



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մերի Գրիգորյան

Ուսումնական հաստատություն՝ ԼԽՈՒԵ հատուկ կրթահամալիր

Երևան 2022

Հարց՝ Ի՞նչ ազդեցություն ունի խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը լսողության
խանգարումներ ունեցող երեխաների ուսուցման գործընթացում:

Բովանդակություն

| | |
|---|----|
| Ներածություն..... | 3. |
| 1.1 Խաղի դերը լսողության խանգարում ունեցող երեխաների կ..... | 6 |
| 1.2 Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսումնական գործընթացում..... | |
| 1.3 Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը լսողության խանգարումներ ունեցող երեխաների մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում..... | |
| ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ..... | |
| ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ..... | |

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հայտնի է, որ երեխաների ընդհանուր զարգացման գործընթացում խաղերն ունեն մեծ նշանակություն: Շատ հեղինակներ դեռևս անցյալ դարում ընդգծում էին խաղի կարևորությունը ոչ միայն որպես զվարճություն, այլև որպես աշխարհի բնական բացահայտում և ճանաչում, ակտիվ գործունեություն, որի միջոցով երեխաները կարող են զարգացնել իրենց գիտելիքները, ըմբռնումները և երևակայական մտածողությունը (Дж. Дьюи, 1915, Ж.Пиаже, 1969, Л.С. Выготский, 1996):

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների կյանքում և ուսուցման գործընթացում ևս խաղերն ունեն կարևոր նշանակություն, քանի որ հանդիսանում են երևակայության, մտածողության և խոսքային հաղորդակցման զարգացման գլխավոր միջոց (А.П. Усова, 1981, В.Н. Аванесова, 1972, А.И. Сорокина, 1982, Е.И. Удальцова, 1976, Б.И. Хачапуридзе, 1966, Д.Б. Эльконин, 1966): Ուսուցման գործընթացում առանձնահատուկ տեղ է հատկացվում հատկապես դիդակտիկ խաղերի կիրառմանը, քանի որ վերջիններս ունեն արժեքավոր կրթադաստիարակչական նշանակություն և երեխաներին ճանաչողական գործունեություն ծավալելու հնարավորություն են ընձեռում (А.П. Усова, 1981, В.Н. Аванесова, 1972, А.И. Сорокина, 1982, Е.И. Удальцова, 1976, Б.И. Хачапуридзе, 1966, Д.Б. Эльконин, 1966): Սակայն ժամանակ առ ժամանակ անհրաժեշտություն է առաջանում թարմացնել և մշակել նոր, ժամանակակից արդյունավետ ուսուցման միջոցներ՝ այդ թվում տարաբնույթ դիդակտիկ խաղեր՝ լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսումնական գործընթացի խնդիրներն ու ամենակարևորը՝ բանավոր խոսքի զարգացումն առավել արդյունավետ և նպատակաուղղված կազմակերպելու համար: Եվ քանի որ դիդակտիկ խաղերի կիրառման ժամանակ երեխաները կարողանում են առավել բնական ընկալել բառերի և արտահայտությունների իմաստները, առարկաների նշանակությունը, որոնք իրենց հերթին թույլ են տալիս մեծացնել գիտելիքների յուրացման շրջանակը, ուստի դրանով էլ պայմանավորված է հետազոտության արդիականությունը:

Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում

են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում: Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

Հետազոտության նպատակը. Ուսումնասիրել լսողության խանգարում ունեցող երեխաների գիտելիքների յուրացմանն ուղղված խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը և գործնականում հիմնավորել դրանց արդյունավետությունը:

Հետազոտության խնդիրները: Մեր կողմից մշակված հետազոտության հիմնական նպատակի, համաձայն անհրաժեշտություն է ծագել լուծելու հետևյալ խնդիրները.

1. Ուսումնասիրել հարցի լուսաբանման աստիճանը գիտամեթոդական գրականության մեջ,
2. Ուսումնասիրել լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսումնական գործընթացում խաղերի կիրառման դերն ու նշանակությունը
3. Ընտրել և կիրառել խաղային տեխնոլոգիաներ, որոնք հնարավորություն կտան ստեղծել նպաստավոր պայմաններ լսողության խանգարում ունեցող երեխաների գիտելիքների յուրացման համար և հիմնավորել դրանց արդյունավետությունը:

1.1 Խաղի դերը լսողության խանգարում ունեցող երեխաների կյանքում

Մարդկության սոցիալ-պատմական զարգացման ընթացքում խաղն աստիճանաբար ձեռք է բերում առավել մեծ նշանակություն երեխայի անձի ձևավորման մեջ: Խաղի շնորհիվ երեխան շրջապատող աշխարհի հետ փոխհարաբերություններում ձեռք է բերում փորձ, յուրացնում է բարոյական նորմերը, պրակտիկ և գործունեության միջոցներ, որոնք ստեղծել է բազմադարյան մարդկային պատմությունը:

Նախադպրոցական տարիքում երեխան միաժամանակ յուրացնում է երկու իրողություն՝ սեփական ցանկությունների և երազների ու մեծահասակների ներգործությամբ ներկայացվող: Խաղային գործունեությունը երեխային բնորոշ մի լեզու է, որի օգնությամբ նա փորձում է ճանաչել արտաքին աշխարհը՝ աստիճանաբար հաղթահարելով տարիքին բնորոշ «եսակենտրոն» մտածելակերպը:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների կյանքում և ուսուցման գործընթացում խաղերը կարևոր նշանակություն ունեն, քանի որ հանդիսանում են երևակայության, մտածողության և խոսքային հաղորդակցման զարգացման գլխավոր միջոց: Խաղը ճիշտ, նպատակաուղղված մշակման ու հետևողական կազմակերպելու դեպքում, այն կդառնա լսողության խանգարում ունեցող երեխաների հուզական ոլորտի, մտածողության և խոսքի զարգացման հիմնական միջոցը: Ուստի խաղերը պետք է ընտրել և համապատասխանաբար կազմակերպել՝ հաշվի առնելով երեխաների լսողության խանգարման աստիճանը, ընդհանուր զարգացման առանձնահատկությունները, խոսքի զարգացման մակարդակը, ինչպես նաև՝ ուսուցման նպատակները: Անհրաժեշտ է, որպեսզի խաղերը կազմակերպվեն հեշտից դժվար, պարզից՝ բարդ սկզբունքով, և միևնույն խոսքային նյութը կրկնվի տարբեր խաղային գործունեության ժամանակ:

Լսողության իջեցումը և դրա հետ կապված խոսքային զարգացման դանդաղումը, շփման ցածր պահանջը բացասաբար են անդրադառնում առարկայական և խաղային գործունեության վրա: Չնայած այն բանին, որ չլսող երեխաները հետաքրքրություն են դրսևորում խաղի հանդեպ և հաճույքով խաղում են՝ նրանց խաղերը ավելի շատ մնում են առարկայագործնական մակարդակի վրա: Հաճախ նրանք խաղալիս չեն կարողանում առարկաները ճիշտ օգտագործել, ուստի և ձգտում են խաղալ առավել ծանոթ առարկաներով և խաղալիքներով: Նրանք դժվարանում են խաղում առարկան փոխարինել մեկ ուրիշով, նույն առարկան կամ խաղալիքը տարբեր խաղերում կիրառել, կամ բառը նոր

իրավիճակ տեղափոխել, քանի որ տվյալ բառը երկար ժամանակ միայն մեկ առարկա է բնութագրում:

Խաղային գործունեության ժամանակ երեխաները կարողանում են ավելի բնականորեն ընկալել բառերի և արտահայտությունների իմաստները, առարկաների նշանակությունը, որոնք հետագայում թույլ են տալիս մեծացնել գիտելիքների ձեռք բերման շրջանակը, ինչպես նաև՝ խոսքի մակարդակը:

Խաղերի և վարժությունների ընդգրկումը երեխայի կյանք ապահովում է երեխաների առավելագույն ակտիվությունը, քանի որ խաղը երեխայի վարքի բնական ձևն է: Խաղը հնարավորություն է տալիս ուսուցանվող բովանդակությունը մատուցել մատչելի և հասանելի ձևով:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է դրա ճիշտ և նպատակային կազմակերպմամբ: Խաղը կազմակերպելիս հարկավոր է նկատի ունենալ հետևյալը.

- խաղը կազմակերպելիս պետք է հաշվի առնել յուրաքանչյուր երեխայի ցանկությունները, հնարավորությունները, անհատականությունը,
- խաղը պետք է նպաստի երեխաների գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը,
- խաղի ժամանակ դիդակտիկաները անընդհատ պետք է փոփոխել,
- խաղի տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Նախքան խաղը կազմակերպելը՝ խաղավարը պետք է այն ենթարկի համակողմանի վերլուծության և պարզի՝ խաղի նպատակը, խաղացողների թիվը, խաղի կանոնները, խաղի կազմակերպման հնարավոր տարբերակները:

Խաղի ընթացքում երեխաները շփման մեջ են մտնում խաղալիքների, զանազան գործիքների միջոցով, այդ պատճառով էլ շփումը կարող է ավելի իմաստավորված և բնական լինել: Հաղորդակցումը մեծահասակի և երեխայի միջև զարգացնող խաղային միջավայրի և հետազոտության բաղկացուցիչ մասերից է: Հաղորդակցումը, ի տարբերություն առարկայական փոխազդեցության, իրականացվում է զանազան խոսքային և ոչ խոսքային միջոցների օգնությամբ:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաները նոր շարժումներ յուրացնելու ժամանակ ունենում են դժվարություններ՝ հավասարաշռություն պահելու, շարժումները համապատասխան ռիթմով վերարտադրելու և այլ նմանատիպ վարժանքներ կատարելու ժամանակ: Ուստի այդ երեխաների համար շարժուն խաղերը ընտրության և

կազմակերպելու ժամանակ պետք է ունենան հատուկ մոտեցում: Շարժումն ակտիվացնում է դասը, որի արդյունքնում նկատելիորեն բարձրանում է սովորողների տրամադրությունը: Մանկավարժի շնորհիվ հնարավորություն է ստեղծվում պայմաններ ստեղծել շփման, բառապաշարի հարստացման, ճանաչողական գործընթացների, հոգեշարժական գործառույթի խանգարման վերականգնման համար:

Մուրդումանկավարժի դերը երեխայի խաղային գործունեության կազմակերպման մեջ մեծ նշանակություն ունի, քանի որ նախքան խաղի տեսակը ընտրելը, նա պետք է հաշվի առնի այդ երեխաների առանձնահատկությունները, լսողության և խոսքի մակարդակը:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների համար մարդկանց վերաբերմունքը, որոշ վարվեցողության կանոններ չեն բացահայտվում, իսկ հաճախ էլ սխալ են ընկալվում: Այստեղ բացասական դեր է խաղում չլսող երեխաների և մեծահասակների շփման անբավարարությունը:

Ձևակերպելով մարդկանց փոխհարաբերությունները, արարքները, խաղի վերածելով նրանց վարվեցողության կանոնները՝ դրանք կարելի է ավելի ընկալելի դարձնել երեխաների համար խաղի միջոցով:

Խաղի բնութագրումը լայնացնում է երեխաների պատկերացումը շրջապատող աշխարհի մասին և իրականության այն կողմերի, որոնք քիչ հասանելի են առօրյա կյանքում: Խաղի ընթացքում ավելի ամբողջականորեն են բացահայտվում խաղալիքների և առարկաների նշանակությունները, հատկանիշները և վերաբերմունքը: Այս առումով կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկ խաղը, որին մեծ ուշադրություն է դարձվում դաստիարակության և ուսումնառության ընթացքում: Խաղը որպես զարգացման գլխավոր գործոն՝ ունի կարևորագույն նշանակություն ոչ միայն նախադպրոցական, այլև՝ դպրոցական տարիքում: Խաղային գործունեության մեջ տեղի է ունենում իրական առարկայի իմաստի առանձնացում, մինչդեռ լսողության խանգարում ունեցող երեխաների առարկայագործնական մտածողության իրագործումը պահանջում է մեծահասակների կողմից հատուկ կազմակերպված ու նախապատրաստված կիրառում:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսումնական գործընթացում կիրառում են խաղերի հետևյալ տեսակները՝ դիդակտիկ խաղեր, ակտիվ խաղեր, սեղանի խաղեր, նստած խաղեր, խաղալիքներով խաղեր, դերային և ազատ խաղեր:

Լսողության բացակայությունը խաղի ժամանակ պետք է փոխարինել տեսողությամբ և զգայությամբ: Ուստի խաղերը անհրաժեշտ է անցկացնել այնպես, որ երեխաները ճիշտ

հասկանան խաղի իմաստն ու հրահանգը: Դրա համար խոսքային հրահանգների փոխարեն սկզբնական շրջանում կարելի է կիրառել ձեռքի, թաշկինակի, դրոշի բարձրացումը, ծափը և այլն: Հրահանգը կարող է լինել նաև խոսքային, սակայն այդ խոսքային նյութը պետք է ընտրել յուրաքանչյուր խաղի համար առանձնահատուկ՝ կախված խաղի տեսակից, կազմակերպման ձևից: Խաղի ժամանակ խոսքի միջոցով երեխաներն արտահայտում են իրենց վերաբերմունքը խաղի, խաղընկերոջ, դերի հանդեպ:

Այսպիսով՝ վերոնշյալից պարզ է դառնում, որ լսողության խանգարում ունեցող երեխաների կյանքում և ուսուցման գործընթացում խաղերը կարևոր նշանակություն ունեն, քանի որ հանդիսանում են երևակայության, մտածողության և խոսքային հաղորդակցման զարգացման գլխավոր միջոց: Խաղը ճիշտ, նպատակաուղղված մշակման ու հետևողական կազմակերպելու դեպքում, այն կդառնա լսողության խանգարում ունեցող երեխաների հուզական ոլորտի, մտածողության և խոսքի զարգացման հիմնական միջոցը: Ուստի խաղերը պետք է ընտրել և համապատասխանաբար կազմակերպել՝ հաշվի առնելով երեխաների լսողության խանգարման աստիճանը, ընդհանուր զարգացման առանձնահատկությունները, խոսքի զարգացման մակարդակը, ինչպես նաև՝ ուսուցման նպատակները:

Անհրաժեշտ է, որպեսզի խաղերը կազմակերպվեն հեշտից դժվար, պարզից՝ բարդ սկզբունքով, և միևնույն խոսքային նյութը կրկնվի տարբեր խաղային գործունեության ժամանակ: Եվ չպետք է մոռանալ, որ ինչպես երեխան իրեն դրսևորում է խաղում, այնպես էլ մեծ մասամբ լինում է կյանքում:

1.2 Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսումնական գործընթացում

Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիարակչական միջոց: Այն հնարավորություն է ընձեռում երեխաներին հաղորդել որոշակի գիտելիքներ, մշակել հմտություններ և կարողություններ, զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Խաղը նրանց կյանքի և գործունեության կազմակերպման, լայն դաստիարակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման և ինքնուրույնության դաստիարակության միջոց է:

Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը ուսումնական խաղի տեսքով կազմակերպվող ուսումնական պարապմունքի տեսակն է, որն իրագործում է խաղային ակտիվ ուսուցման մի ծարք սկզբունքներ և որն առանձնանում է խաղային գործունեության կառուցվածքն ամրագրող կանոններով ու գնահատող համակարգերով: Ըստ էության, դիդակտիկական խաղը կոլեկտիվ և նպատակադրված ուսումնական գործունեություն է, որի ընթացքում յուրաքանչյուր մասնակից և, ընդհանրապես, ամբողջ խումբը միավորված են գլխավոր խնդրի շուրջ և իրենց վարքն ուղղորդում են դեպի շահույթ. այն նաև ակտիվ կամ ինտերակտիվ ուսումնական գործունեություն է, որը վերաբերում է ուսումնասիրվող համակարգը (երևույթը, գործընթացը) նմանարկող մոդելին:

Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը տարբերիչ առանձնահատկությունը՝ դրանցում խաղային իրադրության առկայությունն է, մի բան, որը մեթոդի հիմք է կազմում. մասնակիցների գործունեությունը ֆորմալիզացված է, այսինքն կան կանոններ, գնահատման խիստ համակարգ, որոշակի ժամանակացույց: Նշենք, որ դիդակտիկ խաղերը տարբերվում են գործնական խաղերից առաջին հերթի այն բանով, որ դրանցում բացակայում է լուծումների շղթան (հաջորդականությունը):

Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը երեխաներին ճանաչողական գործունեություն ծավալելու հնարավորություն են ընձեռում: Վերջինս հաշվի առնելով կարելի է ասել, որ դիդակտիկ խաղերը՝

- երեխաներին սովորեցնում են՝ ուսումնական գործընթացում ստեղծելով ուրախ, անկաշկանդ մթնոլորտ,
- երեխաների մեջ ձևավորում են սեփական գործունեությունը կազմակերպելու,

ընկերների հետ համագործակցելու ունակություններ,

- ակտիվացնում են երեխաների մտածողությունը, ուշադրությունը, խոսքը և երևակայությունը:

Խաղային տեխնալոգիաների կիրառման նպատակն է սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատել, համադրել, դասակարգել, ընդհանրացնել, այսինքն՝ կատարել մտավոր գործողություն: Ընդ որում, ուսուցողական խնդիրն սովորողից գաղտնի է մնում և նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է:

Այս խաղերը մանկավարժների կողմից հատուկ կազմակերպված, կանոններով տարաբնույթ խաղեր են՝ ուղղված երեխաների կրթությանն ու դաստիարակությանը: Դրանք ուղղված են երեխաների ուսուցման որոշակի խնդրի լուծմանը, բայց դրա հետ մեկտեղ դրանցում բացահայտվում են խաղային գործունեության դաստիարակչական և զարգացնող ազդեցությունը: Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսուցման գործընթացում դիդակտիկ խաղերի կիրառման անհրաժեշտությունն ունի մի շարք պատճառներ, որոնք են՝

1. Խաղային գործունեությունը՝ որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն կրտսեր դպրոցական հասակում դեռևս չի կորցնում իր նշանակությունը: Ինչպես նշել է Լ.Ս. Վիգոտսկին՝ «Դպրոցական հասակում խաղը չի մահանում, այլ ներթափանցում է իրականության հարաբերություններ: Դպրոցական ուսուցման և աշխատանքի ժամանակ այն ունի իր ներքին շարունակությունը»: [5]: Վերջինից էլ կարելի է ենթադրել, որ խաղային գործունեությունը, խաղային տեսակներն ու միջոցները հնարավորություն են տալիս առավել արդյունավետ ներմուծել երեխաներին ուսումնական աշխատանք:

2. Ուսումնական գործունեության յուրացումը, երեխաներին այդտեղ ներառումը լինում է դանդաղ (շատ երեխաներ չգիտեն նույնիսկ՝ ինչ է սովորելը):

3. Լսողության խանգարում ունեցող երեխաներն ունեն առանձնահատկություններ՝ կապված անկայուն և կամածին ուշադրության, հիշողության և մտածողության հետ: Դիդակտիկ խաղերն էլ հենց նպաստում են հոգեկան գործընթացների զարգացմանը:

4. Ոչ բավարար են ձևավորված իմացական դրդապատճառները: Ուսուցման սկզբնական շրջանում հիմնական դժվարությունն այն է, որ դրդապատճառը, որով երեխան գալիս է դպրոց, կապված չէ այն գործունեության հետ, որը նա պետք է

իրականացնի դպրոցում: Դրդապատճառը և ուսումնական գործունեության կառուցվածքը համապատասխան չեն միմյանց, ուստի ուսուցման պետք է դրդել այն կառուցվածքով, որով երեխային սովորեցնում են դպրոցում:

Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է՝ հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- ուսուցողական խնդիրների առկայությունը. յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի ժամանակ երեխաները պետք է ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ ու հմտություններ,

- դաստիարակչական նշանակությունը, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պետք է հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ պետք է ձևավորվեն և զարգանան խաղի ժամանակ,

- զարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,

- խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով: Որքան բազմազան են երեխայի խաղային գործողությունները, այնքան հետաքրքիր է ընթանում խաղը և այնքան արդյունավետ կերպով կարող են լուծվել խաղի՝ ուսումնական, ճանաչողական, դաստիարակչական և զարգացնող խնդիրները,

- խաղի ընթացքի արդյունավետությունն ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, պարագաներ և դրանց ճիշտ օգտագործումը խաղը կազմակերպելու համար,

- ուսումնական գործունեությունը պետք է թաքնված լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի,

- խաղի կանոնները պիտի բխեն երեխաների շահերից՝ համապատասխան նրանց մտավոր, ֆիզիկական կարողություններին և հոգեկան գործընթացների զարգացման մակարդակից, իսկ լսողության խանգարում ունեցող երեխաների համար նաև՝ լսողության խանգարման աստիճանից, խոսքի մակարդակից,

- խաղի ընթացքը պետք է կազմակերպվի խաղի կանոններին համապատասխան, և խաղացողների կողմից թույլ տված ցանկացած խախտում պետք է արժանանա

համապատասխան արձագանքի,

- խաղի արդյունքների հանգամանակի վերլուծությունը և արդարացի գնահատումն ու ամփոփումը: Արդյունքների ամփոփում պետք է անցկացվի անմիջապես խաղի ավարտից հետո:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսուցման սկզբնական շրջանում դիդակտիկ խաղերին մեծ տեղ է հատկացվում, հատկապես խոսքի զարգացման աշխատանքներում: Սկզբում, երբ երեխաները նոր են ծանոթանում բառերին, իրենց անուններին և ստանում են առաջին հանձնարարությունները, կարել է կիրառել մի շարք խաղեր՝ առարկաների, գործողությունների, ինչպես նաև իրենց անունները մտապահելու համար:

Դիդակտիկ խաղերի օգտագործումը նպաստում է ինչպես ձեռք բերած գիտելիքների ամրապնդմանը, այնպես էլ՝ նորերի ստացմանը: Դա հնարավորություն է տալիս երեխաներին դրսևորել իրենց գիտելիքները, համեմատել դրանք:

Դասերի ժամանակ երեխաները կտրտված այբբենարանի օրինակով և նաև առանց դրա՝ կազմում են բառեր, անվանումներ, խաղալիքների անուններ և այլն: Նախքան կտրտված այբբենարանով աշխատելը՝ երեխաները մի քանի անգամ մատնախոսում են տվյալ բառը կամ արտահայտությունը: Նույն աշխատանքը կատարվում է նաև հանձնարարությունը կատարելուց հետո:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ընդհանուր զարգացման համար կարևոր նշանակություն ունեն հնչարտաբերական ունակությունները, լսողական ընկալումը, ուշադրությունը զարդացնող խաղերը և խաղ-վարժությունները: Մեծ տեղ է տրվում բառախաղերի, բանավոր խաղերի, խաղ-երկխոսությունների անցկացմանը, որոնք պահանջում են բառերի ճիշտ ընտրություն, բառի ճիշտ փոխարինումը մուսով և այլն:

Դիդակտիկ խաղերի ժամանակ կիրառվող խոսքային նյութում կարևոր է դիմելը, հաղորդելը, զգուշացնելը (գնա կամ գնացեք խաղալու, նստիր կամ նստեցեք սեղանի շուրջ, բաժանիր նկարները կամ քարտերը, ցույց տուր կամ ցույց տվեք, վերցրու կամ վերցրեք, թաքցրու կամ թաքցրեք, գուշակիր կամ գուշակեք, հիշիր կամ հիշեք, ով է առաջինը, ով հաղթեց, արագ, երկար, ուշացար և այլն), քանի որ այդ բառերը օգտագործվում են նաև առօրյա շփման ժամանակ:

Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք

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 չեն հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

Այս խաղերը նպաստում են ուշադրության, հիշողության, դիտունակության, ընկալման, կամային գործունեության զարգացմանը: Սա է պատճառը, որ դիդակտիկ խաղերը դիտվում են որպես ուսուցման լավագույն մեթոդ: Սակայն այն կիրառելիս ուսուցիչը պետք է ցուցաբերի մանկավարժական վարպետություն: Կրթադաստիարակչական գործընթացին նախապատրաստվելիս՝ դաստիարակը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր երեխայի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսումնական գործընթացում կիրառում են դիդակտիկ խաղերի հետևյալ տեսակները.

- Խաղ-փորձություններ, որոնք հնարավորություն են տալիս ուժեղացնել տպավորությունները, ուշադրություն դարձնել այն ամենին, ինչ կողքին է: Դրանք նպաստում են հետևողականության զարգացմանը, օգնում են հաղթահարել դժվարությունները,

- Խաղ-հանձնարարություններն ունեն պարզ կառուցվածք և կարճ բովանդակություն: Դրանց հիմքում առարկաներով, խաղերով, բառային հանձնարարություններով գործողություններն են:

- Խաղ-ենթադրություն: Երեխաների առջև խնդիր է դրվում և ստեղծվում է իրավիճակ, որը պահանջում է գիտակցված հաջորդական գործողություններ: Ըստ դրա էլ ակտիվանում է երեխաների մտածական գործընթացները:

- Խաղ-հանելուկների հիմքում ընկած է գիտելիքների, հնարամտության ստուգումը: Հանելուկների գուշակումը զարգացնում է վերլուծելու, ընդհանրացնելու, քննելու, ենթադրություններ անելու կարողությունները:

- խաղ-քննարկումների հիմքում ընկած է շփումը: Չարգացնում է անմիջական փորձառությունը, հետաքրքրությունները, բարի կամեցողությունը: Այսպիսի խաղը ենթադրում է հուզական և մտածական գործընթացների ակտիվացում:

Ա.Պ. Ուսովան (Усова А.П., 1981) և Ա.Մ. Լեուշինան (Лейшина А. М., 1974) իրենց մի շարք հետազոտություններում առաջ են քաշել դիդակտիկ խաղերի երկու գործառույթ՝ ուսուցման գործընթացում ստացած գիտելիքների ամրապնդում և խաղային ձևով նոր գիտելիքների յուրացում: Վերջին գործառույթի իրականացումը կապվում է որոշակի դժվարությունների հետ, որովհետև նոր, ավելի բարդ գիտելիք տալու համար անհրաժեշտ է երեխաների իմացական գործունեության եղանակների կազմակերպում, որոնք անհրաժեշտ են տվյալ գիտելիքները յուրացնելու համար: Սակայն այդ եղանակները մատչելի են միայն ուղղակի ուսուցողական ներգործության դեպքում: Իսկ դիդակտիկ խաղերի դերը նշանակելիորեն կբարձրանա, եթե դրանք երեխաներին առաջարկվեն մշակված համակարգով: Դա հնարավորություն կտա իրականացնել դիդակտիկ խնդիրների հաջորդական բարդացումը, այսինքն՝ խաղային ուսուցման միջոցով երեխաներին տանել դեպի առավել բարդ գիտելիքների յուրացում:

Ընդհանուր առմամբ կարելի է ասել, որ դիդակտիկ խաղերը միայն երեխաների համար են խաղեր, իսկ մեծահասակի համար՝ ուսուցման միջոց: Դիդակտիկ խաղերում գիտելիքների յուրացումը ներմուծվում է որպես կողմնակի ազդեցություն: Այդպիսի խաղերի և ուսուցման խաղային հնարների նպատակն է ուսումնական գործընթացի հեշտացումը՝ այն դարձնելով աստիճանական: Ուստի լսողության խանգարում ունեցող երեխաների ուսուցման գործընթացում դիդակտիկ խաղերի հիմնական գործառույթներն են.

- դիդակտիկ՝ ուսուցման հանդեպ հետաքրքրություն ձևավորելու և դպրոցին հարմարվելու հետ կապված երեխայի լարվածության թուլացման գործառույթ,
- հանգստացնող՝ հոգեբանական նորագոյացումների ձևավորման գործառույթ,
- զարգացնող՝ համաուսումնական կարողությունների, ուսումնական հմտությունների և ինքնուրույն աշխատանքի, սեփական ուսումնական գործունեության ձևավորման գործառույթ,
- ինքնակառավարման և ինքնազնադատականի հմտությունների ձևավորման գործառույթ,

- շտկող՝ լսողական ընկալման, բանավոր խոսքի հատակ, սահուն, արտահայտիչ, ինտոնացիոն կողմի զարգացման և ձևավորման գործառույթ,

- հաղորդակցական՝ համապատասխան փոխհարաբերության և սոցիալական դերերի յուրացման ձևավորման գործառույթ:

Վերոնշյալից պարզ է դառնում, որ դիդակտիկ խաղերը բարդ, բազմաբովանդակ երևույթ են, որտեղ տեղի են ունենում ոչ միայն ուսումնական գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների յուրացում, այլև՝ զարգանում են երեխաների բոլոր հոգեկան գործընթացները, հուզականային ոլորտը, կարողություններն ու ունակությունները: Դիդակտիկ խաղերի գիտակցված կիրառումն ուսումնական գործընթացում հեշտացնում է այն, քանի որ խաղային գործունեությանը ծանոթ է երեխան: Խաղի միջոցով արագությամբ գիտակցվում են օրինաչափությունները, դրական հույզերը հեշտացնում են ճանաչողական գործընթացները:

Կարևոր է դասերի ժամանակ ընտրել խաղի և խաղային իրավիճակների փուլային բաշխումը: Սկզբում կարևոր է խաղի նպատակը՝ երեխաներին նախապատրաստել և նրանցում հետաքրքրություն առաջացնել, դրդել նրանց ակտիվության: Այնուհետև դիդակտիկ խաղը պետք է լուծի թեմայի յուրացման խնդիրը, իսկ վերջում՝ կարող է ունենալ ամփոփիչ կամ որոնողական բնույթ: Դասի յուրաքանչյուր փուլ պետք է լինի հետաքրքիր, հասանելի, պարունակի տարաբնույթ գործունեության ձևեր: Խաղը կարելի է անցկացնել տարբեր դասերի ժամանակ և դասերի յուրաքանչյուր փուլում: Այսպես՝ նոր նյութի հաղորդման դասերի ժամանակ խաղերում կարելի է ներմուծել գործնական աշխատանքներ առարկաների և նկարների խմբերով: Նյութի ամրապնդման դասերին կարելի է կիրառել օրինակների վերարտադրում: Ընդհանուր առմամբ դասերի ժամանակ ըստ թեմայի կարելի է ընտրել խաղեր ըստ տարբեր գործունեության՝ կատարողական, վերարտադրողական, վերափոխող, որոնող:

Լսողության խանգարում ունեցող երեխաների հետ դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման և անցկացման ժամանակ պետք է հաշվի առնել որոշակի մանկավարժական պայմաններ.

- Խաղը չպետք է երկար ընթանա (մինչև 15 րոպե),
- Մեծահասակները կարող են մասնակցել խաղերին՝ կախված երեխաների խոսքային հնարավորություններից, խաղի խնդիրներից և պայմաններից,

- Խաղերի տարբեր տեսակների կիրառում՝ հաշվի առնելով երեխաների տարիքային և հոգեբանաֆիզիկական զարգացման առանձնահատկությունները:

Կարևոր է այնպիսի դիդակտիկ խաղերի կիրառումը, որոնք ուղղված են մաթեմատիկական գիտելիքների ամրապնդմանը («Կենդանի թվեր», «Ուրախ հաշիվ», «Կախարդական քառանկյուն» և այլն), շրջակա աշխարհի ծանոթացմանը և բնագիտությանը («Կենդանիների» խաչբառեր, «Ինչ է լինում աշնանը» խաղ-վարժություն և այլն):

Այսպիսով՝ դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով, ըստ որի էլ դրանք կարող են մտնել ընդհանուր մանկավարժական գործընթաց՝ համակցվելով և փոխգործունեության մեջ մտնելով ուսուցման և դաստիարակության այլ ձևերի հետ: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Դաստիարակի և երեխաների փոխհարաբերություններն որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա մանկավարժը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում և խաղը վարողից, խաղն էլ կդառնա ուղղակի խաղ՝ «այն կդառնա ձանձրալի օրինակ», - ինչպես նշում է Ջ.Մ. Բոգուսլավսկայան (Յ.Մ. Богуславская, Е.О. Смирнова, 2008):

1.3 Խաղային տեխնալոգիաների կիրառումը լսողության խանգարումներ ունեցող երեխաների մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի իր խնդիրները՝ զարգացնել բանավոր համրանք կատարելու ունակությունը, ծանոթացնել երկրաչափական պարզ ձևերին, ծանոթացնել թվերի բնական շարքին, ծանոթացնել թվանշաններին, թվերի կազմությանը: Նախապատրաստական շրջանում դասերը պետք է այնպես կազմակերպված լինեն, որ առաջացնեն մաթեմատիկա առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություն: Մաթեմատիկայի ուսուցման այս փուլում հաճախակի անցկացվում են

էքսկուրսիաներ դպրոցի տարածքում, այգում, դպրոցական արհեստանոցում և այլն: Մաթեմատիկայի դասի որևէ մաս կարելի է անցկացնել խաղասենյակում, ֆիզկուլտուրայի դահլիճում և այլն:

Ուսուցման ծրագրով նախատեսվում է առարկաների համեմատում և հավաքածուների կազմում ըստ տարբեր հատկությունների. գույնի, ձևի, չափսի, նյութի և այլն: Դեռևս նախադպրոցական տարիքում երեխաները ունենում են որոշ պատկերացում նշված հատկությունների մասին: Մաթեմատիկայի ուսուցման նախապատրաստական շրջանում կատարվում է դրանց մասին հասկացությունների և պատկերացումների ձևավորում, հստակեցում և համակարգում: Շատ կարևոր նշանակություն ունի այդ հատկությունների ուսուցման հերթականությունը: Նշված պատկերացումների և հասկացությունների ձևավորումը պահանջում է մեծ քանակությամբ գննական պարագաների, դիդակտիկ նյութերի, ինչպես նաև երեխաներին շրջապատող առարկաների օգտագործում: Սկզբից այս կամ այն հասկացության ձևավորման համար պետք է ընտրել առարկաներ, որոնց տարբերությունը ըստ այդ հատկանիշի ցայտուն է: Հետո 14 ընտրվում են առարկաներ, որոնց տարբերությունը ըստ այդ հատկանիշի փոքր է, և որոնք միմյանցից տարբերվում են մի քանի հատկանիշներով: Օրինակ՝ թղթի մի շերտը երկար է և նեղ, իսկ մյուս շերտը կարճ է և լայն: Առարկաների այսպիսի ընտրությունը սովորողների առջև դնում է ավելի բարդ խնդիր՝ հատկանիշների շարքից առանձնացնել ուսուցչի պահանջածը: Չափսերի վերաբերյալ հասկացությունների ձևավորումը ավելի արդյունավետ կլինի, եթե ստեղծվեն այնպիսի իրավիճակներ, որոնց շնորհիվ սովորողները կհասկանան, որ կենցաղային որոշակի խնդիր լուծելիս պետք է հաշվի առնեն առարկաների այս կամ այն հատկանիշը: Օրինակ՝ սովորողներին առաջարկվում է տարբեր երկարության մատիտները դնել համապատասխան տուփերի մեջ»

Աշակերտների պատկերացումները գույնի և ձևի վերաբերյալ ընդլայնվում են որոշ երկրաչափական պատկերների և տարածական մարմինների հետ ծանոթացնելու միջոցով: Նախապատրաստական շրջանում աշակերտները ծանոթանում են նաև որոշ նյութերի հետ, որոնցից պատրաստվում են իրենց առարկաները: Նախապատրաստական շրջանում աշխատանք է կատարվում երեխաների մոտ հաշվելու կարողության, քանակական պատկերացումների և հասկացությունների ձևավորման ուղղությամբ: Աշակերտներից

շատերը քանակի մասին դատում են ըստ նրա զբաղեցրած տեղի, այլ ոչ թե տարրերի քանակից: Եթե առարկաները դասավորված են իրարից հեռու, ապա երեխաները գտնում են, որ այդ դեպքում նրանց թիվը շատ է, քան այն դեպքում, երբ առարկաները իրար մոտ են դասավորված, նույնիսկ եթե նրանք քանակությամբ քիչ են: Ուստի այս փուլում կարևորվում է հաշվելու կարողության ձևավորումը:

Առավել հետաքրքիր են այն խաղերը, որոնցում գուշակելը, ճանաչելը, անակնկալ փոփոխությունները անցնում են ուրախ 17 մթնոլորտում: Այդպիսի խաղերից՝

1 «Գտիր գույնով» դիդակտիկ խաղը : Խաղի նպատակն է զարգացնել հիշողությունը, տրամաբանությունը, ուշադրութունը, զարգացնել երեխայի մոտ ճանաչողականությունը, տարբերել եւ ճանաչել երկրաչափական մարմինները, գույները, քանակը : Խաղի ընթացքը այսպիսին է՝ դեկավարը սեղանին է դնում տարբեր գույնի շրջաններ, երեխաները լավ դիտում են գունավոր շրջանները, հետո երբ նրանք փակում են աչքերը, դաստիարակը շրջաններից մեկը պակասեցնում է: Երեխաները պետք է գուշակեն, թե որ գույնի շրջանն է անհետացել: Եվ այսպես մինչեւ սեղանին կմնա 1 շրջան: Նաեւ հաշվել, թե քանի շրջան կար եւ քանիսը մնաց: Այս խաղը անց է կացվում նաեւ այն նպատակով, որ բացի 3 հիմնական գույներից՝ կապույտ, կարմիր, դեղին, կան նաեւ դրանց երանգները: Գույները սովորելու եւ ամրապնդելու համար դաստիարակը պետք է բարձրաձայն անվանի դրանք. Օրինակ՝ կարմիր, բաց կարմիր, ավելի բաց կարմիր կամ կապույտ, բաց կապույտ, ավելի բաց կապույտ:

Նապաստակի տնակը

Նպատակը: Ամրակայել թվի և առարկաների քանակի միջև առնչություն ստեղծելու ունակությունը, որը բնութագրվում է տվյալ թվով:

Ուսուցման միջոցներ: Տարբեր չափերի շրջանակներ:

Խաղի ընթացքը: Հատակին նկարված են տարբեր չափերի շրջանակներ, նրանցից յուրաքանչյուրի կողքին գրված է 1 կամ 2 թվանշանը:

Ուսուցիչ: Նապաստակներն անտառի բացատում վազվզում են: Տնակում, ուր գրված է 1 թվանշանը, բնակվում է մեկ նապաստակ, իսկ այն տնակում, ուր գրված է 2 թվանշանը, բնակվում են երկու նապաստակ եղբայրները: Երբ բացատ է գալիս աղվեսը, նապաստակներն արագ փախչում են իրենց տնակները: 1 թվանշանով տնակում թաքնվում

է մեկ նապաստակ, իսկ 2 թվանշան ունեցող տնակում՝ երկու նապաստակ: Նապաստակները, որոնք սխալվում են, համարվում են բռնված. նրանց աղվեսը տանում է իր բույնը:

Ծանոթություն: Ուսուցիչը, երեխաներին ծանոթացնելով յուրաքանչյուր նոր թվի և նրա նշանակությանը, փոխում է խաղի պայմանները: Հայտնվում են տնակներ 3, 4, 5 թվանշաններով, որոնք խաղի ընթացքում թաքցվում են՝ համապատասխանելով խաղացողների թվին:

2.Խաղի պլանը: Դիդակտիկական խաղի հաջորդ պահանջվող կառուցվածքային բաղադրիչը խաղի պլանն է, որն իրենից ներկայացնում է խաղային գործունեության քայլաշար: Երեխաներին հրապուրում են հատկապես երևակայական սցենարները, առարկաների հետ կատարվող ակտիվ գործունեությունը:

3.Խաղի մեկնարկը: Խաղային միջավայրի վրա էապես ազդում է խաղի մեկնարկը՝ սկիզբը, որը պիտի լինի կազմակերպված ու կանոնավոր, այլապես խաղային միջավայրը կվերածվի քառասյին իրավիճակի, ուր բոլորը միաժամանակ խոսում են՝ առանց միմյանց հարգելու ու լսելու: Խաղային միջավայրը ստեղծում է խմբերի բաժանման, դեկավարի ընտրության ինքնատիպ միջոցներ:

4.Խաղային գործողությունները: Խաղային գործողությունները փոխկապակցված են խաղի պլանի հետ, ելնում է դրանցից: Համարվելով խաղի պլանի իրականացման միջոց՝ դրանք միաժամանակ ամփոփում են իրենց մեջ նաև գործողություն՝ ուղղված մանկավարժի կողմից դրված ուսումնական խնդիրների լուծմանը: Այսպես, «Որտե՞ղ է ճնճղուկը» խաղում երեխաները գործում են երևակայական իրավիճակներին համապատասխան տեղաշարժում են ճնճղուկների պատկերները և պատմում ընկերներին իրենց գործողությունների մասին: Մի կողմից երեխաները ընդունում են այդ տեղաշարժը, որն իրենք են իրականացնում, ինչպես թռիչքը. մանկական երևակայությամբ ճնճղուկը ուրախ ճախրում է, թռչում տեղից տեղ: Դա խաղային գործողություն է, որն իրականացնում է խաղի պլանը: Մյուս կողմից՝ փոխելով շարժվող օբյեկտի տեղը՝ երեխաները գիտակցում են տարածական հարաբերությունները և ամրակայում խոսքում համապատասխան տերմինաբանությունը: Ըստ բովանդակության՝ խաղային գործողությունները տարբեր են: Դա կարող է լինել հանելուկի գուշակում, ինչպես «Ի՞նչ կա պարկում» խաղում, «Մտածի՛ր» նկար խաղում՝ նկարելու միջոցով երևակայելով և այլն:

5.Խաղի կանոնները: Խաղի կանոնները երեխաներն ընդունում են որպես պայման: Դրանց չիրականացումը խաղը դարձնում է անհետաքրքիր: Խաղալով՝ երեխաները գիտակցում են, որ պահպանելով խաղի կանոնները՝ շուտով կհասնեն ցանկալի արդյունքի:

6.Խաղի արդյունքների ամփոփում: Խաղի արդյունքներն ամփոփվում են խաղի ավարտից անմիջապես հետո՝ որոշելով հաղթող խմբերին, և հայտնաբերելով այն երեխաներին, որոնք առավել ճիշտ են իրականացրել խաղային առաջադրանքները: Պիտի մատնանշել յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումը, ընդգծել հետ մնացող երեխաների հաջողությունները, գնահատողական դատողությունների ինքնատիպությունը:

Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

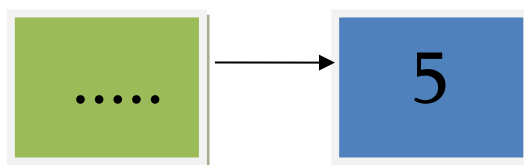
| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 2 | 14 | 27 | 20 | 7 |
| 11 | 25 | 9 | 18 | 3 |
| 22 | 15 | 6 | 13 | 24 |
| 4 | 30 | 17 | 28 | 10 |
| 8 | 23 | 1 | 21 | 29 |
| 19 | 12 | 26 | 16 | 5 |

Որոնե՛լ գույգը:

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ «քանակային թիվ» հասկացության մասին ունեցած գիտելիքների ստուգում:

Ուսուցման միջոցներ: Թվային ու պայմանանշանային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Աշակերտների մի մասի մոտ շրջանիկներով քարտեր են, իսկ մյուսների մոտ՝ թվանշաններ: Պետք է համապատասխան գույգեր կազմել:



Լուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից թվերի գումարում կատարելու կարողությունների ամրապնդում:

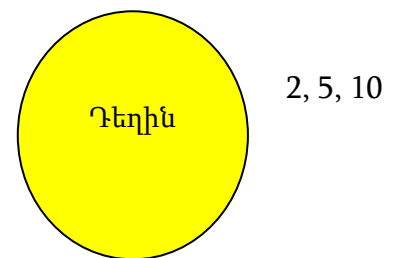
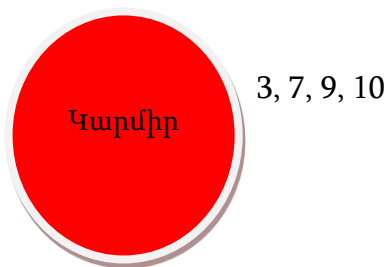
Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է երեք շրջան՝ կարմիր, դեղին, կանաչ: Դրանց կողքին գրում է թվեր:

Յուրաքանչյուր աշակերտի նստարանին դրված է լուսակրի գույներով երեք շրջան: Ուսուցիչն ասում է օրինակ. « $8 + 2$ »:

Ուսուցչի «Պատրաստվե՛ք» հրահանգով սովորողները կատարում են գումարումը, գտնում են թիվ – պատասխանը գրատախտակին և «Գումարեցինք» հրահանգով ցույց են տալիս ուսուցչին համապատասխան շրջանը:

Օրինակ՝



Տոնածառը զարդարել փուչիկներով



Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ 20 – ի սահմաններում գումարում և հանում կատարելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: Եղևնու և փուչիկների նկարներ:

Խաղի բովանդակությունը: Երեխաներին առաջադրվում է դիտել նկարների օրինակները և եղևնու առաջին շերտին նկարել այնքան փուչիկներ, որոնց քանակը հավասար կլինի առաջին գումարելիին: Երկրորդ և երրորդ շերտերում փուչիկներ նկարելու համար պիտի երկրորդ գումարելին ներկայացնել այնպիսի գումարելիների գումարի տեսքով, որոնցից

մեկն առաջին գումարելին կլրացնի մինչև տասը. $5+8=5+5+3=13$:

Կազմի՝ ր բառ

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ բազմապատկման ու բաժանման գործողություններ կատարելու ու կապակցված խոսք կառուցելու կարողությունների զարգացում:

Ուսուցման միջոցները: Թվային ու տառային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին գրված են օրինակներ՝ $12 : 4 =$, $49 : 7 =$:

$$\begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline Ա \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 7 \\ \hline Մ \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 12 \\ \hline \end{array}$$

Գրատախտակի մոտ գալիս է երկու խումբ: Ազդանշանից հետո խմբերի առաջին անդամները լուծում են օրինակներից մեկը և ընտրում նախօրոք պատրաստված քարտերից այն, որի վրա նշված է լուծված օրինակի համապատասխան արժեքը: Քարտի մյուս կողմում գրված է տառ: Խումբը, որն առաջինն է բառը կազմում, հաղթում է: Այս խաղում առկա են միջառարկայական կապեր, քանի որ կարող են կազմվել բառապաշարային կամ որևէ կանոնի վերաբերող բառեր:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունների հիմնական եզրահանգումներն են.

- Խաղը երեխայի միակ և ամենասիրած զաբաղմունքն է: Երեխան խաղում է ցանկացած պահին և միշտ: Այն թույլ է տալիս բավարարել շատ պահանջմունքներ, ինչպես օրինակ, զվարճանքի, հետաքրքրության, հավաքված էներգիայի օգտագործումը, ինքնահաստատումը և այլն:
- Խաղը երեխայի ներքին աշխարհը բերում է համապատասխանության իր ունեցած պատկերացումներին և բացում է հնարավորություններ այն բանի համար, որ երեխան ընդլայնի և զարգացնի արդեն ձեռք բերած ընդունակությունները: Խաղը երեխայից պահանջում է այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են շփվողականությունը, նախաձեռնող լինելը, իր գործողությունները հասակակիցների գործողությունների հետ կոորդինացնելու ընդունակությունը: Խաղերի միջոցով երեխաները փորձում են արտահայտել իրենց զգացմունքները, լուծել ներքին կոնֆլիկտները, բարձրացնում են ինքնագնահատականը:
- Ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական հմտությունները: Խաղերն օգնում են ուսուցչին առավել մատչելի տարբերակով ներկայացնելու դասի թեմատիկան՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները:
- Թեմատիկ խաղերի կարևոր նշանակությունն է խորացնել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնել առավել հետաքրքիր, անսովոր և ցանկալի, զարգացնել երեխայի ուսումնառության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը:
- Մանկավարժի կազմակերպած կրթադաստիարակչական աշխատանքից, նրա ընտրած միջոցներից, մեթոդներից, մասնագիտական հմտություններից և

կարողություններից է կախված լսողության խանգարում ունեցող երեխաների
գիտելիքների յուրացման գործընթացի արդյունավետություն

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. .Քարախյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5
2. Дидактические игры для дошкольников с нарушениями слуха. Сборник игр для педагогов и родителей. / Под ред. Л.А. Головчиц. – М.: ООО УМИЦ «ГРАФ ПРЕСС», 2003. — 160с.
3. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста, пособие для воспитателей детского сада под ред. Новоселовой. Москва: "Просвещение", 1984
4. Ерофеева Т.И., Павлова Л.Н., Новикова В.П. Математика для дошкольников. М. Просвещение, 2002.-192 с.
5. Игра в жизни детей с нарушениями слуха // Дошкольное воспитание аномальных детей: Книга для учителя и воспитателя/ Под редакцией Носковой Л.П. М.: Просвещение, 1993. №., 92-104.