



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի
օգնականների դասավանդման հմտությունների զարգացման
ապահովում» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ Բերդի Կ. Մարդանյանի անվան թիվ 3 հիմնական դպրոց

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը սովորողների վրա
տարրական դպրոցում

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Էմմա Քոսակյան

Կատարող՝ Լիլիա Հովհաննիսյան

Երևան 2023

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1 Խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը ուսումնառության վրա:.....	4
1.1 Ուսուցման գործընթացի զարգացումը տարրական օղակում:....	4
1.2 Խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը սովորողների վրա	
1.3 տարրական դպրոցում.....	9
Գլուխ 2 Խաղային տեխնոլոգիաների գործնական կիրառումը ուսուցման գործընթացում:.....	15
Եզրակացություն.....	19
Գրականության ցանկ.....	20

Ներածություն

Խաղը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Այն ունի դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Դասապրոցեսում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը յուրաքանչյուր ուսուցչի նպատակն է: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել տարբեր հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն, խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Այն ուսումնական գործընթացը խթանող միջոց է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5,8 - 6 տարեկան երեխաները: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունք:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը և մարմնաշարժողական, և իմացական առումներով:

Խաղային տեխնոլոգիա ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը:

Հետազոտության նպատակն է ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը, ազդեցությունը սովորողների վրա տարրական դպրոցում

Հետազոտության խնդիրներն են՝

1. Ուսումնասիրել ուսումնական պրոցեսում խաղային տեխնոլոգիաների վերաբերյալ տեսական նյութերը:
2. Կիրառել խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման գործընթացում:
3. Կատարել արդյունքերի ամփոփում և վերլուծության, եզրակացության կազմում:

Հետազոտության մեթոդներն են՝ զրույց-քննարկում, դիտարկում, համեմատում, հարցում:

Հետազոտության ընտրանքը – տարրական դպրոցի աշակերտներ

Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը ուսումնասության վրա:

1.1 Ուսուցման գործընթացի զարգացումը տարրական օղակում:

Գիտնականների հետազոտությունները հաստատել են, որ կրթությունը ծագել է այն ժամանակ, երբ երկիր մոլորակի վրա հայտնվել է մարդը: Հազարավոր տարիներ շարունակ մարդը երեխային սովորեցրել է այն ամենը, ինչն ինքը գիտեր, ինչը երեխային անհրաժեշտ էր: Այլ կերպ ասած, հասուն մարդը երեխայի համար եղել է դիդակտ: Կրթությունը որպես մշակույթի ժառանգություն, որպես անձի սոցիալականացման միջոց ծագել է հասարակության հետ միասին և զարգացել աշխատանքային գործունեության և լեզվի հետ միասին:

21 – րդ դարում մեր օրերի հասարակությունը կրթությունից պահանջում է աճեցնել համակողմանի զարգացած, լայն մտահորիզոն ունեցող, դաստիարակված, բարոյապես զարգացած սերունդներ: Այդ խնդիրները կարելի է լուծել միայն բարեփոխված կրթության և ինքնակրթության` դրանց բոլոր աստիճաններն անցնելու, կայուն ու խոր գիտելիքներ ձեռք բերելու, տեսությունն ու պրակտիկան զուգակցելու, յուրացրած գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները կյանքում կիրառելու միջոցով: Ուսուցիչն իր ունեցած գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները հաղորդում է աշակերտներին և նաև մշտապես մտահոգվում, թե արդյոք բոլորը յուրացրին, որքան յուրացրին: Իսկ որպեսզի սովորողները մշտապես օգտվեն ուսուցչի իմացությունից, նա պետք է անընդհատ համալրի իր գիտելիքները, լինի խորագիտակ, ստեղծագործող, որոնող ու պրպտող, կատարելագործվող և ունենա պրոֆեսիոնալ մտածողություն:

Ժամանակակից դասին ներկայացվում են մի շարք պահանջներ. Դիդակտիկական, կամ կրթական, դաստիարակչական, զարգացնող և կազմակերպչական: Դիդակտիկական կամ կրթական պահանջներն իրականացնելու համար, դասն անցկացնելուց առաջ, ուսուցիչն ընտրում է ուսուցման արդյունավետ մեթոդներ և հնարներ: Դասի յուրաքանչյուր փուլում խթանում է սովորողների ճանաչողական ակտիվությունը: Իրար է զուգակցում նրանց կոլեկտիվ և ինքնուրույն աշխատանքի ձևերը: Կառավարվում է ուսուցման ընդունված սկզբունքներով: Հաշվի առնելով մանկավարժական, հոգեբանական պայմանները: Կարելի է ասել` դասը սովորողների անձի զարգացման և ձևավորման հիմնական միջոցն է: Յուրաքանչյուր դաս ունի իր նպատակը, խնդիրները, կառուցվածքը, մեթոդները և ամբողջական բովանդակությունը: Մանկավարժ գիտնական Մ. Ն. Վերզալինը գրում է. << Դասը արեզակնային համակարգ է, որի շուրջ, որպես մոլորակներ պտտվում են ուսուցման կազմակերպման բոլոր ձևերը >> : Մեծ նշանակություն ունի դասի կազմակերպման ու անցկացման հստակությունը: Այն ենթադրում է յուրաքանչյուր բովանդակության արդյունավետ

օգտագործումը, դասի բոլոր փուլերի որոշակիություն, կրթական, դաստիարակչական, զարգացման խնդիրների իրագործում, ուսուցչի և աշակերտների գործունեություն, փոխկապվածություն, գիտակցական բարձր մակարդակ ու կարգապահություն:

Տարբեր ժամանակաշրջաններում կրթության բովանդակությունը, ուսուցման մեթոդները, ուսուցման կազմակերպման ձևերը փոփոխվել են , ելնելով տվյալ հասարակության` դպրոցին ներկայացրած պահանջներից: Մեր օրերում դրանք նույնպես փոփոխվում են , կատարելագործվում` հաշվի առնելով հասարակության նոր պահանջներն ու գիտատեխնիկական առաջընթացի ու գիտությունների զարգացման միտումները:

Դիդակտիկան հունարեն « դիդակտիկոս » բառն է, նշանակում է ` ուսուցանող: Դիդակտիկան պատասխանում է ` « Ի՞նչ ուսուցանել>> , « ինչպե՞ս ուսուցանել >>, « Կազմակերպչական ի՞նչ ձևերով ուսուցանել>> : Ելնելով նշված հարցերի պահանջներից, դիդակտիկան գիտականորեն հիմնավորում է կրթության բովանդակությունը, նպատակը, ուսուցման համար ընտրված մեթոդները, միջոցները և որոշում ուսուցման կազմակերպման ձևերը: Դիդակտիկ խաղը կանոններով խաղի տեսակ է, որը ստեղծվել է հատուկ մանկավարժական նկատառումներով նպատակ ունենալով կրթել և դաստիարակել սովորողներին: Դիդակտիկ խաղերն ուղղված են սովորողների հետ կապված կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, միննույն ժամանակ դրանք ունեն դաստիարակչական և զարգացնող ազդեցություն սովորողների վրա: Դիդակտիկ խաղը հիմնական նպատակներից մեկը սովորողներին առարկաների, նրանց դասակարգման, նշանակության, հատկությունների, աշխատանքի տեսակների, բնության երևույթների և այլ երևույթների մասին նոր գիտելիքներ հաղորդելն է: Դիդակտիկ խաղն ուսումնական զբաղվածության ուրույն տեսակ է, որը կզմակերպվում է ուսուցողական խաղերի տեսքով` իրականացնելով խաղային և ակտիվ ուսուցողական մի շարք սկզբունքներ: Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը ամենից առաջ ունի մանկավարժական տեսանկյուն, ուղղվածություն, քանի որ լուծում է մանկավարժական այնպիսի խնդիրներ, ինչպիսիք են.

1. Մանկավարժական բովանդակային խնդիրները կապված գիտելիքների, կարողունակությունների, հմտությունների, արժեքահամակարգի, ստեղծագործական գործունեության համապարփակ ձևավորման հետ:
2. Մանկավարժական նպատակային խնդիրները կապված մանկավարժական գործընթացի մարտավարական և ռազմավարական նպատակների հետ:
3. Մանկավարժական ռեսուրսային խնդիրները կապված մանկավարժական գործունեության կազմակերպման և իրականացման արդյունավետ ընթացքի հետ:
4. Մանկավարժական իրավիճակային խնդիրներ` կապված տարբեր վիճահարույց իրավիճակներին համապատասխան վերլուծության,

պատճառահետևանքային կապի բացահայտման, ինչպես նաև իրավիճակից դուրս գալու հետ:

Դիդակտիկ խաղերը յուրահատուկ խաղեր են , որանք ունեն որոշակի կանոններ, բովանդակություն, նպատակ և ստեղծված են սովորողներին կրթելու և դաստիարակելու համար : Դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման մանկավարժական հիմնային դրույթ կարող է համարվել խաղի` որպես անձի ձևավորման և զարգացման ողջ ընթացքում անձին ուղորդող գործունեություն հանդիսանալու հանգամանքը և ըստ այդմ` խաղի ուսուցողական , զարգացնող, դաստիարակող կողմնորոշող բնույթը:

Ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական հայեցակարգն ընդգրկում է սոցիալ – հոգեբանական հետևյալ տեսանկյունները.

1. Խաղը որպես հոգեբանական ձևավորման միջոց` ինքնաճանաչում
2. Խաղը սովորողի ներքին կարգավորման չափ, ներաշխարհի կարգավորման միջոց
3. Խաղն ազատ մտքի արտահայտման միջոց , երևակայությունն իրական դարձնելու միջոց
4. Խաղային գործունեության հոգեբանական մեխանիզմներն օգտագործվում են սովորողի անհատական ինքնաճանաչումը, ինքնահաստատումը, ինքնազարգացումը ապահովելու համար
5. Յուրաքանչյուր տարիքում խաղն ունի իր առանձնահատկությունները, ըստ որի էլ համապատասխան ազդեցություն է թողնում սովորողների վրա

Խաղը նպաստում է միջանձնային հարաբերություններին, շփմանը: Դիդակտիկական վարժությունների հիմնական նպատակը այս կամ այն գործողության վերարտադրումն է, որը երեխաները կատարում են ուղղակիորեն, կոնկրետ առաջադրանքի ձևով, որպես ուսուցչի հանձնարարություն: Վարժությունների դիդակտիկական իմաստն այն է, որ երեխան ինքնուրույն գործելու հնարավորություն է ստանում, կարող է բազմաթիվ անգամ կրկնել պրակտիկ տարբեր գործողություններ, գործնականորեն զգալ իր մտավոր ու պրակտիկ ջանքերի արդյունքը: Այն դեպքերում, երբ վարժությունն անցկացվում է անձանոթ, երեխաների համար նոր նյութերով, անհրաժեշտ է ավելի ակտիվ և մանկավարժական ուղղակի ներգործություն:

Ուսուցիչը երեխաներին ծանոթացնում է նյութին, նրա առանձնահատկություններին և դրված խնդրին, բացատրում այդ նյութով գործողություններ կատարելու ձևերը:

Մեր ժամանակների ուսուցիչը ոչ միայն պետք է ունենա հարուստ գիտելիքներ, համակողմանի զարգացածություն և լայն մտահորիզոն, այլև կարողանա իր այդ ունեցածը դարձնել սովորողների սեփականությունը, անընդհատ համալրել նրանց գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները: Այդ հիմնախնդիրը կարելի է լուծել ուսուցման և դաստիարակության գործընթացները օպտիմալացնելու, նոր մեթոդներ հայտնագործելու, հին մեթոդները կատարագործելու, դրանք կիրառելիս նորին զուգակցելու, ուսուցման տեխնիկական միջոցները լայնորեն օգտագործելու միջոցով: Այլ կերպ ասած, ուսուցիչը դպրոցականների ուսուցումը, դաստիարակությունը և զարգացումը պետք է բարձրացնի նոր աստիճանի՝ օգտագործելով դրանց տեխնոլոգիաների ընձեռած բոլոր հնարավորությունները: Ուսուցիչն իր գիտելիքները հարստացնելու նպատակով պետք է օգտագործի ժամանակակից գիտական տեղեկատվության հնարավորությունները, նրա հզոր <<հեղեղից>> ընտրի ռացիոնալը, կարևորը և այդ ուղիով նույնպես հարստացնի իր գիտելիքների պաշարն ու միաժամանակ իր սաներին ուսուցանի, թե զանգվածային տեղեկատվությունից, որպես գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ՝ ինչը վերցնել, ինչը՝ ոչ: Ժամանակակից ուսուցիչը պարտադիր կարգով պետք է տիրապետի ուսուցման տեխնիկական միջոցների գործադրման եղանակներին և նույնը ուսուցանի իր աշակերտներին, նորովի լուծի նրանց կրթական, դաստիարակչական և զարգացման խնդիրները: Սովորեցնելով ուրիշներին, ուսուցիչն անընդհատ սովորում է, տիրապետելով նոր գիտելիքների և հմտությունների, բարձրացնելով իր մասնագիտական, մանկավարժական և մեթոդական պատրաստության մակարդակները:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում շատ կարևոր է մշակել այնպիսի մեթոդներ, որպեսզի երեխաներն ավելի հեշտ ընկալեն տեղեկատվությունը և նորությունը: Խոսքային գործնական և խաղային ուսուցման մեթոդների միջոցով կարողանում են մանկավարժները ավելի հետաքրքիր ձևով ուսուցանել: Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիարակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղեր: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող

դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք խնդիրներ, որպիսիք են՝ խաղային գործունեություն, խաղը որպես սովորելու միջոց, խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումներ, նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր, խաղային տեխնալոգիաների հիմնական հայեցակարգ, խաղային տեխնալոգիաների յուրահատկություններ:

Ներկայումս կրթության արդիականացման համատեքստում վերանայման, համալրման կարիք ունի ուսուցման գործընթացի՝ ըստ արդի ժամանակաշրջանի զարգացումների մեթոդական ապահովումը՝ սովորողների ընդունակությունների, կյանքի նկատմամբ ստեղծագործական մոտեցման առավել զարգացման համար: Ուստի ժամանակի հրամայականն է ուսուցման գործընթացն այնպես կազմակերպել, որպեսզի ապահովեն յուրաքանչյուր սովորողի ընդունակությունների, ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը, ժամանակակից իննովացիաների ներդրումը:

Ուսուցման գործընթացի կազմակերպման արդյունավետությունը նշանակալիորեն պայմանավորված է մանկավարժական գործընթացում սովորողի տարիքային և անհատական զարգացման հոգեբանամանկավարժական առանձնահատկությունների հաշվառմամբ: Այն ենթադրում է սովորողի հոգեբանավարժական հետազոտում ուսուցման ամբողջ գործընթացում՝ նպատակ ունենալով բացահայտել նրա անհատական զարգացման մերձավոր գոտին, ստեղծագործական կարողությունները, անձի ինքնատիրապետությունը, թույլ առաջադիմության և անբավարար վարքի պատճառները և ամրապնդել նրա ստեղծագործական ներուժի դրսևորումը: Այս սկզբունքի ապահովումը հատկապես կարևոր է տարրական դպրոցում, երբ ուսուցումն առաջատար գործունեություն է, որի հիման վրա ձևավորվում են անձի հոգեկան գործընթացները, մի շարք որակներ և որոշակի վերաբերմունք սեփական անձի նկատմամբ՝ որպես ճանաչողության սուբյեկտի (ճանաչողական դրդապատճառներ, ինքնագնահատական, համագործակցության կարողություն և այլն):

Ֆրանսիացի մեծ գրող Վ. Հյուգոն գրում է. « Կերտել հիանալի արձան և շնչավորել այն՝ լավ է, բայց զարգացնել մատաղ իսելքը, յուրովի կերտել պատանու հոգին և նրան ներշնչել ճշմարտության զգացում՝ էլ ավելի լավ է >> :

Երեխան խաղի միջոցով ընկալում է մեծ ինֆորմացիա, քանի որ օգտագործում է և՛ տեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշափելիքի զգայարանները: Սոցիալական և հուզական ինտելեկտը նույնպես զարգանում է: Խաղերի միջոցով երեխաները շփվում են միմյանց հետ, հաստատում են նոր ծանոթություններ, կարողանում են ներգրավվել թիմային աշխատանքում և ձեռք են բերում սոցիալական պատրաստվածություն՝ կյանքի հետագա փուլերի համար: Երեխաները խաղում են կյանքի մոդելով:

1.2 Խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը սովորողների վրա տարրական դպրոցում :

Ժամանակակից դպրոցում կենսական անհրաժեշտություն և պահանջմունք է մեթոդական ներուժի հարստացումն ընդհանրապես և ուսուցման փոխներգործուն տեխնոլոգիաների ներդրումը մասնավորապես: Այդպիսի տեխնոլոգիաներից է ուսուցման խաղային տեխնոլոգիան:

Համաձայն որոշ հոգեվերլուծողների էլ խաղի միջոցով տեղի է ունենում կատարսիս՝ լիցքաթափում: Ուշագրավ է Ժ. Պիաժեի ու Կոֆկայի «< Երկու աշխարհ>> տեսությունը: Ըստ նրանց երեխան երկու աշխարհ ունի՝ իրական աշխարհ, ռեալ մեծահասակների աշխարհ, ուր երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է երեխային: Եվ քանի որ երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի, քան խաղային աշխարհում ապրելը: Այն երեխայի ստեղծածը երևակայական աշխարհ է, ոչ ռեալ, ոչ իրական, որը գուցե և նախապատրաստում է, օգնում է երեխային անցնելու իրական, մեծերի աշխարհ: Եթե նախադպրոցական տարիքում դոմինանտային հոգեկան գործընթացներից , ինչպես նշում է Վիգոտսկին, հիշողությունն է, ապա կրտսեր դպրոցական տարիքում այդ դերը ստանձնում է մտածողությունը: Սրա շնորհիվ մի կողմից ինտենսիվորեն զարգանում է հենց մտածողության գործընթացը, մյուս կողմից էլ ինտելեկտի զարգացմամբ պայմանավորված է մյուս հոգեկան ֆունկցիաների զարգացումը: Երեխաները ոչ կամայնորեն հիշում են այն ուսումնական նյութը, որն իրենց համար հետաքրքիր է, որը մատուցվում է խաղային ձևով, որը կապված է վառ դիտողական պարագաների կամ պատկերների հետ: Տարրական դպրոցականներն ունեն մեխանիկորեն

մտապահելու, մեխանիկորեն կրկնելու հակում՝ առանց հիշվող նյութի ներքին իմաստային կապերի գիտակցման:

Ուսուցման գործընթացի կազմակերպման արդյունավետությունը նշանակալիորեն պայմանավորված է մանկավարժական գործընթացում սովորողի տարիքային և անհատական զարգացման հոգեբանամանկավարժական առանձնահատկությունների հաշվառմամբ: Այն ենթադրում է սովորողի հոգեբանավարժական հետազոտում ուսուցման ամբողջ գործընթացում՝ նպատակ ունենալով բացահայտել նրա անհատական զարգացման մերձավոր գոտին, ստեղծագործական կարողությունները, անձի ինքնատիրապետությունը, թույլ առաջադիմության և անբավարար վարքի պատճառները և ամրապնդել նրա ստեղծագործական ներուժի դրսևորումը: Այս սկզբունքի ապահովումը հատկապես կարևոր է տարրական դպրոցում, երբ ուսուցումն առաջատար գործունեություն է, որի հիման վրա ձևավորվում են անձի հոգեկան գործընթացները, մի շարք որակներ և որոշակի վերաբերմունք սեփական անձի նկատմամբ՝ որպես ճանաչողության սուբյեկտի (ճանաչողական դրդապատճառներ, ինքնագնահատական, համագործակցության կարողություն և այլն):

Ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը միշտ էլ համարվել է ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև, որն ակտիվացնում է երեխաներին առավել ներգրավելով նրանց գիտելիքների, կարողությունների, հմտությունների յուրացման գործընթաց: Մանկավարժներից շատերը գտնում են, որ խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները, հատկապես կրտսեր և միջին դասարաններում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի , այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Խաղային իրավիճակներում սովորողը դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում և խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել որևէ հարցի շուրջ, ստանալ նոր պատկերացումներ, նորովի մոտենալ այս կամ այն երևույթին:

Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ, ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում սովորողը ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը:

Գործնականորեն դժվար է առանձնացնել որևէ խոշոր մտածողի, որն իր աշխատություններում այսպես թե այնպես շոշափած չլինի խաղերի դիդակտիկական հնարավորությունների ուսումնական հարցը սոցիալ մանկավարժական տեսանկյունից:

Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին մղում են փոխօգնության, նրանց դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Խաղալու ընթացքում երեխան հանդես է բերում իր սեխական փորձը, հմտությունները դառնալով խաղի ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Դիդակտիկ խաղերը նաև նպաստում են երեխաների ուշադրության, դիտողականության ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը, այսինքն լուծում են ոչ միայն մանկավարժական խնդիրներ, այլև սոցիալ- հոգեբանական:

Գաղտնիք չէ, որ ուսումնական տարվա հենց սկզբից սովորողների մտավոր զարգացման և դաստիարակության ձևավորման ամենախոստուն միջոցը դիդակտիկ խաղն է, որը տարեցտարի փոխում է իր բովանդակային և որակական հատկանիշները շարունակելով մնալ ուսումնական գործընթացում առանցքային երևույթ: Խաղային ուսուցումը ենթադրում է հիմնախնդիրների լուծումների կապված և մասնագիտական գործունեության և մարդկային փոխհարաբերությունների և անձնական դժվարությունների հետ: Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործում է հետևյալ դեպքերում.

- . որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա
- . որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ
- . որպես դասի կազմակերպման ձև

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Օրինակ դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև խաղային ծրագրերի նպատակաուղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության մեջ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու, համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերելու իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն: Դիդակտիկ խաղերի մշակման մանկավարժական հիմքերում դրվում է մեթոդաբանական գործառույթը, ինչը ենթադրում է , որ այդ խաղերը տեսական հիմք են դառնում ուսուցման գործընթացի այս կամ այն իրավիճակի համար:

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ բեմականացումները, որոնք կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Կ.Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել և արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը: Աշակերտի բազմակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է խաղը: Այն բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել, այլ նաև դաստիարակել երեխային: Երեխան լրջորեն է վերաբերվում խաղին և նույնպիսի մոտեցում էլ պահանջում է շրջապատից: Խաղը փոքրիկի համար նաև հաղորդակցման և ինքնաճանաչման միակ միջոցն է: Հատկապես կարևոր են այն խաղերը, որոնք հորինում է ինքը՝ երեխան:

Խաղի ժամանակ մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, այսինքն՝ բոլոր անհրաժեշտ որակները, որոնք ձևավորում են լավատեսություն: Կարևոր է նաև հասակակիցների հետ շփումը: Նրանք սովորում են իրարից և ընդօրինակում միմյանց (ցանկալի և անցանկալի վարք): Խաղի ընթացքում հնարավոր են նաև հիասթափություն, երբեմն վիրավորանքի, վախի և այլ զգացումների դրսևորումներ:

Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե իր, թե ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները: 6-ից 8 տարեկան երեխան ընկալունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարաններում երեխայի համար խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով բացահայտվում է նրա մեջ թաքնված ներուժը: Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ավելի հեշտ է նյութը ընկալվում աշակերտների կողմից:

Խաղային տեխնոլոգիան կառուցված է որպես ամբողջական կրթություն՝ ընդգրկելով կրթական գործընթացի որոշակի հատված և միավորված ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժեով, բնավորությամբ: Այն ներառում է խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնութագրական հասկությունները ընդգծելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակություն: Որոշակի չափանիշներին համապատասխան օբյեկտների ընդհանրացման խաղերի խմբեր , որոնց ընթացքում նախադպրոցական տարիքի երեխաները զարգացնում են իրականը անիրականից տարբերելու ունակություն. խաղերի խմբեր, որոնք զարգացնում են ինքնատիրապետման ունակություն, բառի արագ արձագանք, հնչյունաբանական լսողություն, հնարամտություն և այլն: Խաղային տեխնոլոգիաների կազմումը առանձին խաղերից և տարրերից յուրաքանչյուր մանկավարժի մտահոգությունն է: Խաղի տեսքով սովորելը կարող է և պետք է լինի հետաքրքիր : Այս մոտեցումն իրականացնելու համար անհրաժեշտ է, որ երեխաների ուսուցման համար մշակված կրթական տեխնոլոգիաները պարունակեն հստակ առաջադեմ և քայլ առ քայլ նկարագրված խաղային առաջադրանքների համակարգ և տարբեր խաղեր, որպեսզի, օգտագործելով այս համակարգը, ուսուցիչը վստահ լինի, որ արդյունքում նա կստանա ձուլման երաշխավորված մակարդակ : Իհարկե, երեխայի ձեռքբերումների այս մակարդակը պետք է ախտորոշվի, և ուսուցչի կիրառած տեխնոլոգիան պետք է ապահովի այս ախտորոշումը համապատասխան նյութերով: Խաղային տեխնոլոգիաներն օգնում են հիշողության զարգացմանը, որը, ինչպես և ուշադրությունը, աստիճանաբար դառնում է կամավոր:

Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են երեխայի մտածողության զարգացմանը: Ինչպես գիտենք, երեխայի մտածողության զարգացումը տեղի է ունենում մտածողության երեք հիմնական ձևերին տիրապետելիս՝ տեսողական-արդյունավետ, տեսողական-փոխաբերական և տրամաբանական: Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ զարգանում են նաև երեխայի ստեղծագործական ունակությունները: Այդ թվում՝ մենք խոսում ենք ստեղծագործական մտածողության և երևակայության զարգացման մասին: Խաղի տեխնիկայի և մեթոդների օգտագործումը ոչ ստանդարտ, խնդրահարույց իրավիճակներում, որոնք պահանջում են լուծումների ընտրություն մի շարք այլընտրանքներից, երեխաների մոտ զարգացնում ճկուն, օրիգինալ մտածողություն:

Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների բնութագրական հասկությունները ընդգծելու ունակություն.
- որոշակի չափանիշներին համապատասխան օբյեկտների ընդհանրացման խաղերի խմբեր.
- խաղերի խմբեր, որոնց ընթացքում նախադպրոցական տարիքի երեխաները զարգացնում են իրականը անիրականից տարբերելու ունակություն.

- խաղերի խմբեր, որոնք դաստիարակում են ինքնատիրապետման ունակություն, բառի արագ արձագանք, հնարամտություն և այլն :

Խաղում ակտիվանում են խաղային գործունեության մասնակիցների հոգեբանական գործընթացները՝ ուշադրություն, անգիր, հետաքրքրություն, ընկալում և մտածողություն: Խաղի մեջ հնարավոր է բոլորին ներգրավել ակտիվ աշխատանքի մեջ: Գործունեության այս ձևը հակադրվում է պասիվ լսողությանը և կարդալուն: Խաղի գործընթացում ինտելեկտուալ պասիվ երեխան ազատորեն կկատարի այնպիսի ծավալի աշխատանք, որը նորմալ իրավիճակում նրան լիովին անհասանելի է:

Երեխայի կյանքում խաղային գործունեությունը կատարում է մի շարք գործառույթներ՝

. զվարճալի / հաճույք է պատճառում, ոգևորում, հետաքրքրություն առաջացնում /

. թերապևտիկ / խաղային դժվարությունների հաղթահարումը, որոնք համընկնում են նաև կենսական դժվարություններին /

. ինքնահաստատման

. կանխատեսող / խաղի գործընթացում կարելի է ճանաչել սեփական թաքնված ուժերը /

. կորեկցիոն վերականգնողական / խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները , տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում:

Չոգեբանները նշում են, որ փոքր հասակում երեխաները մոտիվացվում են խաղերի միջոցով, օրինակ՝ երեխաներն ունեն դպրոցական պարագաներ և տնային պայմաններում ձևավորում են դպրոցական միջավայր: Սովորական տետրի, կարկինի, գծագրական մատիտի միջոցով երեխաները պատկերացում են կազմում դպրոցական դասերի մասին, և մոտիվացվում են սովորելուն: Ինչպես նաև յուրաքանչյուր ուսումնական գործնեություն, որը մատուցվում է խաղի միջոցով՝ դյուրին է ըմբռնվում երեխաների կողմից, քանի որ խաղային գործնեությունը բնական երևույթ է: Ի տարբերություն առհասարակ խաղի՝ մանկավարժական խաղը բնութագրվում է կարևոր հատկանիշներով՝ հստակ դրված ուսումնական նպատակով, ակնկալվող արդյունքներով: Մանկավարժական խաղերը ներառում են մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների, հնարների համալիր:

Ըստ Ս. Ա. Շմակովի՝ խաղը ինքնադաստիարակության «գոտի» է, և խաղային գործունեության դաստիարակչական ներուժն արտացոլված է հստակ կանոններում: Խաղի կանոնները երեխայի ներքին ինքնաարտահայտման, ինքնորոշման կանոններ են:

Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների գործնական կիրառումը ուսուցման գործընթացում:

Գոյություն ունեն մի շարք խաղեր, որոնք գրավում են երեխաների ուշադրությունը և կենտրոնացվածությունը կոնկրետ առարկաների վրա, օրինակ՝ «Գտի՛ր 10-ը տարբերություն», «Համապատասխանեցրու քարտերը», «Պահմտոցի», «Գուշակիր թվերի ճիշտ հաջորդականությունը» և այլն: Նմանօրինակ խաղերը նպաստում են ոչ միայն կենտրոնացվածության և ուշադրության բարելավմանը, այլև հիշողության, արագ կողմնորոշվելու հմտության զարգացմանը:

Հետազոտական աշխատանքը կատարել ենք Բերդի Կ. Մարդանյանի թիվ 3 հիմնական դպրոցում: Հետազոտությանը մասնակցել են թվով 23 առաջին դասարանցիներ, մաթեմատիկայի դասաժամին, թեման՝ Դեցիմետր, դաս 40 :

Գործնական աշխատանքներ կարելի է կատարել մաթեմատիկայի տարբեր թեմաների ուսումնասիրման ընթացքում: Օրինակ՝

- . Չափումներ
- . Հաշվարկներ
- . Տարբերակների որոշում
- . Տվյալների հավաքում, մշակում վերլուծում
- . Խաղ- առաջադրանքներ
- . Երկրաչափական պատկերների կիրառում
- . Մասնատում, մաս

Գործնական աշխատանք Հասակների համեմատում

Խնդիրները

- . բարձրություն չափելու հմտությունների ձևավորել,
- . համագործակցելու հմտություններ ձևավորել,
- . անվանական թվերը համեմատելու վարժություն անել
- . վերհիշել և մտապահել չափման միավորները

Տևողությունը՝ 45 րոպե

Նախապատրաստումը

Անհրաժեշտ նյութերը

Մոտ 1,5 մ երկարությամբ՝ 5 կամ 10 սմ քայլով բաժանումներով չափաժապավեն, նշագրիչներ, կաշուն ժապավեններ, մատիտներ, գրիչներ:

Դասասենյակի նախապատրաստումը

Չափաժապավեն – սանդղակը կաշուն ժապավենով պատին ուղղահայաց

(հատակից սկսած) ամրացնել այնպիսի տեղում, որ դրան երկու երեխա ազատ մոտենալ կարողանան:

Ընթացքը

1. Երեխաներին առաջարկել զույգ - զույգ մոտենալ, իրար օգնությամբ հասակները չափել՝ համապատասխան նշագծի մոտ անունը նշելով:
2. Չափումների ընթացքում մյուսները բոլոր արդյունքները իրենց մոտ գրանցում են:
3. Հետո դրանք համեմատում են:

Անդրադարձ

- . Ովքե՞ր են նույն հասակի:
- . Ո՞վ է ամենաբարձրահասակը, իսկ ո՞վ է ամենացածրահասակը:
- . Ո՞վ է ամենաբարձրահասակ աղջիկը, իսկ ո՞վ է ամենացածրահասակ տղան:
- . Նրանց հասակների տարբերությունը ինչքա՞ն է:

Այնուհետև խոսակցությունը այսպես շարունակեցինք.

. Ընծուղտի հասակը 6 մ է: Ձեզանից քանի՞ սն իրար ուսի կանգեն, որ ընծուղտին հավասարվեն:

. Ուրիշ ի՞նչ գիտեք ընծուղտի մասին:

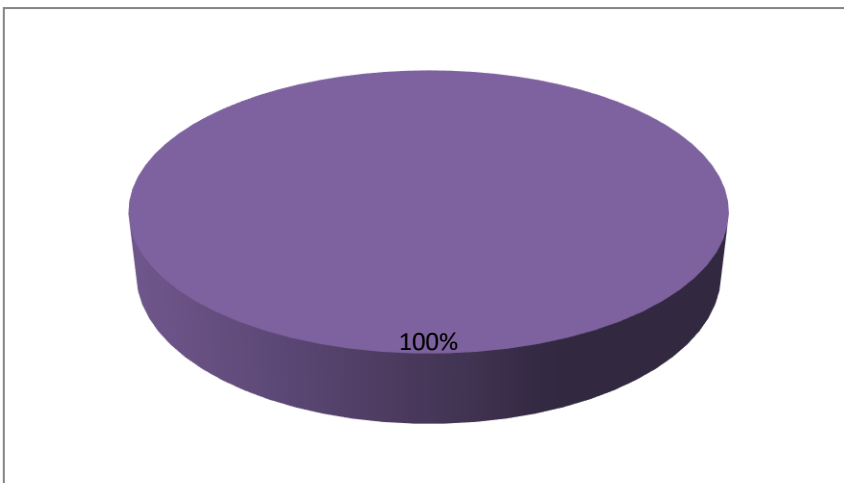
. Իսկ գիտե՞ք որ նրա վիզը (պարանոցը) իրանի կեսն է:

. Իսկ գիտե՞ք ինչպես են ընծուղտները կռվում (նրանք վզերով են կռվում) :



Նկար 1

Վերջում աշակերտների հետ բանավոր հարցման ընթացքում, երբ տրվեց հետևյալ հարցերը. 1. << Ձեզ դու՞ր է գալիս դասի ժամանակ խաղալ>> հարցին աշակերտների 100% ը պատասխանել է << այո >> :

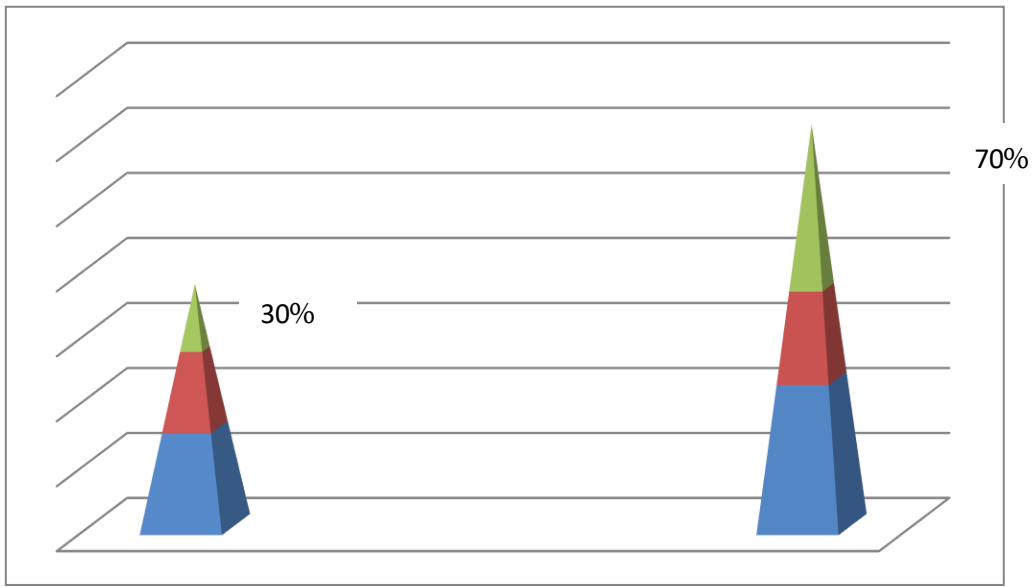


Աղյուսակ 1

2. << Իսկ ո՞ր խաղերը ձեզ դուր չեն եկել >> հարցին տվել են հետևյալ պատասխանները.

. երբ պարտվում եմ – 70%

. երբ կռվում եմ (սպորտային մրցույթների մասին է խոսքը, երբ դասարանը բաժանվում է երկու խմբի) - 30%



Աղյուսակ 2

Եզրակացություն

<<Խաղի տեխնոլոգիաների ազդեցությունը, սովորողների վրա տարրական դպրոցում>>թեմայի շուրջ տարրական դպրոցում անցկացրած ուսումնասիրությունների արդյունքների վերլուծությունը թույլ տվեց հանգել հետևյալ եզրակացությանը՝ նորարարական ու բազմազան խաղային իրավիճակները մեծ հնարավորություն են տալիս երեխաներին ճանաչելու աշխարհը յուրովի: Բազմաթիվ տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս դասերն անցկացնել խաղալով և ավելի լավ զարգանալով: Խաղային իրավիճակները միջոց են երեխաներին մշտապես հետաքրքրված պահելու, գիտելիքների նկատմամբ հետքքրասիրություն առաջացնելու համար մշակել կրտսեր դպրոցականի ուսուցման ակտիվությունը ապահովող խաղերի անցկացման մանկավարժական պայմանները :

Դրանք են՝

- . Խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում է ինքնուրույնություն , աշխատասիրություն, հոգատարություն , վճռականություն, պատասխանատվության զգացում
- . Խաղը հնարավորություն է տալիս երեխաներին անկաշկանդ արտահայտել իրենց մտքերը, տեսակետները, կարծիքները
- . խաղը նպաստում է կյանքի հետագա դժվարությունները ինքնուրույն հաղթահարելուն

Տարրական դպրոցի աշակերտները մեծ հետաքրքրությամբ են լուծում տարրական դասարանների մաթեմատիկայի և մայրենիի ծրագրային նյութի շրջանակում կազմված բազմազան, հետաքրքիր խաչբառերը, որոնց լուծումը ոչ միայն օգնում է նրանց կրկնել և ամրապնդել անցած ծրագրային նյութը, այլև մարզել մտածողությունը, հանդես բերել կռահունակությունը, զարգացնել բանավոր խոսքը: Դրանք կարելի է առաջադրել կամ դասի սկզբում, կամ դասի միջին մասում՝ անցած թեմաները ամրապնդելու նպատակով: Այդ խաղերն աշակերտներին դարձնում են արագաշարժ, հնարամիտ , տրամաբանող, արագ կողմնորոշվող, հեշտությամբ գիտելիքներ ձեռքբերող, ճկուն, կազմակերպված, թիմային միջավայրում միասնական, փոխօգնությամբ աշխատող, հանդուրժող, մրցունակ:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Յու. Ա. Ամիրջանյան, Ա. Ս. Սահակյան << Մանկավարժություն >> Երևան 2005թ.
2. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուխյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը պրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ:
3. Талызина Н. Ф., Педагогическая психология, М. 1998г.
4. Մուրեն Իսկանդարյան, Սվետլանա Իսկանդարյան, Տարրական դասարաններում ուսումնական մեթոդական ձեռնարկ «Զանգակ» հրատարակչություն 2015թ.
5. thestrip.ru