



«Նոր ժամանակի կրթություն»

ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը «Մայրենի» առարկայի
դասավանդման գործընթացում»

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Նահրա Հաջիպողոսյան Համբարձումի

Ուսումնական հաստատություն՝ «Երևանի մտավոր
թերզարգացում ունեցող երեխաների թիվ
11 հատուկ (օժանդակ) դպրոց» ՊՈԱԿ

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

- ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ
- ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ «ՄԱՅՐԵՆԻ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ
- ՍԽԼՏ ԿԱՄ ՏՐԻԶԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ՈՒՆԵՑՈՂ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՀԵՏ
- ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄԱՍՏՐԻԶ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՀԵՔԻԱԹԻ ՄՈԴԵԼԱՎՈՐՄԱՆ ՕՐԻՆԱԿ
- ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ
- ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը կայանում է զարգացման առանձնահատկություններ ունեցող երեխաների խոսքի զարգացման գործընթացի բարելավման անհրաժեշտությամբ, որոնց իրականացման համար խաղային տեխնոլոգիաներն այլև անփոխարինելի են: Յավոք, զարգացման տարբեր խանգարումներ խանգարումներ ունեցող երեխաները մեր շրջապատում գնալով ավելանում են,և ժամանակակից կրթական գործընթացին օրենքի ուժով պարտադրում՝ հաշվի նստել այս երեխաների զարգացման և կրթության կարիքների հետ՝ ստեղծելով առավել հարմարավետ պայմաններ:

Ժամանակակից կրթությունը հաջողությամբ իրականացնում է պետության կողմից իջեցված այս կամ այն կրթական պատվերը, և յուրաքանչյուր հասարակություն պետք է այդ պատվերը կատարի՝ հաշվի առնելով իր բոլոր անդամներին:

Խաղային տեխնոլոգիաները առաջավոր մանկավարժների կողմից ստեղծվել են՝ հաշվի առնելով բոլոր երեխաների պահանջներն ու առանձնահատկությունները: Մեզանից պահանջվում է դրանք փնտրել, մշակել և տեղայնացնել՝ հարմարեցնելով սովորողների կրթական կարիքներին:

Խաղի ընթացքում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Ինչ խոսք, որ այս ձևով խաղալու ընթացքում երեխան էլ իր սեփական փորձը, վերաբերմունքը, հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ, այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Դպրոցականների ներդաշնակ զարգացումը պահանջում է ընդունակությունների մշակում, որը կարելի է իրականացնել նրանց ինքնուրույնության և իմացական հետաքրքրությունները բարձրացնելու ճանապարհով: Այս հարցում խթանիչ դեր են խաղում դիդակտիկ խաղերը:

Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինքնաբացահայտման և մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը, պետք է կիրառել առավել արդյունավետ խաղային տեխնոլոգիաներ, որոնք ունեն հստակ նպատակներ և լուծում են զարգացման առավել կարևոր խնդիրներ:

Թեմայի նպատակն է ուսումնասիրել և ներկայացնել «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը «Մայրենի» առարկայի դասավանդման գործընթացում»:

Նպատակից բխել են հետևյալ խնդիրները.

- Իրականացնել թեմայի շուրջ մանկավարժական գրականության վերլուծություն,

- Մշակել խաղային գործնական առաջադրանքներ:

Հետազոտության ընթացքում կիրառվել են հետևյալ մեթոդները.

- Վերլուծություն,

- Գործնական աշխատանք:

Հետազոտության կառուցվածքը: Հետազոտական աշխատանքը կազմված է ներածությունից, տեսական մասից, գործնական առաջադրանքներից, եզրակացությունից և օգտագործված գրականության ցանկից: Համակարգչային շարվածքով կազմում է 17 էջ:

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ «ՄԱՅՐԵՆԻ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ
ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Խաղային տեխնոլոգիան կապված է մանկավարժության մեջ համակարգային մտածելակերպի ներդրման, կրթական առաջադրանքների մշակման և այս համակարգի ամբողջական բարելավման գաղափարի իրականացման հետ:

Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգումն իրականացվում է ըստ տարբեր չափորոշիչների:

Ըստ գործածության ոլորտների՝ տեխնոլոգիաները լինում են՝ ընդհանուր-մանկավարժական, մասնավոր-առարկայական, մոդուլային /լոկալ/:

Ընդհանուր տեխնոլոգիաները բնութագրվում են մանկավարժական գործընթացի ամբողջական ընդգրկմամբ:

Մասնավոր-առարկայական տեխնոլոգիաները իրենցից ներկայացնում են այն բոլոր միջոցների ու ձևերի ամբողջությունը, որոնցով իրագործվում է ուսուցման բովանդակությունը:

Մոդուլային /լոկալ/ տեխնոլոգիաները գործառվում են ուսումնական գործընթացի տարբեր հատվածներում:

Ըստ կառուցվածքի և բովանդակության՝ տեխնոլոգիաները լինում են՝ ուսուցանող, դաստիարակող, աշխարհիկ, կրոնական, ընդհանուր-կրթական, մասնագիտական, պոլիտեխնիկական, ներթափանցող և այլն:

Ըստ կազմակերպման ձևերի՝ տեխնոլոգիաները լինում են՝ դաս-դասարանային, այլընտրանքային /ալտերնատիվ/, ակադեմիական, ակումբային, խմբային, կոլեկտիվ ուսուցման, տարբերակված կրթության և այլն:

Ըստ երեխայի նկատմամբ կիրառվող մոտեցումների՝ տեխնոլոգիաները լինում են՝ ավտորիտար, համագործակցային, ազատ դաստիարակության, անձնային

կողմնորոշում ունեցող, մարդկային-անհատական և այլն: Անձնային կողմնորոշում ունեցող տեխնոլոգիաները հանրակրթության հիմքում դնում են երեխայի անձը, նրա անձի զարգացման համար համապատասխան պայմանների ապահովումը:

Անձնային կողմնորոշում ունեցող խաղային տեխնոլոգիաներն իրենց հերթին լինում են՝ տեղեկատվական, ինքնազարգացնող, էվրիստիկական, գործառական, կիրառական:

Ստորև ներկայացնում ենք մանկավարժական խաղային ժամանակակից մի քանի տեխնոլոգիաներ, որոնք ընտրել, տեղայնացրել և կիրառել ենք զարգացման առանձնահատկություններ ունեցող սովորողների հետ իրականացվող դասաժամերի և լրացուցիչ աշխատանքների ընթացքում:

ՄԻՆԼՏ տեխնոլոգիա: Այս տեխնոլոգիան, որպես համընդհանուր գործիքակազմ, կարող է օգտագործվել գրեթե բոլոր տեսակի գործունեություններում (ինչպես ուսումնական, այնպես էլ խաղերի ժամանակ): Սա հնարավորություն է տալիս սովորողներին մտքում ձևավորել աշխարհի միասնական, ներդաշնակ, գիտականորեն հիմնված մոդել: Ստեղծվում է հաջողության հասնելու իրավիճակ, լուծման արդյունքները փոխանակվում են երեխաների միջև. մեկ երեխայի լուծումը ակտիվացնում է այլ երեխայի միտքը, ընդլայնում է երևակայության շրջանակը, խթանում է դրա զարգացումը: Տեխնոլոգիան յուրաքանչյուր երեխայի հնարավորություն է տալիս ցուցադրել իր անհատականությունը, երեխաներին դրդում է նորարարական մտածողության և խոսքի: Ներկայացնենք ՄԻՆԼՏ տեխնոլոգիայի մի քանի գործիքներ, որոնք կիրառել ենք ԿԱՊԿ ունեցող երեխաների հետ մայրենիի դասավանդման շրջանակներում: /Առավել մանրամասն նկարագրությունները ներկայացված են հաջող ենթագլխում/

- **Հակասություններ երևույթների մեջ**
- **Այո-ոչ**
- **Հրաշագործները՝**
- **Հանելուկների կազմում,**

ՄԽԼՏ տեխնոլոգիայով հանելուկների հորինումը դրդում է երեխաներին մտածել, գտնել համապատասխան հատկանիշներ, ձևեր, գործողություններ, որոնք բնութագրում են տվյալ առարկան, և հնարավորություն է տալիս, որպեսզի երեխաներն ինքնուրույն հորինեն դրանք՝ ունենալով 3 հուշող բան՝ գույն, ձև, գործողություն:

Վ.Ոսկորովիչի մանավարժական տեխնոլոգիան: Վյաչեսլավ Վլադիմիրովիչ Ոսկորովիչը, ստանալով ինժեներ-ֆիզիկոսի կրթություն, չէր էլ պատկերացնում, որ ստիպված է լինելու խորանալ մանկավարժության մեջ: Նա արեց դա իր որդիների դաստիարակության ու համակողմանի զարգացման համար: 90-ականների սկզբին՝ վերակառուցման տարիներին, խանութներում շատ քիչ էին որակյալ խաղերը և խաղալիքները, և ոչ բոլորն էին կարող իրենց թույլ տալ գնել դրանք: Ուստի, երբ հայր դարձավ, մտածեց ստեղծել իր սեփական խաղերը, որոնք հետաքրքիր կլինեն ոչ միայն իր որդիներին, այլև նրանց հասակակիցներին: Նրա տեխնոլոգիան հիմնված է գործնական գործողությունների միջոցով ձեռք բերված տեսական գիտելիքները հասկանալու և մտապահելու վրա: Այսօր առկա են պահին Վ.Վոսկորովիչի մշակած ավելի քան 50 խաղեր: Դրանք բազմաֆունկցիոնալ ստեղծագործական գործիքներ են: Նրանց օգնությամբ երեխան կարող է սովորել զվարճալի և հեշտ ձևով: Վոսկորովիչի խաղերը նպաստում են անձի համակողմանի զարգացմանը: Նրանց օգնությամբ ընթերցել և հաշվել սովորելու գործընթացը ընթանում է սահուն և հեշտ: <<Մանուշակագույն անտառը>> խոսքի և երևակայության զարգացման տեխնոլոգիան երեխայի զարգացման համար զգայաշարժողական միջավայր է: Այն բաղկացած է տարբեր խաղային հատվածներից, որտեղ հերոսները երեխաներին սովորեցնում են տարբեր խաղեր խաղալ, դրանում նրանց օգնում է հեքիաթը: Մենք փորձել ենք տեղայնացնել և ստեղծել <<Մանուշակագույն անտառը>>-ի փոքրիկ և ավելի ծավալային տարբերակը՝ հարմարեցնելով թույլ տեսնող սովորողների հնարավորություններին: Ոսկորովիչի խաղերը զարգացնում են հիշողությունը, դիտողականությունը, երևակայությունը, ստեղծագործ միտքը: Նրանք օգնում են յուրացնել մաթեմատիկական հասկացությունները, սովորեցնում են տարբերել տառերն ու

հնչյունները, զարգացնել կարդալու հմտությունները: Ամենահետաքրքիրն այն է, որ Վոսկոբովիչի կրթական խաղերը հետաքրքիր և, հետևաբար, օգտակար կլինեն ոչ միայն նախադպրոցականների, այլև կրտսեր աշակերտների համար: Նրանք ոչ միայն սովորեցնում, զարգացնում են հմտությունները և համախմբում հմտությունները, յուրաքանչյուր խաղում երեխան ապրում է տարբեր սյուժեներ և իրադարձություններ: հեքիաթային հերոսների հետ միասին:

Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները.

- Ուշադրության և դիտողականության զարգացում
- Ստեղծագործական երևակայության զարգացում

• Խոսքը, մտածողությունը զարգացնող վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ առաջադրանքներ, գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով զարգանում է երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, հնարամտությունը:

**ՍԽԼՏ ԿԱՄ ՏՐԻԶԻԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԱՌԱՎԵԼՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ
ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ՈՒՆԵՑՈՂ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՀԵՏ**

Այսօր մանկավարժության գերակա ուղղություններից մեկը սովորողների երևակայության և ստեղծագործականության զարգացման խնդիրն է, հատկապես, երբ գործ ունենք զարգացման առանձնահատկություններ և մտավոր ֆունկցիայի խանգարում ունեցող սովորողների հետ

Ստեղծագործականությունը ոչ ստանդարտ առաջադրանքների լուծման միջոցով բերում է սովորողների ուժեղ կողմերի բացահայտման, զարգացնում է երեխաների ունակությունները, նրանց ինքնավստահությունը: Կրտսեր դպրոցականն իր տարիքային առանձնահատկության շնորհիվ որոնող է: Նրա ուշադրությունը միշտ ուղղված է նրան, ինչը նրան հետաքրքիր է: Եվ հետաքրքրությունն ուղեկցվում է դրական հույզերով:

ՏՐԻԶ մանկավարժությունը ձևավորվեց որպես անկախ մանկավարժական ուղղություն 80-ականների վերջին: ՏՐԻԶ մանկավարժության հիմքերը դրել է Հ.Ս.Ալտշուլերը: ՏՐԻԶ հապավման հայերեն տարբերակը հետևյալն է՝ ՍԽԼՏ՝ Ստեղծարար խնդիրների լուծման տեսություն:

ՏՐԻԶ տեխնոլոգիան, որպես համընդհանուր գործիքակազմ, կրտսեր դպրոցական տարիքում կարող է կիրառվել գրեթե բոլոր տեսակի գործունեություններում (ինչպես ուսումնական, այնպես էլ խաղերի և ռեժիմային այլ պահերի ժամանակ): Սա հնարավորություն է տալիս երեխաներին մտքում ձևավորել աշխարհի միասնական, ներդաշնակ, գիտականորեն հիմնված մոդել: Ստեղծվում է հաջողության հասնելու իրավիճակ, լուծման արդյունքները փոխանակվում են երեխաների միջև. մեկ երեխայի լուծումը ակտիվացնում է այլ երեխայի միտքը, ընդլայնում է երևակայության շրջանակը, խթանում է դրա զարգացումը: Տեխնոլոգիան յուրաքանչյուր երեխայի հնարավորություն է տալիս ցուցադրել իր անհատականությունը, դրդում է նորարարական մտածողություն:

ՏՐԻԶ տեխնոլոգիան կիրառելով ԿԱՊԿ ունեցող սովորողների հետ աշխատանքում՝ անհրաժեշտ է հաշվի առնել հետևյալ դիդակտիկական սկզբունքները.

- Ընտրության ազատության սկզբունքը (ցանկացած դասի կամ ստեղծագործական գործունեության ընթացքում. երեխային տրամադրեք ընտրության իրավունք),

- Բաց լինելու սկզբունքը (երեխային հնարավորություն ընձեռել աշխատելու բաց առաջադրանքների հետ, որոնք միակ ճիշտ լուծում չունեն),

- Համատեղ գործունեության սկզբունքը (ուսումնական գործունեության մեջ պետք է ներառվի ցանկացած ստեղծագործական առաջադրանք),

- Հետադարձ կապի սկզբունքը (մանկավարժը կարող է պարբերաբար վերահսկել երեխաների կողմից մտավոր գործողությունների զարգացման ընթացքը, քանի որ նոր ստեղծագործական առաջադրանքներում կան նախորդների տարրեր),

- Իդեալականության սկզբունքը (ստեղծագործական առաջադրանքները հատուկ, բարդ սարքավորումներ չեն պահանջում և կարող են լինել ցանկացած գործունեության մաս, ինչը թույլ է տալիս առավելագույնի հասցնել երեխաների հնարավորությունները, գիտելիքներն ու հետաքրքրությունները):

ՏՐԻԶ տեխնոլոգիայի զինանոցում կան բազմաթիվ մեթոդներ, որոնք ապացուցել են իրենց արդյունավետությունը նախադպրոցական տարիքի երեխաների հետ աշխատելիս: Մանկապարտեզներում օգտագործվում են հետևյալ ՏՐԻԶ մեթոդները.

Մտագորհի մեթոդ: Սա խնդրի լուծման գործառնական մեթոդ է, որը հիմնված է ստեղծագործական խթանման վրա հիմնված գործունեության վրա, որի ընթացքում մասնակիցներին առաջարկվում է հնարավորինս շատ հնարավոր լուծումներ, ներառյալ առավել ֆանտաստիկ լուծումները: Այնուհետև արտահայտված մտքերից ընտրվում են առավել հաջողները, որոնք կարող են օգտագործվել գործնականում:

Տեղեկատուի մեթոդը թույլ է տալիս ավելի մեծ չափով լուծել նախադարոցական տարիքի երեխաներին ստեղծագործական պատմումների ուսուցման խնդիրը:

Ֆոկալ օբյեկտների մեթոդը: Այս մեթոդի էությունը մեկ օբյեկտի հատկության կամ մի քանի այլ հատկությունների փոխանցումն է այլ օբյեկտների վրա: Այս մեթոդը թույլ է տալիս ոչ միայն զարգացնել երևակայությունը, խոսքը, այլև վերահսկել սեփական մտածողությունը:

«Համակարգի վերլուծություն» մեթոդը: Մեթոդը օգնում է աշխարհը դիտարկել համակարգի մեջ, որպես որոշակի ձևով փոխկապակցված տարրերի մի շարք, որոնք արդյունավետորեն համագործակցում են իրար հետ: Դրա նպատակն է որոշել օբյեկտների դերն ու տեղը և դրանց փոխազդեցությունը:

ՓՄՄ՝ Փոքրիկ մարդուկների մոդելավորման մեթոդը որը նպատակահարմար է կիրառել էկոլոգիայի պարապմունքների ժամանակ, այն իրենից ենթադրում է հետևյալը, երբ բացատրում ենք որևէ նյութի կազմություններկայացնում ենք, որ բոլոր նյութերը բաղկացած են փոքրիկ մարդուկներից /այսինքն մոլեկուլներից/, օրինակ՝ ջուրը հեղուկ մարդուկներից, օդը թափանցիկ մարդուկներից, օճառը պինդ մարդուկներից, բայց երբ այն խոնավանում է, մարդուկները դառնում են հեղուկ:

Հակասություններ երևույթների մեջ -այս գործիքով երեխաները սովորում են միևնույն երևույթի մասին մտածել և՛ դրական, և՛ բացասական տեսանկյուններով:

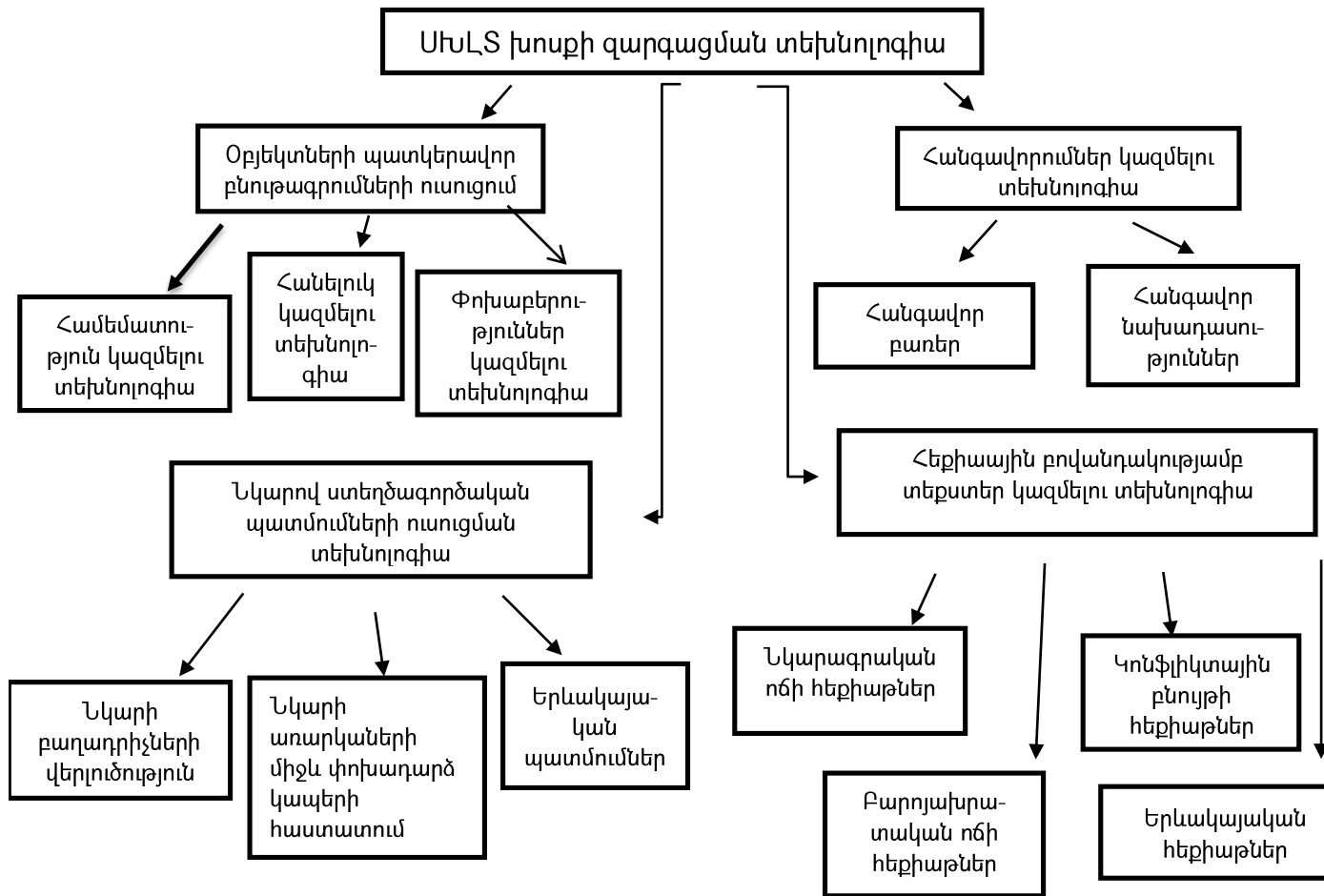
Այո-ոչ- այս խաղային գործիքի միջոցով երեխաները սովորում են ճիշտ և թիրախային հարցեր ձևակերպել այնպես, որոնց պատասխանը կլինի այո, կամ ոչ:

Հրաշագործները՝ ես լսում եմ, ես տեսնում եմ, ժամանակի հրաշագործ և այլն, որոնց օգնությամբ արդյունավետ է երեխաներին պատմում սովորեցնել:

Հանելուկների կազմում: ՏՐԻՉ տեխնոլոգիայով հանելուկների հորինումը մեծ բավականություն է պատճառում երեխաներին, որովհետև հնարավորություն է

տալիս, որպեսզի երեխաներն ինքնուրույն հորինեն դրանք՝ ունենալով 3 հուշող բան՝ գույն, ձև, գործողություն:

Ստորև գծապատկերի միջոցով ներկայացված է ՄԽԼՏ տեխնոլոգիայի կիրառման հնարավորությունները երեխաների մայրենիի ուսուցման և խոսքի զարգացման ընթացքում



**ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՄԱՍՏՐԻՉ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՄԱՄԲ ՀԵՔԻԱԹԻ
ՄՈԴԵԼԱՎՈՐՄԱՆ ՕՐԻՆԱԿ**

Շաղգամի հեքիաթը

Նպատակը Երեխաներին սովորեցնել հեքիաթները պատմել մոդելավորման եղանակով:

Իսնդիրները

1.Երեխաներին սովորեցնել ինքնուրույն կազմել հեքիաթն ըստ դիդակտիկ մոդելների, կատարելագործել խոսքի արտահայտչականությունը, կապակցված խոսքը:

2. Երեխաների մոտ զարգացնել մտածողությունը, երևակայությունը, հիշողությունը (հեքիաթի հերոսներին համապատասխան մոդելների ընտրության ժամանակ),ըստ տրված հատկանշի՝դրանք ընտրելու ունակությունը:

3. Երեխաներին սովորեցնել կառուցել լիարժեք և արտահայտիչ պատասխաններ հեքիաթի բովանդակության շուրջ:

4. Դաստիարակել հեքիաթային իրավիճակները իրականից տարբերելու ունակություն:

Անհրաժեշտ նյութեր «Շաղգամի հեքիաթի»նկարազարդ գիրք, հեքիաթի խոշոր նկարներ, ծանրոց,որի մեջ պետք է լինի յուրաքանչյուր երեխայի համար նախատեսված ծրար,իսկ ծրարի մեջ պետք է լինի «Շաղգամը»հեքիաթի հերոսների մոդելները՝ 6 զուլակ՝ տարբեր երկարությամբ և 1 դեղին շրջան: Ֆլանելային տախտակ, մատիտներ, ներկեր, թուղթ:

Մեթոդները՝ Զրույց, հեքիաթի ընթերցում,նկարների ցուցադրում, խաղային հնարներ:

Ընթացքը: Երեխաների խաղի ժամանակ ներս է մտնում փոստատարը և հանձնում ծանրոցը, որտեղ կա նամակ և գիրք/«Շաղգամը»/:

Ուսուցիչ- Երեխաներ , մենք ծանրոց ենք ստացել, որտեղ կա հեքիաթի գիրք և ծրարներ:Ահա, այստեղ նաև մի նամակ կա. այն մեր սիրելի Կարմիր Գլխարկից է (կարդում է).«Բարև ,սիրելի՛ երեխաներ:Ձեզ եմ ուղարկում իմ սիրելի հեքիաթի գիրքը: Ուզում եմ,որ դուք հեքիաթն ինքնուրույն կառուցեք, պատմեք այն և պատասխան նամակ գրեք՝ ձեզ դու եկա՛վ, թե՛ ոչ: Սպասում եմ ձեր պատասխանին:Ձեր սիրելի՛ Կարմիր Գլխարկ:

Ուսուցիչ Այս գիրքը մեր շատ սիրելի «Շաղգամի հեքիաթն է >>:Մենք միասին այն կարդացել ենք , պատմել ենք, բեմականացրել ենք, այնպես չէ՞:(Երեխաների պատասխանները): Եկենք այժմ հիշենք, թե ինչ հերոսներ կան այս հեքիաթում:(Երեխաները թվում են):Այժմ մենք միասին կփորձենք կազմել և պատմել հեքիաթն ինքնուրույն, իսկ հետո պատասխան նամակ կուղարկենք Կարմիր Գլխարկին:Երեխաներ, անցեք սեղանների շուրջ,բաց արեք դրված ծրարները և հանեք՝ ինչ որ այնտեղ կա(երեխաները կատարում են/:

Ուսուցիչ Ուշադիր նայեք այդ զուլակներին. դրանք ինչո՞վ են տարբեր իրարից(չափերով):Ի՞նչ գույն են (նարնջագույն):Ձեր ծրարներում էլի երկրաչափական պատկեր կա, ո՞րն է՝ դա(շրջան), ի՞նչ գույն ունի(դեղին):Մենք ձեզ հետ միասին պետք է այս պատկերների օգնությամբ կառուցենք «Շաղգամը»հեքիաթը:

Ուսուցիչ.- Յուրաքանչյուր հերոսի համար կա առանձին զուլակ:Պապիկի համար ո՞ր զուլակը կվերցնենք (երկար):Ինչու՞(որովհետև պապիկն ամենամեծն է), Իսկ տատիկի համար ո՞ր զուլակը կվերցնենք (միջինը): Եվ այսպես շարունակ.երեխաները վերցնում են յուրաքանչյուր զուլակը և պատասխանում, թե ինչու են վերցրել այդ չափը:

Ուսուցիչ պատմում է հեքիաթը՝օգտագործելով մոդելները:Նրա հետևից կրկնում են երեխաները:

Ուսուցիչ.- Դուք կազմեցիք հեքիաթը և մեկ անգամ ևս այն լսեցինք:Այժմ ո՞վ կարող է պատմել իր կազմած հեքիաթը:(Երեխաներից մեկը պատմում է հեքիաթը, իսկ մյուսները հետևում են իրենց մոդելներին և օգնում պատմողին: Կարող են մի քանի երեխաներ պատմել):

Ուսուցիչ.- Ապրեք ,երեխաներ:

Ֆիզկուլտ դադար

Ուսուցիչ.- Երեխաներ, իսկ այժմ մենք կփորձենք նկարել հեքիաթը և այն ուղարկել Կարմիր Գլխարկին. չէ՞ որ նա մեր պատասխան նամակին է սպասում:

Երեխաները սկսում են նկարել:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի շուրջ կատարած մասնագիտական գրականության վերլուծության արդյունքում կարելի է կատարել հետևյալ եզրակացությունը.

1. Երեխաների, հատկապես, կրթության առանձնահատուկ պայմանների կարիք ունեցողների հետ աշխատանքում չափազանց կարևոր են խաղային տեխնոլոգիաներն ու խաղային հնարները, որոնք ուսուցման գործընթացն ավելի հետաքրքիր, մատչելի և հասանելի են դարձնում: Խոսքի զարգացման բարձր արդյունավետություն է ապահովում ՄԽԼՏ տեխնոլոգիայի կիրառումը խաղերի, դասերի, համալիր, ստեղծագործական, արդյունավետ, աշխատանքային գործունեության ձևերի կազմակերպման ընթացքում: Որը նպաստում է ոչ միայն նյութի յուրացմանը, այլև սովորողների երևակայության, հիշողության և խոսքի զարգացմանը:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիբուխչյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Չանգակ» հրատ. 2014թ
2. Սուրեն Իսկանդարյան, Սվետլանա Իսկանդարյան, Տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի մեթոդիկայի ընտրովի գլուխներ, Ուսումամեթոդական ձեռնարկ «Չանգակ» հրատ 2015թ
3. Արամ Հակոբյան, Նորայր Խրիմյան Տրամաբանական խաղեր, «Մակմիլան-Արմենիա» ՀԶԲԸ 2000թ
4. Валерий Сушков ТРИЗ в мире: история, современность, проблемы , VIII Международная Конференция «ТРИЗ. Практика применения методических инструментов и их развитие», Москва, 11-12 ноябрь 2016.