



*«Նոր ժամանակի կրթություն»  
ՀԿ*

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Կրտսեր դպրոցականների իմացական կարողությունների զարգացման առանձնահատկությունները*

*Առարկան՝ Տարրական*

*Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ն. Նահապետյան*

*Ուսումնական հաստատություն՝ Դաշտավանի Գ. Տոնոյանի անվան միջն. դպրոց*

*Երևան 2022*

# ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ներածություն. . . . .	4
2. Գրականության ակնարկ. . . . .	5
3. Խաղը որպես ուսուցանելու միջոց. . . . .	8
4. Գործնական համատեքստ. . . . .	10
5. Հետազոտության ընթացքը. . . . .	13
6. Տվյալների վերլուծություն. . . . .	15
7. Եզրակացություն. . . . .	16

8. Օգտագործված գրականության ցանկ . . . . . 17

## Ներածություն

### **Թեմայի ուսումնասիրման նպատակներն ու խնդիրները**

Այս աշխատանքը նախատեսված է կրտսեր դպրոցականին խաղերի միջոցով ուսուցման գործընթացի կազմակերպմանը, որոնք շատ արդյունավետ ու նպատակային են: Խաղերը ունենին տարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրները: Խաղերի միջոցով ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր և աշխույժ դարձավ: Իմ նպատակներն էին՝

- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- միմյանց հարգելու կարողության զարգացումը
- սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը
- խմբով աշխատելու կարողության զարգացումը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունը պարզ արտացոլվում է խաղի մեջ: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում: Մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը: Երեխան սովորում խաղալու ընթացքում՝ Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն ավելի հեշտ են ընկալվում: Պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում մեծ դեր է խաղում խաղը:

Խաղը մարդուն ուղեկցել է պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն զվարճանքի զբաղմունք, այլև որոշ դեպքերում կարողությունների ձևավորման

միջոց: Խաղային գործունեության ժամանակ կարելի է երեխային ճանաչել բոլոր կողմերով:

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև ուսուցողական, դաստիարակչական նշանակություն: Այդ դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Երեխաների համար խաղը շատ հոգեհարազատ և սիրված է: Իսկ խաղը փոքրիկների կողմից ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս կիրառվում են նաև դիտակտիվ խաղեր:

Երբ երեխան մուտք է գործում դպրոց առաջադար գործունեություն է դառնում ուսումը, երեխան չի կարողանում զերծ մնալ խաղերից: Իսկ երբ ուսումը տարվում է խաղերով, դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր և ցանկալի: Խաղի միջոցով ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս անհետանում են որոշակի խանգարող հանգամանքները ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերությունները: Այսպիսի իրավիճակում աշակերտը կարողանում է անկաշկանդ արտահայտել իր մտքերը: Խաղի միջոցով աշակերտը աննկատ ընդգրկվում է ուսուցման այս կամ այն գործընթացում և շատ հաճախ կարողանում է իր կարծիքը արտահայտել առաջացած խնդիրներում, երեխան ավելի է կենտրոնանում և մտապահում ուսուցանվող նյութը: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դառնում լիարժեք և բավարարում նրանց պահանջմունքը:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ՝ Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՛ կրթել, ն՛ դաստիարակել՝ Գաղտնիք չէ որ երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի գործունեությունը և խաղաալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալական դերը՝ այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով՝

Կրտսեր դպրոցականներն իրականացնում են մարդու գործունեության բոլոր ձևերը՝ խաղ, ուսում, աշխատանք, սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթն էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս ձևերից՝

Նախ նշենք, որ սովորելու և խաղալու ցանկությունը ողջ կրտսեր դպրոցական տարիքում զուգորդվում է, և դժվար է որոշել թե որ գործունեությունը ծավալելու ձգտումն է գերիշխում այդ տարիքի երեխաների մեջ: Պարզապես անատարկելի է, պայմանավորված կրտսեր դպրոցական տարիքի փուլերի առանձնահատկություններով՝ խաղերը փոխվում են դառնալով ավելի բազմազան, ավելի ինտելեկտուալ ու իրականացման քայլերի իմաստով՝ ավելի բարդ՝

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգանում աշխարհայացքները: Երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը խաղն է՝ Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել նրան զրկելով խաղից՝

**Խաղ**, գործողություն, որ կատարվում է հաճույքի համար իսկ երբեմն էլ օգտագործվում որպես ուսուցողական գործիք: «Երեխան ապրում է խաղով՝ խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»՝ Վ. Ա. Սուխումլինսկի

«Ուշադի՛ր դիտեք, թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում. . . նրա համար խաղն ամենալուրջ գործն է□ Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում՝ Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները□ Խաղերն երեխայի ջանասիրությունն ու հետաքրքրությունը վառող կայծեր են:

Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում»՝ Վ. Ա. Սուխումլինսկի

«Եթե մեկուկես կամ երկու ժամվա պարապմունքների ընթացքում երեխաները ձեզ մոտ և՛ կարդան, և՛ գրեն, և՛ նկարեն, և՛ երգեն երկու-երեք երգ, և՛ հաշվեն, և՛ լսեն, ապա ամսվա վերջում ոչ միայն նրանց ձեռք բերածի գումարը, այլև այն, ինչ ձեռք են բերել նրանք յուրաքանչյուր առանձին գիտության և կարողության ուղղությամբ, ավելի շատ կլինի, քան կարող էին ձեռք բերել նրանք՝ այդ ամբողջ ժամանակամիջոցում զբաղվելով միայն տվյալ գիտությամբ կամ կարողության զարգացմամբ»՝ Կ. Դ. Ուշինսկի

«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը□ Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է□ Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու »՝ Հ . Թումանյան

«Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից□ Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ. այն ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ»՝ Ֆ. Ֆրյոբել

## ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑԱՆԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ՝ Նրանց միասնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակաւացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին՝ Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ջանքերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնա՝ Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին՝ Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ՝ Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը:

Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հազանք աշխատանքի հանդեպ՝ Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը: Սակայն խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները՝ Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, թեմայից և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած



պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում՝ փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս երբ ուսուցումն ընդհանուր է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են այլտիվ բառապաշարը հարստացնող այուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պետք է բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով ավելի լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտություններն, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններն են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումն պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն: Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրականն ու նվազեցնի բացասական որակները:

## Գործնական համատեքստ

Խաղերը, որպես ուսուցման ձև իրենց բնույթով բարդ են, քանի որ դպրոցում հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային՝ Երեխաները մասնակցելով խաղին սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով խաղը՝ սովորեցնում։ Ուսուցչի դերը այս դեպքում ավելի ընդգծված է երբ խաղը հանդես է գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց։ Խաղերը՝ որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համատեղում ենք պարապմունքների հետ։ Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը։ Խաղերի մեջ ներգրավված պետք է լինեն բոլոր աշակերտները։ Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաններ են օգտագործվում ավելի հեշտ է նյութն ընկալվում աշակերտների կողմից։

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումն առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով։ Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս։ Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ։ Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե իր և թե իր ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները։ Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընկալում է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն։ Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում։ Տարրական

դասարաններում երեխայի համար խիստ կարևորն է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը՝ Դա ինքնաարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար՝ Խաղի միջոցով բացահայտվում է նրա մեջ թաքնված ներուժը: Մանկավարժական տեխնոլոգիայի կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտի ուսուցման գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է, որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ, գիտելիքների, կարողությունների յուրացման պահանջմունք, արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին՝ Խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան ակտիվ ուսուցման իրականացման տեխնոլոգիաններից է:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողությունը և խոսքի զարգացումն է՝ Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականություննր ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադարձություններում գտնվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներն համապատասխան ճիշտ ընտրելու անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Դպրոց հաճախելով վեց տարեկան երեխան շրջապատողների հետ մտնում էնոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում է նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերն ու բովանդակությունը՝ Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական թաքնված կապերը՝ Կյանքի բովանդակության այսպիսի փոփոխությանը նոր դպրոց հաճախող երեխայից պահանջվում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն՝ Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միշտ շարժող՝ Խաղի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումն երեխային հնարավորություն է տալիս խաղի,

խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաներին նոր գիտելիքներ հաղորդելու, ինչպես նաև գիտելիքների ամրապնդման նպատակով դպրոց հաճախելու հենց առաջին օրվանից անցկացվում են խաղեր՝ համատեղելով նաև օրվա նյութի հաղորդման հետ: Քանի որ երեխաների մոտ այնքան զարգացած չեն ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկանմյուս պրոցեսները՝ ավելի բարդ մեթոդներ կիրառելու համար օգտագործվում են խաղերը՝ նրանց տարիքային խմբի առանձնահատկությունները և մտավոր կարողություններին համապատասխան:

Խաղն երեխայի միակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել այլ նաև դաստիարակել երեխային:

## ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխանների հետ շփվելով, մենք մեր առջև դնում ենք խնդիր զարգացնելու երեխայի ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործունեությունը և այլն՝ Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր որտեղ կզարգանան սովորողների դոսս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնությունը, ինչ-որ բան սովորելու՝

Խաղալով երեխան հասկանում է ինքնիրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ՝ Հստակ խնդիրներ ու նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը, զարգացնել երեխայի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից՝ Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով երեխայի համար բացվում է մի նոր առավել հետաքրքիր սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ՝ Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր՝ Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և ինչուն չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինն այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են՝ Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ ու ժամանակին մկազմակերպումը և անցկացման հարմար մեթոդները:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է, որ խաղը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների

գիտելիքների մակարդակին, խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը՝

Հետազոտությունն անցկացրել եմ երկրորդ դասարանում՝ մայրենիի դասին՝ Խաղի միջոցով փորձել եմ պարզել թե դասարանում սովորող աշակերտները որքանով են ուշադիր նոր նյութի հաղորդմանը՝

Հետազոտությունը կատարել եմ «Ոսկեծամիկ Աշուն» թեմատիկ խումբը ուսումնասիրելու ժամանակահատվածում:

Երկու դասաժամի ընթացքում կատարել եմ հետազոտությունը: Հետազոտության ընթացքում կատարել եմ «Լսիր և Արձագանքիր» խաղը, որը իրականացրել եմ իմաստի ընկալման փուլում: Խաղի նպատակն է ստուգել թե որքանով են աշակերտներն ուշադիր եղել դասին և որքանով են ընկալել նոր ուսուցանվող դասը՝ Քանի որ դասը վերաբերվում էր աշնանը նրանց ներկայացրել էի աշնան գույները, եղանակային փոփոխությունները, և աշնան հետ կապված այլ ինֆորմացիա՝

Աշակերտներին առաջարկեցի խաղը և բացատրեցի խաղի կանոնները՝ լսել ուսուցչի տված բառերը, և երբ կլսեն աշնանը վերաբերվող, աշունը բնութագրող որևէ բառ պետք է ծափ տան՝ Բացատրեցի, որ խաղը պահանջում է ուշադրություն, ինչպես նաև խաղը թույլ կտա պարզել թե աշակերտներն որքանով են հասկացել «Աշուն» թեման:

## Տվյալների վերլուծություն

Քանի որ այս խաղը 2-րդ դասարանում անց էր կացվում առաջին անգամ, ուստի սկզբնական շրջանում աշակերտները չէին կողմնորոշվում: Երբ Խաղը սկսվեց առաջին իսկ բառից ոչ բոլորի մոտ էր նկատվում կենտրոնացվածություն: Առաջին դասի ընթացքում, երբ անցկացրեցի խաղը, առաջին բառից ճիշտ արձագանքեցին 12 աշակերտներից 4-ը, ապա թիվը կամաց-կամաց աճելով հասավ 6-ի: Մեկ աշակերտ արձագանքում էր, բայց սխալ: Ընդհանրապես չէր արձագանքում և մինչև վերջ էլ չարձագանքեց 1 աշակերտ:

Մի փոքր բարդ տարբերակով, խաղը անցկացրեցի հաջորդ օրը, հենց առաջին իսկ բառից արձանագրեցին նախորդ օրվանից ավելի շատ թվով աշակերտներ, իսկ թիվն աստիճանաբար աճեց: Առաջին իսկ բառից ճիշտ արձագանքեցին 6 աշակերտ, ապա 5, 1 աշակերտն էլ պատասխանեց սխալ: Վերջնարդյունքում ունեցանք տվյալների աճ:

Այստեղից եկա այն եզրահանգման, որ աշակերտների մոտ ուշադրությունը ավելի էր կենտրոնացած, և վերջնարդյունքում ստացվեց, որ այն աշակերտն որը ընդհանրապես չէր մասնակցել մասնակցեց՝ տալով սխալ պատասխան:

## Եզրակացություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

- Խաղը կրտսեր դպրոցականի համար ուսուցման լավագույն միջոցներից է:
- Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնեում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարպկությունը:
- Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է Խաղի հզորությունը , այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք հանդիսանալ նրանց տրամաբանական մտածողության և արագ կողմնորոշվելու ունակությունների զարգացմանը,
- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,
- Օգտագործելով Խաղային մեթոդները կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գարծընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային:
- Խաղի ընթացքում երեխան տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում: Չարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն և պատասխանատվության զգացում:



## Գրականության ցանկ

1. Ջ Գյուլամիրյան-«Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ
- 2.Վ. Ա. Սուխոմլինսկի Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Կիև, 1969թ.
3. Ուշինսկի Կ. Դ. Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ-2 Եր. 1959թ.
4. Ն.Բարսեղյան-«Խաղերը ուսուցման արդյունավետ միջոց»-Երևան 2001թ.
5. Մ. Սիմոնյան- «Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության Բարելավման միջոց »- Երևան 2004թ.
- 6.Հ.Մամյան-«Խաղը որպես ուսուցման միջոց:Խաղերի կիրառությունը դպրոցում»-Երևան 2013թ.
- 7.Ֆ.Աճեմյան-«Հիշողությունը զարգացնող խաղեր»-Երևան 1999թ.
- 8.Ա.Օհանյան-«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2007թ.
- 9.Ն.Գրիգորյան--«Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2012թ.
- 10.Ա.Բաղդասարյան-«Խաղալով սովորեցնենք»-Երևան 2001թ.
- 11.Գևորգյան Ա-«Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.
- 12.Թադևոսյան Ե. «Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ.
- 13.Քարամյան Գ. «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական Դասարաններում»-Երևան 2012թ.

## ***Օրվա դասի պլան 1***

Թեման\_ «Ոսկեծամիկ աշուն» թեմայի մուտք:Աշուն

տատիկը Նպատակ-.իմանալ,որ Աշունը տարվա եղանակ է

- ծանոթանալ աշնան գույներին ու կատարվող եղանակային փոփոխություններին
- սովորել պատմել

նկարը Վերջնարդյունք-

կկարողանան

- փոքրիկ պատմություն ներկայացնել նկարի շուրջ
- ներկայացնել

Աշունը Ընթացքը-

Խթանում- Տարին քանի եղանակ ունի:Հիմա տարվա որ եղանակն է:Որոնք են աշնան ամիսները:

Կատարում եմ դասահարցում և գնահատում:

Իմաստի ընկալման փուլ-

Նոր նյութի հաղորդում-Աշակերտներին նոր դասանյութը ներկայացնելուց և ամփոփելուց հետո ներկայացնում եմ խաղի կանոնները:Աշակերտները ուշադրությամբ լսեցին խաղի պայմանը և մեծ ակտիվություն ցուցաբերեցին խաղի ընթացքում,ինչը ներկայացվել է աշխատանքում:

Կշռադատում-Ամփոփել հարցերի միջոցով

## ***Օրվա դասի պլան 2***

Թեման\_Աշուն

Նպատակի-իմանալ,որ աշունը տարվա եղանակ է

- ծանոթանալ աշնան ամիսներին
- պատմել նկարը

Վերջնարդյունք-կկարողանան

- ներկայացնել աշնան ամիսները
- ներկայացնել աշնանը կատարվող եղանակային փոփոխությունները

Ընթացքը- Խթանում- Տարին քանի եղանակ ունի:Հիմա տարվա որ եղանակն է:Որոնք են աշնան ամիսները:

Կատարում եմ դասահարցում և գնահատում:

Իմաստի ընկալման փուլ-

Նոր նյութի հաղորդում-Աշակերտներին նոր դասանյութը ներկայացնելուց և ամփոփելուց հետո ներկայացնում եմ խաղի կանոնները՝ ներկայացնելով,որ խաղի կանոնները մի փոքր բարդանում են::Աշակերտները ուշադրությամբ լսեցին խաղի պայմանը և մեծ ակտիվություն ցուցաբերեցին խաղի ընթացքում,ինչը ներկայացվել է աշխատանքում:

Կշռադատում-Ամփոփել հարցերի միջոցով:

