



,ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑԵ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ
ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՏԱՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ**

**ԱՌԱՐԿԱ՝
ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝
ՀԵՂԻՆԱԿ՝**

**ԴԱՍՎԱՐ
ԱՐՄԵՆՈՒՅԻ ՄԵԼՔՈՆՅԱՆ
ԼՈՒՍԻՆԵ ՎԱՐԴԱՆՅԱՆ**

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝

**ԼՃԱՇԵՆԻ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ
ԴՊՐՈՑ**

Սևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
Խաղային մեթոդների օգտագործումը տարրական դասարաններում	5
Խաղի նշանակությունը երեխայի կյանքում	9
(Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր).....	9
Տարրական դասարաններում մայրենի լեզվի ժամերին կիրառվող խաղեր՝ բարդ և ածանցավոր բառերի կազմության շուրջ.....	12
Եզրակացություններ, առաջարկություններ.....	1617
Գրականություն.....	18

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հիմնահարցի արդիականությունը՝

Արդի դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են՝ աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը:

Ուսուցչի կատարած աշխատանքի և աշակերտների ունեցած հաջողությունների արդյունքները չափում, ձեռք բերած գիտելիքներով հմտություններով և իրենց ունեցած դիրքորոշումով: Ժամանակակից մանկավարժության նպատակներից է նպաստել սովորողների ճանաչողական, ստեղծագործական ներուժի զարգացմանը: Ընկերային հետաքրքրությունների համոր խթան կարող են լինել ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ինչպես նաև բարդ, հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Խաղը հենց այն հնարն է, որը հոգեհարազատ է և սիրված երեխաների կողմից:

Կրտսեր դպրոցականների դիդակտիկայի մեջ կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան կարևորվում է կրտսեր դպրոցականների համար: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ:

Խաղը մոգական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Առաջին դասարանցին երեկվա հինգ տարեկանն է, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարք խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Իսկ երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի:

Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ , դասարանում ստեղծվում է մի նոր , յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ - աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին որոշակի պատնեշներ, ապա դրանք այս դեպքում աննկատելիորեն անհետանում են: Առակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, մտապահում է անգամ տեսածն ու լսածը: Խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն ու անբաժանելի մասն է. այն մարդու հետ քայլում է նրա զարգացման բոլոր ժամանակներում:

Հետազոտության Նպատակները`

- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել երեխաների տրամաբանական մտածողությունը,
- Չարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը,
- Չարգացնել աշակերտների հիշողությունը,
- Չարգացնել աշակերտների խմբով աշխատելու կարողությունը:

Հետազոտության Խնդիրները`

- Ծանոթանալ խաղային տեխնոլոգիաներին,
- Հավաքագրել բազմազան խաղեր,
- Պլանավորել արդյունավետ դասեր:

Համոզված եմք, որ խաղային մեթոդի օգտագործումը արդիական կլինի նաև հետագայում և յուրաքանչյուր ուսուցիչ, եթե ցանկանում է ուսուցման ընթացքը դարձնել ավելի հետաքրքիր, մատչելի, բազմակողմանի, ակտիվ, մտերմիկ և այլն, պետք է օգտագործի տարբեր տրամաբանական խաղեր: Խաղը երեխաների կյանքի , նրանց ստեղծագործական ունակությունների զարգացման ինքնուրույնության դաստիարակության միջոց է: Խաղը զարգացնում ուշադրությունը, հիշողությունն ու երևակայությունը: Իսկ ո՞վ չի սիրում խաղալ: Մարդու ինչին է պետք խաղը: Պարզից էլ որրգ է Նա դրանով ուրախ է ապրում: Առանց խաղի տխուր է ու նույնիսկ անհնար կլինի ապրել: Խաղն է, որ օգնում է դառնալ արագաշարժ , ճարպիկ ու չվհատվել անգամ անհաջողություններից:

Խաղային մեթոդների օգտագործումը տարրական դասարաններում

Տարրական դասարաններում աշխատող յուրաքանչյուր ուսուցիչ երեխայի՝ դպրոց մուտք գործած առաջին օրվանից նրան ուղղորդում է դեպի ինքնակազմակերպման, ինքնուրույնության, սեփական արարքների համար պատասխանատվության գիտակցման և գիտելիքներ ձեռք բերելու նպատակասլաց գործողությունների: Բնականաբար, ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ իր սաներն ընդամենը վեց տարեկան են, և այս տարիքում նրանք շարունակում են կապված մնալ իրենց սիրելի խաղալիքի և խաղերի հետ:

Այս տարիքի երեխաների հետ ուսուցիչը ինչպիսի՝ մանկավարժամեթոդական և հոգեբանական մոտեցումներ պետք է դրսևորի, որպեսզի կարողանա երեխայի մեջ ստեղծել նախնական պատկերացումներ ու վերաբերմունք՝ գիտելիքի, շրջապատի, աշխարհի նկատմամբ: Վ. Ա. Սուխոմլինսկին գրել է. «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչ դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով:

Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծորեն կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը նրա համար պահպանի այն ուրախությունները, որոնք երխան ունի մինչ դպրոցը:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումն առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողական միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս:

Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե՛ իր և թե՛ ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները:

Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում 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 դասարանի երեխայի համար այս փուլում խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի

համար: Խաղի միջոցով է բացահայտվում նրա մեջ թաքնված ներուժը: Ուսուցողական բնույթի խաղեր կարելի է իրականացնել մի դեպքում հետիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով, մեկ այլ դեպքում՝ մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելով և այլն:

Դասավանդման ընթացքում ընթերցում են առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և աշակերտներին բացատրելով ներկայացնում այդ ստեղծագործությունների բուն իմաստը: Հանձնարարում են որոնել և ընթերցել նախորդ թեմաներից հեքիաթի ասացվածքի հետ կապված հատվածներ և գտնել դրանց ընդհանրությունները: Հեքիաթների, առածների և ասացվածքների ուսումնասիրումը նպաստում է երեխաների արժեհամակարգի ձևավորմանը:

Այս մոտեցմամբ ես երեխաներին սովորեցնում եմ հարգել մեծերին, օգնել ծերերին, լինել ածխատասեր, ընկերասեր, պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Նման բովանդակությամբ հեքիաթներից կարելի է առանձնացնել Հ. Թումանյանի ,Ամբան Հուռինե,,Անխելք մարդը, ,Սուտասանը, ,Խելոքն ու հիմարը և այլն: Հեքիաթի ընթերցումը նպաստում է ոչ միայն երեխայի լեզվական, հաղորդակցական, տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների, այլև սոցիալական հմտությունների զարգացման:

Փորձը գույց է տալիս, որ մյուս գրական ժանրերի համեմատությամբ հեքիաթները, առածները և ասացվածքները առավել քան արժեքավոր են սովորողների մտածական և երևակայական կարողությունների, ինչպես նաև բարոյական և հոգևոր արժեքների ձևավորման առումով: Խաղբեմականացումն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչ բեմականացումը աշակերտները լիարժեք ընկալում են իրենց հասանելի դերերի բովանդակությունը:

Հենց այս դերային խաղի միջոցով ձևավորվում են երեխայի նախնական աշխարհայացքն ու նախնական պատկերացումները, տեսակետները աշխարհի և մարդկային հարաբերությունների (թերև ոչ այնքան լիարժեք), վարքային դրսևորումների, բարոյական արժեքների (Ի՞նչն է լավ, Ի՞նչն վատ, ո՞րն է բարին, որը՞ չարը) առումով և այլն:

Միաժամանակ պետք է նկատի ունենալ, որ այս փուլում փոխվում է երեխայի սոցիալական կարգավիճակը, և նա կամաց-կամաց սկսում է հասկանալ, որ պետք է պատասխանատվություն կրի սեփական արարքների համար՝ չխախտելով մյուսների իրավունքներ ու ազատությունները:

Դասավանդման և դաստիարակության ժամանակ է, որ առաջանում են բազմաթիվ խնդիրներ, և տարրական դասարանների ուսուցիչն է, որ ուսուցման մեթոդականության, մանկավարժական վարպետության և ճկունության շնորհիվ

կամաց-կամաց փոխում է երեխային հետ աշխատելու բնույթը՝ ավելի շատ ուշադրություն դարձնելով նրա և՛ անձնային, և՛ իմացական հնարավորությունների զարգացմանը:

Մինչ դեռ նպատակային ուսուցում կազմակերպելու համար տարրական դասարանների ուսուցիչը պետք է հետամուտ լինի սովորողների իմացական գործընթացների կազմակերպմանը, նրանց հետաքրքրությունների բացահայտմանը, համագործակցային կարողությունների զարգացմանը, հաղորդակցական ունակությունների, անհատականության, տրամաբանական մտածողության, վերլուծական կարողությունների ձևավորմանը և այլն:

Ուսուցչի խնդիրն է՝ իր ունեցած մեթոդական զինանոցից ընտրել համապատասխան մեթոդը՝ ելնելով իրականացվող գործընթացի նպատակներից:

Մեր մասնագիտական և մեթոդական զինանոցում տարիների ընթացքում կուտակել ենք բազմաթիվ խաղեր, որոնց միջոցով մատուցվող նյութերի ուսուցումն ունի և՛ գործածական, և իմացական նշանակություն:

Դրանք նպաստում են կոնկրետ գիտելիքների ամրակացմանն ու խորացման և, բնականաբար, նոր գիտելիքների արդյունավետ յուրացմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնագնահատման, ինկնակատարելագործման կարևոր միջոցն է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել, այլև դաստիարակել երեխային: Այդ ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման: Ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր (հատկապես պասիվ երեխաների հետաքրքրությունների առաջացման առումով):

Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերից կարելի է առանջնացնել դիդակտիկ խաղեր, որոնք հիմնականում համապատասխանում են դասի թեմային, և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրակացնելու և անփոփելու նպատակով:

Չվարձալի ծաղիկներն խաղը կազմակերպում են երրորդ դասարանում: Չրուցում են երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին: Այնուհետև երեխաներին բաժամվում են խաղաքարտեր:

Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրվում է որևէ ծաղիկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող մի բառ: Երեխան պետք է գուշ-կի, թե որ ծաղիկի մասին է խոսքը, և ինչ գիտի այդ ծաղիկի մասին ինքը: Այս խաղը երեխաների մեջ սեր է արթնացնում ծաղիկների նկատմամբ, նրանց մեջ դաստիարակվում է գեղագիտական ճաշակ: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերի նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը:

Դրանք ձևավորվում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում հետևաբար նաև կամային որոկներ, 2-րդ և 3-րդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտները տրամաբանական խնդիրների համար ունենան առանձին տետրեր, որպեսզի ինքնուրույն գրառեն ինչպես դա սա բա նում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ անցկացնում են տարբեր խաղեր ինչպես մաթեմատիկայից, այնպես էլ մյուս առարկաներից:

Ով կլուծի արագ և ճիշտե խաղի միջոցով հնարավոր է իրականացնել թեմայի կրկնություն կամ մրցույթ: Համապատասխան շարքերի քանակով գրատախտակին գրում ենք վարժություններ:

Յուրաքանչյուր շարքից երեխաները մոտենում և լուծում են վարժությունները: Աշխատանքը տևում է այնքան, մինչև վերջին աշակերտը կատարի առաջադրանքը:

Այն շարքը, որն ավելի շատ է լուծում իր առջև դրված խնդիրը, ճանաչվում է հաղթող:

Դասը հետաքրքիր դարձնելու նպատակով սովորսկսն վարժությունների կամ բանավոր հաշվի ժամամակ նկարում են ծաղիկ, որի թերթերի վրա տեղադրում են վարժություններ Հանձնարարում են, որ երեխաները ասեն պատասխանները:

Օգտագործվում է ևս մի հնար. երեխաներին հարձնարարվում է գտնել իրենց մտքում պահած թիվը:

Այս խաղի ժամանակ են հաջորդաբար կատարում են գործողություններ, իսկ աշակերտները լուծում են պահանջվող առաջադրանքները: Ինչպես իմաստուն կերպով նկարել է Հովի. Թումանյանը ,խաղը երեխայի օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա եռությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունվում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելուէ:

Այսպիսով՝ խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները, հատկապես տարրական դասարաններում, երբ ուսուցիչը որպես նպատակադրված գործընթաց փորձում է իրականացնել ուսումնական նպատակները խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով:

Անչափ կարևոր են խաղի կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Այդ տեսակետից ուսուցողական Է մայիեկի դասին անցկացվող ,Ջեքիաթային տնակե խաղը:

Պատերին փակցված են նկարներ՝ տարբեր հեքիաթներից: Սկզբում աշակերտները յուրաքանչյուր նկարի շուրջ պատմում են հեքիաթ: Այնուհետև բաժանվում են խմբերի:

Առաջարկվում է նամակներ գրել հեքիաթի հերոսներին: Յուրաքանչյուր խմբից մի երեխա ներկայացնում է իր խմբի պատրաստած նամակը: Լավագույնները խրախուսվում են:

Ընդհանրապես խաղն օգնում է ուսուցման գործընթացում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը:

Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բնույթի, կարգապահության, հաղորդակցման, միմյանց լսելու կարողության և համագործակցության զարգացման հետ կապված բազմաթիվ խնդիրներ:

Ամփոփելով վերը ասվածը՝ կարող ենք ասել, որ տարրական դասարանների ուսուցչի վարպետության մակարդակով, մասնագիտական և մեթոդական պատրաստվածությամբ Է պայմանավորված սովորողների արդյունավետ ուսուցումը, ինչն էլ իր հերթին ապահովում է երկրի ապագա քաղաքացիների մտավոր և հոգևոր կարողությունների զարգացումը:

Խաղի նշանակությունը երեխայի կյանքում (Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր)

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում: Այն ծնվում է երեխայի հետ և դառնում նրա հավատարիմ բարեկամը:

Խաղերի դերը մեծապես կարևորել են Խ. Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Յ. Թումանյանը, Կ. Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն և ուրիշներ:

Յ. Թումանյանը գրել է. ,Խաղը նրա՝ մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա եռությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ ընդունվում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելուէ:

Կ. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի մեթոդը՝ որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է. ,Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի 10 րոպե ուշադրություն: Իսկ եթե դուք կարողանաք օգտագործել աշխույժ

ուշադրության 10 թույլ, ապա դա մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ:

Ինչպես նախադպրոցական, այնպես էլ կրտսեր դպրոցական հասա-ում խաղի նկատմամբ դրսևորվող հետաքրքրությունը բնական օրինաչափ: Այդ տարիքում երեխային ավելի շատ խաղ զվարճալիք է անհրաժեշտ, քան լուրջ աշխատանք: Երեխայի համար խաղն իրականություն է: Խաղի ընթացքում նա իրեն զգում է բժիշկ, օդաչու, վաճառող, ուսուցիչ և այլն:

Խաղերի միջոցով զարգանում է երեխայի մտածողությունը, կյանքի են կոչվում բազմազան հետաքրքրություններ: Կոփվում է նրա ուշադրությունը ընդլանվում են նրա գիտելիքների շրջանակները, բարձրանում է տրամադրությունը: Ստեղծվում են ոչ ստիպողական մտերմիկ փոխհարաբերություններ: Խաղը նպաստում է բնավորության դրական գծերի ձևավորմանը: Վերջապես այն երեխայի կենսունակության կարևոր աղբյուրն է, առանց որի չկա երջանիկ մանկություն: Բազմազան խաղերի մեջ մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի դերը բավականին մեծ է: Դրանց նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլև խաղային իրավիճակում մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձելը, մաթեմատիկայի նկատմամբ ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնելը: F10 Խաղի ժամանակ ամենաթույլ աշակերտն անգամ ոգևորվում է և ցանկություն հայտնում մասնակցելու խաղին: Այդ կերպ նա ձերբազատվում է բարդություններից: Երեխան խաղալով աննկատ ձեռք է բերում մաթեմատիկական գիտելիքներ: Դիդակտիկ խաղն ունի երկակի բնույթ՝ գործունեության խաղային ձև և դիդակտիկական ուղղվածություն: Այս խաղերի ժամանակ երեխաները համեմատում են, համադրում, ընդհանրացնում: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է դրա ճիշտ և նպատակային կազմակերպմամբ: Խաղը կազմակերպելիս հայկավոր է նկատի ունենալ հետևյալը՝

- խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների գիտելիքների մակարդակին,

- այն պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը,

- խաղի տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Խաղը կազմակերպելուց առաջ խաղավարը պետք է այն ենթարկի համակողմանի վերլուծության և պարզի՝

- խաղի նպատակը,
- խաղացողների թիվը,
- խաղի կանոնները,

• խաղի կազմակերպման հնարավոր տարբերակները:

Խաղի ընթացքում անհրաժեշտ է ապահովել կարգապահության և արդարամտության մթնոլորտը:

Նախքան դիդակտիկ խաղի անցկացումը պետք է մանրամասորեն բացատրել դրա բովանդակությունը և ստուգել, թե երեխաները հասկացել են այն: Խաղի ընթացքում խաղավարը հետևում է խաղի կանոնների պահպանմանը: Այն կարող է վարել ուսուցիչը (դաստիարակը) կամ որպես խաղավար ընտրված երեխան:

Նշենք մի քանի դիդակտիկական խաղեր, որոնք անցկացվել և դրական արդյունք են ունեցել, այսինքն ծառացել են նպատակին՝ մաթեմատիկական համապատասխան գիտելիքը երեխային հասու դարձնելու համար:

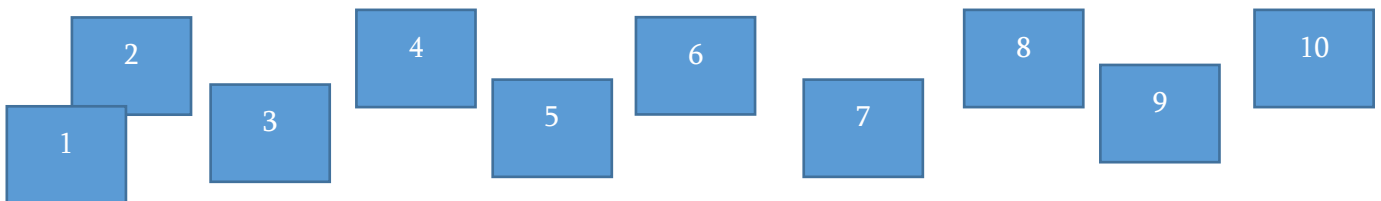
Ո՞ր թիվը չկա

Նպատակը - Ամրապնդել թվերի շարքն ստանալու, արագ և ճիշտ կողմնորոշվելու հմտությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ - Թվաքարտեր և հավաքապաստառ:

Ընթացքը- Ցուցադրվում են 1-10 թվերի թվաքարտերը: Խաղավարը դուրս է հրավիրում երեխաներից մեկին և նրա բացակայությամբ թաքցնում թվաքարտերից մեկը: Երեխան ներս մտնելով՝ պետք է ուշադիր նայի թվաքարտերին և ասի, թե ո՞ր թվաքարտը չկա:

Առաջադրանքը ճիշտ կատարելու դեպքում երեխաները ծափահարում են:



Ասա՛ նախորդ կամ հաջորդ թիվը

Նպատակը - Ամրապնդել աշակերտների պատկերացումները՝ նախորդ և հաջորդ թվերի մասին: Չարգացնել ուշադրությունը, արագ մտածելու կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ - Գնդակ:

Ընթացքը - Երեխաները շրջան են կազմում: Խաղավարը կանգնում է կենտրոնում: Նա ասում է որևէ թիվ և գնդակը նետում երեխաներից մեկին: Գնդակը բռնող երեխան պետք է ասի այդ թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը (ինչպես պահանջվում է) և գնդակը վերադարձնի խաղավարին: Միայն պատասխանի դեպքում երեխան դուրս է գալիս խաղից: Այսպես խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև մեկը ճանաչվում է հաղթող:

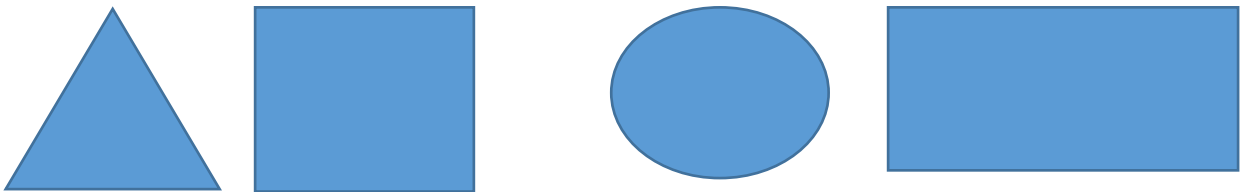
Գծի՛ր փակ աչքերով

Նպատակը - Ամրապնդել երկրաչափական պատկերների իմացությունը, զարգացնել ձեռքի շարժումը, աչքաչափը:

Ընթացքը- 4-5 աշակերտների հրավիրել փակ աչքերով գծել երկրաչափական պատկեր կամ պատկերներ, ապա համեմատել: Շահում է այն երեխան, ով քիչ սխալներ է թույլ տվել:

Կարելի է հանձնարարել առաջադրանքը կատարել նստած տեղելում, որպեսզի բոլորն աշխատեն: Պետք է հետևել, որ պահպանվի խաղի հիմնական կանոնը, այսինքն՝ երեխաներն աշխատեն փակ աչքերով: Այնուհետև հարկավոր է համեմատել գծված աշխատանքները: Պետք է ասել, որ քչերին է հաջողվում փակ աչքերով ճիշտ գծել պահանջված պատկերը:

Չաղթող է ճանաչվում այն երեխան, որն ամենից ճիշտ և գեղեցիկ է գծել:



Դիդակտիկական խաղերը շատ- շատ են և բոլորն էլ ունեն իրենց նպատակները, դրանց մեջ են մտնում նաև հետաքրքրաշարժ խնդիրները, սրամիտ կատակ- խնդիրները, խնդիր-բանաստեղծությունները և նման օրինակներ:

Շատ օրինակներ անցկացրել եմ 1-4-րդ տարբեր դասարաններում և ունեցել եմ ցանկալի արդյունք, դրանց շնորհիվ աշակերտներին հասկանալի են դարձել մաթեմատիկական որաշակի գիտելիքներ:

Տարրական դասարաններում մայրենի լեզվի ժամերին կիրառվող խաղեր՝ բարդ և ածանցավոր բառերի կազմության շուրջ

Չայտնի է, որ խաղը երեխայի գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է և այն շարունակվում է ամբողջ կյանքում: Միաժամանակ այն իր ուրույն տեղն ունի մարդկային մշակույթի համակարգում: Խաղը կարևոր տեղ է գրավում երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման գործում՝ որպես կրթող և դաստիարակող միջոց: Այն նպաստում է մտքի և երևակայության զարգացմանը: Խաղի ժամանակ բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջները՝ գործունեության մեջ ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ շփման հնարավորություն, մեծերի հետ անմիջական հաղորդակցում՝ աշխարհաճանաչողության նկատառումներով: Խաղը նպաստում է նաև

աշխատանքի և ուսուցման գործունեության տարանջատմանը: Խաղի միջոցով երեխան ձեռք է բերում իր նպատակի իրականացման գործընթացի պլանավորման և արդյունքին հասնելու կարողություններ:

Խաղի ժամանակ հավասար ազատ, ինքնադրսևորման հնարավորությունները ստեղծում են հաճելի մթնոլորտ և համագործակցության լավագույն պայմաններ: Երբ վրա է հասնում երեխայի ուսումնական գործունեության ժամանակը, նրա համար դժվար է միանգամից կտրվել զվարթ ու անհոգ խաղերից:

Ուստի ուսուցում - խաղ զուգակցումը հետաքրքիր, սրտամոտ և գրավիչ նախադրյալ է երեխայի համար: Այն դասարանը վերածում է ցանկալի մի մշավայրի, ուր չկան մանուկներին կաշկանդող սահմաններ:

Խաղերը կազմակերպվում են ուսումնական նյութի մատուցման տարբեր փուլերում՝ հաղորդում ամրակայում, ամփոփում, ստուգում:

Տարրական դասարաններում սովորողները առաջին դասարանից գաղափար են կազմում արմատի մասին: Արմատ և իմաստ հասկացությունները նրանց փոխանցվում են միաժամանակ:

Երկրորդ դասարանում սովորողները արդեն գործնականորեն տարբերակում են ածանց, ածանցավոր բառեր եզրույթները:

Աստիճանաբար խորացնելով արմատ և ածանց հասկացությունների վերաբերյալ գիտելիքները՝ նրանք հարստացնում են իրենց բառապաշարը և, միաժամանակ նրանց առօրյա խոսքը դառնում է ավելի գրագետ ու հղկված:

Գիտենք, որ լեզվի բառապաշարն անընդհատ հարստանում է, ավելանում են նոր բառեր՝ համապատասխան ներքին և արտաքին ազդակների: Չմոռանանք, որ յուրաքանչյուր լեզու հարուստ է իր արմատ-բառերով, որոնց բարդեցված կամ ածանցավոր կազմությունները համ ու հոտ են հաղորդում լեզվին՝ այն դարձնելով հնչեղ, նուրբ և ազդեցիկ, ինչպիսին մեր ոսկեդենիկ մայրենին է:

Չայոց լեզուն՝ որպես հնդեվրոպական լեզվաընտանիքի ճյուղերից մեկը, յուրահատուկ է իր բառավերլուծական և բառահամադրական առանձնահատկություններով:

Չայտնի է, որ ամեն մարդ չէ, որ կարող է յուրացնել և գործածել մայրենի լեզվի բառերի ամբողջությունը՝ բառապաշարը:

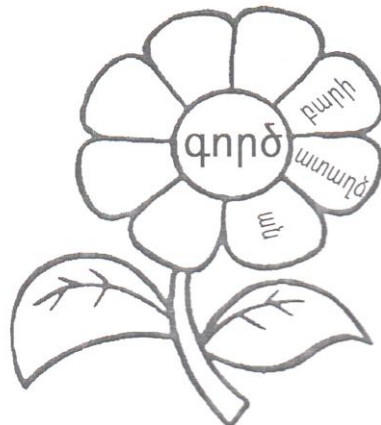
Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայերենի իմացության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը:

Երեխաները աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդ ածանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողությունները առավել զարգացնելու նպատակահարմար մի ջոց է հաճախ կի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը:

Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի 2 օրինակ:

I փուլ

Դասարանը բաժանվում է 5 հոգիանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ.

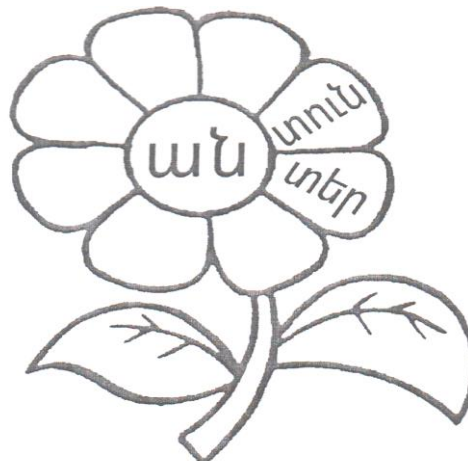


Մեջտեղում գրված արմատ-բառի օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառ-արմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են **գործ** բառին և ստացվում է նոր բարդ կամ ածանցավոր բառ:

Առաջին փուլում հաղթում է այն խումբը, որոր ժամանակին, ճիշտ և անսխալ ավարտում է իր առաջադրանքը:

II փուլ

Եթե կան 2-3 միաժամանակ հաղթող խմբեր, ապա նրանցից յուրաքանչյուրին տրվում է 2 բառաշար: Այս փուլում երեխաները շարքի բառերը մտովի վերածում են բաղադրիչների և յուրաքանչյուր շարքից մեկական արմատով կազմում են նոր բարդ բառեր: /տուն

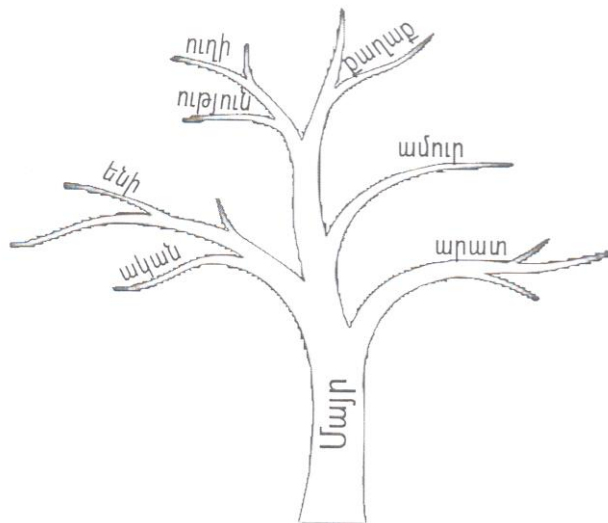


Օրինակ՝ արևածաղիկ լայնարձակ
 հացթուփ նավապետ
 ծովեզր գետածի
 մրգատու բերքառատ
 մրգաշատ մայրամուտ

Ծովեզր և **լայնարձակ** բառերից ընտրել **եզր** և **լայն** արմատները, կազմել նոր բարդ բառ (**լայնեզր**): Հաղթողն անպայման արժանանում է խրախուսական պարգևի:

Նման դասերն անցնում են գործուն մթնոլորտում և տալիս են դրական արդյունք: Կարևոր է, որ խաղի բոլոր փուլերում երեխաները (նույնիսկ չմասնակցողները) լինեն ինքնավստահ և ուշադիր ամբողջ խաղի ընթացում:

Այս պաստառի միջոցով նախնական գաղափար է ձևավորվում արմատ հասկացության մասին: Ըստ էության, ծառի բունը հիմնական բառ-արմատն է, որի ճյուղերին հայտնված ածանցների և բառերի օգնությամբ կազմվում են նոր բառեր (ածանցավոր և բարդ):



Եզրակացություններ, առաջարկություններ

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

Խաղը ճանաչողական հետաքրքրություններ կրթելու և աշակերտների գործունեությունը ակտիվագնելու արդյունավետ միջոց է,

ճիշտ կազմակերպված խաղը՝ հաշվի առնելով նյութի առանձնահատկությունները, մարզում է հիշողությունը, օգնում աշակերտներին զարգացնել խոսքի հմտություններն ու կարողությունները,

Խաղը խթանում է աշակերտների տրամաբանական և մտավոր գործունեությունը, զարգացնում է ուշադրություն և ճանաչողական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ,

Խաղը աշակերտների պասիվության հաղթահարման մեթոդներից մեկն է,

որպես թիմի մաս, յուրաքանչյուր աշակերտ պատասխանատու է ամբողջ թիմի համար, յուրաքանչյուրը շահագրգռված է իր թիմի լավագույն արդյունքով, յուրաքանչյուրը ձգտում է կատարել առաջադրանքը հնարավորինս արագ և հաջողությամբ: Այսպիսով, մրցույթը նպաստում է բոլոր աշակերտների կատարողականի բարձացմանը,

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը , այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման հաղթահարման մեթոդներից մեկն է,

որպես թիմի մաս, յուրաքանչյուր աշակերտ պատասխանատու է ամբողջ թիմի համար , յուրաքանչյուրը շահագրգռված է իր թիմի լավագույն արդյունքով, յուրաքանչյուրը ձգտում է կատարել առաջադրանքը հնարավորինս արագ և հաջողությամբ: Այսպիսով, մրցույթը նպաստում է բոլոր աշակերտների կատարողականի բարձացմանը,

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը , այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք հանդիսանալ նրանց տրամաբանական մտածողության և արագ կողմնորոշվելու ունակությունների զարգացմանը,

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ստեղծում է ազատ և անկաշկանդ մտածելու հարմար միջավայր,

Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կիրառումը նպաստում է սովորողների ակտիվ մասնակցությանը դասապրոցեսին:

Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, խաղերի կիրառումը անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, միջին դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:

Այսպիսով՝ խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Առաջարկում եմ՝

- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել երեխաների տրամաբանական մտածողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, խմբով աշխատելու կարողությունը:

Օգտագործված գրականություն

1. Վ. Ա. Սուխումլինսկի, Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, 1977թ.,
,Լույս:
2. Սարգսյան Սոնա, Ուրախ մաթեմատիկա, Երևան:
3. Հ. Հարությունյան, Հայոց լեզուն հազարազանձե, Երևան, 2003թ.:
4. Ա. Սուքիասյան, Ժամանակակից հայոց լեզու, Երևան, 1982թ.: