



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ
ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԹԵՄԱՆ՝ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԻՄԱՑԱԿԱՆ
ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ:
ԵՆԹԱԹԵՄԱ՝ ԻՆՉ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐ ԿԱՐԵԼԻ Է ԻՐԱԿԱՆԱՑՆԵԼ ԻՄԱՑԱԿԱՆ
ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԱԿՏԻՎԱՑՄԱՆ ՀԱՄԱՐ
ԱՌԱՐԿԱՆ՝ ԴԱՍՎԱՐ

ՀԵՏԱԶՈՏՈՂ ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ՊՈՂՈՍՅԱՆ ՄԱՐԻԱՄ

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ ՄԱՍԻՍ ՔԱՂԱՔԻ Մ. ՄԱՇՏՈՑԻ ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ
1 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ..... 3

ԳԼՈՒԽ 1. ԴԻԴԱԿՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ԻՄԱՑԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԱԿՏԻՎԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

1.1. Կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման հիմնախնդիրը արդի մանկավարժական գործընթացում..... 5

1.2. Դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը 12

ԳԼՈՒԽ 2. ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ՝ ԴԻԴԱԿՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

2.1. Հետազոտական աշխատանքի կազմակերպումը և ընթացքը..... 14

2.2. ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ..... 28

2.3. ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ29

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

ԹԵՄԱՅԻ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ՝ Հայաստանի Հանրապետության կրթության համակարգը պետական կրթական չափորոշիչների, պետական հավատարմագրման չափանիշների, կրթության հաջորդականությունն ապահովող տարբեր մակարդակի և ուղղվածության կրթական ծրագրերի, ուսումնական հաստատությունների և կրթության կառավարման մարմինների փոխկապակցված ամբողջություն է: Կրթական համակարգի բաղկացուցիչ մասն է կազմում կրթության բովանդակությունը, որը հասարակության հոգևոր, տնտեսական և սոցիալական առաջընթացի հիմնական գործոններից մեկն է և նպատակաուղղված է երիտասարդ սերնդի դաստիարակմանը, պատշաճ վարքի և վարվելակերպի ձևավորմանը, անձի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացման, նրանց ինքնորոշման և ինքնադրսևորման համար անհրաժեշտ պայմանների ստեղծմանը, քաղաքացիական հասարակության կայացմանը և զարգացմանը, իրավական պետության ստեղծմանն ու կատարելագործմանը: Կրթության բովանդակությունն ապահովում է՝

- 1) սովորողների աշխարհաճանաչման ձևավորումը գիտելիքների և կրթական ծրագրերի ժամանակակից մակարդակին համապատասխան,
- 2) սովորողների կողմից ազգային և համամարդկային մշակութային արժեքների յուրացումը,
- 3) հասարակության կատարելագործումը և ազգի զարգացման նոր մակարդակ ապահովող ժամանակակից անհատի ու քաղաքացու ձևավորումը,
- 4) հասարակության մտավոր ներուժի և աշխատուժի վերարտադրությունն ու զարգացումը [21]:

Ուսումնասիրելով կրթության մասին ՀՀ օրենքը, յուրաքանչյուր մանկավարժի առաջ խնդիր է դրվում կրթության բովանդակությանը համապատասխան ժամանակակից մեթոդներով, միջոցներով ու տեխնոլոգիաներով իրականացնել սովորողների ուսուցումը, դաստիարակությունն ու համակողմանի զարգացումը՝

Նշենք, որ ճանաչողությունը մարդկանց ակտիվ գործունեությունն է, որն

ուղղված է գիտելիքների ձեռքբերմանը և զարգացմանը, իսկ ճանաչողական գործունեությունը զգայական ընկալման, տեսական մտածողության և գործնական գործունեության միասնությունն է: Ճանաչողական գործունեության ձևավորման առանցքը ճանաչողական հետաքրքրությունն է, սակայն սովորողներն ինքնուրույն չեն կարող բացահայտել իրենց ճանաչողական հետաքրքրությունները, չեն կարող կատարել ինքնաճանաչում, եթե նրանց չտրվի համապատասխան մասնագետի, մանկավարժի աջակցություն:

Այժմ բավականին շատ են խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում, սակայն քիչ են միտքը, ճանաչողությունը զարգացնող և առհասարակ սովորողների բազմակողմանի զարգացմանը նպաստող խաղերը: Կարծում ենք, որ վերոնշյալի բոլոր պահանջներին լիովին համապատասխանում են դիդակտիկ խաղերը, որոնք խաղային գործունեություն ծավալելուց զատ նաև ակտիվացնում են սովորողների իմացականությունն ու ճանաչողությունը:

Մեր կարծիքով, տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել դիդակտիկ խաղերի կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը,

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործում դիդակտիկական խաղերի դերի բացահայտումն ու դիդակտիկական խաղերի մշակումն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը՝ որպես մանկավարժության արդի հիմնախնդիր,
- Բացահայտել տարրական դպրոցում կիրառվող դիդակտիկական խաղերի ազդեցության առանձնահատկությունները,
- Մշակել դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը:

Գլուխ I

1.1. Կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման հիմնախնդիրը արդի մանկավարժական գործընթացում

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ընդգրկում է յոթից տաս տարեկան հասակը և հիմք է հանդիսանում ուսումնական գործունեությունը սկսելուն, այսինքն, այս տարիքում նախադպրոցականը դառնում է դպրոցական: Մա անցումային այն շրջանն է, որտեղ երեխան իր մեջ միաժամանակ կրում է ինչպես նախադպրոցականի, այնպես էլ դպրոցականի գծեր: Կրտսեր դպրոցական տարիքը համարվում է «վտանգավոր» շրջափուլ, քանի որ դպրոց ընդունվելիս երեխայի մոտ կարող է ի հայտ գալ ճգնաժամային իրավիճակ, որը հատուկ է յոթ տարեկաններին (յոթ տարեկանի ճգնաժամ) [15, էջ 93-94]:

Յոթ տարեկանի ճգնաժամի ռուս հոգեբանների կողմից իրականացրած էմպիրիկ հետազոտությունները հիմնականում ուղղված են հաստատելու այն միտքը, որ ճգնաժամը պայմանավորված է երեխայի՝ դպրոցին պատրաստ լինելու և նոր՝ դպրոցականի ստատուսին հասնելու պահանջմունքի ֆրուստրացիայի հետ [7, էջ 45]:

Այս ամենից կարելի է ենթադրել, որ այն երեխաներն ովքեր 6-7 տարեկանում արդեն իսկ դպրոցին պատրաստ լինելու հատկություններ են ցուցաբերում, նախքան դպրոց գնալը, ճգնաժամային ախտանշաններ են դրսևորում, իսկ դպրոց հաճախելով, այդ ախտանշանները վերանում են: Այստեղ կարող է դիտվել նաև հակառակ գործընթացը. այն երեխաներն ովքեր 6-7 տարեկանում դեռևս պատրաստ չեն թողնել խաղային գործունեությունը և այն փոխարինել ուսումնականով՝ ի հայտ են գալիս ճգնաժամային ախտանիշներ դպրոց հաճախելու առաջին իսկ օրվանից [16, էջ 25]:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ի հայտ են գալիս երեխաների իմացական, ճանաչողական կարողությունները:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում զարգանում և ամրապնդվում են իմացական գործընթացի այն հիմնական առանձնահատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են դառնում դպրոց ընդունվելու և սովորելու հետ: Մտավոր գործընթացների միջոցով երեխան ընկալում է իրեն շրջապատող աշխարհն ու այնտեղ տեղի ունեցող երևույթները: Իմացական ոլորտը ներառում է զգայություն, ընկալում, ուշադրություն, հիշողություն, երևակայություն, մտածողություն և խոսք:

Զգայությունն արտաքին ու ներքին միջավայրերի վիճակի և հատկությունների մտավոր արտացոլումն է, որն առաջանում է օրգանիզմի համապատասխան զգայարանների վրա գրգիռների անմիջական ազդեցությամբ: Զգայությունների շնորհիվ հնարավոր է դառնում օրգանիզմի ներքին կարգավիճակի և աշխարհի առանձնահատկությունների ճանաչումը, որը նաև անհրաժեշտ նախադրյալ է հանդիսանում ավելի բարդ իմացական գործընթացների՝ ընկալման և մտածողության զարգացման համար [10, էջ 240]:

Ընկալումը զգայական իմացության մի ձև է՝ առարկաների հետ փոխներգործության ընթացքում մարդու հոգեկանում առաջացած ամբողջական պատկեր: Ընկալումը ակտիվ գործունեություն է, որը զգայության հետ կազմում է աշխարհի իմացության ելակետը, ինֆորմացիայի ընդունման ու մշակման պրոցեսների բարդ համակարգ: Կրտսեր դպրոցականի ընկալման զարգացման գործում մեծ է ուսուցչի դերը: Նա երեխայի մեջ մշտապես դաստիարակում է ոչ միայն պարզապես դիտելու, այլև զննելու, ոչ միայն լսելու, այլև ունկնդրելու կարողություն: Ուսուցումը կազմակերպվում է այնպես, որ օբյեկտի ընկալման ժամանակ բացահայտվեն առարկաների և երևույթների էական հատկանիշներն ու հատկությունները [6, էջ 81]:

Առաջին դասարանցիները դեռևս չեն ունենում նպատակաուղղված ուշադրություն: Նրանք հիմնականում ուշադրություն են դարձնում այն երևույթների վրա, որոնք անմիջականորեն հետաքրքրություն են առաջացնում [6, էջ 81]: Ուշադրությունն արթունության ակտիվ վիճակ է, ընկալման ընտրողական ուղղվածություն, որը բնութագրվում է օրգանիզմի պատրաստակամությամբ: Այն պատասխանում է ազդակին և արտահայտվում որոշակի օբյեկտի նկատմամբ հոգեկան գործունեության ուղղվածությամբ, որն անհատի համար ունի

հաստատուն կամ իրավիճակային նշանակություն, հոգեկանի կենտրոնացում, որն էլ ենթադրում է զգայական, ինտելեկտուալ և շարժողական ակտիվության բարձր մակարդակ: Ուշադրության առաջացման հիմք է հանդիսանում նյարդային գործընթացների ակտիվացումը, ինչն էլ նպաստում է մի վիճակից մյուսն անցնելուն [4, էջ 74]:

Հիշողությունն իմացական այն գործընթացն է, որը կոչված է կուտակելու, պահպանելու և վերարտադրելու ձեռք բերած փորձը: Հիշողության գործընթացներն են՝ մտապահումը, պահպանումը, վերարտադրումն ու մոռացումը:

Կրտսեր դպրոցականի հիշողությունը պատկերային բնույթ է կրում: Աշակերտները հեշտությամբ են մտապահում ակնառու պատկերներն ու պատկերացումները [4, էջ 89-90]:

Երևակայությունը կարևոր հոգեկան իմացական գործընթաց է: Ուսումնական առարկայի յուրացումն անհնար է պատկերացնել առանց երևակայության ակտիվ գործունեության:

Երևակայությունը կամ ինչպես ասում են երևակայելու ընդունակությունն ուղղված է նոր պատկերների և զգացողությունների ձևավորմանը, որոնք զգայարանների միջոցով չեն ընկալվում: Երևակայությունը գիտելիքները դարձնում է կիրառելի որոշակի խնդիրներ լուծելիս և կարևոր փորձ է հանդիսանում սովորելու գործընթացի համար: Պետք է նշել նաև, որ երևակայությունը «թաքնված» պատկերների կամ զգացողությունների ձևավորում է, որոնք տեղի են ունենում առանց որևէ մեկի իմացության [11, էջ 399-400]:

Մտածողությունն անհատի ճանաչողական գործունեության գործընթաց է ուղղված իրականության ընդհանրացված և միջնորդավորված արտացոլմանը, որի ժամանակ սուբյեկտն իրականացնում է տարբեր տեսակի ընդհանրացումներ: Այն արտացոլում է շրջապատող աշխարհի առարկաների և երևույթների այն կողմերն ու օրինաչափությունները, որոնք անմիջական զգայական արտացոլման համար մատչելի չեն: Մտածողության արդյունքները մտքերն են, որոնք հիմնականում արտահայտվում են հասկացություններում և նրանց կապերում, ինչպես նաև խոսքում [10, էջ 97]:

Ի տարբերություն լեզվի, որը խոսողական ունակությունների ընդհանրական համակարգ է տվյալ լեզվով խոսող հանրության ամեն մի անդամի գիտակցության մեջ, խոսքն այդ համակարգի կոնկրետ, անհատական իրացումն է, լեզվի կենդանի գոյը, որ դրսևորվում է խոսքային գործունեությամբ, խոսողական ակտերով: Խոսքը հանդիսանում է մարդկային հաղորդակցման կարևոր միջոց: Խոսքի հաղորդակցման կուլտուրան խոսակցական լեզվի ազատ տիրապետումն է [10, էջ 461]:

Ըստ Կոնֆուցիոսի՝ «Չխոսել այն մարդու հետ, ում հետ կարելի է խոսել, նշանակում է մարդ կորցնել. խոսել մարդու հետ, ում հետ չպետք է խոսել, նշանակում է խոսքեր կորցնել: Խելացի մարդը չի կորցնում մարդկանց ու չի կորցնում խոսքեր» [14, էջ 90]:

Իմացականությունից զատ զարգանում է նաև ճանաչողությունը՝ Այն մարդկային մտածողության մեջ իրականության արտացոլման ու վերարտադրման գործընթաց է, որն անխզելիորեն կապված է պրակտիկայի հետ: Ճանաչողության գործընթացում մարդը ձեռք է բերում գիտելիքներ, հասկացություններ իրական երևույթների մասին, գիտակցում իրեն շրջապատող աշխարհը՝ Այդ գիտելիքներն օգտագործվում են պրակտիկ գործունեության մեջ աշխարհի վերափոխման, բնությունը մարդու պահանջմունքներին ենթարկելու նպատակով [11, էջ 355]:

Մինչ շրջակա աշխարհի ճանաչողությանն անցնելը անհրաժեշտ է սկսել ինքնաճանաչումից՝

Ինքնաճանաչումն անձի կողմից սեփական հոգեկան և ֆիզիկական առանձնահատկությունների ուսումնասիրությունն է՝ ինքն իրեն իմաստավորելը: Այն սկիզբ է առնում մանկության տարիներին և շարունակվում ողջ կյանքի ընթացքում: Սեփական անձի մասին գիտելիքները ձևավորվում են աստիճանաբար, արտաքին աշխարհի և սեփական ես-ի ճանաչման ընթացքում՝ Ինքնաճանաչման բաղադրիչ տարրերն են ինքնորոշումը, ինքնավստահությունը, ինքնասիրությունը, ինքնակառավարումը, ինքնագնահատականը [19]:

Ինքնաճանաչումը կապված է անհատի ինքնագնահատականի հետ, որը ներառում է.

- ինքնահասկացում,

- սեփական նշանակության բարձրացում,
- ինքնաստուգում

Ինքնագնահատականի մակարդակը կապված է սեփական անձի հանդեպ ինքնաբավ լինելու կամ չլինելու և իր իսկ գործունեության հետ: Ընդ որում ադեկվատ ինքնագնահատականը համապատասխանում է անձի իրական հնարավորություններին, որոնց փոփոխությունը կարող է խեղաթյուրում առաջացնել [24]:

Ճանաչողական գործունեության ձևավորման առանցքը ճանաչողական հետաքրքրությունն է: Ներկայումս տարածված և արդիական խնդիր է ճանաչողական հետաքրքրության ձևավորումը

Ուսումնական գործընթացը պետք է ընթանա սովորողի մոտիվացիոն ներգրավվածության ներքո ներգրավվածության պայմաններում, ինչը ցանկալի է դառնում դրանում մասնակցությունից: Սովորողն ինքն է գործում կրթական բովանդակության հիման վրա, և միայն այս դեպքում գիտակցաբար և հաստատուն կերպով զարգանում է ուսանողի ինտելեկտը, ձևավորվում է ինքնուսուցման և ինքնակազմակերպման ունակություն: Սովորողների ճանաչողական հետաքրքրությունները, որոնք ստեղծվում են ինչպես արտաքին, այնպես էլ ներքին ուսուցման պայմաններում՝ նպաստում են ճանաչողական գործունեության ձևավորմանը [23]:

Ճանաչողական հետաքրքրությունն ուղղակիորեն կախված է դպրոցական կրթության հաջողությունից: Հետևաբար, կրթական առաջադրանքները պետք է ներառեն ճանաչողական գործողությունների ամբողջ համակարգը՝ սկսած ընկալելու, ընկալածը մտապահելու, երևակայելու, փոխըմբռնման հետ կապված ամենապարզ գործողություններից և վերջացրած տրամաբանական, ստեղծագործական մտածողության գործողություններով [20]:

Կրտսեր դպրոցական տարիքը դպրոցական մանկության ամենավճռորոշ փուլն է: Այս տարիքի լիարժեք ապրումները, դրանց դրական ձեռքբերումներն անհրաժեշտ հիմք են, որի վրա կառուցվում է երեխայի՝ որպես գիտելիքի և ակտիվ գործունեության առարկան [24]:

Սովորողներն ինքնուրույն և մյուսների հետ համատեղ արդյունավետ սովորում և աշխատում են կյանքի տարբեր իրավիճակներում՝ Նրանք ճանաչում են իմացածի և չիմացածի սահմանները, ինքնակազմակերպվում և ձևավորում ժամանակի արդյունավետ կառավարման հմտություն՝ Կարողանում են գնահատել սեփական և մյուսների ֆիզիկական ու հոգեբանական հնարավորությունները, սովորում են աշխատել ծանրաբեռնվածության պայմաններում՝ Ձևավորվում է համակարգային և ինտեգրված մտածողություն՝ Սովորողներն ընդունակ են ինքնանդրադարձման և ինքնակազմակերպման միջոցով ձգտել ինքնաճանաչման՝ Ձևավորվում է վստահություն սեփական ուժերի և կյանքի հանդեպ և հաջողությամբ կառավարվում է սեփական ժամանակը, գիտելիքներն ու հմտությունները, ցուցաբերվում է մասնագիտական կողմնորոշում

Հանրակրթական տարրական ծրագրի շրջանավարտից ակնկալվում է հետևյալ վերջնարդյունքները.

- Ճանաչի և պատկերի որոշ երկրաչափական պատկերներ, ունենա պարզ տարածական պատկերացում
- Դրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, և կարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին
- Իմանա, որ շրջապատող աշխարհի ճանաչողության եղանակներից մեկը գիտությունն է, ներկայացնի մարդու և բնության կապը
- Ճանաչի իր հայրենիքը, ունենա նախնական գիտելիքներ Հայաստանի պատմության, աշխարհագրության, մշակույթի մասին
- Ճանաչի և հարգի ՀՀ պետական խորհրդանիշները և իմանա պետական ու ավանդական տոների հիմնական բովանդակությունը
- Ճանաչի իր բնակավայրի և համայնքի բնության և պատմամշակութային ժառանգության նշանակալի օբյեկտները, հոգատար վերաբերմունք ցուցաբերի դրանց հանդեպ
- Իմանա և պահպանի հասարակական վարքի՝ իրեն առնչվող կանոններն ու իրավունքները

- Ճանաչի և համադրի տարբեր զգայարաններով ստացած տեղեկությունները, գիտակցի դրանց դերն աշխարհաճանաչողության գործում [21]։

Ուսումնասիրելով հանրակրթական տարրական ծրագրի շրջանավարտներին ներկայացվող պահանջները՝ պարզ է դառնում, որ ներկայումս կրթական գործընթացի բովանդակությունը պետք է հիմնված լինի իմացականության, ճանաչողության ձևավորման և ակտիվացման վրա, որն էլ արդի կրթական հիմնախնդիր է՝

Սակայն պետք է գիտակցել, որ երեխայի ճանաչողական և իմացական գործունեությունը չի սահմանափակվում միայն դասերով, այլև շարունակվում է նրանց արտադպրոցական գործունեության մեջ։ Արտադպրոցական գործունեության կազմակերպման գործընթացում անհրաժեշտ է զարգացնել գիտելիքների ընդհանուր հետաքրքրությունը։ Երեխային սովորեցնել զարմանալ և դիտորդ լինել։ Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ աշխատելու մեծահասակների հիմնական խնդիրն է ստեղծել երեխաների համար հնարավորությունների բացահայտման և իրացման համար օպտիմալ պայմաններ, հաշվի առնելով յուրաքանչյուր երեխայի անհատականությունը [20]։

Պետք է նշել, որ խաղային գործունեությունը լավագույն տարբերակն է ինքնադրսևորման, ինքնաճանաչման և շրջակա աշխարհի ճանաչման համար՝

Կրտսեր դպրոցական տարիքում խաղերի միջոցով կարելի է ակտիվացնել իմացական գործունեությունը՝

1.2. Դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը

Մարդու գործունեությունը նպատակաուղղված, բանական, կամային և կազմակերպված ակտիվության դրսևորում է: Այդ ակտիվությունը կարող է լինել ինչպես ներհոգեկան, այնպես էլ արտաքին և իրականանալ խոսքային և ոչ խոսքային միջոցներով: Այսպիսի նպատակաուղղված ակտիվության աղբյուրներն են անձի պահանջմունքները, դիրքորոշումները, ուղղվածությունը, շարժառիթավորումը: Մարդը գործունեություն է ծավալում իր բնական և հասարակական միջավայրը ճանաչելու, դրանք ստեղծագործաբար վերափոխելու միջոցով՝ ադապտացվելու նպատակով: Գործունեության ընթացքում նա նյութական և մշակութային արժեքներ է ստեղծում, պահպանում և կատարելագործում է իրեն շրջապատող նյութական միջավայրը, փոխում է հասարակությունը:

Մարդու գործունեությունը ստեղծագործական բնույթ ունի. նա դուրս է գալիս առարկայական աշխարհից, ստեղծում է նշաններ, ինչի շնորհիվ նրա գործունեությունը ավելի լայն շրջանակներ է ընդգրկում և որակական նոր բովանդակություն է ստանում: Զարգացման տարբեր փուլերում գործունեությունը մարդու ֆիզիկական և հոգեկան հատկությունների դրսևորմանը և կատարելագործմանը նպաստող որոշակի գործառույթներ ունի: Տարիքային զարգացման յուրաքանչյուր փուլում առաջատար է դառնում գործունեության որևէ տեսակ: Մարդկային գործունեության հիմնական տեսակներն են՝ խաղ, ուսում, աշխատանք:

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ՝ Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները՝ Հենց այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց մտքերն ու գործողությունները ծառայեցնել որոշակի նպատակի՝ դաստիարակում նպատակալացություն՝ Պետք է նշել, որ միջավայրը թուլացնում է սովորողի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին

Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում ընկած են հետևյալ սկզբունքները.

- զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք՝ ապահովում է տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում զգացմունքային ջերմություն և բարյացակամություն.
- ակտիվության սկզբունք՝ խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը՝ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու միջոցով.
- բացության, ընդարձակության սկզբունք՝ նպատակն է ընտրել և անցկացնել խաղեր, հաշվի առնելով երեխաների պահանջմունքները, հետաքրքրություններն ու հմտությունները.
- անհատականացման սկզբունք՝ միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Սրա շնորհիվ յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույնս ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.
- երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունք՝ երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում՝ «երեխա-մեծ» հարաբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հազեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ.

Գլուխ II

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ՝ ԴԻԴԱԿՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

2.1. Հետազոտական աշխատանքի կազմակերպումը և ընթացքը:

Հետազոտական աշխատանքների ընթացքում իրականացրել ենք հարցում՝ հարցաթերթիկների մեթոդի կիրառմամբ՝ Ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի միջոցով կրտսեր դպրոցականների իմացական և ճանաչողական գործընթացների ակտիվացման բացահայտման և առկա խնդիրների պարզաբանման նպատակով մեր կողմից մշակվել են հարցաթերթիկներ՝ համապատասխանաբար կրտսեր դպրոցականների շրջանում հարցում իրականացնելու և մանկավարժների շրջանում հարցում իրականացնելու նպատակով՝

Կրտսեր դպրոցականների շրջանում հարցում իրականացնելու նպատակով մեր կողմից մշակված հարցաթերթիկները ներառում էին տաս հարց [տե՛ս հավելված 1]՝

Այն հարցին, թե արդյո՞ք երեխաներին դուր է գալիս դասի ընթացքում խաղալը բոլորը պատասխանել են այո (100%)՝

Ինչպե՞ս եք սիրում աշխատել խաղեր խաղալիս հարցին աշակերտների ճնշող մեծամասնությունը (75%) նշել է, որ սիրում է խաղալ խմբերով, 20%-ը՝ գույգերով, իսկ 5%-ը նշել է, որ նախընտրում է անհատական խաղերը՝

Գովելի է այն, որ երեխաների մեծամասնությունը նախընտրում է խաղալ խմբերով՝ Սա նպաստում է աշակերտական կոլեկտիվի ձևավորմանը և հնարավորություն է տալիս յուրաքանչյուրին խմբում դրսևորվել յուրովի՝ չմոռանալով միմյանց հետ համագործակցության մասին՝

Վերլուծության արդյունքում պարզվեց, որ սովորողների 65%-ը խաղում կարևորում է հաղթանակը, 25%-ը պատասխանել է, որ խաղերի միջոցով դասն ավելի հետաքրքիր է դառնում և իրենք չեն հոգնում, 10%-ը ընտրել է սովորում ենք խաղալով տարբերակը, իսկ 0%-ը՝ մրցակցություն տարբերակը՝ Սովորողների պատասխաններից կարելի է ենթադրել, որ նրանք գերադասում են հաղթանակով ավարտվող խաղերը և, որ ամենակարևորն է, յուրաքանչյուրն էլ ցանկանում է պարտադիր հաղթող լինել՝ Ստացված պատասխանները մտահոգիչ են, քանի որ աշակերտները խաղում են մեծամասամբ հաղթանակի համար և չեն գիտակցում, որ խաղի բուն նպատակը որևէ բան սովորելն է՝

Եղե՞լ են այնպիսի դեպքեր, երբ խաղերը ձեզ դուր չեն եկել հարցին սովորողները հիմնականում տվել են հետևյալ պատասխանները.

- Այո, քանի որ չենք հաղթել,
- Խաղը ձանձրալի էր,
- Ոչ, նման դեպքեր չեն եղել,
- Այո, որովհետև չհասկացանք, թե ինչ պետք է անենք,
- Ժամանակն ավարտվեց, իսկ մենք դեռ չէինք վերջացրել՝

Այս պատասխաններից կարելի է եզրակացնել, որ երբեմն մանկավարժները չեն կիրառել հետաքրքիր և հասկանալի խաղեր, ինչի պատճառով էլ սովորողները բացասական վերաբերմունք են դրսևորել խաղի նկատմամբ՝

Կա՞ն արդյոք դասեր, որոնց ժամանակ խաղեր չեք խաղում հարցին աշակերտների 70%-ը պատասխանել է ոչ, իսկ 30%-ը՝ այո՝

Սա մտահոգիչ է, քանի որ կրտսեր դպրոցական տարիքում, երբ դիդակտիկ խաղն իր ուրույն տեղն է զբաղեցնում սովորողների ճանաչողության և

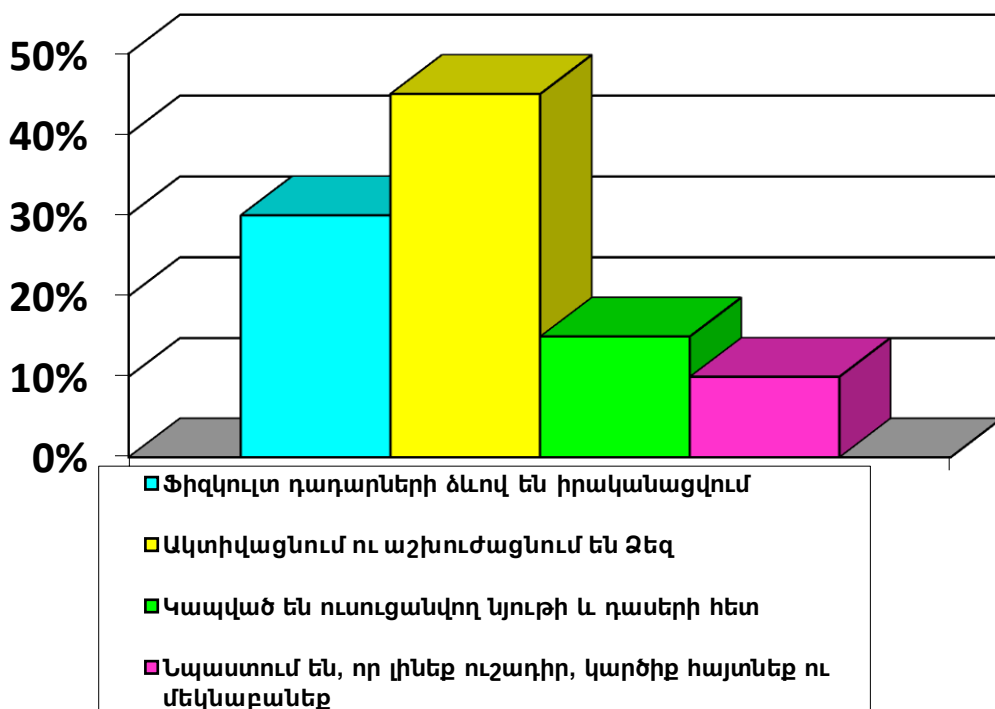
Իմացականության գործում դեռևս կան մանկավարժներ, որոնք չեն կարևորում դրա դերն ու նշանակությունն ուսուցման գործընթացում: Ստացված արդյունքը վկայում է այն մասին, որ տարրական դասարանների ուսուցիչները դասերը վարում են կարևորություն չտալով դասապրոցեսում դիդակտիկ խաղերի կիրառմանը:

Ի՞նչ էք կարծում, շրջանակներով, խաղաքարտերով և նմանատիպ այլ առարկաներով իրականացվող խաղերից արդյո՞ք որևէ կարևոր բան էք սովորում, եթե այո, ապա ի՞նչ հարցին սովորողների մեծամասնությունը տվել է դրական պատասխան և նշել, որ նմանատիպ առարկաների կիրառումն ավելի պատկերավոր է դարձնում ուսուցանվող նյութը, երբեմն նոր բառեր են սովորում՝ հարստացնելով բառապաշարը և այլն:

Սա ողջունելի է, քանի որ սովորողներն իրենք են զգում դիդակտիկ խաղերի դրական ազդեցությունը գիտելիքների յուրացման գործում:

Որպեսզի պարզեինք, թե ինչ մակարդակով են անցկացվում դասաժամին կիրառվող խաղերը սովորողներին տվել էինք ընտրության տարբերակներ և վերլուծելով ստացել այս պատկերը [տե՛ս դիագրամ 1]:

Դասերի ժամանակ կիրառվող խաղերն ավելի շատ



Դիագրամ 1

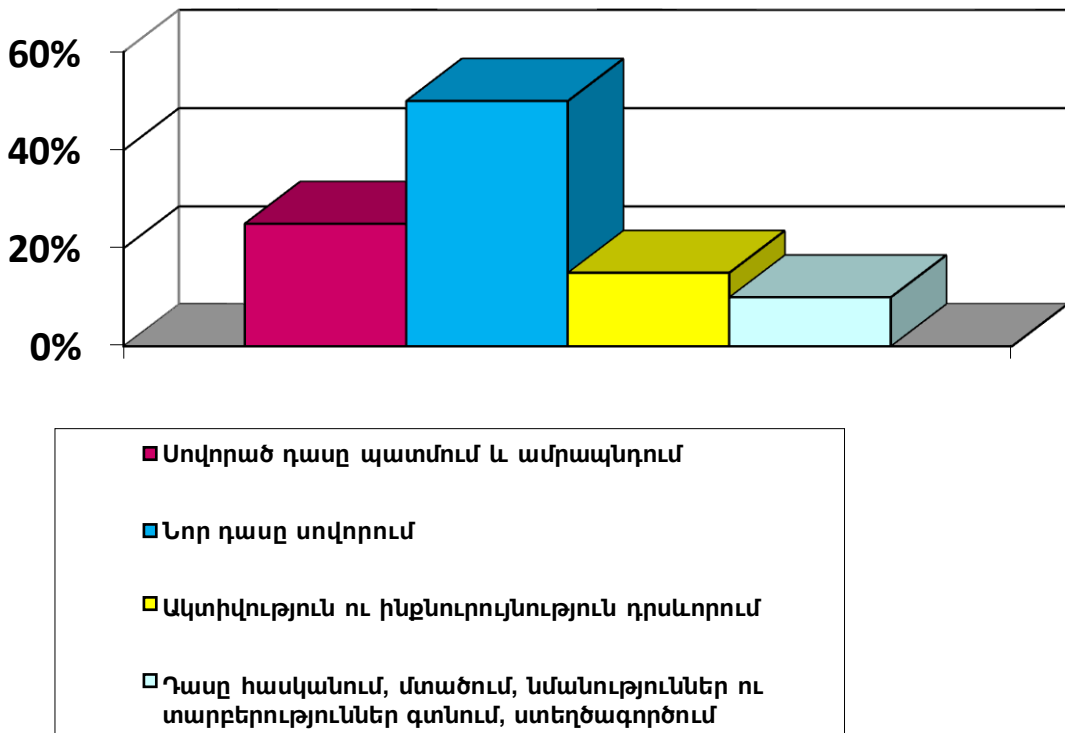
Ստացված արդյունքները վկայում են, որ դասերի ժամանակ կիրառած խաղերը մեծամասամբ ակտիվացնում ու աշխուժացնում են սովորողներին. այդպես են կարծում հարցվածների 45%-ը՝ 30%-ի կարծիքով խաղերը տրվում են պարզապես ֆիզկուլտ դադարների տեսքով՝ Սովորողների միայն 15% ն է կարծում, որ դասաժամին կիրառվող խաղերը որոշակիորեն կապված են ուսուցանվող նյութի և դասերի հետ, իսկ ահա 10%-ը նշել է, որ խաղերը նպաստում են լինել ուշադիր, կարծիք հայտնել և մեկնաբանել՝ Այսպիսով ըստ աշակերտների պատասխանների կարելի է ենթադրել, որ դասաժամին կիրառված խաղերի միայն նվազ մասն է նպաստում դասանյութի յուրացմանն ու իրենց ուշադրության, խոսքի զարգացմանը՝

Հարցին, թե օգնու՞մ են արդյոք խաղերը գրավոր և բանավոր խոսք կազմելիս՝ աշակերտների 50%-ը տվել է դրական՝ այո պատասխան, 40%-ը չգիտեմ պատասխանն է նշել, իսկ 10%-ը՝ ոչ՝

Ստացված պատասխանները մեզ մտահոգվելու տեղիք են տալիս, քանի որ աշակերտների գրեթե կեսը դեռևս չի գիտակցում և չի հասկանում արդյոք խաղերն օգնում են իրենց մտքերն արտահայտելու գործում, թե՛ ոչ, իսկ ահա մի քանիսն էլ հստակ ասում են, որ խաղերը ոչ մի դրական ազդեցություն չեն ունենում իրենց գրավոր, բանավոր խոսքի կառուցման գործընթացում՝

Այն հարցին, թե դիդակտիկ խաղերի միջոցով սովորողներն ինչն են առավել հեշտությամբ անում նշել են հետևյալ պատասխանները [տե՛ս դիագրամ 2].

Դիդակտիկ խաղերի միջոցով Դուք ավելի հեշտությամբ եք



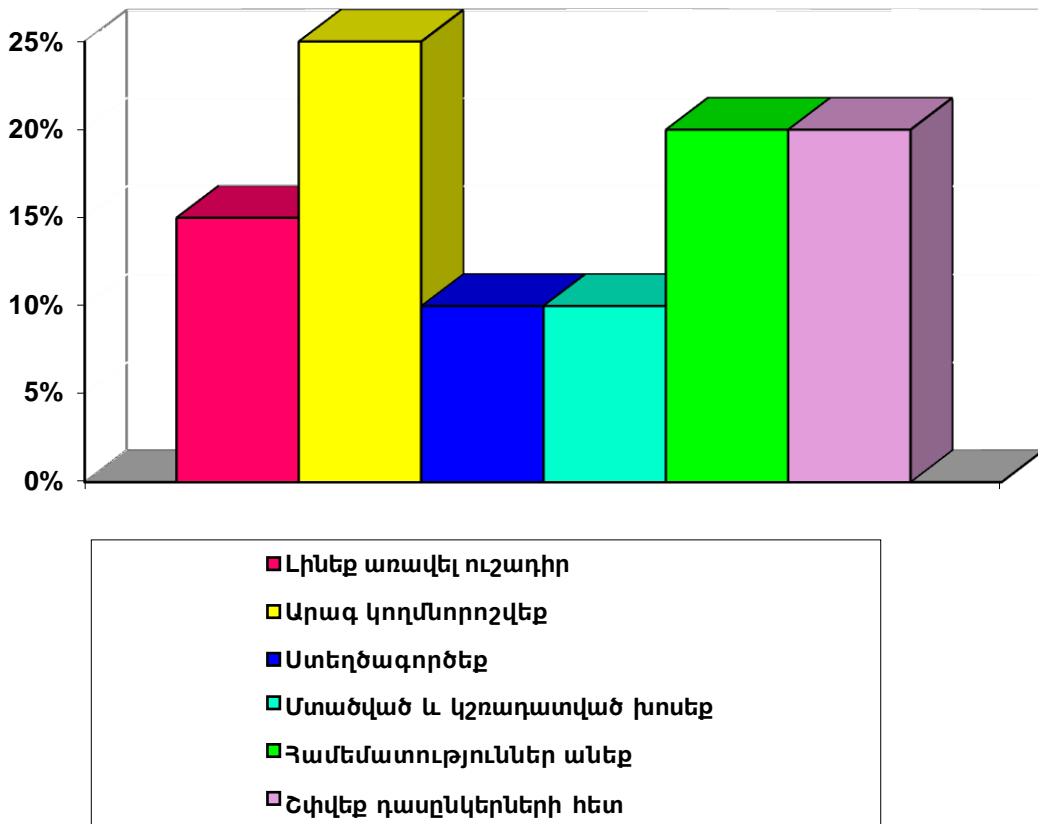
Դիագրամ 2

Դիագրամից երևում է, որ սովորողների 25%-ի կարծիքով խաղերի միջոցով իրենք հեշտությամբ են սովորած դասը պատմում և ամրապնդում, 50%-ի կարծիքով՝ նոր դասը սովորում Ակտիվություն ու ինքնուրույնություն են ցուցաբերում հարցվածների 15%-ը, իսկ ահա 10%-ը նշել է, որ հեշտությամբ են դասը հասկանում, մտածում, նմանություններ ու տարբերություններ գտնում, ստեղծագործում

Ուրախալի է, որ երեխաները տեսնում են դասաժամին կիրառվող դիդակտիկ խաղերի դրական ազդեցությունը նոր նյութի յուրացման գործընթացում

Դասերի ընթացքում խաղեր խաղալն օգնում է, որ Դուք հարցին առաջադրել էինք մի քանի պատասխաններ, որոնց վերլուծության արդյունքում ստացել ենք այս պատկերը [տե՛ս դիագրամ 3].

Դասերի ընթացքում խաղեր խաղալն օգնում է, որ Դուք



Դիագրամ 3

Վերոնշյալ հարցին աշակերտների 10%-ը հավասարապես նշել է ստեղծագործել և մտածված ու կշռադատված խոսել տարբերակները, 20-ական % են կազմում համեմատություններ անել և շփվել դասընկերների հետ տարբերակները՝ Հարցմանը մասնակցող աշակերտների 15%-ի կարծիքով խաղեր խաղալն օգնում է լինել ավելի ուշադիր, իսկ 25%-ի կարծիքով՝ արագ կողմնորոշվել՝

Վերլուծության արդյունքում պարզ դարձավ, որ սովորողները դժվարանում են ստեղծագործել, մտածված ու կշռադատված խոսք կառուցել ինչն էլ մտահոգիչ է՝

Այսպիսով, աշակերտների շրջանում իրականացված հարցման արդյունքում մեզ համար պարզ դարձավ, որ դասաժամին ուսուցիչների կիրառած խաղերը մեծամասամբ ակտիվացնում ու աշխուժացնում են սովորողների շարժունակությունը՝ երբեմն չբավարարելով ուսումնադաստիարակչական

խնդիրների պահանջներին՝ Պարզեցինք, որ կան դասաժամեր, որոնց ընթացքում դիդակտիկ խաղեր չեն կիրառվում ինչը բավականին մտահոգիչ է, քանի որ երեխաները սովորում են խաղալով: Իմացանք նաև, որ երբեմն եղել են դեպքեր, երբ խաղերը երեխաներին դուր չեն եկել: Այս ամենին զուգահեռ սովորողների մեծամասնությունը նշել է, որ խաղերն իրենց օգնում են հեշտությամբ յուրացնել նոր նյութը, սակայն իրենք դժվարանում են կարծիք հայտնել, ստեղծագործել, երբեմն նաև մտածված ու կշռադատված խոսք կառուցել:

Մեր կողմից իրականացված հետազոտական աշխատանքների երկրորդ փուլի ժամանակ, մենք հարցում ենք իրականացրել նաև տարրական դպրոցում դասավանդող ուսուցիչների շրջանում՝ կիրառելով հարցաթերթիկի մեթոդը: Մեր կողմից կազմված հարցաթերթիկները նպատակ ունեին պարզել, թե ինչպես են նրանք վերաբերվում ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի կիրառմանը, ինչպիսի խաղեր են կիրառում և ինչ նպատակով: Ուսուցիչների համար նախատեսված հարցաթերթիկները կազմված էին 10 հարցից [տե՛ս հավելված 2]:

Ուսուցիչների շրջանում իրականացված հարցաթերթիկների վերլուծության արդյունքում պարզ դարձավ, որ նրանց գերակշիռ մասը կարևորում է խաղի դերն ուսուցման գործընթացում:

Հարցին, թե ի՞նչ նպատակով է զուգակցվում խաղն ուսուցման հետ 12 ուսուցչի կարծիքով դասն ավելի հետաքրքիր և ձանձրալի չդարձնելու համար, 5-ի կարծիքով՝ սովորողներին ակտիվացնելու և ամբողջ դասարանի հետ համագործակցելու համար և 3-ի կարծիքով՝ ճանաչողական գիտելիքներ ձևավորելու և առողջ մրցակցություն ձևավորելու համար:

Սա շատ մտահոգիչ է, քանի որ ուսուցիչների կեսից ավելին խաղը կիրառում է միայն ակտիվացնելու ու հետաքրքրություն առաջացնելու համար, բայց դիդակտիկ խաղի միջոցով տարրական դպրոցում կարելի է ոչ միայն ակտիվացնել երեխաներին, այլև նմանատիպ խաղերի միջոցով լուծել մի շարք կրթադաստիարակչական խնդիրներ: Ձևավորել և զարգացնել իմացական գործընթացներն ու ճանաչողությունը, ինքնուրույնությունը, նպաստել համակողմանի զարգացմանը:

Խաղի ո՞ր տեսակն էք հիմնականում նախընտրում կիրառել ուսումնական գործընթացում և ինչու՞ հարցին ուսուցիչները տվել են հետևյալ պատասխանները.

- Սյուժետադերային խաղեր՝ հիմնվելով դասանյութի հերոսների և դեպքերի վրա՝
- Դիդակտիկ խաղեր, քանի որ նպաստում են ուսումնական նյութի հեշտ յուրացմանը, սովորողների ուշադրության, հիշողության, տրամաբանության, մտածողության և խոսքի զարգացմանը՝
- Շարժախաղեր, քանի որ ակտիվացնում են սովորողներին, մի պահ կտրում նրանց ուսումնական գործընթացից և ընդգրկում ամբողջ դասարանին խաղային գործընթացում ՝

Վերլուծության արդյունքում պարզեցինք, որ հարցմանը մասնակցած ուսուցիչներից 10-ը գերադասում են դասապրոցեսում կիրառել շարժախաղեր, քանի որ ակտիվացնում են սովորողներին, ամբողջ դասարանին ներգրավում խաղի մեջ և մի պահ կտրում նրանց ուսումնական գործընթացից՝ Սա բավականին մտահոգիչ է, քանի որ սովորողներին պետք չէ կտրել ուսումնական գործընթացից, այլ պարզապես պետք է խաղի միջոցով նպաստել ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը՝ 7 ուսուցիչ նախընտրում է կիրառել դիդակտիկ խաղեր, քանի որ դրանք նպաստում են ուսումնական նյութի հեշտ յուրացմանը և իմացական գործընթացների զարգացմանը՝ Ուսուցիչներից 3-ը նշել են, որ սյուժետադերային խաղերն են գերադասում է հիմնվելով դասանյութի հերոսների և դեպքերի վրա՝

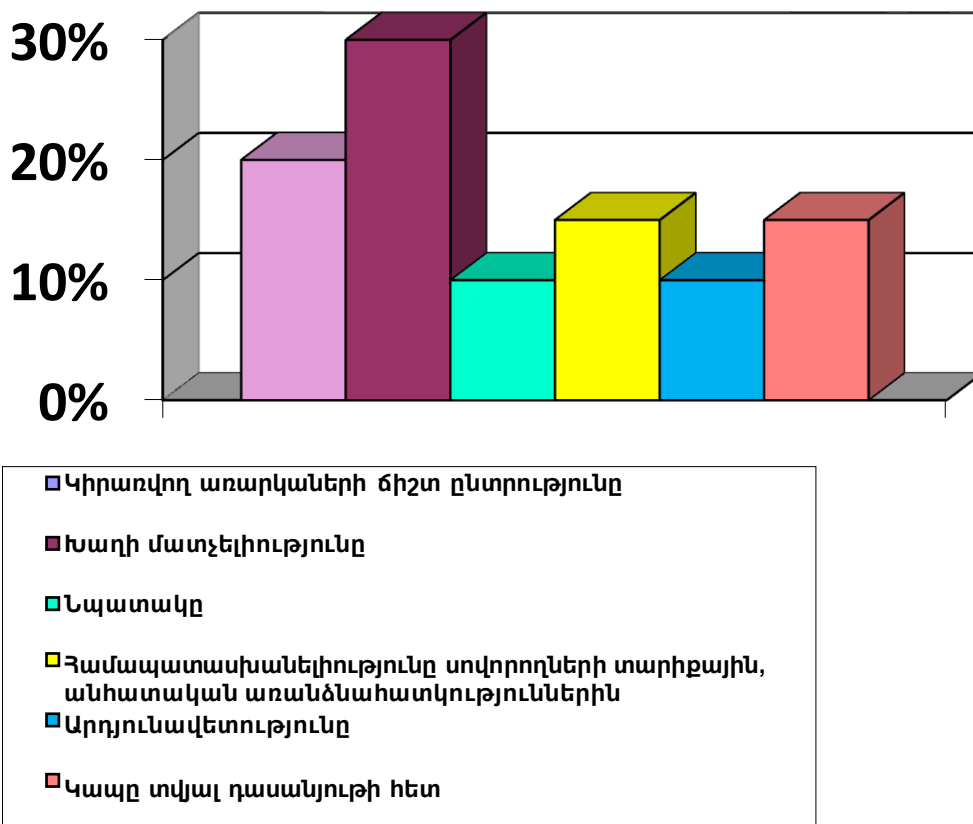
Ո՞ր խաղերն են կոչվում դիդակտիկական հարցին ուսուցիչներից 11-ը պատասխանել է դիդակտիկ պարագաներով իրականացվող խաղերը, 6-ը՝ ուսուցանող դեր ունեցող խաղերը, իսկ 3-ը նշել է, որ դիդակտիկ խաղերը դաստիարակության գործուն միջոցներից են, որոնց նպատակն է նոր գիտելիքների հաղորդումը առարկաների, դրանց դասակարգման, նշանակության, հատկությունների, աշխատանքի տեսակների, բնության երևույթների և այլնի մասին՝

Ստացված պատասխաններից կարելի է եզրակացնել, որ ուսուցիչների ճնշող մեծամասնությունը կարծում է, որ դիդակտիկ խաղը պարզապես դիդակտիկական

պարագաներով համեմված խաղն է՝ չնկատելով, որ այն ոչ թե ուղղակի խաղ է, այլ դաստիարակության գործուն միջոց, որի նպատակը որոշակի առարկաների միջոցով գիտելիքների հաղորդումն է՝

Այն հարցին, թե ուսուցիչներն ինչն են կարևորում դիդակտիկ խաղերն ընտրելիս առաջադրված պատասխանների վերլուծության արդյունքում ստացել ենք այս պատկերը [տե՛ս դիագրամ 4].

Ի՞նչն էք կարևորում դիդակտիկ խաղերն ընտրելիս



Դիագրամ 4

Վերոնշյալ հարցին ի պատասխան ուսուցիչներից 4-ը նշել են կիրառվող առարկաների ճիշտ ընտրությունը, 6-ը՝ խաղի մատչելիությունը, հավասարապես 2-ական ուսուցիչ նշել է նպատակ և արդյունավետություն տարբերակները, իսկ 3-ական ուսուցիչ՝ համապատասխանելիությունը տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին և կապն այլ առարկաների հետ տարբերակները՝

Պատասխանները մտահոգիչ են, քանի որ հարցմանը մասնակցած ուսուցիչներից միայն 3-ն են կարևորել խաղի նպատակը և արդյունավետությունը՝

Ուսուցման գործընթացում կիրառվող յուրաքանչյուր խաղ պետք է ունենա հստակ նպատակ և նպաստի ուսուցման գործընթացի արդյունավետությանն ու գիտելիքների յուրացման մակարդակի բարձրացմանը՝

Վերլուծության արդյունքում պարզեցինք նաև, որ ուսուցիչներն ունեն իրենց նախընտրելի դիդակտիկ խաղերը, որոնք կիրառում են ուսումնական գործընթացում՝ Դրանք են՝

- ✓ «Վանկաշղթա»
- ✓ «Ո՞ր առարկան չկա»
- ✓ «Հետևի՛ր ազդանշանին»
- ✓ «Գիշեր-ցերեկ»
- ✓ «Թզուկներ և հսկաներ»
- ✓ «Գտի՛ր ավելորդը»
- ✓ «Ամբողջացրու՛ բառը»
- ✓ «Ի՞նչ է պատահում» և այլն՝

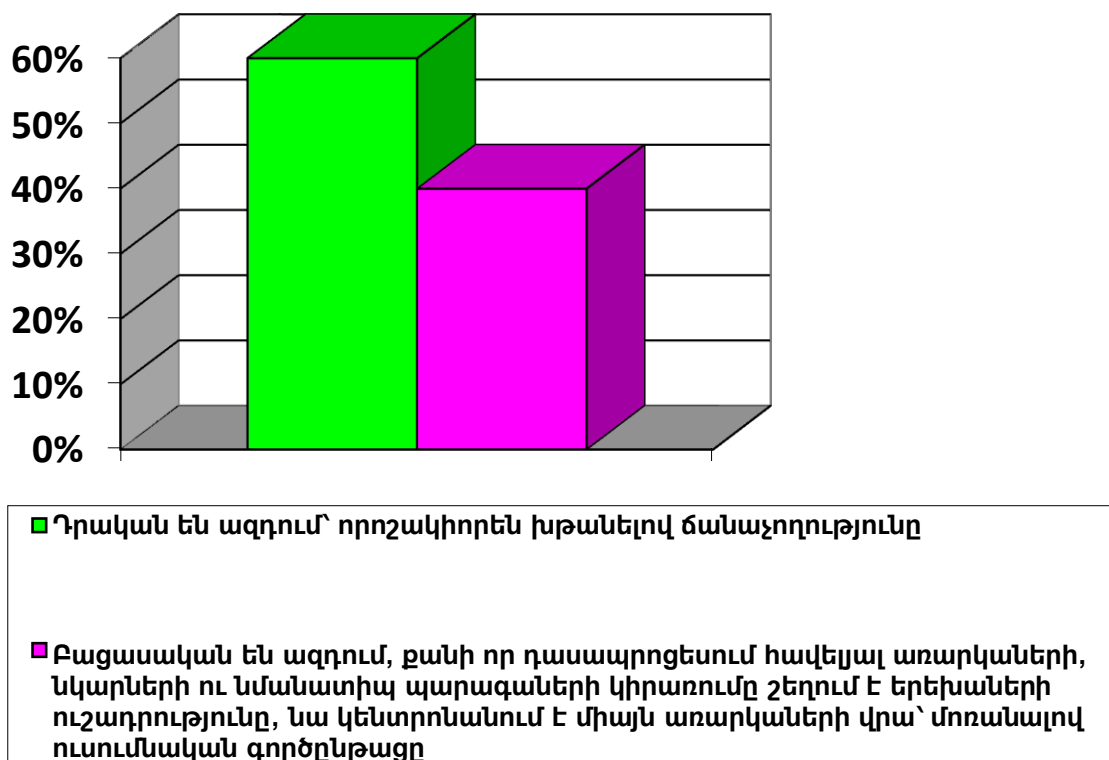
Ստացված պատասխաններից պարզ դարձավ, որ նախընտրելի խաղերի մեծ մասն ուղղված է սովորողների շարժունակության, մկանների զարգացմանը, որը մտահոգիչ է, քանի որ երեխաներին դասից կտրելով և դասավանդվող նյութի հետ կապ չունեցող խաղերի կիրառումը նրանց շեղում է դասանյութից, լուծում է միայն ֆիզդաստիարակության խնդիրներին ուղղված պահանջները և չի բավարարում կրթադաստիարակչական խնդիրներին ուղղված պահանջներին՝

Ի՞նչ էք հասկանում ճանաչողություն և իմացականություն ասելով հարցին ուսուցիչներից ոմանք դժվարացել են տալ սպառիչ և կոնկրետ պատասխան, ոմանք նշել են, որ ճանաչողությունը գործընթաց է, որի ընթացքում մարդը ձեռք է բերում գիտելիքներ, հասկացություններ իրական երևույթների մասին, ընկալում իրեն շրջապատող աշխարհը, իսկ իմացականությունը իմացություն է, միտք ու մտածողություն՝

Ուսուցիչների նշած պատասխաններից կարելի է հանգել այն մտքին, որ մեծ մասը չունի հստակ գաղափար և պատկերացում իմացականության ու ճանաչողության մասին, դրանց դերի ու նշանակության մասին՝

Հարցաթերթիկներից ստացված արդյունքների վերլուծությունից պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների մեծամասնության կարծիքով դիդակտիկ խաղերը դրական են ազդում կրտսեր դպրոցականների զարգացման վրա և որոշակիորեն խթանում են ճանաչողությունը՝ Այս մտքին հակված են հարցմանը մասնակցած ուսուցիչներից 12-ը, իսկ 8-ի կարծիքով դիդակտիկ խաղերն ունենում են բացասական ազդեցություն և գրեթե չեն նպաստում ճանաչողության ու իմացականության զարգացմանը, քանի որ դասապրոցեսում հավելյալ առարկաների, նկարների և նմանատիպ պարագաների կիրառումը շեղում է երեխայի ուշադրությունն ու նա կենտրոնանում է միայն առարկաների վրա՝ մոռանալով ուսումնական գործընթացը [տե՛ս դիագրամ 5]

Դիդակտիկ խաղերի ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականների զարգացման վրա

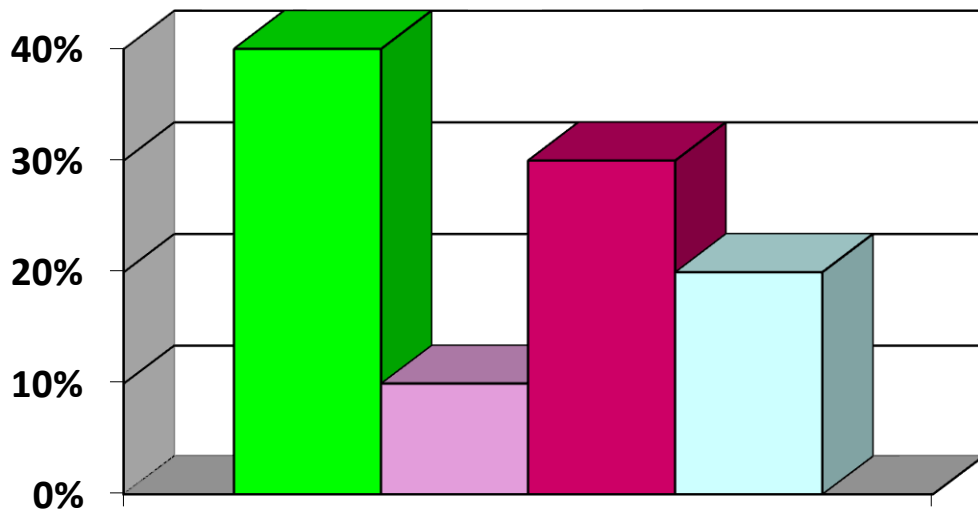


Դիագրամ 5

Սա շատ մտահոգիչ է, քանի որ ուսուցիչների գրեթե կեսը չի կարևորում, չի գիտակցում դիդակտիկ խաղերի դերն ու կարևորությունը՝

Այն հարցին, թե երբևէ պատահել է, երբ դասապրոցեսում կիրառված խաղը չի ծառայել իր նպատակին և սովորողներին շեղել է դասից. ուսուցիչների նշած պատասխանների վերլուծությունից ստացել ենք այս պատկերը [տե՛ս դիագրամ 6]

Երբևէ պատահել է, երբ դասապրոցեսում կիրառված խաղը չի ծառայել իր նպատակին և սովորողներին շեղել է դասից, եթե այո, ապա ինչու՞



- Այո, քանի որ սխալ էր ընտրված
- Այո, քանի որ աղմուկը շատ էր, երեխաները չէին կենտրոնանում
- Շեղվել են խաղում առկա պարագաների պատճառով
- Ոչ, նման դեպք չի պատահել

Դիագրամ 6

Վերլուծության արդյունքում պարզեցինք, որ ուսուցիչներն ընդունում և բարձրաձայնում են խաղերի կազմակերպման գործում իրենց թույլ տված սխալները՝ Պարզ դարձավ, որ մեծամասնությունը կատարել էր խաղի սխալ ընտրություն, ոմանց կարծիքով խաղն իր նպատակին չի ծառայել, քանի որ սովորողները շեղվել են դիդակտիկ խաղում առկա պարագաների պատճառով՝ Ուսուցիչներից մի քանիսն էլ նշել են, որ խաղի իրականացման ընթացքում աղմուկ կար և սովորողները չէին կենտրոնանում

Հարցաթերթիկում ընդգրկված վերջին հարցին ի պատասխան ուսուցիչները առաջարկել են դիդակտիկ խաղերի իրենց տարբերակները և նշել դրանց ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականների իմացականության և ճանաչողության զարգացման գործում

Այսպիսով, ամփոփելով ուսուցիչների շրջանակներում իրականացրած հարցաթերթիկների արդյունքները եկանք այն եզրակացության, որ դեռևս կան ուսուցիչներ, ովքեր չեն կարևորում դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների համակողմանի զարգացման, ինքնակայացման, ինքնիրացման և սոցիալականացման գործում և չեն կիրառում խաղեր ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացման և դասանյութի մատչելի յուրացման նպատակով՝ Պարզեցինք, որ ուսուցիչների մեծամասնությունը չունի հստակ պատկերացում և չգիտի, թե իրենից ինչ է ներկայացնում իմացական ոլորտը, ճանաչողությունը, չի կարողանում հստակորեն տալ դիդակտիկ խաղի սահմանումը և չի կարևորում դիդակտիկ խաղերի դերն ու նշանակությունը կրտսեր դպրոցականների իմացական և ճանաչողական գործընթացների ակտիվացման գործում։ Հարցերի միջոցով պարզեցինք նաև, որ ուսուցիչները հիմնականում գերադասում են իրականացնել շարժախաղեր, քանի որ դրանք որոշակիորեն կտրում են երեխաներին ուսումնական բարդ գործընթացից և զարգացնում են սովորողների մկանային համակարգն ու ակտիվացնում շարժունակությունը՝

Հետազոտական աշխատանքի երկրորդ փուլում իրականացրել ենք նաև զրույց աշակերտների ծնողների հետ՝ պարզելու իրենց դիրքորոշումը ուսումնական գործընթացում կիրառվող խաղերի վերաբերյալ՝ նմանատիպ հարցադրումների միջոցով՝

- Արդյո՞ք ուսումնական գործընթացում իրականացվող խաղերը նպաստում են աշակերտների մտավոր զարգացմանը, թե՞ պարզապես ավելորդ ժամանակի կորուստ է՝
- Ինչպիսի՞ վերաբերմունք են դրսևորում, երբ իրենց երեխան պատմում է դասի ընթացքում իրականացված խաղերի մասին՝

- Նկատել են հիշողության, խոսքի, տրամաբանության, մտածողության բարելավում կամ զարգացում և այլն՝

Զրույցի արդյունքում պարզ դարձավ, որ ծնողների ճնշող մեծամասնությունն այդքան էլ կարևորություն չի տալիս ուսումնական գործընթացում կիրառվող խաղերին՝ նշելով, որ դրանք պարզապես ավելորդ ժամանակի կորուստ են. երեխաները հաճախում են դպրոց սովորելու ոչ թե խաղալու նպատակով՝ Զրույցի ընթացքում առաջացավ կարծիքների բախում, քանի որ ի հակադրություն բացասաբար արտահայտված ծնողների, մյուսներն ունեին դրական վերաբերմունք և կարծում էին, որ լոկ ուսուցումը բավականին բարդ և ձանձրալի է 6-10 տարեկան երեխաների համար առանց խաղային գործունեություն ծավալելու՝ Բացի այդ երեխաները մեծ ոգևորությամբ են պատմում խաղերի, իրենց հաղթանակի, մրցակցության, խմբում կատարած առաջադրանքների և ուսուցչի վերլուծության ու գնահատման մասին՝

Ծնողներից ոմանք նշեցին, որ դասաժամին կիրառվող խաղերի շնորհիվ երեխաներն ավելի ինքնուրույն են դարձել, լավացել է հիշողությունն ու տրամաբանությունը, ինչպես նաև ավելի հստակ են արտահայտում իրենց մտքերը:

Ծնողների հետ իրականացված զրույցից պարզ դարձավ, որ մեծամասնությունը գրեթե դեմ է դասապրոցեսում խաղերի կիրառմանը՝ նշելով, որ երեխան հաճախում է դպրոց սովորելու ոչ թե՝ խաղալու՝ Պարզեցինք նաև, որ կան ծնողներ ովքեր դրական են վերաբերվում ուսումնական գործընթացում կիրառվող խաղերին, քանի որ երեխան սովորում է խաղալով՝

Ամփոփելով մեր կողմից իրականացված հետազոտական աշխատանքները՝ իրականացնելով դիտում տարրական դասարաններում, վերլուծելով ուսուցիչներից, աշակերտներից և ծնողներից ստացած պատասխանները և նկատելով, որ տարրական դասարաններում իրականացվող խաղերի մեծամասնությունը նպատակային չեն և չեն նպաստում սովորողների իմացական և ճանաչողական գործընթացների ակտիվացմանը՝ մշակել և իրականացրել ենք դիդակտիկ խաղեր, որոնք իրապես ծառայում են նպատակին և բավարարում են կրթական խնդիրներին՝

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

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

- Ժամանակակից մանկավարժության հիմնախնդիրների շարքում իր կարևոր տեղն ունի կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը, որն այսօր դիտարկվում է որպես հասարակական պահանջ և կրթության արդի խնդիր՝
- Կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկություններից ելնելով, տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում դիդակտիկական խաղի կիրառումն ունի կարևոր նշանակություն, որն օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր ու մատչելի, խթանում է աշակերտների ուսումնական ակտիվությունն ու հետաքրքրվածությունն է առաջացնում դասի նկատմամբ՝ նպաստելով մանկավարժական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը՝
- Մեր կողմից իրականացված հետազոտական աշխատանքների ընթացքում պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների մեծ մասը դիդակտիկական խաղեր կիրառում են աշակերտներին ակտիվացնելու, աշխուժացնելու և դասին լարվածությունը ցրելու նպատակով, իսկ ճանաչողական և իմացական գործընթացների ակտիվացումը մղված էր երկրորդ պլան՝
- Մեր կողմից մշակված և տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում ներդրված դիդակտիկական խաղերը ոչ միայն զինում են սովորողներին նոր գիտելիքներով ու դասը դարձնում են մատչելի ու հետաքրքիր, այլև մեծապես նպաստում են կրտսեր դպրոցականների իմացական ակտիվության, ճանաչողական կարողությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը, ինքնադրսևորմանն ու ինքնակայացմանը՝ դրական ազդեցություն թողնելով աշակերտների համակողմանի զարգացման վրա՝

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Առաքելյան Ռ., Շարժախաղեր-Եր.: ՀԳՄ. 2009թ. 178 էջ
2. Ասատրյան Ջ. Ա., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Եր., Տիգրան Մեծ, 2017թ., 160 էջ
3. Ասատրյան Լ. Թ., Հակոբյան Գ. Հ., Ասատրյան Մ. Ա., Գևորգյան Մ. Մ., Կարապետյան Ն. Ջ., Բաղդասարյան Ա. Ա., Մանկավարժություն, Եր. Արտագերս, 2017թ., 360 էջ
4. Արզումանյան Ս., Հոգեբանություն, Եր. Զանգակ-97, 2003, 176 էջ
5. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք Եր. 2009թ. 80 էջ
6. Թունյան Ջ. Ե., Երիցյան Լ. Մ., Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանություն, Եր., 2013թ., Էն-վե-փրինթ, 288 էջ
7. Խուդոյան Ս., Անձի զարգացման ճգնաժամային տարիքները Եր., 2004թ., Զանգակ, 248 էջ
8. Ղույունյան Գ. Ե., Մանկավարժություն: Դասագիրք բուհերի համար: Գիրք 1- Եր. 2005թ., 126 էջ
9. Մարության Ս. Ա., Դալլաքյան Ա. Մ., Նաղադպրոցական մանկավարժություն, Եր., Գասպրինտ, 2008թ., 288 էջ
10. Նալչաջյան Ա. Ա., Ընդհանուր հոգեբանության հիմունքներ, Եր. Լույս, 1991թ. 512 էջ
11. Պետրովսկի Ա. Վ., Ընդհանուր հոգեբանություն, Եր., 1974թ. Լույս, 540 էջ
ճանաչում 355
12. Սմբատյան Լ., Խաղերի և խաղ-զվարճալիքների կազմակերպումը մանկապարտեզում Եր. 2014թ.
13. Սմբատյան Լ., Մայրենի լեզվի դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումը մանկապարտեզում, Եր. 2014թ., 152 էջ
14. Տանանյան Է., Հաղորդակցման հմտություններ, մարդ ճանաչողության արվեստը 2012թ. 387 էջ

