



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՖԻԼԻԱԼ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՅ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝ Տարրական դպրոց

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լիլիթ Սանուկյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Երևանի հ.45 հիմն. դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

| | |
|--------------------------------|----|
| Տիտխոսաթերթ..... | |
| Ներածություն..... | 2 |
| Պարագրաֆներ..... | 3 |
| Եզրակացություններ..... | 13 |
| Առաջարկություններ..... | 14 |
| Օգտագործված գրականություն..... | 15 |

Ներածություն

«Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է ,որի միջոցով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ»> **Վ. Ա. Սուխոմլինսկի**

Խաղ, ձևավորվում է տեսակետի հնարավոր գործողություն, որ կատարվում է հաճույքի համար, իսկ երբեմն էլ օգտագործվում որպես ուսուցողական գործիք: Խաղը ոչ աշխատանք է, ոչ էլ արվեստ: Մական խաղի և աշխատանքի միջև սահմանը հստակ չէ և որոշ խաղեր համարվում են աշխատանք: Խաղը երեխայի հիմնական գործունեությունն է: [Ս. Լ. Ռուբինշտեյնը](#) նշել է, որ խաղը պահպանում և զարգացնում է մանկական երեխաների մեջ, նա նրանց կյանքի դպրոցն է և պրակտիկայի զարգացումը: [Դ. Բ. Էլկոնինայի](#) կարծիքով (1978)՝ «Խաղում ոչ միայն զարգանում կամ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ օպերացիաներ, այլ նաև արմատապես փոխվում է երեխայի տեսակետը շրջակա միջավայրի նկատմամբ, փոփոխությունների մեխանիզմ և համաձայնեցում իր տեսակետը ուրիշների տեսակետի հետ»:

Խաղը բացի ժամանցային տեսակ լինելուց, ունի նաև ուսուցողական նաև դաստիարակչական նշանակություն: Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զանազանվող և հետաքրքիր ձևերից է: Դաստիարակչական ուսուցողական նշանակություն ունենալու դեպքում խաղը հանդես է գալիս իբրև միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը իբրև մեթոդ լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակչության և դպրոցական շրջանում: Բավականին մեթոդների մեծ խումբ է ներառում խաղային դաստիարակչությունը և մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու:

Խաղի դաստիարակչական

նշանակության ուսումնասիրությամբ զբաղվել են նաև հոգեբաններ, սոցիոլոգներ, փիլիսոփաներ, ազգագրագետներ, արվեստագետներ, որոնք հիանալի գիտեն երեխայի ներաշխարհը:

Չետագոտության նպատակը-իմ հետագոտական աշխատանքի նպատակն է պարզել.

Արդյո՞ք խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում տալիս է դրական արդյունք:

Որո՞նք են այն դրական արդյունքները, երբ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ առարկայի դասավանդման գործընթացում :

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Բոլոր ժամանակներում էլ երեխաները ձգտել են խաղալու ... Դա ինքնարտահայտման, ինքնակայացման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը և իրենքիքենց ճանաչելու հրաշալի միջոց է:

Այն մասին, թե ինչն է ստիպում երեխային խաղալ, կան բազմաթիվ կարծիքներ: Ոմանք այդ երևույթը բացատրում են երեխայի՝ էներգիան սպառելու անհրաժեշտությամբ, մյուսները հաստատում են, որ երեխայի խաղն ինչ — որ դեր կատարելու պահանջմունքի արտահայտությունն է, կամ որ խաղի օգնությամբ երեխան ճանաչում է շրջապատող աշխարհը:

Հոգեբանների կարծիքով խաղը երեխայի հոգեկան գործառույթների զարգացման կարևոր միջոց է: Այն տալիս է երեխայի գործառութային ուժերը ակտիվացնելու և դրանք ազատ դրսևորելու հնարավորություն: Որքան էլ տարբեր լինեն խաղի վերաբերյալ մոտեցումներն ու ձևավորված տեսությունները, անվիճելի է, որ խաղը երեխաների զարգացման հրաշալի միջոց է: Այն նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է: Խաղի միջոցով ձևավորվում են գրեթե բոլոր այնորակներն ու հատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Օրինակ՝ դժվար է պատկերացնել այն մարդու կյանքը, ով չունի մարդկանց հետ շփվելու, հաղորդակցվելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու կարողություններ, զարգացած մտածողություն, երևակայություն, տրամաբանություն, համբերատարություն, արագ կողմնորոշվելու, ճիշտ լուծումներ գտնելու ունակություն, ուրիշներին օգնելու պատրաստակամություն և այլն: Խաղն իրականացնում է մի շարք գործառութներ, որոնք չեն կարող իրագործվել գործունեության որևէ այլ տեսակով: Խաղը մարդու գործունեության մյուս տեսակներից տարբերվում է նրանով, որ բացառում է հարկադրանքի տարրը: Պարտադրել երեխային խաղալ նշանակում է այդ գործընթացը դարձնել նրա համար անիմաստ և անհետաքրքիր: Երեխան պետք է բացարձակ կամովին ընդգրկվի խաղում կամ դուրս գա խաղից: Նա պետք է ազատ լինի « ուզում եմ խաղալ » կամ « չեմ ուզում » հարցերի ընտրության մեջ: Այսպիսով՝ խաղային գործունեության հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրության զգացումն է: Ինչպես նշում է հայտնի հոգեբան և մանկավարժ Շավվա Ամոնաշվիլին « Խաղային գործունեության մեջ ազատ ընտրության զգացումը երեխայի

համար դառնում անհրաժեշտություն: Եվ ամեն մի գործունեություն, որը երեխային տալիս է այդ զգացումն ապրելու հնարավորություն, մոբիլիզացնում է նրա բոլոր ուժերը, և երեխան ամբողջությամբ ու անարգել ցուցաբերում է դրանք»: Չնայած խաղային գործունեությունը բնութագրվում է ազատ ընտրության հնարավորությամբ, այն չի պահանջում կամային լարում, դժվարությունները աղթահարելու ուժ և կարողություն: Ընդհակառակը, « հենց խաղն է հնարավորություն տալիս, որ երեխայի զարգացող ուժերը գտնեն այն սահմանները, որոնց հաղթահարման դեպքում էլ կատարվում է իրական զարգացումը»: Այսինքն՝ խաղը սոսկ հաճույք, զվարճանք չէ, այլ բավական լուրջ գործունեություն՝ հետաքրքրաշարժ հագուստով: Նշենք որոշակի գործառույթներից մի քանիսը, որ իրականացնում է խաղը՝ որպես գործունեության տեսակ:

1. Խաղը թեթևացնում է սխալների և անհաջողությունների ազդեցությունը: Լինելով գործունեության բավականին լուրջ տեսակ՝ այն միևնույն ժամանակ երեխայի մեջ չի առաջացնում հիասթափության, անհաջողության զգացողություն:

Այսօր մանկավարժության մեջ տարածված է այն կարծիքը, որ իբր խաղ – մրցույթները ոչ թե օգտակար, այլ, ընդհակառակը, վնասակար են և նույնիսկ « հակա մանկավարժական»: Դա բացատրվում է խաղում հաղթողների և պարտվողների առկայությամբ: Լավ է, որ կան հաղթողներ, բայց պարտությունը լուրջ հետևանքներ է ունենում այն պատճառ է դառնում երեխաների ցածր ինքնագնահատականի ձևավորման համար: « Իրական խնդիրն այն չէ, թե ինչն է լավ՝ ցածր, թե բարձր ինքնագնահատականը, կարևոր է, որ այն լինի համարժեք, այսինքն՝ որ երեխան հստակ գնահատի իր իրական ուժերն ու հնարավորությունները »: Հենց դա է պատճառը, որ երեխան պետք է խաղա և խաղի ընթացքում ձևավորի իսկական, բազմակողմանի ինքնագնահատական: Իհարկե, շատ կարևոր է, որ երեխան խաղա ոչ թե մեկ, այլ տարբեր խաղեր, ոչ թե մեկ, այլ տարբեր մարդկանց հետ: Խաղերի ու խաղընկերների բազմազանության պայմաններում երեխան մե՛կ կպարտվի, մե՛կ հաղթող կճանաչվի՝ հնարավորություն ստանալով կողմնորոշվելու՝ ինչ գիտի և կարող է անել ինքը, իսկ ինչը՝ ոչ:

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի

օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Մարդկության պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարվում է հետևյալ գործառույթները՝

զարգացնող(դա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ զբաղեցնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել),

- հաղորդակցական (հաղորդակցման լեզվի յուրացում),
- խաղում ինքնակայացումը՝ որպես մարկային պոլիգոնի պրակտիկա,
- խաղաթերապևտիկ՝ բազմաբնույթ խոչընդոտների հաղթահարում, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում,
- ախտորոշող՝ նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, խաղի ընթացքում ինքնբացահայտում,
- ճշգրտման գործառույթ՝ անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխությունների ներմուծում,
- միջազգային հաղորդակցման գործառույթ՝ բոլոր մարդկանց համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում,
- սոցիալականացում՝ ընդգրկում հասարակական հարաբերությունների համակարգի մեջ, մարդկային համակեցության նորմերի յուրացում:

Տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր խաղային տեխնոլոգիա պետք է լուծի հետևյալ խնդիրները.

1. Երեխաների զարգացումը կարող է ինքնուրույն մտածել, լուծել առանց արտաքին օգնության ամենապարզ խնդիրները:
2. Դպրոցական կոլեկտիվում յուրաքանչյուր աշակերտի առարկայի վերաբերյալ նյութի լիարժեք տիրապետմանը հասնելու համար:

3. Պահպանեք երեխաների ֆիզիկական եւ մտավոր առողջությունը կրթական գործընթացում:

Ուսուցիչների մեծ մասը հավատում է, որ տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաները պետք է առաջնահերթ լինեն փոքր երեխաների կրթական գործընթացի կազմակերպման գործում:

Բոլոր խաղերը, որոնք կարող են օգտագործվել ուսումնական գործընթացում, բաժանում են խմբերի`

- դասավանդման,
- զարգացման,
- վերարտադրողական,
- ախտորոշիչ

Յուրաքանչյուր տեսակի ինքն իրեն որոշակի խնդիր է դնում: Ուսուցման գործընթացում երեխան սովորում է այն տեղեկությունը, որը նա նախկինում չգիտեր: Մանկական կրթական տեխնոլոգիաների զարգացումը նպատակաուղղված է երեխայի նոր կարողությունների բացահայտմանը: Նման դասերի ժամանակ ուսուցիչը երեխաներին սովորեցնում է տրամաբանորեն մտածել: Reproductive խաղերը օգնում են ամրապնդել սովորած նյութը: Բացի այդ, այդ դասերի ժամանակ ուսուցիչը կարող է պարզել, թե որտեղ կա բացեր, ինչ նյութեր են տղաները լիովին հասկանում:

Անկախ նրանից, որ յուրաքանչյուր խաղ ունի հստակ կառուցվածք եւ պետք է ներառի այն դերերը, որոնք խաղում են խաղին, խաղի գործողություններին, սյուժին: Նախակրթական դպրոցում ուսումնական գործընթացը բարելավելու համար կարող են օգտագործվել երկու հիմնական մեթոդ, դասի դերերը, ինչպես նաեւ մրցույթները: Վերջին տարբերակն առավելապես նպաստում է երեխաներին սովորելու: Յուրաքանչյուր երեխան ձգտում է գիտելիքներ ձեռք բերել լավագույնը դառնալու համար:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԱԺԱՄԻՆ

Մաթեմատիկան մի օբյեկտ է, որի նպատակն է երեխաներին սովորեցնել ոչ միայն հաշվարկումը, այլ նաեւ տրամաբանական մտածողությունը: Մաթեմատիկայի հետաքրքիր դասընթացը կարող է ներառել հետեւյալ խաղերը.

«Գերազանց օբյեկտ»։ Մագնիսական խորհրդի վրա ուսուցիչը մի շարք օբյեկտներ է տեղադրում, որոնցից մեկը տարբերվում է վիճակում, գույնից կամ արժեքից։ Երեխաները պետք է որոշեն, թե որն է գերակշռող թեման եւ արդարացնի նրանց տեսակետը։

«Անվանք հաջորդ համարը»։ Բոլոր տղաները կանգնած են շրջանագծի մեջ։ Կենտրոնում ուսուցիչը, ով զգում է ընտրված աշակերտին եւ համարում է 1-ից 9-ը։ Աշակերտը պետք է հաջորդ համարը նշի եւ գնդակը վերադարձնի ուսուցչին։

«Զանգահարեք թվերը»։ Մպիտակ կտավով (դա կարող է լինել մագնիսական խորհուրդը) տարբեր երկրաչափական գործիչների օգնությամբ կազմված է հեքիաթային բնույթ։ Երեխաները պետք է նշեն, թե ինչպիսի թվեր են օգտագործվում, որոնցից քանիսն են հաշվարկվում։ Հետագայում, արդյունքում ստացվում է, որ բոլորը կարող են մեկ այլ պատկեր (տուն, շուն, ծաղիկ եւ այլն) ստանալ։

«Դարպասը»։ Խաղը նպատակ ունի նաեւ ուսումնասիրել թվերի կազմը։ Խորհուրդը հրավիրվում է երկու տղաների, ովքեր ձեռքի օգնությամբ ստեղծում են դարպաս։ Նրանց տրվում են 2-ից 10-ը։ Մնացած աշակերտներին տրվում են նաեւ թվեր։ Յուրաքանչյուր ոք պետք է գտնի մի գույգ, որ անցնի դարպասը։ Օրինակ, 8-ի համար անցնելու համար անհրաժեշտ է ունենալ 6 եւ 2 քարտեր։

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում՝ մաթեմատիկայի դասաժամին, ուսուցչին թույլ է տալիս դասին ներգրավել անգամ ամենաթույլ, ամենածույլ աշակերտներին, որոնք չեն սիրում մաթեմատիկա առարկան ,քանի որ դժվարանում են հասկանալ թեման կամ էլ խճճվում են թվերի աշխարհում։

ԽԱՂԻԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ ՄԱՅՐԵՆԻԻ

ԴԱՍԱԺԱՄԻՆ

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների տարբեր տեսակները օգնում են աշակերտներին լավ կարդալ, հեշ գրել, զարգացնել խոսքը, ստեղծագործ միտքը։ Մայրենիի հետաքրքիր դասընթացը կարող է ներառել հետևյալ խաղերը.

<<Ամբողջացրու բառը>> Այս խաղի միջոցով ես կարողանում եմ աշակերտին սովորեցնել բառերը ճիշտ վանկատել, բառերն ամբողջացնելու կարողություն զարգացնել, հարստացնել բառապաշարը։

Ուսուցիչն առաջարկում է բառեր, որոնց մեջ մեկ կամ երկու վանկ պակասում են:

Աշակերտները պետք է ամբողջացնեն և արտասանեն բառերը:

<<Ո՞ր ծառից են ընկել տերևները>> Այս խաղի միջոցով ուսուցիչը կարողանում է զարգացնել անձ և իր ցույց տվող բառերը տարբերելու կարողություն:

Ուսուցիչն առաջարկում է <<անձ>> և <<իր>> ծառերի տերևները համապատասխանաբար կպցնել իր տեղում:

Այս խաղային տեխնոլոգիայի միջոցով աշակերտները շատ լավ յուրացնում են <<անձ>> և <<իր>> ցույց տվող բառերը և կարողանում են ճիշտ հարցադրում կատարել:

<<Ո՞վ շուտ կկարդա>> Այս խաղի միջոցով ուսուցիչը կարողանում է զարգացնել կարդալու, արագ կողմնորոշվելու կարողություն:

Այս խաղային տեխնոլոգիայի միջոցով աշակերտները կարողանում են կարդալ ,արագ կողմնորոշվել : շակերտը խաղից ստանում է հաճույք իսկ ուսուցիչը զարգացնում է կարդալու կարողությունը:

Ինչպես գիտենք տարրական դասարանում դասավանդվում է <<Խոսք և հաղորդակցում>> առարկան, որի նպատակն է զարգացնել կրտսեր դպրոցականի խոսքն ու բռնապաշարը: Այս առարկայի դասաժամերին հատկապես օգնության են գալիս խաղային միջարք տեխնոլոգիաներ, հնարներ:

<<Խոսող Քարը>> Այս խաղի միջոցով ուսուցիչը կարողանում է զարգացնել բանավոր խոսքը, մտքերը հակիրճ արտահայտելու կարողությունները:

Ուսուցիչն առաջարկում է երեխաներին պատկերացնել, որ իր ձեռքի քարը սովորական չէ, այլ կախարդական : Հայտնվելով մարդկանց ձեռքում այն խոսեցնում է նրանց, օգնում լինել ազատ, անկաշկանդ:

<<Ներկայացրու մեկ նախադասությամբ>> Այս խաղի միջոցով ուսուցիչը կարողանում է զարգացնել չափածո խոսքը արձակի վերածելու, կապակցված խոսք կառուցելու կարողություն:

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների տարբեր տեսակները օգնում են հետաքրքրություն առաջացնել այս կամ այն թեմայով: Առավել արդյունավետ են տարբեր տեսարաններ եւ ելույթներ նվիրված որոշակի գրական ստեղծագործությանը: Դերը խաղերը սովորաբար օգնում են զարգացնել երեխաների ստեղծագործական ունակությունները: Այսպիսի ոչ ստանդարտ դասընթացի շնորհիվ շատ երեխաներ դեռևս տարրական դասարաններից որոշում են իրենց հետագա կյանքը նվիրել թատրոնին: Լավ արդյունքներն ապահովված են նաև իմպրովիզացիայի խաղով: Դասերից մեկում ուսուցիչը առաջարկում է, որ երեխաները գրեն իրենց հեքիաթը: Յուրաքանչյուր աշակերտի հեքիաթի սկիզբը պետք է լինի նախորդ աշակերտի հեքիաթի շարունակությունը: Հաճախ այդպիսի իմպրովիզացված պատմությունները դառնում են բավական ծիծաղելի: Խաղի ձևի դասը աշակերտների մոտ հետաքրքրություն է ստեղծում մայրենի դասերը սովորելու համար: Բացի այդ, իմպրովիզացիան նպաստում է ֆանտազիայի զարգացմանը:

<<ԵՍ և ՇՐՋԱԿԱ ԱՇԽԱՐՀԸ>>ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՈՉ ՍՏԱՆԴԱՐՏ ԴԱՍԵՐ

Այս առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը սովորաբար խնդիրներ չի առաջացնում: Աշակերտներին առաջին դասարանից հետաքրքրում է իրենց շրջապատող աշխարհը: Կարևոր է նաև զարգացնել աշակերտների երեւակայությունը, ֆիզիկական տվյալները: Հետևաբար, ես հաճախ դիմում եմ բաց երկնքում բնական պատմության դասեր անցկացնելուն: Այստեղ տղաները ակտիվորեն անցկացնում են ժամանակ և զուգահեռ ուսումնասիրում տեղական բուսական եւ կենդանական աշխարհը: Առավել կարևոր է սեպտեմբերին եւ մայիսին նման դասեր անցկացնել, երբ եղանակային պայմանները հասանելի են դասեր անցկացնելու համար:

Առաջին դասարանի երկրորդ կեսից սկսած, երբ երեխաները գիտելիքի որոշակի քանակ ունեն, կարելի է դասեր վարել հետեւյալ խաղերի տեսքով.

«Չորրորդն ավելորդ »: Դասը կարող է իրականացվել `օգտագործելով պրոյեկտոր կամ մագնիսական խորհուրդը եւ նախապես պատրաստված նյութերը: Երեխաներին առաջարկվում են ֆլորայի կամ ֆաունայի չորս ներկայացուցիչներ: Անհրաժեշտ է որոշել, թե ով է ավելորդ: Օրինակ, ձին, կատու, շուն, ծխամորձ: Վերջինս պատկանում է միջատների խմբին, ուստի ավելորդ է:

ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ ՖԻԶԻԿԱԿԱՆ ԿՈՒՆՏՐԱԿՏԻ ԴԱՍԸՆԹԱՑՆԵՐՈՒՄ

Ֆիզիկական դաստիարակությունը կարևոր դեր է խաղում ուսումնական գործընթացի պլանավորման գործում: Վարժությունները, որոնք դրականորեն են ազդում առողջության վիճակի վրա: Ինչպես մյուս առարկաների դեպքում ֆիզիկական կուլտուրայի դասընթացներում ևս անհրաժեշտ է ոգևոյություն: Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կարեւորությունը վերաբերում է նաև ֆիզիկական պատրաստվածությանը: Տարբեր մրցույթների միջոցով երեխաների մոտ խթանում ենք ֆիզիկական գործունեությունը: Լավ արդյունքներ տրվում են թիմային խաղերի միջոցով, որոնք սովորեցնում են երեխաներին միասին աշխատել արդյունքի վրա:

ԱՐՏԱՍԱՀՄԱՆՅԱՆ ՓՈՐՁ

Խաղի տեխնոլոգիան տարրական դպրոցում վաղուց արդեն օգտագործվել է արտերկրում: Երեխաները խաղի միջոցով ընկալում են ցանկացած տեղեկություն: Նույնիսկ դասարանները սովորական չեն: Դասերը կարող են անցկացվել խաղահրապարակի հատակին: Երեխաները շրջապատված են խաղալիքներով երկրաչափական ձևերի, տառերի եւ կենդանիների տեսքով:

Եզրակացություն

Ամփոփելով խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում սույն հետազոտական աշխատանքը՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում տալիս է դրական արդյունք: Չնայած այն բանին, որ խաղը երեխայի համար բնական պահանջմունք է, ազատ գործունեություն, մենք հաճախ այօգտագործում ենք մեր կողմից հետապնդվող այս կամ այն, այդ թվում նաև ուսումնաճանաչողական նպատակների հասնելու համար: Անկախ այդ նպատակներից՝ անհրաժեշտ է նախ և առաջ մեծ ուշադրություն դարձնել խաղի ազատությանը, որ երեխան խաղալիս չկաշկանդվի, չձգվի, հաճույք ստանա իր խաղից, բայց և ծանոթ լինի և հետևողականորեն պահպանի խաղի կանոնները: Խաղը ուսուցչի օգնականն է ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնաձությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

2. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում տալիս են մի շարք դրական արդյունքներ: Խաղային գործունեությունը բացառիկ նշանակություն ունի մարդկանց մտավոր և ֆիզիկական զարգացման համար: Այն և երեխայի, և մեծահասակի համար մտավոր ներուժի օգտագործման լավագույն միջոց է, հիմք, որի վրա փորձարկվում, կիրառվում են մտածողության, խոսքի, երևակայության պտուղները: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում ու զարգանում է, այլև խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղօրոք սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: « Այնպես, ինչպես բույսերը կարող են խեղդվել այգում տեղի անբավարարությունից, այդպես էլ հնարավոր է երեխաների հետ աշխատելիս ստեղծել այնպիսի մթնոլորտ, որտեղ մտածողությունն ու խոսքը չեն զարգանա, և չի ստացվի սպասված արդյունքը»:

Առաջարկություն

Կատարելով այս հետազոտական աշխատանքը, որի թեման է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում, հանգեցի այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղային երեխան իրեն ազատ է զգում:

Ես առաջարկում եմ բոլոր դասաժամերին, բոլոր դասարաններում կիրառել խաղային տեխնոլոգիաներ, խաղը դարձնելով դասը ավելի լավ յուրացնելու գործիք:

Առաջարկում եմ դասերն անցկացնել ոչ միայն դասասենյակներում, այլ նաև բնության գրկում, որտեղ ավելի լավ կլինի կիրառել խաղային տեխնոլոգիաներ:

Օգտագործված գրականություն

<https://hy.unansea.com/game->

[%D5%BF%D5%A5%D5%AD%D5%B6%D5%B8%D5%AC%D5%B8%D5%A3%D5%AB%D5%A1%D5%B5%D5%B8%D5%BE-%D5%BF%D5%A1%D6%80%D6%80%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%A4%D5%BA%D6%80%D5%B8%D6%81%D5%B8%D6%82%D5%B4/](https://www.academia.edu/10182039/%D4%BD%D5%A1%D5%B2%D5%A1%D5%B5%D5%AB%D5%B6%D5%BF%D5%A5%D5%AD%D5%B6%D5%B8%D5%AC%D5%B8%D5%A3%D5%AB%D5%A1%D5%B5%D5%B8%D5%BE-%D5%BF%D5%A1%D6%80%D6%80%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%A4%D5%BA%D6%80%D5%B8%D6%81%D5%B8%D6%82%D5%B4/)

[HTTPS://WWW.ACADEMIA.EDU/10182039/%D4%BD%D5%A1%D5%B2%D5%A1%D5%B5%D5%AB%D5%B6 %D5%BF%D5%A5%D5%AD%D5%B6%D5%B8%D5%AC%D5%B8%D5%A3%D5%AB%D5%A1%D5%B6%D5%A5%D6%80](https://www.academia.edu/10182039/%D4%BD%D5%A1%D5%B2%D5%A1%D5%B5%D5%AB%D5%B6%D5%BF%D5%A5%D5%AD%D5%B6%D5%B8%D5%AC%D5%B8%D5%A3%D5%AB%D5%A1%D5%B6%D5%A5%D6%80)

Ա.ԲԱԼԱՅԱՆ <<200 ԽԱՂ>>ԵՐԵՎԱՆ 2017

Վիքիպեդիայից՝ ազատ հանրագիտարանից