



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

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

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ «Արարատի մարզի Ոսկետափի Սարգիս
Հովհաննիսյանի անվան հիմնական դպրոց»
ՊՈԱԿ

Թեմա՝ Դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցի
ուսումնական գործընթացում

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Կարինե Ավետիսյան

Ուսուցիչ՝ Իրինա Հովհաննիսյան

Երևան 2023

Բովանդակություն

1. Ներածություն.....	3
2. Խաղի կարևորությունը երեխայի անհատականության ձևավորման հարցում..	5
3. Խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր գործառույթները.....	6
4. Դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական կրթության գործնթացում.....	9
5. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մայրենիի դասերին	14
6. Դիդակտիկ խաղը մաթեմատիկայի դասընթացի ուսուցման միջոց.....	21
7. Եզրահանգում.....	25
8. Օգտագործված գրականություն.....	26

Ներածություն

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար: Այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից: Դրանք են՝ ընտանիք, դպրոց, ընկերներ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը՝ ելնելով դրանց առանձնահատկություններից: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն, որն էլ հիմք կհանդիսանա երեխայի „ես,,ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Շփվելով կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիրներ.

- . երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն
- . ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը
- . գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Խաղի մանկավարժական նշանակությունը ընդգծել և հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա. Ա. Կոմենսկին, Ժ. Ժ. Ռուսոն, Կ. Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն, Ա. Սուխոմլինսկին և ուրիշներ:

Եթե դուք ցանկանում եք, որ մանկավարժական աշխատանքը մանկավարժին ուրախություն պատճառի, այլ չվերածվի ձանձրալի և ամենօրյա միապաղաղության, ապա մանկավարժին դուրս բերեք հետազոտողի արահետ:

(Սուխոմլինսկի)

Ձարգացումն ու կրթությունը ոչ մեկին չեն կարող տրվել կամ հաղորդվել: Ամեն ոք, որ ուզում է հատրդակցվել դրանց, պետք է հասնի այդ ամենին իր սեփական գործունեությամբ, սեփական ուչժերով, սեփական ջանքերով: Արտաուստ նա միայն խթան կարող է ստանալ: Այդ իսկ պատթճճառով ել ինքնագործունեությունը կրթության և միջոն է և արդյունքը:

(Ա.Դիսերվեգ)

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն. Այս դեպքում նաև հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ, գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիարակություն հասկացությունը ներառում է մեթոդների բավականին մեծ խումբ: 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:

Խաղի կարևորությունը երեխայի անհատականության

ձևավորման հարցում

Խաղը իր բնույթով բազմաֆունկցիոնալ է, որի շնորհիվ այն ներդաշնակորեն թույլ է տալիս բարձրացնել երեխային և զարգացնել անձը: Դրա համար դիդակտիկ խաղերը, որոնց տեսակները հսկայական են, սերտորեն փոխկապակցված են ուսումնական գործընթացի հետ: Երեխաները հասնում են իրենց արդյունքներին, ինչը նրանց տալիս է մեծ հաճույք և երջանկություն: Այս տեսակի դասընթացները ընդլայնում են նպատակասլացությունը, հետաքրքրությունը, խոսքի զարգացումը և այլն:

Բարձր գնահատելով խաղի նշանակությունը՝ Ա.Սուխոմլինսկին գրում է. «Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մի հսկա, լուսավոր պատուհան է, որով երեխայի հոգեկան աշխարհն է լցվում շրջակա աշխարհի հասկացությունների, պատկերացումների կենդանի հեղեղը: Խաղը կայծ է, որը հարցասիրության կրակ է վառում»:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղային գործունեության կարևորության մասին իրենց տեսակետներն են արտահայտել անցյալի ականավոր շատ մանկավարժներ:

Յ.Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի «բնական, օրգանական պահանջն է, լրջությունը, նրա էությունը»: Խաղային գործունեության ընթացքում բավարարվում են դպրոցականի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվություն և ինքնուրույնություն, շփումներ և այլն: Խաղային գործունեության ընթացքում բնականոն ճանապարհով զարգանում է երեխայի հոգեկան գործընթացները, ձևավորում նորագոյացություններ, որոնք նախապատրաստում և ապահովում են երեխայի հոգեկանի զարգացման հաջորդ փուլը: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր բոլոր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների արդյունավետ միջոց է:

Խաղային գործունեությունը երեխային բնորոշ մի լեզու է, որի օգնությամբ նա փորձում է ճանաչել արտաքին աշխարհը աստիճանաբար հաղթահարելով տարիքին բնորոշ «եսակենտրոն» մտածելակերպը: Գիտնականների զգալի մասը հակված է

մտածելու, որ խաղը հասարակության զարգացման ընթացքում ձևավորած գործունեության հատուկ ձև է, որը կոչված է նպաստելու մարդկային հարաբերությունների բարդ համակարգի յուրացմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր գործառույթները

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: Խաղին հատուկ տեղ է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը և մարմնաշարժողական, և իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակարպման համար: «Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը:

Վ.Ա. Կուկուշկինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները:

- Սոցիալ- մշակութային նշանակություն
- Խաղի ինքնահրացման գործառույթ
- Հաղորդակցման գործառույթ
- Խաղի ախտորոշիչ գործառույթ
- Խաղի թերապևտիկ գործառույթ
- Խաղի զվարճացնող գործառույթ
- Շտկող, կանոնավարող գործառույթ

Յուրքանչյուր տեսակ ինքն իրեն որոշակի խնդիր լուծում;

Խաղի ընթացքում անձը իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- Դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները
- Խաղային գործողություններ որպես դերերի կատարման միջոցներ
- Առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը
- Խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը

- Սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ

Խաղը ինքնագնահատման ասպարեզ է,ինքնաճանաչման գործուն միջոց, մեծերի կողմից պարտադրված թեմատիկայից:Խաղը պետք է կազմակերպվի որպես երեխաների հետ մանկավարժի համատեղ գործունեություն:Մանկավարժը հանդես է գալիս խաղընկերոջ և ոչ թե պարտադրողի կողմից: Խաղի միջոցով են ձևավորվում երևակայելու, գործողություններն ու զգացմունքները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները: Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է,քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացողի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը:Խաղի ընթացքում դրսևորվում են երեխայի հակումներն ու հետաքրքրությունները:Խաղային գործունեության միջոցավ իրականացվում են հետևյալ խնդիրները

- Չարգանում են հոգեկան գործընթացները
- Խաղի ընթացքում ստեղծվում են ինքնաարտահայտվելու հնարավորություններ
- Խաղը, որպես իմացական գործունեություն, նպաստում է աշխարհաճանաչմանը
- Խաղի ընթացքում զարգանում են բարոյականային որակների ու հուզագզգացմունքային ոլորտը

Խաղը պետք է լինի հետքերի,զբաղեցնող և միտք շարժող,որպեսզի երեխային տրամադրի մտավոր աշխատանքին: Անկախ նրանից,որ յուրաքանչյուր խաղ ունի հստակ կառուցվածք և պետք է ներառի այն դերերը, որոնք խաղում են խաղին, խաղի գործողություններին,սյուժեին:Երեխաները չպետք է դասի գնան,իմանալով, որ այն տեղի կունենա ոչ ստանդարտ ձևով: Մեր ժամանակներում խաղը, որպես ուսուցման միջոց, ոչ միայն արդյունավետ է,այլև համարվում է դասավանդման շարժիչ ուժ: Խաղը ուսուցման միջոց է,որը նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը:Այն կարող է փոխել նախկին հնցած պատկերացումները դասի վերաբերյալ:

6 - տարեկան երեխաների մտքը դպրոց ենթադրում է ուսուցման մեթոդիկայի մեջ ներառյալ բազմազան խաղեր,որոնք պետք է համապատասխանեն այդ տարիքի երեխաների հոգեբանական արանձնահատկությունների և բավարարեն նրանց ուսումնականպահանջները:

Տարրական դասարաններում անհրաժեշտ է ուսուցման գործընթացը կազմակերպել հաշվի առնելով կրտսեր դպրոցականների տարիքային և հոգեբանական առանձնահատկությունները:

Խաղը զարգացնում է երեխաների դատողունակությունը և առարկաների հատկությունները որոշելու հմտությունները: Նախ և առաջ պետք է հատուկ և միանշանակ ձեվակերպվի խաղի նպատակը, սահմանվեն խաղի օբյեկտները և խաղատարածք: Այս ամենը բացի՝ գործնականում անհրաժեշտ է այս կամ այն կերպ սահմանափակել խաղի ժամանակը: Այլապես՝ լավագույն դեպքում խաղը կվերածվի ձանձրալի զբաղմունքի, վտագույն դեպքում կդառնա անհմաստ գործողությունների շարան: Երեխաները՝ խաղալվ տարված, չեն նկատում, որ սովորում են, Լսմնասիրում առարկաներ, դրանց հատկությունները, ճանաչում են նորը, կարողանում կողմնորոշվել անսովոր իրադրության մեջ, հարստացնում են իրենց պատկերացումներն ու հասկացությունները:

Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Դասն արդյունավետ է, երբ ոչ թե դասարանն է յուրացրել նյութը, այլ յուրաքանչյուր աշակերտ:

Դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական կրթության գործընթացում

6-9 տարեկան երեխաները բացառապես ուսումնական գործունեությամբ զբաղվելի դժվարանում են: Ուստի անհրաժեշտ է նրանց ուսումնական գործունեությունը ընդմիջել դիդակտիկ, շարժուն և դերային խաղերով, կամ զուգակցել խաղը և ուսուցումը: Իրենց բովանդակությամբ և նպատակներով խիստ բազմազան դիդակտիկ խաղերը կարևոր նշանակություն ունեն դպրոցականների խոսքի և կարդալու կարողությունների զարգացման գործում: Ուսումնական գործընթացում դրանք կիրառելիս պետք է կատարել վերլուծություն, ուսուցման նպատակի ճշգրտում: Դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխան մայրենիի ժամերին սովորում է շուկով կարդալ, կենտրոնանալ: Դրանք պետք է լինեն ոչ թե միայն առանձին գիտելիքների և ունակությունների ձեռք բերման ձև, այլև նպաստեն երեխայի ընդհանուր զարգացմանը:

Մանկավարժները խաղերը դասակարգում են երկու խմբի՝ ստեղծագործական և կանոններով:

Ստեղծագործական խաղերում արտացոլվում են երեխաների տպավորություններն ու պատկերացումները արտաքին աշխարհի հանդեպ, դրսևորվում են նախասիրություններն ու հետաքրքրասիրությունները, զարգանում է նրանց երևակայությունը: Այսպիսի ժամանցի ձևերից են՝

- . նկարելը
- . կերակուր պատրաստելը
- . երգելը
- . կոնստրուկտոր հավաքելը
- . պարզ իրերով խաղերը (անգամ սովորաթղթե տուփը կարող է խթանել երևակայությունը):

Կանոններով խաղերը կազմակերպվում են մեծահասակների կողմից: Այս խմբին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը և շարժական խաղերը: Կանոններով խաղերի բովանդակությունը նախապես մշակվում և ներկայացվում է երեխաներին: Այս խաղերը կրթում, դաստիարակում և զարգացնում են երեխաներին:

Դիդակտիկ խաղերը ստեղծվել են մանկավարժության կողմից՝ երեխաներին ուսուցանելու և դաստիարակելու նպատակով:

Դիդակտիկան մանկավարժության մասնաճյուղ է, ուսուցման և կրթության մասին տեսական ու կիրառական գիտություն: Այն ներկայացնում է կրթության բովանդակությունը և առաջարկում է իրականացման մեթոդներ, միջոցներ և տեխնոլոգիաներ:

Դիդակտիկ խաղերի կառուցվածքային բաղադրիչներն են՝

- Նպատակ (խնդիր)
- Գործողություն
- Հստակ կանոններ, որոնց կատարումը պարտադիր է երեխաների համար
- Արդյունք

Դիդակտիկայի ժամանակակից սկզբունքներն են.

- Չ ա ր գ ա ց ն ո ղ ու ս ու ց մ ա ն ս կ զ ք ու ն ք
- Դ ա ս տ ի ա ր ա կ ո ղ ու ս ու ց մ ա ն ս կ զ ք ու ն ք
- Տ ա ր ի ք այ ի ն և ա ն հ ա տ ա կ ա ն ա ռ ա ն ձ ն ա հ ա տ կ ու թ յ ու ն ն եր ի հ ա շ վ ա ռ մ ա ն, ա ն հ ա տ ա կ ա ն մ ո տ Ե ց մ ա ն ս կ զ ք ու ն ք ն եր ղ

Դրանք նպատակաուղղված են կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, և միևնույն ժամանակ դրանց մեջ առկա է դաստիարակչական և զարգացնող ներուժ: Ուսուցման սկզբանական փուլում հիմնական դժվարությունը երեխայի անսովոր լինելն է դպրոցական գործունեությանը:

Նա պետք է կարողանա ընդունել աշակերտի իր նոր դերը և հարաբերությունների մեջ մտնել ուսուցչի ու մյուս աշակերտների հետ: Դիդակտիկ խաղերը նպաստում են տվյալ դժվարությունների հաղթահարմանը: Դրանք պետք է կազմակերպվեն այնպես, որ ծառայեն ոչ միայն որպես առանձին գիտելիքների և ունակությունների ուսումնասիրման ձև, այլև նպաստեն երեխայի ընդհանուր զարգացմանը: Տարրական դասարաններում շշուկով, ցածրաձայն կամ մտքում կարդալը ծրագրային պահանջ չէ և բավականին բարդ է երեխայի համար. հնարավոր է, որ նա ուշադրությունը շեղի, չկարողանա կենտրոնանալ, վերահսկել ինքն իրեն: Իսկ դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխան կամա

թե ակամա սովորում է շշուկով կարդալ, կենտրոնանալ, որովհետև տվյալ դեպքում կարդալը ոչ թե նպատակ է նրա համար, այլ միջոց՝ հետաքրքրաշարժ բառախաղի պահանջը հասկանալու և միաժամանակ իր հետաքրքրությունը բավարարելու համար: Եթե ուրախ տրամադրությամբ է սովորում երեխան, առավել լավ է ստացվում արդյունքը:

Չետաքրքրությունը երեխաների ամենամեծ խթանն ու շահագրգռությունն է: Այն նրանց դարձնում է իսկական ստեղծագործող անհատներ: Ոչ թե պետք է ստիպել երեխային, որ նա ինչ-որ բան անի, այլ հարկավոր է հետաքրքրել նրան, մասնակից դարձնել ուսումնական գործընթացին, մղել ինքնուրույնության, սովորեցնել ինչպես սովորել և սովորեցնել մտածել: Այդ կերպ նա իր ուժերի նկատմամբ ինքնավստահություն ձեռք կբերի: Երեխաների խոսքի և ընթերցանության հմտության ձևավորման բացը լրացվում է խաղերի միջոցով:

Խաղերը լինում են՝ շարժուն, դերային, դիդակտիկ:

Շարժուն խաղերում անհրաժեշտ է ներառել մասնակիցների ֆիզիկական մասնակցությունը: Դիդակտիկ խաղերի համար առաջնային են մտավոր կարողությունները: Խաղի ընթացքում մանկան երևակայությանը միանում են գիտական մոտեցումները և աշակերտներն իրենց դրսևորում են անկաշկանդ ու «բաց գիտելիքի առջև»:

Դիդակտիկ խաղերը համարվում են կրթության և դաստիարակության համակարգաստեղծ բաղկացուցիչների մի մասը:

Դիդակտիկ խաղերի բովանդակությունը հիմնականում իրենից ներկայացնում է որևէ մտավոր խնդրի իրականացում: Խաղը երեխային դարձնում է գործուն սուբյեկտ, նպաստում անվստահ, կախյալ բնավորությամբ, վախկոտ երեխաների անհատական աճին ու զարգացմանը: Դիդակտիկ խաղը ուսուցման նման պետք է դառնա գիտելիքների համակարգի հաղորդման արդյունավետ միջոց և ոչ թե մեկուսացած, առանձին տեղեկությունների հաղորդում: Դրան կարելի է հասնել այն դեպքում, երբ կառանձնացվեն այն գիտելիքները, որոնք պետք է յուրացվեն հենց դիդակտիկ խաղի պրոցեսում, երբ կմշակվեն դիդակտիկական ընդհանուր խնդիրները, և կստեղծվեն դիդակտիկ խաղերի ամբողջական համակարգ:

Դիդակտիկ խաղերը, որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ:

Դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլև խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Մանկավարժի և սովորողների փոխհարաբերությունները որոշում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլև խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներ են: Եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա մանկավարժը կլինի ուղղղակի ուսուցողի դերում, և խաղ լինելուց, այն կդառնա «ձանձրալի նամակ»:

Յուրաքանչյուր խաղի պարագայում հստակ սահմանված է դիդակտիկական նպատակին համապատասխանող խնդիր: Հաճախ խաղի խնդիրն արտահայտված է լինում նրա անվան մեջ: Դիդակտիկ խաղերում ներառված են խնդիր, գործողություն, հստակ կանոններ (որոնց կատարումը պարտադիր է երեխաների համար) և արդյունք (եզրափակում, ավարտ): Գործողությունը դիդակտիկ խաղի ամենաէական մասն է: Առանց գործողության ընդհանրապես հնարավոր չէ խոսել խաղի մասին: Խաղի գործողությունը խաղ-խնդրի լուծման միակ միջոցն է: Այս խաղերում գործողությունը ճիշտ և հստակ որոշված է: Այն կարող է լինել բազմազան, սակայն խաղի խնդրի հաջող լուծման համար պետք է բավարարվեն երկու կարևոր պահանջներ. անպայմանորեն ենթարկվի խնդրին և այսպիսով կատարի խաղի ուսուցողական նպատակը: Պետք է լինի գրադեցնող և գրավիչ՝ ընդհուպ մինչև խաղի վերջը:

Կանոնները բացահայտում են խաղի բովանդակությունը, նշում խաղային գործողության աստիճանական զարգացումը և առաջադրված նպատակին հասնելու ուղին: Դրանք գործողությունը բացահայտում և կազմակերպում են այնպես, որ այն հաստատուն կերպով ուղղված լինի խաղի խնդրի կատարմանը: Կանոնը՝ դիդակտիկ խաղը կազմակերպող ազդակ է: Խաղի կանոնին վերագրվում է ոչ միայն այն, ինչը երեխաները պետք է կատարեն, այլև այն, ինչը պետք է ինքնաբուխ անեն: Դա էլ երեխաներից պահանջում է որոշակի կարգապահություն և կամքի ուժ:

Խաղի արդյունքը դիդակտիկ խաղի եզրափակումն է, որը պետք է գնահատել թե՛ երեխաների և թե՛ մանկավարժի տեսանկյունից: Մանկավարժի համար կարևոր է, որ երեխան կատարի խաղի խնդիրը, կանոնը, իրականացնի նկարագրված գործողությունը և ստանա անհրաժեշտ արդյունքը: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից:

Եթե մանկավարժը խաղն անցկացնում է ժպիտով, կատակով, սիրով, փոխադարձ ուրախության մթնոլորտում, ինչն արտահայտվում է մանկական աչքերի զվարթությամբ, զգացմունքների անկաշկանդությամբ և անկեղծությամբ, ապա այն անպայմանորեն կակտիվացնի երեխաների լեզվամտածողությունը և մարդասիրական դրսևորումները:

Դիդակտիկ խաղերի տեսակներից են.

1. Խաղեր առարկաներով:

Սրանք առավել հասանելի են, որովհետև անմիջաբար ուղղված են երեխաների ընկալունակության ձևավորմանը և համապատասխանում են նրանց ձգտումներին:

2. Սեղանային խաղեր:

Այս խաղերի ժամանակ երեխաներին տրամադրվում է ոչ թե առարկան, այլ դրա պատկերը: Այս տիպի խաղերը ենթադրում են ինքնուրույն և ակտիվ մտածողություն:

Խաղ՝ «Խելացի գործիքներ»

Դիդակտիկական խնդիրը՝ ամրակայել երեխաների գիտելիքները երաժշտական գանազան գործիքների վերաբերյալ, հարստացնել բառապաշարը: Այս խաղը L.

Սարգսյանի բանաստեղծությունը ուսուցանելիս կիրառում ենք դասի կշռադատման փուլում: Խաղի գործողությունների հաջորդականությունը որոշվում է խորանարդիկի նետումով: Խաղից առաջ երեխաները դիտում են երաժշտական գործիքներ պատկերող նկարներ:

Այդ քայլի նպատակն է՝ սեր արթնացնել երաժշտության հանդեպ, առաջացնել նվագելու ցանկություն և հարստացնել բառապաշարը: Այնուհետև ուսուցիչը բացատրում է խաղի կանոնները. խաղադաշտում կարելի է տեղաշարժվել միայն խաղանիշի միջոցով: Չարկավոր է հաշվել այնքան շրջան, որքան նշված կլինի խորանարդի վրա: Չաղթում է նա, ով անսխալ ընտրում է անհրաժեշտ գործիքներով քարտերը և խաղանիշներով փակում իր խաղադաշտի վանդակները: Խաղի ավարտին կատարվում է ամփոփում: Գնահատման ձևն էլ պետք է համապատասխանի խաղին: Ընդհանրապես կիրառվում է գնահատականի ինքնատիպ ձև, օգտագործում ենք «ծաղիկներ»՝ մեկ, երեք, հինգ միավորներով: Դա թույլ է տալիս պատասխանները գնահատել ընտրական ձևով:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մայրենիի դասերին

Խաղը երեխայի գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, և այն շարունակվում է ամբողջ կյանքում: Խաղը նաև նպաստում է աշխատանքի և ուսուցման գործունեության տարանջատմանը: Խաղի միջոցով երեխան ձեռք է բերում իր նպատակի իրականացման գործընթացի պլանավորման և արդյունքին հասնելու կարողություններ: Ուստի ուսուցում-խաղ գույակցումը հետաքրքիր և գրավիչ նախադրյալ է երեխայի համար:

Խաղերը կազմակերպվում են ուսումնական նյութի մատուցման տարբեր փուլերում՝ հաղորդում, ամրակայում, ամփոփում, ստուգում: Մայրենիի դասերին կազմակերպվում են բազմաթիվ խաղեր.

Չվարճալի ծաղիկներ – Ուսուցիչը գրուցում է երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին: Այնուհետև բաժանվում են քարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրված է որևէ ծաղկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող մի բառ: Երեխան պետք է գուշակի, թե որ ծաղկի մասին է խոսքը, և ինչ գիտի այդ ծաղկի մասին ինքը: Այս խաղը երեխաների մեջ սեր է արթնացնում ծաղիկների նկատմամբ: Նրանց մեջ դաստիարակում է գեղագիտական ճաշակ:

Խոսքի զարգացման խնդիրները տարրական դասարաններում իրականացվում է նաև խոսքային այլ միջոցներով՝ հայտարարություն, պատմվածք, նամակ: Այս դեպքում երեխաներից պահանջվում է քերականական բավականին լուրջ գիտելիքներ:

Փոստատարը բացիկ բերեց: Այս խաղը կիրառվում է՝ «Ու՞մ նվիրեմ իմ սիրտը» թեմայի ամփոփման ժամանակ: Այն անցկացվում է դասասենյակում: Հարկավոր է ընտրել յուրաքանչյուր թեմային համապատասխանող նկարներ և դնել 11 ծրարի մեջ: Նկարներին նայելով՝ երեխաները պետք է ավարտեն կիսատ պատմությունը: Փոստատարը ընտրված երեխաներից մեկին հանձնում է նախապես պատրաստված բացիկներով պայուսակը: Նա դուրս է գալիս: Քիչ անց երեխաները բացում են դուռը, և երգելով ներս է մտնում փոստատարը.

Ձերն ժպիտը երեսիս,

Մեծ պայուսակը ուսիս,

Շրջում եմ ես բակից բակ,

Բացիկներ բերում անհամար:

Երեխաները ոգևորված ծափահարում են: Նա յուրաքանչյուրին տալիս է մեկական բացիկ: Մի քանի րոպե տրամադրվում է՝ մտածելու, նկարի շուրջ պատմվածք հորինելու, հերոսին նամակ գրելու և ակրոստիքոս ստեղծելու համար: Խաղի ավարտին յուրաքանչյուր երեխա ընթերցում է իր աշխատանքը: Խաղին գործուն մասնակից և հաղթող երեխաներն ստանում են «ծաղիկներ» որպես մրցանակ: Ճաբաթվա վերջում որոշում ենք այդ շաբաթ խաղերին ակտիվորեն մասնակցող և հաղթող երեխային: Ով շատ ծաղիկներ ունի, նա էլ հաղթող է ճանաչվում:

Ներկայացնենք խաղային տեխնոլոգիաներով կառուցված դասի պլան: Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը գրաճանաչության շրջանում նպաստում է կարդալու կարողությունների ձևավորմանը:

Դասի թեման՝ 2, գ հնչյուն – տառի ուսուցում: (2 ժամ)

Նպատակը.

Աշակերտները կյուրացնեն 2, գ հնչյուն-տառի արտասանությունն ու գրությունը: Կսովորեն արտահայտիչ, սահուն և հասկանալով կարդալ առաջադրված տեքստը: Կճանոթանան զատիկ միջատի բնորոշ հատկությանը: Կկարողանան կազմել Նոր բառեր ու բառակապակցություններ: Կհարստացնեն իրենց բառապաշարը Նոր բառերով:

Կտեղեկանան հայկական օրհներգի, դրոշի և զինանշանի մասին: Կահավորումը՝

Ուղերձ

Բարի լուրով օրը բացվեց,

Աքաղաղը զիլ կանչեց՝

Ծուղրուղու՛, ծուղրուղու՛

Արշալույսը ազդարարեց:

Ձանգն էլ Նորից զիլ դողանջեց,

Ու բոլորիս դասի կանչեց:

Ցուցադրված են տառերը և գ-ով սկսվող առարկաների նկարներ՝ զատիկ, զանգ, զինվոր, զինանշան:

Խմբային աշխատանքի համար նախատեսված են տառեր, որոնցով պետք է կազմել բառեր և դրանք օգտագործել որպես վզնոց:

1. Անդրադարձ՝ անցած տառերին:

Այս պահին նպատակահարմար է անցկացնել «Ռադիոհաղորդավար» խաղը:

Աշակերտներն աշխատում են զույգերով: Յուրաքանչյուր զույգից մեկը մոտենում և պարկից հանում է որևէ առարկա պատկերող քարտը (սար, տատիկ, պարան, մասուր, նապաստակ, լամպ): Առաջին աշակերտը, առանց ցուցադրելու իր ընտրած առարկան, բառն ասում է՝ հնչյուններն առանձին-առանձին հեգելով: Մյուսը լսում է, բառն արտասանում ամբողջությամբ, հետո ցուցադրվում է նկարը: Պարկից հաջորդաբար հանելով մնացած նկարները, երեխաները կատարում են նույն աշխատանքը: Խաղին ակտիվորեն մասնակցող և ճիշտ պատասխանող երեխաները ստանում են ծաղիկներն տեղադրում պատասխանի վրա իրենց անունը կրող գրպանիկում: Շաբաթվա վերջում հավաքած «ծաղիկների» քանակով որոշվում է այդ շաբաթ խաղերին ակտիվորեն մասնակցող և հաղթող երեխան:

Այնուհետև ուսուցիչը հայտարարում է.

-Երեխանե՛ր, պարկում մի նկար է մնացել, որը դուք չեք նկատել և չեք հանել: Ո՞վ կարող է ասել, թե ինչ պատկերով նկար կլինի դա: Բնականաբար երեխաները կասեն այնպիսի պատկերների անուններ, որոնք իրենց անցած հնչյուն-տառերով են սկսվում:

-Ո՛չ, ո՛չ, դուք չկռահեցիք:

Պարկից հանվում և ցուցադրվում է զատիկ պատկերող նկարը:

Երեխաները միաբերան պատասխանում են՝ զատիկ: Այնուհետև արտասանում են բառը՝ առանձին հնչյուններ հեգելով: Հետո պարզաբանում են, թե, որ հնչյունն է իրենց անձանոթ: Թվարկում են զ հնչյունով սկսվող բառեր կամ ծանոթ երեխաների անուններ:

Ներկայացվում են գատիկի մասին բանաստեղծություն և հանելուկ.

Ես գատիկն եմ, ես գատիկը,
Ձեր պարտեզի մի հատիկը,
Մեջքից ունեմ սև-սև պուտեր,
Ունեմ մանրիկ սիրուն տոտեր:
Թռչկոտում եմ ծաղկից ծաղիկ
Ծծում նեկտար, խմում շաղիկ,
Երբ արևը մայր է մտնում,
Իմ հին բույնը էլ չեմ գտնում,
Որ թփումն էլ տանի քունս,
Ջենց այնտեղ է լինում բույնս:

Տերևին տիտիկ
Նստեց մի հատիկ,
Իսկ նրա մեջքին
Յոթ սիրուն կետիկ,
-Ի՞նչ միջատիկ:

Երեխաները պատասխանում են՝ «գատիկ»:

Ուսուցիչը երեխաներին տեղեկացնում է, որ գատիկը օրվա մեջ ուտում է 200-300 միջատ:

Աշխատանք դասագրքով: Երեխաները վերարտադրում են դասագրքի նկարպատմությունները: Ուսուցիչն ավելացնում է, որ մեր հայրենիքի սահմանները պաշտպանում են հայ զինվորները: Մենք ունենք մեր օրհներգը, եռագույն դրոշը և զինանշանը: Ցուցադրվում է մետաղալարից պատրաստված գ-ի գրաֆիկական պատկերը:

Կարելի է երեխաներին հնարավորություն տալ նաև ծեփել 2, գ հնչյունով սկսվող բառերի պատկերներ (գատիկ, գանգ, զինվոր)՝ նախապես ծնողների պատրաստած խմորից: Անշուշտ, այն Էկոլոգիապես ավելի մաքուր է:

Աշխուժացնող խաղ՝ «Չատիկ և լուսատտիկ»:

Տղաները լուսատտիկ են, իսկ աղջիկները՝ զատիկ: Երբ ասում են՝ «գիշեր»՝ աղջիկները քնում են, տղաները՝ արթնանում: Եվ հակառակը: Խաղի նպատակն է՝ աշխուժացնել երեխաներին և միաժամանակ հայրենասիրական զգացմունքներ դաստիարակել՝ ասելով, որ մեր գինվորները գիշեր-ցերեկ հսկում են մեր հայրենիքի սահմանները:

Ինչպես օգնեցին

Միջատների թագավորությունում ապրում էին Չատիկ հայրիկը և Չատիկ մայրիկը: Մայրիկը համեստ էր ու ամաչկոտ, իսկ հայրիկը լուրջ էր ու հպարտ: Մի անգամ փոքրիկ Չորիկը մոլորվել էր պարտեզում: Նա իր հետ վերցրել էր մի գանգ, և զնգզնգացնելով փորձում է գտնել տան ճանապարհը: Հանկարծ հանդիպում է Չատիկ հայրիկին և Չատիկ մայրիկին: Նրանք շատ լուրջ տեսք ունեին: Մութը վրա էր ընկնում: Չատիկները մոտեցել էին մի թփի և խնդրում էին, որ իրենց թույլ տան կանգնել թփի վրա և գիշերել, այսր երկուսի քունն էլ տանում էր: Նրանց է մոտենում Չորիկը ու լաց լինելով ասում, որ ինքը կորցրել է իրենց տան ճանապարհը, և խնդրում է թույլ տալ նրանց մոտ գիշերելու: Լույսը բացվելուն պես Չորիկը բարձրանում է Չատիկ հայրիկի մեջքին ու գտնում իրենց տան ճանապարհը. . .

Աշխատանք գրատետրերում: Ճարուհակում են կիսատ մնացած պատմությունը:

Հարցերի միջոցով ամփոփվում է, թե ինչ նոր բառեր սովորեցին աշակերտները:

Խմբային աշխատանք

1. Երեխաները բաժանվում են երեք խմբի:

I խումբ

Սեղանին դրված են նկար-պատկերներ: Աշակերտներին բաժանվում են ծրարներ, որոնց մեջ կտրտած պատկերներ են: Դրանք միացնելով պիտի ստանան սեղանի նկար-պատկերը:

II խումբ

Ստանում են որոշակի բառերի նկար-պատկերները: Գծում են բառի գծապատկերը և որոշում ձայնավորների, բաղաձայների թիվը:

III խումբ

Ստանում են նկար: Կազմում դրա շուրջ նախադասություն և գծապատկեր:

Դիդակտիկ խաղը որպես մաթեմատիկայի տարրական դասընթացի ուսուցման միջոց

Մաթեմատիկա առարկան այն աստիճանի լուրջ է, որ օգտակար է այն առավել ևս հետաքրքրաշարժ դարձնելու առիթը բաց չթողնել: Երեխաների ներդաշնակ զարգացումը

պահանջում է ընդունակությունների մշակում, որը կարելի է իրականացնել նրանց ինքնուրույնության և իմացական հետաքրքրությունները բարձրացնելու ճանապարհով: Այս հարցում խթանիչ դեր է խաղում մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը:

Մաթեմատիկական բովանդակությամբ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի իր խնդիրները: Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխային կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելու, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը:

Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակները հետապնդող առաջադրանքները

- ✓ Ուշադրության և դիտողականության զարգացում
- ✓ Ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- ✓ Մտածողությունը զարգացնող՝ վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ-խնդիրներ, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում դիդակտիկական խաղեր անցկացնելուց առաջ անհրաժեշտ է հաշվի առնել հետևյալ հարցերը.

- ա) Որն է տվյալ դասի գլխավոր նպատակը, ինչպիսի մաթեմատիկական կարողություններ և հմտություններ են ձևավորվում այդ խաղի ընթացքում
- բ) Որն է գլխավոր նպատակից առանձնացող խնդիրը
- գ) Խաղի կազմակերպման համար ինչ նյութեր և ձեռնարկներ են անհրաժեշտ
- դ) Կազմակերպման ինչպիսի ձևեր օգտագործել:

Առաջին դասարանում մաթեմատիկական նախնական պատկերացումների ձևավորման շրջանում անցկացվող խաղերը նպատակաուղղված են երեխաներին սովորեցնելու՝ հստակ տարբերել առարկաներն ըստ գույնի, չափի, ձևի, կողմնորոշվել ժամանակի և տարածության մեջ, մեկ առ մեկ համրել և համեմատել առարկաների խմբերն այնպես, որպեսզի հասկանալի դառնա «մեծ է», «փոքր է», «նույնքան է» հասկացությունների իմաստը: Այդ խաղերը կնպաստեն տարբերելու երկրաչափական պատկերները՝ շրջանը, եռանկյունը, քառանկյունը, զարգացնելու սովորողների խոսքը, ակտիվացնելու մաթեմատիկայի նկատմամբ հետաքրքրությունը:

Կոլեկտիվ խաղերի ընթացքում ձևավորվում են նաև անձնավորության բարոյական որակները: Երեխաները վարժվում են օգնել ընկերոջը, հաշվի նստել մյուսների հետաքրքրասիրությունների հետ: Երեխաների մեջ զարգանում է պատասխանատվության զգացումը, կարգապահությունը, կոփվում են կամքն ու բնավորությունը:

Դիդակտիկական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխայի մեջ ինքնակամորեն զարգացնելու այնպիսի հոգեկան գործընթացներ, ինչպիսիք են՝ ուշադրությունը, հիշողությունը, ուշիմությունը, հնարամտությունը, կռահողականությունը:

Ուսուցման գործընթացում ներգրավված խաղերը, ստեղծված խաղային իրավիճակները նպաստում են, որ խաղով տարված աշակերտներն աննկատ, առանց հատուկ լարվածության ձեռք բերեն մաթեմատիկական որոշակի գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ: Սակայն խաղը չպետք է լինի ինքնանպատակ: Այն պետք է վերածվի մաթեմատիկայի նկատմամբ սեր և հետաքրքրասիրություն զարգացնելու միջոցի:

Դիդակտիկ խաղ՝ «Խանութ»

Խաղի նպատակը՝

1. Չարգացնել սովորողների հաշվելու կարողություններն ու հմտությունները
2. Տղաներին սովորեցնել աղջիկների հետ վարվել քաղաքավարի խաղի միջավայրը՝ որպես ապրանք օգտագործել տարբեր առարկաներ:

Խաղի կանոնները

Տղաներին ցանկացած իր վաճառողուհիները տալիս են միայն այն դեպքում, երբ նրանք դիմում են ճիշտ ձևով, խոսում են կիրթ տոնով և ճիշտ են կռահում վաճառողուհիների կողմից տրված հարցի պատասխանը:

Խաղի ընթացքը

Ուսուցիչը բացատրում է, որ վաճառքը կատարվում է միայն սիրալիր բառեր օգտագործելով և հարցը ճիշտ կռահելով:

Տղան, մոտենալով վաճառողուհուն, ասում է. «Ես գիրք և գրչատուփ եմ ուզում»:

Վերջինս պատասխանում է. «Խնդրեմ, բայց մենք վաճառում ենք նրան, ով ճիշտ արտահայտություններ է օգտագործում և սիրալիր բառեր >>:

-Այժմ ճիշտ կռահի՞ր հարցիս պատասխանը և կստանաս քո պահանջած իրը:

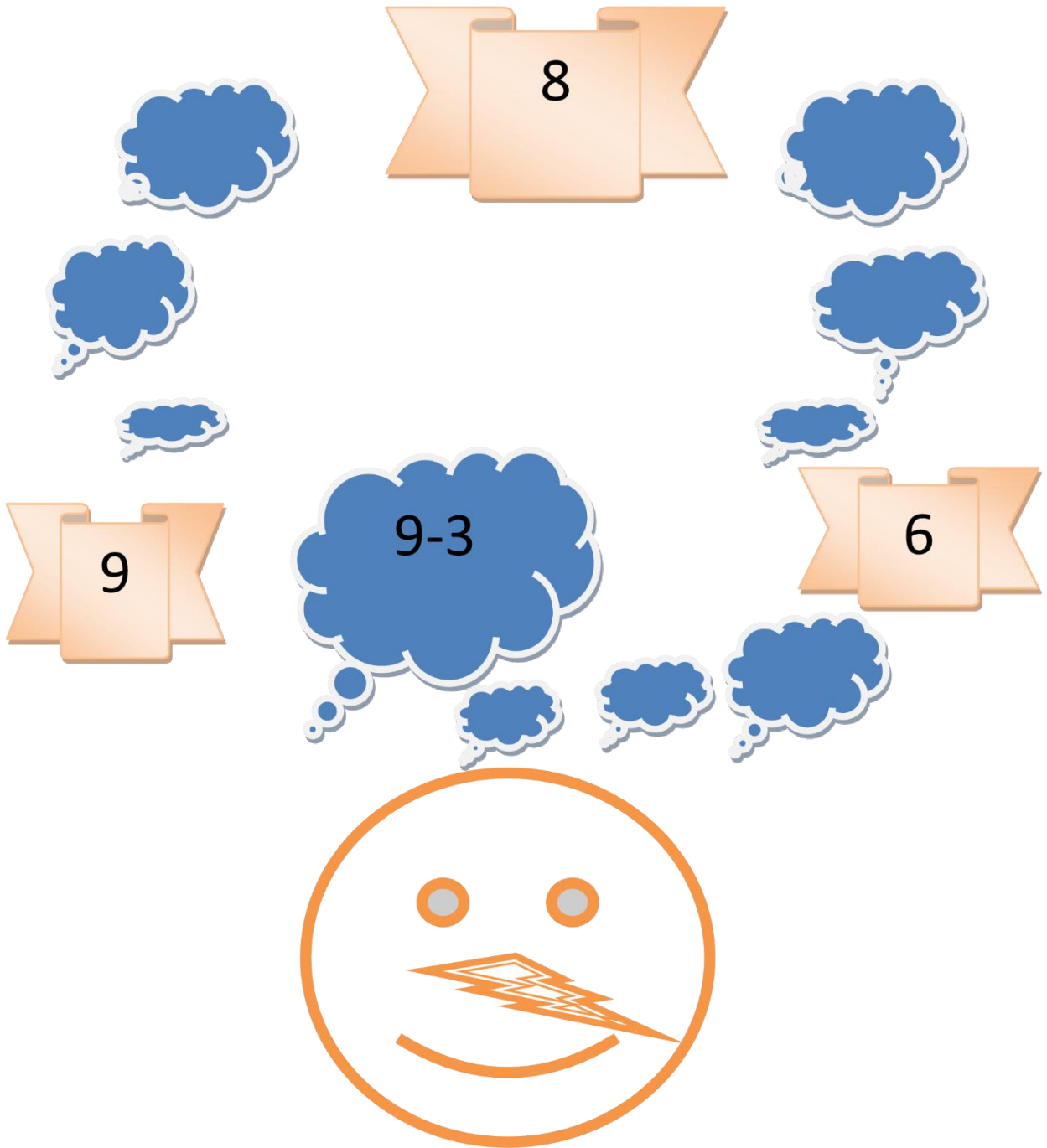
Գիրքն արժե 100 դրամ, իսկ գրչատուփը՝ 2 անգամ ավելի:

Որքա՞ն կվճարես գրչատուփի դիմաց :

Ճիշտ և սիրալիր պատասխանելուց հետո ստանում են պահանջված իրը:

ԲՈՒՐԱՏԻՆՈ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂ

Օգնիր Բուրատինոյին գտնել ճիշտ թիվը: Բուրատինոն պետք է ոտքը դնի համապատասխան ամպիկի վրա, որպեսզի հասնի ճիշտ պատասխանին և տեղադրի մեծ ամպիկի մեջ:



Եզրակացություն

Քանի որ այսօր դպրոց մուտք են գործում 6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրմանը, ուստի այսօր շատ է կարևորվում խաղային տեխնոլոգիաներով կրթության ուսուցումը: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և գարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ անկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Կարծում եմ այս աշխատանքը կնպաստի տարրական ուսուցման գործընթացում ավելի լայնորեն կիրառելու դիդակտիկական խաղերը՝ ուսուցման գործընթացը առավել հետաքրքիր, մատչելի և ոչ ձանձրալի դարձնելու նպատակով:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ա. Տեր-Գրիգորյան, Չայոց լեզվի մեթոդիկա, Երևան 1988թ. :
2. Վ . Սարգսյան, Այբբենարանի ուղեցույց 12-ամյա դպրոցի առաջին դասարանի, Երևան 2006թ. :
3. Ջ. Գուլամիրյան, Չայոց լեզվի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Երևան 2006թ. :
4. Նախաշավիղ 8, 2012թ. :
5. Նախաշավիղ 6, 2013թ. :
6. Վ. Ս. Կուկուշկին, Տարրական ուսուցման մանկավարժություն:
7. Համացանց