Ń  
**ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ**

**«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ» ՍՈՑԻԱԼ-ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

ԹԵՄԱ «Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների դասավանդման գործընթացում »

**Հետազոտող՝ ԺԱՍՄԵՆ ՀԱԿՈԲՅԱՆ  
 ՀՀ Սյունիքի մարզի Խոտի միջնակարգ դպրոցի ուսուցչուհի**

**Ղեկավար՝    ԹԱՄԱՐԱ ԱԹԱՅԱՆ**

**ԳՈՐԻՍ 2022**

-1-

**Բովանդակություն**

**Ներածություն--------------------------------------------------------------------——-----------3**

**Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դասավանդման ----------   
 գործընթացում ----------------------------------------------------------------------------------5**

**Եզրակացություն------------------------------------------------------------------------------ 10**

**Օգտագործված գրականության ցանկ--------------------------------------------------11**

**-2-**

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ նորույթ չէ : Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է :Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում է մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում : Երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին արտահայտվում է խաղի մեջ :Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է և դրա միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս խաղային իրավիճակներում :Կրտսեր դպրոցական տարիքը անհատականության ձևավորման առաջին աստիճանն է և զարգացման այդ փուլում ուսուցման հետ զուգահեռ գործունեության հիմնական տեսակը խաղն է :Խաղերի աշխարհը չպետք է փակվի երեխայի առջև դպրոցի դռներով :Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը մարմնաշարժողական և իմացական առումներով : Խաղը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր և այդ միջավայրում անհետանում են ուսուցիչ – աշակերտ փոխհարաբերություններում ինչ – ինչ պատնեշներ :Եվ աշակերտները կարողանում են արտահայտել իրենց մտքերը , ստեղծագործել անկաշկանդ և ազատ ՝ ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ :   
Տարրական դասարաններում աշխատող յուրաքանչյուր ուսուցիչ երեխային ՝ դպրոց մուտք գործած առաջին օրվանից նրան ուղղորդում է դեպի ինքնակազմակերպման, ինքնուրույնության , սեփական արարքների համար պատասխանատվության գիտակցման և գիտելիքների ձեռք բերելու նպատակասլաց գործողությունների :

Երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով : Խաղը երեխայի համար ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս է : Խաղի ժամանակ երեխաները ավելի են կենտրոնանում և մտապահում իրենց ընկերների արտահայտած մտքերն ու գործողությունները: Խաղի ընթացքում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ , որոնք երեխաներին մղում են փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը :

-3-

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 կատարեն իրենց զարգացնող դերը , պետք է կիրառել արդյունավետ խաղային տեղնոլոգիաներ , որոնք ունեն հստակ նպատակներ և լուծում են զարգացման կարևոր խնդիրներ :

Թեմայի նպատակը ***.*** ուսումնասիրել *և ներկայացնել « Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների դասավանդման գործընթացում »*

**Խնդիրները**

**.** Իրականացնել թեմայի շուրջ վերլուծություն

. Մշակել խաղային գործնական առաջադրանքներ

**Կառուցվածքը :**Հետազոտական աշխատանքը կազմված է ներածությունից , տեսական մասից , գործնական առաջադրանքներից, եզրակացությունից և օգտագործված գրականության ցանկից : Համակարգչային շարվածքը կազմում է 11 էջ:

-4-

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐԵՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Խաղը ՝ որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա , ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է : Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է :   
 Ըստ գործածության ոլորտների ՝ տեխնոլոգիաները լինում են ՝ ընդհանուր մանկավարժական, մասնավոր – առարկայական, մոդուլային / լոկալ/:   
 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 , ընդհանուր – կրթական , մասնագիտական , ներթափանցող և այլն :  
 Ըստ կազմակերպման ձևերի ՝ տեխնոլոգիաները լինում են ՝ դաս- դասարանային, այլընտրանքային / ալտերնատիվ / , ակադեմիական , 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:

-5-

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

Մանկավարժական խաղային ժամանակակից մի քանի տեխնոլոգիաներ

**Ստեղծագործական խնդիրների լուծման տեսություն (ՍԽԼՏ)**

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 ՍԽԼՏ տեխնոլոգիայի մի քանի գործիքներ,որոնք կիրառել են մայրենիի դասավանդման շրջանակներում :

* **Հակասություններ երևույթների մեջ**
* **Այո-ոչ**
* **Հրաշագործները**՝

**Հանելուկների կազմում,**ՍԽԼՏ 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:   
 -6-

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:   
Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխաների հետաքրքրությունները խաղային առաջադրանքների նկատմամբ , անհրաժեշտ է , որ ՝   
 . երեխաների համար առաջադրանքի իմաստը լինի դյուրըմբռնելի ,   
 . առաջադրանքի լուծումը հասանելի լինի յուրաքանչյուրին,   
 . արագ ստացվեն արդյունքները   
 . առաջադրանքները չնմանվեն սովորական մաթեմատիկական   
 առաջադրաների:

Մաթեմատիկական երկու խաղ   
« Բերքահավաք » կիրառել բանավոր հաշվի ժամանակ   
Խաղի ընթացքը   
 Գրատախտակին փակցված է ծառ , որի պտուղների վրա եռանիշ թվեր են : Աշակերտները ստանում են քարտեր , որոնց վրա գրված են առաջադրանքներ .  
Ծառից քաղի՛ր այն թիվը , որի միավորների կարգում 9 թիվն է , իսկ մյուսի երկու կարգերի թվերը 3-ով փոքր են միավորից:

-7-

Ծառից քաղիր այն թիվը , որի տասնավորների կարգը բացակայում է :  
 Այդ թվի նախորդ թիվը 264 է :   
 Որ շարքը շատ միրգ կհավաքի , նա էլ կհամարվի լավ այգեպան և հաղթող:

**Հեքիաթ թվի մասին**

Այս խաղը կիրառում եմ թվի բնութագրման փոխարեն : Երեխաները հեքիաթ են հորինում և պատմում ընկերներին . օրինակ 243 թվի մասին :Աշակերտը ստանում է կախարդական թիվը և սկսում պատմել . «ԼԻնում է, չի լինում մի թիվ է լինում : Նա շատ բարի է , աշխատասեր : Նա կենտ թիվ է : Չի սիրում բաժանվել 2-ի : Ունի երեք թագավորություն : Միավորների թագավորությունում ունի 3 բնակիչ , տասնավորների թագավորությունում ապրում են 4-ը , իսկ հարյուրավորների թագավորությունում բնակիչները 2-ով քիչ են : Նրանք ապրում են համերաշխ :Բա հարևանները … և այլն » :   
 Վերջում հեքիաթասաց երեխան առաջարկում է գտնել հեքիաթի հերոսին :   
Այս խաղերի ժամանակ սովորողները տարվում են խաղով և , իրենց համար աննկատ , ձեռք են բերում որոշակի հմտություններ և կարողություններ մաթեմատիկայից:

**ՄԵԿ ԽԱՂ ՄԱՅՐԵՆԻԻՑ**

Դասարանը բաժանվում է խմբերի : Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ , որի վրա նկարված է ծաղիկ և մեջտեղում գրված արմատ - բառի օգնությամբ սովորողները թերթիկների վրա գրում են բառ , արմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են արմատին և ստացվում է նոր ՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ :Հաղթում է այն խումբը , որը ժամանակին , ճիշտ և անսխալ ավարտում է առաջադրանքը :

ՍԽԼՏ(ՏՐԻԶ) տեխնոլոգիան կիրառելով սովորողների հետ աշխատանքում` անհրաժեշտ է հաշվի առնել հետևյալ դիդակտիկական սկզբունքները.

-8-

* 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)։

ՍԽԼՏ տեխնոլոգիայի զինանոցում կան բազմաթիվ մեթոդներ, որոնք ապացուցել են իրենց արդյունավետությունը.   
**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:

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

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

-9-

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Խաղի կարևոր նշանակությունն այն է , որ երեխան հանդես է գալիս այլ մարդու դերակատարմամբ և աշխարհին նայում է կարծես թե մեծահասակի տեսանկյունից :   
 Երեխան իր շրջապատի երևույթները տեղափոխում է խաղային իրավիճակ , ներմուծում է , երևակայում , իր վերաբերմունքն արտահայտում խաղի հերոսների նկատմամբ : Խաղի ժամանակ նրանք իրենց ավելի հասուն են զգում : Խաղի հիմնական հոգեբանական հատկություններից մեկն այն է , որ շոշափվում են երեխայի անձնավորության բոլոր որակները, նրա մեջ աշխուժորեն աշխատում է միտքը , հարստանում են հույզերը , պահանջվում են հատուկ գործունեության և կամային ջանքեր :   
 Սյուժետադերային խաղերը օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը , դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր , որոնց արդյունքում երեխան հանգստանում է , թուլանում դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունից : Երեխան հանգստանում է շարժման մեջ , ուրախանում է և գիտելիքներ ստանում :   
 Խաղային իրավիճակների կիրառումը ցանկացած դասաժամի ընթացքում անհրաժեշտ է և յուրաքանչյուր մանկավարժ , եթե ուզում է որակյալ արդյունք ապահովվել , պետք է դա երբեք չմոռանա:

-10-

**Օգտագործված գրականության ցանկ**

1. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիբուխչյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ
2. Արամ Հակոբյան, Նորայր Խրիմյան Տրամաբանական խաղեր, «Մակմիլան-Արմենիա» ՀՁԲԸ 2000թ
3. Валерий Сушков ТРИЗ в мире: история, современность, проблемы , VIII Международная Конференция «ТРИЗ. Практика применения методических инструментов и их развитие”, Москва, 11-12 ноябрь 2016.
4. Գիտամեթոդական հանդես ,Նախաշավիղ

-11-