

<< Կրթությունն առանց սահմանի >>ՀԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

ՈՒսուցիչ՝ ՆԱԻՐԱ ԱԼԵՔՍԱՆՅԱՆ

Ղեկավար՝ ՎԵՐՈՆԻԿԱ ԲԱԲԱԶԱՆՅԱՆ

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ-----	3
ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱՉՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ	
1.1. Կրտսեր դպրոցում մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման սկզբունքները -----	4
1.2. Խաղը որպես ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց-----	4
1.3. Խաղի հիմնախնդիրը մանկավարժության մեջ-----	5
1.4. Խաղային գործունեության հիմնական առանձնահատկությունները-----	6
ԳԼՈՒԽ 2. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆՊԱՏԱԿԸ ԴԱՍԱՊՐՈՑԵՍՈՒՄ	
2.1. Դիդակտիկ խաղերը տարրական դպրոցում-----	7
ԳԼՈՒԽ 3. ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐԸ ՏՐԱՄԱԲԱՆԱԿԱՆ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ	
3.1. Ուշադրության և դիտողականության զարգացում-----	8
3.2. Ստեղծագործական երևակայության զարգացում-----	10
3.3. Պրոբլեմային ուսուցումը խաղերի միջոցով-----	10
ԳԼՈՒԽ 4. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼԵԳԻԱՆԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ ԿԻՐԱՌՎՈՂ ԽԱՂԵՐ	
4.1. Ինտերակտիվ գրատախտակը և smart notebook ծրագրի կիրառումը տարրական դպրոցում-----	13
Եզրակացություն-----	14
Գրականության ցանկ-----	15

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Կրթությունը հասարակության մեջ կատարում է մի սերնդի ստեղծածը, փորձը անկորուստ հաջորդ սերնդին փոխանցելու դերը: Այդ փորձը երեխային է փոխանցվում ընտանիքի, հասարակության, հատկապես կրթական հաստատությունների միջոցով:

Գիտելիքները հաղորդելու շատ կարևոր ձևերից է խաղը:

Նախադպրոցականից կրտսեր դպրոցական տարիքին անցման ժամանակաշրջանը հագեցած է մի շարք փոփոխություններով: Դրանցից են երեխայի խաղային գործունեությունից անցում ուսումնական գործունեության, (տարիքային ճգնաժամ), երեխային ներկայացվող պահանջների բազմազանությունը, սոցիալական նոր հարաբերությունների համակարգի ձևավորումը և այլն: Այդ ամենը ստեղծում է հարմարվելու հետ կապված դժվարություններ:

Ասվածը ցույց է տալիս, որ հետազոտական աշխատանքի թեման կարևոր է ու արդիական:

Աշխատանքի նպատակն է.

Ուսումնասիրել և ցույց տալ կրտսեր դպրոցականի զարգացման և դաստիարակության գործում խաղերի դերը:

Ուսումնասիրել դպրոցահասակ երեխաների կյանքում խաղերի դերը և դրանց կազմակերպման առանձնահատկությունները:

Նպատակից բխող խնդիրներն են.

Մասնագիտական գրականությունից ուսումնասիրել երեխայի անձի ձևավորման և մանկավարժական գործընթացի առանձնահատկությունները կրտսեր դպրոցական տարիքում խաղի միջոցով:

Այդ տարիքի երեխաներին հարմար բազմազան խաղերի կիրառումը դասապրոցեսում:

Նորարարական տեխնոլոգիաների կիրառումը դասապրոցեսում:

Արդյունքներն ամփոփել և վերլուծել:

ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

1.1. Կրտսեր դպրոցում մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման սկզբունքները

Մանկավարժական գործընթացում ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

1.2. ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և 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 էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Խաղը կրտսեր դպրոցականի հիմնական կենսաձևն է, որը միշտ մնում է սիրված զբաղմունք: Խաղի դերը մեծ է երեխայի դաստիարակության և ուսուցման ընդհանուր զարգացման գործում:

Հայ մեծանուն բանաստեղծ Հովհ. Թումանյանը գտնում է, որ <<Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>:

Երբ երեխան ուսուցանվող նյութը լրացնում է խաղի միջոցով, ապահովվում են բարձր տրամադրություն, հուզական դրական մթնոլորտ և ակտիվություն: Իսկ դրանք այն գործոններն են, որոնք անհրաժեշտ են երեխայի լիարժեք զարգացման համար:

1.3 ԽԱՂԻ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐԸ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺՈՒԹՅԱՆ ՄԵՋ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ կամ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ – ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի 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», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները:

1.4. ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ:

Ուսուցիչները հաճախ ասում են, որ խաղն իրապես ակտիվացնում է աշակերտներին, բայց իրենք խաղալու ժամանակ չունեն դասարանում: Բացի այդ, աղմուկը շատ է լինում: Իմ կարծիքով նման մոտեցումը սխալ է, մեղմ ասած, անընդունելի: Ոչ ոք չի ասում մոռանալ ուսումնական աշխատանքը և սկսել աննպատակ խաղալ երեխայի հետ: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում:

Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է սովորողների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Խաղի ուսուցողական խնդիրը նրանից գաղտնի է մնում, և երեխային թվում է, թե ինքն ուղակի խաղում է՝ կատարելով որևէ դեր:

Խիստ կարևոր են խաղի ուսուցողական և կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Խաղը երեխաների երկրորդ աշխարհն է, նրանց պատկերացումների յուրօրինակ աշխարհը, ուր ամեն ինչ հասարակ է ու պարզ, ավելի մատչելի ու մտերմիկ:

Երեխայի համար խառը խաղ չէ, այլ իրականություն:

ՈՒՇԻՆՍԿԻ

Վ. Ա. Մուխոմլինսկին ասել է. «Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջով երեխայի հոգևոր աշխարհ է թափանցում հասկացությունների և պատկերացումների տարափ»:

ԳԼՈՒԽ 2. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆՊԱՏԱԿԸ ԴԱՍԱՊՐՈՑԵՍՈՒՄ

2.1. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԸ ՏԱՐԲԵՐԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են զբաղում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Ուսուցչի և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա ուսուցիչը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց, այն կդառնա ձանձրալի:

Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ուսուցիչը հանդես չի գալիս դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունի ընդամենը սովորողի դեր: Միաժամանակ խաղն առաջացնում է մրցակցություն աշակերտների միջև, քանի որ բոլորը ձգտում են հաղթողի դերում լինել եւ շատ միավորներ վաստակել: Ուսուցիչը պետք է կարողանա նաև խաղի մեջ ընդգրկել այն աշակերտներին, ովքեր ամաչկոտ են. նրանց պետք է տալ այնպիսի դերեր, որ նրանք շարունակեն իրենց մասնակցությունը խաղում:

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 խաղին առնչվող թեմայի վերաբերյալ:

ԳԼՈՒԽ 3. ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐԸ ՏՐԱՄԱԲԱՆԱԿԱՆ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ՋԱՐԳԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ

3.1. ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ԴԻՏՈՂԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՋԱՐԳԱՑՈՒՄ

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:

Այսպիսով, խաղը ոչ թե օժանդակ, այլ հիմնական միջոց է 6-ամյա երեխայի ուսուցման համակարգում: Մաթեմատիկայի դասերին նույնպես կարելի է անցկացնել այնպիսի դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի հաշվելու կարողությունները զարգացնելուն, թվերի կազմությունը հեշտությամբ սովորելուն, խնդիրներ կազմելուն և այլն: Թվարկեմ դրանցից մի քանիսը. <<Անցեք դարպասը>>, <<Ո՞վ շատ կհավաքի>>, <<Գտի՛ր քո զույգը>>, <<Գծիր փակ աչքերով>>, <<Հարվածիր նույնքան անգամ>>, <<Դասավորի՛ր ճիշտ>>, <<Ո՞ր թիվը չկա>>, <<Հանիր ասված առարկան>>, <<Քարտը դի՛ր իր տեղում>>, <<Մաթեմատիկական լոտո>>, <<Դոմինո>> և այլն:

Այսպես, երկրաչափական պատկերների մասին գաղափար տալուց հետո կարելի է կազմակերպել հետևյալ խաղը.

Գրատախտակի մոտ եմ կանչում 3 աշակերտի և պահանջում, որ նրանցից մեկը նկարի եռանկյուն, մյուսը՝ քառակուսի, իսկ 3-րդը շրջան: Պարզ է, որ աչքերը կապված վիճակում չես կարող գեղեցիկ և ճիշտ նկարել, ուստի, երեխաների մոտ առաջանում է ծիծաղ:

Թվերի կազմությունը ուսուցանելիս ցանկալի է կազմակերպել <<Անցի՛ր դարպասը>>, <<Գտի՛ր քո զույգը>> խաղերը: Ուշադրությունը զարգացնելու նպատակով կարելի է անցկացնել հետևյալ խաղերը՝ <<Ուսուցիչը հարվածում է թմբուկին, իսկ աշակերտները պետք է ցույց տան հարվածներին համապատասխան թվաքարտեր>>:

Խաղ ,Գտիր տարբերությունները: Նպատակը – զարգացնել ուշադրության կենտրոնացումը: Անհրաժեշտ նյութեր – նույն նկարի 2 տարբերակ, որոնք պարունակում են 10-12 տարբերություններ, մի քանի անավարտ նկարներ, կիսատ ներկված նկարներ: Ընթացքը: Առաջին վարժություն: Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և նշի դրանց տարբերությունները: Երկրորդ վարժություն: Երեխային ցուցադրել անավարտ նկարները և խնդրել ավարտել դրանք: Երրորդ վարժություն: Երեխային առաջարկել միացնել կետերը հաջորդականությամբ, որպեսզի նկար ստացվի: Նկարը կարելի է գունավորել: Կետերը կարելի է միացնել ինչպես թվերի աճման հաջորդականությամբ, այնպես էլ հակառակ՝ նվազման 34 կարգով: Հակառակ հաջորդականությամբ միացնելու դեպքում առաջադրանքը բարդանում է : Վարժություն ,Ուշադրություն: Նպատակը – զարգացնել կամաձին ուշադրությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – նկարչական թուղթ, գունավոր մատիտներ: Ընթացքը: Երեխային տալ թուղթ, գունավոր մատիտներ և խնդրել նկարել 10 եռանկյունի: Երբ ավարտի այդ աշխատանքը, երեխային զգուշացնել, որ այժմ պետք է ուշադիր լինի, քանի որ հրահանգը տրվելու է միայն մեկ անգամ: Հրահանգ: ,Եղի՛ր ուշադիր, կարմիր մատիտով ընդգծի՛ր երրորդ և յոթերորդ եռանկյունները: Եթե երեխան հարցեր է տալիս, ուսուցիչը պատասխանում է. ,Արա այնպես, ինչպես հասկացել ես: Եթե երեխան կատարի առաջին հրահանգը, կարելի է վարժության պահանջները բարդացնել: Խաղ ,Մտապահիր առարկաները Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, տեսողական հիշողությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – թուղթ, գրիչ, 10-15 առարկա՝ ըստ նախընտրության (դումինո, շաշկի, մկրատ, մատիտ և այլ տարբեր առարկաներ): Ընթացքը: Ուսուցիչը նախօրոք շրջանի մեջ դասավորում է 10- 15 առարկա, որոնք ծածկված են թղթով: Ուսուցչի մոտ պետք է լինի թուղթ և գրիչ՝ երեխաների պատասխանները գրանցելու համար: Մասնակիցները նստում են շրջանով: Երբ բոլոր մասնակիցները պատրաստ լինեն վարժության կատարմանը, ուսուցիչը բացում է առարկաները և ցուցադրում 15-30 վայրկյան: Երեխաները պետք է հիշեն ցուցադրված առարկաները: Այնուհետև առարկաները նորից ծածկում է: Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է հիշի հնարավորինս շատ առարկա և դրանց նկարագրությունները (ինչպես են դրված, ինչ գույն և տեսք ունեն և այլն):

Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սկետում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր:

3.2. ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ ԵՐԵՎԱԿԱՅՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ

Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցան նկատմամբ:

Ստեղծագործական խաղերը իրենցից ներկայացնում են սովորողի կողմից որոշակի գործունեության իրականացում՝ նկարչություն, ծեփակերտում, որի արդյունքում ստեղծվում է ինչ-որ նոր բան: Ստեղծագործական խաղերը նպաստում են երեխայի իմացական ոլորտի՝ մտածողության, հիշողության, երևակայության, ինչպես նաև, զգայաշարժողական համակարգի զարգացմանը: Խաղը լուրջ ազդեցություն է գործում մտքի զարգացման վրա:

Խաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու հափշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում:

Խաղերը միայն դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Ըստ Մ. Մոնտեսորիի՝ <<Այն խաղը, որն ուսուցանող չէ՝ դատարկ խաղ է>>:

3.3. ՊՐՈՒԲԼԵՄԱՅԻՆ ՈՒՍՈՒՑՈՒՄԸ ԽԱՂԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ

Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ նրանցից պահանջվի հետազոտական մոտեցում: Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները, որ աշակերտների մեջ ծագեն ոչ միայն պրոբլեմային հարցեր, այլև դրանք ինքնուրույնաբար լուծելու

ձգտում: Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական բաղադրամասն է, երբ աշակերտն ինքն է բացահայտում, ինքն է գտնում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրեն անհայտ ուղին:

Ինչի՞ց է սկսվում պրոբլեմի նկատմամբ ճիշտ մոտեցումը: Նրանից, որ ճանաչողության պրոցեսում աշակերտի մեջ ծագում է դժվարություն. նա չի կարողանում նախկինում յուրացրած գիտելիքների միջոցով բացատրել նոր, իրեն հետաքրքրող փաստերն ու երևույթները: Ինքն՝ աշակերտն է ձգտում գտնել կամ յուրացնել նոր տեղեկություններ, գործողության նոր եղանակներ, որպեսզի վերացնի տվյալ երևույթը հասկանալու ընթացքում առաջացած հակասությունը: Դասի ժամանակ ճանաչողական պահանջմունք առաջացնել՝ նշանակում է ստեղծել պրոբլեմային իրադրություն: Աշակերտին պրոբլեմի լուծման պրոցեսի մեջ ներգրավելու համար անհրաժեշտ է նաև պրոբլեմի հստակ սահմանումը, նրա ձևակերպումը, իսկ այնուհետև, ստեղծելու համար վարկածների առաջաշում՝ դրանց ստուգում ու հիմնավորում:

Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում է ոչ թե պատրաստի վիճակում, այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինքնուրույնաբար:

Այստեղից հանգում ենք տխուր եզրակացության, որ ստեղծագործական դրսևորումների հանդեպ խրախուսական վերաբերմունքի անտեսումը վնասում է երեխաներին՝ իրագործելու իրենց հնարավորություններն ու բացահայտելու սեփական անհատականությունը:

Կան որոշ ընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս: Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել, բայց չճնշել: Անհրաժեշտ է ապահովել, որ յուրաքանչյուր մասնակից հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերել: Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունքով, առանց պարտադրման: Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողների 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 և նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու համար, պետք է լինեն անվնաս և հարմար օգտագործման համար: Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հաճույքով, իր գործով տարված: Երբ խմբում հարմարավետ միջավայր է, մասնակիցները գործում են ավելի վստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել:

Խաղերն այդպիսի մթնոլորտ ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են: Ձեզ ներկայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի մթնոլորտում, որտեղ նրանք ուրախություն և բավարարվածություն կստանան: Խաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց են: Խաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային, հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ, հմտություններ և ընդունակություններ: Խաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ռեալիզացնել ուսումնական նպատակների լայն սպեկտրը: Մակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում, իսկ բավականությունը լավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում:

Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ ,կոչում շնորհելը(ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

ԳԼՈՒԽ 4. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ ՆԵՐԿԱՅԱՑՎՈՂ ԽԱՂԵՐ

4.1. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԳՐԱՏԱԽՏԱԿԸ ԵՎ SMART NOTEBOOK ԾՐԱԳՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Դասապրոցեսի ժամանակ մենք պիտի օգտագործենք ժամանակակից ուսումնասիրություններն ու տեխնոլոգիաները, որոնց շնորհիվ հնարավոր է դառնում աշակերտների լիարժեք ներգրավումը դասապրոցեսի մեջ:

Հայտնի է, որ երեխաներն առավել արդյունավետությամբ են սովորում, եթե նրանք հնարավորություն ունեն համագործակցելու միմյանց հետ, ընտրություն կատարելու և շարժվելու իրենց հետաքրքրությունների հետքերով: Օգտագործելով դասավանդման տարբեր տեխնոլոգիաներ և մեթոդներ՝ մենք երեխաների մեջ սերմանում ենք սեր, ձգտում գիտելիքի հանդեպ: Ամեն ջանք գործադրվում է՝ ստեղծագործ և պատասխանատու անհատներ դաստիարակելու համար: Կրթական բարեփոխումներն առավել հաջող կստացվեն, եթե յուրաքանչյուրս մեր ամենօրյա դասապրոցեսն ինքնուրույնաբար հարստացնենք նորարարություններով՝ կատարելագործելով սեփական փորձն ու գիտելիքները:

Երեխաներին կրթելիս, մենք պետք է հաշվի առնենք, որ նոր սերունդը, որը մեծացել է բջջային հեռախոսների և համակարգիչների հետ շփվելով, պահանջում է մշտական տեսողական խթան և արագ դինամիկ ուսումնական գործընթաց: Ներկայիս դպրոցականը սովոր է բազմաթիվ համակարգչային գունեղ տեսահոլովակների: Նրանք նման ձևով էլ ընկալում են շրջապատող իրականությունը:

Իսկ դա նշանակում է, որ դասապրոցեսում պետք է կիրառել թվային տեխնոլոգիաներ, գրաֆիկական և անիմացիոն պատկերներ, ձայնային էֆեկտներ:

Այս վերապատրաստման ընթացքում մենք սովորեցինք օգտվել google- ի որոշ գործիքներից և ինտերակտիվ գրատախտակից:

Տարրական դասարաններում ինտերակտիվ գրատախտակի օգտագործումը մեզ թույլ կտա ավելի ակտիվացնել աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը, ավելի դյուրին դարձնել նյութի ընկալումը, բարձրացնել դասերի գեղագիտական մակարդակը (երաժշտություն, անիմացիա, ձայնային էֆեկտներ):

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ինչպես ասել է Էբզյուպերին, մենք պատասխանատու ենք նրանց առաջ, ում ընտելացնում ենք: Մենք ընտելացնում ենք երեխաներին, այն կրտսեր դպրոցականներին, ում սիրում ենք: Ի վերջո, սիրել, նշանակում է պատասխանատու լինել նրանց համար: Մենք, դասվարներս, պիտի չմոռանանք, որ գործ ունենք երեխաների հետ, և մեր պարտքն է երջանկացնել նրանց, տալ նրանց խաղալու և սովորելու հնարավորություն՝ չվնասելով նրանց ֆիզիկական և հոգեկան առողջությունը:

Երեխաները նման են մաքուր թղթի, որի վրա կյանքը տարիների ընթացքում թողնում է իր անջնջելի հետքը: Ծնողներից հետո հաջորդը, թերևս, մենք ենք՝ դասվարներս, ու առաջինն ենք փորձում ինչ-որ բան նկարել դեռևս ոչնչով չաղավաղված այդ թղթի վրա:

Ուրեմն, եկեք, տարրական դպրոցում խաղը ընդունենք որպես ուսուցման ձև: Նրանց խաղալու ցանկությունը ուղղենք դեպի կրթական տարբեր խնդիրների լուծում:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:

Խաղի միջոցով ճշգրտվում , ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին: Խաղերը երեխաների մեջ դաստիարակում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:

Անձի զարգացման մեր հերթական հետազոտությունը չի կարող վիճարկել և ոչ մի մասնագետ: Այն միշտ էլ եղել է բազմաթիվ մանկավարժների մանրակրկիտ ուսումնասիրության առարկան: Խոսքը խաղալով ուսուցման մասին է:

Այն դասերը, որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ, դառնում են ավելի արդյունավետ, բարձրանում է կրթության և դաստիարակության որակը:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Վ.Ա. Սուխոմլինսկի, <<Միրոս նվիրում եմ երեխաներին>>, Երևան, 1977, <<Լույս>>:
2. Սարգսյան Վ., Խաղը և ուսուցումը:
3. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուխչյան, Հ. Խաչատրյան, 50հարց ու պատասխան դասվարին, Ձեռնարկ, 2-րդ մաս:
4. Գ. Դավթյան, Խաղային մեթոդների օգտագործումը տարրական դասարաններում, <<Նախաշավիղ>>, 4. 2016:
5. Զուլիետա Գյուլամիրյան <<Խաղալով սովորենք>> Երևան 2009: