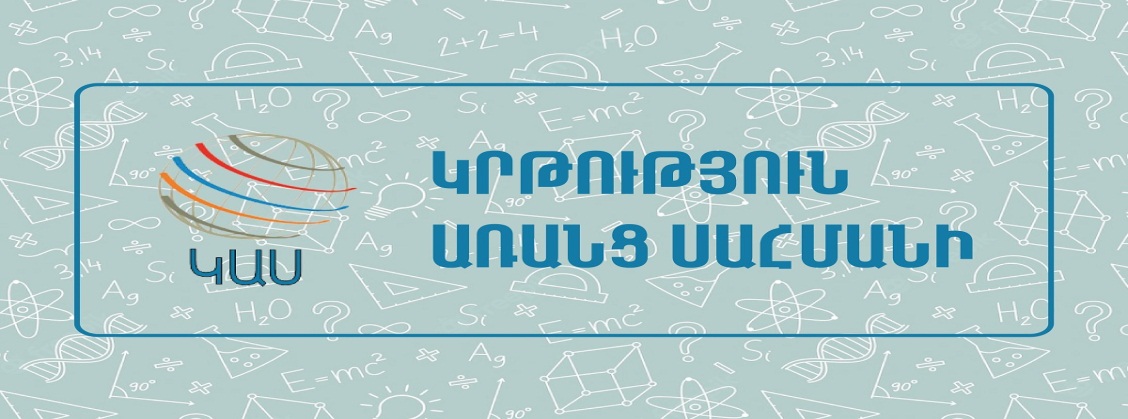
****

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ԱՎԵՏԻՍՅԱՆ ՆԱԶԻԿ

ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ՎԵՐՈՆԻԿԱ ԲԱԲԱՋԱՆՅԱՆ

ԵՐԵՎԱՆ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ....................................................................................................3

ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ....................................................................................4

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԵՎ ԽՈՍՔԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ13

**Դասի տարբեր փուլերում օգտագործվող խաղային տեխնոլոգիաներով առաջադրանքներ..........................................15**

ԳԼՈՒԽ 2. Հետազոտության արդյունքների մշակում և վերլուծություն……………………19

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ......................................................................................................24

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....................................................26

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել ու հակադրել, վերլուծել ու համադրել, ընդհանրացնել, այսինքն՝ կատարել մտավոր գործողություններ: Ընդ որում, խաղի ժամանակ ուսուցողական խնդիրը չի բացահայտվում, և երեխային թվում է , թե ինքն ուղղակի խաղում է:

Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը` ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Դիդակտիկ խաղերն ապահովում են երեխաների բոլոր զգայարանների մասնակցությունը ուսումնական գործընթացին, ինչն ըստ անգլիացի մանկավարժ հոգեբան Էդգար Դեյլի կարևորագույն պայման է հանդիսանում երեխաների գիտակցության, ճանաչողության, մտահորիզոնի զարգացման համար։

Դիդակտիկ խաղերը մեծապես նպաստում են կրտսեր դպրոցականների հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը, հետևաբար և խոսք կառուցելու կարողության ձևավորմանը Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետազոտության արդիականությունը:

Հետազոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում մայրենիի և մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Նպատակին հասնելու համար մեր առջև դրել ենք հետևյալ խնդիրները`

Հետազոտության խնդիրները.

Ուսումնասիրել մեր հետազոտական աշխատանքի հիմնախնդիր վերաբերյալ առկա մասնագիտական գրականությունը և ներկայացնել այնտեղ առծածված սկզբունքները:

Ներկայացնել մայրենիի և մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում դիդակտիկ խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները:

Բացահայտել մայրենիի և մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկ խաղերի կիրառման պրակտիկան տարրական դպրոցում:

Մշակել և փորձարկել դասերի ընթացքում դիդակտիկ խաղերի կիրառման արդյունավետությունը բարձրացնող մեթոդական ցուցումներ:

Ուսումնասիրության առարկան տարրական դպրոցում մայրենիի և մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղեր կազմակերպելու արդի դրվածքն ու այն կատարելագործելու մեթոդական համակարգն է:

* Ուսումնասիրության մեթոդները:
* Մասնագիտական գրականության ուսւմնասիրության արդյունքների վերլուծություն
* Դասալսումների և արդյունքների վերլուծություն
* Դիդակտիկ խաղերի փորձարարական կիրառում և արդյունքների վերլուծություն
* Հարցախույզ ուսուցիչների շրջանում:

Պաշտպանության ներկայացվող դրույթները:

1.Տարրական դպրոցում մայրենի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի արդյունավետության ապահովման համար հարկավոր են ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաների համալիր կիրառումն ու սովորողների ակտիվ, համագործակցային ներգրավումն ուսուցման գործընթաց:

2.Դիդակտիկական խաղերի փորձի ուսումնասիրումը տարրական դպրոցում «Մայրենիի» առարկայի դասավանդման ընթացքում պիտի հանդիսանա ուսումնական նյութի ներկայացման և գործնական պարապմունքների կազմակերպման անհրաժեշտ միջոց, որը կնպաստի սովորողների «Մայրենիի» առարկայի նկատմամբ դրական դիրքորոշման ձևավորմանը և կխթանի նրանց ճանաչողական հետաքրքրությունը:

3.Կնպաստի երեխաների հնչյունային լսողության զարգացմանը,

Գլուխ 1

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Խաղը դարեր շարունակ եղել է երեխաների կողմից իրականության ընկալման, առաջին սոցիալական փոխհարաբերությունների զարգացման, նրանց մտավոր և հուզակամային զարգացման գրավական: Խաղը երեխայի համար է, իսկ ուսուցչի կամ ավագների համար` ուսուցման միջոց: Խաղի նպատակն ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է:

Մեր օրերում բազմաթիվ հետազոտություններ են կատարվում նվիրված խաղաթերապիայի կիրառման կատարելագործմանը և խաղի նոր յուրահատկությունների բացահայտմանը:

Այսպիսով, քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից, գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է:

1.Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է. Վայները` կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում` Մ. Է. Վայները նշում է. «…առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը… Երկրորդ` անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության»[[1]](#footnote-1):

2.Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսլովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր ու արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը նախադպրոցական տարիքում, նրա համար շարունակում է կարևոր դեր խաղալ նաև դպրոցում, այսինքն` հենվելով խաղի պատճառած ուրախության վրա` կարելի է սովորողներին ուսումնական նյութը հասցնել տարբեր հնարներով` յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը:[[2]](#footnote-2)

3.Ռուս մանկավարժ Սելևկոն տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. «Խաղը իրադրային պայմաններում տեղի ունեցող գործունեության ձև է` ուղղված հասարակական փորձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորվում ու կատարելագործվում է վարքագծի ինքնավերահսկողությունը»:[[3]](#footnote-3) Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կարպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ աշակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդույթներն ու անվճռականությունը:[[4]](#footnote-4)

4.Ռուս գիտնականներ Իգոր Աբիլգազիևը, Դմիտրի Զեմցովը, Անատոլի Ֆեդոսեևը և Իվանա Իլյինան նշել են, որ դերային խաղերի շնորհիվ սովորողները ստանձնում են սոցիալական դերեր, որոնք, սակայն, պիտի համապատասխանեն երեխաների կարողությունների ու գիտելիքների մակարդակին, որպեսզի սահմանված նպատակներն իրականացվեն:[[5]](#footnote-5)

5.«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է` ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար» [[6]](#footnote-6)

6.«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի» **[[7]](#footnote-7)**:

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբաների ու մանկավարժների բերած սահմանումները` կարծում ենք, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար, և ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները` առաջարկում եմ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը` տնտեսելով ժամանակը:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը` ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները`

1.Ռեժիսորական խաղեր:

2.Խաղ - թատերականացումներ:

3.Շինանյութով խաղեր:

4.Կանոնով խաղեր:

5.Շարժախաղեր:

6.Դիդակտիկական խաղեր:

1.Խաղի անվանումը` ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների գործունեության հետ: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժեն, «գրում է» խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միանձնյա խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են` խաղալիքներ, տարբեր իրեր, փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղային իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելությունը այն է, որ խաղն ունի մեկ դերակատար, որի «խաղընկերները» չունեն ցանկություններ, պահանջմունքներ, հետևաբար չունեն նաև հավակնություններ խաղից, ինչը հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու` սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով: Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ. այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»` խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից: Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով: Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

2.Խաղ - թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներ են, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երազած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներքուստ ձգտում է:

Խաղ - բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերագույն հաճույքով են ներկայացնում խաղ - թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակության վերարտադրումը խաղ - բեմականացումների միջոցով երեխայի համար լավ հնարավորություն է` արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և տգեղի մասին: Խաղ - թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու. հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

3.Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեություն, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարրերը, կատարելագործվում են աշխատանքային գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի և՛ իր, և՛ մեծահասակների համար: Խաղի առավելությունն այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

4.Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

1.Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:

2.Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:

3.Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:

4.Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը:[[8]](#footnote-8)

5.Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջանում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ:[[9]](#footnote-9)

6.Դիդակտիկ խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն` ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից:[[10]](#footnote-10)

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը:

Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն` ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից:[[11]](#footnote-11)

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը:

Ռուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

Սոցիալ – մշակութային գործառույթ: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ – վերահսկող գործընթացներ:

Խաղի սոցիալ – մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ – մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

Ինքնաիրականացման գործառույթ: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է` կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

Ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

Թերապևտիկ գործառույթ: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը` Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:

Խաղի շտկողական գործառույթ: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին` հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:[[12]](#footnote-12)

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է` ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար:[[13]](#footnote-13) Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհ թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհ թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ : **[[14]](#footnote-14)**

Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն` այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն [5]:

Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Ուստի պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Այսինքն` սովորողի գիտակցությանը պիտի հասցնել այն, որ ուսումնական գործունեության շնորհիվ նա ձեռք է բերում գիտելիքներ գիտության տարբեր ոլորտների վերաբերյալ, որոնցից հատկապես առաջնային են ու կարևոր մաթեմատիկական գիտելիքները, քանի որ այնպիսի ունակություններ, ինչպիսին են` տարածական կողմնորոշումը, կյանքի տարբեր իրավիճակներում տրամաբանական, արագ ու ճիշտ որոշումներ կայացնելը, ձեռք են բերվում հենց մաթեմատիկա ուսումնական առարկայի ուսումնասիրության ընթացքում:

Այլ կերպ ասած` երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են`աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը [4]: Սակայն երեխաները չպիտի յուրաքանչյուր դասի սպասեն նոր խաղերի կամ հեքիաթային հերոսների, քանի որ խաղը չպիտի անցկացվի միայն հանուն զվարճանքի:Այն պիտի ենթարկվի այն կոնկրետ ուսումնա – դաստիարակչական խնդիրներին, որոնք լուծվում են դասի ընթացքում: Այդ ուժով խաղը նախօրոք պլանավորվում է, մտածում են նրա տեղի մասին դասի կառուցվածքում, որոշում նրա անցկացման ձևը, նախապատրաստում նյութեր` անհրաժեշտ խաղի անցկացման համար: Անհրաժեշտ է խաղային իրավիճակներով հագեցած դասից տրամաբանական անցում այնպիսի դասի, ուր խաղն ընդլայնում է ուսումնական գործունեությունը կամ կիրառվում է ուշադրության կենտրոնացման համար ուրախ շուտասելուկ –կատակներ, խաղ – ճամփորդություններ, բառերի հնչյունները լսելու և տարբերակելու երեխաների կարողություններ: Ըստ սովորողների տիրապետած ուսումնական հմտությունների չափի` դիդակտիկական խաղերի զգալի տեսակներ կորցնում են իրենց առաջատար դերը. եթե մինչ ուսումնական գործունեություն սկսելը խաղը դրան նախապատրաստող միջոց էր, ապա խաղային իրավիճակներում ուսումնական գործունեության բաղադրիչները յուրացնելուց հետո խաղը վերածվում է ուսումնական հնարի և որքան ուսուցչի կողմից տարբեր կերպ է ապահովվում սովորողների ինտենսիվ գործունեությունը առարկան յուրացնելիս, այնքան բարձր է վերարտադրողական կամ ստեղծագործական գործունեության կազմակերպման որակը:[[15]](#footnote-15) Այսպիսով, 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.

Այսպիսով, ինչպես նշում է Ա.Սպիվակովսկայան, կրթադաստիարակչական գործընթացին նախապատրաստվելիս՝ դաստիարակը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր երեխայի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրություների շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԵՎ ԽՈՍՔԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Խաղի միջոցով զարգանում են կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական հետաքրքրությունները, խոսքը, կամային վարքը, մեղմանում է թերարժեքության զգացումը, հեշտանում ուսումնական նյութի յուրացումն ու ամրապնդումը:

Խաղը երեխաներից պահանջում է ոչ միայն ուշադրություն, արագ կողմնորոշվելու կարողություն, այլև խաղի միջոցով զարգանում են նրանց համագործակցելու և հաղորդակցվելու, տարբեր իրավիճակներում ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները, մարդկանց օգնելու պատրաստակամությունը, որոնք կարևոր դեր ունեն ուսումնական ողջ գործընթացում և հետագա կյանքի ընթացքում:

Միաժամանակ խաղերը շրջապատող միջավայրի ճանաչման ու ընկալման հիմնական միջոց են: Երեխաները խաղային գործունեության ընթացքում բազմազան գիտելիքներ են ստանում մշտապես իրենց հետաքրքրող ու գրավող շրջապատող աշխարհի, մարդկանց ու բնության մասին ՝ ձեռք բերելով նաև դրանք ներկայացնող բառամթերք:

Խաղերը լինում են շարժուն, դերային և դիդակտիկ: Երեխաների խաղային գործունեության ժամանակ առանձնահատուկ ուշադրություն է դարձվում առարկայական գործունեությանը, դիդակտիկ խաղերին, որոնք անմիջաբար ուղղված են երեխաների ընկալունակության ձևավորմանը:

**Դիդակտիկ խաղերի միջոցով՝**

երեխաները սովորում են դասարանում ստեղծել ուրախ, անկաշկանդ մթնոլորտ,

ձևավորվում են սեփական գործունեությունը կազմակերպելու, ընկերների հետ համագործակցելու երեխաների ունակությունները, ակտիվանում է երեխաների մտածողությունը, ուշադրությունը, խոսքը, երևակայությունը:

Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել ու հակադրել, վերլուծել ու համադրել, ընդհանրացնել, այսինքն՝ կատարել մտավոր գործողություններ: Ընդ որում, խաղի ժամանակ ուսուցողական խնդիրը չի բացահայտվում, և երեխային թվում է , թե ինքն ուղղակի խաղում է:

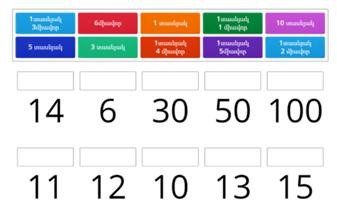
Դիդակտիկ խաղերը մեծապես նպաստում են նաև կրտսեր դպրոցականների հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը, հետևաբար և խոսք կառուցելու կարողության ձևավորմանը:

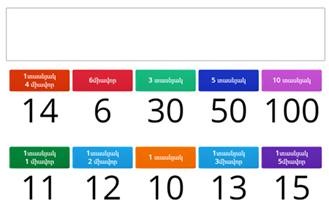
Մեր մանկավարժական պրակտիկայի ժամանակ բազմիցս գործածում էինք առարկաներ, բնական նյութեր և խաղալիքներ, որոնք օգնում էին բազմատեսակ խաղերի մեջ արտացոլել շրջապատող իրականությունը, դառնում էին ոչ միայն ժամանցի,գիտելիքների ձեռք բերման այլև երեխայի բառապաշարի հարստացման բազմակողմանի զարգացման միջոց:

Ջ. Գյուլամիրյանը «Խաղալով սովորենք» ձեռնարկում հանգամանորեն ներկայացրել է խաղերի, մասնավորապես դիդակտիկ խաղերի գործառույթները ուսուցման գործընթացում:Խաղի մասին խոսելիս նա կարևորել է՝ ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով գիտելիքների ձեռք բերումը,բառապաշարի հարստացումը և մրցութային գործընթացը: Դիտարկելով դրանց կառուցվածքն ու կազմակերպման առանձնահատկությունները՝ Ջ. Գյուլամիրյանը ներկայացնում է այն բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն , ուսուցողական խնդիրների առկայությունը, դաստիարակչական նշանակությունը, զարգացնող արժեքը, խաղի կանոնների իմացությունն ու պահպանումը և այլն:[[16]](#footnote-16)

**Դասի տարբեր փուլերում օգտագործվող խաղային տեխնոլոգիաներով առաջադրանքներ**

1. **Այս խաղ-վարժությունը առաջին դասարանի աշակերտների համար.**

Նպատակն է երեխաների մոտ ամրապնդել կարգային միավորները։

Այս վարժությունը կարող ենք կիրառել ինչպես դասի բանավոր հաշիվ փուլում, այնպես էլ դասի վերջում՝ դասի ամրապնդման փուլում, թեման աշակերտների մոտ ամրապնդելու նպատակով։

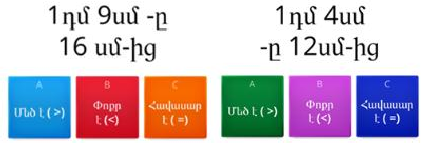
Աշակերտը պետք է համապատասխանեցնեի թվերը և դրանց կարգային միավորները՝ տեղադրելով

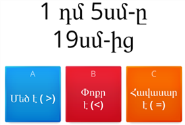
համապատասխան վանդակում։

Վարժությունում խառը ներկայացված են թվեր, իսկ դրանց վերևում

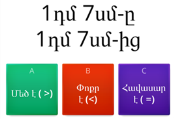
Նկար 3

նշված են՝ այդ թվերից որը քանի տասնյակ և քանի միավոր է պարունակում իր մեջ։ Յուրաքանչյուր տեղադրելով ճիշտ թվի վերևում աշակերտները կկատարեն վարժությունը ճիշտ և արդյունքում նրանց մոտ կամրապնդվեն կարգային միավորներից ունեցած գիտելիքները։

1. ***Նպատակն է աշակերտների մոտ ամրապնդել թվերի միմյանցից մեծ,փոքր և հավասար լինելը, ինչպես նաև ամրապնդել երկարության չափման միավորները:***

Այս խաղ-վիկտորինան կարող ենք կիրառել դասի ցանկացած փուլում։ Բանավոր հաշվի փուլում երեխաները կատարելով

այս վարժությունը կմարզեն իրենց ուղեղը և կկրկնեն

արդեն անցած թեման։ Վիկտորինան կիրառելով դասի ընթացքում, որեպս վարժություն, կստուգենք՝

երեխաները որքանով են հասկացել դասը և ինչ

Նկար 4

բացթողումներ են եղել, վարժությունը կիրառելով դասի ամփոփման փուլում, կամրապնդենք դասի ընթացքում ձեռք բերած գիտելիքը և կկրնենք արդեն իմացածը։ Աշակերտը պետք է կատարի համեմատություն ճիշտ պատասխանելով հարցերին։ Վարժությունը ստեղծված է վիկտորինայի տեսքով։ Աշակերտները պետք է վերևում գրված երկարության չափման միավորները դարձնեն նույնը նոր կատարեն համեմատություն։ Թվերի ներքևում տրված են տարբերակները, որոնցից աշակերտները պետք է ընտրեն այն, որը ճիշտ է։

1. **Խաղը կոչվում է «Համեմատի՛ր» և նախատեսված է երկրորդ դասարանի աշակերտների համար։**

Նպատակն է՝ պարզել երեխաների մեջ թեմայի յուրացվածության մակարդակը։

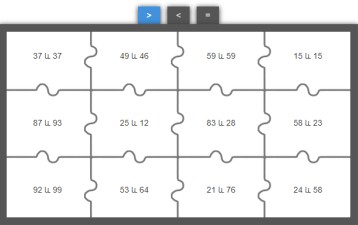
Հարմար է իրականացնել բանավոր հաշվի ընթացքում։ Տրված են թվազույգեր, երեխաները պետք է համեմատեն և ընտրեն համապատասխան նշանը (>,<,=)։

1. **Խաղը նախատեսված է առաջին դասարանի աշակերտների համար։**

Խաղի նպատակն է՝ պարզել՝ երեխաները ինչպե՞ս են յուրացրել ժամ, րոպե, վայրկյան հասկացությունները և ամրակայել նախորդ անցած նյութերը։

Հարմար է իրականացնել բանավոր հաշվի ընթացքում։

Նկար 5

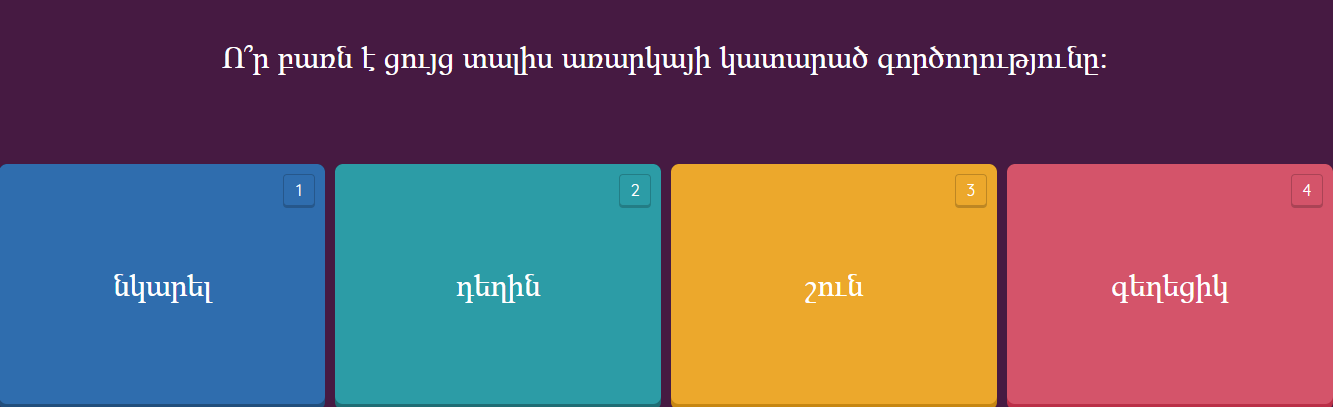
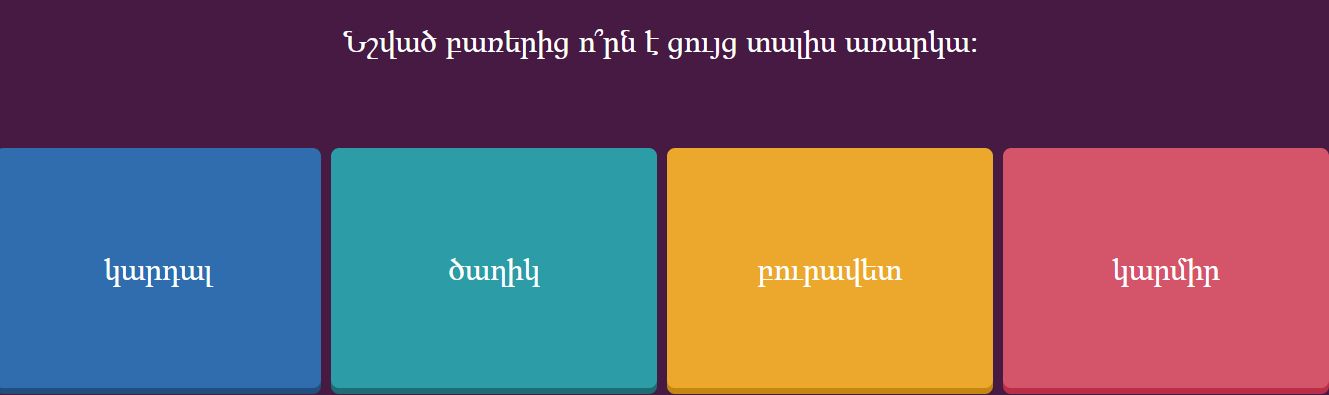
Նկար 7



Նկար 6

«Առարկա, գործողություն, հատկանիշ»

Խաղն անցկացրել ենք 3-րդ դասարանում «Հայրենիք, ես մի զարկն եմ քո բազկի» (հեղինակներ՝ Վ. Սարգսյան և ուրիշներ) թեմատիկ խմբի ամփոփման ժամանակ, ԽԻԿ համակարգով վարվող դասի իմաստի ընկալման փուլում։ Խաղի անցկացման նպատակն էր, պարզել, թե որքանով են աշակերտները յուրացրել առարկա, առարկայի կատարած գործողութուն և առարկայի հատկանիշ ցույց տվող բառերի վերաբերյալ ձևաբանական նախագիտելիքները։ Խաղը կազմել ենք **quizizz**  տարբերակով։ Այս խաղը կիրառել ենք համադասարանային եղանակով։ Այս առաջադրանքի կատարման միջոցով պատկերացում կազմեցինք, թե սովորողներն ինչքանով են յուրացրել ձևաբանական նախագիտելիքները (առարկա,գործողություն և հատկանիշ ցույց տվող բառեր), և ինչ պետք է անել այդ գիտելիքներն ավելի խորացնելու համար։ Աշխատանքի բովանդակությունը հետևյալն էր՝

 տրված էր հարցը և մի քանի պատասխան, աշակերտները պետք է կարողանային ընտրել ճիշտ պատասխանը։ ճիշտ պատասխանի ժամանակ վանդակն ստանում էր կանաչ գույնը, իսկ սխալ պատասխանի դեպքում՝ կարմիր։ Խաղն ուներ նաև սխալ պատասխանն ուղղելու հնարավորություն, վերջին հարցից հետո այն կրկնվում էր, որն էլ հնարավորություն էր տալիս սովորողներին մեկ անգամ ևս մտածել և ճիշտ պատասխան-տարբերակն ընտրել։ Այս խաղը հնարավորություն տվեց սովորողներին մեկ անգամ ևս կրկնել լեզվական նյութը։

**Դասարան`II**

**Առարկա` Ես և շրջակա աշխարհը**

Թեմա` **Ընտանի կենդանիներ**

**Նպատակը`**

Կրթական`ծանոթանալ ընտանի կենդանիներին, ներկայացնել բնորոշ առանձնահատկությունները:

Դասի մեթոդները` ԳՈՒՍ, խմբային աշխատանք, պրիզմա

Դասի տեխնոլոգիան` խաղային Դասի ընթացքը.

Կազմակերպչական մաս` ներկա, բացակա

**Ներածական մաս.**

Ամփոփել անցած նյութը ԳՈՒՍ մեթոդի կիրառմամբ: Որպեսզի յուրաքանչյուր երեխա արտահայտի իր կարծիքը, տալիս ենք ԳՈՒՍ աղյուսակը աշակերտներին առանձին թղթերով: Աշակերտները գրում են առաջին սյունակում թե ինչ գիտեն վայրի կենդանիների մասին, երկրորդ սյունակում գրում են, թե վայրի կենդանիների մասին ինչ հարցեր ունեն, իսկ երրորդ սյունակում գրում են, թե ինչ են սովորել այդ թեմայից:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Գ**  **Գիտեմ** | **Ու**  **Ուզում եմ սովորել** | **Ս**  **Սովորել եմ** |
|  |  |  |

Աշխատանքը ավարտելուց հետո ամփոփում ենք նրանց կատարած աշխատանքը և վայրի կենդանիների մասին տալիս որոշակի տեղեկություններ ինչի մասին ցանկանում էին իմանալ:

Բացահայտելու համար գիտելիքների յուրացվածության նախնական մակարդակը` տալիս եմ հետևյալ հարցերը.

1. Թվե՛ք մի քանի ընտանի կենդանի:
2. Ո՞րն է առաջին կենդանին, որն ընտելացրել է մարդը:
3. Ի՞նչ տարբերություններ կան ընտանի և վայրի կենդանիների միջև:
4. Կցուցաբերե՞ք հոգատարություն ընտանի կենդանիների նկատմամբ:

Հարցերը քննարկելուց հետո երեխաներին տալ ընտանի կենդանիների մասին որոշակի տեղեկություններ:

Ընտանի կենդանիները առաջացել են վայրի կենդանիներից, որոնք ընտելացվել են մարդկանց կողմից: Ցանկացած վայրի կենդանու կարող ենք ընտելացնել որոշակի ժամանակ տանը պահելով: Կան հետաքրքիր փաստեր կենդանիների վերաբերյալ`  Հետազոտությունները վկայումեն, որ շները կարող են մարդու դեմքից կարդալ նրա զգացմունքները:

 Երբ կատուները մլավում են, նրանք փորձում են խոսել ձեզ հետ, այլ ոչ թե իրենց ազգակիցների հետ, քանի որ միմյանց հետ այս եղանակով կատուները չեն կարող շփվել:  Նապաստակներին պետք է պահել զույգերով, քանի որ ընկերակցությունն իրենց բարօրության բանալին է:

Ինքնուրույն վերլուծական կարողությունների ձևավորման և բանավոր խուսքի զարգացման նպատակով երեխաներին հանձնարարել կատարել խմբային աշխատանք կիրառելով խաղային տեխնոլոգիա: Դասարանը բաժանել երկու խմբի և առաջարկել հետևյալ խաղը:

Դիդակտիկ խաղ` «Վայրի և ընտանի բույսերն ու կենդանիները»



**Խաղի նպատակը.** ամրապնդել բույսերի և կենդանիների մասին ունեցած գիտելիքները, զարգացնել աշակերտների ճանաչողական հմտությունները, նախկինում ձեռք բերած գիտելիքները օգտագործելու ունակությունները: Ձևավորել հետաքրքրություն և սեր բնության նկատմամբ:

Անհրաժեշտ պարագաները.Վայրի և ընտանի կենդանիների, բույսերի նկարներ, «Վ» և «Ը» տառերով կպչուն պիտակներ:

Խաղի ընթացքը. դասարանը բաժանել երկու խմբի: Գրատախտակի մի մասում փակցնել «Վ» տառը, մյուսում` «Ը»: Առաջին խումբը պետք է գրատախտակին փակցնի վայրի բույսերի և կենդանիների նկարները «Վ» կպչուն պիտակի տակ: Երկրորդ խումբը պետք է գրատախտակին փակցնի ընտանի կենդանիների և բույսերի նկարները «Ը» կպչուն պիտակի տակ: Աշխատանքը ավարտելուց հետո առաջին խումբը պետք էպատմի վայրի բույսերի և կենդանիների մասին, երկրորդ խումբը` ընտանի բույսերի ևկենդանիների մասին:

Ամփոփել կատարված աշխատանքը և տալ խրախուսական պարգևներ:

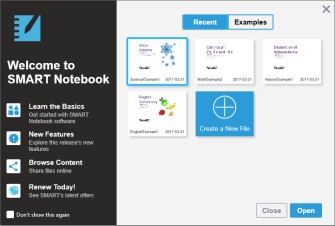
Գիտելիքները ամրապնդելու նպատակով երեխաներին առաջարկում են կազմել հետևյալ աղյուսակը:

Ընտանի և վայրի կենդանիների տարբերությունները.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ընտանի կենդանիներ | Վայրի կենդանիներ |
| Սնունդը | Տալիս է մարդը: | Հայթայթում են կենդանիները: |
| Բնակվելու վայրը | Կառուցում է մարդը: | Կենդանիներն են կառուցում: |
| Կենդանիների ձագերը | Մարդն է օգնում մեծացնել: | Մեծացնում են կենդանիները: |
| Օգտակարությունը | Տալիս են մարդկանց նյութական շահավետություն: | Մարդկանց չեն տալիս  նյութական շահավետություն: |
| Պաշտպանությունը | Հարկավոր չէ պաշտպանվել ընտանի կենդանիներից: | Պետք է զգուշանալ վայրի կենդանիներից: |
| Ամփոփում | Ընտանի կենդանիները ապրումենմարդկանց կողքին, օգնումնրանցև չենկարողբնության մեջգոյատևել: | Վայրի կենդանիները  ապրումենբնության  գրկումևկախվածչենմարդկան |

**]Ուսուցանող խաղերի կիրառական հարթակներ և կայքեր /Google Classroom, Moodle, Smart Notebook, Kahoot!, Whiteboard V 5.1, Dasaran.am, Microsoft Power Point, ,**

**Innostud.am և այլ/**







Այսօր բոլորիս հայտնի է, որ մենք ապրում ենք ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների դարաշրջանում, որոնց կիրառումը արմատապես փոխել է մեր կյանքը՝ բոլոր ասպարեզներում, այդ թվում նաև կրթական միջավայրում: Տեխնիկական զանազան միջոցների կիրառումը՝ էլեկտրոնային գրատախտակ, տեսաերիզներ, ձայնագրի և այլն, որը հնարավորություն են տալիս բարձրացնելու դասընթացի արդյունավետությունը:

Փորձենք ներկայացնել մի քանի ծրագրերի արդյունավետությունը նորարարական դաս-ներկայացումներում։

Smart Notebook ծրագիրն ունի բազում հնարավորություններ, գրեթե բոլոր անհրաժեշտ նկարներն ու նշանները, որոնք կարող են օգտագործվել ցանկացած հետաքրքիր, ինչպես նաև գեղեցիկ դիզայինով ընդգծված դաս պատրաստելու համար: Այն անշուշտ ավելի մեծ հետաքրքրություն կառաջացնի ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ, որն էլ կնպաստի՝ ուսանողների կողմից ավելի ակտիվ դասին մասնակցելուն, ազատ արտահայտվելուն, քննարկումներ, բանավեճեր անցկացնելուն:

Smart Notebook ծրագրով ինտերակտիվ դասերի պատրաստման միջոցով դասընթացը դառնում է առավել ակտիվ, հետաքրքրիր, անմիջական կապ է ստեղծում դասավանդողի և սովորողի միջև։

Մաթեմատիկայի նորարարական դաս-ներկայացումները առավել գեղեցիկ դարձնելու և ցուցադրելու նպատակով կարող ենք օգտագործել [Microsoft PowerPoint](https://hy.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint), որը Microsoft Office փաթեթի բաղադրիչներից է։ Ցուցադրման մեջ կարելի է մտցնել ինչպես ձայնային, այնպես էլ տեսաէֆեկտներ։ Համակարգչային ցուցադրումը կարող է բաղկացած լինել միայն մեկ սլայդից, սակայն սովորաբար այն բազմաթիվ սլայդներ է պարունակում։ Ցուցադրումը սկսվում է «տիտղոսային սլայդով», որը հիմնականում պարունակում է տվյալ ցուցադրման վերնագիրն ու ընդհանուր բնույթի այլ հարցեր։

ԳԼՈՒԽ 2.

Հետազոտության արդյունքների մշակում և վերլուծություն

Առաջադրված հիմնախնդրի համակողմանի ուսումնասիրության նպատակով կազմել ենք մեկ հարցաթերթիկ ուսուցիչների համար: Այդ հարցարանի և հարցաթերթիկի միջոցով փորձել ենք պարզել տարրական դպրոցում Դիդակտիկ խաղերի դերը որպես դասի արդյունավետ միջոց :

Ուսուցիչների հարցարանում ընդգրկված են 5 հարց՝ հնարավոր տարբերակների պատասխաններով, և այնպիսի հարց, որին պետք է պատասխանել՝ գրելով սեփական կարծիքը:

Հարցման արդյունքները ներկայացնենք գծապատկերի տեսքով.

1. Գծապատկեր 2.2.1. Խնդրում եմ նշեք՝ ո՞ր դասարանում եք դասավանդում:

Գծապատկերի տվյալներից պարզ է դառնում, որ առաջին դասարանում դասավանդում է 5(21.74%), երկրորդ դասարանում՝8(34.78%), երրորդ դասարանում ՝ 7(30.43%), չորրորդ դասարանում (13.04%) 3 ուսուցիչ:

Այն հարցին, թե դիդակտիկ խաղերը որքանո՞վ են ազդում մայրենիի ծրագրային նյութի վրա.

Մանկավարժները նշում են, որ իրենց պրակտիկան արդեն հաստատել է այն փաստը, որ դիդակտիկ խաղերը դրական են ազդում երեխաների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների զարգացմանման վրա:

Հարցման արդյունքները ներկայացնենք գծապատկերի տեսքով.

Գծապատկեր 2.2.2.

Դիդակտիկ խաղերը որքանո՞վ են ազդում մայրենիի ծրագրային նյութի վրա

Մանկավարժների մեծամասնությունը միաձայն նշեցին, որ խաղերը դրական ազդեցություն են ունենում մայրենիի ծրագրային նյութի վրա: Այս հարցին ուսուցիչներն պատասխանել են հետևյալ կերպ՝ ամբողջապես ՝ 30.43%(7 հոգի) , մասամբ՝ 69.57%(16հոգի), բոլորովին ՝ 0:

Պատասխանները հնարավորություն տվեցին մոտավորապես եզրակացնելու,որ դասն առավել հետաքրքրական դարձնելու համար դիադակտիկ խաղերը ավելի գրավիչ են, սակայն դրանք բավարար չեն կայուն գիտելիքներ ստեղծելու,գիտելիքները ամրապնդելու և բավարար կարողություններ ձևավորելու համար,և ավանդական մեթոդների կիրառումը պարտադիր է:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆԵՐ

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ 1.Դիդակտիկ խաղերի կիրառմամբ տարրական գիտելիքների ուսուցման շուրջ հայտնի մանկավարժական գաղափարների ու մոտեցումների ուսումնասիրությունն ու վերլուծությունը ցույց տվեց, որ ժամանակ առ ժամանակ գերագնահատվել կամ թերագնահատվել է դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական դպրոցում, իսկ ներկայումս ուսուցման գործընթացում նկատվում է փոքր-ինչ միօրինակություն և դիդակտիկ խաղերի պասիվ կիրառում:

2.Տարրական գիտելիքների ուսուցման գերխնդիրը լուծվում է հիմնականում մայրենիի դասի ժամանակ դիդակտիկ խաղերի կիրառմամբ: Ճիշտ կազմված և մեթոդապե հիմնավորված դիդակտիկ խաղերը, ուսումնաօժանդակ նյութերը ժամանակին և նպատակին օգտագործելու դեպքում ուսուցանվող տարրական գիտելիքները կդառնան դյուրամարս, աշակերտների մոտ կձևավորվի վերլուծելու, համադրելու, ինքնուրույն կշռադատելու, եզրահանգելու կարողություններ:

3.Աշակերտակենտրոն ուսուցման մեջ դիդակտիկ խաղերի կիրառումը տարրական գիտելիքների ուսումնասիրման կարևոր բաղադրիչներից է, որի միջոցով լուծվում են սովորողների իմացական գործընթացի փուլային խնդիրները` սովորողներին անմիջականորեն հաղորդակից դարձնելով մտածողության,մտքի առաջացման և ձևավորման գործընթացին:

4.Տարրական դասարաններում գիտելիքների ուսումնասիրումը դիդակտիկ խաղերի միջոցով առաջին հերթին միտված է սովորողների մեջ մայրենիի` չափորոշչով սահմանված գիտելիքները լիարժեք, գիտակցորեն կիրառելու կարողությունների ձևավորմանը: Այդ նպատակով մեր կողմից մշակվել և փորձարկվել է տարրական գիտելիքների ուսուցման համար դիդակտիկ խաղերի մեթոդական համակարգ:

Արդյունքների վերլուծությունից պարզ դարձավ, որ տարաբնույթ խաղերի նպատակային կիրառմամբ հնարավոր է արդյունավետ իրականացնել սովորողների լեզվական տարրական գիտելիքների խոսքային գործունեության բոլոր տեսակների` կարդալու, գրելու, խոսելու, լսելու կարողությունների զարգացում:

Այսպիսով` դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների հնչյունային լսողությունը, բառը վերլուծելու կարողությունը, հարստացնում է բառապաշարը, ձևավորու է համեմատելու, հակադրելու, համադրելու կարողությունները։

Ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1.Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:

2.Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները` որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:

3.Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2018, 79 էջ:

4. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Կարդալու կարողությունների և խոսքի զարգացումը տարրական դասարաններում, Երևան, Լույս, 1998:

5.Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խմբային աշխատանքը՝ որպես ուսուցման ստեղծագործական-հետազոտական ուղղվածության ապահովման միջոց. իրականացման մեթոդիկան, «Նախաշավիղ», 2001, թիվ 7,8:

6.Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Գրական ստեղծագործության ընկալման մեթոդիկայի առանցքային խնդիրները տարրական դասարաններում «Մանկավարժական միտք», 2001, թիվ 2,4:

7.Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խոսքի զարգացում, Երևան , Զանգակ-97, 2014:

8. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Մայրենիի ուսուցման մեթոդիկա, Զանգակ-97, Երևան, 2018

9.Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013 №2, էջ 56 – 60:

10.Թադևոսյան Եվա, Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:

11..Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 №5 - 6, էջ 90– 99:

12.Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24:

11.Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..

12.Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия„ 2010 г. – 286 с..

педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический

1. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ: [↑](#footnote-ref-1)
2. .Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия„ 2010 г. – 286 с.. [↑](#footnote-ref-2)
3. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с.. [↑](#footnote-ref-3)
4. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ: [↑](#footnote-ref-4)
5. .Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с.. [↑](#footnote-ref-5)
6. Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с.. [↑](#footnote-ref-6)
7. Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с.. [↑](#footnote-ref-7)
8. .Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия„ 2010 г. – 286 с.. [↑](#footnote-ref-8)
9. Лаврентьев В. В., “Подвижные игры„, Начальная школа 2008 №9, 38 – 41 с.. [↑](#footnote-ref-9)
10. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с.. [↑](#footnote-ref-10)
11. 23.Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с.. [↑](#footnote-ref-11)
12. 11.Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с.. [↑](#footnote-ref-12)
13. Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с.. [↑](#footnote-ref-13)
14. Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5, էջ 20 – 24: [↑](#footnote-ref-14)
15. 13.Захарова С. И., “Математику учим в игре„, Начальная школа, 1999 №8, 40 – 42 с.. [↑](#footnote-ref-15)
16. Գյուլամիրյան Ջ.Հ.,Խաղալով սովորենք , Ե.,2009,էջ 17: [↑](#footnote-ref-16)