

# ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ՄԱՅՐԵՆԻ

(առարկա)

ԹԵՄԱ \_ Խաղըտարրական դասարաններում

Կազմեց՝ Մելադա Սահակյան

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

Կապանի N5 հիմնական դպրոց

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Լ. Բալայան

<< Կապանի N2 ավագ դպրոց >> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2022

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....

ԽԱՂԻՄԵԹՈՂԻԿԻՐԱՌՈՒՄԸ «ԵՍԵՎՇՐԶԱԿԱԱՇԽԱՐՀԸ»

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻՆ.....

ԹԵՄԱՅԻԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ.....

ԽԱՂԻ ՏԻՊԵՐԸ.....

ԽԱՂԻ ՄԿԶԲՈՒՆՔՆԵՐԸ.....

ՕՐՎԱԴԱՍԻՊԼԱՆ.....

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ.....

# ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

<<Խաղը նրա՝ մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, դա նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան ինչ նրան տրվում է խաղով, տրախությունով ընդունվում է, հեշտ էլյուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>:

Հ.Թումանյան



Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի աշակերտներին ուսումնական հաջողություններ արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդիժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեց օր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործակալի նմտածողության, ինքնուրույնորոշումների կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնականն պատակ, այսօրվ երաժվել են ուսուցման հիմնականն պատակի ն հասնելու միջոցների: Ուսուցմանն պատակի ն մանրն կալումը չափազանց արդիական է ն միաժամանակուն իշատխորհին արմատներ: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդպես կոչված հրաժեշտ եզրն էլ ուսուցման այն պիսի հնարներ, որոնք չմիայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլ նույնն են ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն ու միաժամանակ խթան են աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ ն սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական

խնդիրները լուծելիս,

կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը:

Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան է պեսկարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալու սումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լինել միայնակ աղքատացի: Այդի սկսված առավել, երբ ուսուցումը համեմատվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտև ցանկալի:

Երբ խաղը մուտք գործում է նման իմանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր:

Եթե ուսուցիչ աշակերտ կամ աշակերտ —

աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունենին —

ինչիսանգամ աղքատացիներ, ապա դրանք անկատելիորեն անհետանում են:

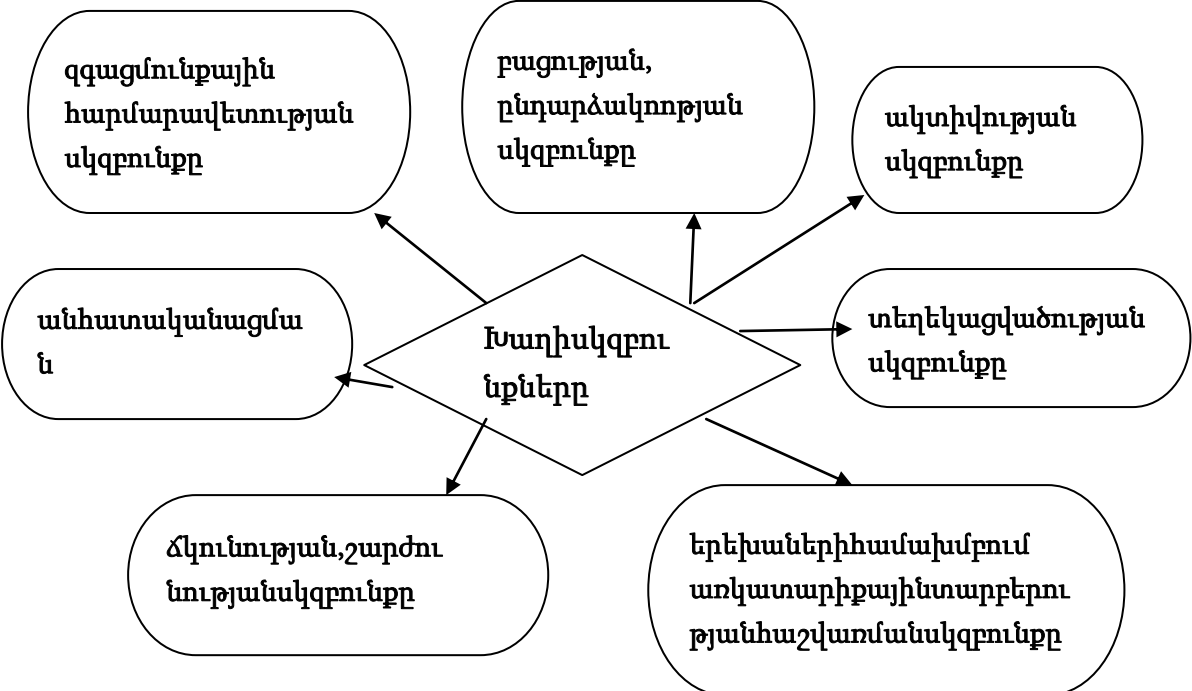
Այդ միջավայրում հարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը:

Խաղն ունի միայն պիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ անկատելիորեն ընդգրկել և կտիվ ուսուցման նույնիսկ սկսված միայն դրի լուծմանը նթացքի մեջ:

Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի է շտապում բերել տապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպես, օրինակ՝ չնայած այն հանգամանքին, որ խաղը հետաքրքիր, հուզիչ գործունեություն է, այն անկրթական գործունեություն է, ուստի խաղը պետք է համապատասխանի որոշակի պահանջներին:

- Խաղը պետք է ունենա հստակ կանոններ, որոնք երեխան գիտի և անկասկած պահպանում է:
- Խաղի կանոններին համապատասխանելը պետք է հանգեցնի որոշակի արդյունքի, որը երեխան գիտակցաբար ընկալում է որպես ավարտված խնդիր:
- Խաղի ընթացքը յուրաքանչյուր երեխայի հնարավորություն է տալիս ընտրել կոնկրետ գործողություն, որն ապահովում է անհատական ակտիվություն կոլեկտիվ խաղում:
- Անհրաժեշտ է, որ երեխան հստակ իմանա, թե ինչն է տրոխություն է մարզվում այս խաղում:



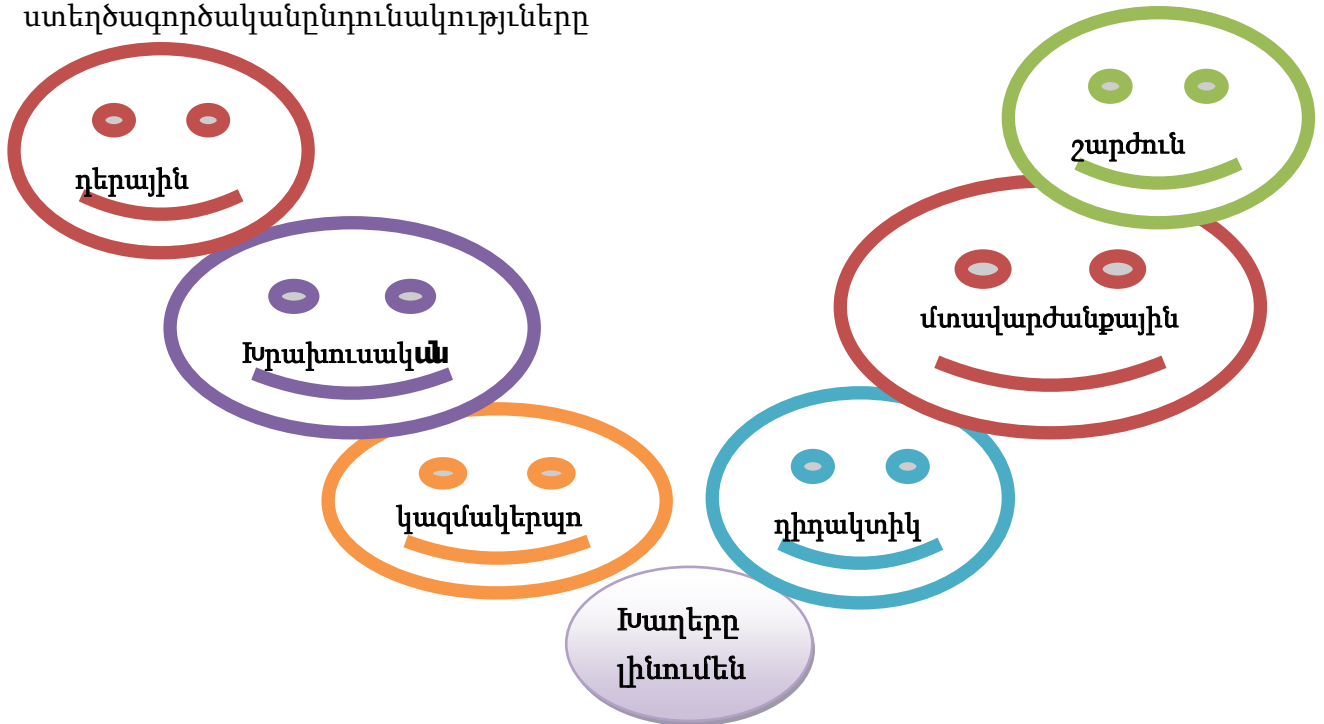
Խաղիկազմակերպման պահանջներն են՝ երեխաների ազատություն ու կամավոր մասնակցություն,

գործողություններ իմաստի համապատասխանությունը իրական իրավիճակում պահվածքի հետ, կանոնների ու էության իմացություն: Խաղի վերջում կատարվում է վերլուծությունը, որից հետո կարելի է վերանայել խաղի բովանդակությունն ու կանոնները [8]:  
Խաղերի ընդհանուր պատկերը հետևյալն է.

- ❖ Խաղին բնորոշ են մրցումը, կարգուկանոնը, տարերայնությունը, հորինումը և ազատությունը:
- ❖ Խաղերը կազմված են 3 փուլից. նախապատրաստական, խաղի ընթացքն ավարտ՝ պարտություն և հաղթանակ, մերդեպքում՝ զնահատում:
- ❖ Խաղերում կարևորվում են խաղիկանոններին ծանոթացնելը, ինչպես նաև խաղի ինտելեկտուալ, իմացական-ճանաչողական բնույթի ընկալումը [4]

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ: Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խաղի միջոցով երեխաները կարելի է նկրթել, նախաժողովրդականացնել: Գաղտնիք է, որ երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի գործունեությունը և խաղալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալական դերը՝ այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով: Ժ.Ժ. Ռուսսոն կարծում էր, որ երեխան «Պարապում է, թե զվարճանում, նրա համար հավասարաբաշխված գործունեություն է. նրա խաղերը նրա պարապումն են, նա չի զգում պարապումն քի և խաղի տարբերությունը:

Խաղը ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում է անձի ստեղծագործական ընդունակությունները



Առաջին դասարանցիները ստուգման կամ էթիկոստուգման ժամանակ ծանոթանում են միայն պիսիտառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չմոռանալ նրան:

Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապահեշտության բնահաճույքով մտապահում են նոր տառ կամ էթիկը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Առանձնապես մեծ է դիդակտիկ խաղերի դերը: Ուսուցումը իրականում պետք է իրականացվի դիդակտիկ խաղերի միջոցով, որոնք ամենաարդյունավետն են: Դրանց միջոցով երեխաները սովորում են դասարանում ստեղծել ուրախ, անկաշկանդ մթնոլորտ: Երեխաների մեջ ձևավորվում են սեփական գործունեությունը կազմակերպելու, ընկերների հետ համագործակցելու ունակություններ:

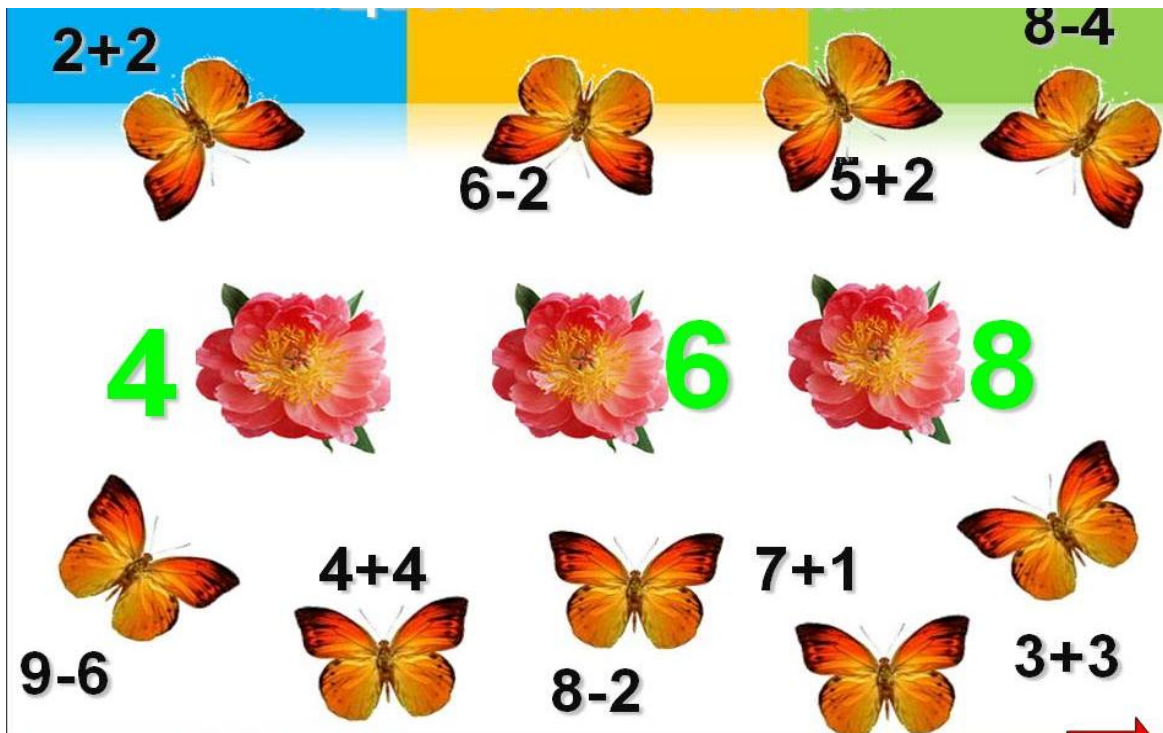
Ակտիվանում են երեխաների մտածողությունը, ուշադրությունը, խոսքը և երևակայությունը:

Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է՝ երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել, համադրել, դասակարգել, ընդհանրացնել, այսինքն կատարել մտավոր գործողություններ: Մակայն ուսուցողական խնդիրը մնում է սովորողների համար աննկատ և նրանց թվում է, թե ինքն ուղակի խաղում է: Խաղերը նպաստում են ուշադրության, հիշողության, դիտունակության, ընկալման զարգացմանը: Սա է պատճառը, որ դիդակտիկ խաղը դրվում է որպես ուսուցման լավագույն մեթոդ:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի հանդեպ ընդհանուր հետաքրքրություններ առաջացնելը և դասին նպաստավոր թարմություն հաղորդելը: Շրջապատող միջավայրի վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովում է կրթության և դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը տարբեր բնագավառներում և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից:

**Կաթիլներ և անձրևանոցներ**





Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարողին քննադատակալ  
 ինել: Խաղը պետք է հանդես գալ թե որ պես առանձին հնար,  
 այլ միաձուլյալ ինչու սուցմանը նձառայի ու սումնականն պատակին:  
 Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրությունն այդ կերպն պատկանկավար  
 ժական խնդիրներ իլուծմանը:

Ինչպես ցանկացած հնար, ու սումնական տեխնոլոգիա,  
 այն պես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնե  
 լ երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ:  
 Այդիսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար:  
 Ցանկացած խաղցանկալի է տեսնել չթեանիսախտկաղապարի,  
 այլ աստիճանական զարգացման մեջ,  
 որ պես զի երեխայի մեջ կորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրան թե՛ ու սուցանկատմամբ:

Շատ մանկավարժներ առաջարկում են (որոշ տեղերն անկիրառում)  
 հոգեկան խթանման մի հիմնական միջոց խաղը:

Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երե  
 խաների ու սուցման, դաստիարակության գործում, քանի որ, ըստ հոգեբանների,  
 այդ տարիքն առանձնապես մեծ է որ պես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան:  
 Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը:  
 Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ու սուցման համակարգում խաղի  
 դերին ու սուցումը խաղի իրազեկության մեջ պետք է պահպանել:

Փոքրիկ չմանրամասն հրադառնանքի աղի ու սումնական նշանակությանը:  
 Ու սուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները,  
 սևեռումներ էլ այնպիսի այնու նուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ,  
 ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն,  
 ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համատություն,  
 զարգացում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները:  
 Կարևոր են անայսամենի դաստիարակչական կողմը,  
 քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկ կից առնչվում են, մրցակցում, վիճում,  
 իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն ընկերասեր:

Խաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին և առաջադրանքներին, որոնց հիմնականն պատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողություններին ձևավորումն է:

Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով և հափշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի ոգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամաակամաստվորում են այնամենը, ինչը ծրագրված չէր և չէր նախատեսված: Խաղերը միայն դասընդհատաբար շարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն միայն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծում են երգտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջ մունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողություններն կաժման կավարժության մեթոդաբանության այն էլակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդմբ ու ման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության նդաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Խթանելով մացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվա մտածողության և խաղը յալներին ձևավորմանը և զարգացմանը: Գիտելիքը երեխային հաճույք պատճառելու չափավար պետք են մատուցելու կերպը միշտ էլ զբաղեցրել է մանկավարժության մեթոդաբաններին: Մանկան խաղի բնութագրի չգծերից մեկը հուզականությունն է: Գիտելիքը խաղով մատուցելու ընթացքում անհրաժեշտ արար պետք է մատուցվել իքր կապել երեխայի էության հուզական տրոտներին հետ: Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է : Այն հաղթահարվում է խաղի ոգնությամբ: Երեխան կրավորական և սողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկություններին մեծավալի յուրացմանը, հմտություններին շակմանը, կարողություններին և անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը: Անձի զարգացման մեր հերթական բաղադրատոմսը չի կարող լիճարկել նոչ մի մասնագետ: Այն միշտ էլ եղել է բազմաթիվ մանկավարժներին մանրակրկիտ ուսումնասիրության առարկան : Խոսքը ստեղծագործական մտածողության մասին է: Զարգացնող ուսուցման հիմնական խնդիրներինց մեկը դարոցակներին մեջակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է: Ակտիվ մտածողություն և կարող է ն ինքնուրույն չլինել: Ինքնուրույն մտածողությունը ոչ միշտ է ստեղծագործական: Մինչդեռ ստեղծագործական մտածողությունը անպայմանորեն ն՝ ակտիվ է, և՛ ինքնուրույն: Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ նրանց լից պահանջվի հետազոտական մոտեցում:



Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները,  
որ աշակերտներին մեծագույն չմիայն պրոբլեմային հարցեր,  
այլև նրանք ինքնուրույն աբարլուծելու ձգտում:

Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական քաղաղամասն  
է, երբ աշակերտներն արագահայտում,  
ինքնէզուրում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրենան հայտուղին:

Ինչի՞ց է սկսվում պրոբլեմի նկատմամբ ճիշտ մոտեցումը: Նրանից,  
որ ճանաչողության պրոցեսում աշակերտի մեծագույն է դժվարություն.

նաչի կարողանումն ախկի նույնուրացրած գիտելիքներին միջոցով բացատրելն որ,  
իրեն հետաքրքրող փաստերն ու երևույթները:

Ինքն աշակերտն է ձգտում գտնել կալուրացնելն որ տեղեկություններ,  
գործողությանն որ եղանակներ,  
որպես զի վերացնի տվյալ երևույթի հասկանալուն թացքում առաջացած հակասությունը:

Դասի ժամանակ ճանաչողական պահանջումն քառաջացնել՝ նշանակում է ստեղծել պրոբլեմ  
ային իրադրություն:

Աշակերտին պրոբլեմի լուծման պրոցեսի մեջ ներգրավելու համար անհրաժեշտ է նաև պրոբլեմ  
ի հստակ սահմանումը, նրա ձևակերպումը, իսկ այնուհետև,  
ստեղծելու համար վարկածներին առաջ քաշում՝ դրանց ստուգումն ու հիմնավորում:

Ոչ միայն ստեղծագործական,  
այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կա  
զմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում են չթեպատրաստիվ ձևակում,  
այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինքնուրույն աբար:

Բազմաթիվ դիտարկումները ցույց են տալիս,  
որ երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները մեծ չափով կախված են ոչ միայն շրջապատի  
մացական մակարդակից՝

կից՝ ընտանիք, համադասարանցիներ, մանկավարժներ,  
ստեղծագործական խմբակներն այլև,

այլև նրա ստեղծագործական ընդունակությունների հանդեպ շրջապատի ցուցաբերած գնահ  
ատականից: Մեծահասակները, նախևառաջն ողները, բնականաբար,  
ավելի բարձր են գնահատում իրենց երեխաներին ստեղծագործական ընդունակությունները,  
քան մանկավարժներն ու անգամ իրենք՝ երեխաները:

Նրանք իրենց երեխաներին ավելի վերին ճանաչում,  
սիրում ու ցանկանում քաջալերել՝ ընդգծելով նրանց արժանիքները: Նկատենք,  
որ մանկավարժները դասավելիքի չեն անում:

Այս ստեղծական գումենք տխուր եզրակացության,  
որ ստեղծագործական դրսևորումների հանդեպ խրախուսական վերաբերմունքի անտեսումը  
վնասում է երեխաներին՝ իրագործելու իրենց նարավորություններն ու բացահայտելու սեփա  
կան անհատականությունը:

Այննվազեցնում է նստելեկտի իրական առարկայական ցուցանիշները՝ բացասաբար ազդելով  
երեխայի ստեղծագործական զարգացման վրա: Անշուշտ,

երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները պայմանավորված են անձի հոգեբանության ոլո  
րտում ու սուցիությունեցած գիտելիքներով մանկավարժական գործունեության մեջ դրանց գրա  
գետկիրառման ունակությամբ:

Մանկավարժական գործունեության մեջ այն նախևառաջ արտահայտվում է ուսուցման նյութա  
քան նյութապահին ու սուցիությունեցած առավելագույններ գրավվա խծությամբ նառկա հոգեբանա  
կան բոլոր պաշարներին իրար ժեքոգտագործմամբ: Հայտնի է,

որ վառ ստեղծագործական ընդունակություններն են ցող երեխաները հարուցում են ոչ միայն

աշակերտների, այլևորոշուսուցիչների հակակրանքը:  
 Դահաճախման կավարժների մասնագիտական անբավարար մակարդակի հետևանք է:  
 Խաղի նկատմամբ հետաքրքրության կորուստը կապված է հենց խաղային գործունեության գա  
 րգացման առանձնահատկությունների հետ: 3-5  
 տարեկանում երեխաները հաճույք են ստանում խաղի գործընթացից, 5-6  
 տարեկանում՝ ոչ միայն գործընթացից, այլև արդյունքից, շահումից: Կանոններով խաղերում,  
 որոնք բնորոշ են նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքներին, հաղթում են, հա  
 ռվավելի վաղ տարիքից խաղը: Խաղային մոտիվացիայում գործընթացից շեշտադրվում է արդյ  
 ունքը, բացի այդ,  
 զարգանում է հասնելու դրդապատճառը: Մանկական խաղի զարգացմանը նթացքը հանգեցնո  
 ւմ է նրան, որ խաղային մոտիվացիան աստիճանաբար իր տեղը զիջում է ուսումնականին,  
 որի ընթացքում գործողությունները կատարվում են կոնկրետ գիտելիքների,  
 կարողությունների համար,  
 ինչն իր հերթին հնարավորություն է տալիս ստանալու խրախուսանք, մեծահասկաների,  
 հասակակիցների ընդունումը, հատուկ կարգավիճակ:  
 Այսպիսով,  
 կրտսեր դպրոցական տարիքում ուսումնական գործունեությունը դառնում է առաջնային: Այն  
 բավական քարոզչործունեություն է, որը պահանջում է ժամանակ և ջանքեր. 10-11  
 տարի: Բնականաբար, այն ունի որոշակի կառուցվածք:  
 Առաջին բաղադրիչը մոտիվացիան է: Ուսումնական գործունեությունը բավադրդապատճա  
 ռական ցված է.  
 այն դրդվում է ուղղորդվում է ուսումնական տարբեր դրդապատճառներով: Նրանց մեկն է դրդ  
 ապատճառեր՝ առավելադեպ տուսումնական խնդիրներին.  
 եթե նրանք ձևավորվում են աշակերտի մոտ,  
 նրա ուսումնական գործունեությունը դառնում է արդյունավետ, իմաստավորված: Դ.  
 Էլ կոնի նրդևանքան վանել է ուսումնա-  
 ճանաչողական դրդապատճառներ: Նրանց հիմքում ընկած են ճանաչողության և ինքնազարգ  
 ացման պահանջումները: Երեխան պետք է մոտիվացված լինի ոչ միայն ուսումնական գործո  
 նեության արդյունքով այլև հենց նրա գործընթացով: Մասնաև սեփական անձնային աճի,  
 ինքնակատարելագործման, ընդունակությունների զարգացման դրդապատճառներ  
 կան որոշընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս:  
 ➤ Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել,  
 անհրաժեշտության դեպքում անսովորական միջամտել, բայց չճնշել:  
 ➤ Անհրաժեշտ է ապահովել,  
 որ յուրաքանչյուր մասնակիցն արավորություն ունենան ախաձեռնողականություն և  
 ու- ցաբերել:  
 ➤ Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունք  
 ով, առանց պարտադրման:  
 ➤ Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղ  
 ացողներին արժանապատվությունը:  
 ➤ Խաղի բովանդակությունը,  
 կանոններն ու պայմանները երեխաների համար պետք է լինեն հստակ և հասկանալի:  
 ➤ Խաղը չպետք է պարունակի որևէ տարր,  
 որը կարող է վնասել երեխաների առողջությանը:  
 ➤ Առարկաները նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու  
 համար, պետք է լինեն անվնաս և հարմար ոգտագործման համար:  
 ➤ Շարժուն խաղերը նպատակահարմար է անցկացնել ընդարձակ տարածքում:

Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հաճույքով,  
իր գործով տարված: Երբ Խմբում հարմարավետ միջավայր է,  
մասնակիցները գործում են ավելի փաստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել:  
Խաղերն այդպիսի միջավայր ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են:  
Ձեզնե կայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի միջավայրում,  
որտեղ նրանք ուրախություն են քայլում և ստանան:  
Խաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր մի  
ջոց են: Խաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են կամքի ուժ, համարձակություն,  
իրավիճակի և ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն:  
Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային,  
հնարավորություն են տալիս գործնականում մարզացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ  
, հմտություններ և նոր նյութեր և կարողություններ:  
Խաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ներկայացնել և սումանական պատկերի լայն  
սպեկտրը: Մակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում,  
իսկ բավականությունը վավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում:  
Խաղերը նվարժությունները միջտպահանջում են անհատական մոտեցում,  
և անհրաժեշտ է դրանց կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել որոշակի օրինակ  
ափսոսանքների: Խաղերում երբեմն ժամանակավորություններ են առաջանում դերերը բաժանելիս:  
Լինում են գլխավոր և երկրորդական, հետաքրքիր և անհետաքրքիր դերեր:  
Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել,  
որպեսզի մասնակիցները գտնվեն հնարավորինս հավասար պայմաններում:  
Դերերը կարելի է բաժանել լիճակահանության մեկ մեկ հերթականությամբ փոխանցել որոշ  
ն: Խմբավարի դերը չայնքան անմիջական մասնակցությունն է,  
որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելը:  
Խմբավարը պետք է անուշադիր լինի մասնակիցների հարմար մեթոդներին կազմում և քննարկում  
ամբ: 6 Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարզ և ստորումներ:  
Որպես խրախուսանք կամ պարզ և ստորություն կարող են լինել որևէ «կոչում» ձևերից  
(ամենահնարավոր, ամենախելացի և այլն), շնորհակալություն հայտնելը,  
հաջորդի աղբյուրներ լիարժեքը, կրծքանշանների հանձնումը:  
Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է,  
որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մասնավոր ժողովով  
ըզմամբ:  
Նախադարձ ցանկանալի քիչ երեխաների մտավոր դաստիարակությունը մանկապարտեզի ու  
սումանադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է,  
որի իրականացումը նշանակում է  
երեխային տալ լույս և գիտելիքներ, այլև ձևավորել նրան ձևավորությունը: Այդ մասին Ա.Ն.  
Լեոնտևը նշել է, որ երեխայի մտավոր զարգացումը չպետք է դիտել նրա հոգևոր զարգացումից,  
հետաքրքրություններից,  
զգացմունքներից և նրանք սնունդ հոգևոր կերպարը կազմող այլ գծերից կտրված:  
Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողությ  
յան նխասթիվ զարգացումն է:  
Այս կարողությունները ձևավորվում են զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչել  
ու ընթացքում: Հաշվառնելով այդ հանգամանքը  
դաստիարակում է ծուշադրություններ և դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին,  
որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության  
, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը,  
սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերած գիտելիքներից և փորձից,

իրառջևդրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Տարիքի հետ մեկ տեղ երեխան շրջապատող ներհետմանում էնտր,  
ավելի բարդ հարաբերություններին մեջ,

բարդանում են նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերը,  
բովանդակությունը:

Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնցում մանկամարնա պետք է մանան աներևույթ ներհեղանակ, թաքնված կապերը:

Կյանքի բովանդակության այդպիսի փոփոխությունը պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն, որը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ընդհանրապես կտիկորեն,

այլևս պատկերավոր ձևով:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելի ամար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կանտարբերեղանակներում է թողնել, որոնց մեջ հատուկ տեղ են զբավում դիդակտիկ խաղերը:

Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ դաստիարակին՝

զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր: Քանի որ երեխաների ու շաղրությունը,

հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները եռայն քան զարգացած են, որպեսզի կիրառվեն ու սուցման առավել բարդ դպրոցական մեթոդներ,

դիդակտիկ խաղերի օտագործումը լիովին համապատասխանում է նրանց տարիքային առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին: Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև նրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝

ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ դաստիարակը ղեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է:

Դաստիարակի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց:

Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց են հասկանում, դաստիարակը յթե ուղղակի սում է ինչանել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝

երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս: Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման նյութ հատուկ ձևավելից այտուն են արտահայտվում,

երբ դրանք համեմատում են քաղաքային մունքների հետ: Մանկապարտեզում երեխաների ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել,

որպարապնունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է նաև սորդաստիարակությունը: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է յթե ուղղակի, այլ խաղի ձևով:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից: Զենցառարկաների գնումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապնունքն երից:

Անդրադառնալով խաղերի միջոցով կեզվի ուսուցմանը, Ի. Կազմյուսը նշեց,  
որ մեր ժամանակներում խաղը որպես ուսուցման միջոց չմիայն արդյունավետ է,  
այլև համարվում է դասավանդման շարժիչ ուժ: Խաղը ուսուցման միջոց է,  
որը նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը:  
Այն կարող է փոխել նախկին հնացած պատկերացումները դասի անցկացման վերաբերյալ:  
Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծուփոքրի մբերով՝  
ուսուցչի ղեկավարությամբ,  
որոնց անցկացմանն պատահում է հին նյութի և աշակերտների հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ կերպով մտքայնացումը:  
Մի ժամանակ, Մի ժամանակ, ըստ Բանախոսի,  
խաղերի մեջ պետք է ներգրավվել ոչ միայն թույլ, այլև ուժեղ աշակերտներին:  
Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով,  
որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում,  
ուսուցիչը հանդես է գալիս դասավանդողի դերում,  
իսկ աշակերտները ներդրում են ըստ վորողի դեր:  
Մի ժամանակ խաղն առաջացնում է մրցակցություն աշակերտների միջև,  
քանի որ բոլորը ձգտում են հաղթող դերում լինել և շատ միավորներ վաստակել:  
Ուսուցիչը պետք է կարողանա նաև խաղի մեջ ընդգրկել այն աշակերտներին,  
ովքեր ամաչկոտ են. նրանց պետք է տալ այն պիսիդերեր,  
որն րանք շարունակ են իրենց մասնակցությունը խաղին, -ասաց Ի. Կազմյուսը:  
Խաղի անցկացման համար անհրաժեշտ է նախ օրոք դասարանում հարմարություն ստեղծել՝  
աթոռների, սեղանների տեղափոխում, մի անման պարագաներ ինքնուրույն:  
Ուսուցիչը աշակերտներին պետք է բացատրի, թե որն է խաղի անցկացման թեման,  
պարզ խաղի կանոնները:  
Խաղի արդյունավետ անցկացման համար ուսուցիչը պետք է հանձնարարություն տա աշակերտներին և վերահսկի խաղի անցկացման ողջ ընթացքը,  
քանի որ այն կարող է խառնաշփոթի վերածվել և հակառակ արդյունքը տալ:  
Խաղի ընթացքում օգտագործվող դիդակտիկ պարագաներն օգնում են աշակերտին ավելի մեծ տպավորություն ստանալ խաղի նախն չվորող թեմայի վերաբերյալ:  
Տարրական դասարաններում, ինչպես նշեց Ի. Կազմյուսը,  
ուսուցիչը կարող է աշակերտներին հետտարբեր առարկաներ պատրաստել,  
հանձնարարել աշակերտներին այս կամ այն պարագաները գտնել դասասենյակում և ասել:  
Մեր այն հարցին,  
թե արդյոք Ֆրանսիական դպրոցներում դասերի ժամանակ խաղերի անցկացումը մեծ կիրառություն ունի, թե ոչ, Ի. Կազմյուսն ասաց,  
որ դրանք ավելի շատ կիրառվում են լեզուների դասավանդման ժամանակ,  
քանի որ քերականությունը շատ բարդ է, և եթե դասարանը քարացած և ստած է,  
ապա աշակերտներին քերականության ուսուցումը ձանձրույթ կպատճառի:

## **ԽԱՂԻ ՄԵԹՈԴԻԿԻ ԲԱՌՈՒՄԸ «ԵՍԵՎՇՐՁԱԿԱԱՇԽԱՐՀԸ»**

### **ԴԱՍԸՆԹԱՑԻՆ**

Տարրական դպրոցի 2-4-րդ դասարաններում դասավանդվող «Եսևշրջակա աշխարհը» առարկայի դասավանդման պրոցեսը ավելի հեշտընկալելի կդառնա դասավանդման ինտերակտիվ մեթոդների, հատկապես խաղի մեթոդի կիրառմամբ:  
Գրեթե բոլոր թեմաները ներկայացվել են առավել հարմար խաղերով:

**Բանալիքառեր.** մանկավարժականխաղ, խաղիմեթոդ, մրցույթ, բնություն, շրջակամիջավայր, մակերևույթ, քարտեզ, հասարակություն, տնտեսություն, սնունդ, առողջություն, ճանապարհորդություն:

Աշխատանքինպատակնէառաջարկելմեթոդներնմոտեցումներ, որոնցմիջոցովհնարավորկլինիդասընթացըդարձնելավելիհեշտընկալվող, գրավիչ, հետաքրքիր:

Այդամենինհասնելուհամարընտրելէնքառավելիարմարհնարքներ՝ հաշվիառնելովնաևառարկայականչափորոշիչները, դասագրքիընձեռածինհնարավորությունները, վերապատրաստմանդասընթացներինյուրերը, առկահանրամատչելիմասնագիտականգրականությունը, ինչպեսնաևաթեմատիկտեսաֆիլմերը, դիդակտիկտարբերպարագաներընմիջոցները: Դասընթացիառանձնահատկություններիցելնելով՝ կարևորումենքաշխատանքումառաջարկվողտարբերխաղերիմիջոցովներկայացնելնյութերըգիտական, մատչելի, հետաքրքիրևհագեցած՝ հիմնավորելովընտրվածթեմայիարդիականությունը:

«Եսևշրջակաաշխարհը» ինտեգրվածդասընթացըկոչվածէօգնելուերեխայինճանաչելուիրենոչմիայնորպեսանհատի, այլևորպեսհասարակությանանդամի: Դասընթացիօգնությամբկրտսերդպրոցականըսկսումէ «կառուցել» իրսեփականաշխարհը՝ գծելովիրպատկերացումների, զգացողությունների, մտքերիունախասիրություններիշրջանակը [5]:

Տարրականդպրոցի 2-4-րդդասարաններումդասավանդվող «Եսևշրջակաաշխարհը» առարկայինպատակնէաշակերտներինձանոթացնելբնությանը, հաղորդակցվելևհամագործակցելմիջավայրիհետ, նպաստելսեփականերկրիպատմամշակութայինարժեքներիժառանգորդըլինելուգիտակցմանձևավորմանըև, իհարկէ, ճանաչելիրենու իրսեփականօրգանիզմը:

Դասընթացըբավականինբարդէ, հարուստմեծածավալտեղեկատվությամբհագեցածդասերով: Այդպատճառովպետքէնյութիմատուցումըլինիչափազանցգրավիչ, գիտականևմատչելի:

Այսպարագայումուսուցչիլավագույնօգնականներնենդառնումձիշտընտրվածմեթոդները: Մատուցմանառավելիհեշտ, ընկալելիմեթոդներիցէխաղը, որըդասիոչավանդականձևերիցէ: Խաղըերեխայիհիմնականգործունեություննէ:

Ս. Լ. Ռուբինշտեյնընշելէ,

որխաղըպահպանումևզարգացնումէմանկականըերեխաներիմեջ, դանրանցկյանքիդպրոցնէևպրակտիկայիզարգացումը՝Խաղըգործողություննէ, որկատարվումէհաճույքիհամար, իսկերբէմնէլօգտագործվումորպեսուսուցողականգործիք:

Խաղըաշխատանքէ, սակայնխաղիևաշխատանքիմիջևսահմանըհստակչէ, ևորոշխաղերհամարվումենաշխատանքևհակառակը՝Խաղընաևկյանքիմոդելէ, որիմիջոցովերեխաներըճանաչումևմոտքենգործում «մեծերիաշխարհը»: Խաղայինմանկավարժությունըմանկավարժությանմիբաժինէ, որումմանկավարժականգործընթացումկարևորվումենխաղերը [7]:

Մանկավարժականխաղերըկատարումենհետևյալգործառնությունները՝ զարգացնող, զվարճացնող, ուսուցանող, հաղորդակցական, հանգստացնող, ինքնարտահայտման [9]: Խաղիդրդասպատճառըինքնինգործընթացնէ, ոչթեարդյունքը: Երեխանխաղըընկալումէորպեսինքնադրսևորմանինքնաարտահայտմանմիջոց:

Դասընթացի 2 դասարանիդասերիթեմաներըհիմնականումնպատակունենբացահայտելանձին, նրանախասիրությունները, նպատակները, սովորությունները, նրափոքրևմեծընտանիքը, իրավունքներնուպարտականությունները,

համակեցության կանոնները:

Ճանաչել և հոգատարվել բաբերմունքը և ստորել շրջապատին կատմամբ,

պահպանել և ներդաշնակապրել բնության և նրա բաղադրիչներին հետ,

ինչպես և անհիման ալառողջ սնունդի,


հիգիենայի կանոնների,

վտանգավոր սովորություններ հիմասին,

կարողանալու սափել վարակներից,

գիտենալ երթևեկության կանոնները:

1-12-ի դասին աշակերտը պետք է կարողանաներ կայացնել իրեն: Դրա համար շատ հարմար է «տեղեկագրքի» ստեղծումը «Արի ծանոթանանք» վերնագրով: A4 չափի սովորաբար թիվը 6 բաժիններից յուրաքանչյուրում կատարվում է համապատասխան նյութի ներբեռնում և ձևավորում: Աշխատանքը կատարվում է ուսուցչի օգնությամբ և առաջարկված մուշորինակով (նկ. 1): Աշխատանքի քննարկումը և հանձնումը կլինի դաս 12-ի վերջին 15- 20 րոպեում, գնահատումը կարող է կատարվել տեղում կամ հաջորդ հանդիպման սկզբին:

 <p><b>Անուն Ազգանուն Հայրանուն</b></p> <p><b>Ծննդյան օրիվ ը Հասցեն</b></p>	<p><b>Իմ հայրենիք ը</b></p>	<p><b>Իմ քաղաք ը</b></p>	<p><b>Իմ ընտանիքը</b></p>	<p><b>Իմ փողոցը</b></p> <p><b>Իմ բակը</b></p>	<p><b>Իմ դպրոցը</b></p> <p><b>Իմ դասարանը</b></p> <p><b>Դասընկեր ները</b></p>
--	---------------------------------	------------------------------	---------------------------	---	---

Հաջորդ թեմաները՝ դաս 13-25-ը, վերաբերում են շրջակա միջավայրին, բույսերին և կենդանիներին:

Անհրաժեշտ են բույսերի և կենդանիների նախապես ընտրված նկարներ:

Աշակերտներից յուրաքանչյուրին տալու յուրաքանչյուր նկար 1 նկար, կարող են ակնհայտապես կերտի գիտեցածը կամ ընտրածը և մտազրոհի մեթոդով իրականացնել խաղը.

1. Կանգնեն բույսերը:
2. Որո՞նք են ընտանի կենդանիները (Ի՞նչ ձայներ են հանում)
3. Դասասենյակի աջանկյուն գնան վայրի բույսերը, ձախ՝ մշակովի:
4. Ո՞ր բույսն են ամենաշատը ուտում Հայաստանում:
5. Տարանջատվենք. խոտ, թուփ, ծառ՝ տարբեր բարձրության բոլոր դրոշմներով (ծառերին կարևոր են գողները կանգնում են, թփերինը՝ աթոռներին նստում, իսկ խոտերինը՝ կքանստում):
6. ... և այսպիսի բազում հարցեր, որոնց քանակը սահմանափակվում է միայն ժամանակով, իսկ բովանդակությունը ուսուցչի ընտրությամբ՝ ելնելով թեմայից և դասարանի պատրաստվածությունից:

Խաղի մեթոդով դասը շատն պատակահարմար է կազմակերպել թեմայի ամփոփման ժամանակ՝ դաս 25-ին: Ցանկալի է գնահատել ամբողջ դասարանին՝ առաջ



նոր դվելով տարբեր գործոններով՝ ամենաարագը, ամենաճիշտը, ամենաակտիվ ընկալն: Դակառաջացն իմեծոգևորությունն հետագայում մասնակցության ավելի մեծ պատրաստակամություն:

Դաս 30-ը անհրաժեշտ է անցկացնել փոքրիկներ կայացմամբ:

Դասարանիսեղաններով ստեղծել խաչմերուկ, դնել լուսացույց կատարել դերերի բաշխում. հետիոտն (փոքրիկ, աշակերտ, մեծահասակ կնայն), ոստիկան, վարորդներ: Յուրաքանչյուրը, ստանալով իր հանձնարարությունը, սպասում է հրահանգի, որոնք ուսուցիչը կարդում է «Զբոսանք և անվտանգություն» դասի համար գրած իր կազմած փոքրիկ պատմվածքից: Այս խաղին կօժանդակին անդադրոցներում առկա «Փոքրիկ ոստիկանը» տեսախաղը:

Ուսումնադաստիարակչական գործընթացի կարևոր խնդիրներն են իր ցեղաբանության մասով որոշումներ իտրամաբանական մտածողության ավելի խորացումն ու զարգացումը՝ Տրամաբանությունը մարզում է սովորողի միտքը,

օգնում է նրան ցնորադրաբար ելզանազան արգելքներ՝ Աշակերտը ձեռք է բերում հնարամտություն,

դժվարին իրավիճակներում կողմնորոշվելու ունակություն, ստեղծագործաբար մտածելու կարողություն, կատարում «հայտնագործություն»: Տրված նյութի յուրացման հետևել տեղ ձևավորվում է ինքնուրույն գիտելիքներ ձեռք բերելու անհրաժեշտություն՝ շենցայս հմտությունները պետք է առավել խորացնել դասընթացի նյութերը մատուցելիս: Առավելություն է նաև ժամաքանակի կրկնապատկումը,

պահուստային ժամերի առկայությունը, որոնք կարող են օգտագործվել առանձին թեմաների բազմակողմանի մատուցման համար [2]

«Հայաստանն իմ հայրենիքն է» դասերի ամփոփումը կատարել «Կառուցենք Հայաստանը» խաղ-մրցույթով՝ մի քանի փուլով. փոքրիկ բնութագրական քառատողով գտնել մարզը, տեղադրել իր տեղում,

ապատեղադրել նաև միջարք տեղանուններ կամ դրանց նկարները՝ պատմամշակութային հուշարձանների, նշանավոր մարդկանց,

նաև մարզի բնորոշ տեսության առավել բնութագրական ճյուղի գործարանի կամ արտադրանքի նկարը կայն:

Ճանապարհորդություններին վերաբերող թեմաներին կիրառել «Նավապետ-դեկապետ», «Հետևենք Մագելանին»

կայն մանատիպ խաղեր՝ կիրառելով նաև համացանցի ցնորադրաբար մատասիան տեղեկատվություն՝ ճանապարհորդների անցած ուղու քարտեզային պատկերը, նավերի,

ճանապարհորդների նկարներ կայն [1]: Մարդ-հասարակություն-

փոխհարաբերություններ դասերը ամփոփելիս կիրառել լթեմատիկ նկարչական ցնորադրաբար նդեսիկամել դերային խաղի մեթոդը ուսուցչի կողմից առաջարկվող սցենարով:

Այս քանից հետո, իմիբերելով խաղի մեթոդի կիրառման անհրաժեշտությունը, պետք է հիշել մեծ մանկավարժներ ի խոսքերը.

«Առանց խաղի չկան չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մի հսկա,

լուսավոր պատուհան է, որով երեխայի հոգեկան աշխարհն էլ ցվում շրջակա աշխարհի մասին հասկացությունների,

, պատկերացումների կենդանի եղելը: Խաղը կայծ է, որը հարցասիրությանն հետաքրքրության կրակ է վառում»:

Վ. Ա.

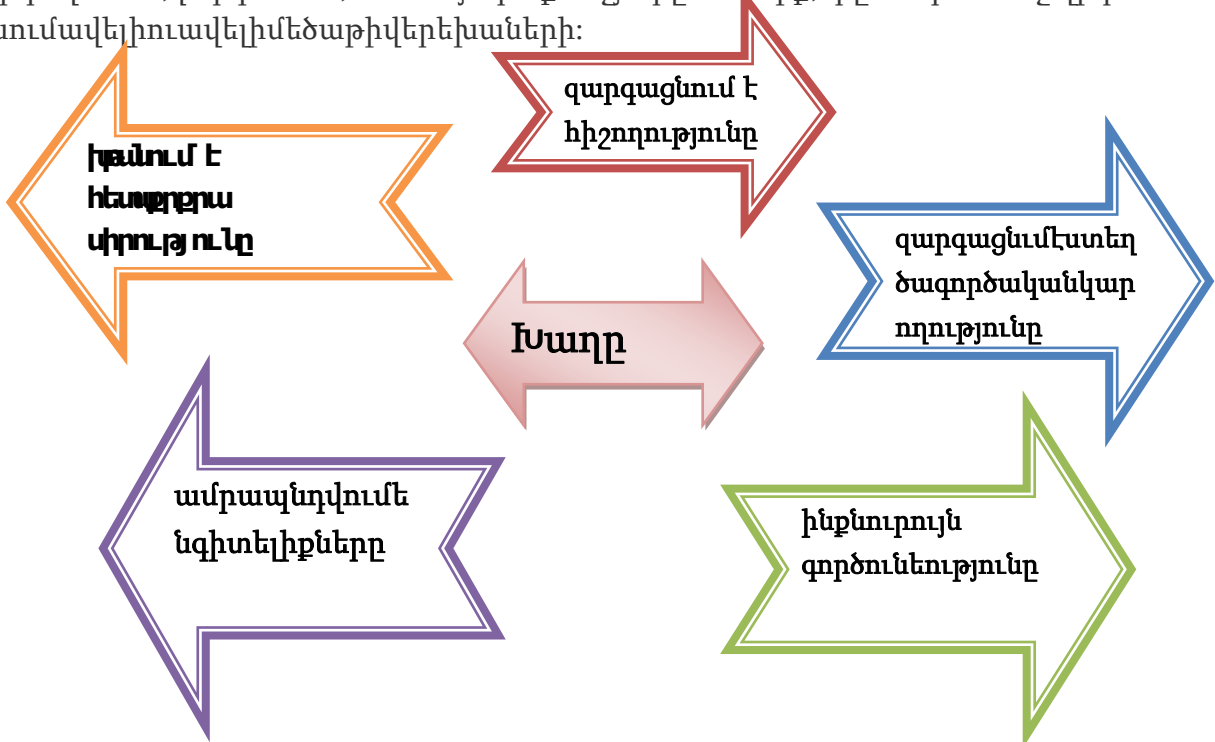
Սուխոմլինսկի Խաղի դաստիարակչական նշանակության մասին Մակարենկոն նշում էր,

, որ երեխան միշտ պետք է խաղա, նույնիսկ եթե կատարում է շատ լուրջ աշխատանք՝ Խաղը զարգացնում է երեխայի երևակայ

ությունը, ստեղծագործական կարողությունները,  
նպաստումինքնուրույնության ձևավորմանն ու զարգացմանը,  
ակտիվացնում է ու շարժությունն ու տրամաբանությունը, ընդլայնում է աշխարհայացքը:  
Երեխայի խաղը նրանում է խոսքի ուղեկցմամբ:  
Խաղերը նպաստում են սուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:  
Դրանք դասը դարձնում են հետաքրքիր աշարժն ու շարժում:  
Ստեղծվում է աշխատանքային տրամադրություն,  
դյուրին է դառնում գիտելիքների կարողությունների ձեռք բերման գործընթացը:  
Անգնահատելի է սուսումնական խաղերի դերը կրոսերդարոցական իդուսումնական գործըն  
թացում, սակայն այն չպետք է գերազանահատելու դասը վերածել լիազորի:  
Այսպիսով,  
շրջակա աշխարհի մասին հիմնական բարձրակարգ ակապահովման համար շատ կար  
և որ են ձի շտև ստեղծում են ընտրված մեթոդները,  
որոնց միջոցով հնարավոր է դառնում մույնիսկ ամենաբարդ և մեծածավալ նյութերը հաղոր  
դել հեշտը նկատվող նուշագրավ: Խաղի մեթոդի ընտրությունը «Ես և շրջակա աշխարհը»  
դասընթացի ուսուցանումը դարձնում է հենց այդպիսին՝ ստեղծելով կիրառական գիտելիք  
ների պաշարի կուտակման մեծ հնարավորություններ,  
որոնցով կրոսերդասարանի աշակերտները էլավելիլավ կճանաչեն իրենց շրջակա միջավ  
այրը, կարժևորեն,  
կպահպանեն ու կսիրեն բնությունը նրատված հնարավորությունները:



Ուսուցիչները, ծնողները հասարակությունն ամբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազելու ամանակատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Ուսումնական գործունեությանն ակտիվ մեթոդներով և ձգտումներով ակարդակի անկումն ունի բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով և կրթության բոլոր ոլակների համարուն են թե՛ ընդհանուր, թե՛ մասնավոր փաստարկներ: Կրտսեր դպրոցականների պարագայում սոցիալական, տնտեսական, իրավական, հասարակական և այլ կարգի գլոբալ պատճառներ գոյություն չունեն ակամ գրեթե բացառվում են: Այս տարիքում սովորելուն ակտիվ հետաքրքրությանն վազումը առավել պայես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների օգտագործման ակարդակի նվազմամբ. համաշխարհային մասշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մտնում յուրաքանչյուրը նոսանիք, օրը ստորեմատ չելի դառնում ավելի ու ավելի մեծ թիվ երեխաների:



**Նպատակը և խնդիրները**

- ❖ Երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- ❖ Բանավոր խոսքի զարգացում
- ❖ Ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում
- ❖ Ազատ և անկաշական շփում հասակակիցների և մեծերի հետ
- ❖ Նախաձեռնելու, համախմբված շխատելու հմտությունների ձեռքբերում
- ❖ Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
- ❖ Գեղագիտական ճաշակի զարգացում
- ❖ Տեսաձի, լսաձի վերաբերյալ խոսելու կարողություն
- ❖ Իրավիճակը շտկելու կարողություն
- ❖ Բարդույթներից ազատագրում

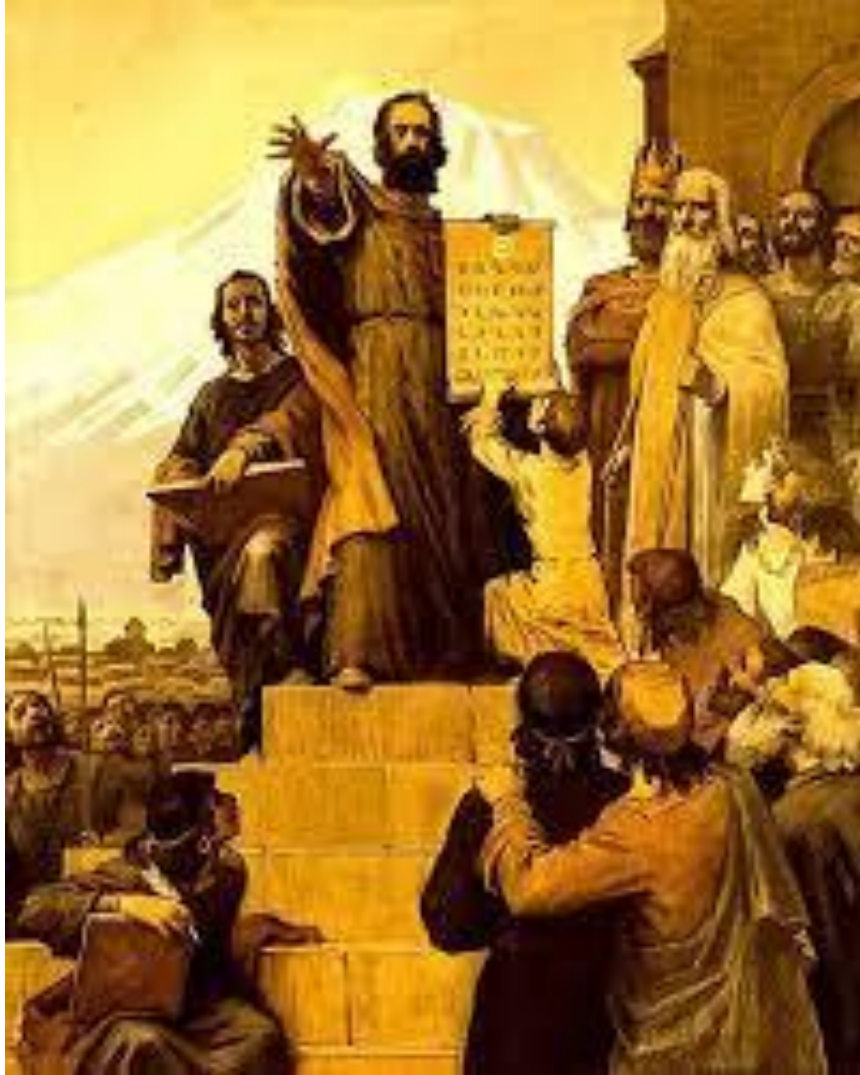
Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարողին քննադատակալ  
ինել: Իսաղպետք է հանդես գառ չթեորպես սառանձին հնար,  
այլ մի ածույլ ինի ու սուցման ընծառայի ու սումնականն պատակին:  
Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրությունն աշդկերպն պաստելման կավար  
ժական խնդիրներ իլուծմանը:

Ինչպես ցանկացած հնար, ու սումնական տեխնոլոգիա,  
այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնե  
լ երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ:  
Այդիսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար:  
Ցանկացած խաղցանկալի է տեսնել յոթեան խախտկադապարի,  
այլաստիճանական զարգացման մեջ,  
որպես զի երեխայի մեջ կորչի հետաքրքրությունը՝ դրանք է՝ ու սուցաննկատմամբ:

# ՕՐՎԱԴԱՍԻՊԼԱՆ

ԹԵՄԱՆ` ՀԱՅՈՑՈՒՍՈՒՑԻՉԸ

Ծնվե՛ց, որ ծնենք,  
Եղա՛վ, որ լինենք,  
Եվ անմահացա՛վ,  
Որ անմահանա՛նք .....



Կազմեց՝ Կապանի թիվ 5 հիմն. դպրոցի դասվար

Մելադա Սահակյանը

# ՕՐՎԱ ԴԱՍԻ ՊԱՆ

Առարկա – Մայրենի  
Դասարան՝ 4-րդ  
Դասիտիպը՝ հարցմանդաս  
Դասիթեման՝ ՀայոցուսուցիչըԼ.Սարգսյան

## Դասինպատակը

### ա)ակադեմիական

- ընթերցանությանտեխնիկայիմշակումնբանաստեղծությանվերլուծություն
- աշակերտներիգիտակցությանըհասցնելգրերիգյուտիստեղծմանկարևորությունը
- քերականականգիտելիքներիամրակայում՝ հոմանիշևհականիշբառեր, դարձվածք

### բ)սոցիալական

- համագործակցայինկարողություններիզարգացում
- հայրենասիրությանդաստիարակում
- սերդաստիարակելուուսուցչիևկատմամբ, որպեսլույսի և բարուսերմնացանի

### գ)կրթական

- Կարողանանվերարտադրելբանաստեղծությանբովանդակությունըններկայացնել  
և  
հեղինակիզգացմունքը:
- Կասմունքնբանաստեղծությանիրենցնախընտրածքառատողը, զարգացնելովպոեզիայիհուզականաշխարհիևհաղորդակիցլինելուկարողությունը:

### Անհրաժեշտպարագաներ

- Համակարգիչ և տեսացրիչ
- Մաշտոցիկարը
- Պատիթերթ՝ <<Անադարտպահենքմայրենին>>
- Գրքուկներ՝ <<Հայաստանիյոթ և բյուրհրաշալիքները>>

## Դասիրնթացքը

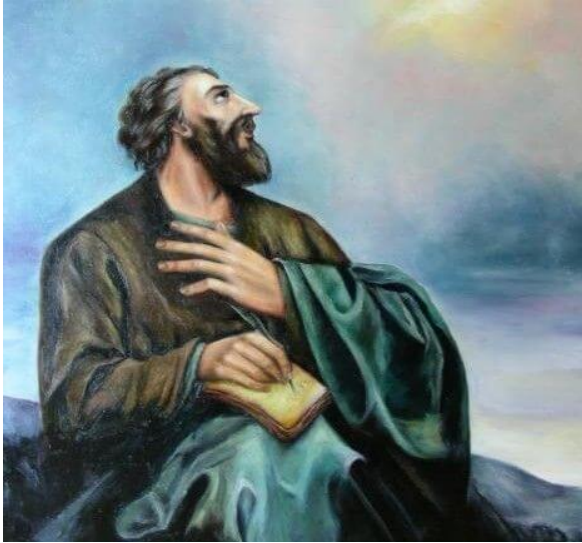
### Խթանմանփուլ

Դպրոցըհայոցայդնա է բացել,  
Ուդարձելառաջինուսուցիչըմեր,  
Այդօրվանիցեկելանցելենդարեր,  
Ջնջվելենգրեր, կորելողջազգեր,  
Բայցհայն է հավերժելումիշտ  
Այն՝ վ է եղել..

Կարդալիննակետայ՝ \_\_\_\_\_ ուսուցիչ, մայրենի, աշակերտ, սերմնացան, բարձունք, լույս

Խավար, գանգիդողանջ:

Կռահել, թե ու՞մ է նվիրված դասը:



### Մտագրոհ

- ո՞վ է եղել մեր առաջին ուսուցիչը
- ինչու՞ Մաշտոցը որոշեց ստեղծել իր սեփական դպրոցը
- ե՞րբ է Մաշտոցը հնարել տառերը
- կարո՞ղ է քիչ ավելի, թե քան ի տարեկան են տառերը

### Դասի հարցում \_\_ աշխատանքի ասագրքով

Կարդալ՝ հարցնել շարունակելով և ընտրովի

- կարդալ այն տողերը, որտեղ բանաստեղծը գովերգում է մեծ ուսուցչին
- որտեղ նշվում է, որ դպրոցն է պահում մայրենին
- որտեղ սովորեցնում է, որ օտար իր ցոյն չհայցել

Ֆիզկուլտ դադար \_\_ երգ <<Մեսրոպ Մաշտոց>>



## 1-ին խումբ

- ✓ Կարդալ բանաստեղծության առաջին քառատողը և վերլուծել:
- ✓ Արտասանել լուսուցչին և վիրավածքանաստեղծություն:
- ✓ Գտնել տրված բառերի հոմանիշները:

տնարի \_\_, խավար \_\_, լույս \_\_\_\_\_

Խաղ՝ Բանաստեղծության առաջին քառատողը խառնվել է դասավորել:

Եզ, որդարերմեր հոգու խավարը վանել,  
Իս՝ մի խոնարհաշակերտ, Դու՝ վեհուվսեմ,  
Իրո, լույսի, բարության սերներ եսցանել,  
Նչբառերով արժանիք եզներ բողիյուսեմ:

## 2-րդ խումբ

- ✓ Կարդալ բանաստեղծության երկրորդ քառատողը և վերլուծել:
- ✓ Որևեղարձված քասելևս մեկնաբանել:
- ✓ Կազմել նախադասություններ հայրենիք և մայրենի բառերով:

## Հետևյալ դարձվածքներն ասա՝ մեկ բառով.



## 3-րդ խումբ

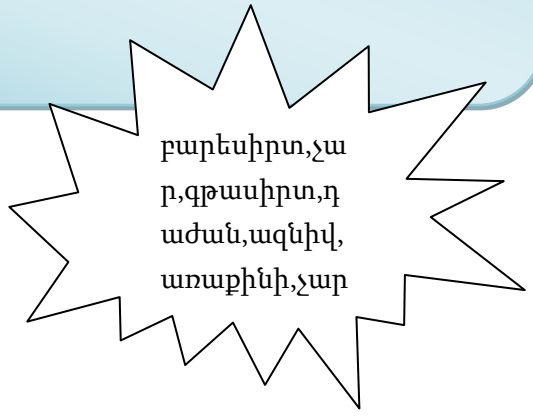
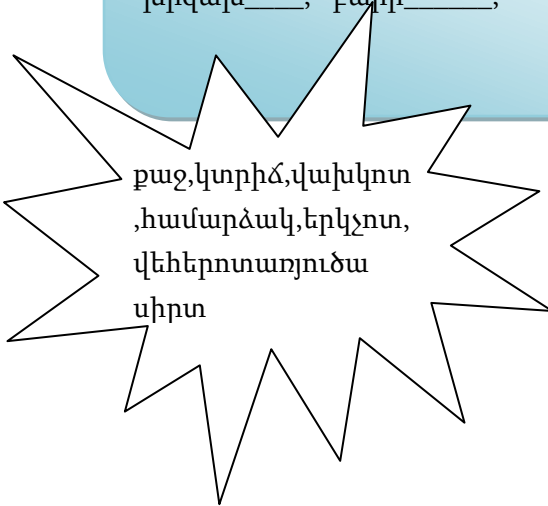
- ✓ Կարդալ երրորդ քառատողը և վերլուծել:
- ✓ Կարելի է՝ Մեսրոպ Մաշտոցի տարած հատվածի համեմատել հայսպարապետների տարած հատվածի հետ:
- ✓ Տրված հեքիաթի ցուր սգրել էրկուսական գոյական, ածական և բայ:



Գոյական	Ածական	Բայ

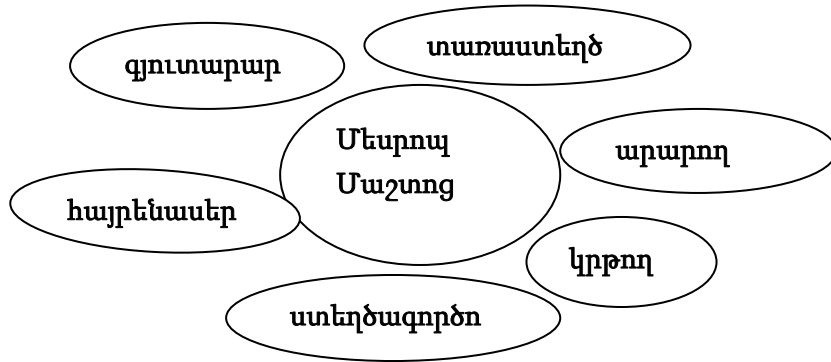
### 4-րդ խումբ

- ✓ Կարդալչորրորդքառատողըևվերլուծել:
- ✓ Չորրորդքառատողիցդուրսգրելբառակապակցությունները:
- ✓ Գրելհականիշները:  
խիզախ\_\_\_\_, բարի\_\_\_\_\_,



### 5-րդ խումբ

- ✓ Բնութագրելմեծգիտնական,հայգրերիստեղծողՄեսրոպՄաշտոցին:
- ✓ Ի՞նչաշխատանքներեկատարվումաշխարհովմեկսփռված հայերիհետկապստեղծելուհամար:
- ✓ Կազմելնախադասությունխոնարհ, սերմնացանբառերով:



**Գնահատելիամբերիաշխատանքը:**

**Դադար**

Կարճդասախոսությունգրերիստեղծմանգյուտիհետկապված: ԱրտասանելՊարույրՍևակի ց:

ԾնվեցՆա՝ այրմիՄաշտոցանունով,  
 Ումենքնրանովմիշտզինավառված,  
 Միասինեղանքցիրուցանարված,  
 Կրեցինքբազումզարկերուհարված,  
 Հաղթեցինքդաժանժամանակներին  
 Մնացինքկանգուն:

- Իսկովքե՞րենշարունակումսովորեցնելարժանապատվորենապրելուգաղտնիքը:
- Ինչպե՞սեզնահատվումուսուցչիդերը:
- Այստարիմենքմերդպրոցումինչպե՞սնշեցինքայդտոնը:
- Իսկդժվա՞րեուսուցչիգործը, դուքհարցազրույցունեցե՞լեքմերդպրոցիուսուցիչներիհետ:
- Բնութագրեքուսուցչին

**Քառաբաժան**

<p><b>Ի՞նչտեսաք....</b>                  Խավար, խրճիթ, դպրոց, լույս, ուսուցիչ, աշակերտ</p>	<p><b>Ի՞նչլսեցիք</b>                  ուրախձայներ, զանգիղողանջ, մայրենիխոսք</p>
<p><b>Ի՞նչզգացիք</b>                  Երախտագիտություն, բարձունքներիհաղթողիուրախություն, կանչ</p>	<p><b>Նորբառեր</b>                  ներբողիյուսել, արարել, սերմնացան</p>

**Կազմելինգյակ**

- Ուսուցիչ
- Բարի, համբերատար
- Միրող, կրթող, դաստիարակող
- Մորպեսշատներող
- Բարունի

## Տառ (Բանաստեղծություն)

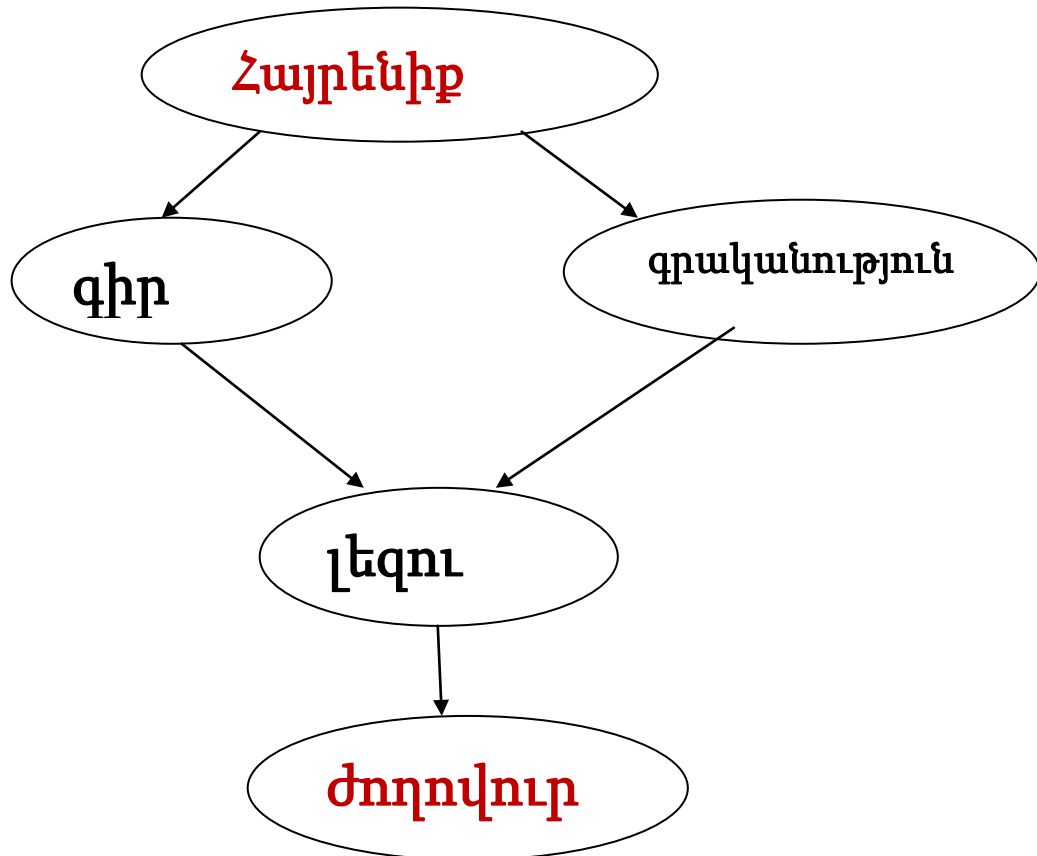
Դու մերոգին ես մեզնից անբաժան,  
Մեր խաչքարերի վավերագիրը,  
Դու ես մեզ փրել թշնամուց դաժան,  
Հավերժ ելկյան քիմերուղեծիրը,  
Հայի փրկարար:

### Անդրադարձ

- Հայաստանի ո՞ր հրաշալիքի մասին իմացաք:
- Ինչու՞ ենք ասում, որ անմահ է Մաշտոցի գործը:
- Ինչպե՞ս է գնահատվել հայ մատենագրության հիմնդիրը:

Այժմ իմաստավոր ենք մեր գիտելիքները:

- Ու՞մ սխրանքի շնորհիվ ստեղծվեց Հայաստան աշխարհը ն հայ ժողովուրդը:
- Ու՞մ տաղանդի շնորհիվ հայազգրգոյատևեց:

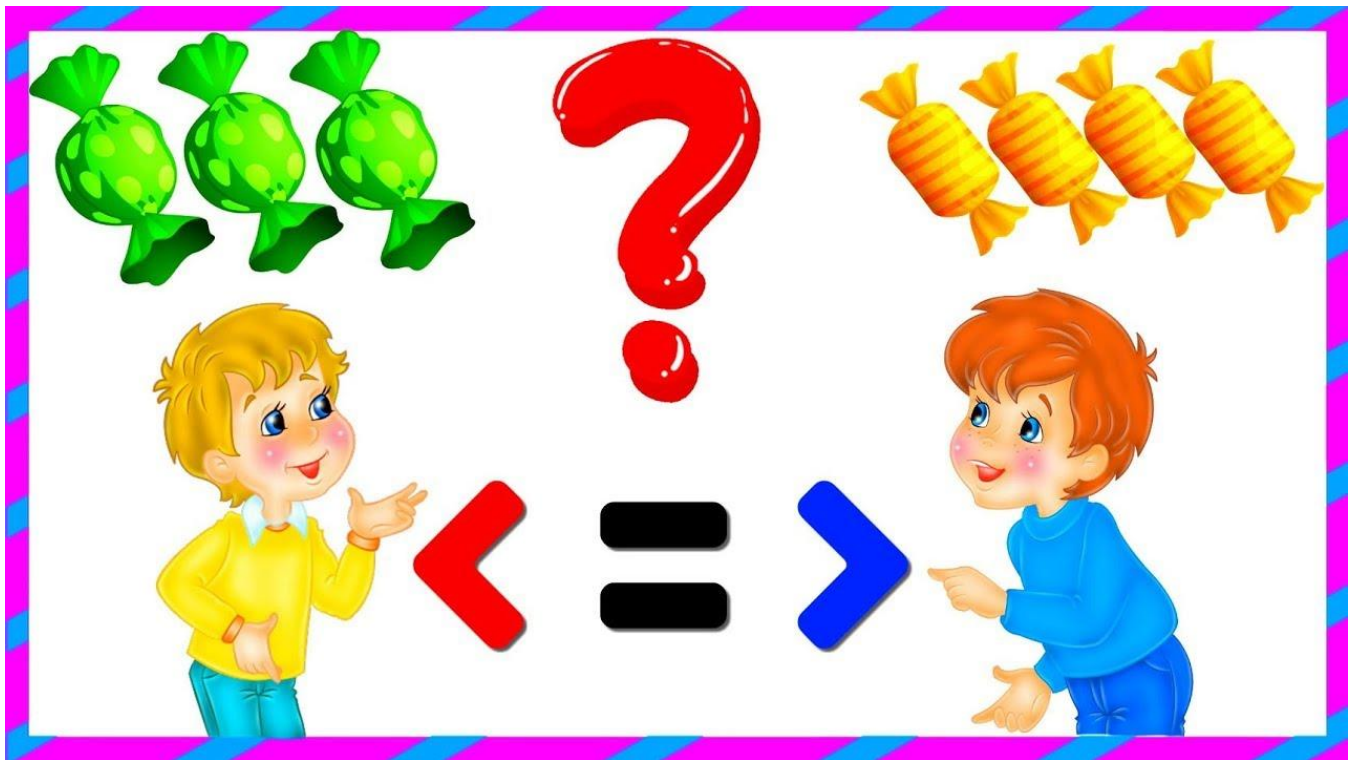


### Գնահատում

Տնային աշխատանք \_\_\_\_\_ Հանձնարարել դասը՝ անգիր նկագմելաքրոստիկ  
նս:

ՕՐՎԱԴԱՍԱՊԼԱՆ

ՀԱՄԵՄԱՏՈՒՄ



ԿԱՊԱՆԻ N5 ՀԻՄՆ. ԴՊՐՈՑ

ԴԱՍՎԱՐ՝ Մելադա Սահակյան

2022

Առարկան\_Մաթեմատիկա

Թեմա \_ Համեմատում

*ՖԿ- Անձնական բյուջե, եկամուտներ և ծախսեր*

Ուսուցիչ՝Մ.Սահակյան

Դասարան 4-րդ

## Դասի նպատակը

- Կլարոդանան համեմատել բազմանիշ թվերը;
- Կլարոդանան ստանալ ճշմարիտ անհավասարություն և համեմատել;
- Կլարոդանան համեմատել հավասար նիշեր ունեցող թվերը:
- *Կհասկանան, որ անձնական բյուջեն իր անձնական ծախսերի և եկամուտների համադրումն է:*



## Կրթական խնդիրները

- Մեծացնել հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ
- Ամրապնդել անցած նյութերը
- Զարգացնել համեմատման, վերլուծության, վերացարկման կարողությունները
- *Կգիտակցեն, որ եկամուտները անսպառ չեն և դրանք պետք է ծախսել խելամտորեն:*

## Վերջնարդյունքներ

- Կլարոդանան մեկնաբանել համեմատման քայլաշարը:
- Կլարոդանան մեծմիավորներից մեկն արտահայտել փոքր միավորով և համեմատել:
- Կլարոդանան ըստ գծագրի հաշվել ուղղանկյան մակերեսը և պարագիծը և համեմատել:
- *Կկարողանան հաշվել իրենց յուրաքանչյուր օրվա կատարած ծախսը, կկազմեն աղյուսակ:*
- *Ցանկալի է, որ շատերը կարողանան ճիշտ գնում կատարելնշված նպատակի համար:*



## Դասիրնթացք



$276 < 726$

$1034 < 1037$

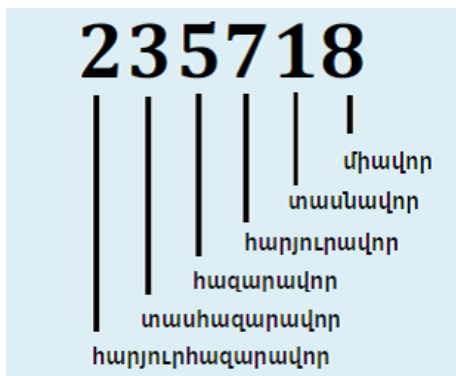
$38188 > 38168$

$174562 < 183001$

## Խթանում

Կանցկացնենք բանավոր հաշիվ: Սկզբում կտրվեն բանավոր հարցեր, որոնց պատասխանները աշակերտները կգրեն թղթի վրա և ցույց կտան:

- Գրե՛լ այն թիվը, որը պարունակում է միայն 1-ին կարգում 7 կարգ. միավոր, 5-րդ կարգում՝ 1 կարգային միավոր:
- Գրե՛լ այն վեցանիշ թիվը, որի տասնավորը 2 է, հազարավորը՝ 0, իսկ մյուս բոլոր թվանշանները 4:
- Մտապահե՛ք որևէ եռանիշ թիվ, այդ թվի ձախից կցագրեք 6, այնուհետև ստացված թվից հանեք ձեր մտապահած թիվը: Ի՞նչ ստացվեց: Ինչպե՞ս:



## Իմաստի ընկալում

Խառը հերթականությամբ կցուցադրվեն բազմանիշ թվեր՝ քառանիշ, հնգանիշ, վեցանիշ: Աշակերտները պետք է մտապահեն և գրեն նախ քառանիշ, հետո՝ հնգանիշ և վերջում վեցանիշ թվերը: Այս առաջադրանքի միջոցով սահուն անցում կկատարենք նոր նյութին: Ուղղորդված հարցադրումների միջոցով իրենք կգան այն եզրահանգման, որ մեծ է այն թիվը, որի նիշերի քանակն ավելի շատ է:

$$\begin{array}{r} \underline{2305} > \underline{1178} \\ 2 > 1 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} \underline{2305} > \underline{2186} \\ 2 = 2, 3 > 1 \end{array}$$

## Կշռադատման փուլ



Ամփոփելուց հետո կաշխատենք դասագրքով: Առ. 148-ը և 149-ը կկատարենք բանավոր՝  
որպես անդրադարձ: Առ. 150-ը կատարելուց առաջ կվերհիշենք գործողությունների  
կատարման կարգը փակագծերով արտահայտությունների արժեքները հաշվելիս:

**Գնահատում**

**Տնային աշխատանք**

## Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Գյուլամիրյան Ջուլիետա Հարությունի\_Խաղալով սովորենք: 80 էջ
2. Մայրենի իտարրական ուսուցման մեթոդիկա :Ջուլիետա Գյուլամիրյան
3. Երեխայի խաղը: Խաղի տեսակները: Հոգեբան Բրիստինե Հարությունյան
4. Ձարգացող խաղերի տեսակները:
5. Ջուլիետա Գյուլամիրյան. Երկիր, Հայաստան. Էջերի քանակը, 72.
6. Մոկրաուսով, Ի.Վ. Կարդալուև գրելու միջոցով քննադատական մտածողության զարգացման տեխնոլոգիա [Տեքստ] / I.V. Մոկրաուսովը. - Սամարա: Պրոֆի, 2002. — 217 էջ
7. Վիշնյակովա, Է.Է. Ոչմիայն RCMCHP [Text] տեխնոլոգիայի մասին / Է.Է. Վիշնյակովա // Ռուսացել գու. - 2004. - թիվ 15: - էջ 10 - 13:
8. Ներառական կրթության իրականացման ուղեցույց (հանրակրթական հաստատությունների մանկավարժական աշխատողների համար), Երևան, 2008:
9. Чекалева Х. В. Современныи теории и технологии образования. — Омск, 1993.
10. Նախաշավիղ 5. 2012
11. Տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի դասավանդման մեթոդների ակտուալ խնդիրները / Էդ. M.I.Moro, A.M. Պիշկալո. - Մ.: Մանկավարժություն, 1977. - 248 էջ.
12. Ձարգացնող առաջադրանքներ՝ 2.3 դաս/համ. Ե.Վ. Յազիկյանովա. - Մ. : «Քննություն», 2009. - 125s.
13. Բելոշիստայա Ա.Վ. Մաթեմատիկայի դասավանդման մեթոդները տարրական դպրոցում. Դասագիրք / Ա.Վ. սպիտակավուն: - Մ.: VLADOS, 2016. - 456 p.