

<< Նոր ժամանակի կրթություն >> ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի
դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Էլմիրա Հարոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Զովասարի միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023

Բովանդակություն

1 . Ներածություն.....	3-4
Գլուխ 1	
1 .1 Խաղի ընդհանուր բնութագիրն.....	5-7
1 . 2 Խաղերի գործառույթներն ու դրանց դասակարգումը.....	7-8
1 . 3 Տարրական դպրոցում խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները.....	8-10
Գլուխ 2	
2 . 1 Հետազոտական աշխատանք.....	11-12
2 . 2 Ուսուցիչների շրջանում կատարված հետազոտության արդյունքների հիման վրա կատարված եզրակացություն.....	13-15
2 . 3 Դիդակտիկ խաղի իրականացումից առաջ և հետո աշակերտների տված պատասխանների համեմատական վերլուծություն.....	16
Եզրակացություն.....	17-18
Գրականություն.....	19

Ներածություն

Հիմանահարց – Ինչպիսի ազդեցություն ունեն խաղային տեխնոլոգիաները առարկայի դասավանդման գործընթացում. Ժամանակակից կրթական միջավայրը պահանջում է գործիմաց մասնագետներ, ովքեր կկարողանան արդյունավետ կազմակերպել ուսուցման գործընթացը. և այլն/կարող են իրագործել նաև այլ բավականաչափ կարևոր նպատակներ: Հետազոտական Հնարավորինս հենվելով ինչպես ինֆորմացիոն դարաշրջանի ձեռքբերումների և բացահայտումների, այլև դեռևս հին յամանակներից եկած ու փորձված տարբեր մեթոդների վրա: Այսօրվա մանկավարժից պահանջվում է ինչպես մասնագիտական կայուն գիտելիքներ, այնպես էլ դրանք ուսուցանելու արդյունավետ եղանակների մշակման կարողություններ: Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում է այնպիսի տեժնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ. կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Հետազոտության արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ արդի պահանջող և արագ փոփոխվող սոցիալ-հասարակական միջավայրում կրթության մակարդակը նշանակալիորեն կախված է ուսուցման արդյունավետ միջոցների ներդրումից, որոնք հնարավորություն կտան կրթության հետագա զարգացմանը: Եվ երկրորդ ցույց տալ, որ խաղերը բացի հիմնականում դրանց կիրառման նպատակներից/թեմայի մատչելի ուսուցում, աշակերտների ակտիվացում աշխատանքի նպատակն է բացահայտել դիդակտիկ խաղերի կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մի շարք նպատակների, մասնավորապես բնաճանաչողական գիտելիքների փոխանցման; համագործակցային կարողությունների մշակման, միջառարկայական կապերի հաստատման տեսանկյունից: Ինչպես նաև բացահայտել, թե դրանց արդյունավետ կիրառումը որքանով է ազդում աշակերտների առաջադիմության ցուցանիշի վրա: Ուսումնասիրության հիմնական խնդիրներն են.

1.Բացահայտել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկ խաղերի կիրառման հնարավորությունները,

1.Դիտարկել դիդակտիկ խաղերը, որպես տարրական դպրոցում ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոցներ, դրանց հնարավորությունները, առավելությունները և թերությունները:

2.Դիտարկել դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների աշխարհաճանաչողության, առարկաների միջև կապերի հաստատման և համագործակցային կարողությունների մշակման գործում:

3.Բացահայտել դրանց ճիշտ ու տեղին կիրառման ազդեցությունը աշակերտների առաջադիմության վրա:

4.Դիտարկել դիդակտիկ խաղերի դերը, հաշվի առնելով կրտսեր դպրոցականների տարիքային և հոգեբանական առանձնահատկությունները:

Այսպիսով ուսումնասիրությունները հիմնականում միտված են տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների դերի, դրանց անցկացման առանձնահատկությունների, հիմնական պահանջների ու դրանց ուսուցման գործընթացում ունեցած արդյունավետության բարձրացման ուղղությամբ:

Գլուխ 1

1.1 Խաղի ընդհանուր բնութագիրը

Խաղը գործունեության մյուս տեսակների համեմատությամբ աշակերտների համար ամենահասանելի է, որը հնարավորություն է տալիս նրանց վերլուծելու շրջապատող իրականությունից իրենց ունեցած տպավորություններն ու սակավ փորձը: Խաղի ընթացքում բացահայտ կերպով դրսևորվում են երեխայի մտածողության ու երևակայության առանձնահատկությունները, նրա հուզականությունն ու ակտիվությունը, համագործակցության և հաղորդակցման նկատմամբ պահանջմունքը: Կրտսեր դպրոցականի խաղը, խաղային գործունեությունը ստեղծում է հատուկ հուզական դաշտ, որտեղ երեխան ենթագիտակցորեն առանց որևէ ստիպողականության և խրատների ձգտում է ինքնաարտահայտման, ինքնաճանաչման, ինքնուրույնության: Դիդակտիկ խաղերի էությունը կայանում է նրանում, որ երեխաները լուծում են մտավոր խնդիրներ, որոնք ներկայացվում են նրանց հետաքրքրաշարժ խաղերի տեսքով: Աշակերտների կենսական պահանջը խաղի նկատմամբ պետք է ծառայեցնել որոշակի կրթական խնդիրների լուծմանը: Խաղը դինամիկ, շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնելու անհամարձակ երեխաներին: Խաղը միաժամանակ համարվում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Մարդուն բոլոր կողմերով, բոլոր իմաստներով բացահայտելու համար, բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ:

Գ. Պ. Շեդրովիցկին գրում է, որ խաղը

1. Երեխայի առանձնահատուկ վերաբերմունքն է շրջապատող աշխարհին,
2. Երեխայի առանձնահատուկ գործունեության տեսակ, որը փոփոխվում է և ձևավորվում, որպես նրա սուբյեկտիվ գործառույթ,

3. Երեխային սոցիալապես հանձնարարված և նրա կողմից յուրացված գործունեության տեսակ է,

4. Գործունեության տեսակ, որի իրականացման ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի սեփական հոգեկան առանձնահատկությունների ընկալում,

5. Երեխայի ամբողջ կյանքի սոցիալ-մանկավարժական կազմակերպման տեսակ:

Դ.Վ.Մենջերիցկու տեսակետի համաձայն, խաղը երեխային ամենահասանելի գործունեության տեսակն է, որը երեխային հնարավորություն է տալիս վերլուծելու սեփական տպավորությունները: Այն համապատասխանում է երեխայի մտածողության, ակտիվության, հուզականության ակնառու, պատկերավոր բնույթին: Խաղում արտահայտվում են երեխաների, կյանքի նկատմամբ ունեցած պատկերացումներն ու նրանց փորձը:

Ընդլայնված տարբերակով խաղը կոլեկտիվ գործունեություն է, որում երեխաները յուրացնում են այն սոցիալական փորձը, որը դարեր շարունակ մշակվել է հասրակության կողմից: Այլ փորձի յուրացումը տեղի է ունենում երեխաների մոտ ինքնուրույնության, ակտիվության, նախաձեռնողականության, կազմակերպչական կարողությունների զարգացման միջոցով: Խաղում շուտ են արտահայտվում երեխայի որոշ անհատական առանձնահատկություններ: Խաղային գործունեության ընթացքում նրբորեն և բնական միջավայրում դաստիարակվում են խոսքային խանգարում ունեցող երեխաների վարքը, շտկվում է նրանց խոսքը: Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ և կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Հայ հոգեբանության և մանկավարժության մեջ ևս կա խաղի հատուկ բնութագիր, ներկայացված Ա.Նալչաջյանի և Ա.Լալաբեկյանի կողմից: Ըստ Ա. Նալչաջյանի խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք կամ օգուտ ստանալն է, հաճելի ապրումները, ընդունակությունների զարգացումը, սոցիալական կապերի ստեղծումն ու շրջապատող միջավայրի վրա ներգործելու ձգտումը:

Ա.Լալաբեկյանը խաղերը դիտում է ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բազմազանությունը աշխուժացնում է ուսուցման գործընթացը:Խաղերը ձևավորում են նաև արժեքային վերաբերմունք ուսումնասիրվող երևույթների և ձեռքբերված գիտելիքների նկատմամբ:Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների և մանկավարժների ներկայացվող սահմանումները, կարխում ենք, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման միջոց է, քանի որ այն հնարավորություն է տալիս բացահայտելու շրջապատող աշխարհի, իրերի և երևույթների միջև առկա բազմազան կապերն ու հարաբերությունները:

1.2 Խաղերի գործառույթն ու դրանց դասակարգումը

Վ.Ս Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի կարևոր հետևյալ գործառույթները.

1.Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը:Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացմանը, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել, որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ:

2.Խաղի ինքնաիրացման գործառույթը:Հենց այդ տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

3.Հաղորդակցական գործառույթը:Խաղը մարդուն ներգրավվում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

4. Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:Խաղը յուրահատուկ ինքնաարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

5. Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը Դ. Բ Էկլոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի

արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

6.Խաղի շտկողական գերծառույթը:Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով:Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը:

7.Խաղի զվարճացնող գործառույթը:Խաղի զվարճացնող գործառույթը առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը:Տարբեր ձեռնարկներում նշված է խաղի մոտ 500 տեսակ, սակայն խաղերի խիստ դասակարգում չկա:Այդուհանդերձ, առանձնացվում են խաղերի հետևյալ տեսակները մտավոր, շտկողական, ուսուցողական կամ դիդակտիկ, շարժուն, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական:Սակայն այս դասակարգումը ևս պայմանական է և այն հնարավոր է ընդարձակել պայմանավորված խաղի հետապնդած նպատակներով, իրականացման ձևերով, խաղի ժամանակ օգտագործված միջոցներով և այլն:Բացի այդ, հարկ է նշել, որ խաղերի տեսակները փոխկապակցված են: Օրինակ, շարժուն խաղերն իրենց մեջ պարունակում են հետաքրքրաշարժություն, տրամաբանական խաղերն ունեն մտավոր զարգացում ապահովվող հնարավորություններ, ուսուցողական խաղերը բազմաթիվ շտկողական նպատակներ և այլն:

1.3 Տարրական դպրոցում խաղերի կիրառման

Առանձնահատկությունները

Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, իսկ ուսուցչի կամ ավագների համար հանդես է գալիս որպես ուսուցման միջոց:Այն ունի որոշակի կառուցվածք և սովորաբար կազմակերպվում է հաշվի առնելով վերջինիս կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բախադրամասերն են.

Ուսուցողական խնդիրների առկայությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա:Դաստիարակչական նշանակությունը,որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների հիման վրա խաղի թողած մանակավարժահոգեբանական ազդեցություններով:

Զարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի և երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,

Խաղային գործունեություններն իրականացնում են երեխաները, առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հեշտ որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը՝

Խաղի ընթացքի արդյունավետությունը ապահովվելու համարանհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, որոշակիորեն հիմնավորված պարագաներ և դրանց ճիշտ օգտգործումը խաղը կազմակերպելիս,

Ուսումնական գործունեությունը խաղի ժամանակ պետք է թաքնված լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի:Այն պետք է հավասար չափաբաժնով բաշխվի խաղի ընթացքում,

Խաղի կանոնները պետք է բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն նրանց կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներին ու դրանց ձևավորվածության աստիճանին:

Խաղի ընթացքը պետք է հանգամանալի և տվյալ դասարանի երեխաներին ընկալելի մակարդակով նկարագրվի:Խաղի ընթացքը կազմակերպվում է խաղի կանոնների համաձայն և խաղացողների կողմից թույլ տված ցանկացած խախտում պետք է արժանանա համապատասխան արձագանքի:

Խաղի արդյունքների հանգամանալի վերլուծությունը և արդարացի գնահատումն ու ամփոփումը:Արդյունքների ամփոփումը պետք է իրականացվի անմիջապես խաղի ավարտից հետո:Այն կարող է իրականացվել կողմերին միավոր տալով, մրցանակներ բաժանելով և այլն:

Ընդ որում անհրաժեշտ է գնահատել ոչ միայն առանձին խմբերի ձեռքբերումները, այլև յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումները, ընդգծելով հատկապես ոչ ակտիվ երեխաների հաջողությունները: Խումբը հաղթող ճանաչվում է հաշվի առնելով նաև խմբի յուրաքանչյուր անդամի ակտիվությունը: Դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս անհատականացնել աշխատանքը դասի ընթացքում, տալ առաջադրանքներ, որոնք հնարավորինս նպաստում են յուրաքանչյուր դպրոցականի զարգացմանը: Հաշվի առնելով այդ ամենը հոգեբանամանկավարժական դիտարկումների արդյունքում առանձնացվել են խաղին ներկայացվող որոշակի պահանջներ.

1. Խաղի ժամանակ ուսուցիչը պետք է դասարանում ստեղծի անկաշկանդ մթնոլորտ, որում երեխան իրեն ազատ կզգա, կվստահի իր իսկ ուժերին;

2. Ցանկացած խաղ, որը առաջադրվում է ուսուցչի կողմից, պետք է նախօրոք մշակված և դիտարկված լինի:

3. Ուսուցիչը պետք է ուշադրություն դարձնի այն բանի վրա, թե աշակեհտները որքանով են պատրաստ խաղին, հատկապես այն խաղերի ժամանակ, երբ աշակերտներից բավականաչափ ինքնուրույնություն է պահանջվում:

4. Հարկավոր է ուշադրություն դարձնել խմբերի ճիշտ բաշխման վրա: Այն հարկավոր է իրականացնել այնպես, որ յուրաքանչյուր խմբում լինեն տարբեր մակարդակի զարգացվածությունն ունեցող երեխաներ:

5. Դիդակտիկ խաղերի անցկացման ժամանակ պետք է բացակայեն ստիպողականությունն ու հարկադրվածությունը:

6. Խաղերը, որոնց մասնակցում է երեխան, պետք է առաջադրվեն պարզից բարդ, հեշտից դժվար կադապարով:

7. Խաղերի կիրառումը պետք է լինի չափավոր: Խաղերը պետք է օգնեն ուսուցանվող նյութի յուրացմանը, այլ ոչ թե դասը ամբողջությամբ զվարճության վերածեն, ինքնանպատակ լինեն:

8. Անթույլատրելի են խիստ պատժամիջոցները: Դրանք կարող են հանգեցնեն այն բանին, որ երեխան չցանկանա մասնակցություն ցուցաբերել խաղերին:

9. Ուսուցիչն ինքը պետք է ապրի սովորողների հետաքրքրություններով: Նա պետք է հետաքրքրություն ցուցաբերի խաղի նկատմամբ և դրանով գրավի երեխաներին:.

Գլուխ 2

Հետազոտական աշխատանք

Հետազոտական աշխատանքի նպատակը.

Պարզել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերի դերը միջառարկայական կապերի հաստատման, աշակերտների աշխարհաճանաչողական գիտելիքների ընդլայնման և համագործակցային կարողությունների զարգացման տեսանկյունից:

Որոշել դրանց կիրառման և աշակերտների առաջադիմության միջև առկա կապը:

Բացահայտել դիդակտիկ խաղերի դերը, հնարավորություններն ու կարևորությունը ուսուցիչների կարծիքով:

Որոշել խաղի կիրառումից առաջ և հետո ստացված տվյալների հարաբերությունը (արդյունքների դինամիկան): Հետազոտությունն իրականացվել է Զովասարի միջնակարգ դպրոցի 4-րդ դասարանում թվով 6 աշակերտների հետ: Աշխատանքը կատարվել է «Ճանաչենք մեր մայրաքաղաքը» դիդակտիկ խաղի կիրառմամբ, աշխատանքի կազմակերպման եղանակը ` խմբային աշխատանք: Աշխատանքը կազմակերպվել է 3 փուլերով, որոնցից 2-ը ընդգրկել են 1 դասաժամ, իսկ մյուս փուլը կազմակերպվել է արտադարանական աշխատանքի ` էքսկուսիայի ձևով: Ստորև ներկայացնում ենք կատարված աշխատանքի բովանդակությունը: Խմբային աշխատանք «Ճանաչենք մեր մայրաքաղաքը դիդակտիկ խաղի միջոցով.

ՓՈՒԼ 1

Աշխատանքի նպատակը՝ «Բազմանիշ թվեր» թեմայի ամրապնդումը:

Դասարանը՝ չորրորդ :

Խաղի ընթացքը

Դասարանը բաժանվում է 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է ծրար, որում տեղադրված են մայրաքաղաքի 4 կառույցների անունները՝ Սատենադարան, Ծիծեռնակաբերդ, Կառավարության շենք, Շախմատի տուն: Յուրաքանչյուր խմբի տրվում է նաև մեկական մաթեմատիկական արտահայտություն: Մաթեմատիկական արտահայտության արժեքը հաշվելուց հետո այն ներկայացնում են կարգային գումարելիների գումարի տեսքով: Այնուհետև իմանալով, որ հայոց այբուբենի յուրաքանչյուր տառ ունի իր համապատասխան թվային արժեքը, գտնում են դրանք համապատասխան թվերի դեպքում: Բառը գտնելուց հետո մոտենում են ուսուցչին և ստանում հաջորդ առաջադրանքը:

Փուլ 2

<<ԵԿԵՔ ՎԵՐԾԱՆԵՆՔ>>

Առաջին առաջադրանքի ավարտից անմիջապես հետո խմբերը ստանում են երկրերի առաջադրանքը: Երկրորդ առաջադրանքի բովանդակությունը հետևյալն է, յուրաքանչյուր խումբ ստանում է իր կառույցի վերաբերյալ փոքրիկ տեղեկություն, որում թվական տվյալները բացակայում են: Թվական տվյալների վերականգնման համար առաջադրանքի ներքևում խառը տրված են թվեր: Աշակերտները ընտրում են համապատասխան թիվը և տեղադրում տեքստում, վերականգնելով տեքստի բովանդակությունը: Առաջադրանքի կատարումից անմիջապես հետո խմբերը բանավոր ներկայացնում են տվյալ կառույցի մասին տեղեկությունը, տեղեկացնելով նաև մնացած խմբերի անդամներին:

Փուլ 3

Այցելություն մայրաքաղաքի կառույցները

Երրորդ փուլի ընթացքում ամփոփվում են երկու փուլերի առաջադրանքների կատարման արդյունքները: Ուրոշվում է հաղթող խումբը և համապատասխանաբար կազմակերպվում է այցելություն տվյալ կառույցները: Այցելության ընթացքում նկարահանվում է փոքրիկ տեսանյութ, որտեղ երեխաները պատմում են տվյալ կառույցի մասին ունեցած իրենց տեղեկությունները և դիմում են անձանոթ մարդկանց այդ կառույցի մասին իրենց նոր տեղեկություններ տալու համար: Ստացված տեսանյութը ցուցադրվում է նաև դասարանում:

2.2 Ուսուցիչների շրջանում կատարված հետազոտության արդյունքների հիման վրա կատարված եզրակացություն.

Ուսուցիչների շրջանում իրականացված ուսումնասիրության արդյունքում ստացված տվյալները հնարավորություն տվեցին կատարել հետևյալ եզրակացությունը.

1. Ուսուցման ընթացքում դիտարկում էք դիդակտիկ խաղեր:

Հարցված ուսուցիչների մեծամասնությունը դասերի ընթացքում կիրառում է մաթեմատիկական տարբեր դիդակտիկ խաղեր, որոնք ունեն հիմնականում աշակերտների մտածողության և մաթեմատիկական տրամաբանության զարգացման նպատակ:

2. Դասի ընթացքում հատկապես ինչ իրավիճակներում էք նպատակահարմար համարում դիդակտիկ խաղերի կիրառումը:

.Հիմնականում այն դեպքում, երբ ուսումնասիրվող նյութը վերացական է և ոչ մատչելի:

.Երբ աշակերտները հոգնել են և անհրաժեշտ է վերականգնել նրանց կենտրոնացվածությունը:

.Ցանկացած իրավիճակում դրանք կարելի է կիրառել, պայմանավորված ընտրված իրավիճակից:

3. Հատկապես, որ դասարաններում դասավանդելիս եք ավելի հաճախ կիրառում դիդակտիկ խաղերը և ինչու:

.Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը նպատակահարմար է իրականացնել հատկապես տարրական դասարաններում, և դա հիմնականում պայմանավորված է աշակերտների մտածողության առանձնահատկությամբ և դիդակտիկ խաղերի հնարավորություններով:

4. Ավելի հաճախ ինչ նպատակ է հետապնդում դիդակտիկ խաղերի կիրառումը Ձեր կողմից:

.Աշակերտների լիցքաթափման, աշխուժացման,

.Աշակերտների ուսուցումն ու լիցքաթափումը կարելի է համատեղել խաղերի ճիշտ ընտրմամբ,

.Աշակերտների մոտիվացում, ուշադրության կենտրոնացում,

.Յուրացված նյութի ամրապնդման նպատակ,

.Նոր ուսուցանվող նյութի և հին նյութի միջև կապի հաստատման նպատակով:

5. Արդյոք միշտ է դիդակտիկ խաղի կիրառումը նպատակահարմար և արդյոք այն միշտ է տալիս այն արդյունքը, որը Դուք կանխատեսում եք:

.Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը երբեմն ավելորդ է, երբ նպատակային չէ և միտված չէ կոնկրետ որևէ խնդրի լուծմանը,

.Դրանց հաճախակի կիրառումը կարող է կորցնել դրանց կարևորությունը երեխաների աչքում,

.Երբեմն դրանք շեղում են աշակերտներին:

6. Ինչպիսի իրավիրակներում նպատակահարմար չէ խաղերի կիրառումը:

.Ծավալուն թեմաների ուսումնասիրման ժամանակ,

.գրավոր աշխատանքների ժամանակ,

Այն դեպքում, երբ դասարանն արդեն յուրացրել է նյութը,

.Երբ աշակերտները չափազանց աշխուժացած են և ոչ կենտրոնացած:

7.Միթե դիդակտիկ խաղի կիրառումը միայն դասանյութի ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նպատակով է կատարվում:

Առանձնացրեք մի քանի այլ նպատակ, որն ըստ Ձեզ կարող է ընկած լինել դրա կիրառման հիմքում:

.Խաղի հիմքում կարող են ընկած լինել նաև այնպիսի նպատակներ, ինչպիսիք են հարգանքը, համագործակցությունը, ներառումը, արդարությունը:

.Շրջակա միջավայրի ճանաչում:

.Աշակերտների մոտիվացիա:

.Տրամաբանության զարգացում:

.Վարքի և միջանձնային հարաբերությունների կարգավորում:

.Հոգեկան տարբեր գործընթացների զարգացում:

8.Երբ ինքներդ եք մշակում որևէ դիդակտիկ խաղ, ինչ սկզբունքներ կամ չափանիշներ եք հաշվի առնում այն կազմելիս:

.Սովորողների հետաքրքրությունների շրջանակը:

.Աշակերտների հնարավորություններն ու կարողությունները:

.Աշակերտի տարիքային առանձնահատկությունները.խաղը պետք է նպաստի յուրաքանչյուր աշակերտի ակտիվ մասնակցությանը, լինի հստակ ոչ բարդ ու ոչ էլ ծավալուն:

.Համապատասխանությունը թեմային, կիրառելիության արդյունավետությունն ու մատչելիությունը:

2.3 Դիդակտիկ խաղի իրականացումից առաջ և հետո աշակերտների տված պատասխանների համեմատական վերլուծություն:

Այս վերլուծությունը մեզ հնարավորություն տվեց գալ այն համոզման, որ աշակերտների շրջանում դիդակտիկ խաղերը հիմնականում զվարճանքի, լիցքաթափման համար են կիրառվում: Աշակերտները մեծ ոգևորվածությամբ են մասնակցում դիդակտիկ խաղերին, քանի որ նրանց կողմից դրանք չեն գիտակցվում որպես ուսումնական գործընթացի մաս, կամ ըստ իրենց նրանք խաղերի ընթացքում պարզապես հանգստանում են:

Աշակերտների կարծիքով այդ խաղերը նրանց հնարավորություն են տալիս միասին ու համագործակցված աշխատելու; դասարանում բոլոր աշակերտները հնարավորություն են ստանում ներառվելու, չեն անտեսվում, խմբերի միջև առաջանում է մրցակցային մթնոլորտ և նրանք ուզում են անպայման հաղթել, դա նրանց հիմնական նպատակն է: Նրանք նմանատիպ խաղերը չեն համարում իրենց գիտելիքները ամրապնդող միջոցներ, իսկ համեմատաբար առավել բարձր առաջադիմություն ունեցող երեխաների կարծիքով դրանք իրենց թույլ են տալիս դրսևորել իրենց հնարավորությունները, նման երեխաների կարծիքով դրանք շեղում են իրենց, իրենք ավելի արդյունավետ են համարում ինքնուրույն տեսքում աշխատելը: Իսկ համեմատաբար ցածր առաջադիմությամբ երեխաների կարծիքով դրանց հաճախակի կիրառումը լավ է, իսկ նման պատասխանի հիմնական պատճառն այն է, որ փոքրանում է նրանց պատասխանատվությունը, լարվածությունը պակասում է, խմբի ներսում նա կատարում է իր հնարավորություններին համապատասխան աշխատանք: Խաղից առաջ և հետո աշակերտների պատկերացումները բավականին փոփոխված էին:

Եզրակացություն

Այսպիսով՝ կատարված ուսումնասիրությունները հնարավորություն են տալիս գալ այն եզրահանգման, որ դիդակտիկ խաղն իրականում ուսուցման գործընթացի անբաժանելի, արդյունավետ, տարողունակ, բավականին ճկուն ու լայն հնարավորություններով հագեցած միջոց է: Ցանկացած ուսուցիչ և մասնագետ կարող է դիդակտիկ խաղերը կիրառել՝ խաղի մեջ տվյալ դասանյութի յուրացման, ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նկատմամբ մոտիվացիայի առաջացման նպատակից զատ՝ աշակերտների զարգացմանը մեծապես խթանող նպատակներ: Որպես աշխատանքի կատարման եղանակ՝ ընտրված էր ուսուցման կազմակերպման խմբային եղանակը, իսկ կատարվող աշխատանքն իրականում իր մեջ ամբողջացնում էր ժամանակակից մանկավարժական տարբեր տեխնոլոգիաներ՝ խաղային տեխնոլոգիայի գերակայությամբ: Նմանատիպ աշխատանքի ընթացքում կիրառվեցին մանկավարժական այնպիսի տեխնոլոգիաներ, ինչպիսիք են՝ համագործակցային ուսուցման տեխնոլոգիան, պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիան, նախագծային ուսուցման տեխնոլոգիան, զարգացնող ուսուցման տեխնոլոգիան և այլն: Մեր կողմից կատարված աշխատանքի հիմքում ընկած էր այն գաղափարը, որ մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը կարելի է իրականացնել ոչ միայն աշակերտների համար նյութը հասկանալի դարձնելու, աշակերտներին լիցքաթափելու կամ հանգստացնելու համար, այլ նաև դրանց հետ մեկտեղ կարելի է համատեղել նաև բնաճանաչողական գիտելիքների փոխանցումը: Հետազոտական աշխատանքի նպատակն էր բացահայտել, թե որքանով է հնարավոր մեկ խաղի միջոցով և՛ զարգացնել մաթեմատիկական մտածողությունը, և՛ նպաստել աշակերտների հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը, և՛ հաստատել միջառարկայական կապեր, և որ մեր գլխավոր նպատակներից մեկն էր՝ հաղորդել աշխարհաճանաչողական գիտելիքներ: Որպեսզի մշակված դիդակտիկ խաղը համապատասխանի աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, լինի արդյունավետ, պարզ, հետաքրքիր ու դասանյութի հետ սերտորեն կապված, կատարվեցին դասագրքերի ուսումնասիրություններ՝ տարբեր առարկաներից նույն շրջանում ուսումնասիրվող թեմաների հետ կապերի հաստատման համար:

Եթե փորձենք զուգահեռներ տանել ուսուցիչների և տվյալ դասարանի աշակերտների տված պատասխանների միջև, ապա վստահաբար կարող ենք ասել, որ շատ դեպքերում մոտեցումները համընկնում էին: Այսինքն՝ ինչ նպատակով որ դրանք կիրառվում էին դասերի ընթացքում, ինչ վերաբերմունք և մոտեցում ունենին ուսուցիչները խաղերի նկատմամբ, արտացոլված էր նաև աշակերտների պատասխաններում:

Այսպիսով՝ մեր կատարած աշխատանքը ձևավորեց այն համոզմունքը, որ հատկապես տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացը մեկ միասնություն է, ամբողջություն, ուսումնասիրվող առարկաների բաժանումը կրում է հարաբերական բնույթ. չպետք է դրանք խստորեն տարանջատել մեկը մյուսից, այլ անհրաժեշտ է անընդհատ հաստատել տարբեր առարկայական ու ոչ առարկայական կապեր՝ ընդլայնելով աշակերտների պատկերացումների և ընկալումների շրջանակը

Գրականություն

- 1.Փիրուզա Սարգսյան, Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների բնաճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց:
- 2.Փիրուզա Սարգսյան, ռուսերեն հղում, մանկավարժ ամսագիր 2012, 6 էջ 55
- 3.Աննա Արուսյան, Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը կրտսեր դպրոցականների մոտ, Գիտական հոդվածների ժողովածու, ՀՀ մանկավարժահոգեբանական գիտությունների ակադեմիա/ՀԿ/, Եր. 2007:
- 4.Ա.Լալաբեկյան, Ա. Մակարյան Գործնական խաղերի հաճույք և բավականություն պատճառելու հատկությունը որպես ուսուցման արդյունավետության ապահովման միջոց, Մանկավարժություն, 2009, էջ 3-4:
- 5.<http://www.chesshouse.am/page25.html>
- 6.<http://hy.wikipedia.org/wiki>
- 7.<http://www.gov.am/am/building/>
- 8.<http://www.maths-and-games.com/index.php?lang-am&pg-3>
- 9.<http://www.dasaran.am/>
- 10.<http://dpir.maths.am/en/node/405>
- 11.Менджеричкая Д.В.,Воспитателю о детских игре.-М.,2008,268с.
- 12.Щедровский Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры.//

