



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ  
ՉԱՐԳԱՑՈՒՄ»  
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022թ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱՉՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ՝ Խաղերը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման և  
դաստիարակության անհրաժեշտ պայման**

**ԱՌԱՐԿԱ՝ Մայրենի**

**ՀԵՂԻՆԱԿ՝ Մարգարիտա Պետրոսյան**

**ՄԱՐԶ՝ Արագածոտն**

**ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Գեղաղիրի Ռ. Խաչատրյանի անվան**

**միջնակարգ դպրոց**

**ԴԱՍԸՆԹԱՑԱՎԱՐ՝ Նարինե Զաքյան**

## **Բովանդակություն**

<b>1. Ներածություն-----</b>	<b>3</b>
<b>2. Գրական ակնարկ -----</b>	<b>4</b>
<b>3. Գործնական հանատեքստ-----</b>	<b>8</b>
<b>4. Հետազոտության ընթացք-----</b>	<b>9</b>
<b>5. Տվյալների մշակում և վերլուծություն-----</b>	<b>14</b>
<b>6. Եզրակացություն-----</b>	<b>17</b>
<b>7. Գրականության ցանկ-----</b>	<b>18</b>

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:

### 3. Թումանյան

## Ներածություն

Չետագոտական աշխատանքի համար ընտրելով, այս թեման՝ **/Խաղերը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման և դաստիարակության անհրաժեշտ պայման/**: Նպատակ եմ դրել խաղերի միջոցով խթանել ուսուցման արձյունավետությունը, նպաստել կրտսեր դպրոցականների ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը: Կարևորում եմ նաև խաղերի դերը սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում, այսինքն՝ խաղերի ուսուցանող զարգացնող գործառույթը:

### **Խնդիրները**

- . ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրների համապատասխան խաղեր
- . խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխաների պահանջմունքներին և ճանաչողական զարգացմանը
- . խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրության, հիշողության լարում մտքի ակտիվացում
- . հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի խաղը

Խաղը երեխաների մտավոր, դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրան հոգեկան գործընթացները, հետաքրքրությունն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ:

Խաղերի բովանդակությունը հիմնականում իրենից ներկայացնում է, որևէ մտավոր խնդրի իրականացում:

Այսպիսով խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գրավիչ,

ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռք բերման գործընթացը:

## Գրական ակնարկ

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջան է անձի կայացման և գարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են ընտանիք, դպրոց, ընկերներ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից:

Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կգարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն:

Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի /ես/-ի

հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևականությունը, ուշադրությունն

ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ:

Խաղը մարդու գորունեության այն ձևն է, որը ուղեկցում է նրան վաղ մանկությունից մինչև խորը ծերություն: Պարզապես յուրաքանչյուր տարիքում այն ոչ միայն մարդու գործունեության ժամանակի մեջ

ուևի որոշակիորեն ընդգրկված սահմաններ, այլև

զանազան դրսևորումներ՝ պայմանավորված անհատի ընտրած խաղատեսակներով: Կարծում եմ, որ խաղի դերը մանկության տարիքում ուևի առավել ուսուցանող, զարգացնող և դաստիարակող գործառույթներ քան մարդու հասուն տարիքում: Հասկանալով, որ ուսուցման գործընթացում խաղի օգտագործման անհրաժեշտությունը որպես երեխային ուևակությունների ձևավորման հնար, կողմնակից եմ դրա չափավորությունը ինչպես մեթոդական այնպես էլ հոգեբանական հիմնավորումներով:

Կարևորում եմ խաղերը ուսումնական գործընթացում, նպատակահարմար

եմ գտնում խաղը գործածել հատկապես այն ժամանակ, որը անհրաժեշտ է երեխաներին ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի:

Կարևոր է նաև գրտակցել, որ խաղալիս ակտիվանում են երեխաների մտավոր գործունեությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունները՝ նպաստելով նյութի գիտակցական յուրացմանը զարգացնելով սովորողների ինքնուրույնությունը ու ինքնագործունեությունը:

Ներկայացնում եմ ուսուցման գործընթացում խաղի գործառույթները

. Առաջին գործառույթը ուսումնական գործընթացը թեթևացնելն է և աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած հեքիաթային երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և այլն:

. Երկրորդ գործառույթը երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով, խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայան դերակազմի մեջ:

. Երրորդ գործառույթը մրցույթային է: Խաղերը սովորաբար մրցույթային տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում:

## Խաղերի կառուցվածքը ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները

Խաղը ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի, որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է: Խաղերը հիմնականում կազմակերպում են հաշվի առնելով նրա կառուցված առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղի և կտան ուսումնական բովանդակություն:

Իմ փորձը ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղը ընտրված լինի և որքանով էլ որ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն գլխավոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլև ունենալ բոլորովին հակադարձ ազդեցություն:

## Ներկայացնենք խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոններ

. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոնների համապատասխան գործելու ունակություններ:

. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:

. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր պարտվելու պատճառը:

Խաղեր

Պարզ բառը դարձնել ածանցավոր

### **Խաղի նպատակները.**

ամրակայել երեխաների բառակազմական գիտելիքներն ու կարողությունները:

Գրատախտակին գրված են **տուն, շուն, ձուկ** բառերը:

**Խաղի ընթացքը.** Ուսուցիչ-ինչպե՞ս կարելի է մեծ տունը փոքրացնել, մայր շունը ձագ դարձնել, հսկա ձուկը փոքր ձուկ դարձնել:

Պատասխան՝ տնակ, շնիկ, ձկնիկ:

Կարելի է առաջարկնել նաև այլ բառեր (գետ, մուկ, գունդ և այլն):

Երեխաներն իրենց կազմած պարզ ածանցավոր բառերը գրում են

գրատախտակին և ընդգծում արմատն ու ածանցը:

Կազմակերպել 2-3 անգամ:

## Գնդակ գցի՛ր

**Խաղի նպատակները.** ըմբռնել առարկա, գերծողություն, հատկանիշ,

ցույց տվող բառերի միջև գոյություն ունեցող կապը: Ձարգացնել

երեխաների ուշադրությունը, մտածողությունը, խոսքը: Ձևավորել լեզվազգացողություն:

**Անհրաժեշտ պարագաներ.** գնդակ կամ որևէ փափուկ խաղալիք:

**Խաղի ընթացքը:** Խաղացողները կանգնում են շրջանով:

Առաջին խաղացողն ասում է առարկա ցույց տվող բառ (օրինակ՝ հաց) և

ձեռքի գնդակը նետում է մեկ այլ խաղացողի: Վերջինս կրկնում

է առաջին խաղացողի ասած բառը՝ ավելացնելով դրան համապատասխան

հատկանիշ ցույց տվող բառ (օրինակ՝ համեղ

հաց) և գնդակը նետում մի երրորդ խաղացողի: Սա կրկնում է

առաջին երկու խաղացողների

արտասանած բառերը, ավելացնում է համապատասխան գործողություն ցույց

տվող բառ (օրինակ՝ համեղ հաց կերա) և փոխանցում

է գնդակը: Հաջորդ խաղացողն սկսում է սկզբից:

## Վանկերից բառեր ստանանք

**Խաղի նպատակը.** ամրակայել վանկերից

բառեր կազմելու և դրանք կարդալու երեխաների կարողությունները, մշակել

գույգերով աշխատելու, համագործակցային կարողություններ:

**Խաղի ընթացքը:** Մեկական ծրար դրվում է

յուրաքանչյուր նստարանի վրա:

**Առաջադրանք:** Ծրարի մեջ

գտնվող վանկերով կազմել բառեր և կարդալ: Հաղթում է այն գույգը,

որը արագ կկազմի բառերը և ճիշտ կկարդա:

Աշխատանքը շուտ ավարտած գույգերը լուռ ձեռք են բարձրացնում,

սակայն բառերի ընթերցումն սկսվում է միայն այն ժամանակ, երբ բոլոր

երեխաները վերջացրել են այդ բառակազմական աշխատանքը:

Երեխաները հաջորդաբար սկսում են կարդալ բառերը և ստանում են

խրախուսական բարենիշներ:

Կազմակերպել 1-2 անգամ:

[https://youtu.be/HYITf7\\_iLjM](https://youtu.be/HYITf7_iLjM)

Այսպիսով՝ դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն  
իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պիտի կարևորի վերը նշված դիտարկումիե  
րը՝ հստակորեն որոշելով, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրներ  
պիտի լուծվեն դրանց միջոցով. ոչ միայն՝ ի՞նչ պիտի ուսուցանվի, այլև՝  
ի՞նչ նպատակով՝ ամրակայմա՞ն, ուսուցմա՞ն,  
համակարգմա՞ն, ամփոփմա՞ն, թե՞ որևէ նոր ուսումնական  
նյութի ընկալմանը նախապատրաստելու: Կարևոր է որոշել նաև, թե տվյալ  
խաղի ժամանակ երեխաների մեջ  
հոգեկան ինչ որակներ պիտի ձևավորվեն և որ մակարդակով:  
Անհրաժեշտ է նաև նկատի ունենալ, որ թեև խաղի միջոցով երեխաները սո  
վորում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված որոշակի  
նյութ, սակայն խաղային և ուսումնական գործունեություններն ունեն որակ  
ական նշանակալի տարբերություններ. խաղը մնում է խաղ, դասը՝  
դաս: Խաղին երեխան բոլոր դեպքերում վերաբերում է  
որպես ազատ գործունեության ձևի, իսկ դասին՝ որպես լուրջ  
գործունեության: Այսինքն՝ խաղերը կազմակերպելիս ոչ միայն պիտի մտալ  
չափի մեջ՝ չչարաշահելով այն, այլև վարպետորեն իրականացնել խաղային  
և ուսումնական  
գործունեության տեսակների զուգորդումներն ու մեկից մյուսին անցումները:

Այսպիսով՝ խաղը դառնում է սավորողների  
ճանաչողական ունակությունների ակտիվացման միջոցներից մեկը, ձևավորու  
մ մտավոր գործունեություն ծավալելու պահանջմունք, կատարելագործում է  
ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ հոգեբանական  
և ֆիզիկական պահանջմունքները և ապահովում ամբողջությամբ վերցրած ո  
ւսումնական հաջողությունները:

## Գործնական հանատեքստ

Չետագոտական աշխատանքս իրականացրել եմ Արագածոտնի մարզի՝ Լուսապյուղի մրջնակարգ դպրոցում: Փորձառական դասերի համար ընտրել եմ 2-րդ (իմ դասվարական դասարանը) և 1-ին դասարանները:



# Ջետազոտողության ընթացք

Փորձարարական դաս 1

[app.popplet.com/#/p/6869066](http://app.popplet.com/#/p/6869066)

## Փորձարարական դաս 2

# Դասարան 2-րդ Առարկա- Մայրենի Թեմա-Կապույտ տերևներ

## Նպատակ

- . Սահուն և առողջանության պահպանմամբ կընթերցեն տեքստը
- . Կվերարտադրեն պատմվածքը պահպանելով դեպքերի տրամաբանական հաջորդականությունը
- . Բառի մեջ կտարբերեն արմատը և ածանցը կկազմեն ածանցավոր բառեր

## Դասի ընթացքը-

Խթանում

Կիրառվում է խմբավորում մեթոդական հնարը, գրատախտակին գրվում է ընկերություն, ընկեր, ընկերուհի, ընկերասիրություն բառերը և կատարվում է քննարկում:

- . Ի՞նչ եք հասկանում ընկերություն ասելով:
- . Արդյո՞ք դուք լավ ընկեր եք:
- . Ովքե՞ր են ձեր ընկերները:
- . Ինչու՞ եք նրանց հետ ընկերություն անում:

## Իմաստի ընկալում

Աշխատանք վերնագրի շուրջ:

Ինչու՞ է այն վերնագրված <<Կապույտ տերևներ>>: Հնչեցին տարբեր պատասխաններ: Կկիրառվի << Կանգամներով ընթերցանության հնարը>> և դրանց մեկնաբանում հարցերի միջոցով:

### Խաղ 1

Ամբողջացնել նախադասությունները: Երեխաները մեկը մյուսին շարունակելով պետք է ամբողջացնեն տրված նախադասությունը:

- . Անին հոնքերը կիտեց, երբ. . .
- . Անին զարմացավ, որովհետև. . .
- . Այս պատմվածքից ես սովորեցի, որ. . .

## Կկատարվի բառային աշխատանք

### Խաղ 2

Պարզ բառերը դարձնել ածանցավոր:

Խաղի նպատակները

Ամրակայել երեխաների բառակազմական գիտելիքները ու կարողությունները: Յուրաքանչյուր աշակերտ տուփից կվերցնի մեկ տերև, որի վրա գրված կլինի մեկ պարզ բառ, պետք է այդ պարզ բառերը դարձնել ածանցավոր:

Աշակերտները իրենց կազմած ածանցավոր բառերը կգրեն

գրատախտակին, կընդգծեն արմատն ու ածանցը:

Դասարանը բաժանել հետևյալ խմբի և տալ հետևյալ հանձնարարությունը՝ ընկերություն բառի տառերով կազմեն նոր բառեր: Կհաղթի այն խումբը, ով ավելի շատ բառ կկազմի: Կմեկնաբանվի առածի իմաստը:

**Անդրադարձ և անփոփոխում:**

Անփոփոխումը կատարվեց քառաբաժան մեթոդով:

Ի՞նչ սովորեցին                      Ի՞նչ մտածեցին

Ի՞նչ տեսան                              Ի՞նչ զգացին

Տեսային հանձնարարություն  
Կարդալ, Կապույտ տերևները  
Առաջադրանք 3-րդ, էջ 52

Փորձարարական դաս 3

## **Դասարան 2-րդ Առարկա- մայրենի Թեմա- Ո՞վ է մեզանից գեղեցիկ**

### **Նպատակները՝**

- Սահուն, գրական շեշտի առոգանության պահպանմամբ կընթերցեն տեքստը
- Կնկարագրեն գլխավոր հերոսներին
- Բառի մեջ կտարբերեն արմատը և ածանցը
- 

### **Դասի ընթացքը- Խթանում**

Կկիրառվի մտագրոհի մեթոդը

Սովորողների արտահայտած մտքերը կգրվեն գրատախտակին, կստեղծվի կապ սովորողների ունեցած նախնական գիտելիքների և նոր նյութի միջև:

#### **Խաղ 1**

##### **Գտիր հոմանիշը**

Աշակերտներին կբաժանվի կաչուն թղթեր, որոնց վրա պատկերված է ծաղիկ: Ծաղկի կենտրոնում գրվում է մեկ բառ, աշակերտները այդ արմատով թերթիկների վրա կգրեն ածանցավոր բառեր:

##### **Իմաստի ընկալում**

Աշխատանք վերնագրի շուրջ

Աշակերտները կարտահայտեն իրենց ենթադրությունները տեքստի բովանդակության վերաբերյալ:

Տեքստի ընթերցում հատվածներով:

Ռեզյումեի հարցեր

- Ի՞նչ են ուզում իմանալ երկվորյակ քույրերը
- Ի՞նչ պայման դրեց մայրիկը
- Ո՞վ կատարեց մայրիկի հանձնարարությունները

#### **Խաղ 2**

Նկարելուկների լուծում:

Ինքնուրույն աշխատանք:

Պաստառի վրա փակցվում են գունավոր ինքնակաչուն թղթեր, որոնց վրա գրված

են տարամակարդակ առաջադրանքներ բառերի կազմության վերաբերյալ:

### **Խաղ 3**

Խմբավորել բառերը

Աշակերտներին կբաժանվի ծրարներ, որոնց մեջ կլինեն քարտեր՝ առարկա, հատկանիշ և գործողություն ցույց տվող

բառերով: Աշակերտները ծրարից քարտերը

հանելով կկարդան բառը կորոշեն տեսակը և կկազմեն

համապատասխան խումբ՝ առարկա, հատկանիշ, գործողություն:

Խաղի նպատակն

էր, ամրապնդել գիտելիքները բառերի տեսակների

վերաբերյալ: Կկատարվի նաև բառային աշխատանք:

### **Կշռադատում**

#### **Անդրադարձ և ամփոփում**

Դասը կհանձնարարվի կարդալ, առաջադրանք 1

Դատողություններ <<Աշխատանքը գեղեցկացնում է մարդուն>>

ասացվածքի շուրջ:

# Տվյալների մշակում և վերլուծություն

## Վերլուծություն 1

**Ուժեղ կողմ**-Թեմայի ամփոփումը իրականացնելով ԽԻԿ համակարգով և ուսացանող խաղերի միջոցով հանգել են հետևյալ եզրակացության, խաղերի միջոցով գրտելիքների ամրապնդումը ավելի ուսուցանող և հետաքրքրաշարժ է:

Երեխաները հաճույքով են կատարում բոլոր խաղային առաջադրանքները: Յուրաքանչյուր թեմատիկ խմբի ամփոփման ժամանակ աշակերտների ձեռք բերած գիտելիքները ավելի պարզ են երևում: Կարողանում են համապատասխան հետևություններ կատարել:

**Թույլ կողմ**-Նկատվում էր աշխատանքային աղմուկը, կարիք կար զարգացնելու համագործակցային և հաղորդակցական կարողությունները: Վերլուծելով դասի թույլ կողմերը հանգել են հետևյալ եզրակացության, որ համագործակցային միջոցով դասեր շատ պետք է անցկացվեն: Որպեսզի երեխաները խմբերով աշխատեն անձայն, կարծիքներ փոխանակեն շշուկով, սովորեն լսել և հարգել դասընկերոջ կարծիքը:

Դասալսող ուսուցչուհի՝ Ա. Հայրապետյան

-Աշակերտների ձեռք բերած գիտելիքները թեմատիկ խմբի ուսումնասիրման ժամանակ համապատասխանում են չափորոշչային պահանջներին:

Աշակերտներն ունեն բավարար գիտելիքներ, կարողանում են հաղորդակցվել, աշխատել խմբերով: Սակայն պետք է ուշադրություն դարձնել

կարգապահությանը, քանի որ

կարգապահությունից է կախված առաջադրանքների ժամանակին կատարումը :

## **Վերլուծություն 2**

### **Ուժեղ կողմ-**

Ընթերցեցին սահուն և արտահայտիչ, խաղային առաջադրանքները կատարեցին ինքնուրույն և ոգևորությամբ: Կարողացան կատարել բառային աշխատանք, բնագրից դուրս բերեցին աղագրական արժեք ունեցող բառերը, այդ բառերով կազմեցին բառակապակցություններ և նախադասություններ:

### **Թույլ կողմ-**

Աշակերտները դժվարացան կազմել ածանցավոր բառեր: Հարցերին պատասխանում էին ոչ ամբողջական նախադասություններով:

Դասը վերլուծելուց հետո հանգել եմ հետևյալ եզրակացության հետևողական լինել քերականական առաջադրանքները կատարելիս, ամրակայել գիտելիքները բառի կազմության վերաբերյալ: Հաշվի առնելով այս ամենը կամ դասի ուժեղ և թույլ կողմերը նպատակ եմ դրել հաջորդ դասին կազմել այնպիսի առաջադրանքներ, որոնց միջոցով տվյալ ուսումնական նյութի յուրացումը ավելի մատչելի կլինի:

Դասալսող ուսուցչուհի՝ Ա. Չաքարյան

-Ուսանելի դաս էր, դասի փուլերը տրամաբանորեն շաղկապված են:

Անցումները սահուն: Աշակերտներն ունեն աշակերտին վայել պահվածք, լսում և հասկանում են ուսուցչին:

## Վերլուծություն 3

**Ուժեղ կողմ** - Դասին աշակերտները ակտիվ էին, կարողանում էին սահուն ընթերցել, վերնագրել ընթերցած հատվածները: Կարողացան շարունակել անավարտ նախադասությունները: Խաղերը կիրառելիս նկատեցի, որ դասը ավելի արդյունավետ է աշակերտները ցուցաբերում են հետաքրքրության և ուշադրության զարգացում

**Թույլ կողմ**- Բնագիրը ընթերցելիս դժվարացան կատարել իմաստի վերհանում, հերոսներին նկարագրեցին քիչ բնութագրիչներով: Եկա այն եզրակացության, որ անհրաժեշտ է զարգացնել բանավոր խոսքը: Եվ բնութագրել իրերն ու երևույթներն, համապատասխան հատկանիշ ցույց տվող բառերով:

Դասալսող ուսուցչուհի՝ Գ. Դավթյան

-

Աշակերտների ընթերցանությունը սահուն էր համապատասխան հնչերանգով, սակայն անհրաժեշտ է կատարել որոշակի աշխատանք բառապաշարի զարգացման ուղղությամբ: Ակտիվ մասնակցում էին դասին ունեն բավարար գիտելիքներ:



## Եզրակացություն

Ջետազոտական աշխատանքի արդյունքների վերլուծությամբ կատարել են հետևյալ եզրահանգումը: Խաղերը նպաստում են սովորողի ստեղծագործական, հաղորդակցական, ինքնուրույն գործունեության կարողությունների և հմտությունների ձևավորմանը, կենտրոնացնում ուշադրությունը, բարձրացնում առաջադիմությունը: Խաղերը տարրական դպրոցում կարող են արդյունավետ կիրառել ու նպաստել ուսուցման որակի բարձրացմանը, ինչպես նաև սովորողների ստեղծագործական, համագործակցային հմտությունների ձևավորմանը և զարգացմանը:

Աշակերտները ակտիվորեն են մասնակցում դասերին, որովհետև այդ դասերը հետաքրքիր են մատչելի գրավիչ: Ուսուցման պրոցեսում խաղերի կիրառումը օգնում են, որ աշակերտներն ձեռք բերած գիտելիքները, կարողությունները և հմտությունները կիրառեն գերծնականում:

Այսպիսով խաղերը կիրառումը ուսուցման պրոցեսում հիմնականում կախված է ուսումնական նյութի բարձրությունից, ծավալից ու ստեղծված իրավիճակից: Խաղերի ընտրությունը ճկուն է ուստի այն կարող ենք հարմարեցնել ուսումնական նյութի և կրտսեր դպրոցականի առանձնահատկություններին:

Ժամանակի սղության պատճառով հետազոտական աշխատանքին քիչ ժամանակ է տրամադրվել: Կարծում են, որ խաղերը կարելի է կիրառել Մաթեմատիկա և Ես և շրջակա առարկաների դասավանդման ժամանակ:

## Գրականության ցանկ

1. Գյուլամիրյան Ջ.Յ. <<Մայրենիի տարրական ուսուցման մեթոդիկա>>  
Երևան 2015թ.
2. Գյուլամիրյան Ջ.Յ. <<Խաղալով սովորենք>> Երևան 2009թ.
3. Վոլինա Վ. Վ. <<Սովորում ենք խաղալով>>
4. Վ. Ա. Սարգսյան, Կ. Ա. Թորոսյան, Ս. Ղ. Խաչատրյան  
<<Մայրենի 2>>