



«Քայլ առ քայլ» բարեգործական հիմնադրամ

«Նախադպրոցական հաստատության մանկավարժական
աշխատողների մասնագիտական կարողությունների և
հմտությունների զարգացման» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Տեխնոլոգիաների նկատմամբ սաների հետաքրքրությունների
օգտագործումը որպես սովորելու և զարգացման միջոց:

Դաստիարակ՝ Ալինա Իսախանյան

Մանկապարտեզ՝ «Այգեհովիտի մանկապարտեզ» ՀՈԱԿ

2022թ.

Բովանդակություն

Ներածություն	3
Գլուխ 1	5
Գլուխ 2	10
Եզրակացություն	13
Գրականության ցանկ	14

Ներածություն

Ժամանակակից հասարակության զարգացումը պահանջում է մանկավարժական նորարարությունների, հոգեբանական և մանկավարժական փորձի, հետազոտությունների արդյունքների ընդհանրացում և համակարգում: Այս խնդրի լուծման ուղիներից մեկը երեխաների հետ կրթական աշխատանքի կազմակերպման տեխնոլոգիական մոտեցումն է: Խաղային տեխնոլոգիայի հիմնական նպատակն է՝ ստեղծել լիարժեք մոտիվացիոն հիմք գործունեության հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար՝ կախված նախադպրոցական հաստատության գործունեության պայմաններից և երեխաների զարգացման մակարդակից:

[<https://peskiadmin.ru/hy/igrovye-tehnologii-dlya-doshkolnikov-igrovye-tehnologii-v-detskom.html>]

Ըստ Լ. Ս. Վիգոտսկու, խաղի էությունը կայանում է նրանում, որ այն իրականացնում է երեխայի ընդհանրական ցանկությունները, որի հիմնական բովանդակությունը մեծահասակների հետ հարաբերությունների համակարգն է: Խաղի էությունը կայանում է նրանում, որ դրա ընթացքում գործ ունի իրականությունից կտրված նշանակությունների հետ, բայց դրանք հենվում են իրական գործողությունների վրա: [Сапогова Е. Е., Психология развития человека, 2005, էջ 253]:

Խաղային գործունեությունը կարևոր ազդեցություն ունի հոգեկան գործընթացների կամաժինության ձևավորման վրա: Խաղի մեջ երեխայի մոտ զարգանում են կամաժին ուշադրությունը և կամաժին հիշողությունը: Խաղի ընթացքում երեխաներն ավելի լավ են կենտրոնանում և ավելի շատ ինֆորմացիա են հիշում, քան թե լաբորատոր փորձերի պայմաններում: Ուշադրությունը կենտրոնացնելու, ինֆորմացիան հիշելու գիտակցված նպատակը երեխայի մոտ ձևավորվում է ավելի շուտ և ավելի հեշտությամբ այն դրսևորվում է հենց խաղի մեջ: [Мухина В. С., Возрастная психология, 2004, с 240]

Հետազոտական աշխատանքի թեման է՝ Տեխնոլոգիաների նկատմամբ սաների հետաքրքրությունների օգտագործումը որպես սովորելու և զարգացման միջոց:

Հետազոտական աշխատանքի արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ նախադպրոցական տարիքի երեխայի համար զարգացման առաջատար

գործունեության տեսակ հանդիսանում է խաղը և խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ուսումնական գործընթացը կարող են դարձնել առավել հետաքրքիր և արդյունավետ:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է՝ կազմակերպել պարապմունք, կիրառելով խաղային տեխնոլոգիաներ, և որոշել պարապմունքի արդյունավետությունը:

Հետազոտական աշխատանքի վարկածն է՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հնարավորություն է տալիս բարձրացնել պարապմունքի արդյունավետությունը և ուսումնադաստիարակչական գործընթացում ապահովում է բոլոր սաների ներառումը:

Հետազոտական աշխատանքն իրականացվել է ՀՀ Տավուշի մարզի Իջևան համայնքի Այգեհովիտի մանկապարտեզում:

Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիա, խաղի հոգեբանական բնութագիրը

Նախադպրոցական տարիքը եզակի և վճռորոշ շրջան է, որտեղ դրվում են անձի հիմքերը, ձևավորվում է կամքը և ձևավորվում սոցիալական իրավասությունը:

Խաղի իմաստը ոչ թե այն է, որ այն ժամանց է և հանգիստ, այլ այն, որ ճիշտ ուղղորդմամբ այն դառնում է սովորելու ձև, ստեղծագործական գործունեության իրականացման համար թերապիայի մեթոդ, հասարակության մեջ երեխայի սոցիալականացման առաջին քայլը:

Խաղային տեխնոլոգիաները նախադպրոցական կրթության մեջ կիրառելու համար կարևոր է՝ մանկավարժի, տարբեր տեսակի խաղեր կազմակերպելու և ղեկավարելու մասնագիտական հմտությունը, սաների տարիքային և անհատական առանձնահատկությունների հաշվի առնելը, առցանց կրթական գործընթացին՝ մանկավարժի ծանոթ լինելու հանգամանքը:

Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան մանկավարժական գործընթացի կազմակերպումն է մանկավարժական տարբեր խաղերի տեսքով: Մանկավարժը պետք է հետևողական լինի և իրականացնի.

- Խաղերի ընտրություն, մշակում, պատրաստում;
- Երեխաների ներգրավումը խաղային գործունեության մեջ;
- Խաղի իրականացում ինքնին;
- Խաղային գործունեության արդյունքների ամփոփում.

Խաղային տեխնոլոգիայի մեջ մանկավարժական խաղի հիմնական առանձնահատկությունը հստակ սահմանված ուսումնական նպատակն է և համապատասխան մանկավարժական արդյունքները, որոնք բնութագրվում են կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ:

Մանկավարժական խաղերի տեսակները շատ բազմազան են. Նրանք կարող են տարբեր լինել.

1. Ըստ գործունեության տեսակի՝ շարժիչ, ինտելեկտուալ, հոգեբանական, կարիերայի ուղղորդում և այլն;
2. Մանկավարժական գործընթացի բնույթով՝ ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկիչ, ճանաչողական, կրթական, զարգացնող, ախտորոշիչ:

3. Խաղային տեխնիկայի բնույթով՝ կանոններով խաղեր; խաղեր խաղի ընթացքում հաստատված կանոններով, խաղեր; խաղեր, որտեղ կանոնների մի մասը սահմանվում է խաղի պայմաններով և սահմանվում է կախված դրա ընթացքից:
4. Ըստ բովանդակության՝ երաժշտական, մաթեմատիկական, սոցիալական, տրամաբանական և այլն:
5. Խաղային սարքավորումների համար՝ աշխատասեղան, համակարգչային, թատերական, դերային, ռեժիսորական և այլն:

Խաղային տեխնոլոգիաները օգնում են երեխաներին ազատվել լարվածությունից, և նրանց մոտ ինքնավստահություն է հայտնվում:

Ինչպես ցույց է տալիս փորձը, գործելով իրական կյանքի պայմաններին մոտ խաղային իրավիճակում՝ նախադպրոցականներն ավելի հեշտ են սովորում ցանկացած բարդության նյութ:

Խաղը, որպես կանոն, երեխաների սեփական նախաձեռնությունն է, ուստի ուսուցչի ուղեցույցը խաղի տեխնոլոգիան կազմակերպելիս պետք է համապատասխանի պահանջներին.

Խաղի ընտրությունը կախված է կրթական խնդիրներից, որոնք պահանջում են դրանց լուծում, բայց պետք է գործեն որպես երեխաների հետաքրքրությունների և կարիքների բավարարման միջոց (երեխաները հետաքրքրություն են ցուցաբերում խաղի նկատմամբ, ակտիվորեն գործում և ստանում են խաղային առաջադրանքով քողարկված արդյունք. կա շարժառիթների բնական փոխարինում կրթականից դեպի խաղային:

Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիա - մանկավարժական գործընթացի կազմակերպում մանկավարժական տարբեր խաղերի տեսքով: Այս հայեցակարգը խաղերից տարբերվում է նրանով, որ դրանք ունեն հստակ սահմանված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան ներառում է մանկավարժական գործընթացը խաղերի տեսքով կազմակերպելու տարբեր մեթոդներ և տեխնիկա: Խաղերի արդյունքը հիմնավորված է, դիտվում է բացահայտ ձևով և բնութագրվում է որոշակի կրթական ուղղվածությամբ:

[\[https://peskiadmin.ru/hy/igrovye-tehnologii-dlya-doshkolnikov-igrovye-tehnologii-v-detskom.html\]](https://peskiadmin.ru/hy/igrovye-tehnologii-dlya-doshkolnikov-igrovye-tehnologii-v-detskom.html) :

Մանկական հոգեբանության մեջ առանձնացնում են խաղի զարգացման հետևյալ էտապները՝

- ❖ **Առարկայական խաղ** – կրտսեր նախադպրոցական տարիքում խաղերը կրում են գործընթացային բնույթ: Ոչ բարդ բովանդակություն ունեցող խաղերում երեխաների համար իմաստը կայանում է հենց գործելու գործընթացը և ոչ թե արդյունքը: Առարկայական խաղի էտապը կապված է առարկաների յուրահատուկ գործառույթներին տիրապետելու հետ:
- ❖ **Դերային խաղ** – միջին նախադպրոցական տարիքում խաղի մեջ գլխավոր տեղ է զբաղեցնում դերի կատարումը և խաղի հետաքրքրությունը կայանում է մեծահասակների հարաբերությունները խորհրդանշող գործողությունների մոդելավորման մեջ: Դերային խաղի էտապը պայմանավորված է երեխաների կողմից մարդկանց միջև հարաբերությունների տիրապետմամբ:
- ❖ **Խաղ կանոններով** – այս էտապում երեխաներին հետաքրքրում է ոչ միայն դերը որպես այդպիսին, այլ այն, թե ինչքան բնական է այն իրականացվում: Երեխան ավելի պահանջկոտ է դառնում, որ համապատասխան դերերն իրականացվեն լիովին ճշմարտացի և համապատասխան են իրականությանը: Այս էտապում առաջանում են նաև դրամատիկ խաղեր, երևակայական խաղեր: Խաղի կառուցման 3-րդ միջոցը՝ բովանդակության կառուցումն է, որը կապված է խաղի ընթացքում ամբողջական իրավիճակների հաջորդականությունից (խաղալ հիվանդանոց, վարսավիրանոց և այլն):

Խաղի զարգացում տեղի է ունենում անհատականից խմբայինի անցումով: Տարիքի հետ ավելանում է խաղի մասնակիցների քանակը և խաղի տևողությունը: [Сапогова Е. Е., Психология развития человека, 2005, с 253-256]

Խաղային իրավիճակը և դրա հետ կապված գործողությունները ազդում են նախադպրոցական տարիքի երեխայի մտածողության, երևակայության, երեխայի անձի զարգացման, հուզական և վարքի կամային կարգավորման զարգացման վրա:

Հաղորդակցման պահանջմունքը, գովեստի արժանանալու ցանկությունը ստիպում են երեխային նպատակաուղղված կենտրոնանալ և հիշել:

Խաղային գործունեության ներսում ձևավորվում է նաև ուսումնական գործունեությունը, որն էլ հետագայում դառնում է երեխայի առաջատար գործունեության տեսակ: Ուսուցման տարրերը ներ է մուծում մեծահասակը, դրանք անմիջապես խաղից չեն բխում: Նախադպրոցականը սկսում է սովորել խաղալով: Խաղի ընթացքում, իր համար էլ աննկատ, երեխան սկսում է տիրապետել տարրական ուսումնական գործողությունների:

Որպես երեխայի զարգացման առաջատար գործունեության տեսակ՝ խաղը կարևոր նշանակություն ունի ռեֆլեքսիվ մտածողության զարգացման համար, քանի որ խաղի ընթացքում առաջանում է իրական հնարավորություն վերահսկելու տարբեր գործողությունների իրականացման բնույթը: [Мухина.В. С, Возрастная психология, 2004, с 240-242] :

Ըստ Ա. Ավագյանի նախադպրոցական կրթության մեջ խաղերն ունեն կարևորագույն նշանակություն, քանի որ խաղի միջոցով զարգանում են երեխաների՝

- շարժողական ոլորտը (շարժումների համաչափությունը, մանր շարժունակությունը, ճարպկությունը)
- հուզական ոլորտը (ապրումակցում, ինքնակառավարում, ինքնաճանաչում)
- սոցիալական հմտությունները (համագործակցություն, սոցիալականացում , հաղորդակցում)
- մտավոր կարողությունները (մտածողություն, ուշադրություն, ստեղծականություն, ուսումնասիրելու կարողություններ)

Նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում կիրառվում են ինչպես ուղղորդված, այնպես էլ ստեղծագործական խաղերը: Ուղղորդված խաղերը առաջարկվում, կազմակերպվում և անցկացվում են մանկավարժի կողմից: Դրանք ունենում են հստակ կանոններ, պայմաններ ու պարագաներ: Ստեղծագործագործական խաղը չի ունենում խաղավար ու կանոններ:

Սոցիալական տեսակետից երեխան տարբեր տարիքներում, խաղի ընթացքում լինում է միայնակ, հետևող, զուգահեռ խաղացող, հարաբերվող և համագործակցող:

Նախադպրոցական ուսումնական հաստատությունում կիրառվում են՝

- բառապաշարի հարստացմանը նպաստող խաղեր
- խոսքի քերականական կողմի զարգացմանը նպաստող խաղեր
- գրաճանաչության զարգացմանը նպաստող խաղեր [Ա. Ավագյան, Լ. Բաբայան, Մ. Հովհաննիսյան, Թ. Մակարյան, Ա. Մանուկյան, Մ. Մարության, Ս. Պետրոսյան, Բարդ իրավիճակների պարզ լուծումներ, 2020 թ, էջ 4-13]:

Գլուխ 2. Հետազոտության ընթացք

Հետազոտական աշխատանքը կազմակերպվել է ավագ խմբում, խոսքի զարգացում պարապմունքի ընթացքում: Պարապմունքին ներկա են եղել նաև Այգեհովիտի մանկապարտեզի տնօրենը, մեթոդիստը և գեղագիտական գծով դաստիարակը:

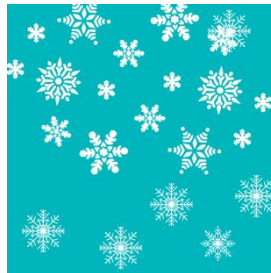
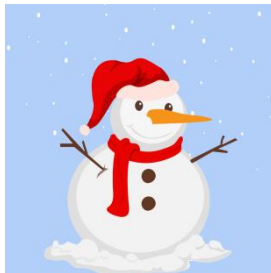
Պարապմունքի թեման՝ «Մանեն չի վախենում ցրտից»:

Տեսակը՝ նկարի պատմում:

Խնդիրները՝

- սովորեցնել երեխաներին ուշադիր դիտել նկարը, ընկալել դրա բովանդակությունը, տրված հարցերին պատասխանել ամբողջական մտքերով:
- Սովորեցնել ըստ նկարի բովանդակության, կազմել մի քանի նախադասություններից կազմված ոչ մեծ պատմվածք
- Ամրապնդել ձմեռային հագուստի անվանումները, զարգացնել երեխաների մանր մկանները, ուժի զգացողությունը:
- Զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը, տրամաբանական մտածողությունը, ստեղծագործական երևակայությունը:
- ակտիվացնել և հարստացնել երեխաների բառապաշարը:

Անհրաժեշտ նյութեր՝ նկար «Մանեն չի վախենում ցրտից» թեմայով, ձմեռային տեսարաններով նկարներ, ձյուն, ձնեմարդ, ձեռնոցներ և այլն:



Պարապմունքի ընթացքը

Դաստիարակը իր հետ ներս է բերում տուփ և դիմում է երեխաներին.

- Երեխաներ, մենք այսօր հյուր ունենք, ի՞նչ եք կարծում, ո՞վ է մեր հյուրը:
/ Ձմեռ Պապիկը, նապաստակը, արջուկը, ... /
- Սիրելի երեխաներ, մեզ մոտ հյուր է եկել տիկնիկ Մանեն: Ծանոթացեք Մանեի հետ, նա արդեն 4 տարեկան է: Ամեն առավոտ Մանեն վաղ արթնանում է և զրոսանքի է պատրաստվում: Երեխաներ, իսկ ի՞նչ պետք է հագնի նա, որպեսզի

ցրտին, սառնամանիքին չմրսի: /Երեխաները անվանում են հագուստին վերաբերող անուններ/:

Դաստիարակը հանում է տուփից վերարկուի, գլխարկի, շարֆի, բլուզի նկարներ:



- Սա ինչպիսի՞ վերարկու է /ձմեռային, տաք, մորթե/։ Ի՞նչ գույնի է։
- Ինչպիսի՞ գլխարկ է։
- Ինչպիսի՞ բլուզ է։
- Ինչի՞ մասին կարող ենք ասել փամփիլկ, փափուկ, մորթե / օձիք/։
- Ինչի՞ համար շարֆը։ / Որպեսզի լավ փաթաթենք վիզը, տաք լինի, քամին չներթափանցի ու չհիվանդանանք:/

Նկարները քննարկելուց հետո՝ դաստիարակը բաժանում է երեխաներին 4 խմբի և յուրաքանչյուր խումբ պետք է Մանեի համար ընտրի համապատասխան հագուստի տարրը և մեկնաբանի իր ընտրությունը։ / - Քանի որ դրսում ցուրտ է՝ Մանեին պետք է հագցնել տաք գլխարկ։ Մանեն կարող է զբոսանքի ժամանակ մրսել, այդ պատճառով նրա վզին փաթաթում ենք հաստ շարֆ։/

Մանեին հագցնելուց հետո՝ դաստիարակն ասում է՝

- Սիրելի երեխաներ, դուք օգնեցիք տիկնիկ Մանեին տաք հագնվել և այժմ նա պատրաստ է փողոց դուրս գալ՝ սահնակով սահելու։



Դաստիարակը ցուցադրում է նկարը։

Երեխաները դիտում են այն, այնուհետև պատասխանում առաջադրված հարցերին։

- Ո՞վ է պատկերված նկարում / տիկնիկ Մանեն/
- Որտե՞ղ է զբոսնում Մանեն: Ի՞նչ է անում նա / երեխաների պատասխանները/:
- Տարվա ո՞ր եղանակն է պատկերված նկարում:
- Ինչո՞ւ եք դուք կարծում, որ ձմեռ է:
- Դիտեք ձյունը և ասացե՛ք՝ ինչպիսի՞նն է այն / սպիտակ, փփուկ, սառը, փայլուն, մաքուր/:
- Իսկ ի՞նչ բառերով կարող ենք բնութագրել ձմեռը / ցուրտ, ձյունառատ, սառը/:
- Իսկ ինչպե՞ս է հագնված Մանեն / տաք/: Ի՞նչ ունի նա իր հագին /վերարկու, շարՖ գլխարկ/:

Երեխաները նկարագրում են հագուստը: Միասին պատմում են նկարը: Ամաչկոտ երեխաների համար դաստիարակը նախապես պատրաստում է տիկնիկին և համապատասխան չափի հագուստներ: Այն երեխաները, որոնք հաճախ հրաժարվում են խոսել՝ դաստիարակն առաջարկում է հագցնել տիկնիկին՝ համապատասխան եղանակի:

Դաստիարակը խրախուսում է նրանց, ովքեր իրենց պատումներում օգտագործել են սպիտակ, փափուկ ձյուն, ձյունառատ ձմեռ, ցուրտ բառերը: Որպես խրախուսման միջոց՝ երեխաներին տրվում են «Ժպիտներ»:

Դիտարկող խմբի անդամների կարծիքները՝

- դաստիարակի կողմից ընտրված պարապմունքի թեման նպատակաուղղված էր երեխաների լեզվական և հաղորդակցական, ճանաչողական և մոտիվացիոն, ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակությունների զարգացմանը:
- Պարապմունքի ընթացքում սաների համար ապահովված էր ազատ, անկաշկանդ մթնոլորտ և դաստիարակը կարողացավ ներառել բոլոր սաներին՝ համապատասխան նրանց հնարավորությունների:
- Դաստիարակի կողմից հետազոտվող թեման կարևոր է նախադպրոցական կրթության մեջ, քանի որ այն նպատակաուղղված էր երեխաների շարժողական, իմացական, խոսքի և հաղորդակցման, հուզական, սոցիալ-անձնային, ինքնասպասարկման ոլորտների զարգացմանը:

Եզրակացություն

Այսպիսով՝ հետազոտական աշխատանքի վարկածը հաստատվեց. խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպված պարապմունքի ընթացքում երեխաները ցուցաբերեցին ավելի բարձր մասնակցություն և հետաքրքրվածություն: Երեխաները, առանց ձանձրույթի, ակտիվ մասնակցություն ցուցաբերեցին պարապմունքի ողջ ընթացքում և բոլորը ներառվեցին ուսումնադաստիարակչական գործընթացում:

Երեխաները կարողացան, կենտրոնացնելով ուշադրություն, դիտել նկարը և ամբողջական մտքերով պատասխանել դաստիարակի տրված հարցերին:

Ամրապնդվեց ձմեռային հագուստի անվանումները: Նկարների հետ աշխատելը և տիկնիկին համապատասխան հագուստ հագցնելը նպաստում է երեխաների խոշոր և մանր շարժունակության, հիշողության և ստեղծագործական երևակայության, ակտիվ և պասիվ բառապաշարի զարգացմանը:

Օրվա ընթացքում երեխաների կողմից յուրացված գիտելիքները, կարողությունները և հմտություններն ամրապնդելու նպատակով՝ մանկապարտեզի աշխատակիցները կարող են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների օգնությամբ պատրաստել առցանց խաղ-վարժանքներ և տրամադրել ծնողներին: Քանի որ այսօր նույնիսկ նախադպրոցական տարքի երեխաներն են օգտվում տեղեկատվական տեխնոլոգիաներից՝ ուստի կարելի է սարքերից օգտվելու ժամանակահատվածը ծառայեցնել ի շահ սաների սովորելու և զարգացման գործընթացի:

Գրականության ցանկ

1. Ա. Ավագյան, Լ. Բաբայան, Մ. Հովհաննիսյան, Թ. Մակարյան, Ա. Մանուկյան, Մ. Մարության, Ս. Պետրոսյան, Բարդ իրավիճակների պարզ լուծումներ, 2020 թ
2. Мухина.В. С, Возрастная психология-М.: «Академия», 2004, 456 с.
3. Сапогова Елена Евгеньевна, Психология развития человека-М.: Аспект Прессс, 2005, 460 с
4. <https://peskiadmin.ru/hy/igrovye-tehnologii-dlya-doshkolnikov-igrovye-tehnologii-v-detskom.html>