

Վերապատրաստող կազմակերպություն
ՀՀ ԿԳՄՍՆ «Տ. ԱՐԲՆԱՄՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»ՊՈԱԿ/ՎԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**ԹԵՄԱ՝ «ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ՄԱՅՐԵՆԻԻ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ
ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ»**

ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅՐԸ՝ ՄԱՐՏՈՒՆԻ

ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ՀԱՍՄԻԿ ԲԵՅԲՈՒԹՅԱՆ

ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ԱՐՄԻՆԵ ՄԽԻԹԱՐՅԱՆ

**ԴՊՐՈՑ՝ ԶՈՒԱՔԱՐԻ ԱԼՎԱՐԴ ՎԱՐԴԱՆՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ
2 ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑ**

ՄԱՐՏՈՒՆԻ - 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
1. ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՆՈՒԹՅԱՆ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ-ՄԵԹՈՂԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՄՔԵՐԸ.....	5
2. ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ.....	6
3.ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՈՒՂՂՈՒԹՅԱՄԲ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՎԱԾ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐԻ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	13
4.ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՄԻՋՈՑՈՎ.....	15
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.	19
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	20

ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ

Այսօրվա կյանքի առաջընթացն ու սրբնորոգ գարգացումները դպրոցի առջև դնում են մի շարք կարևոր խնդիրների լուծում, որոնցից առաջնահերթը սովորողների հանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինֆնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումն է: Իսկ նոր պահանջները ենթադրում են նոր և ժամանակակից ձևերի ու հնարների, մեթոդների ու ուղիների որոնում:

Կրթությունը սովորողներին պետք է զինի համապատասխան գիտելիքներով, որոշակի կարողություններով ու հմտություններով, որոնց ամբողջությունը հնարավորություն է ընձեռում գործնականում կիրառելու ստացած գիտելիքները, հարստացնելու հանաչողական գործունեության սեփական փորձը, զարգացնելու տրամաբանական, հաղորդակցական, համագործակցային, ինֆնուրույն գործունեության և ստեղծագործական ունակությունները: Իսկ այս ամենի արդյունքում կձևավորվի ներդասերական զարգացած անձ և քաղաքացի:

Հաշվի առնելով այն, որ սովորողների ինֆնուրույն գործունեության կազմակերպումն ու զարգացումը նպաստելու են ապագայում հասարակական ու քաղաքական աշխարհում ինֆնուրույն որոշումներ կայացնելուն և ինֆնադրսևորվելուն, հետևաբար՝ վերահիշյալով է պայմանավորված սույն հետազոտության արդիականությունը: Ենթադրվում է, որ վաղ դեռահասության շրջանում սովորողների հետ տարվող մանկավարժական աշխատանքներում նրանց ինֆնուրույնության արդյունավետ զարգացմանը կնպաստի.

- Նորագույն տեխնոլոգիաների և մեթոդների կիրառումը:
- Սովորողների տարիքային առանձնահատկությունների հաշվառումը
- Մանկավարժական նոր մոտեցումները:

Մեր առջև դրված են հետազոտության հետևյալ խնդիրները՝

- Հետազոտել մանկավարժական մոտեցումներ, որոնք մայրենի լեզվի ուսուցման գործընթացում սովորողների համար կստեղծեն միջավայր՝ նրանց կարողությունների և ինֆնուրույնության զարգացման նպատակով:
- Հետազոտել վաղ դեռահասության շրջանում սովորողների ինֆնուրույն գործունեության զարգացման ուղիորդամբ տարվող գործընթացների ձևավորվածության մակարդակը:
- Բացահայտել ավանդական և ժամանակակից մեթոդների կիրառությամբ սովորողների ինֆնուրույնության զարգացման մակարդակը:

Մեր առջև դրված խնդիրների լուծման համար կիրառվել են հետևյալ հետազոտական մեթոդները՝

- Գիտամեթոդական գրականության ուսումնասիրում, վերլուծություն և ընդհանրացում:
- Հետազոտության մանկավարժական մեթոդ՝ ինֆորմուլյն գործունեության զարգացումը դերային խաղերի միջոցով:
- Փորձարարական մեթոդներ՝ դերային խաղեր և ավանդական մեթոդներ:

1. ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ

ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ-ՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ՀԻՄՔԵՐԸ

Հայտնի է, որ

հասարակական-պատմական ժամանակաշրջանի փոփոխությունների հետ միաժամանակ փոփոխության է ենթարկվում նաև դպրոցն ու կրթակարգը: Անհամեմատելի են այսօրվա դպրոցն ու հասարակությունը, աշակերտի ու մանկավարժի հոգեբանությունը տարիներ առաջ եղածի հետ: Ավանդական ուսուցման նպատակը հիմնականում գիտելիքների հաղորդումն էր. մասամբ էլ հմտությունների ձևավորումը: Այս տեխնոլոգիայի կիրառման դեպքում անտեսվում է կրթության ժամանակակից պահանջը՝ ապահովել անհատի համակողմանի և ներպաշնակ զարգացումը, հաշվի չի առնվում սովորողների անհատական ունակությունները, հետին պլան են մղվում ստեղծագործական ունակությունները: Ավանդական ուսուցման ժամանակ դասը բաժանված էր երկու հատվածի՝ հին նյութի հարցում և նոր նյութի հաղորդում: Միևնույն

նյութը առավելապես լսում էր 2-3 անգամ, որը ժամանակակից սովորողի մոտ ձանձրույթ կառաջացնի, նա ակտիվություն է ուզում: Այս պարագայում անտեսվում են առավելապես մի շարք որակական հատկանիշներ, որոնք նրան պիտի մղեն ինքնակրթության և ինքնագարգացման: Մեր

հետագա ուսումնասիրությունները նպատակաուղղված են արծարծելու այնպիսի հարցեր, որոնց առանցքում չափորոշան են պահանջներից մեկի՝ սովորողների ինքնուրույն գործունեության կազմակերպումն ու իրականացումն է: Ըստ կրթության մասին չափորոշի, ինքնուրույն գործունեության կարողությունների և հմտությունների ենթաբաղադրիչի նպատակն այն է, որ յուրաքանչյուր սովորող ուսումնառության արդյունքում կարողանա .

- ձիւտ գնահատել սեփական ուժերն ու կարողանա իր ուժերի ներածին չափով ծավալել ուսումնական աշխատանքային գործունեություն
- Սկսած գործի նկատմամբ պատասխանատվություն ունենա
- Գնահատի ժամանակն ու վերահսկի իր վարքը
- Զբաղվի ինքնակրթությամբ և ինքնադաստիարակությամբ
- Ինքնուրույն որոշումներ կայացնի և ձեռնարկած քայլերի նկատմամբ գնահատողական վերաբերմունք ունենա:

Մենք գտնում ենք, որ անձի ինքնուրույնության ձևավորման հիմնաքարը դպրոցն է, նորագույն տեխնոլոգիաների կիրառումը և մանկավարժի ժամանակակից մոտեցումները: Դեռևս դպրոցական, ինչու չէ, նախադպրոցական հասակից, երեխային պետք է վարժեցնել, հմտացնել ինքնուրույն գործունեության: Մինչդեռ ավանդական դպրոցն այս հարցն անտեսում էր: Սովորողն ուսումնական գործընթացում օբյեկտ էր, կրավորական անձ, որին վերապահվում էր մեխանիկորեն սերտելու գիտելիքների որոշակի պաշար և վերարտադրել, նրա քայլերն անմիջականորեն կախված էին ուսուցչի հրահանգներից: Եթե երեխան փոքր տարիքից սկսում է ինքնուրույն աշխատել, ապա այն դառնում է նրա սեփականությունը: Սովորողները գիտելիքների ձեռք բերման հանապարհին պետք է ունենան գործուն, ակտիվ մասնակցություն: Ուսուցիչը պիտի հրաժարվի սովորեցնողի, վերահսկողի, խրատողի ավանդական դերից, դառնա ուսումնական գործընթացը կազմակերպող, ուղղորդող, խորհրդատու և որպես գործընկեր՝ սովորողների հետ մասնակցի որոնողական աշխատանքներին: Ինչպես Կ. Զիբուխյանն է նշում. «Առավելապես իրենք պիտի դառնան իրենց ուսումնառության գործընթացի «հանդակագործն ու շինարարը»»:

Հենվելով այս ամենին՝ սույն աշխատանքի շրջանակներում կփորձենք ներկայացնել սովորողների ինքնուրույնության գարգացման հիմնախնդիրը, ինքնուրույն գործունեության կազմակերպման առանձնահատկությունները վաղ դեռահասության շրջանում (5-6-րդ դասարաններ):

2. ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ

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 է Լ. Վիգոտսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Վ. Էլկոնինը և այլք:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մայրենի լեզվի դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը մարմնաշարժական և իմացական առումներով: Մանկավարժական գործընթացում խաղերը կիրառելիս ստեղծվում է նոր յուրահատուկ միջավայր, որտեղ աշակերտների միջև, ինչպես նաև ուսուցչի հետ ունեցած հարաբերություններում գոյություն ունեցող պատկերները խաղի միջոցով անհետանում են: Այդպիսի մթնոլորտում սովորողներն անկաշիտապես արտահայտում են իրենց դերերը՝ ընդգրկվելով ակտիվ գործունեության մեջ, դրսևորում են ինֆորմացիոնություն:

Խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելիս կարելի է հասնել բարձր արդյունքների:

Ժամանակակից դպրոցում խաղը կիրառում են որպես ինֆորմացիոն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր:

Վաղ դեռահասության տարիքում սովորողների ներդաշնակ զարգացման գործում անչափ կարևորվում է խաղն ու խաղային միջավայրը: Խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման տեխնոլոգիա, և՛ որպես մեթոդ, և՛ որպես ինֆորմացիոն գործունեություն: Պետք է նշել, որ տարրական և միջին դպրոցի 5-6-րդ դասարաններում աշխատելիս խաղը պիտի դառնա ուսումնական խնդիր՝ իրականացնելու միջոց:

Ուսուցման խաղային մեթոդը խաղ չէ բառի բուն իմաստով: Այն հանձնարարությանը, որն ունի

հանաչողական նշանակություն, խաղային ձև տալն է՝ խաղի մեկ կամ մի քանի տարրեր ներմուծելու հանապարհով. խաղային սյուժե, բովանդակություն, դերեր, որոշակի կանոնների կատարման միջոցով նպատակին հասնելու միջոցով :

Գոյություն ունեն բազմաթիվ խաղեր, որոնց մեջ ինֆորմալայնությունը զարգացնելու նպատակով առաջնահերթ է դերային խաղը: Դպրոցականների ուսուցման և ուսումնառության գործընթացը պիտի կազմակերպել՝ հենվելով մտածողության և երևակայության վրա: Խաղային իրավիճակում փոխվում է սովորողի դիրքը, նա դառնում է իր գործունեությունը կառուցողն ու ստեղծողը, որից էլ նկատվում՝ աշակերտն արդյունքի հասնելու համար հիգ կգործադրի, դժվարություններ պիտի հաղթահարի: Դերային խաղերի մեջ ի հայտ են գալիս սովորողների ուժեղ կողմերը: Այստեղ հիշենք իտալացի գրող Ջանի Ռոդարիի հետևյալ միտքը. <<Խաղերը միայն մանկական երևակայության զարգացման թեման չէ: Նրանք սիրում են ուժից վեր խնդիրներ լուծել: Նրանց համար դա մեծանալու միակ հնարավորությունն է >> (26): Այստեղից էլ ուսումնական գործունեությունն ուղղվում է որոնողական, ստեղծագործական խնդիրների լուծմանը: Հետևաբար երևակայության և նրա զարգացման հիման վրա էլ կկառուցվի ուսուցումը: Երևակայությունը զարգացնելու համար այն խաղերն են կարևոր, որոնք ստեղծում է նրան մասնակիցը: Նման խաղերում առաջնային է ստեղծագործական սկիզբը՝ սովորողն ինքն է տնօրինում իր վերջնաձև դերը, հաստատում կանոնները, ընկերների հետ փոխհարաբերությունները, ծավալում խաղի սյուժեն, բովանդակությունը և իր հայեցողությամբ այն ավարտում: Հատկապես այս խաղերն են նպաստում երևակայության, ստեղծագործական մտածողության, հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը: Դպրոցականին բարոյական նորմեր ավելի լավ է ոչ թե խրատներով ու գրույցներով սովորեցնել, որոնք հաճախ հոգս են ցնդում, այլ դերային խաղերի միջոցով: Դերային խաղի ընթացքում մասնակիցներին անսպասելի իրավիճակներ են առաջարկվում, որոնցում անհրաժեշտ է ընդունել որևէ դեր կամ տեսակետ, այնուհետև փորձել դա հասունացնել և ավարտել: Դերային խաղի կիրառությունը զարգացնում է աշակերտների գործնական հմտությունները, նրանց զինում է տեսական գիտելիքներով:

Դերային խաղեր կարելի է անցկացնել մի քանի տարբերակով.

- . Ուսուցիչը ներկայացնում է դասընթացի նյութը, աշակերտները բաժանվում են խմբերի, որոնցից յուրաքանչյուրը ստանում է իր դերը:
- . Եթե ամփոփման դաս է, կարելի է դիմել աշակերտների նախկին փորձի ներկայացմանը: Այս դեպքում աշակերտները դիմում են իրենց արդեն ունեցած գիտելիքներին, որին հաջորդում է քննարկումը:

. Կարելի է նաև կազմակերպել բարդ դերային խաղեր, ավելի վաղ դերաբաժանում կատարել և աշակերտներին բավականաչափ ժամանակ տրամադրել՝ դերերը հետազոտելու և նախապատրաստվելու համար:

. Ուսուցիչը կատարում է դերաբաժանում, նախապես հանձնարարում է որոշակի նյութ, դեր և աշակերտը պարտավորվում է գործել, ներկայանալ իր ստանձնած դերին համապատասխան:

Դերային խաղից մեծ օգուտ ֆաղելու համար պետք է առաջարկվող իրավիճակները հնարավորինս մոտ լինեն իրականությանը: Այսպիսի խաղերի ժամանակ հրահանգը խիստ սահմանափակումներ չպիտի ունենա, որպեսզի չխանգարի մասնակիցներին այդ դերը խաղալու իրենց պատկերացումներին համապատասխան: Դերային խաղերը կարող են կա՛մ ազատ լինել, կա՛մ հստակ կառուցվածք ունենալ: Դերային խաղեր ներկայացնելուց հետո պիտի ֆենարկել մասնակիցների վարքը, այլ ոչ թե՛ ընդունակությունները: Խաղին չմասնակցող աշակերտները դիտորդի դեր են կատարում, դերային խաղի մասնակիցների վարքի վերաբերյալ նշումներ կատարում:

Դերային խաղեր անցկացնելու համար պիտի մշակվի մանրակրկիտ պլան, որովհետև դրա գրագեա իրականացման շնորհիվ ուսուցման ընթացքում մասնակիցները անզնահատելի օգուտ կստանան: Դերային խաղը պիտի անցկացնել տեղին, որի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա կենսունակությամբ և նոր ապրումներով: Ցանկալի է դերային խաղը հետևի ուսուցման տեսական մասին, որը հնարավորություն կտա գործնականում կիրառելու նոր սովորած սկզբունքները կամ գիտելիքները, այդպես պիտի կիրառել ստեղծագործաբար :

Դերային խաղերը պիտի անցկացնել փոքր խմբերով: Դերերը բաշխել այնպես, որ յուրաքանչյուր աշակերտ ստանա և պարտավորվի կատարելու այնպիսի դեր, որն իր էությունը հակառակ է: Ուսուցիչն այնպես պետք է գործի, այնպիսի մթնոլորտ ստեղծի, որ աշակերտները չամաչեն, չկաշկանդվեն և լրջորեն մոտենան դերին: Ուսուցման գործընթացում խաղային իրավիճակների ստեղծումը արդյունավետ և օգտակար է բոլոր առումներով: Այն ոչ միայն նպաստում է սովորողների կողմից ուսումնական նյութի ընկալմանը, այլ ձևավորում և զարգացնում է հաղորակցական, համագործակցային, ստեղծագործական կարողությունները:

Ստանձնելով որոշակի

պարտավորություններ, դերեր, վաղ դեռահասության շրջանում գտնվող սովորողները իրականացնում են այն բնորոշ կողմերը, որոնք հատուկ են այդ տարիքին: Նրանք ամենակարևորը հաղորդակցվում են, հարգանք է ձևավորվում միմյանց հանդեպ, դիմացիներին լսելու կարողություն, որը մարդու մեծագույն արժանիքներից մեկն է: Սա այն ուսուցման մեթոդն է, որտեղ դեռահասի ձգտումը կատարվում է խաղի միջոցով՝ շուտ մեծանալ:

Խաղային միջավայրում սովորողների բանավոր խոսքի զարգացումն է ապահովվում, բարեկիրթ պահվածքը, շրջապատում ֆաղաբավարի գործելակերպը:

Ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ժամանակ սովորողները ակտիվ մասնակիցներ են, աշակերտական նստարանին պատիվ օբյեկտ վիճակից վերածվում են ինֆնակառավարվող և ինֆնադրսևորվող անձանց:

Հանրակրթական դպրոցի

5-6-րդ դասարանների մայրենի լեզվի ուսուցման դասընթացն կազմակերպելիս պիտի հաշվի առնել այս մեթոդի կիրառությունը՝ թե՛ լեզվական, թե՛ գեղարվեստական և թե՛ գիտահանրամատչելի տեխստերն ուսումնասիրելիս:

Հանրակրթական դպրոցի 5-րդ դասարանում <<Ուղղագրություն և ուղղախոսություն>> բաժինը ուսումնասիրելիս աշակերտները հանդիպում են դժվարությունների (10): Ճիշտ է, պետական ծրագրով ֆերականական կանոնների սերտում չի պահանջվում, ուսուցումը կազմակերպվում է գուտ գործնական եղանակներով, այնուամենայնիվ սովորողները դանդաղ, աստիճանաբար են հմտանում բաղաձայնների ճիշտ արտասանության և գրության կանոններին: Դերային խաղերի միջոցով աշակերտներն այսպիսի թեմաները առավել ընդգծված հաջողությամբ են յուրացնում: Սա բացատրվում է նրանով, որ խաղը մարդու այն գործունեությունն է, որտեղ նա լիարժեքորեն օգտագործում և բացահայտում է իր մտավոր ներուժը:

Հանրակրթական դպրոցի

<<Մայրենի 6>> դասագրքում գետեղված է <<Բառ և դարձվածք>> թեման (11, էջ 72): Թեմայի ամրապնդման արդյունավետությունը բարձրացնելու համար նպատակահարմար է կիրառել <<Բանական>> դերային խաղը, որը պիտի ներկայացվի մնջախաղով: Այս խաղը առավել քան արդիական է: Այն նպատակ ունի դարձվածքների յուրացումն ու ամրապնդման արդյունավետությունը բարձրացնելու, սովորողների բարոյական դաստիարակության և հայրենասիրության պահանջմունքը բավարարելու:

Այս

խաղի ընթացքում սովորողները հնարավորինս կցուցաբերեն մարմնաշարժողական ակտիվություն: Ուսուցիչը նախապես պատրաստում է թերթիկներ, որոնց վրա դարձվածքներ են գրված: Դասարանը բաժանվում է երկու խմբի՝ հետևյալ կերպ. բոլոր աշակերտներին տրվում է մեկական թերթիկի վրա գրված դարձվածք: Յուրաքանչյուր աշակերտ բարձրաձայն կարդում է իրեն բաժին ընկած դարձվածքը և գտնում հոմանիշ դարձվածք: Հոմանիշների մի խումբը մասնակցում է խաղին, մյուս խումբը դառնում է դիտորդ: Դիտորդները խաղի ավարտին պիտի կատարեն ֆննադատական վերլուծություն՝ ֆննում են աշակերտների վարձագիծը: Այսպիսի ուսուցման գործընթացում զարգանում է աշակերտների ֆննադատական մտածողությունը, նրանք հետևություններ են անում, վերլուծում են, գնահատողական վերաբերմունք են ցուցաբերում, կատարում եզրահանգում:

Ըստ խաղի կանոնների՝

այն խումբն է մեկնում սահմանագիծ՝ հայրենիքը պաշտպանելու, որը լավագույն ձևով դարձվածքը կարտահայտի մնջախաղի միջոցով՝ գլուխ տալ, մատը կծել, գլուխ պահել, աչքով անել, յոթ սարից այն կողմ, շունչը պահել, մատ թափ տալ, հոնֆերը կիտել, բերան ծռել, ականջին օդ անել, թև առնել և այլն: Նախֆան խաղի սկիզբը աշակերտները տեղեկանում են, որ սահմանագծին անվտանգության նկատառումներից

ելնելով՝ գինվորներն միմյանց հետ հաղորդակցվում, շփվում են անխոս՝ մնջախաղով: Երեխաներին հատկապես գրավում են այն խաղերը, որտեղ բացի դերակատարումից, կա նաև մրցակցություն՝ հաղթող և պարտվող (9):

Այսպիսի խաղը ոգևորություն և ակտիվություն է առաջացնում դասարանում, արթնացնում է 10-12 տարեկան աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները, սեր դեպի ուսումը, դպրոցը: Նրանք մի պահ իրենց մեծահասակ են զգում: Ընդգրկվում են մեծահասակներին բնորոշ գործունեության մեջ, ջանում են ինֆորմացիա ստանալ, մեծ խնդիրներ լուծել: Իսկ այս ամենը անհրաժեշտ է վաղ դեռահասության շրջանում գտնվող սովորողին մտապահելու դպրոցին ու ուսումնական գործընթացին:

Սովորողների ինֆորմալ ստեղծագործական ջանքերի շնորհիվ կարելի է առաջարկել այսպիսի խաղ՝ շաղախաձ դերային և ճանաչողական բաղադրիչներով: Օրինակ՝ 5-րդ դասարանում <<Փնտրում են աշխատատեղ>> խաղն է կազմակերպվում: Խաղին մասնակցում է վաղ խումբ, որոնցից մեկը գործատուն է, մյուսները՝ աշխատանքի փնտրողները: Աշխատանքի է անցնում այն աշակերտը, որը առաջադրանքը կկատարի բարձր մակարդակով: Ուսուցիչն ըստ անհրաժեշտության՝ կարող է միջամտել, ուղղումներ կատարել, ուղղորդել: Այսօրինակ խաղի ընթացքում աշակերտներին հանդես են գալիս համապատասխան խոսքով, որն ապահովում է բանավոր խոսքի զարգացումը: Ձևավորվում է հանդուրժողականություն միմյանց նկատմամբ, ձգտում լեզվական գիտելիքների ամրապնդմանը, ընդլայնմանը, ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, հետագայում հասարակության մեջ ինֆորմացիոն:

Մասնակիցները հանդես են գալիս այնպիսի առաջարկով, որտեղ առավելագույնս պիտի գործածվեն օ, ու ձայնավորներ ունեցող բառեր, ընդորոն բառի տարբեր դիրքերում՝ այսօր, կեսօր, օր, որևէ, երբևէ, օգնել, որոշել, օտար և այլն: Օրինակ՝ աշակերտներից մեկը մոտենում է գործատուին և խնդրում. <<Խնդրում եմ, օգնե՛ք ինձ, չեմ ուզում այսօրվանից սկսած օտար ափերում որևէ գործ որոնել>>: Այսպիսի խաղը զարգացնում է նաև աշակերտների երկխոսություն և մեկխոսություն կառուցելու հմտությունները, սովորեցնում է ամրապնդել գիտելիքները, ֆազաֆավարի պահվածք դրսևորել և բարեկիրք խոսք արտահայտել համապատասխան բառերի գործածությամբ՝ շնորհակալություն, խնդրում եմ, ներողություն, համեցե՛ք և այլն:

Դերախաղերի միջոցով կազմակերպվում ու կարգավորվում է երեխաների վարքն ու գործողությունները, ձևավորվում է նրանց կամային ու հուզական ինֆորմացիոն մեխանիզմները (9, էջ 63):

Ուսուցման գործընթացում խաղերը սովորողներին դարձնում են գործուն, նպաստում կախյալ, անհամարձակ, անվստահ երեխաների անհատական աճին ու զարգացմանը: Այսպիսով՝ անգնահատելի է խաղային գործունեության դերն ու նշանակությունը երեխայի հոգեկանի ձևավորման և նրա հոգևոր կյանքի հարստացման առումով:

**3. ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՈՒՂՂՈՒԹՅԱՄԲ
ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՎԱԾ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐԻ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ
ՎԵՐՂՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Ժամանակակից կրթության բնագավառում կիրառվող մանկավարժական տեխնոլոգիաների, ուսուցման մեթոդների, հնարների գործադրմամբ իրականացրել ենք հետազոտություն Գեղարքունիքի մարզի Զուլֆար գյուղի Ա. Վարդանյանի անվան N 2 միջնակարգ դպրոցի 5-րդ և 6-րդ դասարաններում՝ նպատակ ունենալով պարզելու.

1.

Մանկավարժական մոտեցումները անձնակազմնորոշչ ուսուցման պարագայում:

2. Սովորողների ինֆորմացիոն

գործունեությունը ինչպես է ձևավորվում ու զարգանում մայրենի լեզվի ուսուցման դասաժամերին:

3. Ուսումնական գործընթացի կազմակերպումը՝ ելակետ ունենալով դպրոցականի հոգեբանամանկավարժական և ուսումնական առանձնահատկությունները:

4. Ժամանակակից և ավանդական մեթոդների գործադրմամբ սովորողների ինֆորմացիոն գործունեության կազմակերպումը:

Հետազոտությանը մասնակցեցին 5-րդ դասարանում 20, իսկ 6-րդ –ում՝ 23 աշակերտ:

Հետազոտության համար

հիմն են հանդիսացել մեր աշխատանքային փորձը և այս ընթացքում կատարված հատուկ նպատակաուղղված ուսումնասիրությունները: Հետազոտության առաջին փուլում նպատակ ունեինք բացահայտելու, թե ավանդական եղանակով կազմակերպված ուսումնական գործընթացում սովորողները ինչպես են ինֆորմացիոն, ինֆորմացիոն գործունեություն ձեռնարկում:

Ըստ այսմ՝ ինֆորմացիոնության ձևավորման մակարդակը ախտորոշելու նպատակով անցկացրինք մայրենի լեզվի ուսուցման դասեր՝ կիրառելով միայն ավանդական մեթոդներ:

Այդ

դասաժամերին կատարվեց հին նյութի հարցում, գնահատում, գրույց նոր թեմայի շուրջ, նոր նյութի հաղորդում, տեղեկություն հեղինակի մասին, անձանոթ բառերի բացատրություն, հարցերի միջոցով դասի ամփոփում, հատուկ ընդգծվեց թեմայի բովանդակության դասախոսակցական գաղափարախոսությունը, դասազբնում ընդգրկված մի քանի վարժություններ հանձնարարվեց որպես ընդհանուր տևային աշխատանք:

Վերլուծելով դասը՝ եկանք այն եզրահանգման, որ դասանյութի հաղորդումն ու բացատրությունները, ինչպես նաև սովորողների գնահատումը կատարվեց բացառապես

ուսուցչի միջոցով, այսինքն՝ ուսուցման կենտրոնում ուսուցիչն էր, ինչպես ասում են՝ նա էր <<դասի տերը>>: Աշակերտները լսի պասիվ ունկնդիրներ էին, չէին ցուցաբերում անհրաժեշտ ակտիվություն, բացատրությունները նրանց միջոցով չէր կատարվում, չկար տեխնիկական համակարգմանի ուսումնասիրություն, չէին դրսևորվում սովորողների ստեղծագործական, հետազոտական կարողությունները, կապը իր կյանքի և անձի հետ, անշարժ գամված նստարանին՝ պասիվ ունկնդիրներ էին, գիտելիքները մեխանիկորեն սերտող և վերարտադրող:

Հետազոտությունից պարզվեց, որ արդի հասարակական-ֆազաֆական բարդ համակարգում դեռահասն ապագայում որպես այդ հասարակության բաղկացուցիչ տարր, որը պիտի կարողանա անարգել ինֆորմացիոն և ինֆուրույն որոշումներ կայացնել, հանրակրթական դպրոցում ավանդական մեթոդի կիրառությունը ոչ միայն մայրենի լեզվի ուսուցման, այլև բոլոր ուսումնական առարկաների դասաժամերին, առանց նորագույն տեխնոլոգիաների հետ ստեղծագործաբար համադրելու, չի ապահովում սովորողների համագործակցային, հաղորդակցական, ստեղծագործական կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը, ինֆուրույն գործունեությունն ու նախաձեռնողականությունը:

Հետազոտության երկրորդ փուլում սովորողների ինֆուրույն գործունեությունը խթանելու նպատակով մայրենի լեզվի ընթերցանության դասերն կազմակերպեցին դերային խաղի կիրառությամբ:

Փորձեմք նկարագրել այս մեթոդով անցկացրած դասընթացը, կատարեմք ավանդական ու ժամանակակից մեթոդներով իրականացրած աշխատանքների արդյունքների համեմատական վերլուծություն:

4. ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ՄԻՋՈՑՈՎ

Դերային խաղի գործադրմամբ 5-րդ դասարանում կազմակերպեցին ընթերցանության դաս <<Մուրացկանն ու հարուստը>> (Լ. Նեչոյանի մեակմամբ) հեֆխաթի ուսուցումը: Դասը կառուցվեց խԿ համակարգով: Խթանման փուլում գրատախտակին գրվեց <<Նթե շատ փող ունենայի>> արտահայտությունը: Յուրաքանչյուր աշակերտ արտահայտեց իր մտքին եկածը: Ուսուցչի լսեցիմք բոլորի մտահղացումները, որոնք միայն բարի գործ անելու նպատակադրումով էին:

Կարծիքները լսելուց հետո հանձնարարվեց բացել դասագրքերը: Իմաստավորման փուլում ընթերցվեց հեֆխաթը՝ կիրառելով կանգառներով ընթերցանության մեթոդը: Հեֆխաթը նախապես բաժանել էինք մասերի, որոնցից յուրաքանչյուրի ընթերցումից հետո հնչեց ուսուցչի հարցը.

1. Ի՞նչ էֆ կարծում՝ մուրացկանը կխոստովանի, որ ոսկի դրամ է ստացել:
2. Ի՞նչ էֆ կարծում՝

հարուստն ինչո՞ւ հետևեց աղֆատին:

3. Ձեր կարծիքով՝ մուրացկանն

ուրախացա՞վ, որ վերջապես մարդավայել

է հաճում:

4. Ի՞նչ էք մտածում՝ թագավորն ինչպես կդատի:

Յուրաքանչյուր հարցից հետո հնչեց սովորողների հետաքրքիր պատասխանները և մեկնաբանությունները:

Կռադատման փուլում աշակերտների ինֆորմայն գործունեությունը կազմակերպելու նպատակով սովորողներին առաջադրվեց մի իրավիճակ, որը պիտի իրականանար <<Հարցազրույց>> դերային խաղով:

Հարցազրույցի էին հրավիրված հեֆիաթի հերոսները՝ մուրացկանը, հարուստը և թագավորը: Տարբեր հեռուստանկերություններից հրավիրված էին լրագրողներ, որոնք բազմաբնույթ հարցեր ուղղեցին հերոսներին: Իսկ մյուս աշակերտները դիտորդներ էին, որոնք հետո ֆննարկեցին խաղի մասնակիցների վարքագիծը:

Հարցեր ուղղված մուրացկանին՝
օտագործում դրամները:

1. Ինչո՞ւ և չէք

2. Ինչո՞ւ և խաբեցի՞ք հարուստին:

3. Կբացատրե՞ք, թե ինչու հացը կուլ չէք գնում:

Հարցեր ուղղված հարուստին՝

1. Ինչո՞ւ և գողություն արեցի՞ք:

2. Մուրացկաններին ձեր հարստությունից բաժին հանո՞ւմ եք:

3. Ի՞նչ

բարի գործեր եք կատարել:

Հարցեր ուղղված

թագավորին՝

1. Ինչո՞ւ և մուրացկանից վերցրի՞ք

դրամները:

2. Ինչո՞ւ և չպատժեցի՞ք հարուստին, չէ՞ որ նա

գողություն էր արել:

3. Հարուստը ֆի՞ չ ուներ, որ նրան վերադարձրի՞ք դրամները:

Հարցերին տրվեցին հետաքրքիր պատասխաններ՝

1.

Մուրացկանը չի կարող իր դրամը օգտագործել (թագավոր):

2. Հարուստին

վերադարձրի դրամները, որովհետև նա բարեգործություններ

է անում (թագավոր):

3. Հացը կուլ չգնաց, որովհետև իմ փողով

վաստակածը չեմ կարողանում ուտել (մուրացկան):

4. Գողության համար հարուստին չպատժեցի, որովհետև մուրացկանը

խաբել

էր նրան (հարուստ) և այլն:

Խաղն

ավարտելուց հետո դիտորդ աշակերտները կատարեցին խաղի մասնակիցների վարքագծի վերլուծություններ:

Հաջորդ ֆալիլին կատարվեց տեխստային աշխատանք բաժնի

մի ֆանի առաջադրանքներ:

Առաջադրանք 1.

Հարց – Ի՞նչ գույներով կպատկերեք մուրացկանին և հարուստին:

Ինչպիսի՞ն է նրանց արտաքինը: Պատասխան – Ես
մուրացկանին կպատկերեմ գուրգույներով: – Մուրացկանի շոքերը
կեղտոտ ու պատված են: – Մուրացկանը գուրգույն է:

– Հարուստի դեմքը կանաչ է (այս պատասխանը դարձավ
հետաքրքիր մեկնաբանությունների թեմա):

– Հարուստը հագած է նրբաճաշակ ու մաքուր: Առաջադրանք 2.

Հարց – Ո՞ր հերոսին եք համակրում՝

հարուստին, թե՞ աղքատին:

Պատասխան – Ես համակրում եմ հարուստին, որովհետև նա պիտի
բարերարություն անի: – Ես համակրում
եմ մուրացկանին, որովհետև նա խեղճ էր:

Դասի ավարտին հանձնարարվեց շերտավորված տնային աշխատանք: Դասարանը բաժանվեց 5 խմբի,
յուրաքանչյուր խումբ ստացավ մեկական առաջադրանք:

Առաջին խումբ – Պատասխանի վրա նկարել մուրացկանին և
հարուստին (տե՛ս հավելված 2):

Երկրորդ խումբ – Համոզել մուրացկանին, որ օգտագործի հավաքած
դրամները:

Երրորդ

խումբ – Ի՞նչ պատկերներ են ծնվում ձեր մտքում, երբ կարդում եք

հետևյալ նախադասությունը՝ <<Երբ երկնքում արևն է ծաղկում>>:

Չորրորդ խումբ – Հեփիաթը բաժանել մասերի, վերարտադրել և
յուրաքանչյուր աշակերտ իր հատվածը վերնագրի:

Հինգերորդ խումբ – Հեփիաթից դուրս գրել կազմությամբ բարդ բառեր,
ենթարկել բառակազմական վերլուծության, ստացված բաղադրիչներով
կազմել նոր բառեր: Դերային խաղն ուղղակի բացահայտումների աշխարհ էր, ոչ միայն
դրսևորվեց սովորողների ինֆորմությունը, այլ նաև տվյալ իրավիճակում արագ կողմնորոշվելու
ունակությունները, հարցեր ձևակերպելը, երկխոսություն կազմակերպելը, բարեկիրք պահպանելը, գրագետ ու
կապակցված խոսք կառուցելու հմտությունները, ջերմ մթնոլորտի ստեղծումը, սարքեր տեսակի

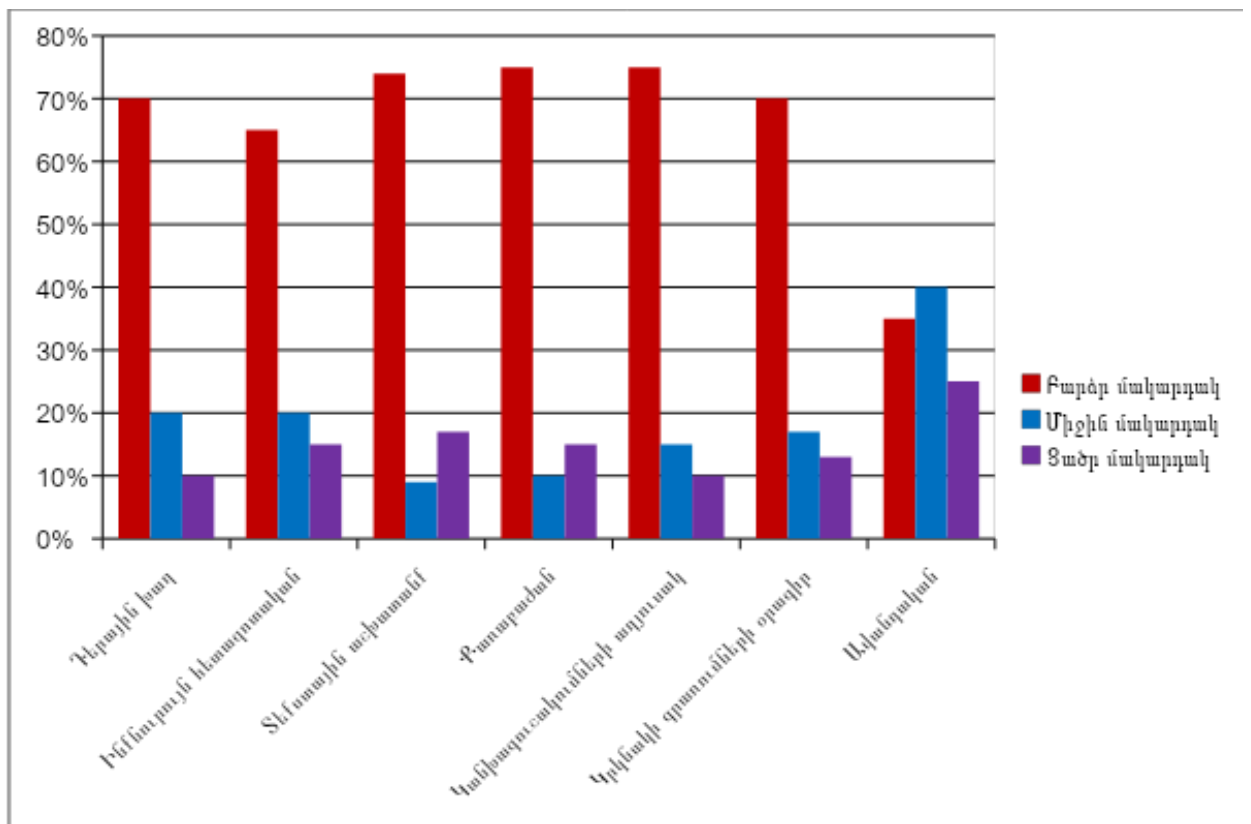
հոգեբանական բարդություններից ձերբագրությունը, լսել-խոսել-մտածել համակարգի դրսևորումը:

Դերային խաղը բացահայտեց սովորողների այնպիսի մտավոր որակներ, պատկերացումներ, որոնք ավանդական դասի կառույցում չեն արտահայտվում: Օրինակ՝ լրագրողներից մեկի այն հարցին, թե ինչու եք ցրտահարվում և արևահարվում, եթե այդ դրամները չեք օգտագործում, հինչեց մուրացկանի արտասովոր պատասխանը՝ սովորություն է դարձել:

Վաղ դեռահասության շրջանում գտնվող երեխան մի պահ իր ամբողջ էությունը գցաց, թե ինքն այդ իրավիճակում է, ավեց այդպիսի խորարարիանց պատասխան: Այսպիսի դերային խաղը նպաստեց թեմայի խորը յուրացմանը, հերոսների վարքագիծն ու հոգեբանությունը բնորոշվեց դեռահասների տեսանկյունից: Դասին սովորողները հանդես եկան բացառապես ինքնուրույն գործունեությամբ:

Հանրակրթական դպրոցի 5-6-րդ դասարաններում անցկացրած մեր հետազոտության արդյունքներն ամփոփված են ստորև: Գծապատկերում, ինչպես երևում է, ժամանակակից մեթոդներով և մոտեցումներով աշխատելու դեպքում սովորողների ինքնուրույն գործունեության արդյունքների վերլուծության ցուցանիշները բավականին բարձր են:

Ավանդական և նորագույն մեթոդների համեմատական վերլուծություն



Գծապատկեր 1

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտամեթոդական և մանկավարժական գրականության ուսումնասիրությունն ու Գեղարքունիքի մարզի Զուլֆար գյուղի դպրոցում իրականացրած հետազոտության արդյունքների վերլուծությունը հնարավորություն էն ընձեռում կատարելու հետևյալ եզրահանգումները.

1. Միջին դպրոցի ստորին դասարաններում սովորողների ինֆնուրույնությունը ձևավորելու և զարգացնելու աշխատանքները պիտի կառուցել՝ հենվելով սովորողների տարիքային, հոգեբանա-մանկավարժական և ուսումնական առանձնահատկություններին:
2. Սովորողների հաղորդակցական, համագործակցային, ստեղծագործական, ինֆնուրույն գործունեության կարողությունների ձևավորման և զարգացման արդյունավետությունը բարձրացնելու համար ուսումնական գործընթացի առանցքում պիտի շեշտադրել անհատակողմնորոշիչ ուսուցումը և ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումները:
3. Նորագույն տեխնոլոգիաների և ուսուցման ակտիվ մեթոդների կիրառումը խթանում էն սովորողների ինֆնակրթվելու, ինֆնագաստիարակվելու, ինֆնադրսևնորվելու կարողությունների զարգացումը:
4. Մայրենի լեզվի ուսուցման գործընթացում բացառապես ավանդական տեխնոլոգիաների ներդրումն ու կիրառումը չեն ապահովում սովորողների ինֆնուրույն գործունեությունը: Մանկավարժական գործընթացում ուսուցիչները ավանդական և ժամանակակից տեխնոլոգիաները պիտի կիրառեն ստեղծագործաբար համադրելով՝ ցանկալի արդյուքի հասնելու համար:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ալեխանյան Թ., Խոսի ուսուցումը միջին դպրոցում, Եր., «Էդիթ պրինտ», 2012:
2. Գյուլամիրյան Ջ., Հայոց լեզվի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Եր., «Զանգակ», 2006:
3. Գյուլբուրդյան Ս., Հայոց լեզվի մեթոդիկա, Եր., ԵՊՀ, 1978:
4. Գյուրջիկյան Դ. և ուրիշներ, Մայրենի 5-6. ուսուցչի ձեռնարկ, Եր., «Էդիթ պրինտ», 2012:

5. Գյուրջինյան Դ. և ուրիշներ, Մայրենի. Հանրակրթական դպրոցի 5-րդ դասարանի դասագիրք, Էդիթ Պրինտ, 2011
6. Գյուրջինյան Դ. և ուրիշներ, Մայրենի. Հանրակրթական դպրոցի 6-րդ դասարանի դասագիրք, Էդիթ Պրինտ, 2012
7. Դաստիարակչական աշխատանքները դպրոցում: Խաղային վարժություններ՝ սովորողների ժամանցի կազմակերպման համար /Մ. Դավթյան, Լ. Ալեքսանյան, Ն. Թորոսյան, Ա. Իվանյան; ՀՀ ԿԳՆ.- Եր.: Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2012
8. Կրտսեցկի «Տարիքային հոգեբանություն»
9. Հայոց լեզու, գրականություն. հանրակրթական դպրոցի առարկայական չափորոշիչ և ծրագիր (կազմողներ՝ Հովսեփյան Լ. և ուրիշներ), Եր., «Անտարես», 2006
10. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, ktak.am.
11. Մուսաելյան Ս. Կրտսեր դպրոցականների հետազոտական գործունեությունը՝ որպես ինֆորմացիոն և անհատականության զարգացման հանապարհ, Նախաշավիկ 3. 2014
12. Ռոդարի Զ., Ստեղծագործական երևակայության բերականություն, Եր., «Էդիթ պրինտ», 2011:
13. Սարուխանյան Ս. և ուրիշներ, Ուսուցման ժամանակակից մեթոդներ, հնարներ, վարժություններ, Վանաձոր, ԿԱԻ, 2008:
14. Սուխոմլինսկի Վ. Ա. «Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին: Կուլեկովի դաստիարակելու մեթոդիկա», Երևան, <<Լույս>> 1986:
15. Ուշինսկի Կ., Մանկավարժական ընտիր երկեր, Եր., «Լույս», 1981:

