



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման
գործընթացում

Դասվար, հետազոտության ուսուցիչ՝ Անահիտ Հարությունյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Արարատի մարզ, ք. Արտաշատ
թիվ 4 հիմնական դպրոց

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն	3
Գլուխ 1. Ուսուցում և խաղ	5
Գլուխ 2. Խաղը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև	8
Գլուխ 3. Խաղերի կիրառումը կրտսեր դպրոցում	9
Գլուխ 4. Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դասարաններում	16
Եզրակացություն	20
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	21

ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ

Չետագոտության արդիականությունը: Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման ձև նշանակալի տեղ է զբաղեցնում: Դպրոցականների խաղալու ցանկությունը անհրաժեշտ է ուղղել դեպի խնդիրների լուծում: Խաղը կարող է դառնալ դաստիարակման միջոց, եթե այն ամբողջությամբ ներառվի մանկավարժական գործընթացում: Վ. Ա. Սուխումլինսկին ասել է. «Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջով երեխայի հոգևոր աշխարհի է թափանցում հասկացությունների և պատկերացումների տարափ»¹: Այն դասերը, որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ, դառնում են ավելի արդյունավետ, բարձրանում է կրթության և դաստիարակության որակը, քանի որ խաղային գործընթացը գրավում է ամբողջ դասարանի ուշադրությունը: Սկզբում երեխաներին հետաքրքրում է սոսկ խաղը, իսկ հետո այն նյութը, առանց որի չի կարողանա մասնակցել խաղին: Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է հստակ ներկայացնի սցենարը, խաղի կանոնները և բաշխի դերերը: Այս կամ այն դերում պետք է մասնակցի դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ: Եթե գրատախտակի մոտ աշխատում են մի քանիսը, ապա մյուսները ստանձնում են ստուգողների, դատավորների և ուսուցիչների դերեր:

Ելնելով սեփական փորձից՝ մշակել եմ մի շարք մեթոդներ և դրանք կիրառելու հնարներ ուսումնական նյութը հետաքրքիր և արդյունավետ դարձնելու նպատակով: Այդ մեթոդներից ամենաարդիականը խաղն է՝ երեխայի հետաքրքրությունների ամենալայն օղակը: Խաղի միջոցով ուսումնական նյութի յուրացումն արդյունավետ է, քանի որ խաղը ինքնին ձգում է երեխաներին, ներգրավում է բոլորին՝ անկախ իրենց ունակություններից և դասապրոցեսին ունեցած ակտիվությունից: Ամենապասիվ և թույլ կարողություններով աշակերտն անգամ ակտիվանում է, մասնակցություն ցուցաբերում և, ինչու ոչ, գրանցում նաև հաջողություններ: Խաղի ժամանակ երեխան տարվում է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր «կաղապարից»՝ պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպիսի պայմաններում բացահայտվում են աշակերտի բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորության գծերը, խառնվածքը: Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր աշակերտ դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն,

¹ Նախաշավիլի 4.2017 << Խաղը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև >> . էջ 12

ինարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է աշակերտների ըմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, մտածողության, երևակայության զարգացմանը: Խաղի միջոցով ուսուցիչը կարող է նոր՝ որակական, ստեղծագործական, արժեքային բացահայտումներ կատարել աշակերտների մեջ:

Հետազոտության նպատակն է խաղերի միջոցով ապահովել աշակերտների ակտիվ ներգրավվածությունը դասապրոցեսին:

Հետազոտության խնդիրներն են.

- Սովորեցնել ուշադիր լսել, ընկալել և ինքնուրույն արտահայտել սեփական մտորումները:
- Ձևավորել և զարգացնել գեղագիտական ճաշակ:
- Չարգացնել ակտիվ մասնակցություն դասապրոցեսին, ճկուն միտք, համարձակ ինքնարտահայտվելու կարողություն:
- Խաղերի միջոցով ստեղծել միջառարկայական կապեր:

Հարցադրում: Որքանո՞վ է կարևոր և արդյունավետ խաղի կիրառումը առարկայի դասավանդման ժամանակ

Գլուխ 1. Ուսուցում և խաղ

«Ապագա գործչի դաստիարակությունը ամենից առաջ տեղի է ունենում խաղում» (Ա.Ս.Մակարենկո՝ «Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին»²): խաղը երեխայի կյանքի գործունեության կարևորագույն ձևերից է՝ պայմանավորված տարիքային որոշակի առանձնահատկություններով: Այն մեծ կարևորություն ունի և պատասխանատու է մի շարք ունակությունների և կարողություններ իզարգացման գործում:

Խաղերը դասապրոցեսում ներառվում են ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու համար: Դրանք ընձեռում են ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու համար: Դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում երեխան ձեռք է բերում ինքնուրույնություն, որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ: Ձևավորվում են վարքի նորմեր: Խաղի շնորհիվ ակտիվանում է երեխայի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը: Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է և ունի դաստիարակչական, ուսուցանող մեծ նշանակություն:

Նախ՝ փորձենք մեկնաբանել, թե ի՞նչ ենք հասկանում « ուսուցում » ասելով, և ո՞րն է դրա դերը երեխայի հոգեկան ու անձնային զարգացման գործընթացում:

Ուսուցումը կամ ուսումնական գործունեությունը հասարակական, պատմական, սոցիալ- մշակութային փորձի նպատակասլաց, հաջորդական փոխանցումն է, որի ընթացքում յուրացվում են գիտելիքներ, հմտություններ, կարողություններ և, ամենակարևորը, ձևավորվում է անձը: Կրտսեր դպրոցական տարիքն ընդգրկում է 6 – 7 ից մինչև 10 – 11 տարեկանը համարվում է անհատականության ձևավորման ու կայացման առաջին աստիճանը: 6 տարեկանում երեխան սկսում է դրոց հաճախել, և այս տարիքը համարվում է ճգնաժամային: Կենսական կարևոր այս շրջափուլում, ձևավորվում է երեխայի « ես » - ը, տարբերակվում են նրա արտաքին և ներքին աշխարհները: Նա փնտրում է իր տեղը հասարակության մեջ: Դպրոց հաճախող երեխաները մեծ մասամբ ենթարկվում են դպրոցական ներքի, որը տևում է մի քանի ամիս: Յանդիպում են բազմաթիվ դժվարություններ՝ կապված նոր միջավայրի, կոլեկտիվի, ռեժիմի և դրանց առնչվող սահմանափակումների հետ: Յետևաբար՝ այստեղ մեծ է ուսուցիչների դերը. նրանց կողմից կիրառվող շտկողական ծրագրերն էապես օգնում են երեխաներին՝ հաղթահարելու այդ ամենը և հարմարվելու նոր միջավայրին: Այսպիսով՝ կարելի է ասել, որ դպրոցը,

² Վիքիպեդիա / Խաղ / Խաղի դերը մարդու կյանքում

մասնավորապես՝ ուսումնական գործունեությունը մեծ ազդեցություն ունի երեխայի հոգեկան և անձնային զարգացման վրա:

Ներկայումս տարածում է գտել « Ուսուցում խաղի միջոցով » մոտեցումը: Ի՞նչ է նշանակում դա: Ուսուցումը համարվում է առաջատար գործունեություն կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար: Այսինքն՝ երեխայի հոգեկանը զարգանում է հիմնականում ուսուցման ազդեցության ներքո: « Ուսուցում խաղի միջոցով » մեթոդի կիրառումը մեծ մասամբ պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ այսօր դպրոց են հաճախում 6 տարեկանից. Արդյունքում երեխաները դժվարություններ են ունենում ուսումնական ծրագրերը յուրացնելու հարցում, քանի որ դեռևս ձևավորված չեն կամաձին հոգեկան գործընթացները: Խաղի տևողությունը 3 – 4 տարեկան երեխաների մոտ կազմում է 10 րոպե, 4 – 5 տարեկան երեխաների մոտ՝ 15 – 20 րոպե, ավագ դպրոցականների մոտ 40 – 50 րոպեից մինչև մի քանի ժամ: Չետևաբար ուսուցման ընթացքում անհրաժեշտ է հաշվի առնել նաև կրտսեր դպրոցականներին բնորոշ տարիքային առանձնահատկությունները: Այս տարիքում երեխայի ուշադրությունը ոչ կամաձին է: Այսինքն՝ նա կարող է լսել և վերարտադրել որևէ ստեղծագործություն, սակայն մտապահել ընդամենը մի քանի քայլով: Սակայն ուսուցումը դառնում է երեխայի համար առաջատար գործունեություն, որի ազդեցությամբ ոչ կամաձին ուշադրությունից անցում է կատարվում դեպի կամաձին ուշադրություն: Չիմնականում գերակշռող են մտածողությունը և երևակայությունը: Կարողանում են լուծել խնդիրներ, կատարել ինքնուրույն դատողություններ և ստեղծագործում են: Սակայն այս ամենը սահմանափակ է: Եվ ահա ինչու ուսուցման գործընթացում մեծ տեղ է հատկացվում հատկապես խաղին: Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է և, իր զվարճալի բնույթից բացի, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցանող մեծ նշանակություն:

Ինչո՞վ է արդարացված խաղի միջոցով ուսուցում իրականացնելու գործելաոճը, և որո՞նք են դրա կազմակերպման առանձնահատկությունները:

Այսօր ժամանակակից դպրոցներում ուսուցիչները դասապրոցեսի մի մասն անցկացնում են խաղի միջոցով: Տվյալ դեպքում խաղը հանդես է գալիս որպես գիտելիքի յուրացման միջոց և մեթոդ: Բանն այն է, որ խաղի միջոցով երեխաները ինքնաբերաբար ուշադրությունը սևեռում են դասապրոցեսին և ևս չեն համարում անհրաժեշտ հետաքրքրվել ու ձանձրալի թեման սովորում են հեշտությամբ: Խաղի միջոցով երեխաները հետաքրքրությամբ ու մեծ ոգևորությամբ են կատարում ուսուցչի հանձնարարությունները

և արդյունքում ենթագիտակցորեն յուրացնում ուսումնական ծրագրով նախատեսված դասանյութը:

Խաղերը ներառվում են դասապրոցեսում ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու նպատակով: Միաժամանակ դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում երեխան ձեռք է բերում ինքնուրույնություն, որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ, վարքի նորմեր: Խաղի շնորհիվ ակտիվանում է երեխայի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը: Նա սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Համատեղ ուսումնական գործունեությունն ու խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսիք են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը:

Կիրառվում են նաև գործնական խաղեր, որոնք ուղղված են գիտելիքների ամրապնդմանը և համապատասխան հմտությունների ձեռքբերմանը: Միաժամանակ ուսուցչի խոսքը պետք է լինի գրավիչ, հետաքրքրաշարժ, որպեսզի երեխաներին ներգրավի դասապրոցեսում: Բոլորի համար էլ միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Ըստ հոգեբանների՝ երեխայի անհատականությունը վառ կերպով արտահայտվում է խաղի միջոցով, քանի որ խաղը յուրաքանչյուր երեխայի կենսաբանական պահանջունքն է: Այսպիսով՝ խաղի միջոցով երեխան ճանաչում և բացահայտում է երևույթները, առարկաները, իրեն շրջապատող աշխարհն ու մարդկանց: Եվ ահա ինչու խաղի միջոցով ուսուցումը ոչ միայն նպաստում է երեխաների գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձեռքբերմանը, այլև անհատականության հմտությունների և կարողությունների ձեռքբերմանը, այլև անհատականության ձևավորմանն ու զարգացմանը:

Գլուխ 2. Խաղը՝ որպես ուսուցման կազմակերպման ձև

Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման ձև նշանակալի տեղ է զբաղեցնում:

Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է հստակ ներկայացնի սցենարը, խաղի կանոնները և բաշխի դերերը: Այս կամ այն դերում պետք է մասնակցի դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ: Եթե գրատախտակի մոտ աշխատում են մի քանիսը, ապա մյուսները ստանձնում են ստուգողների, դատավորների և ուսուցիչների դերեր:

Մտավոր զարգացման մեջ մեծ տեղ է զբաղեցնում մաթեմատիկան: Եվ մեր գլխավոր նպատակն է՝ երեխաների մեջ սեր արթնացնել այս գիտության նկատմամբ և ամուր կապել մաթեմատիկային: Այստեղ է, որ մեզ օգնության են գալիս խաղն ու խաղային տեխնոլոգիաները: Տարրական դասարաններում այնքան ուժեղ է զարգացած երեխաների երևակայությունը, որ նրանք պատրաստ են հայտնվել այնտեղ, ուր կիրավորի նրան խաղը: Նրանք անմիջապես ընդունում և հարմարվում են խաղի պայմաններին և իրադրությանը: Մրցակցության տարրեր պարունակող խաղերը նույնպես մաթեմատիկայի դասերին աշակերտներին դարձնում են ավելի ակտիվ: Խաղի ընթացքում երեխաներն իրենց համար աննկատ կատարում են տարբեր վարժություններ՝ համեմատում են թվերը և մեծությունները, կատարում տարբեր թվաբանական գործողություններ, հմտանում են բանավոր հաշվի մեջ: Խաղը երեխայի մեջ արթնացնում է հետաքրքրություն դեպի հաղթանակը: Խաղի մեջ երեխաները ձեռք են բերում նոր հմտություններ, կարողություններ, գիտելիքներ:

Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխաների հետաքրքրությունները խաղային առաջադրանքների նկատմամբ, անհրաժեշտ է, որ՝

- .երեխաների համար առաջադրանքի իմաստը լինի դյուրըմբռնելի,
- .առաջադրանքի լուծումը հասանելի լինի յուրաքանչյուրին,
- .արագ ստացվեն արդյունքները,
- .առաջադրանքները չնմանվեն սովորական մաթեմատիկական առաջադրանքներին:

Գլուխ 3. Խաղերի կիրառումը կրտսեր դպրոցում

Կարևորելով խաղի դերն ու ակնկալվող արդյունքները դասընթացում՝ ինքս մտածել և կիրառել եմ մաթեմատիկական խաղեր, որոնցից մի քանիսը ներկայացնում եմ ստորև:

Կրտսեր դպրոցում նախընտրելի է կազմակերպել շարժումային խաղեր՝ հաշվի առնելով տարիքային առանձնահատկությունները: Ուսուցիչը պետք է պլանավորված և նպատակաուղղված զարգացնի աշակերտների շարժումային գործունեությունը, ստեղծի այնպիսի մթնոլորտ, որ աշակերտները հաճույքով և համարձակ մասնակցեն դասին: Ուսուցիչը կարող է նաև նոր խաղեր ստեղծել՝ ելնելով իր ստեղծագործական կարողություններից:

Խաղ 1. «Օդապարիկ»

Այս խաղի նպատակն է՝ զարգացնել որոշակի հռետորական հմտություններ՝ տրամաբանական խոսքի ուժով ազդելու ունակություն, համոզելու հնարներ, ինչպես նաև՝ ցանկացած դերի մեջ մտնելու կարողություն և ոչ ստանդարտ, հնարաստեղծ մտածողություն: Խաղի մեջ կարելի է ընդգրկել վեցից տասը հոգի:

Մեկը պետք է լինի խաղավար: Նա թղթերի վրա նախապես գրում է տարբեր բնագավառների մասնագետների անվանումներ, ասենք՝ աստղագետ, երգիչ, խոհարար և այլն: Մասնագիտությունների թիվը որոշվում է ըստ այն հանգամանքի, թե քանի հոգի են մասնակցում խաղին: Դրանից հետո մասնակիցները պատահականորեն ընտրում են որևէ թղթիկ և ծանոթանում իրենց բաժին ընկած «մասնագիտությանը»:

Խաղավարը ներկայացնում է խաղի ընթացքը.

«Պատկերացրե՛ք, որ հիմա բոլորդ գտնվում եք մի օդապարիկի մեջ, որը թռչում է օվկիանոսի վրայով: Որոշակի տեխնիկական խնդիրների պատճառով օդապարիկը չի կարող հասնել նշանակետին, ավելին՝ շուտով կարող է ընկնել ջրի մեջ: Միակ փրկությունն այն է, որ օդապարիկում գտնվողներից մեկին ցած նետեն, ինչի շնորհիվ օդապարիկը կարող է հասնել մինչև մոտակա անմարդաբնակ կղզին:

Պետք է որոշել, թե որ մասնագետն է ամենաքիչն օգտակար լինելու անմարդաբնակ կղզում: Վարորդն ասում է, որ դրա համար ունեն քառասուն բոլոր ժամանակ, այլապես ուշ կլինի: Մասնակիցներից յուրաքանչյուրը պետք է փորձի համոզել խմբին, որ իր մասնագիտությունը ամենաշատն է պետք լինելու անմարդաբնակ կղզում:

Խաղի ժամանակ բոլորը պիտի մոռանան, թե ովքեր են իրենք, և միմյանց դիմեն խաղի մեջ ընդունված մասնագիտությունների անուններով՝ երգիչ, ոստիկան և այլն: Լավ է, եթե նախապես ներառվել են այնպիսի մասնագիտություններ, որոնք առաջին հայացքից ոչ մի կերպ օգտակար չեն կարող լինել անմարդաբնակ կղզում, ասենք՝ չարժե գրել՝ անասնաբույժ: Դրա արդյունքում մասնակիցները պետք է լինեն շատ հնարամիտ, որպեսզի համոզեն մյուսներին, որ կղզում իրենց անպետք թվացող մասնագիտությունն իրականում ամենաօգտակարն է լինելու:

Քննարկումն ընթանում է հետևյալ կերպ. սկզբում մասնակիցները հերթով ներկայացնում են իրենց մասնագիտությունները և ասում, թե որ մասնագիտությունն է իրենց պետք, և ինչու: Դրանից հետո սկսվում է բանավեճը. ամեն մեկը պիտի աշխատի տրամաբանորեն պաշտպանել իրեն: Միաժամանակ նա առաջադրում է որևէ մասնագետի և բացատրում, թե ինչու հենց նա պիտի լքի օդապարիկը: Երբ լրանում է որոշված ժամանակը, մասնակիցները քվեարկելով որոշում են, թե որ մասնագետը, իրենց կարծիքով, այդպես էլ չկարողացավ համոզել իր մասնագիտության պիտանիությունը: Ամենաշատ ձայներ հավաքած մասնակիցը լքում է օդապարիկը:

Խաղը սովորաբար անցնում է շատ զվարճալի: Միայն անհրաժեշտ է, որպեսզի վզորոդն անընդհատ կառավարի ընթացքը, որ մասնակիցները աղմուկ չանեն և, արտահայտվելուց բացի, կարողանան լսել միմյանց: Հոգեբանական մարզումների ժամանակխաղավարը հոգեբանն է, իսկ ընկերական խմբերում այն կարող է լինել որևէ հավասարակշռված ու հանգիստ անձ: Եթե, որ օդապարիկից որևէ մեկին դուրս նետելու փաստը չարժե ընկալել որպես խաղի առանցք և ոչ մարդկային քայլ: Այստեղ խաղի ամբողջ իմաստը թաքնված է հռետորական հնարների և մտքի ճարպկության դրսևորման ու զարգացման մեջ:

Խաղ 2. « Ուղղում ենք սխալները »

Խաղի նպատակն է՝ զարգացնել երեխաների ուշադրությունը և հիշողությունը: Մասնակիցները շրջան են կազմում: Խաղավարը նախադասություն է ասում, որոնց մեջ առկա են սխալներ: Օրինակ՝ « Ամռանը ձյուն է գալիս », « Ձմռանն այգում ծաղկում են խնձորենիները », « Ներքևում նրանց վրա պառկել էր տափաստանը », « Արևը թաքնվել էր ծառի գագաթներից » և այլն: Նախադասությունները յուրաքանչյուր խաղի մասնակցի առաջարկում են հերթականությամբ: Նա, ով սխալ չի գտնում, դուրս է գալիս խաղից: Այս

դեպքում նույն առաջադրանքը տրվում է հաջորդ խաղացողին: Հաղթում է նա, ով մնում է վերջում:

Խաղ3.« Փուչիկներով տղան »

Այս խաղի նպատակն է՝ երեխաների մեջ զարգացնել մտքի ճկունություն, արագություն և ստեղծագործական մտածողություն: Մասնակիցներին տրվում է տղայի նկար, որի ձեռքին կան փուչիկներ: Սովորողներին հարց է տրվում, թե ինչպես պատահել, որ տղան թռչում է օդում՝ փուչիկները ձեռքին: Տղայի պատկերը երևում է Էկրանի վրա: Մտածելու և ստեղծագործելու համար տրվում է 5 րոպե ժամանակ: Հետո յուրաքանչյուրը բարձրաձայն ասում է մեկական տարբերակ: Ով տարբերակ չի ունենում, դուրս է մնում խաղից:

Խաղ4.« Բերքահավաք » . կիրառում են բանավոր հաշվի ժամանակ:

Խաղի ընթացքը

Գրատախտակին փակցված է ծառ, որի պտուղների վրա եռանիշ թվեր են: Աշակերտները ստանում են քարտեր, որոնց վրա գրված են հետևյալ բնույթի առաջադրանքներ.

Ծառից քաղիր այն թիվը, որի միավորների կարգում 9 թիվն է, իսկ մյուս երկու կարգերի թվերը 3- ով փոքր են միավորից:

Ծառից քաղիր այն թիվը, որի տասնավորների կարգը բացակայում է:

Այդ թվի նախորդ թիվը 264 է:

Որ շարքը շատ միրգ կհավաքի, նա էլ կհամարվի լավ այգեպան և հաղթող:

Խաղ5.« Սուռնկ »

Մնկերի նկարներում խառնաշփոթ կա:

Որոշե՛ք սնկերի՝ համապատասխան « ոտքերը »:

Խաղ6.« 911 »՝ Փրկարար ծառայություն

Ահագանգում են փրկարար ծառայություն և հայտարարում, որ կորել են շենքի մի քանի հարևաններ: « Փրկարարները » փնտրում և գտնում են հարևաններին: Երեխաների ակտիվությունը բարձրացնելու համար « կորած » թղթերը փակցվում են դասասենյակի տարբեր մասերում:

Խաղ 7. « Յեքիաթ թվի մասին »

Այս խաղը կիրառում են թվի բնութագրման փոխարեն: Երեխաները հեքիաթ են հորինում և պատմում ընկերներին. Օրինակ՝ 243 թվի մասին: Աշակերտը ստանում է կախարդական թիվը և սկսում պատմել. « Լինում է, չի լինում մի թիվ է լինում: Նա շատ բարի է, աշխատասեր: Նա կենտ թիվ է: Չի սիրում բաժանվել 2 – ի: Ունի երեք թագավորություն: Միավորների թագավորությունում ունի 3 բնակիչ, տասնավորների թագավորություններում ապրում են 4 – ը, իսկ հարյուրավորների թագավորությունում բնակիչները 2 – ով քիչ են: Նրանք ապրում են համերաշխ: Բա հարևանները ... և այլն »:

Վերջում հեքիաթասաց երեխան առաջարկում է գտնել հեքիաթի հերոսին:

Այսօրինակ խաղերի ներմուծմամբ՝ սովորողները տարվում են խաղով և, իրենց համար անսկատ, ձեռք են բերում որոշակի հմտություններ ու կարողություններ մաթեմատիկայից:

Շատերին է հայտնի՝ որ բազմապատկման աղյուսակի ուսուցումը դժվարություն է առաջացնում այն իմաստով, որ յուրացնելու համար պետք աշակերտը հասկանա ոչ միայն բազմապատկման գործողության իմաստը և կապը գումարման գործողության հետ, այլև պարզապես հիշի այն: Բոլորը գիտեն, որ երեխաները շատ հեշտ են սովորում և հիշում մանկական պարզունակ ոտանավորներ: Այդ սկատառմամբ՝ մտածեցի, որ կարելի է բազմապատկման աղյուսակը սովորեցնել ոտանավորների միջոցով: Իհարկե, դրանց մեջ չկան խոր իմաստ արտահայտող մտքեր, որոնք բնորոշ են բանաստեղծություններին: Դրանք պարզունակ խաղիկ- տաղիկներ են՝ ստեղծված սոսկ աղյուսակը հիշելու համար:

Ստորև ներկայացնում են մի քանի բանաստեղծություններ, որոնք կիրառում են՝

Մեծացել եմ ես արդեն,

Գիտեմ գումարել- հանել:

Ժամանակն է՝ սովորել,

Բազմապատկել, բաժանել:

Աղյուսակը բազմապատկման

Հիշել շատ է կարևոր:

Յեշտ կլիսի սովորելը,

Թե դարձնենք ոտանավոր:

Երկու անգամ մեկ հավասար է երկու:

Երկու անգամ երկու՝ չորս:

Սա հեշտ է, գիտենք անխոս:

Երկու անգամ երեք հավասար է վեց,

Երկուսը երեքով արագ բազմապատկեց:

Երկու անգամ չորս հավասար՝ ութ:

Լավ է՝ գնամ տուն, դրսում շատ է մութ:

Թվերի մասին բանաստեղծությունը կիրառում եմ թվի ուսուցման շրջանում:

Մատիկներս, տե՛ս, պարզել

Եվ փորձում եմ ես հաշվել:

Ունեմ ահա տասը մատ,

Դե, եկեք հաշվենք հատ - հատ:

Մեկը նման է փայտի,

Որ ունի շատ երկար քիթ,

Իսկ երկուսը թռչուն է,

Որ նման է կարապի:

Երկու աղեղ միացան

Եվ երեք թիվը դարձան:

Չորսն աթոռ է շուռ տված,

Չես կարող մնալ նստած:

Չիևզը շերեփ է մի մեծ

Խոհարարի ձեռքերում:

Թվերից հաջորդն է՝ վեց,

Եկավ ու մեզ բարևեց:

Յոթը նման է մեկին,

Բայց կապել է պինդ գոտի:

Ութը երկու օղակ է՝

Կանգնել են իրար գլխի:

Եկեք ասենք օ՛,օ՛,օ՛, սա էլ եղավ մեծ գրո:

Ինն օղակ է մի ոտքով, կամ էլ վեց է շուռ տված,

Սովորեցինք մենք հաշվել, ծանոթացանք թվերին:

Ոնենք տասը եղբայրներ, տասն անբաժան ընկերներ:

Ուսուցչի խնդիրն է՝ յուրաքանչյուր երեխայի սովորեցնել ինքնուրույն սովորել, ձևավորել պահանջմունք՝ ակտիվ վերաբերվելու ուսումնական գործընթացին: Միջոցներից մեկը, որ իսկապես օգնություն կցուցաբերի ածակերտին, խաղն է:

Խաղը, ժամանցային երևույթ լինելուց բացի, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Նմանատիպ խաղեր կարելի է կազմակերպել այլ առարկաներից:

Չորրորդ դասարանում կարելի է կիրառել SRS գործիքներով պատրաստված
թեստային խաղեր:Օրինակ՝ Quizizz

առցանցգործիքըհնարավորությունետալիսիրականացնելու թեստային ուսուցողական
խաղեր:ինչպես նաև Microsoft Teams հարթակի թեստային բաժնում կարելի է պատրաստել
հետաքրքիր, պատկերազարդ,նկարներով և երաժշտությամբ համեմված խաղային
ուսուցողական թեստեր, տեղադրել հանձնարարություններ բաժնում և կիրառել առանց
գնահատման:Այսպիսի խաղային թեստերը պարունակում են ուսումնական նյութի մեծ
պաշար, մոտիվացնող են և արդիական :

Գլուխ 4. Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դասարաններում

Խաղը՝ որպես տարրական դասարաններու կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է:

Մանուկը փոքրիկ է, բայց իր մեջ կրում է մարուն: Իսկ այդ մարդը ձևավորման և սոցիալական հասունացման երկար ճանապարհ է անցնում: Այդ ձևավորումն ընթանում է նաև խաղի միջոցով: Խաղը երեխային օգնում է ներթափանցել զարմանահրաշ այդ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները, գերբնական ուժերը, երկնային ու երկրային արարածները համակցվում են իրական կյանքին: Այդ գործում նրան օգնում է ուսուցիչը: Նա ուղղորդում է աշակերտին՝ այդ ճանապարհով ավելի վստահ քայլելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումն ու արդյունավետությունը պայմանավորված են մանկավարժի նախապատրաստական լուրջ աշխատանքով: Այս տեխնոլոգիան բավականին ճկուն է ու հեծողությամբ է հարմարեցվում տարբեր իրավիճակների: Մանկավարժը, ըստ դասարանի աշակերտների հետաքրքրությունների որոշում է՝ ինչը ինչպես անել:

Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ: Տվյալ տեխնոլոգիայով դասը պետք է կազմակերպել այնպես, որ երեխան առաջարկված իրավիճակին համապատասխան ստեղծի իր խաղը և զարգացնի այն ուսուցչի հետ փոխադարձ հաջորդական գործողությունների համակարգում: Պետք է դասը բաժանել ուսումնական մասի և խաղի: Հարկավոր է ուսուցանվող նյութին համապատասխան ստեղծել խաղային իրավիճակ, որի ակտիվ մասնակիցները կլինեն աշակերտները, իսկ ուսուցիչը կստանձնի ղեկավարի և խաղն ուղղորդողի դերը: Խաղային իրավիճակներում անհամարձակ երեխան իրեն լիովին ազատ է զգում: Նա ուղղակի խաղում է: Խաղը ստեղծում է աշխույժ, անկաճկանդ մթնոլորտ, որի ժամանակ տեղի է ունենում նյութի հեծտ և դյուրին ընկալում: Ի հաստատումն ասվածի՝ ներկայացնենք խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ դասի նկարագրություն:

Դասի պլան

Դասագիրք՝ « Մաթեմատիկա - 1 » / հեղինակ՝ Սուրատ Մկրտչյան, Արամ Աբրահամյան, Սուրեն Իսկանդարյան/

Դասարան՝ Առաջին

Դասի թեման՝ Երկնիչ թվից միանիչ թվի հանումը կարգային անցումով

Դասի նպատակը

.Ձարգացնել սովորողների հաշվելու կարողություններն ու հմտությունները

.Կատարելագործել առարկաները համեմատելու և համադրելու կարողությունները

.Աշակերտների մեջ ձևավորել հանդուրժողականություն, համագործակցություն, լսելու և օգնելու կարողություններ

.Ապահովել միջառարկայական կապ

Ուսումնական նյութեր

.Տեսակ, ծառ

.Անտառում բնակվող թռչունների և կենդանիների նկարներ ու զգեստներ

.Յրաշագործ _ գլխարկ

.Ցուցադրական թվեր

.Գնահատման սանդղակ

Դասի տիպը՝ Նոր նյութի հաղորդման դաս

Դասի ընթացքը

Խթանում

Ուսուցիչն այս փուլն սկսում է հեքիաթով.

« Լինում է, չի լինում, մի կախարդական անտառ է լինում, որտեղ ապրում են ուրախ ու գվարճասեր կենդանիներ ու թռչուններ: Այդ կենդանիներն ու թռչունները պահպանում են անտառային թվերի գանձարանը: Եկե՛ք միասին գուշակենք, թե թվերից յուրաքանչյուրն ում մոտ է գտնվում: Մեզ օգնության կգա Յրաշագործ _ գլխարկը»:

Գալիս է մի աշակերտ՝ գլխին դրված Յրաշագործ _ գլխարկը, և յուրաքանչյուր կենդանու կամ թռչնի մասին հանելուկներ է ասում, որոնց պատասխանները գուշակում են աշակերտները, գտնում համապատասխան նկարներ և փակցնում տնակի մոտ կամ ծառի վրա: Բերենք հանելուկի երեք օրինակ.

Յրաշագործ _ գլխարկ _ Երբ բարձրանում եմ ժայռին

Ու մռնչում շատ ուժգին,

Յավաքվում եմ բոլորը

Ու լսում իմ հրամանը:

Աշակերտ _ Առյուծն է:

Աշակերտը վերցնում է առյուծի նկարը և տեսնում, որ թևից կախված 10 թիվը:
Նկարը ձակցնում է տևակին:

Յրաշագործ _ գլխարկ _ Ամբողջ երկինքն իմն է,

Աչքս շատ սրատես է,

Երբ թևերս բացում եմ,

Արևին ծածկում եմ:

Աշակերտ _ Արծիվն է:

Երբ աշակերտը վերցնում է արծվի նկարը, տեսնում է, որ թևից կախված է 2 թիվը:
Այն փակցնում է ծառին:

Յրաշագործ _ գլխարկ – Ծառերի փչակի մեջ

Ես իմ պալատն եմ շինում,

Եվ ծառերի կատարին

Ընկույզ, կաղին եմ ուտում:

Աշակերտ _ Սկյուռիկն է:

Աշակերտը վերցնում է սկյուռիկի նկարը՝ 5 թվով, և փակցնում է ծառի վրա:

Եվ այսպես, բոլոր նկարներն իրենց թվերով փակցվում են համապատասխան տեղերում:

Իմաստի ընկալում

Ուսուցիչ _ Բարև, սիրելի՛ կենդանիներ և թռչուններ: Օգնե՛ք, որպեսզի երեխաները լավ հասկանան այսօրվա դասը:

Յրաշագործ _ գլխարկ – Որպես սկիզբ, եկե՛ք հանգստանանք ու խաղանք:

Ուսուցիչ _ Երեխանե՛ր, ո՞ր կենդանիները պիտի մոտենան՝ 12 թիվը կազմելու համար:

Աշակերտներ _ Առյուծը՝ 10, արծիվը՝ 2:

Ուսուցիչ _ Իսկ ո՞վ էր պահպանում 5 թիվը:

Աշակերտներ _ Սկյուռիկը:

Ուսուցիչ _ Յիշենք 5 թվի կազմությունը:

Աշակերտներ _ 1+4, 2+3, 5+0:

Ուսուցիչ _ Մեր 5 – ը վախից թաքնվել է: Ո՞ր թվերի գումարով կփոխարինենք 5 – ը, որ առյուծը առանձնանա:

Աշակերտներ _ 2 + 3 – ով:

Ուսուցիչը գրում է. « $12 - 5 = 12 - 2 - 3 = 7$ »

Ուսուցիչ _ Մեր կախարդական անտառում ոչ մի կենդանի իր ընկերոջը չի նեղացնում, այլ անհապաղ շտապում է օգնության:

Բոլորը ուրախությունից ծափ են տալիս և ողջունում խելացի կենդանիներին: Որպես ֆիզկուլտդարար ուսուցիչն արտասանում է հետևյալ քառատողը, իսկաշակերտները ցուցադրում են ձեռքի համապատասխան շարժումներ.

Ահա ծառեր, ահա թփեր,

ես անտառ եմ բարեբեր,

եթե քամին հանկարծ փչի,

Իմ ծառերը մեղմ կճոճի:

Որպեսզի երեխաներն ավելի լավ հասկանան կարգային անցումով հանման գործողությունը, մեկնաբանելով լուծում են դասագրքի 191 վարժությունը:

$$14 - 8 = 14 - 4 - 4 = 6$$

$$12 - 6 = 12 - 2 - 4 = 6$$

$$18 - 9 = 18 - 8 - 1 = 9$$

$$13 - 8 = 13 - 3 - 5 = 5$$

$$15 - 8 = 15 - 5 - 3 = 7$$

Կշռադատում

Այս փուլում ուսուցիչը կազմակերպում է « շոգեքարշ »խաղը, երեխաներից կազմված գնացքը կանգնում է այն կայարանում, որի վրա ամրացված թիվը ուսուցչի բերած օրինակի պատասխանն է: Օրինակ՝ ուսուցիչը ցույց է տալիս « $10 - 6$ » գործողությամբ քարտը: Երեխաները պիտի կանգնեն « 4 » թիվն ունեցող կայարանում:

Վերջում կատարում են անդրադարձ ու գնահատում:

Ուսուցիչ _ Եթե դասը ձեզ դուր եկավ, ապա եկեք միմյանց շնորհավորենք:

Փորրձը ցույց է տալիս, որ նյութի մատուցումը խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման շնորհիվ դառնում է ավելի մատչելի ու չհոգնեցնող: Դասն անցնում է աշխույժ մթնոլորտում. Յուրաքանչյուր աշակերտ զգում է իր դերակատարության կարևորությունը:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, խաղերը դասապրոցեսում ներառվում են ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու համար: Դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում երեխան ձեռք է բերում ինքնուրույնություն, որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ: Ձևավորվում են վարքի նորմեր: Խաղի շնորհիվ ակտիվանում է երեխայի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը: Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է և ունի դաստիարակչական, ուսուցանող բնույթ:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. «Նախաշավիղ» 2.2013
2. «Նախաշավիղ» 4.2017
3. «Նախաշավիղ» 5.2012
4. Սերոբ Խաչատրյան «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան, Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020
5. «Վիքիպեդիա» ազատ հանրագիտարան