



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ Խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում

ԱՌԱՐԿԱ Դասվար
ՀԵՂԻՆԱԿ Մանուկյան Արև
ՄԱՐԶ Շիրակ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ «Իսահակյանի միջնակարգ դպրոց» ՊՈԱԿ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳԼՈՒԽ 1. ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ.....	5
1.1.Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները.....	5
1.2.Ժամանակակից տեղեկատվական-հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում.....	10
ԳԼՈՒԽ 2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ.....	14
2.1.Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները.....	14
2.2.Խաղային տեխնոլոգիաները, դրանց տեսակները և կիրառման առանձնահատկությունները.....	18
2.3.Խաղային տեխնոլոգիաներով անցկացվող օրինակելի դասի նկարագրություն, վերլուծություն.....	24
ԱՄՓՈՓՈՒՄ.....	27
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	28

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Աշխատանքի արդիականություն. Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխություններ՝ զարգանում են այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանների հասնելու համար: Խաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթ: Խաղը կարելի է անվանել աշխարհի ութերորդ հրաշալիք, քանի որ այն օժտված է հսկայական դաստիարակչական, կրթական և զարգացնող հնարավորություններով: Հայ մեծ բանաստեղծ Թումանյանը գրել է, որ խաղը նրա՝ մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա երջությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ ընդունվում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու: Խաղային տեխնոլոգիաները զարգացնում են երեխաների երևակայությունը, մտածողությունը, ակտիվացնում են մտավոր գործունեությունը, ճանաչողական հետաքրքրությունները՝ նպաստելով ուսումնական նյութի գիտակցական յուրացմանը: Խաղային տեխնոլոգիաները ուղղված են կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացը առավել արդյունավետ իրականացնելու համար: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ունի ուսումնադաստիարակչական նշանակություն:

Աշխատանքի նպատակը. Ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում:

Նպատակն իրականացնելու համար առաջադրված են հետևյալ **խնդիրները.**

- ուսումնասիրել ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները,
- ներկայացնել ժամանակակից տեղեկատվական-հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում,
- ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաները, դրանց տեսակները և իրականացման առանձնահատկությունները,

- ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաներով անցկացվող օրինակելի դասի նկարագրություն, վերլուծություն:

Աշխատանքի իրականացման համար նախատեսված են հետևյալ մեթոդները.աշխատանք գիտամանկավարժական գրականության հետ, մշակումներ, վերլուծություն:

Աշխատանքի կառուցվածքը. Աշխատանքը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից և ենթագլուխներից, ամփոփումից և օգտագործված գրականության ցանկից:Աշխատանքը կազմում է 28 համակարգչային էջ:

ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

1.1.Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները

Մանկավարժական տեխնոլոգիան դասավանդողի գործողությունների հաջորդական համակարգն է, որի նպատակը մանկավարժական այս կամ այն խնդրի լուծումն է կամ էլ, որպես նախօրոք պլանավորված, համակարգված և հաջորդական գործընթացի վերարտադրություն և իրականացում[[4,հասանելի 30.08.2022](#)]

Ուսուցման գործընթացում ժամանակակից տեխնոլոգիաների կիրառումն այսօր արդեն դիտվում է որպես հրամայական պահանջ: Նոր տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է կրթության որակի բարձրացմանը, զգալիորեն ընդլայնում է ուսումնական նյութի որոնման, հաղորդման և յուրացման հնարավորությունները՝ որակական նոր բնույթ հաղորդելով ուսուցման կազմակերպմանը և ապահովելով ինքնակրթության ու շարունակական կրթության լայն հնարավորություն:

Կրտսեր դպրոցում ժամանակակից տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետության հիմքը սովորողին ուսումնական գործունեության սուբյեկտ դարձնելն է՝ այդ գործունեությանը անձնային իմաստ հաղորդելու պայմաններում:

Տարրական դպրոցում ավելի հաճախ է կիրառվում ինտեգրված ուսուցման տեխնոլոգիան, որը տարբեր առարկաների, ոլորտների և ուսումնառության համադրման գործընթաց է: Կիրառվում են նաև համակարգչային տեխնոլոգիաները, երկխոսության տեխնոլոգիաները, մարզողական տեխնոլոգիաները:

«Բազմաբնույթ մտածողության» տեխնոլոգիայի հիմքում ընկած է համանուն տեսությունը, որը ձևավորվել է 20-րդ դարի 80-ական թթ. ամերիկացի մանկավարժ, հոգեբան, Հարվարդի համալսարանի պրոֆեսոր Հովարդ Գարդների կողմից: Նա գտնում է, որ բոլոր մարդիկ ի ծնե օժտված են և ունեն բազմաթիվ ներքին հնարավորություններ, որոնք նա անվանում է «մտածողություն»: Ուսուցչի կարևոր նպատակն է բացահայտել ամեն մի սովորողի ներուժը, հնարավորությունները և ուսուցման գործընթացը կազմակերպել դրանց հիման վրա:

Հովարդ Գարդները ներկայացնում է մարդկանց հատուկ «մտածողության» յոթ հիմնական տեսակ: Դրանք են՝ լեզվական - խոսքային, տեսողական – տարածական, տրամաբանական – մաթեմատիկական, մարմնաշարժողական, երաժշտական, միջանձնային, ներանձնային:

Լեզվական-խոսքային մտածողությունը ենթադրում է մայրենի և օտար լեզուների ակտիվ կիրառություն, խոսքի միջոցով միտք արտահայտելու, ինչպես նաև ուրիշներին հասկանալու և հաղորդակցվելու կարողություն: Այս մտածողության շնորհիվ հնարավորություն է ստեղծվում բառերն օգտագործել կամ բանավոր խոսքում (ինչպես տրամաբանը, հռետորը, քաղաքական գործիչը և այլն) կամ գրավոր խոսքում (ինչպես գրողը, խմբագիրը, լրագրողը և այլն):

Տեսողական-տարածական մտածողությունը աշխարհի տեսողական-տարածական ճիշտ ըմբռնումն է: Այն ենթադրում է տրամաբանորեն մտածելու, թվերը առավել արդյունավետ օգտագործելու, խնդիրները լուծելու և իրերի ու գաղափարների միջև կապը ընկալելու կարողություն:

Տրամաբանական-մաթեմատիկական մտածողությունը ենթադրում է թվերի առավել արդյունավետ օգտագործում, տրամաբանության զարգացում, առարկաների համեմատում, դասավորում և վերադասավորում, քանակի չափում, տրամաբանական կապերը ընկալելու կարողություն: Մտածողության այս ձևն իր մեջ ներառում է դասակարգում, հետևություն (եզրակացություն), ընդհանրացում, հաշվում և ստուգում:

Մարմնաշարժողական մտածողությունը առաջ է քաշում ամբողջ մարմինը կամ նրա մասերը օգտագործելու հնարավորությունը (օրինակ՝ ձեռքերը կամ բերանը) այս կամ այն պրոբլեմը լուծելու համար: Այս մտածողության շնորհիվ հնարավորություն է ստեղծվում արտահայտել զգացմունքները և գաղափարները մարմնի օգնությամբ (ինչպես՝ դերասանուհին, պարուհին)՝ ներառյալ այն գործիքները, որոնց օգնությամբ ձեռքերը ստեղծում կամ փոփոխության են ենթարկում իրերը (ինչպես՝ նկարիչը, ճարտարապետը):

Մարմնաշարժողական մտածողությամբ օժտվածներն ունեն հետևյալ կարողություններն ու հմտությունները՝ կոորդինացիա և մկանային հարմոնիկ ֆունկցիաներ, հավասարակշռվածություն, ֆիզիկական ներդաշնակ շարժումներ, մկանային ուժ, ճկունություն, արագություն, զգայուն շփում:

Երաժշտական մտածողությունը ենթադրում է բազմապիսի երաժշտական ձևերի համապատասխան կիրառում, երաժշտությունը՝ որպես արտահայտման միջոց օգտագործելու կարողություն: Երաժշտական մտածողությունը հնարավորություն է տալիս ճանաչել և ստեղծել երաժշտական տոներ և ռիթմեր:

Շատ գիտնականներ ու հոգեբաններ արդեն իսկ ապացուցել են, երաժշտությունը, ինչպես խոսքը կամ մաթեմատիկական տրամաբանությունը ակտիվացնում է ուղեղի աշխատանքը և ազդում է հոգեկան շատ ֆունկցիաների /հիշողություն, ուշադրություն, մտածողություն, երևակայություն/ զարգացման վրա: Ճիշտ ընտրված երաժշտությունը նաև առավել հեշտացնում է լեզուների յուրացման գործընթացը:

Միջանձնային մտածողությունը ընդգծում է մարդու այլ մարդկանց հասկանալու հնարավորությունները, մղումները, զգացմունքները, երազանքները և դրդում արդյունավետ աշխատանքի և համագործակցության: Այս մտածողությամբ օժտվածները զգայուն են ժեստերի, ձայնային որակների և դիմային արտահայտությունների նկատմամբ:

Ներանձնային մտածողությամբ օժտվածները իրենց մասին ունեն անկեղծ, ճշգրիտ և գիտակից կարծիք (օրինակ՝ գիտեն իրենց թույլ և ուժեղ կողմերը), նրանք տեղյակ են իրենց տրամադրության և ցանկությունների մասին, ինքնամփոփ են և ունեն ինքնակառավարվող տենդենցներ(երբ քնել, երբ արթնանալ) ու առողջ ինքնագնահատական: Նրանք ապրում են իրենց ներքին աշխարհով, շրջապատող աշխարհին նայում են իրենց սեփական տեսանկյունից, և ոչ թե այն տեսանկյունից, որը թելադրում են նրանց մյուսները:

Ներանձնային մտածողությունը պատասխանատու է նաև այն բանի համար, թե ինչ և ինչպես է մարդը «խոսում» ինքն իր հետ: Մեզանից շատերը պարտության են մատնվում ոչ թե գիտելիքների պակասի, այլ այն բանի պատճառով, որ վախենում են սխալվելուց ու պարտվելուց և այդ մտայնությամբ կյանքում ոչինչ չեն ձեռնարկում [\[2, էջ 9\]](#)

«Ցանկացած գործունեություն կա՛մ տեխնոլոգիա է, կա՛մ արվեստ: Ամեն ինչ սկսվում է արվեստով, վերջանում տեխնոլոգիայով, որպեսզի նորից սկսվի սկզբից»: Ուսուցչական բառապաշարում հայտնվել է «միջոցառումների մանկավարժություն» արտահայտությունը: Այն

առավել ձևական է, երբ մոռացության են մատնվում միջոցառումների դաստիարակչական գործառույթները: Բնականաբար, նմանատիպ միջոցառումները արդյունավետ լինել չեն կարող: Կարևորը միջոցառումների քանակը չէ, այլ նրանց իմաստը, որակը, բովանդակությունը, դաստիարակչական, ուսուցանող, զարգացնող նշանակությունը: Միայն լավ պլանավորված և նախապատրաստված աշխատանքի, միասնական մանկավարժական ներգործությունների շնորհիվ հնարավոր կլինի ապահովել միջոցառումների դաստիարակչական գործառույթը:

«Միջոցառումների մանկավարժությունը» ձևական բնույթ չի կրում:

Միջոցառումները դպրոցներում հիմնականում նախագծվում են միատեսակ և իրականացվում հետևյալ փուլերով՝ նպատակադրում, պլանավորում, կազմակերպում և նախապատրաստում, իրականացում, արդյունքների վերլուծություն:

Միջոցառումների հիմնական նպատակները աշակերտների բարոյական, գեղագիտական դաստիարակությունն է և դրանցով էլ որոշվում են որոշակի միջոցառման խնդիրները: Յուրաքանչյուր միջոցառում ունի իր առանցքային գաղափարը, որը համընկնում է դաստիարակչական աշխատանքի որևէ ուղղության հետ՝ մտավոր, ֆիզիկական, աշխատանքային և այլն:

Տարրական դասարաններում ուսումնադաստիարակչական աշխատանքն ուղեկցվում է թեմատիկ, ընթացիկ, ուղղորդող, ամփոփիչ և այլ բնույթի միջոցառումներով: Ըստ բնույթի, նպատակի և նշանակության միջոցառումները տարրական դասարաններում լինում են՝ սոցիալ-կողմնորոշիչ, բարոյադաստիարակչական, գեղագիտական և մարմնամարզական, բնապահպանական:

Սոցիալ-կողմնորոշիչ միջոցառումները կրտսեր դպրոցականների մեջ ձևավորում են հասարակական իմաստ ունեցող որակներ: Դրանցից գլխավոր նպատակը դպրոցականների սոցիալական հարաբերությունների ձևավորումն է:

Բարոյադաստիարակչական միջոցառումները նպատակաուղղված և համակարգված ներգործություն են իրականացնում կրտսեր դպրոցականների գիտակցության, զգացմունքների և վարքի վրա՝ նրանց մեջ բարոյական այնպիսի որակներ ձևավորելու միտումով, որոնք համապատասխանում են հասարակության կողմից ընդունված բարոյականության պահանջներին:

Գեղագիտական միջոցառումների նպատակը գեղագիտական վերաբերմունքի ձևավորումն է կյանքի, աշխատանքի, հասարակական գործունեության, բնության, արվեստի և վարքի հանդեպ: Գեղագիտական միջոցառումներն են էքսկուրսիաները, արշավները, զբոսանքները, բնությանը նվիրված արվեստի գործերի ուսումնասիրությունը:

Մարմնամարզական միջոցառումները նպաստում են բարոյական, մտավոր, գեղագիտական և աշխատանքային դաստիարակության խնդիրների լուծմանը:

Բնապահպանական միջոցառումների հիմնական իմաստը որոշակի գործնական բնապահպանական գործունեության մեջ է: Այդ գործունեության օբյեկտներ են կրտսեր դպրոցականի կենսագործունեության բոլոր աղբյուրները. հողը, ջուրը, օդը, կենդանիները, բուսականությունը:

Այսպիսով, միջոցառումները որպես դաստիարակության տեխնոլոգիա, ունեն կոլեկտիվ և ստեղծագործական բնույթ, դրանք կոլեկտիվի ստեղծագործական աշխատանքներ են՝ ստեղծագործականությամբ ու ընկերությամբ, երազանքով և ուրախությամբ, աշխատանքով ու խաղով հազեցած դաստիարակության միջոցներ, որոնց շնորհիվ առավել արդյունավետ կարելի է իրականացնել դպրոցականների արտադասարանական դաստիարակության գործընթացը [\[2, էջ 7\]](#)

1.2. Ժամանակակից տեղեկատվական-հաղորդակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում

Համաաշխարհային տեխնիկական նվաճումները էապես իրենց ազդեցությունն են թողնում ամբողջ աշխարհի հասարակական և քաղաքական կյանքի վրա, մասնավորապես կրթության ոլորտում: Դա նշանակում է, որ կրթական ցանկացած գործընթաց (հատկապես կրտսեր դպրոցում) պետք է իրականացվի նաև ժամանակակից տեխնիկական միջոցների զինումով, այլ կերպ ասած՝ SՏՏ-ների կիրառումն ուսումնական գործընթացում անհրաժեշտ է և ժամանակի հրամայական:

Ակադեմիկոս Ա.Պ. Մեմյանովը ասում է. «Ժամանակակից դպրոցի կարևորագույն խնդիրն է սովորեցնել մարդուն ապրել տեղեկատվական աշխարհում»: Այդ նպատակի իրականացման համար դասվարի աշխատանքային գործունեության մեջ SՏՏ միջոցների կիրառումը անհրաժեշտություն է դառնում: Սա թույլ է տալիս ամրակայելու այն միտքը, որ SՏՏ-ները

նույնպես կարելի է դասել մանկավարժական ժամանակակից տեխնոլոգիաների շարքում՝ որպես ժամանակի հրամայական:

Կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործընթացում ՏՀՏ-ների օգտագործման նպատակահարմարության մասին են խոսում նրանց տարիքային այնպիսի առանձնահատկություններ, ինչպիսիք են պատկերավոր մտածողության զարգացումը՝ բանավոր և տրամաբանական մտածողության համեմատ, ինչպես նաև անալիզատորների անհավասար և ոչ բավարար զարգացումը, որոնց շնորհիվ են երեխաներն ընկալում տեղեկատվությունը: Եթե տեղեկատվությունը չի ընկալվել, ապա այն չի կարող հասկանալի ու յուրացված լինել, չի կարող դառնալ սովորողի սեփականությունը, դառնալ նրա մշակույթի ու ձևավորված աշխարհայացքի տարրը:

Այսօր ՏՀՏ-ների լայնածավալ կիրառումն իր տեղն է գտնում առաջին հերթին լավ կազմակերպված դասի ժամանակ: Կրտսեր դպրոցի տեղեկացվածությունը կարևոր դերակատարություն ունի կրթության ժամանակակից որակի և 21-րդ դարի երեխայի տեղեկատվական մշակույթի ձևավորման համար: Այստեղից էլ բխում են ՏՀՏ-ների օգտագործման նպատակները. բարձրացնել սովորելու մոտիվացիան, մեծացնել ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը, նպաստել սովորողների ճանաչողական կարողությունների խթանմանը, բարելավել դասի անցկացման մեթոդները, ժամանակին համակարգել ուսուցման և դաստիարակության արդյունքները, պլանավորել և համակարգել սեփական աշխատանքը, օգտագործել այն որպես ինքնակրթության միջոց, արագ և որակյալ պատրաստվել դասին:

ՏՀՏ-ների օգտագործման հնարավորությունների շառավիղը բավականին լայն է: Բնարկե, աշխատելով կրտսեր դպրոցականների հետ՝ անհրաժեշտ է հիշել պատվիրանը՝ «մի՛ վնասիր», խոսքը գնում է առողջ ապրելակերպի մասին, որը շատ կարևոր է դեռևս ֆիզիկապես ոչ լիովին ձևավորված անձի համար: Ուսումնական գործընթացի կազմակերպումը տարրական դպրոցում առաջին հերթին պետք է խթան հանդիսանա սովորողների ճանաչողական կարողությունների ակտիվացման, ուսումնական նյութի հաջող յուրացման համար և նպաստի սովորողի հոգևոր զարգացմանը: Հետևաբար, ՏՀՏ-ն պետք է կատարի որոշակի կրթական գործառույթ, օգնի երեխային կողմնորոշվել տեղեկատվության հեղեղի մեջ, ընկալել այն, հիշել, և ոչ մի դեպքում չվնասել առողջությանը: ՏՀՏ միջոցները պետք է գործեն՝ որպես ուսումնական գործընթացի օժանդակ տարր, այլ ոչ հիմնական: Հաշվի առնելով կրտսեր դպրոցականի

հոգեբանական առանձնահատկությունները, ՏՀՏ-ների հետ աշխատանքը պետք է հստակ մտածված և չափավորված լինի:

Անկախ մեր կամքից նոր սերունդը տեղեկատվական դարաշրջանի ծնունդ է, և տեխնիկական միջոցների օգտագործումը սահմանափակելու (առողջությունը չվնասելու նկատառումներով) մեր փորձերն ապարդյուն են: Տեխնիկական միջոցների, տեղեկատվական համաշխարհային ցանցերի օգտագործումը ժամանակի հրամայական է և ժամանակի պահանջ տեղեկատվական դարաշրջանի սերնդի համար: Գիտակցելով այս կարևոր գործոնը՝ կրթական ոլորտը պետք է այն դարձնի ուսումնական գործընթացի բաղկացուցիչ մաս, նպատակաուղղի ուսուցման գործընթացի կազմակերպման արդյունավետության բարձրացմանը և դառնա ուղղորդող տեղեկատվական հորձանուտում:

Այսպիսով, ՏՀՏ-ի օգտագործումը դասին պետք է կրի նուրբ բնույթ: Ուսուցիչը, դասին նախապատրաստվելիս պետք է հանգամանորեն մտածի ՏՀՏ-ի օգտագործման նպատակի, տեղի և ձևի մասին: ՏՀՏ-ների օգտագործմամբ ուղեկցվող դասերը իրենց պարզության, գեղեցկության և տեսանելիության շնորհիվ ուսումնական նյութի ընկալման ընթացքում առավել մեծ տպավորություն են թողնում տարրական դպրոցի սովորողների հոգեբանահուզական ֆոնի վրա:

Մուլտիմեդիան նյութի և գործընթացների ներկայացումն է ոչ թե ավանդական տեքստային նկարագրությամբ, այլ ֆոտոնկարների, տեսանյութերի, գծագրերի, շարժանկարների, ձայնի օգնությամբ: Դասի անցկացումը մեդիայի շնորհիվ գրավում է կրտսեր դպրոցականներին: Այդ տիպի դասերի ընթացքում դասարանում ստեղծվում է իրական շփման իրավիճակ, որի ժամանակ երեխաները ձգտում են իրենց մտքերն արտահայտել սեփական բառերով, հաճույքով են կատարում առաջադրանքները, ուսումնական նյութի հանդեպ մեծ հետաքրքրություն են ցուցաբերում:

Հաստատված է, որ նյութի բանավոր մատուցման ժամանակ սովորողը բուռն ընկալում է և ընդունակ է վերլուծելու մինչև հազար պայմանական միավոր տեղեկություն, իսկ տեսողական օրգանների «միացման» դեպքում՝ մինչև 100 հազար այդպիսի միավոր:

Տարրական դպրոցի ևս մեկ առանձնահատկություն.տեքստ-նկար հարաբերակցության մեջ վերջինս դառնում է գերիշխող: Տեքստը եզրակացություններ են, ժամկետներ, հիմնաբառեր: Ամենազլխավորն այն է, որ կարող են կարդալ բոլորը: Շարժանկարով մատուցված ցանկացած տեքստ գրավում է ուշադրությունը և նույնիսկ ամենափոքրերը ամեն ինչ կցանկանան կարդալ:

Այս տեխնոլոգիան կարելի է դիտել որպես ուսուցման բացատրական-գննական մեթոդ, որի հիմնական նպատակը ուսումնական նյութի հաղորդման ճանապարհով սովորողների՝ տեղեկատվության իրացման կազմակերպումն և դրա հաջող ընկալման ապահովումը, որը ընդլայնում է, երբ գուգահեռ միանում է նաև տեսողական հիշողությունը: Հայտնի է, որ մարդկանց մեծամասնությունը մտապահում է լսածի 5% և տեսածի 20%-ը: Ձայնային և տեսողական տեղեկատվության միաժամանակյա օգտագործումը բարձրացնում է մտապահելու ունակությունը մինչև 40-50%: Մեդիաձրագրերը ուսումնական նյութը մատուցում են զանազան ձևերով և դրանով իսկ ուսումնական պրոցեսն ավելի արդյունավետ են դարձնում:

Ժամանակի խնայողությունը անհրաժեշտ նյութի ուսումնասիրման համար միջինում կազմում է 30%, իսկ ձեռք բերած գիտելիքները պահպանվում են հիշողության մեջ ավելի երկար: Կրտսեր դպրոցում ՏՀՏ-ների օգտագործումը դասի ընթացքում սկզբունքորեն չի փոխում դասի կառուցվածքը: Նրա մեջ նախկինի պես պահպանվում են բոլոր հիմնական փուլերը, փոխվում են միայն դրանց ժամանակավոր բնութագրերը:

ՏՀՏ-ները կարող են օգտագործվել՝

1. թեմայի նշման համար (դասի թեման ներկայացված է սլայդների միջոցով, որտեղ համառոտ շարադրված են ուսումնասիրվող հարցի հիմնական կետերը),
2. որպես՝ ուսուցչի բացատրությունների ուղեկից (կարող են օգտագործվել կոնկրետ դասերի համար ստեղծված շնորհանդեսներ, ստեղծելով համառոտ տեքստ, հիմնական բանաձևեր, գծագրեր, նկարներ, տեսանյութեր, մուլտեր, անիմացիաներ),
3. որպես՝ տեղեկատու-ուսուցողական ձեռնարկ (ուսուցման մեջ այսօր հատուկ շեշտադրում է դրվում սովորողի ինքնուրույն գործունեության վրա, ուսուցիչն այս դեպքում հանդես է գալիս՝ որպես ուսուցման գործընթացի կազմակերպիչ, սովորողների ինքնուրույն գործունեության ղեկավար, ով անհրաժեշտ օգնություն և աջակցություն է ցույց տալիս),
4. գիտելիքների ստուգման համար(համակարգչային թեստավորման օգտագործումը բարձրացնում է ուսումնական գործընթացի արդյունավետությունը,ակտիվացնում է դպրոցականների ճանաչողական գործունեությունը, թեստերը կարող են լինել հարցաշարերի տարբերակով, որոնց պատասխանները սովորողը գրառում է տեսքում կամ հատուկ բլանկի վրա):

Տարրական դպրոցում ուսումնական գործընթացի կազմակերպման փորձը ՏՀՏ-ների օգտագործմամբ թույլ է տալիս խոսել ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների և ուսուցման այլ միջոցների համադրման արդյունավետության բարձր մակարդակի մասին, որը ենթադրում է իմացություն գործունեության միջոցով:

Այն սովորողների ուսուցման կազմակերպչական ձևերի, բովանդակության, մեթոդների փոփոխման երկար և շարունակական գործընթաց է:

Այսպիսով, ՏՀՏ-ները հարստացնում է ուսուցման գործընթացը, թույլ է տալիս ուսուցումը դարձնել ավելի արդյունավետ, նաև նպաստում է սովորողի ստեղծագործական զարգացմանը, հոգեբանական ներքին խնդիրների բավարարմանը [\[2, էջ 6\]](#)

ԽԱՂԱՑՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

2.1. Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները

Յուրաքանչյուր մանկավարժ իր գործունեության ընթացքում հանդիպում է աշակերտների տարիքային զարգացման օրինաչափությունների ճանաչման և դրանցով առաջնորդման խնդրին, ինչը կարող է նպաստել ուսումնական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպմանը:

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի

նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ:

Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է խաղալու պահանջմունքը: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը:

Կրտսեր դպրոցականի մոտ առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ /հիմնականում տարբեր գրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով:

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի զգացմունքների բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված: Դրական զգացմունքները այժմ առաջանում են ոչ միայն հաճելի խաղ խաղալուց և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից: Երեխան ծանոթանում է կյանքի տարբեր սոցիալական դերերի, նրա մոտ զարգանում են բարոյական զգացմունքները: Տեղի է ունենում առկա բարոյական նորմերի, կանոնների ինտենսիվ ներքնայնացում: Այս գործընթացում կարևորվում է մեծահասակի դերը, որը կարող է ներկայացնել երեխային ընդունելու վարքաձևեր, նորմեր, կանոններ, զարգացնել

բարոյական ինքնագիտակցությունը:

Կրտսեր դպրոցի առաջին տարիներին ուսուցիչը երեխայի համար միակ և անկոտրում հեղինակությունն է: Աշակերտի շփումը հիմնականում ուղղված է նրան, համադասարանցիներին նա ընդունում է ուսուցչի միջոցով, արժևորում է այն համադասարանցիներին, ում գնահատում է ուսուցիչը: Այդ պատճառով, ուսուցիչը որպես

հեղինակություն կարող է ուղղորդել երեխայի հասարակական շփումները: Հետզհետե մեծանում է հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի բավարարման ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ առկա կանոնները, միջանձնային շփման նրբությունները:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի հիմնական նորագոյացություններից է գործողությունների կամաձիխության զարգացումը, որը բավական երկարատև գործընթաց է և սկսվում է ուսումնական գործունեության ընթացքում: Ձևավորվում է կամքը, որը անընդհատ գործընթաց է, քանի որ ուսումնական գործունեության ողջ ընթացքում երեխայի առջև դրվում են նորանոր նպատակներ: Սկզբնական շրջանում կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայմաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվել սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները:

Իմացական ոլորտի զարգացում: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից է հիշողությունը: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում /իմաստային տարրերի բաժանում, իմաստային խմբավորում, համեմատություն և այլն/ և վերարտադրման հնարներ:

Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինքնակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած կամաձիխ ուշադրության դեպքում:

Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում մտածողության զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ինտենսիվ զարգանում և հարստանում է երեխայի խոսքը: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացին՝ ապահովելով հարուստ խոսքային

միջավայր /գրքերի ընթերցում, ֆիլմերի դիտում, խոսքի ունկնդրում/, ստեղծելով դասաժամերին արտահայտվելու և շփվելու հնարավորություններ, ձևավորելով բավարար բառապաշար, ձևավորելով գեղեցիկ խոսք օգտագործելու պահանջմունք և այլն: Այս տարիքում նաև ձևավորվում է գրավոր խոսքը, որը բավականաչափ ծանր, երկարատև և կամային ճիգեր պահանջող գործունեություն է:

Այսպիսով, կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

1. իմացական ոլորտի զարգացում,
2. աֆեկտիվ-պահանջմունքային նոր մակարդակի ձևավորում, ինչը թույլ է տալիս գործել ոչ թե անմիջականորեն, այլ առաջնորդվելով հստակ գիտակցված նպատակներով, բարոյական նորմերով և արժեքներով,
3. հարաբերականորեն կայուն վարքաձևերի ձևավորում,
4. երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում [\[5, հասանելի 30.08.2022\]](#):

2.2.Խաղային տեխնոլոգիաները, դրանց տեսակները և կիրառման առանձնահատկությունները

Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեությունը ուսումն է: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանից: Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղային տեխնոլոգիաներով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն պրոբլեմի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղային տեխնոլոգիան ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Խաղի միջոցով ոչ

միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասընթացը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ:

Որքան էլ տարբեր լինեն խաղային տեխնոլոգիաների վերաբերյալ մոտեցումներն ու ձևավորված տեսությունները, բոլորն էլ ընդունում են, որ խաղը երեխաների զարգացման հրաշալի միջոց է: Այն նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է: Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով ձևավորվում են գրեթե բոլոր այն որակներն ու հատկություններն, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն իր ողջ կյանքի ընթացքում: Այն ձևավորում է մարդկանց հետ շփվելու, հաղորդակցվելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու կարողություններ, զարգացած մտածողություն, երևակայություն, տրամաբանություն, համբերատարություն, արագ կողմնորոշվելու, ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողություն, ուրիշներին օգնելու պատրաստակամություն և այլն: Խաղային տեխնոլոգիաները իրականացնում են մի շարք գործառույթներ, որոնք չեն կարող իրագործվել գործունեության ուրիշ ոչ մի տեսակով:

Շատ կարևոր է, որ երեխան խաղա ոչ թե մեկ, այլ տարբեր խաղեր, ոչ թե մեկ մարդու, այլ տարբեր մարդկանց հետ: Խաղերի և խաղընկերների բազմազանության պայմաններում երեխան մեկ կպարտվի, մեկ հաղթող կճանաչվի՝ հնարավորություն ստանալով կողմնորոշվելու՝ ինչ գիտի և ինչ կարող է անել ինքը, իսկ ինչը՝ ոչ:

Մեծ է խաղային տեխնոլոգիաների դերը երեխաների մտավոր զարգացման գործում: Այստեղ ճշտվում և խորացվում են երեխաների գիտելիքները, պատկերացումները:

Խաղը անփոխարինելի միջոց է երեխաների երևակայությունը զարգացնելու համար: Երևակայական պատկերն այստեղ հանդես է գալիս որպես խաղային գործունեության ծրագիր: Ճիշտ չէ այն կարծիքը, թե խաղալիս երեխաները չունեն ոչ մի կոնկրետ նպատակ: Բանն այն է, որ խաղի ընթացքում երեխաները հաճախ փոխում են իրենց նպատակները՝ համապատասխանեցնելով դրանք նոր միջոցների կամ ընդհակառակը՝ փոխում են միջոցները՝ հարմարեցնելով դրանք նոր նպատակների: Խաղի միջոցով սնելով իրենց երևակայությունը, երեխաները խորացնում և ամրապնդում են անձի շատ արժեքավոր հատկություններ՝ համարձակությունը, վճռականությունը, կազմակերպվածությունը, հնարամտությունը և այլն:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ

կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե խաղի և թե ուսուցման նկատմամբ:

Դիտարկումը ցույց է տվել, որ կրտսեր դպրոցականների միջավայրում խաղն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և հեշտությամբ ու առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ^[6, էջ 12]

Խաղային տեխնոլոգիաները կիրառվում են ժամանակակից դպրոցում հետևյալ դեպքերում.

1. Որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա, համապատասխան առարկայի հասկացության, թեմայի առանձին բաժնի յուրացման ժամանակ,
2. Որպես էլեմենտներ ավելի ընդլայնված տեխնոլոգիաներով,
3. Որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա:

Խաղերը մանկավարժական տեսանկյունից, բաժանվում են հետևյալ խմբերի.

1. Ուսուցանող, մարզող, ուղղորդող,
2. Ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող սոցիալիզացված,
3. Վերարտադրողական, ստեղծագործական:

Տարրական դասարաններում կան այնպիսի խաղեր, որոնք զարգացնում են բառապաշարը, սովորում են հաշվել, զարգանում է հիշողությունը, դիտողականությունը, կամային որակները: Խաղը նպաստում է զարգացնել ակտիվ ուսուցումը: 6-6,5 տարեկան երեխաների մուտքը դպրոց ենթադրում է ուսուցման մեթոդիկայի մեջ ներառել բազմազան խաղեր, որոնք պետք է համապատասխանեն այդ տարիքի երեխաների հոգեբանական առանձնահատկություններին և բավարարեն նրանց ուսումնական պահանջները: Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը գրաճանաչության շրջանում նպաստում է կարդալու կարողությունների ձևավորմանը: Դպրոցի նպատակների ու խնդիրների փոփոխմանը զուգընթաց, բնականաբար,

փոխվում են նաև ուսուցման մեթոդներն ու միջոցները: Այդ նպատակով կիրառվող խաղերը լինում են **դիդակտիկ, շարժուն և դերային:**

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Դիդակտիկ խաղերը ուսումնական գործընթացում կարևորվում են և կարելի է օգտագործել հատկապես այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է երեխաների ուսումնասիրված ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց **ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաիրացմանը, տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված՝ դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ, ինչպես նաև կամային որակներ:** Պետք է նկատի ունենալ, որ թեև խաղի միջոցով երեխաները սովորում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված որոշակի նյութ, սակայն խաղային և ուսումնական գործունեություններն ունեն որակական նշանակալի տարբերություններ. խաղը մնում է խաղ, դասը՝ դաս: Բոլոր դեպքերում երեխան խաղին վերաբերում է որպես ազատ գործունեության ձևի, իսկ դասին՝ որպես «լուրջ» գործունեության:

Դիդակտիկ խաղերի համար առաջնային են մտավոր կարողությունները: Խաղի ընթացքում մանկան երևակայությանը միանում են գիտական մոտեցումները, և աշակերտներն իրենց դրսևորում են անկաշկանդ ու «բաց» գիտելիքի առջև:

Դիդակտիկ խաղերն ստեղծել են մանկավարժները երեխաներին ուսուցանելու և դաստիարակելու նպատակով: Դրանք նպատակաուղղված են կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, և միևնույն ժամանակ դրանց մեջ առկա է դաստիարակչական և զարգացնող ներուժ: Ուսուցման սկզբնական փուլում հիմնական դժվարությունը երեխայի անսովոր լինելն է դպրոցական գործունեությանը: Նա պետք է կարողանա ընդունել աշակերտի իր նոր դերը և հարաբերությունների մեջ մտնել ուսուցչի ու մյուս աշակերտների հետ: Դիդակտիկ խաղերը նպաստում են տվյալ դժվարությունների հաղթահարմանը: Դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխան սովորում է շուրջով կարդալ, կենտրոնանալ, որովհետև տվյալ դեպքում կարդալը ոչ թե նպատակ է նրա համար, այլ միջոց՝ հետաքրքրաշարժ բառախաղի պահանջը հասկանալու և միաժամանակ իր հետաքրքրությունը բավարարելու համար:

Դիդակտիկ խաղերի տեսակներն են.

1. Խաղեր առարկաներով (խաղալիքներ, բնական նյութեր և այլ): Սրանք առավել հասկանալի են, որովհետև անմիջաբար ուղղված են երեխաների ընկալունակության ձևավորմանը և համապատասխանում են նրանց ձգտումներին:

Սեղանային խաղեր: Այս խաղերի ժամանակ երեխաներին տրամադրում է ոչ թե առարկան, այլ դրա պատկերը: Այս տիպի խաղերը ենթադրում են ինքնուրույն և ակտիվ մտածողություն[[2, էջ5](#)]

2. Դպրոցահասակ երեխայի համար խաղը դառնում է սահմանափակ գործունեություն, դրանք մեծ մասամբ շարժական տիպի խաղերն են, որոնք յուրահատուկ դեր են խաղում երեխայի զարգացման գործում, սակայն պակաս նշանակալից են նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար:

Շարժական խաղերում կարելի է հաղթել կամ պարտվել: Վազքի մրցման ժամանակ կարելի է լինել առաջինը, երկրորդը կամ վերջինը: Մի խոսքով՝ նպատակն է որոշում խաղի իմաստը, իսկ դա էլ որոշում է մնացածը: Նպատակը՝ որպես վերջնական արդյունք, որոշում է երեխայի վերաբերմունքը խաղի նկատմամբ: Սպորտի մեջ խաղի նպատակը նրա գերակշռող գործոններից է, առանց որի այն անիմաստ կլիներ[[1, էջ43](#)]

Շարժողական խաղերն օգնում են փոքրիկների շարժական ակտիվությանը, զարգացնում են նոր խաղային հմտություններ, կողմնորոշումը տեղանքում և ուշադրությունը[[7, հասանելի 3.08.2022](#)]

Դերային խաղը, որը հավանաբար ավելի կարևոր ու նշանակալի թափ է հաղորդում բանավեճ-քննարկումներին, հիմա ավելի ու ավելի լայնորեն է կիրառվում, ու կարծում ենք՝ շատ ավելի արդիական է: Դերային խաղի կազմակերպման համար դասարանը սովորաբար բաժանվում է փոքր խմբերի՝ հիմնականում զույգերի, որոնց էլ տրվում են իրադրություններին համապատասխան դերերը՝ ուսումնասիրելու և վերարտադրելու կամ այսպես կոչված խաղարկելու համար: Դերային խաղի անցկացման ժամանակ տարբեր խմբեր գործում են միաժամանակ՝ մեկը մյուսից անկախ: Դերային խաղը կազմակերպելիս պետք է նաև հաշվի

առնել մի ոչ պակաս կարևոր հանգամանք, որ աշակերտները կարող են կանգնել, նստել և նույնիսկ քայլել:

«Դերային խաղ» ուսումնական վարժությունները սովորաբար հիմնված են իրական կյանքին վերաբերող իրադարձությունների: Չպետք է անտեսել նաև այն կարևոր հանգամանքը, որ այս դերային խաղը պետք է համապատասխանեցվի հաղորդակցման ժամանակակից պահանջներին: Այսպիսով՝ դերային խաղի ընթացքում օգտագործվող լեզվական նյութը լեզվական խոսքը դարձնում է բնականին շատ մոտ, սա էլ իր հերթին օգտակար վարժանք է լեզվի օգտագործման այն տեսակների համար, որոնք սովորողներն ակնհայտորեն կարող են օգտագործել նմանատիպ իրադրություններում դասարանից դուրս:

Ուսուցիչը, որը սիրում է «Դերային խաղ» վարժությունները, հավատում է և նույնիսկ վստահ է դրանց արդյունավետությանը, կարող է բնականից անկաշկանդ վարքագիծ դրսևորող աշակերտների հետ բարձր արդյունքների հասնել: Սակայն երբեմն նույնիսկ ամենագրավիչ «Դերային խաղ» ուսուցողական վարժությունները չեն տալիս որևէ արդյունք: Քանի որ աշակերտները դեր-խաղ ուսուցողական վարժություններ կատարելիս սկսում են ավելի շատ տարվել դերով՝ չափազանց քիչ ուշադրություն դարձնելով դրա հիմնական գործառույթին՝ լեզվական վարժանքին: Որոշ ուսումնասիրություններ թույլ են տալիս եզրակացնել, որ «Դերային խաղ» ուսուցողական վարժությունների կատարման միջոցով հաջողության հասնելու համար պետք է հաղթահարվի երկու հիմնական խնդիր:

Առաջին խնդիրը աշակերտների կաշկանդված լինելն է: Երկրորդ խնդրի լուծման

ճանապարհը մեզ տանում է «Դերային խաղ» ուսուցողական վարժությունների կատարման ժամանակ այսպես կոչված նպատակի բացակայության հարցին[3, էջ152]

2.3.Խաղային տեխնոլոգիաներով անցկացվող օրինակելի դասի նկարագրություն,վերլուծություն

Դասարան – Երկրորդ

Դասի տևողությունը – 45 րոպե

Առարկան – Մայրենի

Դասի թեման - «Կապույտ տերևներ»: Ածանցավոր բառեր

Դասի տիպը – Նոր նյութի հաղորդում

Կիրառված մեթոդները – Խմբավորման մեթոդ

Դասի կահավորումը – Թղթե կծիկներ, ինքնակաշուն գունավոր թղթեր, պաստառ,
նկարներ

Ուսումնառության ակնկալվող արդյունքները՝ ըստ չափորոշչային մակարդակների

I մակարդակ

1. Բարձրաձայն կընթերցեն տեքստը:
2. Կհասկանան տեքստում նկարագրված իրադարձությունների հաջորդականությունը:
3. Կվերարտադրեն պատմվածքը՝ պահպանելով դեպքերի տրամաբանական հաջորդականությունը:
4. Բառի մեջ կտարբերեն արմատը և ածանցը:

II մակարդակ

1. Մահուն, գրական շեշտի և առոգանության պահպանմամբ կընթերցեն տեքստը:
2. Կհամեմատեն երկու հերոսներին:
3. Կվերարտադրեն պատմվածքը՝ վերաբերմունք դրսևորելով նկարագրվող դեպքերի նկատմամբ:

III մակարդակ

1. Կվերարտադրեն պատմվածքը՝ վերաբերմունք դրսևորելով գործող անձանց արարքների նկատմամբ:
2. Կգնահատեն գործող անձանց վարքագծի դրդապատճառները:
3. Կճանաչեն ածանցավոր բառերը, ածանցներով կկազմեն նոր բառեր:

Դասի ընթացքը – Դասն անցկացնել ԽԻԿ համակարգով

Խթանման փուլ

Կիրառելով խմբավորման մեթոդ՝ **ընկեր** բառը գրել գրատախտակին և հանձնարարել ասել բառեր, որոնք բնութագրում են ընկերոջը:

Դասարանը բաժանելով խմբերի, յուրաքանչյուր խմբին տալիս ենք թղթե կծիկներ, որի վրա գրված են հարցեր ընկերության վերաբերյալ: Յուրաքանչյուր խումբ կծիկից վերցնելով մի թղթիկ, կարդում է հարցը, որին պետք է պատասխանի հաջորդ խումբը: Եվ կատարված հարց ու պատասխանի արդյունքում երեխաները որոշակի պատկերացում են կազմում նոր նյութի վերաբերյալ և հասկանում են, թե որն է իսկական ընկերությունը:

Իմաստի ընկալման փուլ

Մինչ տեքստի ընթերցումը հանձնարարվում է կարդալ վերնագիրը և պատասխանել հարցերին.

1. Ի՞նչ գույն ունեն տերևները բնության մեջ:
2. Կարո՞ղ են կապույտ լինել:
3. Ի՞նչ բովանդակություն կարող է ունենալ տեքստը:

Տեքստն ընթերցել հատվածներով և դրանք մեկնաբանել հարցերի միջոցով: Վերլուծություններ և եզրահանգումներ կատարելու նպատակով առաջարկվող հարցեր.

1. Ինչպիսի՞ն էր Սոնան:
2. Ինչպիսի՞ն էր Անին:
3. Անին ինչպե՞ս վարվեց Սոնայի հետ:
4. Ճիշտ վարվեց Անին, երբ մատիտը տալիս սկսեց խրատել Սոնային:
5. Սոնան ինչու՞ հեռացավ ու ոչինչ չասաց:
6. Հասկացա՞վ Անին իր սխալը:
7. Ինչու՞ է պատմվածքը կոչվում «Կապույտ տերևներ»: Այլ կերպ ինչպե՞ս կվերնագրեիք տեքստը:

Առաջադրանքներ ինքնուրույն աշխատանքների համար.

Գրատախտակին փակցված է պաստառ, որն ունի գրպանիկներ: Գրպանիկների վրա գրված է միավանկ, երկվանկ, եռավանկ բառեր: Ուսուցիչը երեխաներին բաժանում է երեք խմբի և յուրաքանչյուր խմբին անվանում է գույներով՝ կարմիր, կանաչ և դեղին: Յուրաքանչյուր խմբին

ուսուցիչը տալիս է համապատասխան գունավոր ինքնակաշուն թղթերի վրա գրված բառեր, որոնք երեխաները պետք է վանկատեն և դնեն համապատասխան գրպանիկների մեջ: Ավարտելուց հետո գրպանիկներից հանելով բոլոր թղթերը սկսում ենք հաշվարկել, թե որ խումբն է ավելի շատ ճիշտ պատասխան տվել:

Երեխաներին բաժանում ենք խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբին տալիս ենք նկարներ, որոնցում պատկերված են գոյականներ: Խմբերին հանձնարարվում է նկարում պատկերված գոյականները վերածել ածանցավոր բառերի:

Հանգստի համար կատարել «Եկե՛ք պարենք» շարժուն խաղը: Ե.դ. ձեռքերը գոտկատեղին: Հենվել ոտքերի թաթերին, հետո կրունկներին և մի ոտքով խփել հատակին: Շնչել համաչափ: Կատարել վարժությունը, փոխելով ոտքը նախ աջով խփել, հետո ձախով: Կրկնել 3-5 անգամ:

Կշռադաստման փուլ

Մեկնաբանել «Լավ անես՝ քե՛զ կանես, վատ անես՝ քե՛զ կանես» առածը: Լսելով բոլորի կարծիքները գալ ընդհանուր եզրակացության և հասկանալ առածի բուն իմաստը:

Տնային առաջադրանք: Գտե՛ք, թե որ արմատից են ծնվել հետևյալ բառերը.թագավոր, թագուհի, թագավորական, ոսկեթագ, թագավորել, անթագ, անթագավոր:

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Ուսումնասիրելով խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում, հանգեցի հետևյալ եզրակացությունների՝

- Խաղային տեխնոլոգիան դպրոցական տարիքի երեխաների կյանքի գործունեության կազմակերպման հարմար ձև է, որտեղ բավարարվում են հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության, հաղորդակցման և ճիշտ կողմնորոշման:
- Խաղային տեխնոլոգիան կրտսեր դպրոցում նպատակաուղղված է կրթական խնդիրների լուծմանը և երեխայի անձի ձևավորմանը:
- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրտսեր դպրոցում նպաստում է երեխաների ճանաչողական հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը, կրթական գործունեության ակտիվացմանը, խոսքի և ուշադրության զարգացմանը:
- Խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցում ունեն ոչ միայն ուսուցանող, այլ նաև դաստիարակչական ազդեցություն:

Այսպիսով խաղային տեխնոլոգիաները բարձրացնում են ուսուցման արդյունավետությունը և ապահովում դասի լիարժեք անցկացումը:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

Գրքեր

1. Վիգոտսկի Լև, Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, տեսություններ, մեթոդներ, գնահատում, Երևան 2005:
2. Հակոբյան Լ. Հ., Աղամյան Ն., Տարրական դպրոցի մանկավարժություն առարկայից դասախոսությունների փաթեթ:
3. Փամբուխյան Մ., Դերային խաղը՝ որպես բանավոր խոսքի զարգացման միջոց, Մանկավարժական միտք, 2011-3-4:

Էլեկտրոնային աղբյուրներ

4. https://hy.m.wikipedia.org/wiki/%D5%84%D5%A1%D5%B6%D5%AF%D5%A1%D5%BE%D5%A1%D6%80%D5%AA%D5%A1%D5%AF%D5%A1%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,%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%BF%D5%A1%D5%B6%D5%A8/,/հասանելի է առ 30.08.2022 /
5. <https://armineab.wordpress.com/2014/04/11/,%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%BF%D5%A1%D5%B6%D5%A8/>:
6. http://chekhov.am/html/2017-2018/metodmiavorumner/tarakan/Tevosyan_Anna/gorcakan.pdf,%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%BF%D5%A1%D5%B6%D5%A8/,/հասանելի է առ 30.08.2022 /
7. <https://poqrik.am/%D5%AE%D5%B6%D5%B8%D5%B2%D5%B6%D5%A5%D6%80%D5%AB%D5%B6/%D5%B7%D5%A1%D6%80%D5%AA%D5%B8%D6%82%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%BF%D5%A1%D5%B6%D5%A8/,%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%BF%D5%A1%D5%B6%D5%A8/>,/հասանելի է առ 30.08.20212 /