



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Կերպարվեստ

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Անուշ Խաչատրյան

Ուսումնական հաստատություն՝ « Չարենցավանի N2 հիմնական
դպրոց» ՊՈԱԿ

Երևան 2022

Բովանդակություն

- ❖ Ներածություն- - - - -
- ❖ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի
դասվանդման գործընթացում- - - - -
- ❖ Ուսումնական գործընթացներ - - - - -
- ❖ Խաղային մեթոդներ - - - - -
- ❖ Խաղերի տարբերակներ - - - - -
- ❖ Եզրակացություն - - - - -
- ❖ Օգտագործված գրականության ցանկ - - - - -

Ներածություն

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ Գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ:



Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդիր ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Աշխատանքի նպատակն է խաղային տեխնոլոգիաների բացահյտման և դասկարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման գործնթացի ուսումնասիրության համապատկերը: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք խնդիրներ, որպիսիք են՝ Խաղային գործունեություն, խաղը որպես սովորելու միջոց, խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները, նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր, խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական հայեցակարգը, խաղային տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները, խաղային տեխնոլոգիաները մինչդպրոցական շրջանում,

Խաղային տեխնոլոգիաները փոքր դպրոցական հասակում, Խաղային գործունեությունը միջին դպրոցական հասակում, գործնական Խաղեր: Այս խնդիրների ուսումնասիրման օբյեկտը Խաղային տեխնոլոգիաներն, իսկ առարկան դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրսևորումները :

Ի թիվս աշխատանքի, ուսման Խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի և հետաքրքիր երևույթներից է

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ունի ուսումնասիրաստիարակչական նշանակություն: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում , այլ որովհետև Խաղի ընթացքում սովորողի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխություններ, զարգանում են այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանների հասնելու համար: Խաղալով սովորողը անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ , նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, երևակայությունը, հետևաբար սովորողների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարում են Խաղի մեջ: Խաղային գործունեությունը սովորողի մոտ կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթ: Միաժամանակ Խաղը հանդիսանում է ոչ միայն զվարճալի միջոց, այլ նաև սովորական վարժություն, որը զգեստավորվել է հետաքրքիր ձևով: Խաղի բովանդակությունը ծառայում է ուսումնական խնդրի կատարմանը, որտեղ կարևոր է նաև դաստիարակչական կողմը: Հարկ է նշել, որ Խաղը կարելի է դիտարկել և որպես ուսուցման Խաղային մեթոդ, և որպես ուսուցման ձև, և որպես սովորողի անձի զարգացման միջոց: Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական

գործընթացի կազմակերպման ձև :Կանոնները բացահայտում են խաղի բովանդակությունը, առաջադրված նպատակին հասնելու ուղին: Խաղի կանոնին վերագրվում է ոչ միայն այն ինչը սովորողները պետք է կատարեն, այլև այն, ինչ պետք է անեն: Դա էլ սովորողներից պահանջում է կարգապահություն, կամքի ուժ: Խաղեր ընտրելիս ուսուցիչը պետք է հենվի նրանց տարիքային առանձնահատկությունների վրա: Անհրաժեշտ է կիրառել այնպիսի խաղեր, որոնք նպաստում են ոչ միայն ուսուցողականայլնդաստիարակող և զարգացնող խնդիրների լուծմանը: Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, աշակերտների համար այն դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Խաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Նույնիսկ ամենալավ խաղը կարող է ձանձրացնել աշակերտին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Խաղային գործունեությունը պետք է փոխարինվի ուսումնական գործունեությանը, սակայն այն տեղի կունենա աստիճանաբար: Ամեն դեպքում ուսուցչից պահանջվում է մեծ նրբանկատություն: Ոչ ոք չպետք է ունենա գերարժեքության կամ թերարժեքության բարդույթ: Աշակերտի կամային վարքի զարգացման համար կա հրաշալի միջոց:

Խաղին նախապատրաստվելիս ուսուցիչը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր սովորողի դերը հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկություններ, հետաքրքրությունների շրջանը, ներուժը և դրական կողմերը: Խաղի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է հեշտությամբ ակտիվացնել անհամարձակ, անվստահ աշակերտին: Աշակերտները լավ են կատարում հատկապես ակտիվ, շարժողական գործողությունները ենթադրող խաղերը, որոնց ընթացքում սովորողները շարժվում են և միաժամանակ կատարում մտավոր խնդիրը: Շարժումն ակտիվացնում է դասը, որի արդյունքում նկատելիորեն բարձրանում է սովորողների տրամադրությունը ստեղծում է բարձր կարգապահություն, կամքի ուժ, իսկ ուսուցչին իր առջև դրած խնդիրների հաջողությամբ

կատարելու բարենպաստ պայմաննի:Միևնույն խաղերի կիրառմանձևերը հարկավոր է դարձնել բազմազան դրանց օգտագործման հնարավորությունների մեծացման նպատակով: Խորհուրդ է տրվում աստիճանաբար բարդացնել խաղի բովանդակությունը և կատարման եղանակը: Ուսուցման ընթացքում որպեսզի խաղն իսկապես դառնա ուսուցման մեթոդ, այն պետք է անցկացնել հաճախակի և նպատակամետ: Չպետք է մոռանալ, այն մասին, որ

ուսումնական գործունեության կարևոր չափանիշ է ուսումնաճանաչողական դրդապատճառները:

Ուսումնական գործընթացները

Բոլոր խաղերը, որոնք կարող են օգտագործվել ուսումնական գործընթացում, բաժանվում են խմբերի՝

- *Դասավանդման*
- *Զարգացման*
- *Վերարտադրողական*
- *Ախտորոշիչ*

Յուրաքանչյուր տեսակն ինքն իրեն որոշակի խնդիր է դնում: Ուսուցման գործընթացում աշակերտը սովորում է այն տեղեկությունը, որը նախկինում չգիտեր: Մանկական կրթական տեխնոլոգիաների զարգացումը նպատակաուղղված է սովորողի նոր կարողությունների բացահայտմանը: Նման դասերի ժամանակ ուսուցիչը սովորողներին սովորեցնում է տրամաբանորեն մտածել: REPRODUCTIVE (վերարտադրողական) խաղերը օգնում է ամրապնդել սովորած նյութը: Բացի այդ, այդ դասերի ժամանակ ուսուցիչը կարող է պարզել, թե որտեղ կա բացեր, ինչ նյութեր են սովորողները լիովին հասկանում:

Անկախ նրանից, որ յուրաքանչյուր խաղ ունի հստակ կառուցվածք և պետք է ներառի այն դերերը, որոնք խաղում էին խաղին, խաղի գործողությունների, սյուժեին: Նախակրթական դպրոցում ուսումնական գործընթացը բարելավելու համար կարող են օգտագործվել երկու հիմնական մեթոդ, դասի դերերը, ինչպես նաև մրցութները: Վերջին տարբերակը առավելապես նպաստում է սովորողների սովորելուն: Յուրաքանչյուր աշակերտ ձգտում է գիտելիքներ ձեռք բերել լավագույնը դառնալու համար:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաները պետք է օգտագործվեն առանց հիմնական ուսումնական գործընթացի ընդհարումների: Յուրաքանչյուր խաղային տեխնոլոգիա պետք է լուծի հետևյալ խնդիրը

1. Սովորողների զարգացումը կարող է ինքնուրույն մտածել, լուծել առանց արտաքին օգնության ամենապարզ խնդիրները:

2. Դպրոցական կուլեկտիվում յուրաքանչյուր սովորողի առարկայի վերերեյալ նյութի լիարժեք տիրապետման հասնելու համար:

3. Պահպանել սովորողների ֆիզիկական և մտավոր առողջությունը կրթական գործընթացում:

Առաջին դասարանցիների համար, ովքեր պարզապես սկսում են ուսումնական գործընթացը, խաղերը կատարում են կատարյալ:

Ճանապարհորդական խաղերը օգնում են զարգացնել սովորողների երևակայությունը ամրապնդել ուսումնական նյութը: Սովորողներ շատ ավելին արագ կհիշեն թեման, եթե դա կապված է դրական հույզերի հետ: Յուրացվող նյութը ամրագրելու համար կօգնեն նաև խաղեր- մրցույթներ:

Կարևոր է նաև զարգացնել սովորողների երևակայությունը, ֆիզիկական տվյալները: Հետևաբար, ուսուցիչները հաճախ դիմում են բաց երկնքում բնական պատմության դասեր անցկացնելուն: Այստեղ սովորողները ակտիվորեն անցկացնում են ժամանակ, ստանում են շարժունակություն և զուգահեռ ուսումնասիրում բուսական կենդանական աշխարհը:

Անհրաժեշտ է մտածել տարվա սկզբին ուսումնական ծրագրի զարգացման փուլում խաղերի մասին: Այն պետք է լինի դերասանական խաղեր և տարբեր տեսակի մրցույթներ, որոնք թույլ կտան բացահայտել սովորողի ինքնությունը, հեռացնել ընտանիքում տեղադրված բարդույթները: Մրցումների և դերերի խաղերի ընթացքում սովորողները բացահայտում են իրենց ունակությունները, ցույց տալով դրանք դասընկերներին:

Խաղային մեթոդներ

Դասի արդյունավետությանը նպաստող ժամանակակից գործոններից է ուսուցման գործընթացում ուսուցչի և աշակերտի փոխգործուն համակարգը, որին էլ օգնության է գալիս խաղային մեթոդը իր տարատեսակ ձևերով: Խաղային մեթոդների՝ դերային խաղի, նմանակումային խաղի, իրավիճակի ցուցադրում դերային խաղի կամ գործնական խաղի մոդելների նախագծում և նկարագրում:



Երեխան խաղալով՝

- Հասկանում է ինքն իրեն
- Ճանաչում է աշխարհը
- Գիտելիքներ է ձեռք բերում

Խաղերը զարգացնում են՝

- Հիշողությունը
- Ուշադրությունը
- Մտածողությունը
- Երևակայությունը
- Խոսքի զարգացումը

Խաղերը բաժանվում են հետևյալ բաժինների՝

- Ֆունկցիոնալ խաղեր
- Սիմվոլային խաղեր
- Դերային խաղեր
- Խաղեր ըստ կանոնների
- Ազարային խաղեր

Անցկացվում են՝

- Շարժողական
- Դիդակտիկ
- Սպորտային խաղեր



Առաջընթացի համար անհրաժեշտ է՝

- Ընտրել դասին համապատասխան կրթադաստիարակչական խաղեր
- Բովանդակությունը՝ խաղի, պետք է համապատասխանի սովորողների հետաքրքրությունների և պահանջմունքներին
- Կարողանան հաղթահարել դժվարությունները, որոնք կօգնեն հիշողությանը, ուշադրությանը, մտածողությանը

Խաղի տեսակներն են՝

- Մտավոր, շտկողական, շարժուն
- Ուսուցողական
- Հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական

Խաղն ունի երեք գործառույթ՝

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելն ու աշխուժացնելն է, որոնց նպաստում են հեքիաթներն, նկարներն
- Դերային տարրերը, դրանք պետք է կապել երկխոսություններով, կամ էլ կարդալ դերերով, վարժություններ, խնդիրներ կազմելու ժամանակ կիրառել
- Մրցույթային է, իր մրցանակաբաշխություններով: Կարող են լինել օլիմպիադաներ, մրցույթներ

Դերախաղերը պետք է լինեն՝

- Հաճելի,զվարճալի և ուսանելի
- Սահմանափակումներ չպետք է լինեն, որպեսզի սովորողը չձանձրանա

Դերային խաղի միջոցով սովորողը ձեռք է բերում՝

- Խոսքի և արտահայտչականության զարգացում
- Ընթերցանության հմտությունների զարգացում
- Աշխատանք խմբերով
- Մեղիահմտությունների զարգացում
- Հետազոտելու հմտություններ
- Թվային միջոցները գործածելու հմտություններ
- Տեխնոլոգիայի հմտությունների զարգացում
- Երաժշտության, պատկերի, գույների զգացողության, ճաշակի զարգացում
- Անկաշկանդ ինքնարտահայտվելու կարողություն, ինքնահսկում



Դիդակտիկ խաղն ունի հետևյալ կառուցվածքը՝

- Խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր սովորող պետք է ձեռք բերի որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ, հմտություններ
- Ձևավորվի և զարգանա անձնային որակները
- Խաղը պետք է ապահովված լինի դիդակտիկ նյութերով և պարագաներով
- Խաղի ընթացքը հասկանալի բացատրվի, կանոնները նույնպես
- Արդյունքները վերլուծվի և օբյեկտի գնահատվի, ամփոփվի

Խ ա դ ե ր ի տ ա ր ք ե ր ա կ ն ե ր

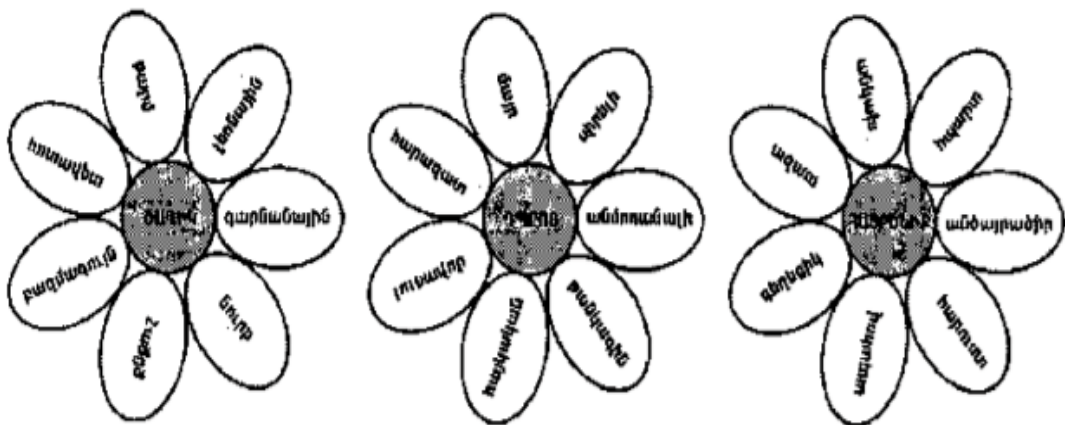
<< Ծաղիկներ կազմենք >>

Խաղի նպատակը. ուսումնական նյութի յուրացումը կազմակերպել ակտիվ, աշխույժ մթնոլորտում: Ամրակայել բառակապակցություն կազմելու երեխաների կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. երեք գույնի ստվարաթղթե շրջանակ (Ծաղիկների կենտրոն), ծաղիկի թերթիկներ՝ վրան գրված համապատասխան բառեր:

Խաղի ընթացք. գրատախտակին իրարից հեռու ամրացված են երեք գույնի շրջանակներ: Դրանցից յուրաքանչյուրի վրա գրված են բառեր, օրինակ՝ ծաղիկ, հայրենիք, դպրոց:

Ուսուցչի սեղանին լցված ծաղկաթերթիկների վրա գրված են շրջանակների վրա տրված առարկաները բնութագրող բառեր: Օրինակ՝ հոտավետ, բազմագույն, թարմ, գարնանային, վարդագույն (Ծաղիկ), ազատ, հպարտ, հարուստ, ապահով, գեղեցիկ, անծայրածիր (Հայրենիք), լուսավոր, սիրելի, հարազատ, անմոռանալի, թանկագին (Դպրոց) բառեր:



Ուսուցչի հանձնարարությամբ սովորողները հերթով մոտենում են ուսուցչի սեղանին, վերցնում են մեկական ծաղկաթերթիկ, կարդում վրան գրված բառը, որոշում թե որ ծաղկամիջուկի թերթիկն է ու փակցնում համապատասխան տեղում: Վերջում դասարանը կարդում է ծաղկամիջուկի շուրջ փնջված բառերը, որոնք նաև կազմել են ստացված բառակապակցության բաղադրիչները: Բառակապակցություններ գրել տեսրում: Կազմակերպել մեկ անգամ:

<<Որ ծառից են ընկել տերևները>>

Խաղի նպատակը. ամրապնդել սովորողների ձեռք բերած բառակազմական գրտելիքները, զարգացնել նրանց ուշիմությունը, ձևավորել արագ կողմնորոշվելու կարողություն, դաստիարակել հետաքրքրություն և հարգանք այլ ժողովուրդների նկատմամբ:

Անհրաժեշտ պարագաներ. մեծ պաստառի վրա նկարված են երկու ծառ: Դրանցից մեկի անունը հայ է, մյուսինը ռուս (ծառերի վերևում անունները գրված է): Տարբեր գույների տերևների վրա հայ և ռուս արմատներ ունեցող բառեր:

Խաղի ընթացք. ուսուցչուհու հրահանգով սովորողները կարդում են տերևների վրա գրված բառերը և որոշում, թե որ ծառի վրա պետք է փակցնել դրանք:

Բառախումբ. Հայկական, ռուսագետ, հայուհի, ռուսերեն, Հայաստան, ռուսական, Հայարփի, արևելահայ, Հայկ, Ռուսաստան, հայերեն, հայեցի, հայաշունչ, արևմտահայ, ռուսախոս, ռուսալեզու:

Նույն խաղը կարելի է կազմակերպել տարբեր բառարմատների շուրջ: Կազմակերպել մեկ-երկու անգամ:

Եզրակացություն

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությանը. խաղի նշանակություն չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այլև սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործունեության ձևեր՝

- ❖ Շարժողական
- ❖ Ինտելեկտուալ
- ❖ Աշխատանքային
- ❖ Սոցիալական
- ❖ Հոգեբանական

ԵՎ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը: Խաղը հմնական գործունեության կառավարողն է միջոյարոցական շրջանում: Զարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղերը նրանք չեն ձանձրացնում ստեղծում են միջավայր ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար: Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը: Մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար: Խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից մասնիկների

Օգտագործված գրականության ցանկ

- ✓ Համացանցային գրականություն