

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դասվար

(առարկա)

ԹԵՄԱ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԽԱՂԻ
ՄԻՋՈՑՈՎ

Կազմեց՝

Արմինե Մկրտչյան Ռոբերտի

(անուն, ազգանուն, հայրանուն)

Եղեգի միջնակարգ դպրոց

(դպրոցի անվանումը)

Ղեկավար՝ Լուսինե Բալայան

<<Կապանի N2 ավագ դպրոց>> ՊՈԱԿ

(վերապատրաստող կազմակերպության անվանումը)

Կապան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

<u>Ներածություն</u>	3
Գլուխ 1	4
1.1 Մտածողություն	4
1.2 Մտածողության անհատական առանձնահատկությունները.....	4
1.3 Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների մտածողության զարգացման գործում.....	8
ԳԼՈՒԽ 2 . ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ	11
2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակները, խնդիրները և մեթոդիկան.....	11
2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների գնահատում և ընդհանրացումը.....	14
<u>Եզրակացություն</u>	19
<u>Գրականության ցանկ</u>	20

1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հանրահայտ է, որ մտածողությունն իր նյութը ստանում է զգայություններից: Բայց մարդու մտածական գործունեության համար էական է ոչ միայն զգայական իմացության, այլև լեզվի, խոսքի հետ ունեցած փոխադարձ կապը : Միայն լեզվի միջոցով է հնարավոր դառնում իմացվող օբյեկտից այս կամ այն հատկանիշը վերացարկելը և հատուկ բառով նրա մտապատկերը կամ հասկացությունը ամրապնդելը: Որքան ավելի խորը և հիմնավորապես է կշռադատված այս կամ այն միտքը, այնքան ավելի հստակորեն և պարզ է այն ատահայտվում բառերով, բանավոր և գրավոր խոսքում: Եվ ընդհակառակը, որքան ավելի է կատարելագործվում որևէ մտքի բառային ձևակերպումը, այնքան ավելի հստակ և հասկանալի է դառնում նաև ինքը՝ միտքը: Ուստի և՛ մարդկային մտածողությունը անխզելիորեն կապված է լեզվի խոսքի հետ: Մտածողության և լեզվի օրգանական, անխզելի կապը հստակորեն ի հայտ է բերում մարդկային մտածողության, սոցիալական, հասարակական- պատմական բնույթը: Մտածողության զարգացման համար շատ հաճախ են օգտագործում մաթեմատիկական, այն գործողություններ կատարելու, հիշելու, մտապահելու և ուշադրությունը կենտրոնացնելու հզոր միջոց է:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակը՝ աշխատանքում կուսումնասիրենք մտածողություն և խաղի դերը կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեության մեջ, պարզելու համար խաղի օգտագործումը որպես ուսումնական մեթոդ որքանով է արդյունավետ, և ինչ հաճախականությամբ պետք է խաղը լինի ուսուցման գործընթացում:

Գլուխ 1

1.1 Մտածողություն

Բառի մեջ միտքը այնպիսի անհրաժեշտ նյութական թաղանթ է ձեռք բերում, որի միջոցով միայն նա այլ մարդկանց և հենց մեզ համար անմիջական իրականություն է դառնում: Մարդկային մտածողությունը , ինչպիսի ձևով էլ այնիրագործվելիս լինի , անհնար է առանց լեզվի: Յուրաքանչյուր միտք ծագում և զարգանում է խոսքի հետ անխզելի կապի մեջ: Հոգեբանական գիտափորձերի ժամանակ կատարված հատուկ դիտումները ցույց են տալիս, որ որոշ դպրոցականներ և նույնիսկ հասուն մարդիկ հաճախ դժվարանում են խնդիրը լուծել, քանի դեռ իրենք իրենց մտքերը չեն ձևակերպել բարձրաձայն խոսքի միջոցով: Մեփական խորհրդածությունները ուրիշների համար բարձրաձայն ձևակերպելով, մարդը դրանք ձևակերպում է միաժամանակ իր համար: Մտքի այդպիսի ձևակերպումը, ամրապնդումը, նշանակում է ամբողջական մտքի վերլուծում իր բաղկացուցիչ մասերի: Դրա շնորհիվ հնարավոր է դառնում ավելի ծավալուն, հետևողական և սիստեմատիկ դատողությունը: Այսպիսով բառը, մտքի ձևակերպումը իրենց մեջ պարունակում են կշռադատող, տրամաբանական մտածողության կարևորագույն նախադրյալները:

Իմացությունը ենթադրում է մարդկային պատմության ընթացքում ձեռք բերած գիտելիքների ժառանգում: Գիտելիքների այդ պատմական ժառանգությունը հնարավոր է միայն նրանց արձանագրման, ամրապնդման, պահպանման և մի սերնդից մյուսին, մեկ մարդուց մյուս մարդուն փոխանցելու դեպքում: Մարդու մտավոր զարգացումը անհրաժեշտաբար իրագործվում է հասարակական- պատմական զարգացման ընթացքում մարդկության ստեղծած գիտելիքների յուրացման պրոցեսում:

1.2 Մտածողության անհատական առանձնահատկությունները

Մարդկային մտածողությունն ունի ընդհանուր հատկություններ, մեխանիզմներ և օրենքներ: Բայց յուրաքանչյուր անհատ ունի իր զարգացման, սոցիալականացման ուրույն ընթացքն ու անհատականությունը: Մտածողության մի շարք հատկանիշներ ևս տարբեր անձանց մեջ զարգացման տարբեր աստիճանների են հասնում, տարբեր անհատական դրսևորումներ են ստանում: Ահա թե ինչու

մտածողության հետ մեր ծանոթությունը ամբողջական չէր լինի, եթե չանդրադառնայինք նաև նրա անհատական առանձնահատկություններին ու ոճերին: Մտածողության յուրահատկությունների առումով երեխաները կարող են տարբերվել ըստ իրենց ինքնուրույնության, ճկունության, մտքի արագության, խորության ու լայնության:

Մտքի ճկունությունը այն առանձնահատկությունն է, որը թույլ է տալիս հաշվի առնել իրադրությունների փոփոխությունները և փոխել գործողությունների սկզբնական պլանը, նոր մեկնաբանություններ տալ իրադրություններին և իրադարձություններին: Մտքի ճկունությունը անձի հարմարվողականության կարևոր նախադրյալներից մեկն է: Ինչպես տեսնում ենք, ճկուն մտածողությունը թույլ է տալիս ծայրահեղորեն անսպասելի ու ծանր ֆրուստրացնող իրադրության մեջ գտնել լավագույն լուծումներ, կտրուկ կերպով փոխել գործողությունների ծրագիրն ու իմաստավորումը:

Մտքի ինքնուրույնությունը երեխային թույլ է տալիս առանց կողմնակի ազդեցությունների ենթարկվելու և առանց հուշումների ըմբռնել պրոբլեմային իրադրությունների առկայությունը և ինքնուրույնաբար լուծումներ, վարքի անհրաժեշտ ձևեր գտնել: Ինքնուրույն մտածողություն ունեցողի աշխարհընկալումը մեծ մասամբ նաև պրոբլեմային է. նա զգայուն է չլուծված խնդիրների, անորոշությունների նկատմամբ: Այնտեղ, որտեղ ուրիշների համար ամեն ինչ

«ինքնին հասկանալի է», ինքնուրույն մտածողություն ունեցողը տեսնում է խնդիրներ, հասկանում է, որ երևույթները պարզ ու ակնհայտ են թվում միայն այն պատճառով, որ անուններ են ստացել և սովորական են դարձել: Մտքի ինքնուրույնության դրսևորման տպավորիչ օրինակ է Գ. Մենդելի կողմից ժառանգականության օրենքների ուսումնասիրությունն ու հայտնագործումը: Մտքի ինքնուրույնությունն ու աշխարհի պրոբլեմային ընկալումը հատուկ են տաղանդավոր մարդկանց և երեխաների զգալի մասին, որոնք բազմաթիվ հարցեր են տալիս իրենց տեսածի ու լսածի մասին:

Մտքի արագությունը: Մտածողությունը, որպես խնդրի լուծման գործընթաց, կարող է ընթանալ արագ կամ դանդաղ: Կան արագ և դանդաղ մտածող երեխաներ: Այս երևույթի հետ հաճախ են գործ ունենում մանկավարժներն ու կոլեկտիվների ղեկավարները: Մտքի արագությունը պայմանավորված է նյարդային համակարգի ժառանգական առանձնահատկություններով, խառնվածքով, ինչպես նաև մտածական

գործընթացի հաջող ընթացքի համար անհրաժեշտ գիտելիքների և հմտությունների առկայությամբ: Բայց երեխայի մտածական գործընթացը կարող է սովորականից ավելի արագ կամ դանդաղ դառնալ նաև հուզական վիճակների, տրամադրությունների և ներքին ու արտաքին դրդապատճառների և ազդակների ներգործության տակ: Օրինակ, սովորական ու ապահով պայմաններում երեխան կարող է մտածել արագ ու արդյունավետ, մինչդեռ ֆրուստրացիայի ու սթրեսի պայմաններում կարող է կաշկանդվել ու խիստ դանդաղ մտածել:

Մտքի խորությունը ուսումնասիրվող երևույթների էական հատկություններն ու պատճառական կապերը բացահայտելու ընդունակությունն է: Հակառակ որակը մտքի մակերեսայնությունն է:

Մակերեսային մտածողություն ունեցող մերեխան առավելապես նկարագրում է երևույթները, այլ ոչ թե բացատրում. ցույց է տալիս արտաքին կապերը, որոնք. մատչելի են անմիջական ընկալման համար: Մտքի խորությունը, որպես պատճառական բացատրություններ որոնելու հակում, դիտվում է արդեն վաղ մանկության և նախադպրոցական տարիքներում: Տպավորիչ է հետևյալ վկայությունը. հինգ տարեկան Ա. Էյնշտեյնին. ցույց են տալիս կողմնացույց: Նայելով շարժվող սլաքին, փոքրիկն ասում է. «Ես կարծում եմ, որ սրա հետևում ինչ-որ բան կա»: Երևույթների մակերեսից այն կողմ թափանցելու հակումը մտքի խորության դրսևորում է և հատուկ է մեծ մտածողներին, բնության օրենքներ հայտնագործողներին: Խոսում են նաև մարդու մտքի լայնության մասին, որը թերևս պետք է հասկանալ երկու իմաստով: Առաջինն այն է, որ լայն մտածողություն ունեցող մարդը որևէ երևույթ կամ պրոբլեմ ուսումնասիրելիս կարողանում է իր գիտակցական-ենթագիտակցական տիրույթում միաժամանակ ընդգրկել ու միավորել նրա բազմազան առանձնահատկություններն ու այլ երևույթների հետ ունեցած կապերը: Դա մտքի համադրողականությունն է (սինթեզելու ընդունակություն): Երկրորդ իմաստն այն է, որ լայն մտածողություն ունեցողը հակված է ընդարձակիմացության, Նեղ մտածողություն ունեցող երեխաները սահմանափակվում են գիտելիքների որոշակի, նեղ բնագավառներով և. որպես կանոն, ստեղծագործողներ չեն, ի վիճակի չեն գտնելու երևույթները կառավարող ընդհանուր օրենքները:

Սմիրջանյան Յու., Սահակյան Ա., Մանկավարժություն, -Եր.:Մանկավարժ, 2005, -454 էջ: [292-302]

Մտածողության անհատական ոճերը

Մարդկանց մտածողության անհատական տարբերությունների մասին լրիվ պատկերացում չէինք ունենա, եթե չանդրադառնայինք նաև մտածողության կամ, ավելի լայն՝ իմացական ոճերի հարցին:

Թեև բոլոր մարդկանց մտածողությունը ենթարկվում է մի շարք ընդհանուր օրինաչափությունների, այնուամենայնիվ, ինչպես և բազմաթիվ այլ տեսակետներից, կան մտածողության ոճերի մի շարք անհատական տարբերություններ: Որոշ կայունու կրկնվող տարբերություններ բնութագրվում են որպես մտածողության անհատական ոճեր: Դրանք վերաբերում են մտածողության որոշակի տեսակից, որոշակի մտածական գործառություններից և խնդիրների լուծման եղանակներից առավելապես օգտվելուն:

Մտածողության անհատական ոճերի հարցը հետաքրքրել է դեռևս անգլիացի հայտնի գիտնական Ֆ.Գալտոնին: Նրան հետաքրքրել էր այն, թե մտածելիս երեխաներն ինչպես են օգտագործում մտապատկերներ առաջ բերելու իրենց ընդունակությունը և ինչ տեսակի մտապատկերներ են օգտագործում: Այդ հարցը պարզելու համար նա հարցաթերթիկներ ուղարկեց ժամանակի հայտնի գիտնականներին ու մտածողներին: Նա, ի թիվս այլ բաների, հարցնում էր նաև, թե ինչ չափով պայծառ ու կենդանի են այն մտապատկերները, որ նրանք ունենում են, երբ փորձում են վերհիշել իրենց առավոտյան նախաճաշի սեղանն իր ողջ պարունակությամբ:

Ստացված պատասխանները վերլուծելով նա հայտնաբերեց մտածողության մի շարք ոճեր: Հարցման ենթարկվածներից շատերը մինչ այդ բոլորովին չէին մտածել իրենց մտքերի զգայական առանձնահատկությունների մասին և շատ զարմացած էին, որ բոլոր մարդիկ չէ, որ նույն պատկերներն են օգտագործում, ինչ և իրենք: Ֆ.Գալտոնի հիմնական հայտնագործությունն այն էր, որ ոմանք մտածելիս հիմնականում օգտագործում են տեսողական մտապատկերներ, մյուսները՝ լսողական, երրորդները՝ կինեսթետիկ և այլն: Մրանք էլ հենց մտածողության անհատական ոճերն են, որոնցով երեխաներին կարելի է տարբերել իրարից: Տարբեր ոճեր ունեցող անձինք նույն իրադրությանը տարբեր պատասխաններ են տալիս, տարբեր վարք են դրսևորում, տարբեր կերպ են վերարտադրում նախկինում ընկալած գիտելիքները:

**1.3 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱ-
ԿԱՆՆԵՐԻ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ**

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Գ. Բ. Էլկենինը և այլք:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նախ խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է: 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: Խաղի մուտքը կենդանի մանկավարժական գործնթացներ դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ –աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառնությունները.

- Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սեցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

- Խաղի ինքնիրացման գործառնությունը: Սա խաղի հիմնական գործառնություններից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

- Հաղորդակցման գործառնությունը: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

- Խաղի ախտորոշիչ գործառնությունը: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ <<ինքնարտահայտման միջոց է>>, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

- Խաղի թերապևտիկ գործառնությունը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

- Խաղի շտկողական գործառնությունը: Խաղի միջոցավ հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնական ձևով, եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոներն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումներն, որոնք խոչնդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագզացողության կայացմանը և

շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

-Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Այսպիսով խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների:

Տարբեր տեսանկյուններից քննարկելով խաղային գործունեությունը՝ գիտնականները նշում են, որ խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Նրանք խաղը դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևորագույն միջոց: Խաղի՝ միջոցով երեխային կարելի է կրթել և դաստիարակել: Խաղի ժամանակ խիստ գործում են երեխայի միտքն ու երևակայությունը:

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

Խաղի մեջ կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքին խաղի, այլ պարզապես խաղը տարածել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ խաղի միջոցով:

1. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. “ Педагогика начального образования” М.: 2005. – 295-296с.

ԳԼՈՒԽ 2 . ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակները, խնդիրները և մեթոդիկան

Ուսուցչի կողմից դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով՝ դիդակտիկ խաղի նախապատրաստում, դրա իրականացում և վերլուծություն:

Ստուգել առաջարկված մեթոդիկայի արդյունավետությունը և զարգացնել աշակերտների խաղալու կարողությունները:

1. Ուսումնասիրել անհրաժեշտ ուսումնա-մեթոդական գրականությունը:
2. Ընտրել համապատասխան միջոցները և եղանակները, որոնք թույլ են տալիս զարգացնել աշակերտների սովորելու կարողությունները խաղերի միջոցով:
3. Ստուգել առաջարկված մեթոդի արդյունավետությունը իրական պրակտիկայում:
4. Կատարել արդյունքների վերլուծություն, համեմատում և համակարգում:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է՝ կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի մաթեմատիկական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Այս ամենը իրագործելու ամենարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

Հետազոտական աշխատանքի կատարման համար առաջադրել ենք հետևյալ խնդիրները.

1. կրտսեր դպրոցում ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը,
2. երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել, համադրել, դասակարգել, ընդհանրացնել, այսինքն կատարել մտավոր գործողություններ,
3. ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցում երեխաների մտավոր զարգացման առանձնահատկությունները,

4. տեսականորեն բացահայտել և գործնականում ապացուցել դիդակտիկ խաղերի կարևորությունը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների մտավոր դաստիարակության միջոց:

Հետազոտության ընթացքում կիրառվել է

- դիտարկում,
- ուսուցում խաղերի միջոցով,
- խաղի միջոցով ուսուցման արդյունավետության ստուգում:

Ուսուցչի կողմից դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով՝ դիդակտիկ խաղի նախապատրաստում, դրա իրականացում և վերլուծություն: 13 Դիդակտիկ խաղի նախապատրաստումը ներառում է. Խաղի ընտրություն, կրթության և վերապատրաստման առաջադրանքներին համապատասխան. գիտելիքների խորացում և ընդհանրացում, զգայական ունակությունների զարգացում, մտավոր գործընթացների ակտիվացում, (հիշողություն, ուշադրություն, մտածողություն, խոսք), ընտրված խաղի համապատասխանությունը որոշակի տարիքային խմբի երեխաների դաստիարակության և կրթության ծրագրային պահանջներին հաստատելը:

Դիդակտիկ խաղերի անցկացումը ներառում է.

1. Երեխաների ծանոթացում խաղի բովանդակությանը, դրանում դիդակտիկ նյութի կիրառմանը՝ ցուցադրելով առարկաներ, նկարներ, կարճ գրույց, որի ընթացքում պարզաբանվում են երեխաների գիտելիքներն ու պատկերացումները:
2. Խաղի ընթացքի և կանոնների բացատրություն:
3. Խաղի գործողությունների ցուցադրում:
4. Խաղում չափահասի դերի որոշում, նրա մասնակցությունը որպես խաղացող:
5. Խաղի արդյունքների ամփոփում:

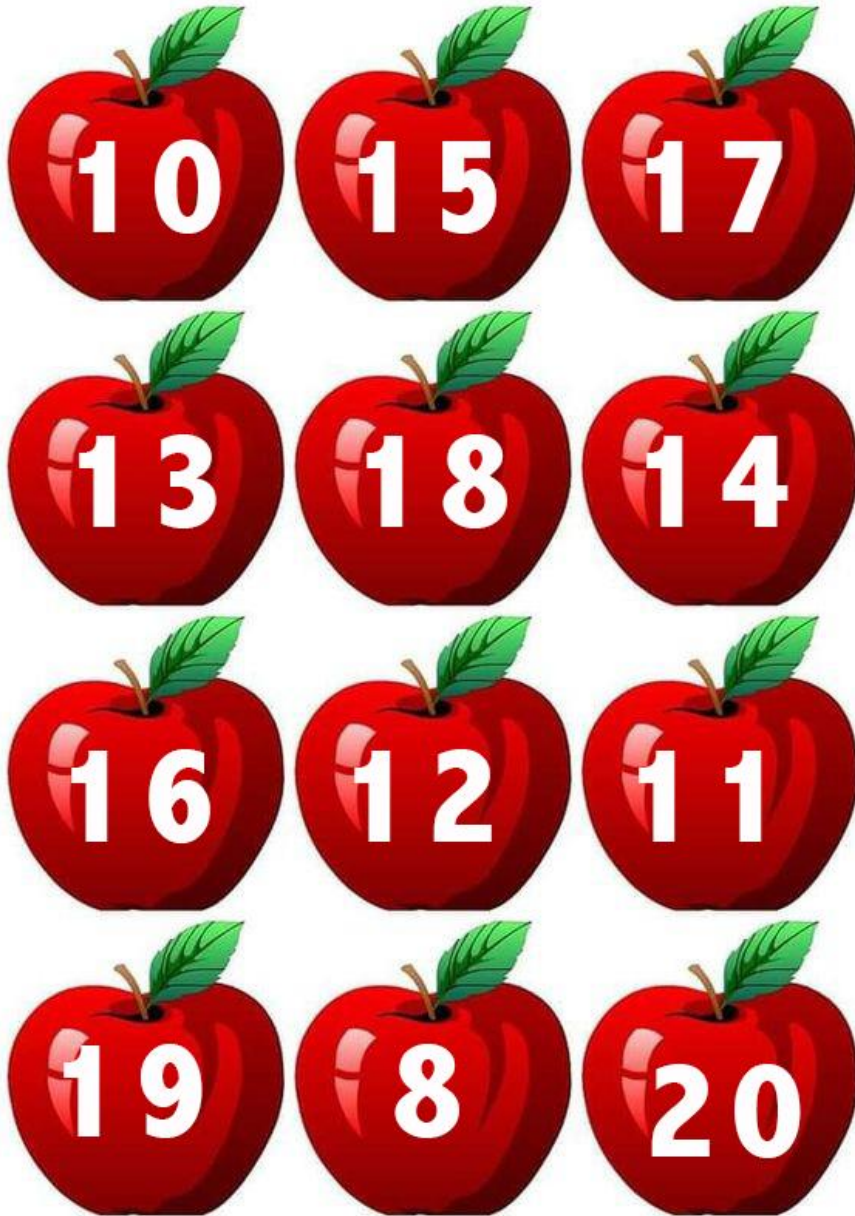
Խաղի վերլուծությունը թույլ է տալիս բացահայտել անհատական ունակությունները երեխաների վարքի և բնավորության մեջ: Իսկ դա նշանակում է ճիշտ կազմակերպել նրանց հետ անհատական աշխատանքը:

Խաղի օրինակ՝ «Թվերը դասավորել աճման կարգով»:

Նպատակները . Ամրապնդել ուղիղ և հետ հաշվելու հմտությունները և զարգացնել արագաշարժությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ թվաքարտեր, հավաքապաստառ:

Ընթացքը : Խաղավարն առաջարկում է տեղերում աճման կամ նվազման կարգով դասավորել 1-20 թվաքարտերը: Հաղթում է այն աշակերտը, ով ճիշտ և արագ է կատարում առաջադրանքը:



Նկ.1. «Յուրաքանչյուր թիվ սիրում է իր տեղը»:

Մտածողության զարգացումը խաղի միջոցով երկրորդ դասարանում ուսումնասիրելու համար հետազոտության ընթացքում իրականացրել ենք փորձնական դաս: Դասի թեման ընտրել ենք երկնիչ թվերի գումարումը աղյուսակի օգնությամբ:

2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների գնահատում և ընդհանրացումը

Մտածողության խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրման կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է: Մտածողության խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- Ուսուցողական խնդիրների առկայությունը՝ ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ,
- Դադտիարակչական նշանակությունը, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսումնական գործունեությանը նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան տվյալ խաղի ժամանակ,
- Ջարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,
- Խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հենց որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը և դառնում երեխաների խաղերի նպատակները: Մրանք, այսպես ասած, «ծածկում են» ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղի տպավորություն²:

2. Բոնդարենկո Ա. Կ «Դիդակտիկ խաղերի կիրառման հոգեբանական և մանկավարժական հիմքերը»

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ.

1. Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:
3. Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստակա՛նություն ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության բացակայությունը խանգարեց նրանց հաղթողների կազմում³ :

3. Ջուլիետա Գյուլամիրյան «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009թ.

Դասի պլան

Դասարան՝ 2-րդ

Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Թեմա՝ Եռանիշ թվերի գումարը

Դասի տևողությունը՝ 45 րոպե

Դասի տեսակը՝ նոր նյութի հաղորդում

Դասի նպատակը.

Կրթական՝

. Երկնիշ թվերը կարդալու, գրելու, համեմատելու հմտությունների ձևավորումը և զարգացումը:

. Երկնիշ թվերի հետ գործողություններ կատարելու, սյունակով գումարման, հանման հմտությունների ձևավորումը և զարգացումը:

. Մոտարկման գաղափարի ներմուծումը և կիրառումը:

Զարգացնող՝

. աշակերտների մոտ կզարգանա կամային ուշադրությունը, հիշողությունը, տրամաբանական մտածողությունն ու երևակայությունը,

Դաստիարակչական՝

. կձևավորվի պատասխանատվություն, հետաքրքրություն մաթեմատիկա առարկայի հանդեպ, հաղորդակցվելու, համագործակցելու հմտություններ, փոխադարձ հարգանք և վստահություն:

Առողջապահական՝

• ձեռքերի, մատների վարժանք, ֆիզկուլտ դադար, տարամակարդակ առաջադրանքներ:

Կահավորում՝ թվաքարտեր, քարտեր՝ առաջադրանքներով, համակարգիչ, ձկնարան՝ մագնիսե ձկներով, պաստառներ՝ մաթեմատիկական աֆորիզմներով, և այլ զննական պարագաներ՝ կապված ուսուցանվող նյութի հետ:

Դասի ընթացքը.

Խթանման փուլ

Դասը սկսել կարգախոսով

Եթե ձերքեր ունես,

Ուրեմն կարող ես հաշվել,

Եվ կարող ես ասել,

Քանի մատ ունես:

+	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10

$4 + 6 = 10$
 $5 + 5 = 10$

Փորձե՛ք դուք էլ նկատել օրինաչափություններ և, ըստ դրանց, կազմե՛ք հավասարություններ:

Աղյուսակից գտնել 4 և 6-ի, 5 և 5-ի գումարը ասա որն է յուրաքանչյուր թիվը ինչ է նշանակում:

21,1,3,,5,12,10 թվերը դասավորել աճման կարգով 7,8,5 թվերով կազմել արտահայտություններ:

Ավարտիր նախադասությունը

. Գումարելիների տեղերը փոխելիս գումարը

. 7-ին 8 կարանանք 8-ից 7-ով մեծ թիվ:

Կատարել եզրակացություն

Կանոնի ուսուցում (կանոն)

Իմաստի ընկալման փուլ աղյուսակի օգնությամբ կատարել գումարում :

Կատարել վարժություններ

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒՄ ԵՆՔ

Ուսումնասիրեք
աղյուսակը և
շարունակեք լրացնել
14-ի կազմությունը:

$$14 = 9 + 5$$

$$14 = \square + \square$$

$$14 = \square + \square$$

$$14 = 8 + 6$$

$$14 = \square + \square$$

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Պատասխանի վրա լրացնել աղյուսակները. Գտնել նախորդ և հաջորդ թվերը, նախորդ և հաջորդ կլոր տասնյակները:

Կշռադատուման փուլ

Դասի մնացած բոլորները հատկացնել զույգերով աշխատանքին: Աշակերտները զույգերով կկատարեն աղյուսակով գումարումներ և կգծեն իրենց համար նոր աղյուսակ: Արագ, ճիշտ աշխատող զույգը համարվում է հաղթող և արժանանում է խրախուսանքի:

Հետազոտության ընթացքում պարզ դարձավ, որ դիդակտիկ խաղի միջոցով ուսուցումն ավելի մատչելի է դարձնում նյութը: Որպես նորարարական մեթոդներ, որում կիրառվում է տարբեր մեթոդների համախումբ՝ շեշտը դրվում է դիդակտիկ խաղերի վրա:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գաղտնիք չէ, որ կրտսեր դպրոցական հասակում սովորողների համար որքան էլ առաջնային գործունեություն դառնում է ուսումը, այնուամենայնիվ խաղը ևս մնում է որպես առաջնային գործունեություն, և շատ հաճախ ուսումնական նյութը ավելի հեշտ և դյուրին ընկալելու համար մենք մանկավարժներս դասը խաղի ենք վերածում: Փորձարարական-հետազոտական դասերը ուղղված էին այդ նպատակին: Մաթեմատիկայի նախապես պլանավորած դասի ժամանակ մենք օգտագործեցինք մի շարք մեթոդներ, որոնք օգնեցին թեման ավելի հեշտ հասկանան սովորողները: Մաթեմատիկան օգնում է զարգացնել տրամաբանական մտածողությունը: Այս աշխատանքում մենք ուսումնասիրեցինք ներդասարանական պայմաններում համագործակցային մեթոդի կիրառումը՝ զարգացնելու սովորողների անհատական մտածողությունը խնդիրների լուծման ժամանակ, և հանգեցինք այն եզրահանգմանը, որ մարդկային ուղեղը գործում է որպես մեկ-միասնական համակարգ, որում հոգեկան ակտիվության մակարդակները գտնվում են սերտ փոխներգործության մեջ: Մտածողության գործընթացում տրամաբանական կառույցների և ենթագիտակցական դիրքորոշումների միջև գործում է դիալեկտիկական միասնության և հակասականության օրենքը, որպես խնդրի լուծման գործընթաց մտածողությունը ներկայացնում է խստիվ տրամաբանական, վերլուծական-համադրական գործունեություն, որտեղ մտային գործառնությունների շղթայի յուրաքանչյուր օղակ օրինաչափորեն բխում է նախորդներից և հիմք հանդիսանում հաջորդ դատողությունների համար: Սովորողների մտածողության զարգացումը մինևույն ուսումնական ծրագրի իրականացման ժամանակ կարևոր է, իսկ կրտսեր դպրոցականների հետ այդ ամենը արդյունավետ է լինում, երբ ուսումնական գործընթացում օգտագործում ենք խաղեր, որոնց ժամանակ սովորողը և՛ լիցքաթափվում է, և՛ նոր նյութ սովորում:

Հետազոտության նպատակը ուսումնասիրեցինք և ևս մեկ անգամ ապացուցեցինք, որ համագործակցային մեթոդները՝ ուսուցիչ – աշակերտ, աշակերտ

– աշակերտ մակարդակում ունենում են դրական ազդեցություն ուսուցման մակարդակի վրա:

1. Ամիրջանյան Յու., Սահակյան Ա., Մանկավարժություն, -Եր.:Մանկավարժ, 2005, -454 էջ: [292-302]
2. Թովուզյան Ա.Օ. Հումանիստական դաստիարակության հիմնախնդիրը մանկավարժության մեջ, Եր.:Լինգվա, 2009, 297 էջ:
3. Վարդումյան Ս. Տ., Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, քսաներորդ դարի մանկավարժական տեսություններ. ձեռնարկ մանկավարժների և ուսանողների համար, -Եր.:<Նոյյան տապան>, 2005, -405 էջ:
4. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. _ “ Педагогика начального образования” М.: 2005. – 295-296с.