

ՀՀ ԿԳՄՄՆ <<Երևանի Լեոյի անվան հ. 65 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**ԹԵՄԱ՝ ԽԱՂԸ ԻԲՐԵՎ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ
ՇԱՐԺԱՌԻԹՆԵՐԸ ԲԱՐՁՐԱՑՆՈՂ ՄԻՋՈՑ**

Ղեկավար՝ Աստղիկ Հայրապետյան

Ուսուցիչ՝ Վալերիկ Լևուշի Միքայելյան

Գյունրի 2022

Բովանդակություն

1. Ներածություն	3
2. Խաղը իբրև աշակերտի մտահորիզոնի զարգացման միջոց	6
3. Ուսումնասիրության տեսական և գործնական նշանակությունները	12
4. Եզրակացություններ	23
5. Գրականության ցանկ	25

Ներածություն

21-րդ դարի հասարակությունը կրթական նոր պահանջներ է առաջ քաշում և ձգտում բավարարել դրանք : Վերանայվում և վերագնահատվում են հայ մշակույթի բազմաթիվ արժեքներ, համապատասխանեցվում այսօրվա մարդու պահանջունքներին: Տեղեկունակ հասարակության համար տեղեկատվությունն ամենակարևոր պաշարն է, որն ունի ռազմավարական նշանակություն: Տեղեկունակ հասարակության հիմքում ընկած են հեռահաղորդակցման տեխնոլոգիաները, որոնք կազմում են տնտեսության ամենաարագ զարգացող ոլորտը:

Եթե կրթության հիմնական նպատակն ուսումնական նյութի յուրացումն է, ապա աշակերտի հիմնական խնդիրը՝ նյութի մտապահելը, վերարտադրելը և գիտելիքները տիպային, ստանդարտ խնդիրներ լուծելիս կիրառելն է: Անհրաժեշտ է ապահովել գործունեության լայնածավալ տեղեկատվական դաշտ, տեղեկատվական բազմազան աղբյուրներ, նույն հարցի, նույն խնդրի մասին տարբեր հայեցակարգեր, տեսակետներ, որոնք սովորողին կմղեն ինքնուրույն մտածողության, սեփական փաստարկված դիրքորոշման ձևավորման: Այս նպատակի իրագործման համար, բնականաբար, անհրաժեշտ են նաև դրան համարժեք ուսուցման մեթոդներ ու միջոցներ, որոնք կարող են ուղեկցվել տարաբնույթ խաղերով:

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված դպրոցականների համար. ծառացած այս խնդիրը լուծելու գործում բացառիկ դեր են ստանձնում խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Այս համատեքստում յուրահատուկ տեղ են զբաղեցնում էլեկտրոնային խաղերը, որոնք կնպաստեն սովորողների տեխնիկական, քննադատական, վերացական մտածողության զարգացմանը,

առարկայի տեսական հիմունքների յուրացմանը: : Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետազոտության արդիականությունը:

Հետազոտության նպատակը

Վերլուծության ենթարկել 5-րդ դասարանում տեխնոլոգիայի դասընթացի ուսուցման գործընթացում խաղերի, մասնավորապես էլեկտրոնային խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել դրանց մեթոդական ցուցումները:

Հետազոտության խնդիրները

1. Ուսումնասիրել հետազոտական աշխատանքի հիմնախնդրի վերաբերյալ առկա մասնագիտական գրականությունը և ներկայացնել այնտեղ արձածված սկզբունքները:
2. Ներկայացնել տեխնոլոգիայի դասերի ընթացքում խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները:
3. Բացահայտել տեխնոլոգիայի դասերին խաղերի կիրառման պրակտիկան 5-րդ դասարանում:
4. Մշակել և փորձարկել դասերի ընթացքում էլեկտրոնային խաղերի կիրառման արդյունավետությունը բարձրացնող մեթոդական ցուցումներ:

Հետազոտության մեթոդները.

Առաջադրված խնդիրների լուծման համար օգտագործվել են մանկավարժական հետազոտության տեսական և էմպիրիկ հետևյալ մեթոդները.

- Դիտարկվող հիմնախնդրի վերաբերյալ գիտական աղբյուրների հետազոտություն, ժամանակակից տեսությունների վերլուծություն և համադրում,

- սովորողների ուսումնախմացական գործունեության հոգեբանամանկավարժական վերլուծություն,
- էլեկտրոնային և դիդակտիկ խաղերի կիրառման մեթոդիկայի փորձաքննություն

Խաղը իբրև աշակերտի մտահորիզոնի զարգացման միջոց

/Հետազոտական համատեքստ/

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 :

Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից և կարող է լավ արդյունք ապահովել, եթե այդ գործունեությունը շարունակվի նաև միջին դպրոցում, քանի որ 10- 11 տարեկան երեխաների մոտ դեռ սպառված չէ խաղային իրավիճակների հանդեպ հետաքրքրությունը:

Խաղը դարեր շարունակ եղել է երեխաների կողմից իրականության ընկալման, առաջին սոցիալական փոխհարաբերությունների զարգացման, նրանց մտավոր և հուզականային զարգացման գրավականը: Խաղը երեխայի համար է խաղ, իսկ ուսուցչի կամ ավագների համար՝ ուսուցման միջոց: Խաղի

նպատակն ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է:

Այդ է պատճառը, որ ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում էրեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են էրեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Մեր օրերում բազմաթիվ հետազոտություններ են կատարվում նվիրված խաղաթերապիայի կիրառման կատարելագործմանը և խաղի նոր յուրահատկությունների բացահայտմանը:

Այսպիսով, քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից, գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Խաղերի նպատակն է էրեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել ու հակադրել, վերլուծել ու համադրել, ընդհանրացնել, այսինքն՝ կատարել մտավոր գործողություններ: Ընդ որում, խաղի ժամանակ ուսուցողական խնդիրը չի բացահայտվում, և էրեխային թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է:

Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, էրեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Խաղերն ապահովում են էրեխաների բոլոր զգայարանների մասնակցությունը ուսումնական գործընթացին, ինչն ըստ

անգլիացի մանկավարժ հոգեբան Էդգար Դեյլի կարևորագույն պայման է երեխաների գիտակցության, ճանաչողության, մտահորիզոնի զարգացման համար:

Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է. Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ. Է. Վայները նշում է. «...առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը ...Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության»¹:

Ռուս մանկավարժ Սելևկոն տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. «Խաղը իրադրային պայմաններում տեղի ունեցող գործունեության ձև է՝ ուղղված հասարակական փորձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորում ու կատարելագործվում է վարքագծի ինքնավերահսկողությունը»²:

Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կարպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ

¹ Գյովամիրյան Ջ. Հ., Խաղարվ սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ:

² Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..

աշակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարոյություններն ու անվճռականությունը³:

Ռուս գիտնականներ Ի. Աբիլգազինը, Դ. Ջեմցովը, Ա. Ֆեդոսենը և Ի. Իյինան նշել են, որ դերային խաղերի շնորհիվ սովորողները ստանում են սոցիալական դերեր, որոնք, սակայն պիտի համապատասխանեն երեխաների կարողություններին ու գիտելիքի մակարդակին, որպեսզի սահմանված նպատակներն իրականացվեն⁴:

Դիդակտիկական խաղը,- գրել է ռուս մանկավարժ Ի. Յակովլևան,- ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար⁵:

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում ենք, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից: Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը: Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի

³ Абылгазиева И.И., Ильина И. В., Земцов Д. И., Федосеев А. И., Инновационные технологии в образовании выпуск №2, 1. Теория и методология игр в образовании, Издательство ООО, МАКС Пресс, 2011, 145 с..

⁴ Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия”, 2010 г. – 286 с..

⁵ Кальт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с..

աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել: «Դիդակտիկական խաղը,- գրել է մանկավարժ Ի. Յակովլևան, ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար⁶: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ⁷:

Դրա համար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն: Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի խաղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը:

⁶ Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿՍԻ, 2012 №6, էջ 35 – 43:

⁷ Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..

Սակայն երեխաները չպիտի յուրաքանչյուր դասի սպասեն նոր խաղերի կամ հեքիաթային հերոսների, քանի որ խաղը չպիտի անցկացվի միայն հանուն զվարճանքի: Այն պիտի ենթարկվի այն կոնկրետ ուսումնա-դաստիարակչան խնդիրներին, որոնք լուծվում են դասի ընթացքում:⁸

Հետազոտությունը իրականացրել ենք Արմավիրի մարզի Ապագայի Հովսեփ Կիրակոսյանի անվան միջնակրգ դպրոցում: Փորձարարական դասերն իրականացրել ենք նույն դպրոցի

5-րդ դասարանում:

⁸.Захарова С. И., “Математику учим в игре,, Начальная школа, 1999 №8, 40 – 42 с..

Ուսումնասիրության տեսական և գործնական նշանակությունները

Հետազոտության արդյունքում բացահայտված օրինաչափությունները, կիրառված մեթոդների վերլուծությունները լրացնում են տեխնոլոգիայի դասավանդման մեթոդիկայի բնագավառում առկա գիտելիքները, մասնավորապես «Տեխնոլոգիա» առարկայական ծրագրին համապատասխան խաղերի մշակման ու անցկացման մեթոդիկան: Հետազոտության առջև դրված խնդիրների լուծման համար ընտրել ենք այնպիսի մեթոդներ, որոնք հնարավորություն կտան բացահայտելու հետազոտության էությունը: Առաջադրված հիմնախնդրի համակողմանի ուսումնասիրության նպատակով կազմել ենք հարցաթերթիկ ուսուցիչների համար: Հարցախույզի միջոցով փորձել ենք պարզել խաղերի կիրառումը և նրա ուսումնասիրման մեթոդական համալիրը:

Հարցաթերթիկում ներառել ենք 10 հարց՝ հնարավոր տարբերակների պատասխաններով, և այնպիսի հարցեր, որոնք ակնկալում էին ուսուցչների կարծիքը:

Հետազոտությունն իրականացվել է երեք փուլով:

- ✓ Առաջին փուլում ուսումնասիրել և վերլուծել ենք հիմնախնդրի վերաբերյալ գրական աղբյուրները և որոշելով հետազոտության մեթոդիկան՝ կազմել հարցաթերթիկ:
- ✓ Երկրորդ փուլում անցկացրել ենք հետազոտություն:
- ✓ Երրորդ փուլում ստացված արդյունքների հիման վրա կատարել ենք

վերլուծություն և ձևակերպել եզրակացությունները:

Ի մի բերելով հարցախույզի արդյունքները՝ ունեցանք հետևյալ պատկերը:

1. Ձեր կարծիքով խաղը՝ որպես ուսուցման ձև, արդյունավե՞տ է կիրառել դասերի ընթացքում:

Հարցվածների 82%-ը տվել է դրական պատասխան:

18%-ը պատասխանել է՝ երբեմն՝ ոչ միշտ:

Վերոհիշյալ արդյունքներից ելնելով՝ եկանք այն եզրահանգմանը, որ խաղերի դերն ու կիրառությունը դասերի ընթացքում արդյունավետ է:

2. Հաճա՞խ եք կիրառում խաղեր դասերի ընթացքում հարցմանը մասնակցող ուսուցիչների 60%-ը տվել է դրական պատասխան՝ նշելով, որ դասագործընթացի ժամանակ հաճախ է կիրառում խաղեր: 3 %-ը նշել, որ երբեք չի կիրառել խաղեր դասերի ժամանակ: Իսկ 37 %-ը տվել է երբեմն՝ ոչ միշտ պատասխանը:

3. Ձեր կարծիքով՝ աշակերտներին կհետաքրքրե՞ն այն դասերը, որտեղ կիրառվում են տարաբնույթ խաղեր:

Հարցմանը մասնակից ուսուցիչների 89 %-ը վստահ է, որ աշակերտներին կարող է հետաքրքրել այդ դասերը և դրանց միջոցով կարելի է ավելի արդյունավետ և ուսանելի դարձնել դասերը դպրոցում: 11%-ը դժվարացել է պատասխանել հարցին:

4. Ձեր կարծիքով՝ կա՞ն խաղերը, որոնք կարող են կիրառվել տեխնոլոգիայի դասագործընթացում

Հարցմանը մասնակից ուսուցիչների 100 %-ը տվել է դրական պատասխան:

5.Ձեր կարծիքով՝ ո՞ր տիպի խաղերը ավելի շատ կհետաքրքրեն սովորողներին. առերես կազմակերպված, թե՞ առցանց խաղերը:

Մասնակից ուսուցիչների 60 %-ը կարծում է, որ սովորողները ավելի հաճույքով կխաղան առցանց խաղեր, իսկ 40%-ը՝ առերես»:

6. Կցանկանայի՞ք կիրառել էլեկտրոնային խաղերի Ձեր դասերի ընթացքում:

Հարցման մասնակից ուսուցիչների 97%-ը տվել է դրական պատասխան՝ հաստատելով, որ կցանկանար կիրառել էլեկտրոնային խաղեր : 3%-ը՝ բացասական պատասխան է տվել:

Ամփոփելով «Խաղը իբրև սովորողների ուսումնառության շարժառիթները բարձրացնող միջոց» խորագրով հետազոտական աշխատանքի համար կազմված հարցարանի արդյունքները՝ եկանք հետևյալ եզրահանգման.

- ✓ Խաղը՝ որպես ուսուցման ձև, արդյունավետ է կիրառել դասագործընթացում:
- ✓ Ուսուցիչները ոչ հաճախ են կիրառում խաղեր դասերի ընթացքում:
- ✓ Աշակերտները հետաքրքրությամբ կմասնակցեն այն դասերին, որտեղ կկիրառվեն խաղեր:
- ✓ Սովորողներին ավելի շատ կգրավեն էլեկտրոնային խաղերը:
- ✓ Ուսուցիչները սիրոցվ կկիրառեն էլեկտրոնային խաղեր,որոնք կարող ենք լուծել կրթադաստիարակչական կարևոր և արդի որոշ խնդիրներ:
- ✓ Աշակերտների կարելի է մոտիվացնել դասերի ընթացքում խաղերի միջոցով:

Փորձարարական հաջորդ փուլի նպատակն է բացահայտել խաղերի կիրառության արդյունավետությունը տեխնոլոգիայի դասերի գործընթացում: Կրթության արդյունավետությունը միշտ էլ կախված է եղել ուսուցիչների պատրաստվածության մակարդակից: Այսօր ուսուցիչն առաջվա նման ուսուցման–ուսումնառության գործընթացի գլխավոր գործող անձն է, սակայն տեղեկատվական հաղորդակցման տեխնոլոգիաների և կրթության ինտեգրացումն է ուսուցչի նոր դերի ձևավորումը: Բարձր տեխնոլոգիական միջավայրում ուսուցիչը դառնում է ոչ միայն տեղեկատվության և ակադեմիական փաստերի աղբյուր, այլ նաև աշակերտներին աջակցում է հասկանալու ուսման բուն գործընթացը: Կամա թե ականա ուսուցիչները սկսել են իրենց պրակտիկայում կիրառել առցանց տարբեր գործիքներ: Մենք նույնպես անմասն չենք մնացել և դասի տարբեր փուլերում կիրառել ենք թե՛ դասարանային, թե՛ առցանց խաղերը:

Ստորև կներկայացնեք փորձարարական դասերից մի քանիսը

Դաս 1

Օրվա դասի պլան

Ամիս, ամսաթիվ

Առարկա - Տեխնոլոգիա

Դասարան -5-րդ

Դասի թեման –Սննդի նշանակությունը մարդու կյանքում

Դասի նպատակները-

- Ծանոթացնել սննդի և սնվելու նշանակությանը:
- Սովորեցնել կազմել ռացիոնալ ճաշացանկ:
- Գաղափար տալ կիլոկալորիաների մասին:
- Ծանոթացնել սննդի բուրգերին:

Վերջնարդյունքներ

- Իմանա սննդի և սնվելու նշանակությունը:
- Կազմի ռացիոնալ ճաշացանկ:
- Իմանա կիլոկալորիայի մասին:
- Ճիշտ դասակարգի մթերքները սննդի բուրգում:

Կահավորում

Պաստառ սննդի բուրգի մասին, տարբեր սննդամթերքների նկարներ, դասագիրք, տետր

Դասի ընթացքը

Պաստառ վիտամինների վերաբերյալ, քարտեր, պրոյեկտոր, սահիկահանդես:

Հարցում - Դասագործը ընթացի այս փուլում կիրառել ենք <<Ձնագնդի>> մեթոդը և ամփոփել նախորդ թեման:

Գնահատում- միավորային

Խթանման փուլի նկարագրությունը - Մտագրոհի մեթոդի միջոցով սկսեցինք այս փուլը:

Իմաստի ընկալման փուլի նկարագրությունը

Դասագործընթացի այս փուլում կիրառել ենք *խճանկար* մեթոդը և փորձել ենք առանց դասը պատմելու սովորել նոր դասը:Նախ բաժանեցինք աշակերտներին խմբերի՝ ըստ նախընտրած մրգերի:Հանձնարարվեց մասերով կարդալ դասը՝ սահմանելով ժամանակը:Որից հետո, յուրաքանչյուր խմբից մեկ «փորձագետ» հավաքվեց և կազմեցին նոր խմբեր:Այս խմբերում նույնպես կատարեցին առաջադրանքը: Խմբերը հերթականությամբ ներկայացրեցին նյութը:

Ստացած գիտելիքները ամփոփելու համար սովորողներին բաժանեցինք տարբեր սննդամթերքների նկարներ և հանձնարարեցին դրանք դասակարգել ըստ սննդի բուրգի կառուցվածքի:

Կշռադատման փուլի նկարագրությունը

Դասն ամփոփեցին «վարդ», «բողբոջ» և «փուշ» հմարի միջոցով:

Պատ 2

Օրվա դասի պլան

Ամիս, ամսաթիվ

Առարկա - Տեխնոլոգիա

Դասարան -5-րդ

Դասի թեման - Օրգանիզմի համար անհրաժեշտ վիտամիններով հագեցած սնունդ

Դասի նպատակները

- Ձևավորել պատկերացումներ առողջ սննդի վերավերյալ :
- Ծանոթացնել վիտամինների հիմնական գործառույթներին:
- Բացատրել ճիշտ սննդակարգի պահպանման անհրաժեշտության մասին:
- Տեղեկացնել պահածոների համար անհրաժեշտ անվտանգության կանոնների մասին:

Վերջնարդյունքներ

- Բացատրի առողջ սննդի կարևորությունը:
- Իմանա վիտամինների հիմնական գործառույթները:
- Նկարագրի ճիշտ սննդակարգ պահպանելու անհրաժեշտությունը:
- Ներկայացնի պահածոների համար անհրաժեշտ անվտանգության կանոնները:

Կահավորում

Պաստառ վիտամինների վերաբերյալ, քարտեր, պրոյեկտոր, սահիկահանդես:

Դասի ընթացքը

Դասը վարել ենք ԽԻԿ համակարգով:

Հարցում - Դասագործընթացի այս փուլում հարցերի միջոցով պարզեցինք սովորողների ստացած գիտելիքները նախորդ դասանյութից:

Գնահատում- միավորային

Խթանման փուլի նկարագրությունը- Դասի այս փուլում վարել նախապատրաստական զրույց:Պահպանելով միջառարկայական կապերը՝

խաղի միջոցով սովորողները բացահայտել են դասի թեմայի բանալի բառերից երկուսը/վիտամիններ, սպիտակուցներ/: Նկարագրենք դասի ընթացքը.

Նախ դասարանը բաժանել ենք 2 խմբի, այնուհետև բացատրել կանոններն ու պահանջները: Յուրաքանչյուր խմբի տվեցինք մեկ մեծադիր քարտ տարբեր թվերով, որոնց ներքևում կան նաև տառեր: Բացի սրանից տվեցինք նաև մեկ այլ քարտ, որտեղ գրված էին տարբեր մաթեմատիկական գործողություններ: Աշակերտների խնդիր էր նախ գտնել մաթեմատիկական գործողությունների պատասխանները, հետո մյուս քարտից դուրս բերել տվյալ թվին համապատասխանող տառը: Հաջորդ փուլում համադրելով տառերը՝ ստացան երկու բանալի բառերը :

Իմաստի ընկալման փուլի նկարագրությունը

Այս փուլում կիրառեցին ԳՈՒՍ մեթոդը, որի միջոցով պարզեցինք աշակերտների ունեցած գիտելիքները վիտամինների մասին: Հանձնարարվեց աշխատանքային տետրում գծված ԳՈՒՍ-ի աղյուսակում լրացնել համապատասխան սյունակները: Յուրաքանչյուր տեսասահիկ

Զրույցի միջոցով բացատրվեց դասի տեսական մասը: Ուղղորդող հարցերի միջոցով վեր հանեցինք անհասկանալի եզրույթները:

Քանի որ այս թեմայի հետ ինտեգրված է ձեռնարկատիրական բաղադրիչի թեմա, աշակերտները պատրաստվեցին և խաղացին էլեկտրոնային խաղ, որը վերաբերվում էր կապիտալ, աշխատանքային և բնական ռեսուրսներին: Ստորև ներկայացնում ենք խաղի հղումը և QR-code՝

Կշռադատման փուլի նկարագրությունը

Դասի ամփոփումը նույնպես իրականացրեցինք խաղի միջոցով: Խաղը հետևյալն է.

Քարտերի վրա պատկերված էր միրգ, բանջարեղեն կամ սննդամթերք: Աշակերտները պետք է յուրաքանչյուր նկարի համար ընտրեին համապատասխան վիտամինի նշատառը և փակցնեին համապատասխան տեղը:

Վերջում ամփոփեցինք արդյունքները և կատարվեց միավորային գնահատում:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Ամփոփելով «Խաղը իբրև սովորողների ուսումնառության շարժառիթները բարձրացնող միջոց» հետազոտական աշխատանքը՝ եկանք հետևյալ եզրահանգումների՝

1. Մասնագիտական գրականության ուսումնասիրման արդյունքում մենք պարզեցինք, որ առհասարակ և՛ ծրագրերում, և՛ դասագրքերում խաղեր ընդգրկված չեն: Ծրագրում նախատեսված չեն գիտելիքների յուրացումն ապահովել խաղային տարրերի միջոցով:
2. Խաղերի կիրառման փորձի ուսումնասիրումը «Տեխնոլոգիա» առարկայի դասավանդման ընթացքում պիտի հանդիսանա ուսումնական նյութի ներկայացման և գործնական պարապմունքների կազմակերպման անհրաժեշտ միջոց, որը կնպաստի սովորողների «Տեխնոլոգիա» առարկայի

նկատմամբ դրական դիրքորոշման ձևավորմանը և կգարգացնի նրանց ճանաչողական, համագործակցական և հաղորդակցական կարողունակությունները:

3. Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով հնարավոր է վերացնել որոշ խոչընդոտները, որոնք հանդիպում են դասագործընթացում և որոշակիորեն մոտվացնել սովորողներին :

4. Մեր մշակած մեթոդական ցուցումների համապատասխան էլեկտրոնային խաղերի կիրառումը կնպաստի ուսումնական գործընթացում լարվածության և վախի վերացմանը, կստեղծի դրական զգացմունքային տրամադրվածություն, աշխատանքից հաճույք ստանալու հոգեկան վիճակ, ինչպես նաև կխթանվի սովորողների թվային և մեդիա կարողունակությունը:

Այսպիսով, ուսուցման գործընթացում խաղային տարրերի ներառման և ժամանակակից մեթոդների արդյունավետ կիրառման շնորհիվ ուսումնական բնագավառների համակարգում զգալիորեն մեծանում է հանրակրթական պե տ ա կ ա ն չ ա փ ո թ ո շ չ ո վ ս ա հ մ ա ն վ ա ծ կ ա թ ո ղ ու ն ա կ ո թ յ ու ն ն եր ի գ ա թ գ ա ց մ ա ն ն եր ու ժը և ս ո վ ո թ ո ղ ն եր ի՝ ուսումնառության նկատմամբ շարժառիթները:

Գրականության ցանկ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ»
Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ,
2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ-պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի
երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012
№6, էջ 35 – 43:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Զանգակ» 2018, 79 էջ:
4. 7.Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ,
2013 №2, էջ 56 – 60:
5. Թադևոսյան Ե., Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին, «Ընտանիք և

դպրոց», Երևան, ԿԱԻ, 2011 №1, էջ 61 – 64:

6. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, 2021:

7. Ս. Հովսեփյան, Ա. Հարությունյան, Մ. աղաջանյան, Լ. Վերդյան ,
Տեխնոլոգիա 5, Երևան Տիգրան Մեծ, 2019

8. Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с..

9. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия,, 2010 г. – 286 с.. педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006, 6 с..

10 . Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 – 32 с