



«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԱՌԱՆՑ ՍԱՀՄԱՆՆԵՐԻ»
ՀԱՍԱՐԱԿԱԿԱՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

Խաղը որպես ուսուցման հնար

ԱՌԱՐԿԱ

Անգլերեն

ՀԵՂԻՆԱԿ

Լիանա Խաչատրյան

ՄԱՐԶ

ք. Երևան

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Գ. Էմինի անվան № 182 ա.դ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	1
ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՀՆԱՐ.....	4
ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ.....	15
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ	16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Դպրոցը վիթխարի ուժ է, որը վճռում է ժողովուրդների և պետությունների կենցաղն ու ճակատագրին ըստ այն հիմնական առարկաների ու սկզբունքների, որոնք ընկած են դպրոցական կրթության համակարգի հիմքում:

Դմիտրի Մենդելև

Մանկավարժությունը գիտություն է դաստիարակության և ուսուցման արվեստի մասին: Դաստիարակությունը մանկավարժի նպատակաուղված, բովանդակալից մասնագիտական գործընթաց է, որն օժանդակում է երեխայի անձի առավելագույն զարգացմանը ժամանակակից մշակույթ մուտք գործելուն: Ուսուցումը ուսուցանողի և ուսուցանվողի ակտիվ և նպատակասլաց փոխգործնեության գործընթացն է, որի արդյունքում սովորողների մոտ ձևավորվում են որոշակի գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ, գործնեության և վարքի փորձ, ինչպես նաև՝ անհատական որակներ: Ներկայումս կրթության հիմնական հեռանկարային նպատակը սովորողների նախապատրաստումն է հետարդյունաբերական, տեղեկատվական, ինտեգրված հասարակության զարգացման ժամանակակից փուլի կենսագործնեությանը:

Ուսուցման գործուն մեթոդների զարգացումը և կրթական համակարգի կատարելագործումն անհնար է պատկերացնել առանց ուսուցման ոլորտում այնպիսի նոր մանկավարժական և տեղեկատվական տեխնոլոգիաների ներդրման, որոնք կոչված են առավելագույնս նպաստելու սովորողների մտավոր, ստեղծագործական, բարոյական և հուզական կարողությունների զարգացմանը: Այս առումով կրթության բնագավառում կարևորվում է հեռահաղորդակցական և համակարգչային տեխնոլոգիաների ներդրման պահանջը: Դրանց միջոցով կարող է ստեղծվել ուսումնական-ճանաչողական մի միջավայր, որը հնարավոր է դարձնելու ինչպես անհատական, այնպես էլ խմբային ու զանգվածային ուսուցման տարբեր խնդիրների լուծումը:

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՀՆԱՐ

Դպրոցը դինամիկ սոցիալական համակարգ է, որը փոփոխվում է ժամանակի, ընթացքում, ուստի վերանայման կարիք ունի: Դպրոցի արդյունավետությունը մի շարք հասկանիչներից և անջատ-անջատ օժանդակ տարրերից չի բաղադրվում, այն ենթադրում է մի ամբողջական արդյունավետ համակարգ, որն իր մեջ ներառում է մարդկանց, կառույցներ, փոխհարաբերություններ, գաղափարախոսական նպատակներ, իմացական նյութ, շարժառիթներ (motivation) և ցանկություն (Lightfoot): Կրթական քաղաքականություն մշակողները, մանկավարժներն ու ծնողները նույն բանն են ցանկանում՝ տեսնել դպրոցի պայմանների այնպիսի փոփոխություն, որն ակնառու կդարձնի աշակերտների ստացած գիտելիքները, հմտություններն ու արժեքային համակարգը:

Դպրոցի արդյունավետության նպաստող գործոններից մասնագիտական գրականության մեջ ամենից հաճախ նշվում են հետևյալները.

- դպրոցի միասնական առաքելություն(mission)
- դպրոցում համատեղ որոշումների կայացում(participatory decision-making)
- դպրոցում ստեղծված դրական մթնոլորտ/միջավայր(positive school climate/environment)
- տնօրենի՝ որպես աջակցի դերը(supportive role)
- ուսուցչի՝ որպես ներդրողի դերը(contributory role)
- աշակերտի՝ որպես մասնակցի դերը (participatory role)
- փոխներգործուն (interaktive) համայնքային փոխհարաբերություններ /ծնողների ներգրավումը/

Վերոհիշյալ բոլոր գործոնները ուսումնառության գործընթացին նպաստող այն գործոններն են, որոնք ուղղակի կամ անուղղակի կերպով ազդում են աշակերտների հաջողությունների վրա: Այս գործոնները դիտարկվում են ոչ թե որպես դպրոցի որակի երաշխիքներ, այլ այդ որակն ապահովող պոտենցիալ բաղադրիչներ, որոնց փոխազդեցության կերպը նույնքան կարևոր է, որքան դպրոցում դրանց

առկայությունն ինքնին:

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր, դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը:

Այսպիսով, առաջ քաշած խնդիրների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործնեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի՝ երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական՝ գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն

անհետանում են:

Խաղը երեխայի կյանքում անգնահատելի դեր ու նշանակություն ունի:

Երեխան շրջապատող աշխարհն ու իրականությունը ավելի հեշտ է ընկալում խաղի միջոցով: Եվ հատկապես նախադպրոցականի կյանքում առաջնային համարվում է խաղը և խաղային գործնեությունը:

Ա. Գորկին խոսելով երեխաների աշխատանքի և իր երկրի վերաբերյալ գիտելիքներ տալու անհրաժեշտության մասին՝ նշում է, որ այն չափազանց հեշտությամբ կարելի է իրականացնել հետաքրքիր խաղերի և խաղալիքների միջոցով:

1. Խաղը դաստիարակության միջոց
2. Ուսուցման կազմակերպման միջոց է(ընդլայնում, ճշտվում, ամրապնդվում են երեխայի գիտելիքները խաղի պրոցեսում)
3. Խաղը ճանաչողության միջոց է
4. Կոլեկտիվի ձևավորման միջոց է

Խաղը նախադպրոցական երեխայի գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է, որն ունի անգնահատելի նշանակություն նրա մտավոր, ֆիզիկական, գեղակիտական, բարոյական, հոգեկան զարգացման, ինչպես նաև անձնավորության ձևավորման գործընթացում: Առանց խաղի երեխայի կյանքն անհնար է: Խաղը յուրաքանչյուր երեխայի կյանքում իր ուրույն տեղն է զբաղեցնում և հանդիսանում է նրա ինքնահաստատման եղանակներից մեկը:

Խաղային գործունեությունը բնական գործընթաց է, որտեղ չկա ճնշում, հարկադրանք և երեխայի համար ստեղծված են բնական պայմաններ՝ անկաշկանդ գործելու և արտահայտելու իր հույզերը, զգացմունքները, ցանկությունները: Այստեղ երեխաներն ունեն հավասար իրավունքներ և կարողանում են համագործակցել միմյանց հետ:

Խաղը նպաստում է երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը և ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը:

Խաղալով երեխաները սկսում են լուծել տարրական կոմունիկատիվ խնդիրներ, ձեռք են բերում նոր հմտություններ, նոր գիտելիքներ և ունենում են պատկերացում շատ իրերի, երևույթների վերաբերյալ:

Խաղերը զարգացնում են երեխայի ինչպես ֆիզիկական, այնպես էլ մտավոր կարողությունները, նպաստում և զարգացնում են երեխայի խոսքը, երևակայությունը, հիշողությունը, ուշադրությունը, կամքը, մտածողությունը: Դաստիարակում են ընկերասիրություն, հոգատարություն միմյանց նկատմամբ, զսպվածություն, կոլեկտիվում համատեղ գործելու և ընկերոջ կարծիքը հաշվի առնելու կարողություն, շարժախաղերը նպաստում են նաև մկանային համակարգի, աչքի և ձեռքի կոորդինացիայի, ճարպկության, շարժունակության և հաղորդակցման հմտությունների զարգացմանը:

Խաղին տալով իրական կյանքի դրվագներ՝ երեխան նորից է վերապրում իրական կյանքը և ձևավորում իր սեփական վերաբերմունքը շրջապատում կատարվող իրադարձությունների վերաբերյալ(տուն-տուն, բժիշկ-բժիշկ, խոհարար, վարսավիր): Իրական կյանքից ստացած պատկերացումները այստեղ խստացվում, ճշտվում և գործում են նորովի:

Խաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն «պրոբլեմի» լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ընթացքում երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է՝ դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ:

Այսպես օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի նոր տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ ու պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ էլ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահում են այդ նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստիներջան:

Մակայն այս ամենով հանդերձ՝ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Բազմաթիվ ուսուցիչներից կարող ես լսել, որ դասի ընթացքում նրանք ժամանակ չունեն խաղալու: Ուրում եք շեշտել, որ խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: արկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:

Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին ներկայացվում են որոշակի մանկավարժական պահանջներ: Դրանցից ելնելով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամաբանություններին ու տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի՝ ճշտի ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը:

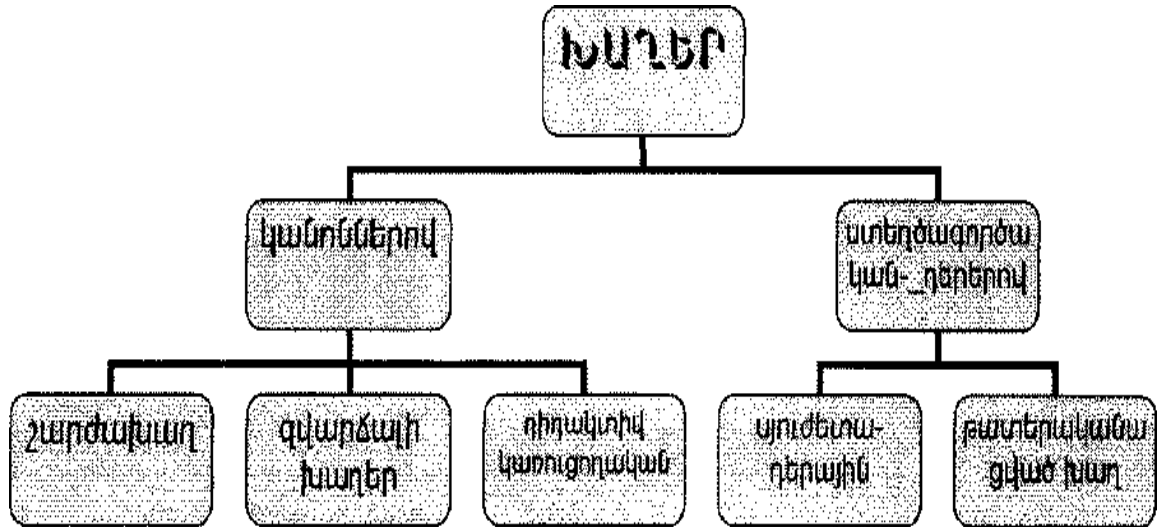
Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցման նկատմամբ:

Փորձը ցույց է տվել, որ կրտսեր դպրոցականների միջավայրում խաղը առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և հեշտությամբ ու առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ:

Առհասարակ խաղն ուսուցման գործընթացում օգնում է նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական (նոր նյութի ուսուցումից մինչև աշակերտների ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը), այնպես էլ դաստիարակչական բազմապիսի խնդիրներ (կարգապահություն, հաղորդակցում, իրար լսելու կարողություն, համագործակցություն և այլն):

Խաղերը բաժանվում են հետևյալ տեսակների . սյուժետադերային, դիդակտիկ,

շարժական, կառուցողական և գվարճալի խաղեր, թատերականացված խաղեր(նկար 1): Վերջիններս իրենց հերթին բաժանվում են երկու խմբի, կանոններով խաղեր (դիդակտիկ խաղ և շարժական) և ստեղծագործական խաղեր (սյուժետային խաղ և թատերականացված խաղ):



Նախադպրոցական տարիքում սյուժետադերային խաղերի դերը անփոխարինելի է: Սրանք այն խաղերն են, որոնց ընթացքում դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունը:

Դիդակտիկ խաղերը նույնպես ունեն մեծ նշանակություն՝ դրանք նպաստում են երեխայի տեսողական, լսողական, տակտիլ զգայությունների զարգացմանը, ինչպես նաև այստեղ ճշտվում, ամրապնդվում և ընդլայնվում են շրջապատի մասին երեխայի պատկերացումները:

Նախադպրոցական տարիքի երեխաների ընդհանուր և հատկապես ֆիզիկական զարգացման ու դաստիարակության գործում մեծ դեր ունեն շարժախաղերը:

Թատերականացված խաղերի ժամանակ երեխաները արդեն ունեն որոշակի կարողություններ ու հմտություններ: Այստեղ երեխաները փորձում են արտահայտել և պատկերել իրենց երազած աշխարհը, փորձում են նմանվել հեքիաթային հերոսների: Դաստիարակը երեխաների երևակայությունը պետք է խթանի, փորձի ներգրավել երեխաներին բեմականացման համար դիմակների, զգեստների

պատրաստման • աշխատանքներում:

Այդ խաղերը զարգացնում են երեխայի խոսքը, երևակայությունը, նմանակելու կարողությունը:

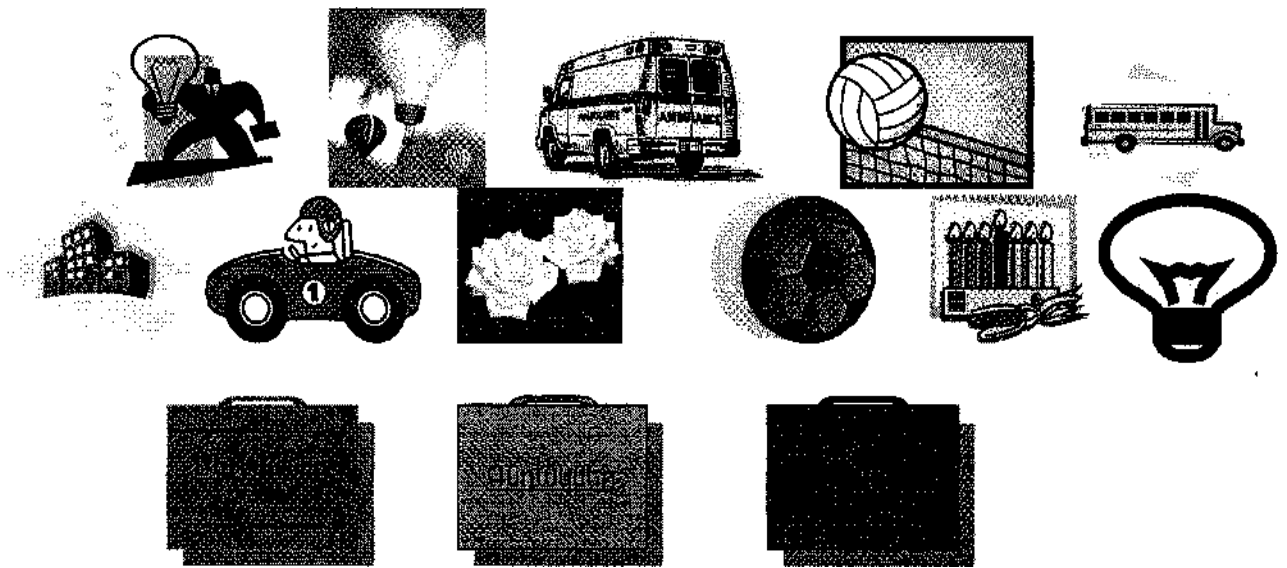
Երեխային առաջադրանքներով հոգնեցնելն անհամեմատ ավելի վնասակար է, քան նրա հետ քիչ զբաղվելը, քանի որ առաջինը նրան վախեցնում է, ուսումնասրությունը տհաճ գործ դարձնում:

Փորձենք ներկայացնել մի քանի հետաքրքիր աշխատանքներ, որոնք կօգնեն ուշադրությունը հրավիրել մանկավարժական ու մեթոդական շեշտադրումների և մոտեցումների վրա, երեխայի աշխատանքը հետաքրքիր դարձնող մոտեցումներ բացահայտել:

ՆՄԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆԱՐԻ ՀԱՎԱՔՈՒՄ

Նախապատրաստում՝

Երեխային ասացեք, որ նմանություն «որսալու»՝ նմանություն գտնելու էք գնում: Տոպրակ (կամ արկղ կամ տուփ) վերցրեք և երեխային տեղեկացրեք, որ ինչ-որ * ձևով նման առարկաները հավաքելու էք, տոպրակի (կամ արկղի, տուփի) մեջ դնեք: Պայմանավորվեք, թե ինչպիսի՝ առարկաներ էք հավաքելու, և դրանք ինչով են իրար նման լինելու: Կարող ենք որոշել նույն գույնի կամ նույն ասպարեզում (նույն կերպ) օգտագործվող առարկաներ հավաքել (առարկաներ, որոնցով ուսում են կամ որոնցով նկարում են և այլն):



Ընթացք

Արկղի կամ պայուսակի վրա երեխայի հետ համապատասխան նշում արեք (ասեք՝ «կարմիր գույնի իրեր», «իրար նման իրեր», «իրեր որոնցով խաղու ենք» և այլն): Միասին նայեք ձեզ շրջապատող առարկաներին: Եթե հնարավոր է, կարելի է առաջին կամ առաջին երկու առարկաները հավաքելը ցույց տալ՝ ասելով.

«Տե՛ս, այս գնդակը մյուսի գնդակի հետ կարելի է նույն տուփում դնել, քանի որ երկուսն էլ գնդակ են»:

Քննարկում

Երեխային ուղղորդելիս պայուսակի մեջ յուրաքանչյուր առարկայի հայտնվելը մեկնաբանեցեք՝ հարցնելով.

- «Այս մեկն ինչո՞ւ պայուսակը դրիր»: Եթե ասի. «Այն կանաչ է», դուք կարող եք ասել՝ «Ճիշտ է, բոլոր մյուսների նման»՝ նմանության գաղափարը շեշտելով:
- «Ուրիշ է՞լ ինչ կանաչ (խաղալու համար օգտագործվող և այլն) առարկա կարող ես գտնել»:

Առաջ անցնելով

Ուրիշ օր այս առաջադրանքը կրկնեք նոր պայուսակով, իրերի նմանության այլ չափանիշով: Լավ կլինի, որ առաջադրանքը կատարելն առավոտյան սկսեք, որովհետև օրվա ընթացքում հավաքածուն մեծացնելու հնարավորություն կունենաք, անգամ եթե ձեր սկսած խաղի մասին չեք մտածում:

Թվերն ու դրանց նշանակումը

Երեխայի հետ միշտ էլ կարող եք հաշվելու հանգավորված խաղեր անել /գուցե՝ և այդպիսիք ստեղծել/, ինչպես բոլորիս ծանոթ այս մեկը՝

One, two

Buckle my shoe,

Three, four

Open on the door,

Five, six

Pick up sticks,

Seven, eight

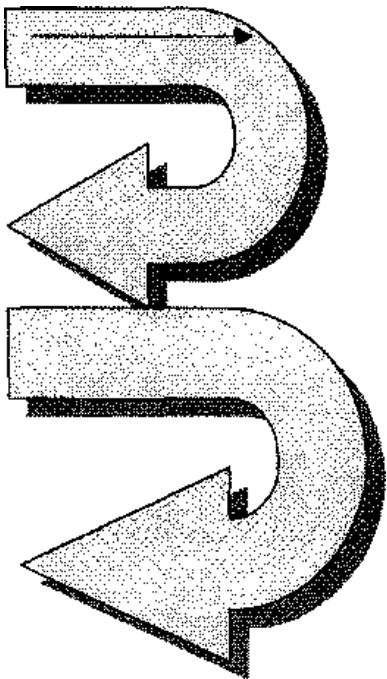
Lay them straight,
Nine, ten
A good fat hen,
Eleven, twelve
Dig and delve,
Thirteen, fourteen
Maids a-courting,
Fifteen, sixteen
Maids in the kitchen,
Seventeen, eighteen
Maids a-waiting,
Nineteen, twenty
My plate's empty.

Շատ երեխաներ մինչև նախակրթարանը սովորում են նաև թվերն անգիր ասել/«մեկ, երկու, երեք...»/, ինչպես երբեմն անգիր են ասում այբուբենի երգը՝ առանց իրապես հասկանալու, թե թվերն/տառերն/ ի՞նչ են պատկերում, բացառությամբ դրանց որոշակի հերթականության: Թվերն արագ և անթերի /առանց որևէ թիվ մոռանալու/ անգիր ասելն դեպի դրանք իմաստալից օգտագործելը, գումարել ու հանել սովորելը տանող ճանապարհի առաջին նշանակալից քայլն է:

Հետո երեխաները կարող են թվերը հերթականությամբ արտասանելը զուգակցել առարկաները հաշվելուն: Առարկաների խումբը բարձրաձայն հաշվելը հետագայում դառնում է թվերը գիտակցված օգտագործելու առաջին կարևոր քայլը:

Երեխաները ցանկանում են իրազեկ լինել նաև, թե ինչպե՞ն են գրված թվերը/1,2,3.../ հերթականությամբ բարձրաձայն անգիր արտասանվող թվերի հետ կապվում: Նրանք ուզում են սովորել թվերը հերթականությամբ գրել, գրված թվերը որոշակի քանակի առարկաների խմբերի հետ համեմատել, այս կամ այն թիվն, անկախ մյուսներից գրել:

Մեծահասակները գործնականում կարող են թվանշաններ գրել սովորեցնել: Կարող էք ձեր երեխային տանն ամեն անգամ մի թվանշան գրել վարժեցնել: Գրա համար կարող էք կիրառել սիստեմատիկորեն արտանկարելու տեխնիկաս կամ շրջանառության մեջ գտնվող համապատասխան գիրք-տետրերից հաջողները ընտրել: Կարող ենք նաև լայն գծերով թուղթ պատրաստել (ինչպես ստորև է ցույց տրված), որտեղ թվանշանը մի քանի անգամ պարզ գրված է: Երեխան, հետևելով գրվածին ու սլաքներին, մի քանի թվանշան կգրի, ապա տեղի կունենա առանց սլաքներին ճշգրտորեն նայելու մեկ-երկու օրինակ ևս գրելու:



Ուսուցման վաղ շրջանում նա այնքան պետք է փորձի, մինչև կարողանա 1-ից 10 թվերն առանց օգնության գրել:

Ավելի ուշ, երբ 10-ից մեծ քանակների հետ գործ ունենա, դրանք գրանցող համապատասխան թվերը գրել պիտի վարժվի:

Նրա ուշադրությունը հատուկ պիտի հրավիրեք իրար նման թվերի գրության վրա՝ 6 և 9, 1 և 7, 12 և 21 և այլն:

Որպես ամփոփում

Ուսուցման վաղ տարիքում երեխան պետք է սովորի 1-ից 10-ը արագ ու անսխալ հաշվել, մինչև 10 թվերը գրել: Դրանք հեթականությամբ սովորելու համար նա թվերը բազմիցս դիտելու կարիք ունի: Տարվա վեջում երեխան պիտի կարողանա առանց լարումի ավելի մեծ թվերի սահմաններում հաշվել/խելամիտ նպատակ ենք համարում մինչև 31-ը մեկ՝մեկ հաշվելը, իսկ մինչև 50-ը՝ 5-ական ու 10-ական/, համապատասխան թվերը լավ գրել:

Ի դեպ, ի տարբերություն շատ այլ լեզուների, հայերենը բարեբախտաբար մի շատ օգտակար առավելություն ունի. 10-ից մեծ թվերն անվանում են գումարման սկզբունքով՝ տասնմեկ/տաս+մեկ/, տասներկու /տաս+երկու/ և այլն, ինչը երեխայի,¹ հետևաբար նաև մեր գործն զգալիորեն հեշտացնում է:

Ներկայացնենք մեկ խաղ ևս, որն ուղղված է ուսումնադաստիարակչական

խնդիրների լուծմանը:

Մաթեմատիկայի դասաժամին գրատախտակին կախում ենք մի պլակատ՝ «Բարի Կախարդ» վերնագրով: Այդտեղ պատկերված է բարի կախարդը, կողքին պատրաստված են կախարդական դոնակներ, որոնք հնարավոր է բացել: Յուրաքանչյուր դասաժամի բացելով դոնակները՝ հայտնաբերում ենք խնդիրներ ու վարժություններ, որոնք հասցեագրված են դասարանի կոնկրետ աշակերտների /նույնիսկ չափածո շարադրամամբ/:

Օրինակ՝ One and one are two,
One for me and one for you.
Two and two are four, That's a couple more.
Three and three are six,
Straight and crooked sticks.

Աշակերտներն այնքան են հափշտակվում այս խաղով, որ իրենք էլ ստեղծում են իրենց իսկ վարժություններն ու խնդիրները:

Այսպիսով, որակ ստանալու համար պետք է դպրոցը լինի երեխայակենտրոն, երեխան պետք է իրեն պաշտպանված զգա դպրոցում, մթնոլորտը՝ չկաշկանդի և ամեն ինչ արվի նրա ուսումնական գործընթացը հետաքրքիր և գունազեղ դարցնելու համար:

Մեզ անբավարար է թվում երեխաների մարմինը և հոգին թողնել այնպիսի վիճակում, ինչպես դրանք տրված են բնության կողմից, մենք հոգում ենք նրանց դաստիարակության և ուսման մասին, որպեսզի լավը դառնա շատ լավ, իսկ վատը փոխվի և դառնա լավ:

Լուկիանոս

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտամեթոդական համապատասխան գրականության ուսումնասիրության, ինչպես նաև կատարված հետազոտական աշխատանքի արդյունքում կարելի է եզրակացնել.

- Ժամանակակից մանկավարժության հիմնախնդիրների շարքում իր կարևոր տեղն ունի կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը, որն այսօր դիտարկվում է որպես հասարակական պահանջ և կրթության արդի խնդիր:

- դպրոցականների տարիքային առանձնահատկություններից ելնելով, դպրոցի մանկավարժական գործընթացում դիդակտիկական խաղի կիրառումն ունի կարևոր նշանակություն, որն օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր ու մատչելի, խթանում է աշակերտների ուսումնական ակտիվությունն ու հետաքրքրվածությունն է առաջացնում դասի նկատմամբ՝ նպաստելով մանկավարժական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:

- Մեր կողմից իրականացված հետազոտական աշխատանքների ընթացքում պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների մեծ մասը դիդակտիկական խաղեր կիրառում են աշակերտներին ակտիվացնելու, աշխուժացնելու և դասին լարվածությունը ցրելու նպատակով, իսկ ճանաչողական և իմացական գործընթացների ակտիվացումը մղված էր երկրորդ պլան:

- Մեր կողմից մշակված և դպրոցի մանկավարժական գործընթացում ներդրված դիդակտիկական խաղերը ոչ միայն զինում են սովորողներին նոր գիտելիքներով ու դասը դարձնում են մատչելի ու հետաքրքիր, այլև մեծապես նպաստում են կրտսեր դպրոցականների իմացական ակտիվության, ճանաչողական կարողությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը, ինքնադրսևորմանն ու ինքնակայացմանը՝ դրական ազդեցություն թողնելով աշակերտների համակողմանի զարգացման վրա:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Անահիտ Արնուդյան/Գայանե Բեդիրյան «Տանը և դպրոցում»
2. Ինչպես նաև օգտվել ենք ինտերնետային կայքի
3. Մ. Աստվածատրյան «Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը»
4. Յու. Ամիրջանյան «Մանկավարժություն»
5. Վիկտոր Մարտիրոսյան «Նախաշավիղ»
6. Ք. Միրզոյան «Հատուկ կարիքներով նախադպրոցականների խաղային գործնականության զարգացումը»
7. Ասատրյան Զ. Ա., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Եր., Տիգրան Մեծ, 2017թ.
8. Գյուլամիրյան Զ., Խաղալով սովորենք Եր. 2009թ.
9. Խուդոյան Ս., Անձի զարգացման ճգնաժամային տարիքները Եր., 2004թ.