



«Նոր ժամանակի կրթություն»

ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ

ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների  
կիրառումը <<Ես և շրջակա աշխարհը>> առարկայի  
դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գալաստյան Մարինե

Ուսումնական հաստատություն՝ Ջրաշենի միջն . դպրոց

Երևան 2023

## Բովանդակություն

Ներածություն .....	3
Խաղերի դասակարգումը .....	5
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը «Ես և շրջակա աշխարհ» առարկայի դասավանդման գործընթացում .....	10
Դասի պլան.....	13
Եզրակացություն .....	17
Օգտագործված գրականության ցանկ .....	19

## Ներածություն

Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստրախարակության լավագույն միջոցն է: «Խաղը երեխայի հոգեկան զարգացման հիմնական միջոցն է, հատկապես՝ նախադպրոցական տարիքում: Խաղի հոգեբանությունը հետառտության շատ հետաքրքիր և բարդ բնագավառ է»:<sup>1</sup> Աշխատանքի հիմնական նպատակը կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ տրամաբանական խաղերի միջոցով զարգացնել երեխայի տրամաբանությունը ունակությունը, հիշողությունը: Պետք է այս տարիքից սկսել զարգացնել երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը: Նա խաղի միջոցով շատ բաներ է հասկանում և բացահայտում:

Պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան կրտսեր դպրոցականի դեռևս նոր ձեռքբերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու տրամաբանությունը:

«Խաղ» տերմինը ներառում է մի շարք գործողություններ: Խաղերը օգնում են զարգացնել հիշողությունը, երևակայությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը:

Խաղը դիտվում է որպես անհատական զարգացման անսպառ աղբյուր. ոլորտ, որը սահմանում է երեխայի «մոտակա զարգացման գոտին»: Խաղում երեխան կարող է հասնել ամենաբարձր արդյունքների, որոնք վաղը կարող են դառնալ իրականություն:

Ժամանակակից դպրոցում, որը հենվում է ուսումնական գործընթացի ակտիվացման և ինտենսիվացման վրա, խաղային գործունեությունն օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

□ Որպես առարկայի հայեցակարգի, թեմայի և նույնիսկ մի հատվածի յուրացման անկախ տեխնոլոգիաներ,

□ Որպես ավելի մեծ տեխնոլոգիայի տարրեր,

□ Որպես դաս (դասարան) կամ դրա մաս (ներածություն, բացատրություն, համախմբում, վարժություն, հսկողություն);

---

<sup>1</sup> Նալչաջյան Ա., Ընտանիքի հոգեբանություն, Ե., 2001թ., էջ 96:

□ Որպես արտադարձական գործունեության տեխնոլոգիա:

«Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է մանկավարժական գործընթացը տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով կազմակերպելու մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ:

Դասերի դասի ձևով խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների իրականացումը տեղի է ունենում հետևյալ հիմնական ոլորտներում. դիդակտիկ նպատակը դրված է սովորողների համար խաղային առաջադրանքի տեսքով, կրթական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես դրա միջոց, կրթական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղի, դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապված է խաղի արդյունքի հետ:

Հետազոտական աշխատանքին պատակն է գտնել այն հարցի պատասխանը, թե որո՞նք են խաղային տեխնոլոգիաների հոգեբանական և մանկավարժական ազդեցության մեխանիզմները տարրական դպրոցում «Ես և շրջակա աշխարհը» դասընթացի հիմնական ծրագրի տարրերի յուրացման արդյունավետության վրա:

Հետազոտական աշխատանքի խնդիրները են

- Վերլուծել խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա. նրա արդյունավետությունը կրտսեր դպրոցում :

-որոշել ուսուցման մեջ խաղերի և խաղային տեխնոլոգիաներ կիրառման տեսական հիմքերը,

- դիտարկել խաղային տեխնոլոգիաների դերը «Ես և իմ շրջակա աշխարհը» դասընթացի ուսումնասիրության գործընթացում,

## Խաղերի դասակարգումը

Խաղերի և խաղային վարժությունների միջոցով նախադպրոցական տարիքի երեխաների դաստիարակության գործը գտնվում է մանկավարժի ձեռքում: Մանկավարժի խաղային դիրքորոշումն ի հայտ է գալիս նրա ներաշխարհի լավատեսական բնույթով, որն առավել լուսավոր և ուրախ է, քան իրականությունը: «Խաղի ժամանակ մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, այսինքն՝ բոլոր անհրաժեշտ որակները, որոնք ձևավորում են լավատեսություն: Խաղը երեխայի համար նաև հաղորդակցման և ինքնաճանաչման միակ միջոցն է»:<sup>2</sup>

«Երեխաների խաղը զգալիորեն հարստացնում, ընդլայնում է նրանց կյանքի փորձառությունը: Վերջապես, խաղի և միայն խաղի մեջ երեխաները ամբողջությամբ պատկանում են իրենց: Այստեղ նրանք գործում են ոչ թե մեծերի հրահանգներով, այլ բոլորովին ինքնուրույն: Նրանք դրանից ստանում են այն բավականությունը, ինչ ստանում է մեծահասակը, երբ նա որևէ բան իրականացնում է, հասնում է որևէ բանի իր աշխատանքում, արտահայտում է իր ստեղծագործական միտքը»:<sup>3</sup> Երեխաներին սովորաբար հետաքրքրում են տարբեր նպատակաուղղվածություն ունեցող խաղեր: Դրա համար անհրաժեշտ է՝

1. Նախապատրաստել խաղի անցկացման տեղը,
2. Ընտրել որակյալ դիդակտիկ նյութեր,
3. Ապահովել երեխային առաջադրվող պահանջները, այն է՝ ճանաչողությունը, շփումը, խաղը և ինքնահաստատումը,
4. Խաղն անցկացնել հմտորեն, ուրախ և տարբեր հետաքրքիր միջոցներով:

Եթե մանկավարժը խաղն անցկացնում է ժպիտով, կատակով, սիրով, փոխադարձ ուրախությամբ, մանկական աչքերի զվարթությամբ, զգացմունքների անկեղծությամբ, ապա այն անպայմանորեն կակտիվացնի երեխաների լեզվամտածողությունը և մարդասիրական դրսևորումները:

Մինչև վերջերս մանկավարժական գործընթացում խաղը դիտարկվում էր ուսուցման և դաստիարակության միջոց, այսօր խաղը դիտարկվում է նաև որպես համագործակցային ունակություններ ձևավորող, մանկական կոլեկտիվին աստիճանաբար ադապտացնող անփոխարինելի միջոց: Խաղերը մեծ դեր են կատարում նաև որպես անբարենպաստ միջավայրի ազդեցությունները կանխող և

<sup>2</sup> Նախաշավիղ. Գիտամեթոդական հանդես, 3,2010թ., էջ 48:

<sup>3</sup> Բեկզադյան Ա., Խաղը երեխայի կյանքում, Ե., 1959թ., էջ 22:

դրանց հետևանքները շտկող, հոգեկան և մտավոր խնդիրներ ունցող երեխաներին առողջ մանկական հասարակության մեջ ներառող միջոց:

«Խաղի տեսությամբ զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ (Կապտեն Պ. Ֆ., Ամոնաշվիլի Շ. Ա., Վիգոտսկի Լ. Ս., Էլկոնին Դ. Բ., Կորոտկովա Ն.Ն. և այլք): Ըստ էության, խաղերի բոլոր տեսակներն էլ, անկախ նրանց նպատակադրումներից, վերջին հաշվով, նպաստում են երեխաների մտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը»:<sup>4</sup> Մանկավարժները հիմք են ընդունել այն հանգամանքը, որ խաղի ժամանակ երեխաները ոչ միայն իրականություն են դարձնում իրենց ձգտումները, երևակայածն ու տպավորությունները, այլև համոզվում են գիտելիքների անհրաժեշտության և խաղի ժամանակ հաղթելու համար դրանց պարտադիր իմացության մեջ՝ դրանով ոչ միայն բավարարելով իրենց հիմնական հոգեկան պահանջմունքները, այլև ձեռք բերելով ուսումնական համոզմունքներ, ինքնագնահատական:

Կապտենը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հետոքեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդհանրությունները «բացելու» բանալին»:<sup>5</sup>

Ժամանակակից մանկավարժները, դիտարկելով խաղի բարենպաստ ազդեցությունը երեխաների ճանաչողական գործունեության վրա, գտնում են, որ խաղը ոչ այնքան նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու միջոց է, որքան որ «երեխայի գիտելիքները մակերեսային ճանաչման մակարդակից փորձի ընդհանրացման մակարդակ տեղափոխելն է»:<sup>6</sup> Նկատի ունենալով խաղի նկատմամբ վերը նշված մոտեցումները՝ հեղինակը տվել է խաղերի դասակարգման հետևյալ օրինակը.

1. Մտավոր
2. Շտկողական
3. Ուսուցողական (դիդակտիկ)
4. Շարժուն

---

<sup>4</sup> Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Ե., 2009թ., էջ 14:

<sup>5</sup> Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Ե., 2009թ., էջ 15:

<sup>6</sup> Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Ե., 2009թ., էջ 15:

## 5. Տրամաբանական<sup>7</sup>

### Համեմատենք՝

1. Շարժուն
2. Ստեղծագործական
3. Կառուցողական
4. Դիդակտիկ<sup>8</sup>

### Մեկ այլ տարբերակ՝

1. Ֆունկցիոնալ
2. Սիմվոլային (խորհրդանշական)
3. Դերային
4. Կանոններ ունեցող<sup>9</sup>

Ճիշտ կազմակերպված խաղերը նպաստում են ինչպես ուսումնական գործունեության համար անհրաժեշտ ունակությունների, այնպես էլ անձնային որակների ձևավորմանը:

Հաշվի առնելով 6 տարեկանների առանձնահատկությունները՝ պետք է ուսուցման գործընթացը կազմակերպել՝ **օգտագործելով երեխաների բոլոր զգայարանները**, ուսուցիչն ավելի քիչ պիտի խոսի, ավելի շատ ցուցադրի, ավելի քիչ կատարի, ավելի շատ մասնակից դարձնի: Սա նշանակում է, որ դպրոցական առաջին իսկ օրերից պիտի սկսել աշխատանքը երեխաների զգայարանների զարգացման և ուսումնական գործընթացում դրանց ակտիվացման ուղղությամբ:

Չնայած համարվում է, որ խաղը երեխայի ինքնաճանաչման միջոցներից մեկն է, որին մանկավարժի միջամտությունը՝ վերահսկման տեսանկյունից հարկավոր չէ, սակայն ընդունված է և չի բացառվում, որ մանկավարժը կարող է ուղղորդել և վերահսկել անգամ երեխայի խաղը՝ նրան սովորեցնելով ինչպես ճիշտ խաղալ, կամ խաղի միջոցով ձեռք բերել գիտելիքներ՝ դաստիարակելով խաղալու կարողությունը, նա խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է աշխարհը, ձեռք է բերում գիտելիք:

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

- *Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը*. Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր

<sup>7</sup> Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Ե., 2009թ., էջ 14:

<sup>8</sup> Կանցյան Լ. Խաղը լուրջ զբաղմունք է, Ե., 1970թ., էջ 142:

<sup>9</sup> Նալչաջյան Ա., Ընտանիքի հոգեբանություն, Ե., 2001թ.

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

- *Խաղի ինքնահրացման գործառույթը:* Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես խաղի ինքնահրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- *Հաղորդակցական գործառույթը:* Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- *Խաղի դիսպոստիկ գործառույթը:* Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնարտահայտման միջոց», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- *Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:* Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ.Բ.Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ:
- *Խաղի շտկողական գործառույթը:* Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է անկանոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագաղության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- *Խաղի զվարճացնող գործառույթը:* Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը:

Հայ մանկավարժության մեջ առաջարկվում է խաղի հետևյալ գործառույթները

- Զարգացնող
- Դաստիարակող



- Շփման և հաղթողակցման
- Կարգավորող
- Առողջական<sup>10</sup>

Այսպիսով, իսաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագարծաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների:

---

<sup>10</sup> Նախաշավիղ. Գիտամեթոդական հանդես, Ե., 3,2010թ., էջ 48:

## **Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը «Ես և շրջակա աշխարհ» առարկայի դասավանդման գործընթացում**

Մանկավարժական խաղը բնութագրվում է նրանով, որ այն ուղղված է կրթության և դաստիարակության նպատակին, կոնկրետ մանկավարժական արդյունքի հասնելուն: Դասերի և արտադպրոցական գործունեության խաղային ձևը ստեղծվում է խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք հանդիսանում են են որպես տարբեր տեսակի գործունեության մոտիվացիայի, խթանման միջոց: Խոսելով խաղերի մասին՝ որպես «Ես և շրջակա աշխարհի» դասերին կրտսեր աշակերտների ուսուցման գործունեությունը ուժեղացնելու միջոց, դրանք պետք է ուղղված լինեն սոցիալական փորձի վերստեղծմանը և յուրացմանը, որում ձևավորվում և բարելավվում է վարքի ինքնակառավարումը, ձևավորվում են սոցիալական հարաբերություններ, մարդկանց միջև տեղեկատվության փոխանակում, փորձը:

Նման խաղը երեխաների ֆիզիկական, մտավոր և բարոյական դաստիարակության միջոցներից է:

Գոյություն ունեն մանկավարժական խաղերի հետևյալ դասակարգումները.

□ ըստ գործունեության տեսակի (ֆիզիկական, մտավոր, աշխատանքային, սոցիալական, հոգեբանական),

□ մանկավարժական գործընթացի բնույթով (դասավանդում, վերապատրաստում, վերահսկում, ճանաչողական, զարգացող, վերարտադրողական, ստեղծագործական, հաղորդակցական և այլն),

□ ըստ խաղի մեթոդի (սյուժե, դերախաղ, բիզնես, սիմուլյացիա և այլն);

□ ըստ խաղային միջավայրի (առարկայով և առանց, աշխատասեղանի, փակ, դրսի, համակարգչի և այլն):

Ակնհայտ է, որ սովորելը չի կարող լիովին խաղային լինել: Ուսուցիչը պետք է հաշվի առնի դիդակտիկ խաղերի կարճ տևողությունը, դրանց տևողությունը չի գերազանցում տասից քսան րոպեն: Բացի այդ, այս պահին խաղացողների մտավոր ակտիվությունը չպետք է նվազի, որպեսզի նրանք չկորցնեն հետաքրքրությունը առաջադրված առաջադրանքի նկատմամբ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման գործընթացում երեխաները սկսում են հասկանալ, որ սովորելը խաղ չէ, դա լուրջ և պատասխանատու աշխատանք է, որը, սակայն, մնում է հուզիչ և դրական:

Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական սկզբունքներն են բնական և մշակութային համապատասխանություն, մոդելավորելու, դրամատիզացնելու ունակություն, գործունեության ազատություն:

Խաղի արդյունքները պետք է ամփոփվեն այն ավարտելուց անմիջապես հետո: Եթե խաղի կազմակերպման մեթոդը հնարավորինս ճշգրիտ պահպանվի, դա հնարավորություն կտա հասնել խաղի մեջ դրված նպատակին հասնելու արդյունավետությանը: Խաղի արդյունքները կրկնակի են՝ խաղային և կրթական և ճանաչողական գործունեության մեջ: Խաղի դիդակտիկ ֆունկցիան իրականացվում է խաղի գործողության քննարկմամբ: Բացի այդ, պահանջվում է վերլուծել խաղային իրավիճակի հարաբերակցությունը, ուսումնասիրել դրա համադրությունը իրականության հետ: Նման մոդելում ամենակարևոր դերը խաղում է վերջնական քննարկումը: Դրա շրջանակներում սովորողները կատարում են խաղի ընթացքի և արդյունքների հավաքական վերլուծություն, փոխկապակցում սիմուլյացիոն մոդելի և իրականության, ինչպես նաև ուսուցողական-խաղային փոխազդեցության ընթացքը:

Իմ ուսումնասիրության մեջ դիտարկելեմ խաղային տեխնոլոգիաները որպես սովորողների շրջանում ուսուցման գործունեությունը ուժեղացնելու արդյունավետ միջոց:

Ես մշակել, ընտրել և համակարգել եմ խաղեր, որոնք ուղղված են «Ես և շրջակա աշխարհ» դասերին ուսումնական գործընթացի ակտիվացմանը, հայտնաբերել մանկավարժական առաջադրանքները և դրանց օգտագործման հավանական արդյունքները տարրական դպրոցական տարիքի երեխաների հետ աշխատելիս :

«Գտեք սխալը»

Ուսուցման նպատակ: Զարգացնել հիշողություն, տրամաբանական մտածողությունը:

Ամրապանդել նախորդ դասերն սովորած հասկացությունները:

Խաղի բովանդակություն : Դասարանը բաժանել խմբերի և ամեն խմբին տալ մեկական

տեքստ: Անհրաժեշտ է տեքստում գտնել սխալներ և ուղղել դրանք՝ վերաշարադրելով

նախադասությունները, կամ գտնել սխալ պնդումները և գտնել դրանց

բացատրությունները:

Որոշի՛ր ինքնաթիռի չվերթը

Ուսուցման նպատակը : Մահմանումների և հասկացությունների ամրապնդում:

Ուսուցման միջոցները : Ինքնաթիռների նկարներ:

Խաղի բովանդակությունը : Ուսուցիչը յուրաքանչյուր խմբից

Գրատախտակի մոտ է կանչում երեք աշակերտի (օդաչուի):

Նրանք անցկացնում են ինքնաթիռները նախատեսված ուղղություններով՝

Ծածկագրված օրինակներով: Յուրաքանչյուր ինքնաթիռի ետևում գրված է սահմանումներ, որոնց պատասխանները կհուշեն ինքնաթիռի ճիշտ ուղղությունը:

Յուրաքանչյուր խումբ օգնում է իր հրամանատարին՝ ճիշտ ընտրելու ինքնաթիռի շարժման ուղղությունը, եթե հրամանատարը սխալվում է:

Խաղի վերջում հրամանատար են կոչվում այն աշակերտները, որոնք կարողացել են ճիշտ անցկացնել ինքնաթիռը նախատեսված ուղղությամբ:

## Դասի պլան

Դասարան՝ III

Առարկան՝ Ես և շրջակա աշխարհը

Դասի թեման՝ Երկիր մոլորակը: Երկնքում մի ավազահատիկ

Դասի տիպ՝ Նոր դասի հաղորդում

Կահավորումը՝ Աշակերտական նստարանները դասավորված են խմբային աշխատանք կատարելու համար: Յուրաքանչյուր խմբի համար նախատեսված է մեկ անուն՝ Երկիր, Արեգակ, Աստղեր, Լուսին:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ դասագիրք, մեծադիր նկարներ, պաստառներ, գլոբուս, լապտեր, սլայդներ, տեսանյութ:

Դասի նպատակները՝

1. Աշակերտները նախնական գիտելիքներ կստանան գալակտիկայի, արեգակնային համակարգի, երկնայինմարմինների մասին:
2. Կիմանան տիեզերական մարմինների տեսակները և բնութագրիչները:
3. Կլարողանան դիտարկել և նկարագրել բնության մեջ կատարվող պարբերական փոփոխությունները(գիշեր-ցերեկ):
4. Կստանան ճանաչողական գիտելիքներ:

Ակնկալվող արդյունքներ՝

1. Կկարևորեն բնության պահպանության և մաքրության անհրաժեշտությունը՝ որպես հրատապ և կարևոր խնդիր:
2. Կիմանան, որ բնական հարստությունը անսպառ չէ:

Դասի ընթացքը.

1. Կազմակերպչական մաս: Աշակերտները կբաժանվեն 4 խմբի՝ Արեգակ, Երկիր, Լուսին, Աստղեր/քարտեր վերցնելով/Շոպենի երաժշտության ներքո կվերցնեն քարտերը և կնստեն համապատասխան սեղանների շուրջ:

ԽԹԱՆՈՒՄ- Հիմա ուշադիր լսեք մի փոքրիկ հեքիաթ՝ կորած աստղերի և լուսնի մասին: Կար-չկար մի փոքրիկ աղջիկ կար: Նա քնելուց առաջ սիրում էր նայել աստղազարդ երկնքին և զրուցել աստղերի ու լուսնի հետ: Աղջկան դուր էր գալիս աստղերի չարաճճի փայլը, նրանց գույնզգույն շողիկներն ու պայծառ ժպիտները:

Նա գրուցում էր աստղերի հետ, բարի գիշեր մաղթում իր փայլուն ընկերներին և գնում քնելու: Սակայն առավոտյան շատ էր վշտանում, երբ իր երկնային ընկերներին այլևս չէր

գտնում երկնքում: Ոչ ոք նրա հարցին չէր պատասխանում՝ թե ուր էին չքանում իր գողտրիկ ընկերները... Ի՞նչ քստ ձեզ...

Այսօր մենք կուսումնասիրենք մի թեմա, որը կտա ձեր շատ հարցերի պատասխանները, ինչպես նաև դուք կկռահեք փոքրիկ աղջկա հարցի պատասխանը:

ԻՄԱՍՏԻ ԸՆԿԱԼՈՒՄ – 1. ԼՈՒՄԻՆ- ԿԿարդան առաջին պարբերությունը:

Ինչ է տիեզերքը- Տիեզերքը ողջ աշխարհն է և նրանից դուրս գտնվող ամեն ինչ:Տիեզերքը բոլոր աստղերն են ու մոլորակները, երկրագունդը, նրա բուսականությունը, կենդանական աշխարհը: Ես, դու, մի խոսքով՝ ամեն ինչ:

ԳԱԼԱԿՏԻԿԱ- Աստղերի և մոլորակների հսկայական խմբերը գալակտիկաներ են: Տիեզերքում կան միլիարդավոր գալակտիկաներ, որոնցից մեկում ապրում ենք մենք, և մեր գալակտիկան կոչվում է Ծիր Կաթին կամ Հարդագողի ճանապարհ: Այս գալակտիկայի մեջ մտնում է՝ Արեգակնային Համակարգը բյուրավոր աստղեր և նրա շուրջը պտտվող մոլորակներ:

2.ԱՐԵԳԱԿ- Կկարդան երկրորդ պարբերությունը/Ծիր Կաթինում բյուրավոր.../:

ա) Ինչէ՞ր են աստղերը (Արևներ-Աստղերը երկնային մարմիններ են):

բ) Ինչու՞ են կետիկներ թվում մեզ(շատ հեռու են):

գ) Ո՞րն է մեզ ամենամոտ աստղը(Արեգակը-10 միլիարդ տարի կյանք ունի: Երկրից հեռու է 150 միլիոն կմ և լույսը երկիր է հասնում 8րոպեում) և ի՞նչ է տալիս երկիր մոլորակին:

դ) Անդրադառնալ հեքիաթի փոքրիկ աղջկա հարցին:

ե) Ցուցադրել տեսանյութ ([https://www.youtube.com/watch?v=aUlZ9\\_m1qd8](https://www.youtube.com/watch?v=aUlZ9_m1qd8))

3) ԱՍՏՂԵՐ- Կկարդան երրորդ մասը/Երկիրը պտտվում է.../:

Արեգակի շուրջը պտտվում են 8 մոլորակ:

Ցուցադրել սլայդներ, պաստառ՝ մոլորակներ:/քննարկել/

Մերկուրի- Փայլածու - 1 օրը հավասար է երկրային 58 օրվա:

Վեներա - Լուսաբեր, Արուսյակ

Երկիր պտտվում է արեգակի շուրջը ժամալաքի հակառակ ուղղությամբ

Մարս - Հրատ

Յուպիտեր – Լուսնթագ

Սատուրն - Երևակ

Ուրան - եղանակը տևում է 20 տարի:

Նեպտուն - 1 պտույտը կազմում է 365 երկրային տարի:

Բացի Վեներայից և ուրանից մնացած մոլորակները պտտվում են և իրենց առանցքի շուրջը և արևի:

Մոլորակները աստղեր չեն, չունեն սեփական լույս, բայց լուսարձակում են, որովհետև անդրադարձնում են արևի լույսը:

Ինչքան էլ հսկա ու անծայրածիր թվա մեզ Երկիրը, այն շատ փոքր է արեգակնային համակարգի այլ մարմինների ու գալակտիկայի և վերջապես՝ ողջ տիեզերքի համեմատ՝ երկնքում մի ավազահատիկ է :

Մեր գալակտիկայում ադամանդե մոլորակ կա, որը երկրից մեծ է:

4) ԵՐԿԻՐ - ԿԿարդան վերջին մասը:

Ցուցադրել սլայդներ: /քննարկել/

Երեխաները կցուցադրեն մոլորակների պտույտները Արեգակի շուրջը/յուր. երեխա մի մոլորակի անուն կկրի/, և երկրի պտույտն իր առանցքի շուրջը:

Երկիրն իր առանցքի շուրջը մեկ օրում մեկ պտույտ է կատարում՝ մերթ մի կողմով՝ շրջվելով դեպի Արեգակը, մերթ մյուս (գիշեր-ցերեկ):

Ցուցադրել տեսաֆիլմ՝ ի՞նչ կպատահի, եթե երկիր մոլորակն իր առանցքի շուրջը չպտտվի, կանգ առնի /<https://www.youtube.com/watch?v=nDOJfsQEdr8/>:

5. Գործնակ աշխ.- Լապտերի լույսը ուղղել գլոբուսի վրա՝ պտտեցնելով գլոբուսը:

տարել եզրահանգում- Ինչու՞ երկրի տարբեր մասերում մերթ գիշեր է լինում, մերթ՝ ցերեկ:Պատ.՝ Երկիրը լուսավորվում է արեգակից, քանի որ երկիրը գնդաձև է, բնականաբար չի կարող լուսավորվել միաժամանակ բոլոր կողմերից: Լուսավորվում է միայն այն մասը, որին ուղղված է Արեգակը:

6. Անդրադառնալ վերնագրով պաստառին:

Ի՞նչ կապ ունի Փոքրիկ Իշխանի նկարն այս պաստառի նկարների հետ:

Ի՞նչ կպատահի, եթե երկրագնդի վրա 5 վայրկյան թթվածին չլինի:

Ամփոփում: Ամփոփումը կատարել «Ձկնորսություն» խաղի միջոցով: Ձկների ետևում գրելով հետևյալ հարցերը:

1. Ի՞նչ գալակտիկան:

2. Ո՞ր գալակտիկայում է գտնվում Երկիր մոլորակը:

3. Արեգակի շուրջը պտտվող քանի՞ մոլորակ կա:

4. Արեգակից հաշված որերո՞րդն է Երկիր մոլորակը:

5. Մոլորակները սեփական լույս ունե՞ն:

6. Ի՞նչ է արեգակը:

7. Ի՞նչ աստղերն ինչե՞ր են:

8. Ո՞ր աստղն է ամենամոտը Երկիր մոլորակին:

9. Ինչպե՞ս է առաջանում տարին:

10. Ինչի՞ հետևանքով է առաջանում գիշեր-ցերեկ հերթափոխությունը:

11. Ո՞ր մոլորակի տարին է ամենաերկարը, ամենակարճը:

Կշռադատում- Խմբերը կմիանան կդառնան երկու խումբ: Կտրվի յուրաքանչյուր խմբին մեկական փազել՝ Արեգակի և Երկրագնդի տեսքով: Կհավաքեն նկարները և կպատասխանեն նկարի անկյունում գրված հարցին՝ ի՞նչ գիտեք իմ մասին:

Անդրադարձ: Անդրադարձը կատարում ենք «3+2+1» հնարի միջոցով:

1. Երեք բան, որ սովորեցի դասից:

2. Երկու բան, որ ինձ հետաքրքրեց :

3. Մեկ հարց, որ դեռ ունեմ



## Եզրակացություն

Մոտիվացիայի բարձրացումը և ճանաչողական հետաքրքրության զարգացումը պետք է դիտարկել որպես տարրական դպրոցում ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը: Շատ մանկավարժների կարծիքով՝ դրան կարող է նպաստել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը: Բայց միևնույն ժամանակ պետք է նշել, որ դպրոցականների մոտ ուսումնառության մոտիվների ձևավորումը արդյունավետ կլինի միայն այն դեպքում, երբ որոշակի պայմաններ պահպանվեն դասին խաղերի պատրաստման և կիրառման գործընթացում:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման հիմնական պայմանները որպես երիտասարդ դպրոցականների մոտ ուսուցման մոտիվների ձևավորման միջոց կարելի է անվանել.

1. Խաղի գեղագիտական պլանի համապատասխանությունը սովորողների տարիքին,
2. Յուրաքանչյուր դասին խաղային նորության տարրի առկայությունը,
3. Խաղի գործողությունների բազմազանություն,
4. Անվտանգություն և հիգիենայի չափանիշներին համապատասխանություն:

Ժամանակակից դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մնում է արդիական, քանի որ, խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութն ավելի լավ է յուրացվում սովորողների կողմից: Սա բացատրվում է առաջին հերթին նրանով, որ խաղը ապահովում է ժամանցը, ինչը դպրոցականների համար ճանաչողության գործընթացը դարձնում է մատչելի և հուզիչ:

Բայց չպետք է մոռանալ, որ նույնիսկ լավագույն խաղը չի կարող ապահովել բոլոր կրթական նպատակների իրագործումը, ուստի խաղային տեխնոլոգիաները պետք է դիտարկվեն կրթության մեջ կիրառվող կրթական աշխատանքի բոլոր ձևերի և մեթոդների համակարգում:

Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված հրապարակում եղած գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ՝ եկել եմ այն եզրահանգման, որ

- Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ես և շրջակա աշխարհի առարկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում,

ուչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման գործում:

- Տարրական դպրոցում ես և շրջակա աշխարհ առարկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող դիդակտիկական խաղի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվել:
- Կիրառելով դիդակտիկական խաղերի անցկացման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ տարրական դպրոցում ես և շրջակա աշխարհ առարկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը:

Այսպիսով՝ դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ավգորիթմական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

## Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Նալչաջյան Ա., Ընտանիքի հոգեբանություն, Ե., 2001թ.:
2. Նախաշավիղ. Գիտամեթոդական հանդես, 3,2010թ.:
3. Բեկզադյան Ա., Խաղը երեխայի կյանքում, Ե., 1959թ.:
4. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Ե., 2009թ.:
5. Կանցյան Լ. Խաղը լուրջ զբաղմունք է, Ե., 1970թ.:
6. Николаевна Д. С. «Использование игровых технологий в процессе изучения курса "Окружающий мир"»
7. Глухова Н. П. «Применение игровых технологий на уроках как средство повышения учебной мотивации младшего школьника»
8. А.А. Плешакова «Использование игровых технологий на уроках "Окружающего мира" в 3 классе для актуализации учебной деятельности»
9. /<https://roqrik.am>