաղի ժամանակ,
- Զարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,
- Խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հենց որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը և դառնում երեխաների խաղերի նպատակները: Սրանք, այսպես ասած, «ծածկում են» ուսուցման նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղի տպավորություն⁴:

4.Բոնդարենկո Ա.Կ. «Դիդակտիկ խաղերի կիրառման հոգեբանական և մանկավարժական հիմքերը», էջ 15

Դիդակտիկ խաղի հիմնական տարրը դիդակտիկ խնդիրն է: Դա սերտորեն կապված է վերապատրաստման ծրագրի հետ: Մնացած բոլոր տարրերը ենթակա են այս խնդրին և ապահովում են դրա իրականացումը: Դիդակտիկ առաջադրանքները բազմազան են. Սա կարող է լինել շրջակա միջավայրի հետ ծանոթություն (բնություն, բուսական և կենդանական աշխարհ, մարդիկ, նրանց կյանքը, աշխատանքը, սոցիալական իրադարձությունները), խոսքի զարգացումը (ձայնի ճիշտ արտասանության համախմբում, բառապաշարի հարստացում, համահունչ խոսքի և մտածողության զարգացում): Դիդակտիկ առաջադրանքները կարող են կապված լինել տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների համախմբման հետ: Կանոնները կարևոր դեր են խաղում դիդակտիկ խաղում: Նրանք որոշում են, թե յուրաքանչյուր երեխա ինչ և ինչպես պետք է անի խաղում, ցույց են տալիս նպատակին հասնելու ճանապարհը: Կանոնները օգնում են երեխաների մոտ զարգացնել կանգ առնելու կարողությունը (հատկապես ավելի փոքր նախադպրոցական տարիքում): Նրանք երեխաներին դաստիարակում են իրենց զսպելու, վարքագիծը վերահսկելու ունակությամբ: Ավելի փոքր նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար շատ դժվար է հետևել հաջորդականությանը: Բոլորն ուզում են առաջինը հանել խաղալիքը «հրաշալի պայուսակից», ստանալ բացիկ, անվանել առարկան և այլն: Բայց երեխաների թիմում խաղալու և խաղալու ցանկությունն աստիճանաբար նրանց տանում է դեպի այդ զգացումը զսպելու կարողությունը: , այսինքն՝ ենթարկվել խաղի կանոններին:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ.

1. Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:

3. Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստականություն ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության բացակայությունը խանգարեց նրանց հաղթողների կազմում⁵:

5. Ջուլիետա Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009թ., էջ 15:

ԳԼՈՒԽ 2. ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակները, խնդիրները և մեթոդիկան

Ուսուցչի կողմից դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով՝ դիդակտիկ խաղի նախապատրաստում, դրա իրականացում և վերլուծություն:

Հետազոտայան աշխատանքի նպատակը: Ստուգել առաջարկված մեթոդիկայի արդյունավետությունը և զարգացնել աշակերտների խաղալու կարողությունները:

Խնդիրները:

1. Ուսուժաստիբել անհրաժեշտ ուսուժաս-մեթոդական գրականությունը:
2. Ընտրել համապատասխան միջոցները և եղանակները, որոնք թույլ են տալիս զարգացնել աշակերտների սովորելու կարողությունները խաղերի միջոցով:
3. Ստուգել առաջարկված մեթոդի արդյունավետությունը իրական պրակտիկայում:
4. Կատարել արդյունքների վերլուծություն, համեմատում և համակարգում:

Հետազոտության ընթացքում կիրառվել է

- դիտարկում,
- ուսուցում խաղերի միջոցով,
- խաղի միջոցով ուսուցման արդյունավետության ստուգում:

Ուսուցչի կողմից դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով՝ դիդակտիկ խաղի նախապատրաստում, դրա իրականացում և վերլուծություն:

Դիդակտիկ խաղի նախապատրաստումը ներառում է.

Խաղի ընտրություն, կրթության և վերապատրաստման առաջադրանքներին համապատասխան. գիտելիքների խորացում և ընդհանրացում, զգայական ունակությունների զարգացում, մտավոր գործընթացների ակտիվացում, (հիշողություն, ուշադրություն, մտածողություն, խոսք), ընտրված խաղի համապատասխանությունը որոշակի տարիքային խմբի երեխաների դաստիարակության և կրթության ծրագրային պահանջներին հաստատելը:

Դիդակտիկ խաղերի անցկացումը ներառում է.

1. Երեխաների ծանոթացում խաղի բովանդակությանը, դրանում դիդակտիկ նյութի կիրառմանը՝ ցուցադրելով առարկաներ, նկարներ, կարճ զրույց, որի ընթացքում պարզաբանվում են երեխաների գիտելիքներն ու պատկերացումները:
2. Խաղի ընթացքի և կանոնների բացատրություն:
3. Խաղի գործողությունների ցուցադրում:
4. Խաղում չափահասի դերի որոշում, նրա մասնակցությունը որպես խաղացող:
5. Խաղի արդյունքների ամփոփում:

Խաղի վերլուծությունը թույլ է տալիս բացահայտել անհատական ունակությունները երեխաների վարքի և բնավորության մեջ: Իսկ դա նշանակում է ճիշտ կազմակերպել նրանց հետ անհատական աշխատանքը:

Դիդակտիկ խաղի օրինակ՝ «Յուրաքանչյուր թիվ սիրում է իր տեղը»:

Նպատակները. Ամրապնդել ուղիղ և հետ հաշվելու հմտությունները և զարգացնել արագաշարժությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ թվաքարտեր, հավաքապաստառ:

Ընթացքը: Խաղավարն առաջարկում է տեղերում աճման կամ նվազման կարգով դասավորել 1-10 թվաքարտերը: Հաղթում է այն աշակերտը, ով ճիշտ և արագ է կատարում առաջադրանքը:



Նկ.1. «Յուրաքանչյուր թիվ սիրում է իր տեղը»:

Գիդակտիկ խաղի դերը առաջին դասարանում ուսումնասիրելու համար հետազոտության ընթացքում իրականացրել ենք փորձնական դաս:

Դասի թեման ընտրել ենք լայնի և նեղի ուսուցումը՝ որպես առարկաների տեսակները տարբերակելու միջոց:

Դասի պլան

Դասարան՝ 1-ին

Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Թեմա՝ «Լայն և նեղ»

Դասի տևողությունը՝ 45 րոպե

Դասի տեսակը՝ նոր նյութի հաղորդում

Դասի նպատակը.

Կրթական`

- աշակերտները կկարողանան տարբերակել առարկաները ըստ ձևի, գույնի,
- կվերարտադրեն նկարների բովանդակությունը` օգտագործելով լայն, նեղ տարածական հասկացությունները,
- գործնական վարժությունների միջոցով կամրապնդեն պատկերացումները:

Զարգացնող`

- աշակերտների մոտ կզարգանա կամային ուշադրությունը, հիշողությունը, տրամաբանական մտածողությունն ու երևակայությունը,
- կգունավորեն և կհամեմատեն երկրաչափական պատկերները,
- հաշվեձողիկներով կկառուցեն երկրաչափական պատկերները:

Դաստիարակչական`

- կձևավորվի պատասխանատվություն, հետաքրքրություն մաթեմատիկա առարկայի հանդեպ, հաղորդակցվելու, համագործակցելու հմտություններ, փոխադարձ հարգանք և վստահություն:

Առողջապահական`

- ձեռքերի, մատների վարժանք, ֆիզկուլտ դադար, տարամակարդակ առաջադրանքներ:

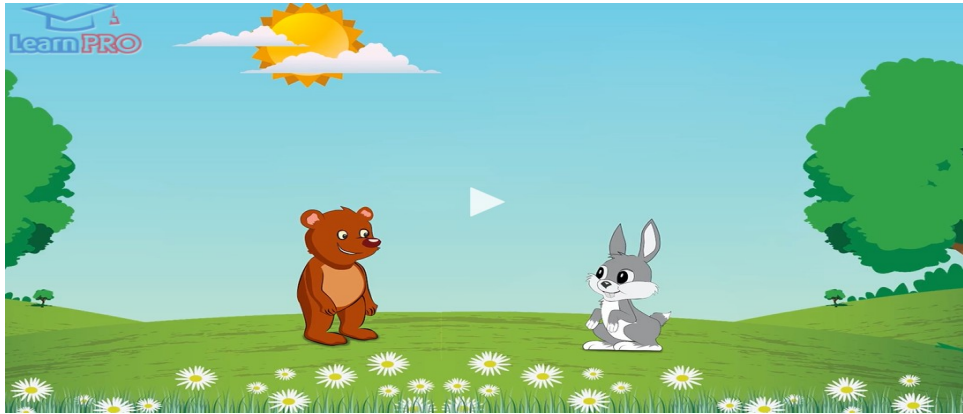
Կահավորում` թվաքարտեր, քարտեր` առաջադրանքներով, համակարգիչ, ձկնարան`

մազնիսե ձկներով, պաստառներ` մաթեմատիկական աֆորիզմներով, և այլ զննական պարագաներ` կապված ուսուցանվող նյութի հետ:

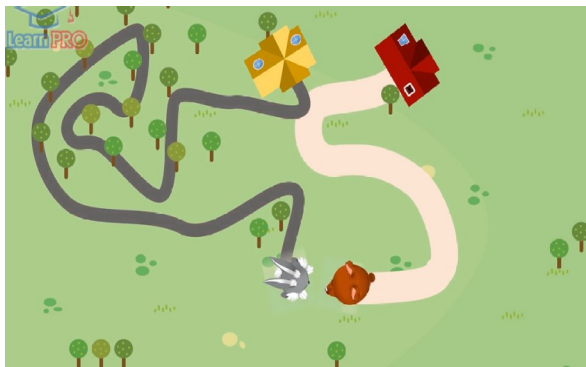
Դասի ընթացքը.

Խթանման փուլ.

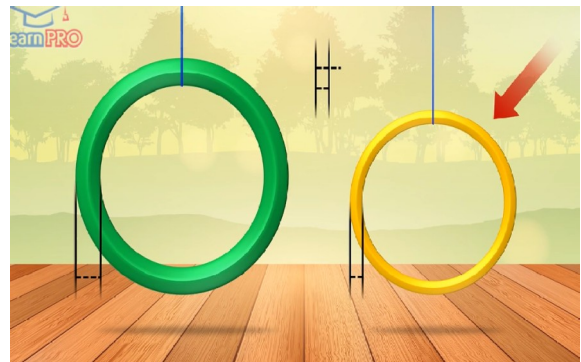
Դասը սկսել ուսուցողական մուլտֆիլմի դիտումով, որտեղ արջուկն ու նապաստակը ցուցադրում են տարբեր առարկաներ և տարբերակում լայնն ու նեղը (լայն և նեղ ճանապարհ, օղակներ, հաշվեձողիկներ):



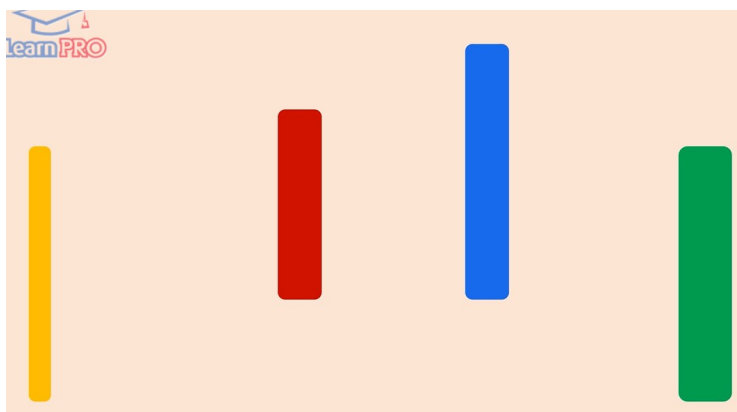
Նկ.2 «Արջուկն ու նապաստակը»:



Նկ.3 «Լայն և նեղ ճանապարհներ»:



Նկ.4 «Լայն և նեղ օղակներ»:



Նկ.5 «Լայն և նեղ հաշվեձողիկներ»⁶:

6. <https://sovorir.am/site/category/id/9>

Մեր շրջապատում բացի թվերից գոյություն ունեն այլ առարկաներ, որոնք իրարից մեծ ու փոքր են, բարձր ու ցածր են, հաստ ու բարակ են, կարճ ու երկար են: Այսօր սովորում ենք նաև լայն և նեղ առարկաները: Ի՞նչ այդպիսի առարկաներ գիտենք մեզ շրջապատող: Աշակերտները լայն և նեղ առարկաներ թվարկելուց հետո կատարում են գրքի առաջադրանքները, այնուհետև, գործնական աշխատանք՝ թղթերով պատրաստելով լայն և նեղ օղակներից բաղկացած շղթաներ:

Իմաստի ընկալման փուլ.

Դիդակտիկ խաղի միջոցով երեխաները գործնականում կկիրառեն իրենց կարողություններն ու հմտությունները «Լայն և նեղ» դասի ուսուցման ընթացքում:

Դիդակտիկ խաղի օրինակ՝ «Լայնի ու Նեղի ուսուցում»:

Խաղի նպատակը՝ երեխաները խաղի միջոցով կսովորեն և կկարողանան տարբերակել լայնը և նեղը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ լայն և նեղ քարտեր:

Խաղի ընթացքը՝ դասարանը բաժանել երկու հավասար մասի նախապես պատրաստել լայն և նեղ քարտեր և խառը դասավորել աթոռակի վրա: Երեխաները մրցելով պետք է վերցնեն քարտերը, առաջին խումբը՝ լայն, երկրորդ խումբը՝ նեղ:



1



2

Նկ.6. «Լայն և նեղ քարտեր»:

Խաղի ավարտից հետո պարզ կդառնա, թե որքանով են երեխաները հասկացել դասը, աշխատանքը շարունակել դասագրքի տրված օրինակներով: Աշակերտներն իրենց սեղանների վրա հաշվեձողիկներով կպատրաստեն լայն և նեղ ուղղանկյուններ:

Կշռադաստման փուլ.

Դասի Վնացած բոլորները հատկացնել զույգերով աշխատանքին: Աշակերտները զույգերով կպատրաստեն գունավոր թղթերով երկրաչափական պատկերներ: Արագ, ճիշտ աշխատող զույգը համարվում է հաղթող և արժանանում է խրախուսանքի:

Հետազոտության ընթացքում պարզ դարձավ, որ դիդակտիկ խաղի միջոցով ուսուցումն ավելի մատչելի է դարձնում նյութը: Որպես նորարարական մեթոդներ, որում կիրառվում է տարբեր մեթոդների համախումբ՝ շեշտը դրվում է դիդակտիկ խաղերի վրա:

Եվ այսպես ամփոփելով հետազոտության արդյունքը եկանք այն եզրակացության, որ ուսուցումը տարրական դասարաններում առավել արդյունավետ մեթոդ կարելի է համարել խաղերի միջոցով ուսուցումը: Երեխաները ավելի հետաքրքրված էին խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով սովորելուն և որպես նորույթ առաջարկում ենք տարբեր խաղերի միացումով ստանալ մեկ նորարական մեթոդ, որի միջոցով առավել արդյունավետ աշակերտները կկարողանան ընկալեն իրենց վարժությունները և խնդիրները:

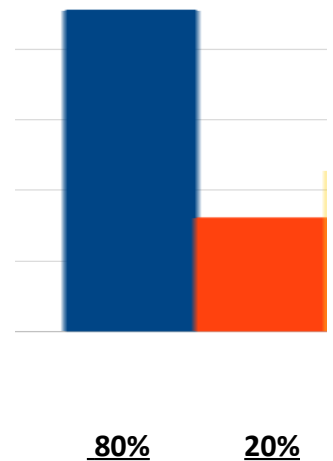
2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների գնահատումը և ընդհանրացումը

Արդյունքների ամփոփումը իրականացվում է խաղի ավարտից անմիջապես հետո: Սա կարող է լինել միավոր, բացահայտել երեխաներին, ովքեր ավելի լավ են կատարել խաղային առաջադրանքը. հաղթող թիմի որոշում և այլն: Միևնույն ժամանակ անհրաժեշտ է նշել յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումները, ընդգծել հետաքննարկելի երեխաների հաջողությունները: Խաղերն անցկացնելիս անհրաժեշտ է պահպանել բոլոր կառուցվածքային տարրերը, քանի որ նրանց օգնությամբ է լուծվում դիդակտիկ առաջադրանքները: Դիդակտիկ խաղի իրավիճակում գիտելիքն ավելի լավ է յուրացվում: Դիդակտիկ խաղն ու դասը չեն կարող հակադրվել: Ամենակարևորը, և սա ևս մեկ անգամ պետք է ընդգծել, դիդակտիկական առաջադրանքը դիդակտիկ խաղում իրականացվում է խաղային առաջադրանքի միջոցով: Երեխայի ուշադրությունը հրավիրվում է խաղային գործողությունների կատարման վրա, սակայն նա տեղյակ չէ ուսուցման առաջադրանքին: Սա խաղը դարձնում է խաղային ուսուցման հատուկ ձև, երբ երեխաները ամենից հաճախ ականա ձեռք են բերում գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ: Երեխաների և ուսուցչի հարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսումնական իրավիճակով, այլ խաղով: Երեխաները և ուսուցիչը նույն խաղի մասնակիցներ են: Այս պայմանը խախտված է, և ուսուցիչը բռնում է անմիջական դասավանդման ճանապարհը:

Հետազոտության ընթացքում պարզ դարձավ, որ դիդակտիկ խաղի միջոցով ուսուցումն ավելի մատչելի է դարձնում նյութը: Որպես նորարարական մեթոդներ, որում կիրառվում է տարբեր մեթոդների համախումբ՝ շեշտը դրվում է դիդակտիկ խաղերի վրա: Պատկերացում կազմել թվերի և թվերի հարաբերակցության, դրանց քանակի և ուղղագրության մասին: Երեխան պետք է հստակ հասկանա, թե քանի միավոր է համապատասխանում յուրաքանչյուր թվին: Նկարված նիշը չափելու ունակությունը հեշտացնում է թվաբանության սկզբունքները հասկանալը:

- Ժամանակի և տարածության մեջ կա կողմնորոշման զարգացում: Ձեռք բերելով նոր փորձ, ուսումնասիրելով առարկաները տարբեր տեսանկյուններից, երեխան սովորում է հասկանալ և ընկալել վերացական հասկացությունները.
- Խաղալու գործընթացում որոշակի գործողությունների մշտական արդյունքի միջոցով երեխան սովորում է եզրակացություններ անել: Թույլ է տալիս երեխայի ուշադրությունը հրավիրել այն առարկաների վրա, որոնք նրան չեն հետաքրքրում առօրյա կյանքում:
- Մտածողության և մաթեմատիկական կարողությունների զարգացումը երեխային հնարավորություն է տալիս տեսնել նոր և հետաքրքիր բաներ արդեն իսկ ուսումնասիրված նյութում:
- Զգացմունքային ընկալման միջոցով սերմանվում է հետաքրքրություն սովորելու նկատմամբ, ինչը կարևոր գործոն է դալրացում հետագա կրթության համար:

Եվ այսպես ամփոփելով հետազոտության արդյունքը եկանք այն եզրակացության, որ ուսուցումը տարրական դասարաններում առավել արդյունավետ կարելի է համարել խաղերի միջոցով : Երեխաները ավելի հետաքրքրված էին խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով սովորելուն և որպես նորույթ առաջարկում ենք տարբեր խաղերի միացումով ստանալ մեկ նորարական մեթոդ, որի միջոցով առավել արդյունավետ աշակերտները կկարողանան ընկալեն իրենց վարժությունները և խնդիրները: Հետազոտության արդյունքում պարզ դարձավ աշակերտներին ուսուցանված նյութի ընկալման աստիճանը դիդակտիկ խաղի միջոցով, որը ներկայացված է ստորև՝ դիագրամի տեսքով:



Աշակերտները դասը ավելի մատչելի յուրացնում են խաղի միջոցով, որի ընթացքում երեխաները ցուցաբերում են իրենց կարողություններն ու հմտությունները:

Եզրակացություն

Ավարտելով հետազոտական աշխատանքը հանգել ենք հետևյալ եզրակացության.

Ուսուցումը տարրական դասարաններում առավել արդյունավետ մեթոդ կարելի է համարել դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Երեխաները ավելի հետաքրքրված էին խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով սովորելուն և որպես նորույթ առաջարկում ենք տարբեր խաղերի միացումով ստանալ մեկ նորարական մեթոդ, որի միջոցով առավել արդյունավետ աշակերտները կկարողանան ընկալեն իրենց վարժությունները և խնդիրները: Ծրագրով նախատեսված հմտությունների և կարողությունների ձևավորման և հետագա մշակման նպատակով ուսուցիչն օգտագործում է ուսումնասիրաստիարակչական գործընթացի կառավարման մեթոդական միջոցների լայն զինանոցը: Դպրոցականների տարրական կրթության ժամանակակից հայեցակարգը միտված է նոր գիտելիքներ ձեռք բերելուն՝ երեխայի անհատական ոլորտի համակողմանի զարգացման հետ զուգակցելով: Ուսուցման բոլոր մոդելներն ունեն ընդհանուր նպատակ՝ աշակերտի մոտ անձի զարգացումը, նրա մոտ սովորելու ցանկության և ունակության ձևավորումը: Դիդակտիկ խաղերի մեկ այլ, շատ կարևոր և էական կողմը, այն է, որ դրանք որպես ուսուցման միջոց դիտարկելը, փոքր-ինչ լուսաբանված է: Սակայն հենց դիդակտիկ խաղերի միջոցով կարելի է հասնել ցանկալի արդյունքի: Դիդակտիկ առաջադրանքը որոշվում է ուսուցման և կրթական ազդեցության նպատակներով: Այն ձևավորվում է ուսուցչի կողմից և արտացոլում է նրա դասավանդման գործունեությունը: Խաղն իրականացվում է խաղային առաջադրանքի միջոցով: Խաղի առաջադրանքն իրականացնում են երեխաները:

Օգտագործած գրականության ցանկ

1. Գյուլամիրյան Ջ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009թ., 6 էջ:
2. Գյուլամիրյան Ջ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009թ., 7 էջ:
3. Գյուլամիրյան Ջ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009թ., 15 էջ:
4. Բոնդարենկո Ա.Կ. «Դիդակտիկ խաղերի կիրառման հոգեբանական և մանկավարժական հիմքերը», էջ 15:
5. Մելոյան Լուիզա, «Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր»:
6. <https://sovorir.am/site/category/id/9>
7. <https://znanio.ru/media/>

Հավելված

