

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ
ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ
ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Շահինյան Վիկա

Բովանդակություն

Ներածություն	4
ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ	7
1.1. Խաղային տեխնոլոգիայի ընդհանուր բնութագիրը, գործառույթները	7
1.2 Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումը տարրական դպրոցում	16
ԳԼՈՒԽ 2. ԿԱՏԱՐՎԱԾ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ ԵՎ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆԸ	30
2.1. Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում	30
2.2. Փորձարարական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն և ամփոփում	40
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	46
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	51

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը: Ժամանակակից կրթական համակարգում և մասնավորապես տարրական դպրոցում անցում է կատարվել նոր խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի և այն հանդիսանում է ուսումնառության բարելավման կարևորագույն լուծումներից մեկը:

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումն ունի ուսումնադաստիարակչական մեծ նշանակություն:

Խաղի միջոցով նյութը երեխային մատուցվում է ավելի մատչելի, դառնում է ավելի հետաքրքիր և ավելի լավ ազդեցություն է ունենում: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը ուսումնական գործընացում անհրաժեշտություն է, քանի որ խաղի ընացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում այնպիսի փոփոխություններ, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման առավել բարձր աստիճանի անցնելուն: Խաղն այնպիսի վարժություն է, որի հետևողական կիրառումը ծառայում է ուսումնադաստիարակչական նպատակի իրականացմանը, որտեղ կարևորվում է հատկապես դաստիարակչական կողմը: Այն ուսուցչին օգնում է բարդ նյութը ընկալելի դարձնել կրտսեր դպրոցականի համարավելի մատչելի տարբերակով, հիմնվելով նրա պատկերավոր-խաղային մտածողությանը: Խաղի միջոցով ուսուցիչը զարգացնում է աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները և անհատական որակները ուշադրությունը, կարգապահությունը, քննադատական մտածողությունը, երևակայությունը, հաստատակամությունը, վճռականությունը, նախաձեռնողականությունը, առաջացնելով դրական հուզական ապրումներ, ակտիվացնելով նրանց մտածական և զգայական ոլորտները: Խաղերի մեծ մասը ստեղծում են փոխադարձ ուսուցման հնարավորություն և համագործակցության մթնոլորտ, քանի որ դրանք, որպես կանոն իրացվում են խմբային աշխատանքի և համատեղ գործունեության միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիայի միջոցով իրացվող գործառույթները՝ սոցիալ-մշակութային, ինքնիրացման, հաղորդակցման, ախտորոշիչ, շտկողական, վերականգնողական, ժամանցային, կրտսեր դպրոցականների շրջանում նպաստում են ուսման նկատմամբ դրական մոտիվացիայի ձևավորմանը:

Սակայն պետք է նշել նաև, որ խաղային տեխնոլոգիաների վերաբերյալ ուսուցիչների կողմից հնչեցված կարծիքները խիստ հակասական են՝ նրանց մի մասը ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառման կողմնակիցն են, մյուս մասը նախընտրում է դասագործընթացի իրականացման ավանդական ձևերն ու մեթոդները:

Հենց այս հակասության պատճառների բացահայտման անհրաժեշտությամբ էլ պայմանավորվել է մեր ավարտական աշխատանքի արդիականությունը:

Տեսականորեն հիմնավորել, հստակեցնել և փորձարարությամբ հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման արդյունավետությունը ապահովող մանկավարժական պայմանները տարրական դպրոցում դիտարկելով խաղը որպես գործունեություն, խաղը որպես ուսումնական նյութը յուրացնելու միջոց, հաղորդակցման կարողություններ ձևավորելու եղանակ և դաստիարակելու ձև:

- Ուսումնասիրել հիմնախնդրի վերաբերյալ առկա գիտական գրականությունը,
- Վերլուծել խաղային տեխնոլոգիայի տեսակներն ու կիրառման եղանակները,
- Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետ մանկավարժական պայմանները հստակեցնելու նպատակով դասվարների, կրտսեր դպրոցականների և նրանց ծնողների շրջանում իրականացնել սոցիալական հարցումներ:

- Համակարգել այն խաղերը, որոնց կիրառումն առավել արդյունավետ կլինի տարրական դպրոցում և ներկայացնել այդ խաղերի կիրառմամբ դասի նմուշ-օրինակներ, կատարել համապատասխան եզրահանգումներ:

Աշխատանքի տեսական նշանակությունը կայանում է նրանում, որ հստակեցվել և առաջարկվել են խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետ մանկավարժական պայմանները, համակարգվել են այն խաղերը, որոնց կիրառումն առավել արդյունավետ է տարրական դպրոցում և ներկայացվել այդ խաղերի կիրառմամբ դասի նմուշ օրինակներ, որտեղ խաղը դիտարկվել է որպես գործունեություն, որպես ուսումնական նյութը յուրացնելու միջոց, հաղորդակցման կարողություններ ձևավորելու եղանակ և դաստիարակելու ձև:

Աշխատանքի գործնական նշանակությունը կայանում է նրանում, որ առաջարկված մանկավարժական պայմաններում համակարգված խաղերը և դրանց

կիրառամբ դասի նմուշ օրինակները կարող են արդյունավետ կիրառվել տարրական դպրոցում և լրացնել դասվարի մանկավարժական գործիմացության գործիքակազմը:

Աշխատանքի շրջանակներում իրականացված հետազոտության մեթոդներն են՝

- Տեսական՝ հիմնախնդրի վերաբերյալ գիտական գրականության ուսումնասիրում և վերլուծություն:
- Էմպիրիկ՝ զրույց, դիտում, հարցաթերթիկ:
- Արդյունքների համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդներ:

Կառուցվածքը և ծավալը: Աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից, իրենց ենթագլուխներով, եզրակացություններից և օգտագործված գրականության ցանկից:

**ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ
ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ**

1.1. Խաղային տեխնոլոգիայի ընդհանուր բնութագիրը, գործառույթները

Խաղը մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է: Բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, այն ունի նաև դաստիարակական, ուսուցողական նշանակություն: Ոչ մի գործունեության տեսակում անձը չի ցուցաբերում այնպիսի հոգեֆիզիոլոգիական և ինտելեկտուալ դրսևորումներ, ինչպես խաղում: Այլ խաղերի հետ համեմատած դաստիարակչական խաղը երեխային կրթելուն ձևավորելու լավագույն միջոցներից է, և այն ունի մոզական ուժ, քանի որ նրանում տոկա է ինքնաճանաչման, ինքորոշման, ինքնարտահայտման, ինքնադրսևորման տարրեր: Այն կարող է սնել երևակայությունը:

Իրենց հետազոտություններում տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունն ապահովող համապատասխան մանկավարժական պայմանների մշակման խնդրին են անդրադարձել՝ Ն.Ֆ.Վինոգրադովան[1,176], Տ.Պ.Կրոպոչևան[3,57-63., 4,165], Տ.Մ.Միխայլենկոն[5, 140-146], Գ.Կ.Սելևկոն[7,556] և այլք:

Խաղը որպես գործունեություն ուղղված է հասարակական փորձի յուրացմանն ու արդյունավետ պայման է երեխայի նորմալ զարգացման և սոցիալականացման համար: Խաղը երեխայի գիտելիքների, ստեղծագործական, մտավոր և հոգևոր զարգացման դպրոց է, իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

Փիլիսոփայական, մշակութաբանական, հոգեբանամանկավարժական վերլուծությունները ցույց են տալիս, որ ժամանակակից գրականության մեջ չկա ամբողջական խաղային տեսություններ, կան մի շարք մոտեցումներ: Արված ուսումնասիրություններում խաղը համարվում է անձի ձևավորման միջոց, ինչպես նաև էթնոմշակութային արժեք: Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- Ժամանցային – խաղի հիմնական գործառույթն է ուրախացնել, զվարճացնելու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել:
- Թերապևտիկ -տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք
- Առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում:
- Ախտորոշիչ – նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում:
- Շտկող, կանոնավորող-հարմարում /ադապտացիա/:
- Սոցիալականացման ինքնիրացում, ինքնադրսևորում:

Խաղի վերաբերյալ մանակավարժության տեսության մեջ առանձնացվում են հետևյալ դրույթները՝

- Խաղը լուծում է ընդհանուր կրթական խնդիրներ, որոնց մեջ կարևոր է երեխայի բարոյական, սոցիալական հատկությունների ձևավորման խնդիրները:
- Խաղը պետք է սիրողական բնույթ ունենա և զարգացնի հոգեկան գործընթացները: Անհրաժեշտ է, որ մանկավարժը ապահովի դրական և բարոյական արժեքավոր հարաբերություններ:
- Խաղի կարևորագույն առանձնահատկությունը այն է, որ որպես մանկական կյանքի ձև ներթափանցի տարբեր գործունեությունների մեջ:
- Խաղը երեխաների համար յուրահատուկ հարաբերությունների աշխարհ է, ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելու սոցիալ-մանկավարժական ձև:

Խաղերից շատերին բնորոշ են նաև հիմնական չորս հատկանիշները.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է ձևավորում այդ գործընթացում:
3. Գործունեության հուզականության բարձրացում, մրցակցություն:
4. Խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցությամբ առաջնայինի և երկրորդայինի տարանջատում, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը: Այն մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այլև կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի ձև: Նման պատճառներից ելնելով էլ մանկավարժական խաղերը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է՝

1. Ընտրել խաղի տեսակը: Այն կախված է թեմայի բովանդակությունից, առկա կրթական խնդիրներից, տարիքային առանձնահատկություններից:

2. Երեխաներին առաջարկել խաղեր: Խաղի հիմնական խնդիրն այն է, որ հետաքրքրություն առաջացնի ուսուցման նպատակի և երեխայի ցանկության միջև: Խաղի սկզբում պետք է բացատրել կանոնները, պատմել բովանդակության մասին:

3. Խաղում ուսուցիչը պետք է ստեղծի վստահության մթնոլորտ՝ սեփական կարողությունների գնահատման և իրենց նպատակներին հասնելու համար:

4. Զննական պարագանների առկայություն: դասասենյակում պետք է առկա լինեն խաղի բովանդակությանը համապատասխանող պարագաներ, երեխայի համար ապահովվի սանիտարահիգիենիկ պատշաճ միջավայր:

5. Թիմերի բաժանում, դերերի բաշխում: Թիմերը ստեղծվում են խաղերը անցկացնելու նպատակով և կատարում են համատեղ գործունեություն: Մանկական խաղերի կարևորագույն պայմաններից մեկը՝ դերերի բաշխումն է, այն կարող է լինել ակտիվ և պասիվ, հիմնական և երկրորդային: Բաշխումը չպետք է կախված լինի երեխայի սեռից, տարիքից, ֆիզիկական առանձնահատկությունից: Մանկավարժները դերերի բաշխման ժամանակ օգտագործում են հետևյալ հնարքները՝

- պատահական բաշխում,
- գլխավոր դերի բաժանումը սկզբում, իսկ մնացածը՝ ըստ ցանկության,
- ավագի միջոցով բաժանել դերերը,
- դերերի ընտրությունը թողնել մասնակիցներին,

6. Խաղի ընթացքում իրավիճակների փոփոխություններ: Այս փուլում տեղի է ունենում խաղացողների դիրքորոշման փոփոխություններ, խաղիկանոնների բարդացում, խաղային գործընթացներում հուզակա նհագեցվածություն, դեկորացիայի փոփոխություն:

Խաղի միջոցով դաստիարակելու գործընթացը ենթադրում է մեթոդների մեծ խումբ և ունի հստակ նպատակ և արդյունք: Ըստ Շմակովայի՝ խաղ կիրառելիս պետք է հետևել մի քանի ընդհանուր կանոնների՝

- ❖ Երեխաները պետք է հասկանան խաղի բովանդակությունը, կանոնները: Կանոնները պետք է հստակ լինեն բոլորի համար:
- ❖ Խաղի ընթացքում երեխան պետք է որոշ դժվարություններ և խոչընդոտներ հաղթահարի:
- ❖ Խաղերից շատերը պարունակում են մրցակցության տարրեր, որը խաղացողին դրդում է զարգացման: Խաղացողները պետք է ունենան գրեթե միևնույն մտավոր և ֆիզիկական պատրաստվածության մակարդակ, հակառակ դեպքում խաղը կկորցնի իր հետաքրքրությունը:
- ❖ Խաղային գործունեությունը հարկադրված չէ, այն հիմնականում ինքնաբերական և ըստ ցանկության:
- ❖ Խաղում ցանկալի է հումորային իրավիճակների առկայություն, երեխաները զնահատում են կատակը, զվարճանքը, ծիծաղը:
- ❖ Խաղում անհրաժեշտ է դիդակտիկ և գննական պարագաների լայնածավալ կիրառումը [4 էջ 192]:

Խաղը երեխաների համար բնական և նուրբ կրթական ձև է: Այն երեխայի ներքին կարգավորման չափն է մտքի արտահայտման ազատականացման միջոց, երևակայությունը իրական դարձնելու հետաքրքրություն: Խաղի մեջ մտնելու ունակությունը կախված չէ տարիքից, բայց ցանկացած տարիք ու խաղն ունի իր յուրահատկությունները: Խաղը կարևոր գործիք է կրտսեր դպրոցականի զարգացման գործում: Այն օգնում է դասը կենդանի դարձնել, իսկ հաղորդակցությունը անկեղծ, նպաստում է յուրաքանչյուր երեխայի մտքին և սրտին դիպչելուն, առարկայի նկատմամբ ստեղծագործական հետաքրքրություն առաջացնելուն: Խաղի ընթացքում է, որ երեխան վերադառնում է իր էությանը, իր աշխարհին և լիովին բացահայտում է իր ունակությունները, մոռանալով խոչընդոտների, վախի, անվճռողականության մասին:

Խաղային տեխնոլոգիաներն ունեն նաև նպատակային կողմնորոշումներ. Դրանք են՝

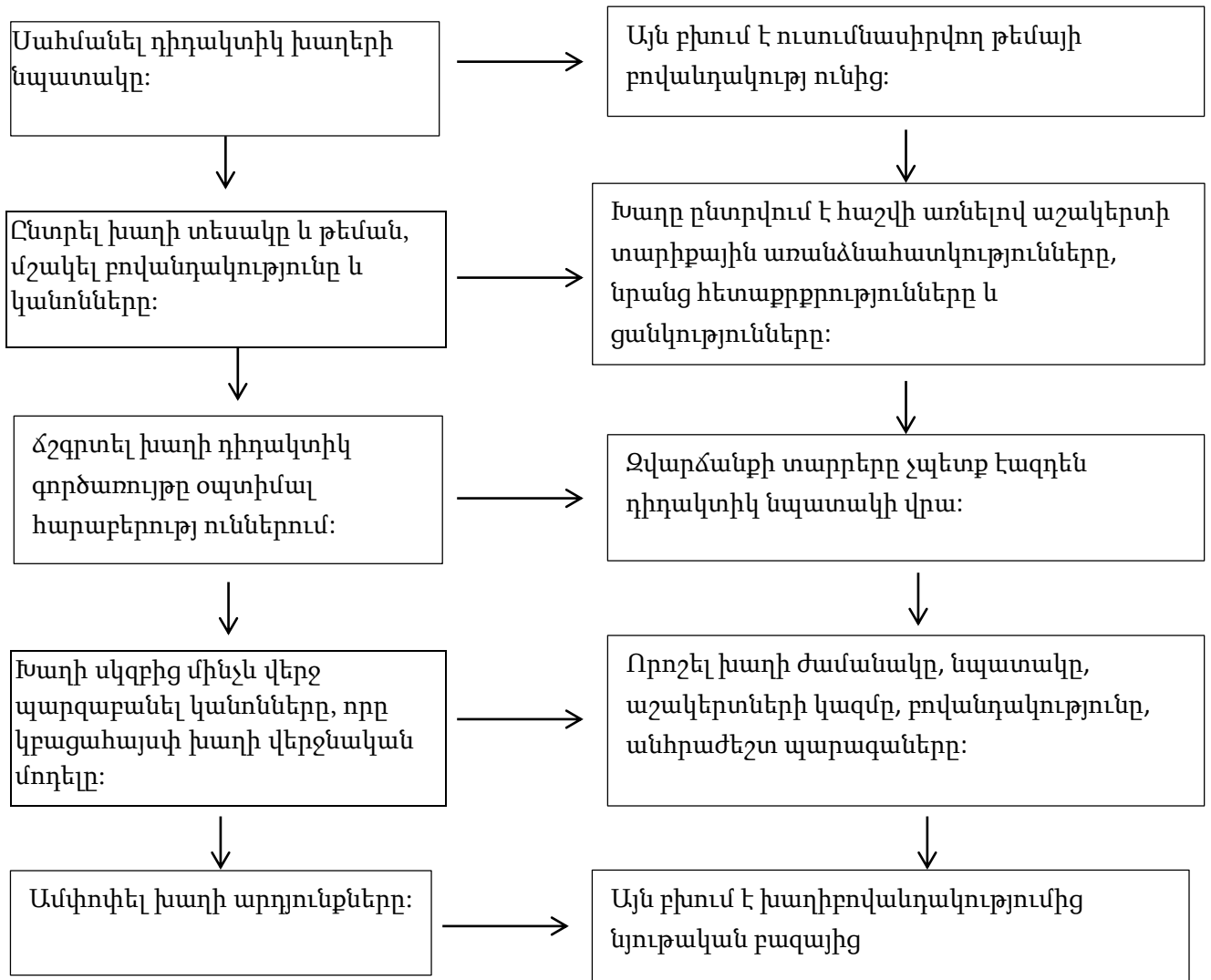
- **Ցուցադրական:** Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի, ինտելեկտի և աշխատասիրության զարգացում:

- **Դաստիարակչական:** Հաստատունության, կամքի, պարտքի և պատասխանատվության, հաղորդակցվելու և համագործակցելու հմտությունների դաստիարակում:

- **Զարգացնող:** Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու, համադրելու և հակադրելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական և քննադատական մտածողության զարգացում:

հիմնվելով խաղային տեխնոլոգիայի նպատակային կողմնորոշիչների վրա, անհրաժեշտ է մշակել տարրական դպրոցում խաղերի կազմակերպման ալգորիթմը:

ԱՂՅՈՒՄԱԿ 1. Տարրական դպրոցում խաղերի կազմակերպման ալգորիթմը



Մանկավարժական գրականության մեջ խաղերի տարբեր դասակարգումներ կան և դրանք միմյանցից տարբերվում են ոչ միայն ֆորմալ մոդելով, որոշակի կանոններով, քանակական ցուցանիշներով, այլ նաև նպատակներից ելնելով: Խաղերը ունենալով նույն կանոնները և տեղեկատվական բազանկարող են լինել շատ տարբեր, քանի որ դրանք օգտագործվում են տարբեր նպատակներով:

- ✓ Առաջին՝ վերլուծել ուսումնական նյութերի գործառույթները,
- ✓ Երկրորդ՝ կրթել սովորողներին,
- ✓ Երրորդ՝ պրոբլեմային իրավիճակներում որոշումներ կայացնելու ունակություն,
- ✓ Չորրորդ՝ զվարճանք, ժամանցն այլ:

Դերային խաղերն օրինակ օգնում են երեխային ծանոթանալ մարդկային հարաբերություններին, տարբերակել անձի արտաքին ու ներքին կողմերը: Երեխայի մոտ ձևավորվում է երևակայական և խորհրդանշական գործողության ճանաչումը, որը հնարավորություն է տալիս նրան փոխանակել մի առարկայի գործառույթը մյուսին: Առաջանում են փոփոխություններ սեփական զգացմունքներում, հույզերում և ձևավորվում է դրանց դրսևորումը, որը թույլ է տալիս երեխային միանալ հասարակական գործունեությանը և շփվել հասարակության հետ: Արդյունքում հիմնական խաղային գործունեությունը կրտսեր դպրոցական շրջանում երեխայի մոտ ձևավորում է սովորելու, գնահատելու և հաղորդակցվելու պատրաստակամություն:

Մանկավարժական խաղերը շատ բազմազան են, դրանք տարբերակվում են ըստ՝

- ✓ դիդակտիկ նպատակների,
- ✓ կազմակերպչական կառուցվածքի,
- ✓ դրանց օգտագործման տարիքային հնարավորությունների, բովանդակային

առանձնահատկությունների:

Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է գործողությունների մի համալիր, որոնք երեխան իրականացնում է տարբեր մեխանիկական տարրերի միջոցով: Առարկայական զարգացնող խաղերը հիմնված են կառուցողական աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի վրա: Դրանք անմիջական կապված են տրամաբանության հետ: Առաջադրանքները տրվում են երեխային տարբեր ձևերով մասնիկների ձևով, գրավոր կամ բանավոր ցուցման ձևով և այլն: Այսպիսով երեխան ծանոթանում է տեղեկատվության փոխանցման տարբեր ձևերին: Կարևոր է այն, որ խաղի աստիճանական բարդացումը օգնում է երեխային գնալ առաջ և ինքնահաստատվել, զարգացնել իր ստեղծագործական ունակությունները, ի տարբերություն սովորելու, որտեղ ամեն ինչ մանրամասն նկարագրվում և բացատրվում է երեխայի համար:

Պ.Ի.Պիդկասիստին և Ժ.Ս.Հայդարովը մանկական խաղերը բաժանում են հետևյալ տեսակների՝

1. Հոգեբանական և ֆիզիկական խաղեր՝ շարժողական, էկզոտիկ, ազատ, թերապևտիկ խաղեր:
2. Ինտելեկտուալ և ստեղծագործական խաղեր՝ զվարճալի, սյուժետադերային, դիդակտիկ, շինանյութով (կառուցողական խաղեր), համակարգչային խաղեր:
3. Սոցիալական խաղեր՝ ռեժիսորական, բիզնես խաղեր:
4. Համալիր խաղեր [2, էջ 160 ի]

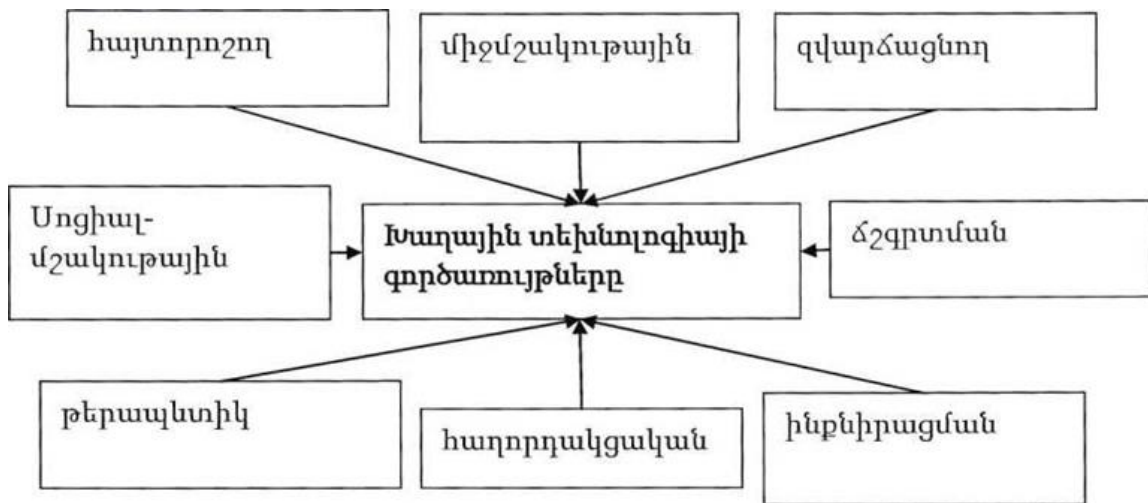
Մ.Գ.Երմոլանան խաղի դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը և խաղերը դասակարգել է հետևյալ խմբերի մեջ՝ ֆիզիկական, ինտելեկտուալ, սոցիալական [1, էջ 120]:

Գ.Կ.Սելնկոն առաջարկում է մանկական խաղերի հետևյալ դասակարգումը՝

- Խաղերը ըստ գործունեության տեսակների՝ ֆիզիկական, ինտելեկտուալ, սոցիալական և հոգեբանական:
- Մանկավարժական գործընթացի բնույթով՝ ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկում, ամփոփում, ճանաչողական, կրթական, զարգացնող, վերարտադրողական, ստեղծագործական, հաղորդակցական, ախտորոշիչ, մասնագիտական կողմնորոշող:
- Տեխնիկական բնույթով՝ սյուժետադերային, բիզնես, իմիտացիոն, ռեժիսորական, դրամատիկական:
- Ըստ առարկաների՝ մաթեմատիկական, երաժշտական, բնապահպանական և այլն:
- Ըստ խաղային միջավայրի՝ օբյեկտներով և առանց օբյեկտների [3, էջ 23]:

Մարդու ողջ կյանքի և հատկապես մանկության ընթացքում խաղերը կատարում են հստակ գործառույթներ:

ԱՂՅՈՒՄԱԿ 2. Խաղերի գործառույթները:



- **Զվարճացնող գործառույթ:** Ենթադրում է հաճույք, ոգեշնչում, հետաքրքրություն:
- **Հաղորդակցական գործառույթ:** Ենթադրում է համագործակցություն, սոցիալական հմտությունների ձեռքբերում, լուծել և բացահայտել հարաբերություններ ու առկա բախումների բացահայտում և լուծում:
- **Ինքնակայացման և ինքնիրացման գործառույթ:** Ենթադրում էին քարտահայտման, ինքնիրացման և ինքնադրսևորման միջոցով երեխաների կայացում և ինքնագնահատականի բարձրացում:
- **Թերապևտիկ գործառույթ:** Ենթադրում է բազմաբնույթ խոչընդոտների

հաղթահարում, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում:

- **Հայտորոշող գործառույթ:** Ենթադրում է նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, ինքնաբացահայտում, ինքնաձանաչում:
- **Ճշգրտման գործառույթ.** Ենթադրում է անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխությունների ներմուծում:
- **Միջմշակութային հաղորդակցման գործառույթ.** Ենթադրում է բոլոր մարդկանց համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում:
- **Սոցիալ-մշակութային գործառույթ.** Ենթադրում է հասարակական հարաբերությունների համակարգը, մարդկային համակեցության նորմերի

յուրացումը, անձի ձևավորումն ու դաստիարակումը, որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամի կայացումը[3, էջ 57]:

Որպես ենթագլխի վերջաբան կցանկանայինք նշել նաև, որ զարգացնող խաղերում երեխաների առաջ դրվում են խնդիրներ, որոնց լուծումները արվում են ոչ թե մաթեմատիկական ձևով, այլ նկարի, նախշի կամ աղյուսի, տարբեր տեսանելի և ծանոթ մեխանիզմների ձևերով: Դա օգնում է կապել խնդիրը լուծման հետ և ինքնուրույն ստուգել լուծման ճիշտ լինելը: Հենց դրանում է կայանում է զարգացնող խաղերի յուրահատկությունը: Չարգացնող խաղերը կարող են «սնունդ» տալ ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը դեռ վաղ հասակից: Չարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ: Բացի այդ նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար:

1.2 Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումը տարրական դպրոցում

«Կյանքը թատրոն է, մարդիկ դերասաններ» Վ. Շեքսպիրը.

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխան արտահայտված վառ բնավորության շնորհիվ հեշտ է մտնում խաղային ցանկացած կերպարի մեջ: Խաղը համարվում է առաջատար գործունեություն ոչ թե այն պատճառով, որ երեխան օրվա մեծ ժամանակը տրամադրում է խաղին, այլ որովհետև խաղի միջոցով է տեղի ունենում երեխայի և ոգեկան գործընթացների զարգացումը, որն անհրաժեշտ է ուսումնական ավելի բարձր արդյունքների հասնելու համար: համակցելով խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի հետ, այն կդարձնենք ավելի արդյունավետ ու տպավորիչ: Խաղային գործունեությունը կարգավորում է նաև ուսուցչի դերը, ով հանդիսանում է օգնական և խորհրդատու: Խաղը դպրոցականների կյանքում առանձնահատուկ տեղ ունի, նրանք պետք է կարողանան ճիշտ բաշխել դերերը, վերահսկել դրանց իրականացումը և պահպանել կանոնները: Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղերը թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում է

ինքնատիրապետումը, երաժշտական լսողությունը և այլն: Խաղերը հանդես են գալիս երկու ձևով ուսուցանող և ճանաչողական:

Տարրական դպրոցի դաստիարակության մեջ ներառված են խաղեր ունակ հարստացնելու և երեխաների մոտ առաջացնելու արագ բառապաշար, կապակցված խոսք: Խաղերը ուղղորդված են նաև ամրապնդելու թվային զարգացումը, հաշվել սովորելու կարողությունը, տրամաբանության զարգացումը, հիշողության ընդունակությունների ամրապնդումը:

Խաղային տեխնոլոգիաները լուծում են մի շարք խնդիրներ՝ դասի ընթացքում առարկայի հանդեպ ձևավորվում է հետաքրքրություն, նպաստում ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը, խթանում դպրոցականի ակտիվությունը: Ցանկացած խաղ պահանջում է հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավարի որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն, ինչպես նաև անհատական մոտեցում: Ուսուցիչը պետք է հաշվի առնի յուրաքանչյուր երեխայի անհատական առանձնահատկությունները, երբ որևէ խնդիր է առաջադրում, մեկին պետք է ավելի հեշտ առաջադրանք տրվի մյուսին ավելի բարդ: Ամաչկոտ և երկչոտ երեխաները կարիք ունեն հատուկ ուշադրության, երբեմն երեխան ճիշտ գիտի պատասխանը, բայց վախենում է պատասխանել: Ուսուցիչը օգնում է հաղթահարել իր ամաչկոտությունը, իր փոքրիկ հաջողության համար գովաբանում է, օգնում ինքնաարտահայտվել, կոլեկտիվում ի ցույց դնել իր գիտելիքները:

Հարկ է նշել նաև, որ ոչ բոլոր մանկավարժներն ունեն խաղեր իրականացնելու հմտություններ, և հաճախ խաղերը մեծ լարվածություն են ստեղծում ուսուցիչների համար, քանի որ նրանք պետք է կենտրոնանան ստեղծագործական գործընթացի վրա և ամբողջ խաղի ընթացքում պետք է լինեն թե՛ դերասան, թե՛ ռեժիսոր: Նոր ուսուցիչները երբեմն պատրաստ չեն լինում աշխատել խաղային տեխնոլոգիայով, քանի որ նրանք հստակ պետք է իմանան, որ խաղային տեխնոլոգիան կիրառվում է ոչ ամեն ուսումնական նյութի դեպքում: Ուստի կարելի է ասել, որ խաղային տեխնոլոգիաները ունեն նաև նման փոքրիկ թերություններ: Առավելությունները սակայն միանշանակ ավելի շատ են: Խաղային տեխնոլոգիայի առավելություններն են՝

- ❖ Խաղը դրդում, խթանում և ակտիվացնում է աշակերտների ճանաչողական գործընթացները՝ հիշողությունը, ուշադրությունը, ընկալումը, մտածողությունը և երևակայությունը:
- ❖ Աշակերտների մոտ առաջացնում է առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություններ:
- ❖ Խաղի միջոցով երեխաները ներգրավվում են ուսուցման գործընթաց:
- ❖ Խաղը բարենպաստ պայմաններ է ստեղծում, որպեսզի սովորողները ձեռք բերեն գիտելիքների և կարողությունների բարձր մակարդակ:

Այս ամենի հետ մեկտեղ նաև խաղային տեխնոլոգիաները զարգացնում են դպրոցականների հմտություններն ու կարողությունները, երաշխավորում են նրանց ուսումնական գործընթացի կրթական և ճանաչողական գործունեության ակտիվացում, ստեղծում կապ գիտելիքների և գործնական հմտությունների միջև, ինչպես նաև ապահովում ուսուցչի և աշակերտի համար հարմարավետ և արդյունավետ ուսուցման գործընթաց: Ուստի հարկ էնք համարում ներկայացնել դասի փուլերում ավանդական ուսուցման և խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման միջև առկա տարբերությունները:

ԱՂՅՈՒՍԱԿ 3. Գասի փուլերում ավանդական ուսուցման և խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման միջև առկա տարբերությունները:

Գասի փուլերը	Ավանդական ուսուցման տեխնոլոգիա	Խաղային տեխնոլոգիա
Կազմակերպչական փուլ	Նախապատրաստական զրույց	Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառում
Նոր նյութի գիտակցված ընկալման փուլ	Խնդի որոնում	Խաղեր, որոնք ներառում են որոնողական գործունեության տարրեր
Գիտելիքների յուրացման փուլերը	Բացատրություններ զուգորդել ցուցադրությամբ	Խաղեր, որոնք ներառում են երեխաների կատարողական գործունեություն
Նոր նյութի ամրապնդման փուլերը	Ինքնուրույն տարբերակված ուսուցում	Խաղերի վերարտադրում, հնարքների, ալգորիթմների փոխակերպում
Գործնական կարողությունների զարգաց:	Անհատական և խմբային աշխատանք	Խաղեր, որոնք ներառում են առեղծագործականնորոնողական գործունեությ աևտարրեր
Ինքնակառավարման	Անհատական աշխատանք	Գերահսկել խաղային

վերահսկողության փուլ		գործունեությունը
Ամփոփման փուլ	Ուսումնական երկխոսություն	Ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ, փոխներգործուն աշխատանք

Խաղը դինամիկ, շարժուն տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային: Խաղը երեխայի կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Նրա միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս խաղային իրավիճակներում: Խաղային գործունեության ընթացքում յուրացված նյութը աշակերտները ավելի երկար են մտապահում և վերարտադրում, քան այն նյութը, որի ժամանակ խաղ չի օգտագործվել: Սա պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ խաղը զուգակցվում է զվարճանքի հետ, ինչն էլ ուսումնական գործունեությունը դարձնում է հետաքրքիր և մատչելի կրտսեր դպրոցականների համար: Խաղային գործունեության շնորհիվ ուսումնական

գործընթացին մասնակցելը և գիտելիքների յուրացումը դառնում է ավելի որակական և ամուր:

Խաղը հանդիսանում է նաև հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: Այսպես, ուսուցիչը խաղ կարող է անցկացնել դասի տարբեր փուլերում: Դասի սկզբում՝ խաղի կիրառումը նպատակ ունի կազմակերպել և խթանել ուսումնական գործունեությունը: Դասագործընթացի կեսին՝ խաղը նպատակ ունի լուծել այնպիսի խնդիրներ, որոնք կապված են թեմայի յուրացման հետ:

Դասի վերջում՝ խաղի կիրառումը ունի որոնողական բնույթ: Դերային խաղի միջոցով աշակերտը ձեռք է բերում մի շարք հմտություններ: Խոսքի և արտահայտչականության զարգացում, ընթերցանության հմտությունների զարգացում, աշխատանք խմբերով և մեղիահմտությունների զարգացում, երաժշտության, պատկերի, գույների զգացողության, ճաշակի ձևավորում, անկաշկանդ ինքնաարտահայտվելու կարողություն, ինքնահսկում: Տարրական դասարանում այնքան ուժեղ է զարգացած երեխաների երևակայությունը, որ նրանք պատրաստ են հայտնվել այնտեղ, ուր կիրավիրի նրանց խաղը: Նրանք անմիջապես ընդունում և հարմարվում են խաղի

պայմաններին: Այս մեթոդի կիրառման միջոցով ինչպես կրտսեր դպրոցականները, այնպես էլ դասվարները կսովորեն խաղալ իրենց հատկացված «դերը» կյանքում:

Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է հստակ ներկայացնի խաղի սցենարը, կանոնները և բաշխի դերերը: Այս կամ այն դերում պետք է մասնակցի դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ:

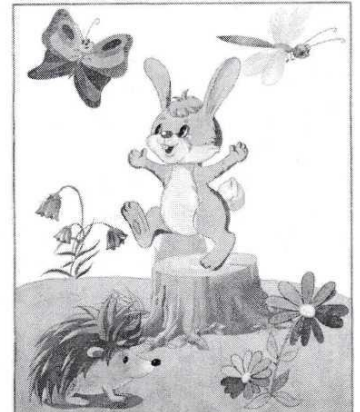
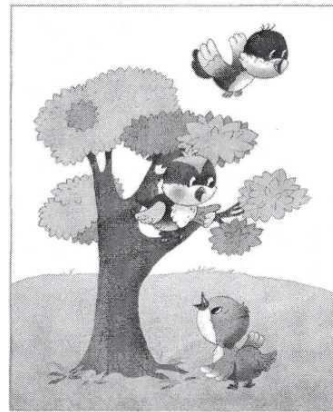
Եթե գրատախտակի մոտ աշխատում են մի քանիսը, ապա մյուսները ստանձնում են ստուգողների, դատավորների և ուսուցիչների դերեր: Մանկավարժական խաղերն ունեն որոշակի հատկանիշներ՝

- ❖ Ուսումնական գործընթացն իրականացնելիս գիտելիքների հիմնական աղբյուրը ուսուցիչն է, իսկ խաղի դեպքում գիտելիքի աղբյուր չկա,
- ❖ Ուսումնական գործընթացում ուսուցումը իրականացվում է մենախոսության կամ երկխոսության ձևով, իսկ խաղի ժամանակ երեխաները հաղորդակցվում են միմյանց հետ, և իրենց գիտելիքները փոխանցում մեկը մյուսին,
- ❖ Խաղային գործունեությունը հարկադրված չէ, այն ինքնակամ է և ըստ ցանկության,
- ❖ Խաղի ընթացքում երեխաները անմիջական և համարձակ են, քանի որ նրանք կարողանում են արտահայտել իրենց մտքերն ու զգացմունքները:

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց, երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է երեխայի վարքագիծը, նաև այնպիսի գործընթաց, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում:

Ներկայացնենք մի խաղային օրինակ, որը կլիթանի երեխայի մտածողությունը, կկենտրոնացնի ուշադրությունը, կնղլայնի պատկերացումները շրջապատի, բնության մասին, կզարգացնի կողմնորոշումը տարածության մեջ:

Հրահանգ՝ Կողմնորոշվենք տարածության մեջ.



Երեխաները հերթով պետք է պատասխանեն հարցերին.

1. Որ կենդանին է ցատկոտում կոճղի վրա, ով է խոտերի մեջ և ով երկնքում:
2. Որ ծիտիկն է գտնվում ծառի վրա, որը երկնքում և որը ծառի տակ:
3. Որ կենդանին է գտնվում կամրջի վրա, և ով է ջրի մեջ:

Կրթական գործնթացում ուսուցման մեթոդների բազմազանությունը նպատակ է հետապնդում սովորողներին առավելագույնս հասանելի դարձնել լրատուցվող նյութը: Այդ իսկ պատճառով տարրական դպրոցում հաճախ օգտագործվում են՝ դիդակտիկ, սյուժետադերային, ճանաչողական, շարժողական և այլ խաղեր:

Դիդակտիկ խաղերը ունեն հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Նրանց միջոցով երեխաները ծանոթանում են մարդկանց և

Դա մեծապես պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ ուսուցիչները միշտ չէ, որ կարողանում են սովորողների մոտ հետաքրքրություն առաջացնել առարկայի ու դրա բնության երևույթների միջև առկա կապերին ու փոխհարաբերություններին:

Դիդակտիկ խաղերը ուղղված են գիտելիքների,

կարողությունների և հմտությունների ձեռքբերմանը ինչպես նաև նրանց հարմարմանը և ստեղծագործական ինքնիրացմանը: Նրանց արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է համակարգվածությունից, երկրորդ՝ խաղային գործունեությունը նպատակին, դրդապատճառներից, պահանջմունքներին համապատասխանեցնելուց, Դիդակտիկ խաղերը ունեն հետևյալ տեսակները՝

1. Խաղվարժություններ: Այս խաղերը բարձրացնում են աշակերտների ճանաչողական ունակությունները, նպաստում ուսումնական նյութի ամրապնդմանը, զարգացնում նոր

պայմաններում գիտելիքները կիրառելու ունակությունը: Խաղ-վարժությունների օրինակներ՝ խաչքառ, վիկտորինա, հանելուկ և այլն:

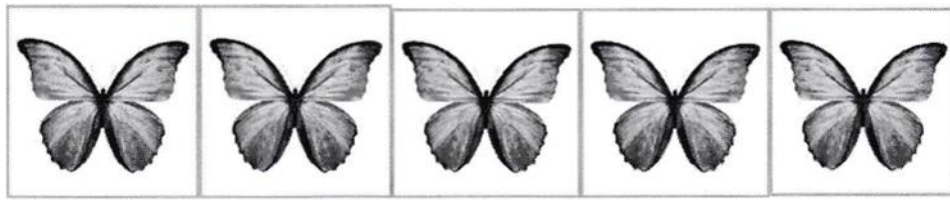
2. Ճանապարհորդական խաղեր: Այս խաղերը երեխաներին հնարավորություն են տալիս ստեղծագործել, քննարկել տարբեր վարկածներ, լուծել մի շարք խնդիրներ:

3. Մրցութային խաղեր: Այս տեսակի խաղերը անցկացնելու համար աշակերտները բաժանվում են թիմերի: Խաղերը պարունակում են մրցակցության և համագործակցության տարրեր:

Փորձը ցույց է տալիս, որ այսօր կրտսեր դպրոցականների մեծ մասի մոտ նկատվում է մաթեմատիկա առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության բավականին ցածր մակարդակ: Դա մեծապես պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ ուսուցիչները միշտ չէ, որ կարողանում են սովորողների մոտ հետաքրքրություն առաջացնել առարկայի ու դրա ուսուցման նկատմամբ: Մյուս կողմից էլ սովորելու առումով խնդիր կա մաթեմատիկան հասկանալու, իսկ բացասական վերաբերմունքն առարկայի նկատմամբ սկսվում է հենց չհասկանալուց: Նման իրավիճակներում մաթեմատիկական խաղերն օգնում են ամրապնդել և ընդլայնել դպրոցական ծրագրով նախատեսված գիտելիքները, կարողությունները և հմտությունները:

Դիդակտիկ խաղերը հաջողությամբ միմյանց են կապում խաղային և ճանաչողական հետաքրքրությունները և այդպիսի խաղային գործունեության ընթացքում աստիճանաբար տեղի է ունենում խաղի նկատմամբ հետաքրքրությունից ուսման նկատմամբ հետաքրքրության: Ստորև ներկայացնում ենք դիդակտիկ խաղ, որը հիանալի կարելի է իրականացնել մաթեմատիկայի դասի ժամանակ, և այսպիսով երեխաների մոտ բարելավել հանման և գումարման մասին ունեցած գիտելիքները:

Դիդակտիկ խաղ՝ թիթեռներ և ծաղիկներ



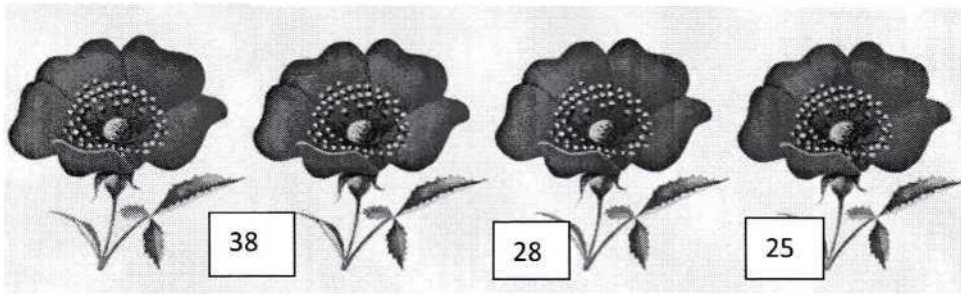
21+5

16+7

9+23

31+7

19+9

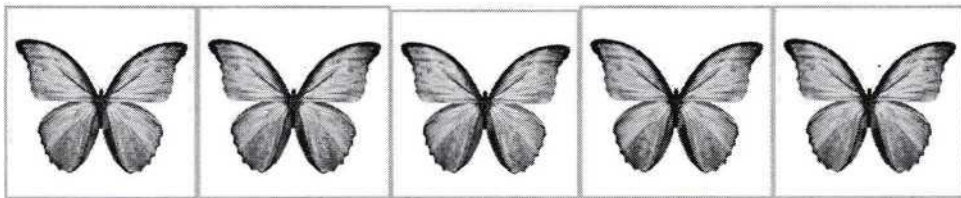


38

28

25

7



30-5

21-8

19-12

27-6

31-8

-ZZ-

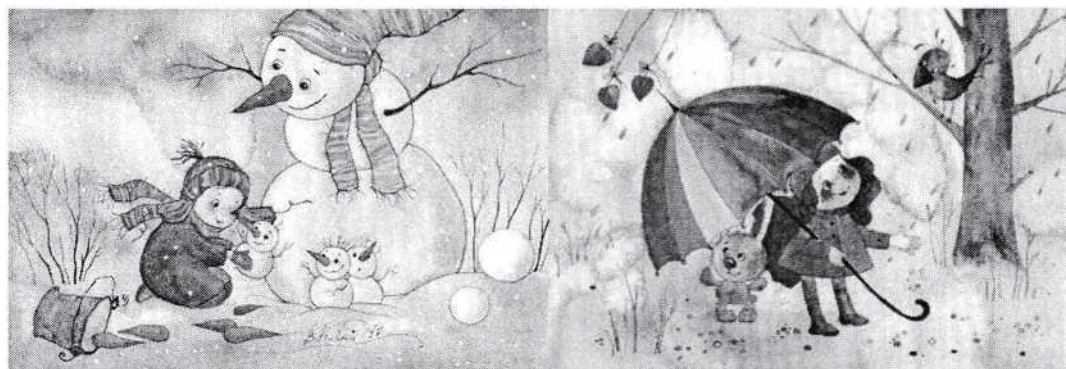
Խաղի նպատակը. Երեխաների մոտ ամրապնդել և համակարգել գումարման և հանման մասին ունեցած գիտելիքները:

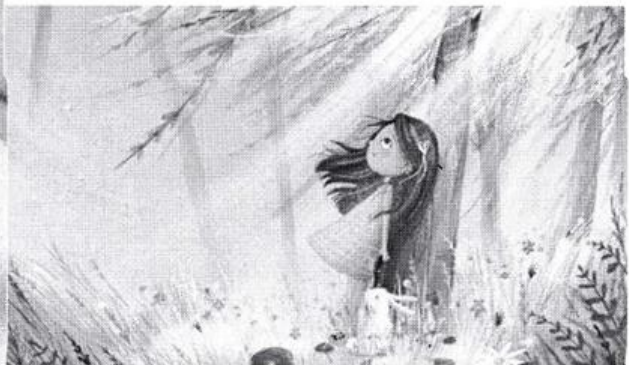
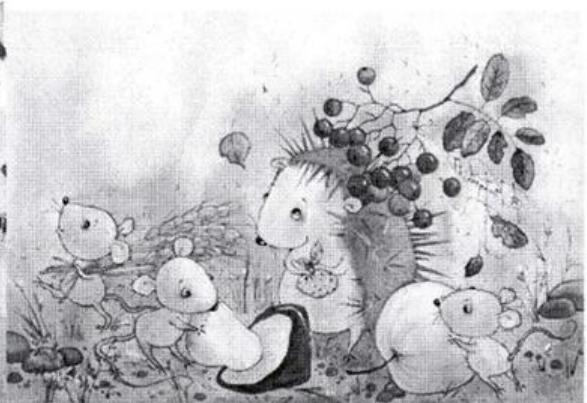
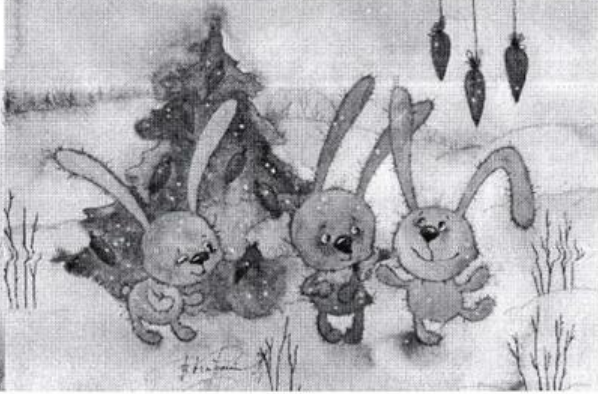
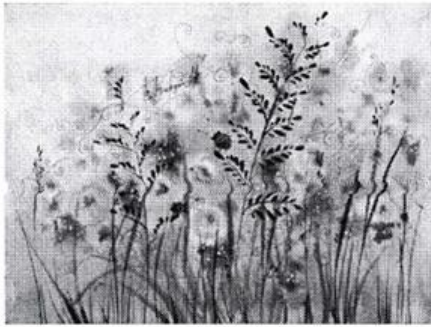
Անհրաժեշտ պարագաներ. Ծաղիկների և թիթեռների նկարներ:

Խաղի ընթացքը. Գրատախտակի մի մասում փակցնել թիթեռներ, որոնց վրա գրված են թվաբանական գործողություններ: Մյուս մասում՝ ծաղիկներ, որոնց վրա գրված են դրանցից մի քանիսին համապատասխանող արդյունքներ: Երեխաները պետք է կատարեն թվաբանական գործողությունը և ստացված արդյունքի հիման վրա թիթեռը փակցնեն համապատասխան ծաղիկի վրա: Ճանաչողական խաղերի հիմնական նպատակը երեխայի ճանաչողական ակտիվությունը խթանելն է, սովորածը ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումը: Այս խաղերի ժամանակ երեխաները առաջադրանքը լուծում, գտնում, կազմում, առանձնացնում են ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ: Ճանաչողական բնույթի խաղերը երեխաներին հնարավորություն են տալիս բացահայտել նոր երևույթներ, ստանալ տարբեր բնույթի տեղեկություններ: Ստորև ներկայացնում են ճանաչողական խաղ «Տարվա

եղանակները», որը կօգնի ամրապնդել երեխաների ունեցած գիտելիքները տարվա չորս եղանակների վերաբերյալ, զարգացնել ուշադրությունը, թիմում աշխատելու, դիտելու և համեմատելու ունակությունները:

Ճանաչողական խաղ՝ Տարվա եղանակներ





Խաղի նպատակները. Ամրապնդել երեխաների ունեցած գիտելիքները տարվա չորս եղանակների վերաբերյալ, զարգացնել ուշադրությունը, թիմում աշխատելու, դիտելու և համեմատելու ունակությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. Բնության պատկերներով նկարներ:

Խաղի ընթացքը. Երեխաներին բաժանել երկու խմբի: Գրատախտակի մի մասում փակցնել բնության նկարներ, մյուսում կողք - կողքի գրել եղանակների անունները ԳԱՐՈՆ, ԱՄԱՌ, ԱՇՈՒՆ, ՁՄԵՌ:

Երեխաները պետք է ընտրեն տվյալ եղանակին համապատասխանող նկարը և փակցնեն իրեն համապատասխանող անվան տակ: Հաղթում է այն խումբը, որը աշխատանքը կատարել է արագ և ճիշտ:

Սյուժետադերային կամ դերային խաղերը նպաստում են երեխայի ստեղծագործական, գեղագիտական ներուժի, դեղակտիվ մտածողության զարգացմանը: Այս խաղերը հիշեցնում են թատերական բեմադրություն, որտեղ յուրաքանչյուր մասնակից որոշակի դեր է կատարում: Սյուժետադերային խաղերի առանձնահատկությունը կայանում է նրանում, որ այն ունի սիրողական, ստեղծագործական բնույթ: Այս խաղերի հիմքում սցենարն է՝ սյուժեն, ըստ որի, մասնակիցները ստանձնում են դերերը: Խաղին մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համարխաղի սցենարը կազմվում է նախապես:

Դերային խաղերը կարելի է բաժանել երեք խմբի. Իմիտացիոն, որի ընթացքում քննարկվում է որոշակի մասնագիտական կազմակերպության գործունեություն: Քննարկվել կարող են այն իրադարձությունները, որտեղ կան կոնկրետ մարդիկ և կոնկրետ իրադարձություն: Իրավիճակային՝ այն կապված է կոնկրետ խնդիրների լուծման հետ, որը առաջանում է խաղային իրավիճակներում: Հետազոտական օգնում են իրականացնել կոնկրետ հետազոտություններ, օրինակ շարադրություն գրելու եղանակները, խնդրի լուծումը և այլն: Պայմանական՝ լուծումը կապված է որոշակի պայմաններից:

Ստորև ներկայացնում են սյուժետային խաղ «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայից:

Մյուծետաղերային խաղ՝ «Ճմեռող թռչուններ.»



Խաղի նպատակները. Ամրապնդել երեխաների ունեցած գիտելիքները ձմեռող թռչունների մասին, զարգացնել դպրոցականի երևակայությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. Գունավոր ստվարաթղթից պատրաստված սնունդ (բույս, միջատ, պտուղ, տերևներ, սերմեր), ձմեռող թռչունների պատկերներ (ճնճղուկ, ագռավ, կաչաղակ):

Խաղի ընթացքը. Երեխաներից երեքը ստանձնում են ձմեռող թռչունների դերերը և դուրս գալիս դասարանից: Իսկ մյուս երեխաները թաքցնում են սնունդը տարբեր վայրերում: Ներս մտնելով երեխաները պետք է փնտրեն սնունդը: Տրվում է 1-2 րոպե ժամանակ: Ով ավելի շատ սնունդ կգտնի նա էլ կհաղթի:

Շարժողական խաղերի ընթացքում երեխաները, ստանալով մեծ բովանդակություն, դրսևորում են ազատ ստեղծագործական գործունեություն, որին մասնակցում են երեխայի հոգեկան ամենատարբեր բաղադրիչները՝ զգացողությունը, մտածողությունը, ըմբռնողականությունը, երևակայությունը, հիշողությունը, ուշադրությունը,

դիտողականությունը, կամքը, հույզը և մկանային համակարգը: Այս խաղերը նպաստում են խոսքի զարգացմանը, դժվարություններ հաղթահարելուն, փոխօգնությանը, ձևավորում՝ ազնվություն և ճշմարտասիրություն: Նրանք հանդիսանում են ֆիզիկական դաստիարակության կարևոր բաղադրիչներից մեկը, որոնց ներգործությամբ սաները ձեռք են բերում բազմազան շարժուն գործողություններ քայլք, վազք, ցատկեր, նետումներ, արգելքների հաղթահարումներ և այլն: Շարժողական խաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում աշխարհայացքը: Այս խաղերը ազդում են նաև երեխայի բնավորության դրական գծերի, բարոյական որակների, գեղագիտական զգացումների ձևավորման վրա:

Շարժողական խաղ՝ «Գոչյուն, շշնջյուն, լռություն»



Խաղի նպատակները. Կանոնավորել երեխաների վարքը, հանգստացնել նրանց, թուլացնել դասարանի հոգնածությունը, զարգացնել ուշադրությունը, կամային որակները, մշակել ազդանշանային համակարգով աշխատելու ունակություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. Գունավոր սովորաթղթից պատրաստված երեք ձեռք. Կանաչ՝ «գոչյուն», դեղին՝ «շշնջյուն», կարմիր՝ «լռություն»:

Խաղի ընթացքը. Երբ խաղավարը բարձրացնում է կանաչ ձեռքը, կարելի է վազել, թռչկոտել, խոսել: Դեղին ձեռքը բարձրացնելու դեպքում կարելի է կամանց շարժվել և շշնջալ, իսկ կարմիր ձեռքի բարձրացման ժամանակ պետք է «քարանալ»՝ անշարժանալ տեղում ու չշարժվել: Խաղը նպատակահարմար է ավարտել լռությամբ, որի ժամանակ կարելի է միացնել մեղմ երաժշտություն: Կազմակերպել 4-6 անգամ:

Այսպիսով, վերլուծելով հոգեբանամանկավարժական գիտական գրականությունը հստակեցրեցինք և առանձնացրեցինք կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունն ապահովող հետևյալ մանկավարժական պայմանները՝

1. Խաղերի ընտրությունը պետք է կատարել կրտսեր դպրոցականների իմացական և ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց տարիքային և անհատական առանձնահատկությունների հաշվառմամբ և դասանպատակին համապատասխան:

2. Դասագործը ընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը պետք է խթանի կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական ակտիվ գործունեությունը:

3. Կիրառվող խաղերը պետք է համապատասխանեցվեն դասագործը ընթացում լուծվող ուսումնադաստիարակչական խնդիրներին, կրտսեր դպրոցականների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների վերաբերյալ ծրագրային պահանջներին և կրթական չափորոշիչներին:

4. Կիրառման նպատակով ընտրված խաղերը պետք է համապատասխանեն դասի թեմային:

5. Դասագործը թացում Խաղային իրավիճակները պետք է ստեղծվեն կամ հատվածային կամ կազմակերպվի դաս-խաղ դասատեսակը:

Ի վերջո այս ամենին ցանկանում ենք ավելացնել, որ խաղային տեխնոլոգիաները որքան էլ հետաքրքիր են, գրավիչ, սակայն ոչ մի պարագայում չպետք է մոռանալ նրանց բուն առաքելության մասին. Այն է **ծառայել դասի նպատակների իրականացմանն ու մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:**

2.1. Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում

Նոր չափանիշների ներդրման պայմաններում տարրական դպրոցի ուսուցչի խնդիրն է ապահովել աշակերտների կրթական գործունեության կազմակերպումը, որի ընթացքում կկարողանան զարգացնել աշակերտների ունակությունները, ստեղծագործականությունը, անհատականությունը կհասնի իր գագաթնակետին:

Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը կնպաստի ուսումնական գործընթացում մի շարք խնդիրների լուծմանը: Այն ենթադրում է այնպիսի աշխատանքի կազմակերպում, որի ընթացքում աշակերտները համագործակցում են միմյանց հետ, որը նպաստում է նրանց հաղորդակցության, մտածելակերպի, խուսքի զարգացմանը:

Մեր տեսանկյունից նպատակահարմար էր օգտագործել խմբային աշխատանքի երկու տեսակ՝ միասնական և տարբերակված: Միասնական խմբի անդամներին նույն խնդիրն ենք առաջադրում, իսկ տարբերակված խմբի անդամներին տարբեր խնդիրներ ենք առաջադրում:

Փորձարկումը խիստ վերահսկվող դիտարկում է, որտեղ փորձարարն ինքն է որոշակի պայմաններ ստեղծում: Փորձարկման նպատակն է ստուգել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը «Ես և շրջակա աշխարհ» առարկայի դասերին:

Փորձարկումն իրականացնելու ընթացքում պետք է լուծենք հետևյալ խնդիրները՝

- 1.Գերահսկել աշակերտների ուսումնական գործընթացը:
- 2.Դասերին համապատասխան առաջադրանքների և խաղերի նախապատրաստում:
- 3.Աշակերտների մոտ հետաքրքրության մթնոլորտի ստեղծում, որը դրական ազդեցություն կունենա հաղորդակցման կարողության ձևավորման վրա:
- 4.Գնահատել ոչ միայն աշակերտների կատարած աշխատանքը, այլ նաև ձեռքբերումները:
- 5.Դասի վերլուծություն, արդյունավետ մեթոդների և տեխնոլոգիայի օգտագործում:

6.Ստացված տվյալների մշակում:

հետազոտությունը իրականացրել ենք երեք փուլով՝

1.փորձարկման համար համապատասխան խաղերի մշակում,

2.մանկավարժական պայմանների ստեղծում խաղայի տեխնոլոգիան կիրառելիս,

3.ստացված արդյունքների վերլուծություն:

Փորձարարական աշխատանքի ընթացքում իրականացվող մեթոդները՝ գրույց, դիտում, հարցաթերթիկ:

Ելնելով խաղի վերաբերյալ տեսական մոտեցումներից և դրանց դասակարգումից մենք փորձարարական հետազոտություն ենք իրականացրել Արմավիր մարզի քաղաք Էջմիածնի 4-րդ հիմնական դպրոցում, բացահայտելու խաղի դերը ուսուցման գործընթացի արդյունավետության ապահովման գործում:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել եմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել եմ «Երկնքում, ցամաքում և ջրում» խաղը: «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայից մշակված խաղը նպաստեց մատուցվող նյութի հեշտ յուրացմանը, երեխաները մեծ ոգևորությամբ դարձան խաղի մասնակիցը և գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացը դարձավ ավելի դյուրին և մատչելի: Դասը հետաքրքիր և հասկանալի էր երեխաների համար:

Խաղի նպատակները.

- Համակարգել և համախմբել երեխաների ունեցած գիտելիքները՝ երկնքում, ցամաքում և ջրում ապրող կենդանի օրգանիզմների մասին:
- Զարգացնել կամ ուշադրությունը և առաջադրանքները սիրով կատարելու ունակությունը:
- Ձևավորել վերլուծելու, համեմատելու, կոլեկտիվում աշխատելու կարողությունները: Խաղի ընթացքը.

Երեխաները պետք է որոշեն այն միջավայրը որտեղ կենդանիները, թռչունները և բույսերը ապրում են: Աշակերտները բաժանվում են երեք խմբի՝ առաջին խմբին տրվում է երկնքի, երկրորդին՝ ցամաքի, երրորդին՝ ջրի պատկերներով մեծ քարտեր, այնուհետև յուրաքանչյուր խմբին տրվում է բույսերի, թռչունների, կենդանիների պատկերներով փոքր քարտեր (տես հավելված 1):

Խմբերից յուրաքանչյուրը ընտրում է համապատասխանող նկարները և փակցնում առաջին խումբը երկինք պատկերող քարտի վրա, երկրորդ խումբը ցամաքը պատկերող քարտի վրա, երրորդ խումբը ջուրը պատկերող քարտի վրա: մաղթում է այն խումբը, ովքեր աշխատանքը կատարել են արագ և ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել էմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել էմ «Երկրի քարտեզը և գլոբուսը» ճանաչողական խաղը: Խաղը նպաստեց, որ երեխաները ուշադրություն դարձնեն առաջադրանքների գիտակցված կատարմանը, այն է՝ ճիշտ և մյուսերից արագ կատարելու համար հարկավոր է հասկանալ դրա պահանջը՝ ելենելով արդեն ձեռք բերած գիտելիքների պաշարից: Այս խաղի միջոցով դպրոցականները դարձան ուսուցման գործընթացի սուբյեկտներ, ովքեր ունակ են ինքնուրույն յուրացնեն անհրաժեշտ գիտելիքները, փաստերը և տեղեկությունները՝ գիտակցելով վերջիններիս դերը իր անձի զարգացման գործում:

Խաղի նպատակները.

- Համակարգել երեխաների ունեցած գիտելիքները քարտեզին գլոբուսի մասին:
- Ընդլայնել աշակերտների ճանաչողական գործընթացները:
- Դաստիարակել փոխօգնության և աջակցության որակներ:

Խաղի ընթացքը.

Կազմակերպեցի խաչքառ-հանելուկ երեխաների գիտելիքները բացահայտելու նպատակով (տեսհավելված 2): Դասարանը բաժանեցի երկու խմբի և հանձնարարեցի լուծել խաչքառ - հանելուկ: Խաչքառը լուծելու համար երեխաներին տրվեց ութ հարց, որոնց պատասխանները գտնելով միայն կկարողանան լուծել խաչքառը: մաղթում է այն խումբը, որը աշխատանքը կատարել է արագ և ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել էմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել էմ «Աշխատանքի տեսակները» խաղը:

Այս խաղը նպաստեց, որ երեխաները գիտակցեն մասնագիտությունների կարևորությունը և հասկանան, որ յուրաքանչյուր մասնագիտություն մեր բարեկեցության բարձրացման հիմքն է: Այս խաղի միջոցով ձևավորեցի որոնողական աշխատանք իրականացնելու կարողություն, որը երեխաներին դարձնում է ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն: Ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Խաղի նպատակները.

- Բացահայտել երեխաների ունեցած գիտելիքները մտավոր և ֆիզիկական աշխատանքի մասին:
- Հետաքրքրություն առաջացնել աշխատանքային գործունեության նկատմամբ:
- Ձևավորել հարգանք տարբեր մասնագիտություններ ունեցող մարդկանց նկատմամբ:

Խաղի ընթացքը.

Դասարանը բաժանում ենք երկու խմբի՝ առաջին խումբը մտավոր աշխատանք կատարողներն են, երկրորդ խումբը՝ ֆիզիկական (տես հավելված 3): Առաջին խումբը պետք է ընտրի մտավոր մասնագիտություն ունեցող անձանց նկարները և այն վայրը որտեղ նրանք աշխատում են, իսկ երկրորդ խումբը ընտրի ֆիզիկական մասնագիտություն ունեցող անձանց նկարները և այն վայրը որտեղ նրանք են աշխատում: Աշխատանքը ավարտելուց հետո պետք է յուրաքանչյուր խումբ պատմի այդ մասնագիտությունների մասին այն ամենը ինչ գիտեն: Հաղթում է այն խումբը, ովքեր աշխատանքը կատարել են արագ և ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել եմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել եմ «Երկրագնդի բնությունը» խաղը: Խաղի ընթացքում երեխաները գիտակցում էին, որ պետք է պահպանել խաղի կանոնները, որպեսզի հասնեն ցանկալի արդյունքի: Խաղի ավարտից անմիջապես հետո որոշեցինք հաղթող խմբին և հայտնաբերեցին այն երեխաներին, ովքեր ակտիվորեն մասնակցել էին խաղին: Մատնանշեցինք յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումները, ընդգծեցինք երեխաների հաջողությունները, գնահատողական դատողությունների ինքնատիպությունը:

Խաղի նպատակները.

- Ամրապնդել բնության և մոլորակի մասին ունեցած գիտելիքները:
- Խթանել էկոլոգիական մշակույթի ձևավորման գործընթացը:
- Դաստիարակել բնության նկատմամբ հոգատար վերաբերմունք:
- Ձևավորել խմբում աշխատելու, իրենց կարծիքներն արտահայտելու ունակությունները:

Խաղի ընթացքը.

Դասարանը բաժանում ենք երեք խմբի: Երեխաների նիմնական նպատակն է պատասխանել հարցերին, որքան հնարավոր է արագ և ճշգրիտ: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար խումբը կստանա մեկ միավոր: Ուսուցիչը համակարգչի օգնությամբ ցույց է տալիս հարցերը և պատասխանելու իրավունք տրվում է այն խմբին, ով առաջինը կբաժրացնի ազդանշանային քարտը: Հարցի շուրջ մտածելու համար տրվում է երեսուն վայրկյան: Եթե խումբը սխալ է պատասխանում հարցին էկրանին հայտնվում է ճիշտ պատասխանը: Խաղն ավարտվում է, երբ երեխաները պատասխանում են բոլոր քսան հարցերին (տես հավելված 4): Հաղթում է այն խումբը, ովքեր ավելի շատ միավորներ են հավաքել:

Արդյունքների վերլուծություն

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը դասերին նպաստեց ուսումնական գործունեությունում հետաքրքրությունների կտրուկ ավելացմանը, ուսումնասիրվող նյութի մատչելիությանը, գիտելիքների ամրապնդմանը և կատարելագործմանը:

Դասերի ընթացքում օգտագործելով խաղային տեխնոլոգիան կարող եմ եզրակացնել, որ խաղերը զարգացրին սովորողների արդյունավետ լուծումներ գտնելու ունակությունը, իրենց մտքերը ճիշտ և տրամաբանորեն արտահայտելու կարողությունները:

Անցկացված ուսումնասիրության արդյունքները վկայում են, որ՝

1. Խաղերին մասնակցեցին բոլոր երեխաները առանց բացառության:
2. Խաղի կանոնները բացատրելը երկար ժամանակ չալեց:

3. Երեխաների մեծամասնությունը ցանկանում էին խաղալ յուրաքանչյուր դասին, միայն այն դեպքում, երբ խաղը հետաքրքրում էր նրանց:

4. Խաղի ընթացքում երեխաները հաճախ խախտում էին խաղի կանոնները:

5. Երեխաներից շատերը սիրում էին խաղում հաղթել: Հաղթելու ցանկությունը նպաստում է երեխաների գիտելիքների զարգացմանը:

6. Մրցակցությունը երբեմն վերածվում էր անառողջ պայքարի:

7. Երեխաները ցանկանում էին խաղալ խմբային խաղեր, որը պայմանավորված էր նրանով, որ երեխաները խմբային խաղերի միջոցով միմյանց հետ հաղորդակցվում էին, կիսվում իրենց մտքերով, երևակայություններով, ինչպես նաև ընկերների շրջանում հեղինակություն էին հաստատում:

8. Խմբային խաղերը նպաստեցին երեխաների սոցիալականացմանը. յուրաքանչյուր անհատ պետք է գիտակցի իր տեղը և դիրքը տվյալ սոցիալական խմբում:

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ դասի պլան

Դասարան՝ II

Առարկա՝ Ես և շրջակա աշխարհը

Թեմա՝ Ընտանի կենդանիներ

Դասի պատակը՝

Կրթական՝ ծանոթանալ ընտանի կենդանիներին, ներկայացնել բնորոշ առանձնահատկությունները:

Զարգացնող՝ ընդլայնել ընտանի կենդանիների մասին ունեցած գիտելիքները, զարգացնել վերլուծելու, համեմատելու և համագործակցելու ընդունակությունները, ձևավորել թիմում աշխատելու կարողությունները:

Դաստիարակչական՝ դաստիարակել հոգատար վերաբերմունք կենդանի էակների նկատմամբ, իսկ խմբային աշխատանքի ժամանակ աջակցային վերաբերմունք դասընկերների նկատմամբ և գեղագիտական ճաշակ:

Դասի խնդիրները

- Ամրապնդել ընտանի կենդանիների վերաբերյալ երեխաների ունեցած գիտելիքները,
- Զարգացնել հաղորդակցվելու և համագործակցելու կարողությունը,

- Ձևավորել շրջակա աշխարհը ճանաչելու, ինքնադրսևորվելու և ինքնարտահայտվելու հմտություններ:

Դասի կահավորումը՝ պրոյեկտոր, համակարգիչ, ընտանի և վայրի կենդանիների ու բույսերի նկարներ, կաշուն պիտակներ:

Դասի մեթոդները՝ ԳՈԻՍ, խմբային աշխատանք, պրիզմա

Դասի տեխնոլոգիան՝ խաղային

Դասի ընթացքը.

Կազմակերպչական մաս՝ ներկա, բացակա

Ներածական մաս.

Ամփոփել անցած նյութը ԳՈԻՍ մեթոդի կիրառմամբ: Որպեսզի յուրաքանչյուր երեխա արտահայտի իր կարծիքը, տալիս ենք ԳՈԻՍ աղյուսակը աշակերտներին առանձին թղթերով: Աշակերտները գրում են առաջին սյունակում թե ինչ գիտեն վայրի կենդանիների մասին, երկրորդ սյունակում գրում են, թե վայրի կենդանիների մասին ինչ հարցեր ունեն, իսկ երրորդ սյունակում գրում են, թե ինչ են սովորել այդ թեմայից:

Գ	Ու	Ս
Գիտեմ	Ուզում եմ սովորել	Սովորել եմ

Աշխատանքը ավարտելուց հետո ամփոփում ենք նրանց կատարած աշխատանքը և վայրի կենդանիների մասին տալիս որոշակի տեղեկություններ ինչի մասին ցանկանում էին իմանալ:

Բացահայտելու համար գիտելիքների յուրացվածության նախնական մակարդակը՝ տալիս եմ հետևյալ հարցերը.

1. Թվեք մի քանի ընտանի կենդանի:
2. Ո՞րն է առաջին կենդանին, որն ընտելացրել է մարդը:

3. Ի նչ տարբերություններ կան ընտանի և վայրի կենդանիների միջև:
4. Կցուցաբերեք հոգատարություն ընտանի կենդանիների նկատմամբ:

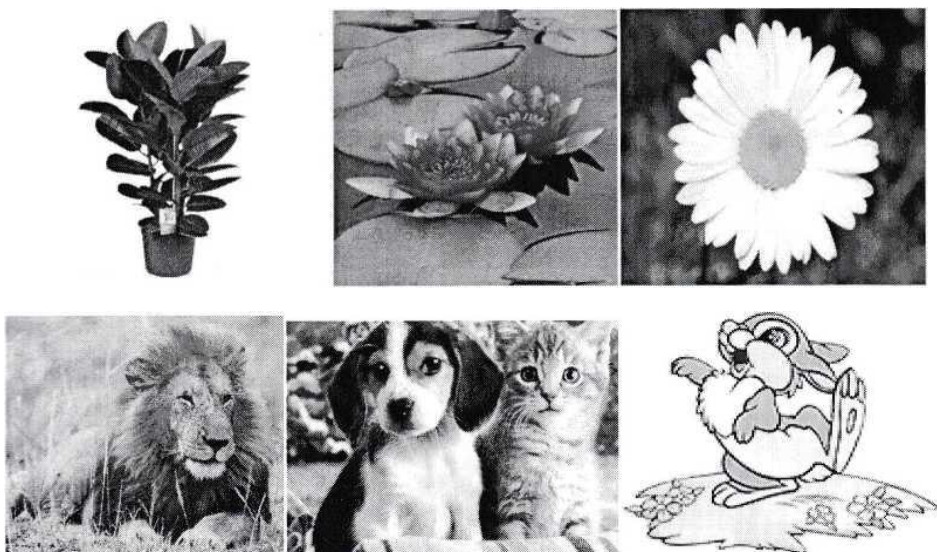
Հարցերը քննարկելուց հետո երեխաներին տալ ընտանի կենդանիների մասին որոշակի տեղեկություններ:

Ընտանի կենդանիները առաջացել են վայրի կենդանիներից, որոնք ընտելացվել են մարդկանց կողմից: Ցանկացած վայրի կենդանու կարող ենք ընտելացնել որոշակի ժամանակ տանը պահելով: Կան հետաքրքիր փաստեր կենդանիների վերաբերյալ՝

- Հետազոտությունները վկայում են, որ շները կարող են մարդու դեմքից կարդալ նրա զգացմունքները:
- Երբ կատուները մլավում են, նրանք փորձում են խոսել ձեզ հետ, այլ ոչ թե իրենց ազգակիցների հետ, քանի որ միմյանց հետ այս եղանակով կատուները չեն կարող շփվել:
- Նապաստակներին պետք է պահել զույգերով, քանի որ ընկերակցությունն իրենց բարօրության բանալին է:

Ինքնուրույն վերլուծական կարողությունների ձևավորման և բանավոր խուսքի զարգացման նպատակով երեխաներին հանձնարարել կատարել խմբային աշխատանք կիրառելով խաղային տեխնոլոգիա: Դասարանը բաժանել երկու խմբի և առաջարկել հետևյալ խաղը:

Դիդակտիկ խաղ՝ «Վայրի և ընտանի բույսերն ու կենդանիները»



Խաղի նպատակը, ամրապնդել բույսերի և կենդանիների մասին ունեցած դիտելիքները, զարգացնել աշակերտների ճանաչողական հմտությունները, նախկինում ձեռք բերած գիտելիքները օգտագործելու ունակությունները: Ձևավորել հետաքրքրություն և սեր բնության նկատմամբ:

Անհրաժեշտ պարագաները. վայրի և ընտանի կենդանիների, բույսերի նկարներ, «Վ» և «Ը» տառերով կաշուն պիտակներ:

Խաղի ընթացքը, դասարանը բաժանել երկու խմբի: Գրատախտակի մի մասում փակցնել «Վ» տասը, մյուսում՝ «Ը»: Առաջին խումբը պետք է գրատախտակին փակցնի վայրի բույսերի և կենդանիների նկարները «Վ» կաշուն պիտակի տակ:

Երկրորդ խումբը պետք է գրատախտակին փակցնի ընտանի կենդանիների և բույսերի նկարները «Ը» կաշուն պիտակի տակ: Աշխատանքը ավարտելուց հետո առաջին խումբը պետք է պատմի վայրի բույսերի և կենդանիների մասին, երկրորդ խումբը՝ ընտանի բույսերի և կենդանիների մասին:

Ամփոփել կատարված աշխատանքը և տալ խրախուսական պարգևներ:

Գիտելիքները ամրապնդելու նպատակով երեխաներին առաջարկում են կազմել հետևյալ աղյուսակը:

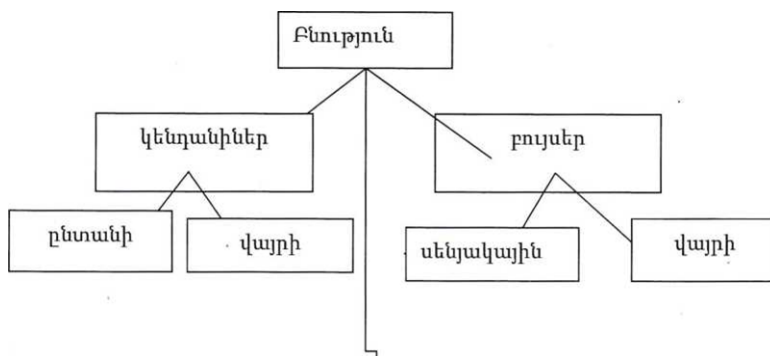
	Ընտանի կենդանիներ	Վայրի կենդանիներ
Սնունդը	Տալիս է մարդը	Հայթայթում են կենադանիները
Բնակվելու վայրը	Կառուցում է մարդը	Կենդանիներն են կառուցում
Կենդանիների ձագերը	Մարդն է օգնում մեծացնել	Մեծացնում են կենդանիները:
Օգտագործությունը	Տալիս են մարդկանց նյութական շահավետություն:	Մարդկանց չեն տալիս նյութական շահավետություն:
Պաշտպանությունը	Հարկավոր չէ պաշտպանվել ընտանի	Պետք է զգուշանալ վայրի կենդանիներից

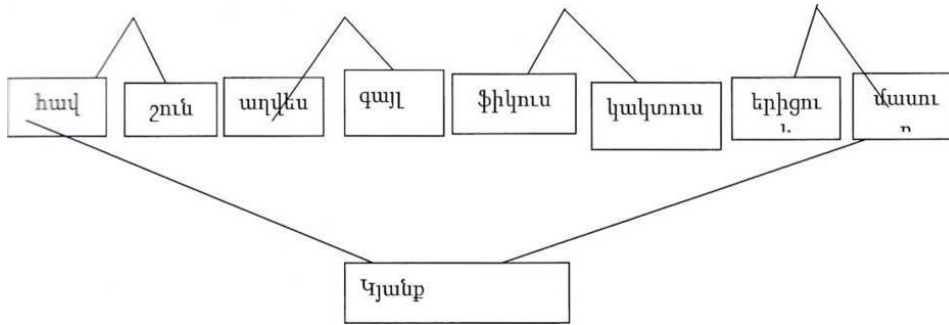
	կենդանիներից	
Ամփոփում	Ընտանի կենդանիները ապրում են մարդկանց կողքին, օգնում նրանց նկատարողության մեջ գոյատևել:	Վայրի կենդանիները ապրում են բնության գրկում և կախված չեն մարդկանց..

Ընտանի և վայրի կենդանիների տարբերությու

յունները.

Դասը ամփոփել պրիզմայ իմիջոցով





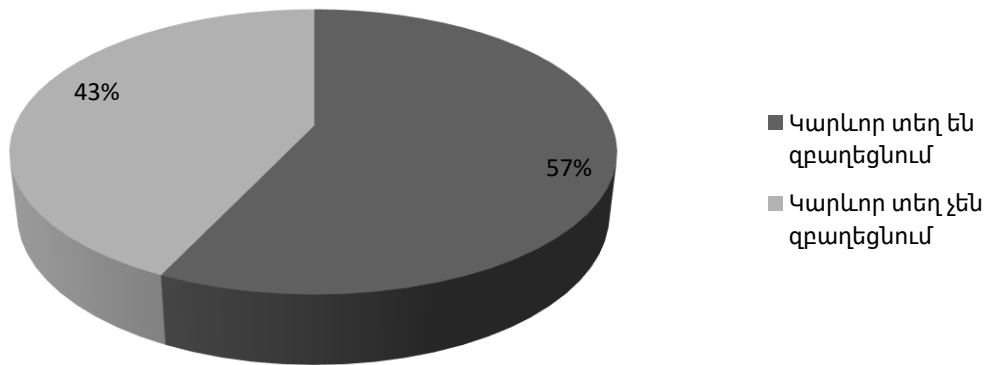
Այսպիսով պահպանելով բնությունը և հոգտանելով նրա մասին մենք ստեղծում ենք պայմաններ երկիր մոլորակի հարատև գոյատևման համար: Դասի ստեղծագործական մոտեցման միջոցով բարձրացրեցինք աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը: Ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման հիմնական աղբյուրը խաղային մոտեցումն է, ինչը սովորողներին ստիպում է աշխատել, հետաքրքրություններ ցուցաբերել:

2.2. Փորձարարական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն և ամփոփում

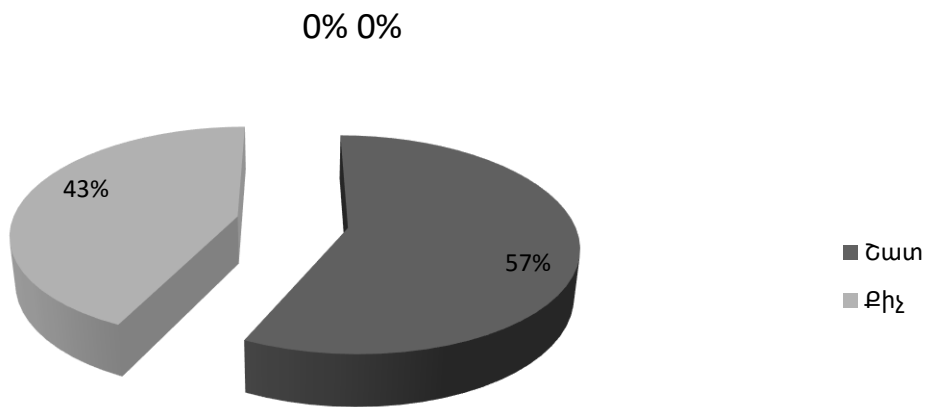
Հետազոտությունը իրականացրել ենք Արմավիր մարզի քաղաք Էջմիածնի 4-րդ հիմնական դպրոցում, չորրորդի ա և բ դասարաններում: Յուրաքանչյուր դասարանում կար 15 աշակերտ: Երեխաները ունեին տարբեր ընդունակություններ, հոգեբանական առանձնահատկություններ, կրթական տարբեր մակարդակներում էին: Հաշվի առնվեց այն հանգամանքը, որ յուրաքանչյուր ոք անհատականություն է ու յուրովի է ընկալում կազմակերպվող խաղը, այն պետք է հասանելի լինի բոլորին:

Անցկացրեցինք հարցում, որի նպատակն էր բացահայտել ուսուցիչների վերաբերմունքը դասերի ընթացքում կազմակերպված խաղերի նկատմամբ (տե՛ս, հավելված 5): Հարցմանը մասնակցել են 14 ուսուցիչ: հետազոտության ընթացքում ստացվել են հետևյալ տվյալները.

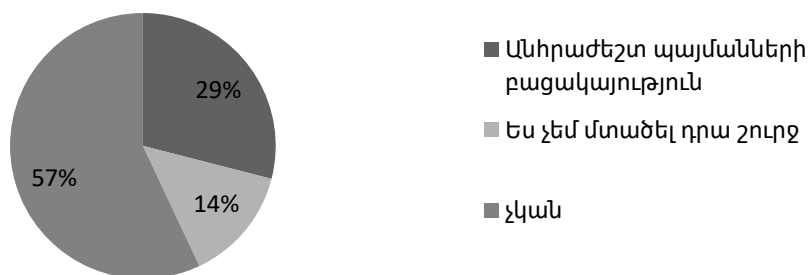
Ձեր կարծիքով խաղերը ի՞նչ տեղ են գրավում երեխայի անհատական զարգացման գործում:



Ուսումնական գործընթացում որքա՞ն ժամանակ եք հատկացնում խաղերին:



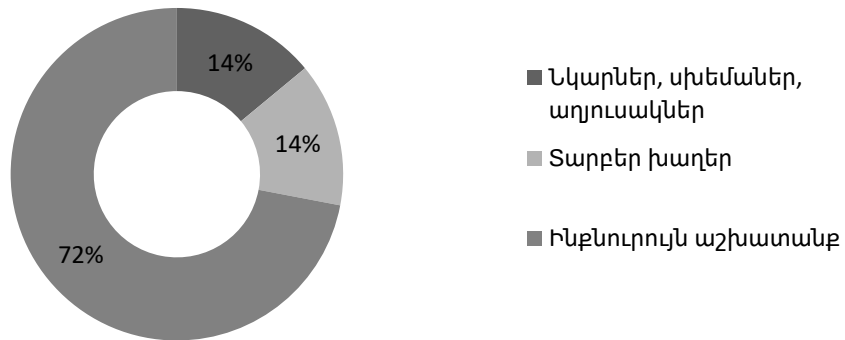
Ի՞նչ դժվարություններ ունեք ուսումնական խաղերը կազմակերպելիս



**Ավելի շատ ինչպիսի խաղեր եք նախընտրում
կիրառել դասի ընթացքում**

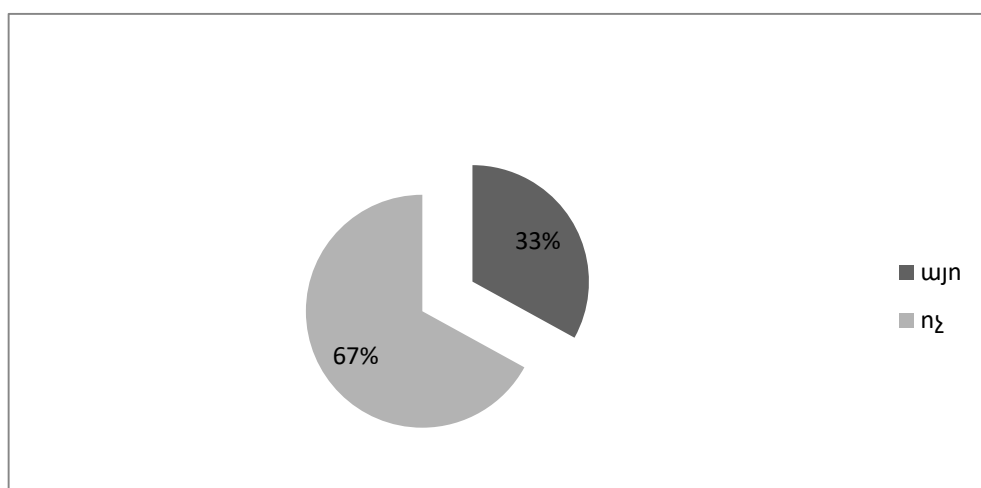
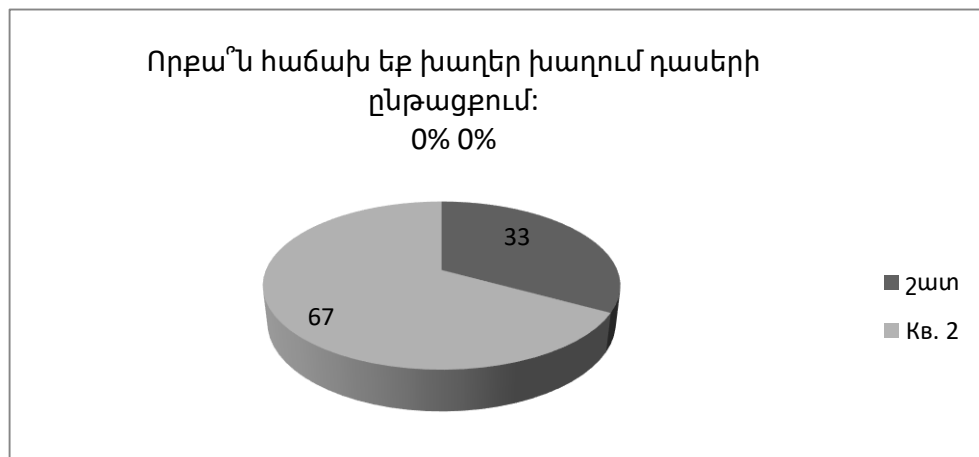


Դասն ավելի հետաքրքիր կլինի, եթե կիրառենք

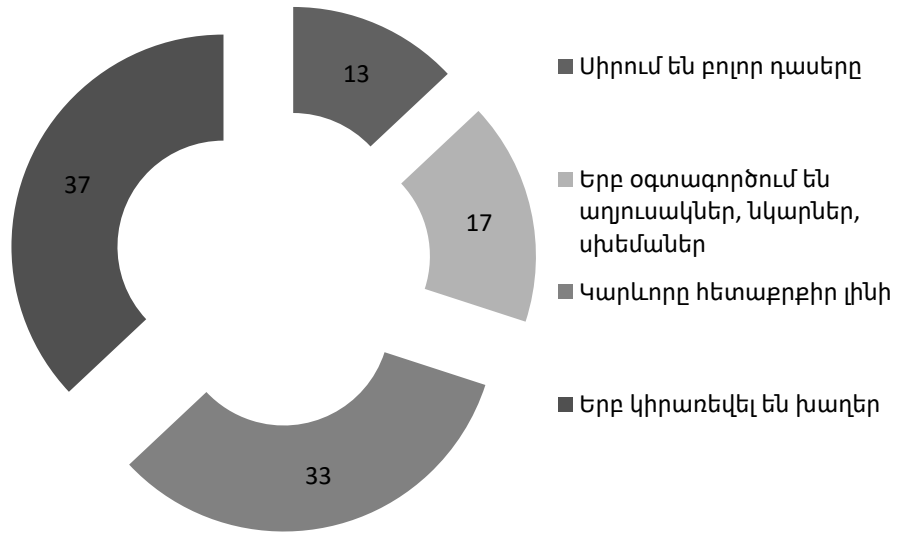


Ստացված տվյալներից կարող ենք եզրակացնել, որ ուսուցիչները դրական վերաբերմունք ունեն մանկավարժական գործընթացում իրականացվող խաղերին: Չնայած անցկացման դժվարություններին, նրանք խաղերը չեն համարում ժամանակի վատնում: Սակայն խաղերը ուսումնական գործընթացում կիրառելու համար անհրաժեշտ է տարրական դպրոցն ապահովել համապատասխան ուսումնական միջոցներով և գործիքներով: Հարցման նպատակն էր բացահայտել երեխաների վերաբերմունքը դասերի ընթացքում անցկացվող խաղերի նկատմամբ (տես, հավելված 6): Հարցմանը մասնակցել են 30 աշակերտներ:

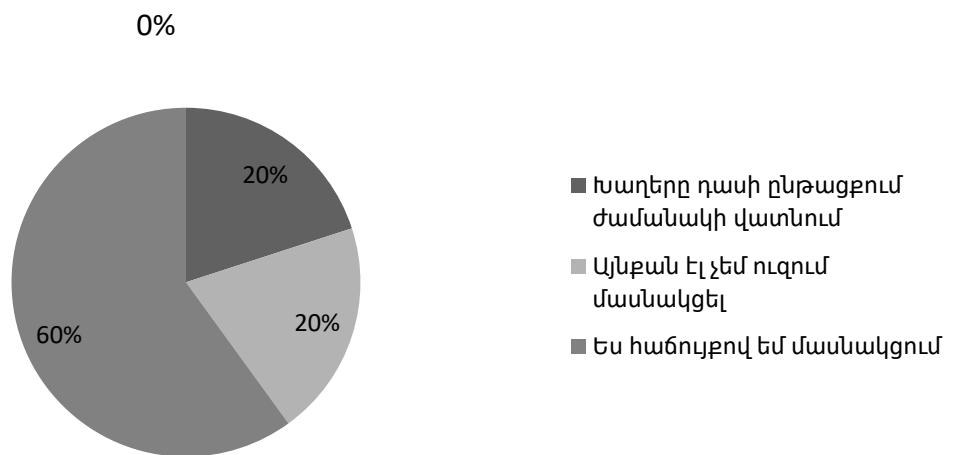
Միտում եք դասերի ընթացքում խաղեր խաղալ:

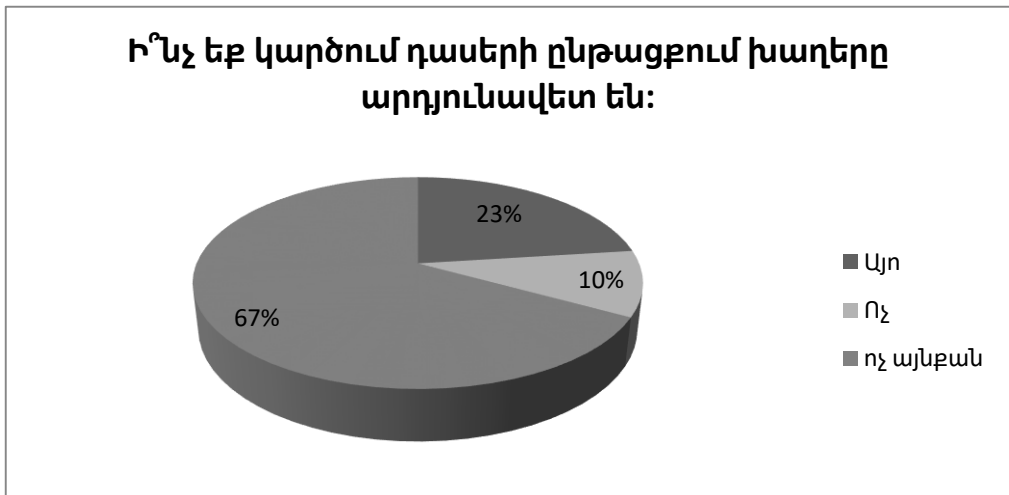


Ո՞ր դասերն եք շատ սիրում:



Ի՞նչ կարծիք ունեք դասերի ընթացքում կազմակերպված խաղերի մասին:





Ստացված տվյալներից կարող ենք եզրակացնել, որ տարրական դպրոցի աշակերտները դրական վերաբերմունք ունեն դասերի ընթացքում անցկացվող խաղերի նկատմամբ: Աշակերտների մեծ մասը կարծում էին, որ խաղային տեխնոլոգիայով դասերը անցկացնելն արդյունավետ է, և նրանք հաճույքով են մասնակցում: Ուստի, յուրաքանչյուր դասի մեջ պետք է ներառել խաղային պահեր՝ ոչ միայն երեխաներին բեռնաթափելու համար, այլև երեխաների գիտելիքները ամրապնդելու նպատակով:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը աշակերտների գիտելիքների որակը բարձրացնելու ամենաարդյունավետ միջոցն է: Խաղի արժեքը որպես ուսումնական գործիք այն է, որ երեխաները հիմնականում սովորում են ինքնուրույն, ակտիվորեն օգնում են միմյանց, և ստուգում յուրաքանչյուրի ձեռք բերած գիտելիքների մակարդակը, ինչպես նաև խմբի միջոցով ուսուցիչը ներգործում է յուրաքանչյուր աշակերտի վրա: Դասի ընթացքում կազմակերպված խաղերը ոչ միայն նպաստում են ուսումնական նյութի յուրացմանը, այլև ձևավորում են երեխաների ինքնուրույն վարքագիծը, նրանց վերաբերմունքը կյանքի և միմյանց նկատմամբ:

Ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով հետազոտական աշխատանք եկանք այն եզրահանգման, որ խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութը մոռացվում է աշակերտների կողմից ավելի ուշ, քան այն նյութը, որի ժամանակ խաղ չի կիրառվել: Սա պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ խաղը զուգորդվում է զվարճանքի հետ, ինչպես նաև ուսումնառության գործընթացը դարձնում է մատչելի և հետաքրքիր, գիտելիքների յուրացումը դառնում է ավելի որակյալ և կայուն:

- Տարրական դպրոցում «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտների ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ և անկաշկանդ հաղորդակցվել:
- Աշակերտների մեծ մասը նախընտրում էին, որ ուսուցումը իրականացվի խաղային տեխնոլոգիայով, քանի որ խաղի միջոցով դասն ավելի հետաքրքիր և արդյունավետ էր, ավելի դյուրին էին ընկալում և հիշում մատուցվող նյութը:
- Ուսուցիչների կարծիքները խաղային տեխնոլոգիայի վերաբերյալ հակասական էին: Ուսուցիչների մի մասը գտնում էին, որ խաղի ընթացքում դժվարանում էին կարգապահություն հաստատել, գնահատել երեխաների գիտելիքների մակարդակը,

ինչպես նաև դպրոցը ապահովված չէր համապատասխան ուսումնական պարագաներով: Մյուս մասը գտնում էին, որ խաղը խթանում է հետաքրքրությունների շրջանակը, ակտիվացնում աշակերտներին, զարգացնում մտածողությունը և ստեղծագործականությունը, թուլացնում լարվածությունը, ձևավորում պատասխանատվություն և կոլեկտիվում աշխատելու կարողությունները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 4. Խաղ՝ «Երկրագնդի բնությունը»

Հարցաշար

1. Ի՞նչ գազերից է կազմված օդը:
2. Ո՞ր հողերն են ամենաշատ հումուս պարունակում:
3. Մեր մոլորակը աղտոտում են
 - տրանսպորտային միջոցները, մարդը
 - կանաչ բույսերը, անտառը
 - անձրև, քամին, ձյունը:
4. Թվե՞ք աշխարհի գունավոր ծովերը, ինչո՞վ են պայմանավորված նման գույներով անվանումները:
5. Երկրի անտառածածկ տարածքների կրճատման հետևանքով
 - երկիր մոլորակի թթվածնի քանակությունը նվազում է,
 - ջրի մակարդակը բարձրանում է,
 - կենդանիների թիվը շատանում է:
6. Ինչպիսի պտույտներ է կատարում ջուրը բնության մեջ:
7. Նշվածներից ո՞րն է ստվերասեր բույս'
 - արմավենի
 - մամուռ
 - ֆիկուս:
8. Ո՞ր մոլորակն է համարվում մարդկության ընդհանուր տունը:
9. Բնությունը մարդուն տալիս է'
 - մաքուր միջավայր,
 - ածխաթթու գազ,

- քիմյական նյութերով հարուստ սննդամթերք:
10. Երկիրն ավելի շատ ջրային է, թե ցամաքային:
 11. Ի՞նչ է բնությունը, և որոնք է նրա բաղադրամասերը:
 12. Ի՞նչը չի կարող ջրի աղտոտման պատճառ դառնալ՝
 - մարդկանց կողմից ջրում հայտնված կենցաղային թափոնները,
 - երկրի մակերևույթին տեղացած անձրևները կամ հալած ձյան ջրերը,
 - գործարանների, ֆաբրիկաների օգտագործված և աղտոտված ջրերը:
 13. Թվե՞ք մայրցամաքները:
 14. Ո՞րն է աշխարհի ամենաբարձր լեռը:
 15. Թվարկվածներից ո՞րն է թանկարժեք մետաղ՝
 - ալյումին,
 - պղինձ,
 - ոսկի,
 - Երկաթ:
 16. Ի՞նչ նշանակություն ունի ջուրը բնության մեջ:
 17. Ի՞նչ է հումուսը՝
 - քայքայված ապար,
 - մահացած բույսերի և կենդանիների մնացորդ,
 - վառելիք
 18. Ինչպես են առաջանում աղբյուրները:
 19. Ո՞ր պնդումն է ճիշտ: Օղը՝
 - ջերմության վատ հաղորդիչ է, գազերի խառնուրդ
 - բույսերը օդի մաքրման գործում ոչ մի դեր չունեն:
 20. Բնության մեջ ջուրը ի՞նչ վիճակներում է գտնվում:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 5. Հարցաթերթիկ ուղղված ուսուցիչներին

Հարց 1. Ձեր կարծիքով խաղերը ի՞նչ տեղ են գրավում երեխայի անհատական

զարգացման գործում:

- ❖ Կարևոր տեղ են զբաղեցնում,
- ❖ Կարևոր տեղ չեն զբաղեցնում,
- ❖ Չեմ մտածել դրա շուրջ:

Հարց 2. Ուսումնական գործընթացում որքա՞ն ժամանակ եք հատկացնում խաղերին:

- ❖ Շատ,
- ❖ Քիչ,
- ❖ Այսօր դա անհրաժեշտ չէ,
- ❖ Ես չեմ մտածել դրա շուրջ:

Հարց 3. Ի՞նչ դժվարություններ ունեք ուսումնական խաղերն անցկացնելիս:

- ❖ Անհրաժեշտ պայմանների բացակայություն,
- ❖ Ես չեմ մտածել դրա շուրջ,
- ❖ Երեխաների անտարբերությունը,
- ❖ Չկան:

Հարց 4. Ինչպիսի խաղեր եք կիրառում դասի ընթացքում:

- ❖ Դիդակտիկ,
- ❖ Ստեղծագործական,
- ❖ Ճանաչողական,
- ❖ Սյուժետադերային:

Հարց 5. Դասն ավելի հետաքրքիր կլինի, եթե կիրառենք.

- ❖ Նկարներ, սխեմաներ, աղյուսակներ,
- ❖ Տարբեր խաղեր,
- ❖ Ինքնուրույն աշխատանք:

ՀԱԵԼՎԱԾ 6. Հարցաթերթիկ ուղղված աշակերտներին Հարց 1. Սիրո՞ւմ եք դասի ընթացքում խաղեր խաղալ:

- Այո,
- Ոչ,
- Երբեմն:

Հարց 2. Որքա՞ն հաճախ եք խաղեր խաղում դասերի ընթացքում:

- Շատ,
- Հազվադեպ:

Հարց 3. Ո՞ր դասերն եք շատ սիրում:

- Սիրում են բոլոր դասերը,
- Երբ օգտագործում են աղյուսակներ, նկարներ, սխեմաներ,
- Կարևորը հետաքրքիր լինի,
- Երբ կիրառվել են խաղեր:

Հարց 4. Ի՞նչ կարծիք ունեք դասերի ընթացքում կազմակերպված խաղերի մասին:

- Խաղերը դասի ընթացքում ժամանակի վատնում է,
- Այնքան էլ չեմ ցանկանում մասնակցել,
- Ես հաճույքով եմ մասնակցում:

Հարց 5. Ի՞նչեք կարծում դասերի ընթացքում խաղերն արդյունավետ են:

- Այո,
- Ոչ,

Ոչ այնքան

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. **Виноградова Н.Ф.** «Окружающий мир» / Н.Ф. Виноградова // Учебник «Окружающий мир». - М.: Вентана-Граф, 2012. - 176 с.
2. **Ермолаева М.Г.**, Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005. - 112 с.
3. **Кропачева Т.П.** «Нетрадиционные уроки, естествознание в начальной школе» / Т.П. Кропачева // Начальная школа. - 2002. - №1 - С. 57-63.
4. **Кропачева Т.П.** Активизация учебной деятельности младших школьников на уроках естествознания: монография / Т.П. Корпачева. - Новокузнецк: Изд-во НГПИ, 2001, 165с.
5. **Михайленко Т.М.** Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. - Челябинск: Изд-во «Два комсомольца», 2011. С. 140-146.
6. **Питляев П.И., Хайдаров Ж.С.** Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. - М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. 269 с.
7. **Селевко Г.К.** Энциклопедия образовательных технологий: в 2-х т. Т. 1. - М.: Народное образование, 2005. - 556 с.
8. **Шмаков С.А.**, Игры учащихся - феномен культуры. — М.: Новая школа, 1994. — 240 с.