

ՀՀ ԿԳՄՍ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
«ՍԻՍԻԱՆԻ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԵՐ ԻՐԱԿԱՆԱՑՆՈՂ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ
ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ «Խաղը՝ որպես սովորողների ուսուցման արդյունավետությանը

նպաստող մեթոդ»

ԱՌԱՐԿԱ՝ Տարրական դասարանների ուսուցիչ

ՀԵՂԻՆԱԿ՝ Էլադա Իվանյան

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Միսիանի h.4 հիմնական դպրոց

ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Ֆլորա Հովհաննիսյան

2023

Բովանդակություն

ՆԵՐԱՄՈՒԹՅՈՒՆ	3
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍՈՒԹՅՈՒՆ	5
Խաղային գործունեության տեսակները.....	7
Խաղ-դասի կազմակերպման տիպերն ու ընթացքը.....	10
Փաստերի և բացահայտումների վերլուծություն.....	14
Փորձարարական դաս 1	15
Փորձարարական դաս 2.....	20
Փորձարարական դաս 3.....	23
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	28
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	29

Ներածություն

Սովորողների ուսուցման արդյունավետությանը նպաստող մեթոդներից ու ռազմավարություններից ուսումնական առարկայի դասավանդման գործում ես առավել կարևոր եմ համարում խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ուսուցման մեջ:

Այս հետազոտական աշխատանքում ներկայացված են ուսուցման մեջ խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը, տեղն ու դերը, դրանց գործառույթները, առանձնահատկությունները: Ընտրությունը պայմանավորված է նրանով, որ դասարանում կան պասիվ և քիչ հետաքրքրության ու մասնակցություն ցուցաբերող աշակերտներ, որոնց ներգրավվածությունը ուսումնական պրոցեսին պասիվ է: Արևելյան իմաստությունն ասում է . <<Տո՛ւ ր մարդուն մի ձուկ, և նա կուշտ կլինի մեկ օր: Սովորոցրո՛ւ՝ մարդուն ձուկ բռնել, և նա կուշտ կլինի ամբողջ կյանքում>>:

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվացվում են սովորողների գործունեությունները:

Այդպիսին են խաղային տեխնոլոգիաները:

Ծանոթանալով խաղի արդյունավետ մեթոդներին՝ հասկացա, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել մտնելու իրենց համար կարևոր և հիմնական համարվող գործունեության ոլորտ:

Այս հետազոտության մեջ փորձել եմ ներկայացնել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները, քանի որ այսօր դրանք մեծ պահանջարկ են վայելում, ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ ու հետաքրքրիչ:

Իմ ուսուցման պրակտիկայում՝ հատկապես վերջին 5 տարիներին, փորձում եմ կիրառել այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը:

Այս հետազոտության ժամանակ ես համոզվեցի, որ խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողությունը, խթանում է ակտիվությունը: Խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ մենք՝ ուսուցիչներս, կատարենք խաղընկերոջ դերը:

Այս հետազոտության գլխավոր նպատակներից են.

- Խաղի միջոցով ապահովել նույնիսկ ամենապասիվ սովորողների ներգրավվածությունը ուսումնական պրոցեսին:
- Կիրառելով խաղային բազմաբնույթ գործունեություն՝ նպաստել երեխաների վերլուծական մտածողության զարգացման և հեշտացնել ուսուցանվող նյութի ընկալումը և յուրացումը:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍՈՒԹՅՈՒՆ

ԽԱՂԸ` ՈՐՊԵՍ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆԸ ՆՊԱՍՏՈՂ ՄԵԹՈԴ

*Խաղը կայծ է, որը վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության
կրակը...*

Վ. Ա Սուխամլինսկի

Բոլոր ժամանակներում խաղը գնահատվել է որպես կյանքի առեղծվածային և հրաշագեղ երևույթ: Այն մարդկային գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, որը ծագում է մանկության շրջանում և շարունակվում ամբողջ կյանքի ընթացքում: 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: Երեխայի համար իրականության ճանաչման այս հզոր միջոցը բացահայտում է նրա բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի ժամանակ խիստ գործուն են մանկական միտքը և երևակայությունը: Այս գործունեության ընթացքում բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ փոխշփումների և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու, արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու հնարավորություն:

Խաղը նպաստում է նաև գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության տարանջատմանը: Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական

գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում և արդյունք:

Խաղի ընթացքում երեխաներն ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմանները:

Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեությունն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով, երեխաների համար բացահայտվում է մի նոր՝ առավել հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են:

Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել սովյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում զննողականությունը :

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Նշենք, որ խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է: Խաղը գործունեությունն իր բնույթով ինքնակամ է, այն իրականացվում է որոշակի տարածական և ժամանակային սահմաններում, գործընթացն ունի անկանխատեսելի ընթացք և արդյունք թե՛ ուսուցչի, և թե՛ աշակերտների համար, խաղերն ունեն ստեղծագործական-որոնողական-երևակայական բնույթ:

Դասի արդյունավետությանը նպաստող ժամանակակից գործոններից է ուսուցման գործընթացում ուսուցչի և աշակերտի փոխգործուն համակարգը, որին էլ օգնության է գալիս խաղային մեթոդը իր տարատեսակ ձևերով:

Դասարանում խաղեր անցկացնելու ամենաձանրակշիռ հիմնավորումները:

Հիմնավորում 1: Խաղը համատեղում է զվարճանքն ու նպատակը: Խաղի միջոցով ստեղծված ուրախ մթնոլորտը ճանաչողական կապ է ստեղծում տվյալ թեմայի և աշակերտի միջև: Խաղերն ուսումնառության գործընթացին ներհյուսում են զվարճանք ու եռանդ՝ նպաստելով աշակերտների ակտիվացման բարձրացմանը:

Հիմնավորում 2: Խաղի միջոցով աշակերտն արձագանք է ստանում: Ինչպես հայտնի է, սովորողներն իրենց կատարած աշխատանքի վերաբերյալ արձագանք ստանալու ցանկություն և կարիք են զգում: Խաղն անմիջապես արտացոլում է մասնակցության աստիճանը, հաջողություններն ու թերացումները:

Հիմնավորում 3: Խաղի միջոցով ուսուցիչն արձագանք է ստանում: Ուսուցչի կողմից կազմակերպված խաղերը ստեղծում են «վարժանքի դաշտ», որը, երեխաներին հնարավորություն է ընձեռում փոխազդել թեմայի հետ՝ դրսևորելով որոշակի համապատասխան գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ:

Հիմնավորում 4: Խաղը փորձի ձևաբերման միջոց է: Մերօրյա սովորողը պետք է գործի և ամեն ինչ անի ինքնուրույն: Խաղը ստեղծում է մի յուրօրինակ մթնոլորտ, որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ակտիվ մասնակցի: Խաղը հիշեցնում է, որ եռանդը դասարանում դրական գործոն է:

Հիմնավորում 5: Խաղը բարելավում է թիմային աշխատանքը: Խաղերն աշակերտներին հնարավորություն են տալիս միևնույն իրական փորձին հաղորդակից դառնալով՝ ճանաչել իրենց հասակակիցներին, նրանց միջև ծանոթությունների ցանց և կապվածություն է ձևավորում:

Հիմնավորում 6: Խաղն ուսումնառության ավելի մեղմ մթնոլորտ է ստեղծում: Անձանոթ, նույնիսկ դժվարամարս նյութը խաղերին բնորոշ աշխույժով մատուցելու դեպքում առավել դյուրությամբ է ընկալվում:

Հիմնավորում 7: Խաղի մջոցով աշակերտները հաղորդակցվում են իրական աշխարհի խնդիրներին: Խաղերը հնարավորություն են տալիս իրական աշխարհի մասին տեղեկատվությունները մատուցել հարցերի, իրավիճակների, դերակատարման և այլ միջոցներով: Այդ ուղիները տվյալ տարիքի երեխաների համար առավել քան մատչելի են և հետաքրքիր:

Հիմնավորում 8: Խաղն արագացնում է ուսումնառության գործընթացը: Այն շատ սեղմ ժամկետում ապահովում է ողջ դասարանի յուրացումն ու ընկալումը:

Հիմնավորում 9: Խաղերն օգնում են իրականացնել ստորև բերված մանկավարժական խնդիրներից յուրաքանչյուրն առանձին-առանձին կամ բոլորը միաժամանակ.

- մեծացնել սովորողների ներգրավվածության աստիճանը,
- փոքրացնել հմտությունների և գիտելիքի պահանջվող մակարդակը,

- փոփոխել լսարանի կազմը, ընտրել նույնիսկ դեմ առ դեմ փոխազդման տարբերակ,
- փոփոխել գործողության տեսակն ու մակարդակը,
- փոփոխել դասարանի վերահսկողության աստիճանը,
- ներկայացնել կամ կրկնել թեմաներ կամ էլ դրանք զուգակցել,
- բազմազան դարձնել տեսակն ու գործնական տեղեկատվության զուգակցման տարբերակները:

Առաջընթացի համար անհրաժեշտ է՝

- ընտրել դասին համապատասխան կրթադաստիարակչական խաղեր, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների հետաքրքրություններին և պահանջմունքներին,
- կարողունան հաղթահարել դժվարությունները, որոնց կօգնեն հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը,
- դասի ճիշտ տեղում խաղը կազմակերպել:

Խաղի տեսակներն են.

- մտավոր, շտկողական, շարժուն,
- ուսուցողական,
- հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական:

ԽԱՂ- ԴԱՍԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՏԻՊԵՐՆ ՈՒ ԸՆԹԱՑՔԸ

Կարևոր է նշել, որ դասի ժամանակ խաղային գործունեությունը կարող է օգտագործվել երեք հիմնական ձևերով: Այսպես օրինակ.

1. կարող է օգտագործվել խաղային որոշակի տարրեր
2. առանձին խաղային առաջադրանքներ
3. ամբողջ դասը կարող է կազմակերպված լինել խաղի միջոցով:

Դիտարկենք այս երեք տիպերից յուրաքանչյուրը:

1. Դաս՝ կազմակերպված խաղային որոշ տարրերի նկատմամբ: Ըստ էության, դա այն է, որն իր մեջ պարունակում է խաղային որոշ մասնիկներ, որոնք կնպաստեն երեխաների վերլուծական մտածողության զարգացմանը և կհեշտացնեն ուսուցանվող նյութի ընկալումը և յուրացումը: Դասին մասնակցում են հիմնականում աշակերտները: Նրանք հանդես են գալիս ժյուրիի կարգավիճակում, որն էլ ավելի է նպաստում երեխաների ակտիվացմանը: Ուսուցիչն ընդամենը ծանոթացնում է խաղին, վերահսկում ողջ ուսումնական գործունեությունը:
2. Դաս, որի ժամանակ տրվում են խաղային առաջադրանքներ: Այդ տիպի դասերի ժամանակ հիմնականում օգտագործվում են գլուխկոտրուկներ, խաչբառեր, որը , թերևս, ամենալայն տարածում գտած խաղային վարժությունն է: Այս առաջադրանքների կատարման ժամանակ ևս կարևորվում է աշակերտի մասնակցությունը, իսկ ուսուցիչը միայն հսկում է : Հատկապես նպատակահարմար է խաչբառերն օգտագործել երևե թեմայի կրկնության ժամանակ: Վերջինս նպաստում է նաև խմբային աշխատանքի կազմակերպմանը:

Ղաս-խաղ: Այսպիսի խաղը ևս կազմակերպվում է կրկնության նպատակով: Այժմ ուշադրությունը կենտրոնացնենք դաս-խաղի կազմակերպման հիմնական քայլերի վրա: Առաջին քայլը նախապատրաստական աշխատանք տանելն է: Այն տարվում է մինչև դասը սկսելը, մշակվում է պլանը, կազմակերպման ծրագիրը, հավաքագրվում են անհրաժեշտ նյութերը, խաղի կանոնները ներկայացվում են մասնակիցներին, բաժանվում են համապատասխան դերերը: Երկրորդ քայլը տեղի է ունենում հենց տվյալ դասի ընթացքում: Ըստ էության, դա այն պահն է, երբ ուսուցիչը ևս մեկ անգամ ներկայացնում է ողջ դասարանի առջև խաղի կանոնները, մատնանշում դերը: Այս ողջ ընթացքում ստիպում է երեխաներին ներգրավվել խաղային գործունեության մեջ՝ ստեղծելով յուրօրինակ, տրամադրող մթնոլորտ: Աշակերտներից յուրաքանչյուրն նույն համոզմունքն է ապրում և գործում է նույն կանոններով: Ուսուցիչն այդ ամենի կազմակերպողն է, հետևողը: Երբեմն օգնում է, ուղղություն տալիս, հրավիրում ցրվածների ուշադրությունը, գրավում ակտիվներին, ստեղծում միջավայր, որտեղ բախվում են տարբեր կարծիքներ, մտքեր ու մտտեցումներ:

Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են բնավորության այնպիսի գծեր, ինչպիսիք են քաջությունը, ճարպկությունը, հնարամտությունը, համբերատարությունը, զսպվածությունը և, ամենակարևորը, կարգ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը: Առավել ուշագրավ է, որ շարժուն խաղերի կանոնները երեխաները հաճախ իրենք են ստեղծում և իրենք էլ վերահսկում են դրանց պահպանումը, դրանք խախտողների համար սահմանում է որոշակի պատիժներ: Շարժուն խաղերը նպաստում են նաև մտավոր և ֆիզիկական հոգնածության բեռնաթափմանը, դասարանում տիրող լարված մթնոլորտի վերացմանը: Դրանք բարձրացնում են երեխաների կենսունակությունն ու աշխուժությունը, զվարճացնում և ստեղծում են ոչ ստիպողական, մտերմիկ փոխհարաբերություններ:

Դիդակտիկ խաղեր: Ուսումնական գործունեության մեջ դիդակտիկ խաղերի կիրառումը հնարավորություն է ընձեռում ի հայտ բերել և

առավելագույնս գործի դնել երեխայի բոլոր հնարավորությունները: Դիդակտիկ խաղերում ուսումը կրում է խաղային բնույթ: Դրանով ուսուցիչն ակտիվացնում է աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը, հետաքրքրություն է առաջացնում շրջապատող առարկաների նկատմամբ, կատարելագործում է զգայական փորձը, ձևավորում է կարողություններ և հմտություններ:

Դիդակտիկ խաղն ունի հետևյալ կառուցվածքը՝

- խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր երեխա պետք է ձեռք բերի որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ, հմտություններ,
- ձևավորվի և զարգանա անձնային որակներ,
- խաղը պետք է ապահոված լինի դիդակտիկական նյութերով և պարագաներով,
- խաղի ընթացքը հասկանալի բացատրվի, կանոնները նույնպես,
- արդյունքները վերլուծվի և օբյեկտիվ գնահատվի, ամփոփվի:

Դերային խաղերն, այլ կերպ ասած, բովանդակային խաղերն արդեն շատ վաղուց հոգեբանների կողմից առանձնացվել են խաղի այլ տեսակներից: Դերային խաղից մեծ օգուտ քաղելու համար պետք է առաջարկվող իրավիճակները հնարավորինս մոտ լինեն իրականությանը: Անհրաժեշտ է բավարար ժամանակ տրամադրել դերային խաղում ներգրավված դերերը նկարագրելու համար և համոզվել, որ խաղի համար ստեղծված պայմանները առավելագույնս համապատասխանում են մասնակիցների հիմնական գործունեությանը:

Դերային խաղի հրահանգներում պետք է մանրամասն նկարագրվեն իրավիճակի բոլոր կողմերը: Հրահանգը պետք է խիստ սահմանափակումներ չունենա, որպեսզի չխանգարի մասնակիցներին այդ դերը խաղալ իրենց պատկերացումներին համապատասխան: Դերային խաղերը կարող են ունենալ հստակ կառուցվածք կամ ազատ լինել: Դերային խաղի կիրառման ընթացքում խումբը պետք է հետևի այդ խաղի ընթացքին: Չմասնակցողը կարող է դիտորդի դեր կատարել: Դերային խաղի ավարտը որոշում է ուսուցիչը:

Մեթոդն օգտակար է, երբ փորձում են ցույց տալ, որ նույն թեմայի շուրջ տարբեր մարդիկ տարբեր կարծիքներ ունեն: Ցանկալի է ընտրել հետաքրքիր և տարբեր տեսակետներ պարունակող թեմաներ, հետևաբար դրան մասնակցողները պետք է ներկայացնեն տարբեր տեսակետներ:

Դերային բաժանման համար կարելի է կիրառել հետևյալ քայլերը՝ պատահական բաշխում, սկզբում բաժանել գլխավոր դերերը, իսկ մնացածը՝ ըստ ցանկության, դերերը տալ ըստ մասնակիցների համապատասխանության, որոնք ունեն առաջարկվող դերի հակառակ որակները կամ էլ ընտրությունը թողնել մասնակիցներին:

Դերախաղերը պետք է լինեն.

- հաճելի, զվարճալի և ուսանելի
- ինքնաբուխ
- սահմանափակումներ չպետք է լինեն, որպեսզի երեխան չձանձրանա

Դերային խաղի միջոցով սովորողը ձեռք է բերում

- խոսքի և արտահայտչականության զարգացում,
- ընթերցանության հմտությունների զարգացում,
- աշխատանք խմբերով,
- մեղիահմտությունների զարգացում,
- հետազոտելու/ համացանցում որոնելու հմտություններ,
- թվային միջոցները գործածելու հմտություններ,
- տեխնոլոգիական հմտությունների զարգացում,
- երաժշտության, պատկերի, գույների զգացողության, ճաշակի զարգացում,
- անկաշկանդ ինքնարտահայտվելու կարողություն, ինքնահսկում:

ՓԱՍՏԵՐԻ ԵՎ ԲԱՑԱՀԱՅՏՈՒՄՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Այս հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում ընտրեցի խաղի հիման վրա կառուցված դասերի իմ մեխանիզմը : Յուրաքանչյուր դասից առաջ մշակել եմ դասի պլան, որի մեթոդների կիրառման մեջ ընդգրկել եմ խաղային իրավիճակ առաջացնող ռազմավարություն, որոնց օգնությամբ դասն ավելի արդյունավետ ստացվեց: Բոլոր դասերը եղել են համակցված դասեր, որոնք ունեին մի քանի դիդակտիկ նպատակներ, տևողությունը՝ 45 րոպե: Պետք է դասերն անցկացվեին խաղի միջոցով, որի արդյունքում ապահովված կլինեք աշակերտների ակտիվ մասնակցությունն ու ներգրավվածությունը դասապրոցեսում: Խաղային բազմաբնույթ գործունեությունը կիրառելով՝ կբարձրանա աշակերտների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների հաղորդման շրջանակները:

Փորձարարական դաս 1 (երրորդ դասարան)

Դասի տեխնոլոգիական քարտեզ

Թեմատիկ խումբ	«Բա՛ց արա թերթերդ, տեսնեմ հրաշքներդ»
Դասանյութ	Անտառի բնակիչները: Բարդ բառեր
Չափորոշչային պահանջներ	<ul style="list-style-type: none"> - հասկանալ հնչող խոսքը, կենտրոնանալ մեկնողական ընթերցանության ժամանակ տրված մեկնաբանություններին - նկարագրել բանաստեղծության հերոսներին՝ նրանց վարքագծին հատուկ հատկանիշներ վերնագրելով:
Դասի մեթոդը	«Կանխագուշակում» «Վենի դիագրամ», «Ընթերցողի թատրոն» «Հնգյակ»
Նպատակը	<ul style="list-style-type: none"> - զարգացնել արտահայտիչ ընթերցանության կարողություններ, - կարողանալ բնութագրել բանաստեղծության հերոսներին, արարքները, - իմանալ, թե ինչպես են պատրաստվում ձևաձևն անտառում ապրող կենդանիները, - ամրապնդել գիտելիքները բարդ բառերի վերաբերյալ
Ակնկալվող վերջն արդյունքը	<ul style="list-style-type: none"> - լուր ընթերցեն՝ համեմատելով կանխագուշակումները տեքստի բովանդակության հետ - կազմեն ոչ ծավալուն բանավոր տեքստ՝ թվարկելով անտառի բնակիչներին , նկարագրեն նրանց վարքագիծը՝ հատուկ հատկանիշներ վերագրելով - ակտիվություն դրսևորեն իմացածն ընկերներին հաղորդելու հարցում - լսեն ուսուցչի և ընկերների մեկնաբանությունները, նոր փաստարկներ և հիմնավորումներ ներկայացնեն

	տեղեկատվական աղբյուրներից և դասանյութից ստացած տպավորություններից -դասակարգեն տ րված բառաշարքի բառերը՝ ըստ դրանց կազմության
--	---

Դասի փուլերը	Քայլաշարն ըստ դասի փուլերի	Հուշում ուսուցչին
<p><i>Խթանում</i></p> <p><i>Իմաստի ընկալում</i> 1.Աշխատանք մինչ տեքստի ընթերցումը. Կանխագուշակում, նպատակադրում</p> <p>2.Աշխատանք տեքստի ընթերցման ժամանակ</p>	<p>Քայլ 1 Մտովի էքսկուրսիա դեպի անտառ Գուշակել հանելուկը</p> <p>Քայլ 2 Աշխատանք վերնագրի շուրջ Կանխագուշակման մեթոդ , խաղ- հնար «Գտի ը կեսը»</p> <p>Քայլ3 Դասի նպատակների համատեղ ձևակերպում: Տեքստի լուր ընթերցում՝ առաջադրանքով</p> <p>Քայլ 4 Զրույց տեքստի բովանդակության շուրջ՝ նախնական ընկալումը պարզելու համար</p> <p>Քայլ 5 Տեքստի բարձրաձայն ընթերցում մեկնաբանություններով՝ իրականացնելով նաև բառային աշխատանք:</p>	<p>Հայտնել երեխաներին, որ այսօր իրենք մտովի էքսկուրսիա են մեկնելու:</p> <p>Կարդացեք վերնագիրը: Ընթերցել և ճշգրտել իրենց հայտնած տեղեկություններն արդյոք ճիշտ էին կենդանիների ձմեռելու վերաբերյալ: Ինչո՞վ համընկան ձեր իմացած տեղեկությունները տեքստի բովանդակության հետ:</p> <p>Ըստ բանաստեղծության՝ կենդանիներից յուրաքանչյուրն ինչպե՞ս էր դիմավորում ձմեռը և ինչպե՞ս էր ապրում:</p> <p>Տեքստի բարձրաձայն ընթերցում մեկնաբանություններով՝ իրականացնելով նաև բառային աշխատանք:</p>

<p><u>3. Կշռադատում</u></p>	<p>Քայլ 6</p> <p>Զրույց տեքստի բովանդակության շուրջ՝ վերլուծություններ և եզրահանգումներ կատարելու նպատակով:</p>	<p>Ուսուցիչը մի քանի հարցերի միջոցով պարզում է աշակերտների պատկերացումները : Ովքե՞ր են հերոսները: Այս կենդանիներից ո՞րն է՝ ձմռանը նախապատրաստվում մարդու նման: Հիմնավորել:</p> <p>Այստեղ կիրառում ենք հարցադրման մեթոդ <u>Ֆիզկուլդադար Շարժախաղի միջոցով ներկայացնել կենդանիներին</u></p>
	<p>Քայլ 7</p> <p>Աշխատանք տեքստի սահուն ընթերցանության կարողության զարգացման շուրջ:</p>	<p>«Ընթերցողի թատրոն» մեթոդական հնարի կիրառում: Մովորողները բաժանվում են խմբերի՝ վեց անդամով (վեց հերոս): Ընթերցել դերերով: Այնուհետև խմբերին հնարավորություն է տրվում կարդալ մի քանի անգամ՝ որոշելու համար, թե ինչպիսին են կենդանիները, ինչպես պետք է հնչի կերպարների խոսքը: Այնուհետև դերային խաղով ներկայացնեն յուրաքանչյուր կենդանու:</p>
	<p>Քայլ 8</p> <p>Աշխատանք լեզվական նյութի շուրջ:</p> <p>Քայլ 9</p> <p>Ստեղծագործական-հետազոտական աշխատանք: Հորինել հնգյակ, հանելուկ հեքիաթ:</p>	<p>Բարդ բառեր: Տեսքում գրել կենդանիների</p>

	<p>Քայլ 10 Անդրադարձ, ամփոփում:</p> <p>Քայլ 11 Եզրահանգում:</p> <p>Քայլ 12 Գնահատում:</p>	<p>անունները: Որոշել բարդ բառերի բաղադրիչները: Դրանցով կազմել նոր բառեր:</p> <p>Հերոսների համեմատական նկարագիրը հեքիաթում և ըստ հանրագիտարանային տեղեկությունների:</p> <p><u>Անդրադարձ, ամփոփում</u> <u>հրականացնելու</u> <u>տարբերակներ.</u> Առաջադրել խաղ՝ «Գուշակիր իմ նկարը»: «Այո», «Ոչ» հարցերի միջոցով բացահայտել, թե որ կենդանու նկարն է պահվածը: Օրինակ՝ Այդ կենդանին ձմեռում է, գույնը փոխում է, ապրում է բներում, վախկոտ է... -Դա նապաստակն է: Կազմել Վենի տրամագիրը, համեմատել երկու ստեղծագործություններ՝ «Անտառի բնակիչներ», «Ինչու է նոյեմբերը գույնզգույն» :</p> <p>Այսպիսով՝ ինչպես մարդիկ են</p>
--	--	--

		պատրաստվում ձմռանը, այնպես էլ՝ կենդանիները, ամեն մեկը՝ յուրովի: Ձևավորող
--	--	--

Հենց դասի սկզբին աշակերտները ծանոթացան դասի նպատակներին: Դասի ընթացքում խաղն անցկացվեց աշակերտական փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որի անցկացման նպատակն էր ապահովել նույնիսկ ամենապասիվ և քիչ հետաքրքրություն և մասնակցություն ցուցաբերող աշակերտների ակտիվ ներգրավվածությունը ուսումնական պրոցեսին, զարգացնել աշակերտների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը:

Խաղի մեջ ներգրավվեցին ոչ միայն թույլ, այլև ուժեղ աշակերտները: Դասի ժամանակ թեմային համապատասխան պարագաներ օգտագործվեցին: Խաղի ընթացքում օգտագործվող դիդակտիկ պարագաներն օգնեցին աշակերտին ավելի մեծ տպավորություն ստանալ խաղին առնչվող թեմայի վերաբերյալ:

Ուսուցիչը հանդես չեկավ դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունեցավ ընդամենը սովորողի դեր: Խաղի մեջ ընդգրկվեցին այն աշակերտներին, ովքեր ամաչկոտ են. նրանց տրվեց այնպիսի դերեր, որ նրանք շարունակեն իրենց մասնակցությունը խաղին:

Դասի խթանման փուլում օգտագործվեց խաղ-հանելուկ, որի ժամանակ աշակերտներից պահանջվեց մտքի ճկունություն, տրամաբանություն:

Նոր նյութը ներկայացվեց դերախաղով, որի միջոցով աշակերտների մոտ ձևավորվեց խոսքի և արտահայտչականության զարգացում, ընթերցանության հմտությունների զարգացում, անկաշկանդ ինքնարտահայտվելու կարողություն, ինքնահսկում:

Փորձարարական դաս 2

Դասարան՝ չորրորդ

Առարական՝ Մայրենի

Դասի թեման՝ Արամ Խաչատրյանի հետ

Նպատակը՝

- Զարգացնել վարժ և հասկանալով կարդալու հմտություններ:
- Ներկայացնել պատմվածքի հերոսներին, հետաքրքիր իրավիճակները

Խնդիրները՝

- Կազմել կենսագրական աղյուսակ և դրան համապատասխան որոշել պատմվածքի մասերը
- Դերային խաղով ներկայացնել հերոսներին
- Լրացնել խաչքառը՝ զարգացնելով ճանաչողական մտածողությունը
- Ամբողջացնել տեղեկությունները՝ լրացնել անավարտ նախադասությունները:

Վերջնարդյունքները՝

- Զարգացնի վարժ և ինքնուրույն կարդալու հմտություններ
- Ներկայացնի պատմվածքի հերոսին և հետաքրքիր իրավիճակները:

- Կազմի կենսագրական աղյուսակ և դրան համապատասխան որոշի դասանյութի մասերը
 - Դերային խաղով ներկայացնի հերոսի կյանքի փուլերը
Դասի կահավորումը- Ա. Խաչատրյանի նկարը, համակարգիչ
Միջառարկայական կապեր- երգ-երաժշտություն:
- Ունկնդրել <<Սուսերով պարը>> երաժշտությունը:

Խաչվող հասկացություններ՝

- Ժամանակ և տարածություն
 - Պատճառ և հետևանք
- Դասի ընթացք – Դասն անցկացվում է ԽԻԿ համակրգով
Խթանման փուլ- <<Ո՞վ եմ ես>> Խաղի միջոցով որոշել ում մասին է խոսքը:

Ունկնդրելով <<Սուսերով պար>>-ը երաժշտությունը, դիտելով նկարը, կռահել այն նշանավոր հային, ում արձանը կանգնեցված է Օպերայի և բալետի շենքի հակառակ կողմում: Կռահելուց հետո ընթերցել ուղերձը , քննարկել ինչպիսի՞նն էր Արամ Խաչատրյանը:

Իմաստի ընկալման փուլ- Կիրառել <<Մեկնաբանություններով ընթերցանություն>> մեթոդը: Հատվածաբար ընթերցել <<Ա. Խաչատրյանի հետ>> տեքստը՝ վերլուծելով յուրաքանչյուր հատվածի բովանդակությունը:

1. Ինչպե՞ս հաջողվեց տեսնել Ա. Խաչատրյանի կյանքը:
2. Ինչե՞ս որոշվեց՝ ով մեկնի <<Ժամանակի մեքենայով>>:
3. Ինչպիսի՞ հայ է Ա. Խաչատրյանը:
4. Ինչու՞ է Ա. Խաչատրյանը համարվում Հայաստանի հրաշալիքներից մեկը:

Աստղանիշով բառերի բացատրությունը գտնել բառարանում և գրել:

Կրկնել անցած լեզվական նյութը՝ պարզ, բարդ և ածանցավոր բառեր:

Դասարանը բաժանել 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խումբ դերային խաղով պետք է ներկայացնի Ա. Խաչատրյանի կյանքի տարբեր փուլերը: Այնուհետև յուրաքանչյուր խումբ ստացավ քարտ ծառի տեսքով:

Մեջտեղում գրված էր արմատ բառը, որի օգնությամբ աշակերտները տրված ժամանակի ընթացքում կաշուն թղթի վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են բառին և ստացվում է նոր բարդ կամ ածանցավոր բառ:

Կշռադատման փուլ - Ամփոփումը կազմակերպվեց «Անավարտ նախադասություններ» մեթոդով:

1. Արամ Խաչատրյանը մեծ հայրենասեր էր, քանի որ...
2. Ա. Խաչատրյանը Հայաստանի հրաշալիքներից մեկն է, որովհետև ...
3. Ա. Խաչատրյանը ստեղծագործություններից են...

Լրացրին դասագրքում տրված խաչբառը:

Տնային հանձնարարություն- տեքստը վարժ, սահուն կարդալ, լրացնել կենսագրական կարևոր դեպքերն արտահայտող աղյուսակը՝ օգտվելով այլ լրատվական աղբյուրներից:

Այս դասի օրինակով ցանկացա ցույց տալ, որ լեզվական խաղի միջոցով աշակերտներին հնարավորություն տրվեց ի հայտ բերել և առավելագույնս գործի դնել բոլոր հնարավորությունները: Խաչբառի լուծումով զարգացավ նրանց ճանաչողական մտածողությունը:

Փորձարարական դաս 3

Դասարան՝ 4-րդ

Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Թեմա՝ Թիվ :Թվի բնութագրումը

Նպատակը՝ Բազմանիշ թվերը գրելու, կարդալու, բնութագրելու

կարողությունների զարգացում:

Խնդիրները՝

- Կարդալ, գրել բազմանիշ թվերը:
- Անվանել թվերի դիրքայի գրառման դասերը և կարգերը:
- Որոշել թվերի գույգ կամ կենտ լինելը:
- Անվանել նախորդ և հաջորդ թվերը:
- Դասավորել թվերը աճման կամ նվազման կարգով:
Դասի կահավորումը-կարմիր, կապույտ ուղղանկյունաձև կտրած թղթեր,
բազմանիշ թվերով քարտեր:
Վերջնարդյունքներ.
- Կարդալ և գրի բազմանիշ թվերը
- Անվանի թվերի դիրքային գրառման դասերը և կարգերը
- Որոշի բազմանիշ թվի գույգ կամ կենտ լինելը
- Գտնի հաջորդ և նախորդ թվերը:
- Համեմատի թվերը, դասավորի աճման կամ նվազման կարգով:
Խաչվող հասկացություններ
- Օրինաչափություն
- Պատճառ և հետևանք

Միջառարկայական կապեր- մայրենի

Բազմանիշ թվերը գրել բառերով:

Դասի ընթացք- Դասն անց է կացվում ԽԻԿ համակարգով:

Խթանման փուլ-Կատարել բանավոր հաշիվ.

1. Բնութագրել 4570, 1003,2084 թվերը:
2. Ներկայացնել կարգային գումարելիների գումարի տեսքով:
3. Նախորդ կարգային ամենամեծ թվին 1 գումարելով ի՞նչ թիվ կստանանք: Բերել օրինակներ.
4. <<Գտե՛ք մեզ>> խաղի միջոցով աշակերտներին առաջարկել գտնել այն թվերը, որոնք I կարգում ունեն 5 կարգային միավոր, II կարգում միավոր չունեն, իսկ III և IV կարգի կարգային միավորների գումարը 10 է:
9105, 2805,3705,1905, 5505, 6405, 4605, 8205, 7305

Իմաստի ընկալման փուլ- Գրատախտակին գրել 579103 թիվը և բնութագրել այն հետևյալ հարցերի միջոցով.



1. Քանի՞ նիշ ունի
2. Չու՞յգ է , թե կենտ
3. Ի՞նչ է ցույց տալիս յուրաքանչյուր կարգ:
4. Նշել յուրաքանչյուր կարգում քանի՞ կարգային միավոր կա
5. Նշել հաջորդ և նախորդ թվերը
6. Քանի՞ հազարյակ է պարունակում
7. Քանի՞ միավոր է պարունակում:

Կատարել դասագրքի առաջադրանք 3,4:

Կշռադատման փուլ- Դասարանը բաժանել 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի տալ բազմանիշ թվով քարտ և խմբի անդամները բնութագրեն տրված թիվը:

Այնուհետև << Լռություն >> խաղի միջոցով ամփոփել դասը:

Յուրաքանչյուր աշակերտի տալ կարմիր և կապույտ գույնի 1-ական քարտ: Աշակերտները պետք է բարձրացնեն կարմիր քարտը, եթե կարծում են, որ դատողությունը ճշմարիտ է: Միսալ դատողության դեպքում բարձրացնում են կապույտ քարտը:

1. 27896 թիվը կենտ է: 
2. 64973 հնգանիշ թիվ է: 

3. 76734 թվի նախորդ թիվը 76733-ն է:

4. 67894 թվի հազարյակների կարգում կա 8 հազարյակ

5. 257426 թվի հարյուրավորը 4-ն է:

6. 99634 թվի հաջորդ թիվը 99636-ն է:

Խաղի անցկացումից հետո տրվում է տնային հանձնարարություն:

Կատարվում է ձևավորող գնահատում:





Փորձարարական դաս 3

Դասն անցկացվեց չորրորդ դասարանում: Դասարանում սովորում են 27 աշակետ: Կային այնպիսի աշակերտներ, որոնք պասիվություն էին ցուցաբերում, չէին մասնակցում դասին: Այս դասի օրինակով ցանկացա ներկայացնել , թե որքան արդյունավետ կարելի է օգտագործել խաղը

որպես ուսուցման մեթոդ և ստանալ ցանկալի արդյունք, քանի որ այն հնարավոր է կիրառել և՛ նոր նյութի հաղորդման ժամանակ, և՛ իմացած նյութն ամրապնդելու ընթացքում: Աշակերտները ստանում են հրաշալի հնարավորություն ինքնուրույն ներգրավվել խաղի մեջ՝ օգտագործելով իրենց գիտելիքներն ու հմտությունները: Իսկ նման եղանակով ստացած գիտելիքներն ու հմտությունները աշակերտները լավ են մտապահում և ընկալում:

Իմ հետազոտության ընթացքում բացահայտեցի, որ

- Ակտիվ խաղային մեթոդների կիրառմամբ դասերն ավելի հետաքրքիր և զրավիչ են:
- Նպաստում են աշակերտների կողմից նյութի առավել լավ յուրացմանը:
- Արդյունքում ապահովված է լինում բոլոր աշակերտների ներգրավվածությունը դասապրոցեսում:
- Խաղային բազմաբնույթ գործունեությունը կիրառելով՝ բարձրանում է աշակերտների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների հաղորդման մակարդակը:

Ամփոփելով նշեմ, որ այսքանով չեն սահմանափակվում մեր փորձարկված և փորձարկելիք խաղերը: Սա ավագի մի հատիկ է այն անսահման հնարավորությունների մեջ, որ տալիս է խաղը՝ որպես սովորողների ուսուցման արդյունավետության մեթոդ:

Հետազոտության արդյունքները ներկայացված են դիագրամներով և համապատասխան հաշվարկներով:

Առաջին դասի պլանից ստացած աշակերտների ուսուցման ակտիվության արդյունքը կազմել է 80 տոկոս: Երկրորդ դասի պլանից ստացած աշակերտների ուսուցման ակտիվության արդյունքը կազմել է 85 տոկոս, իսկ երրորդ դասի ակտիվության արդյունքը կազմել է 90 տոկոս:



Եզրակացություն

Խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում է ինքնահաստատվելու:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման արդյունավետության միջոց՝ կարող ենք փաստել, որ այն դասապրոցեսում բավականին արդյունավետ միջոց է և համարվում է ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև, քանի որ իրենից ենթադրում է ուսուցում երեխաների համար ավելի հարմար միջավայրում: Ուստի խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները: Այն հնարավորություն է տալիս երեխաների մոտ զարգացնել ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել հիշողությունը:

Խաղն ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Ուստի ակտիվ խաղային մեթոդներով, բազմաբնույթ գործունեությամբ փորձենք իրականությունը դարձնել հեաքրքիր, կենսուրախ, բովանդակալից ու նպատակաուղղված:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա.Ս., «Մանկավարժություն» Երևան, 2004
2. Բալայան Ա., «100 խաղ դպրոցականների համար», «Զանգակ-97», Երևան 2006
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., «Վեց տարեկանների ուսուցման առանձնահատկություններն առաջին դասարաններում», «Լույս», Երևան
4. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., «Խաղալով սովորենք», «Զանգակ-97», Երևան 2009
5. Նախաշավիղ գիտամեթոդական հանդես «Խաղային միջավայրի ստեղծման առանձնահատկությունները», 1-2, 2006
6. Նախաշավիղ գիտամեթոդական հանդես «Մաթեմատիկական խաղերի կազմակերպման ու անցկացման մեթոդիկան» 2.2015
7. <https://sato-1.ru/hy/obrazovanie/vliyanie-igry-na-formirovaniya-poznavatel'nogo-interesa-v-mladshih/>

