



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԹԵՄԱՆ՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ
ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ
ԵՆԹԱԹԵՄԱ՝ ԻՆՉ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐ ԿԱՐԵԼԻ Է
ԻՐԱԿԱՆԱՑՆԵԼ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ
ԱՌԱՐԿԱՆ՝ ԴԱՍՎԱՐ
ՀԵՏԱԶՈՏՈՂ ՈՒՍՈՒՑԻՉ՝ ՕՍԻՊՅԱՆ ԼԻԼԻԹ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ ՄԱՍԻՍ ՔԱՂԱՔԻ ՎԱՀՐԱՍ
ԲԱԲԱՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ 2 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ

ԵՐԵՎԱՆ 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	- 3 -
ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ	- 5
1.1. Խաղային տեխնոլոգիայի ընդհանուր բնութագիրը, գործառույթները.....	- 5
ԳԼՈՒԽ 2. ԿԱՏԱՐՎԱԾ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ ԵՎ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆԸ.....	- 15 -
2.1. Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում	- 15 -
2.2. Փորձարարական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն և ամփոփում - 23	
- ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	- 28 -
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	- 29 -

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը: Ժամանակակից կրթական համակարգում և մասնավորապես տարրական դպրոցում անցում է կատարվել նոր խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի և այն հանդիսանում է ուսումնառության բարելավման կարևորագույն լուծումներից մեկը: Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումն ունի ուսումնադաստիարակչական մեծ նշանակություն:

Խաղի միջոցով նյութը երեխային մատուցվում է ավելի մատչելի, դառնում է ավելի հետաքրքիր և ավելի լավ ազդեցություն է ունենում: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը ուսումնական գործընացում անհրաժեշտություն է, քանի որ խաղի ընացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում այնպիսի փոփոխություններ, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման առավել բարձր աստիճանի անցնելուն: Խաղն այնպիսի վարժություն է, որի հետևողական կիրառումը ծառայում է ուսումնադաստիարակչական նպատակի իրականացմանը, որտեղ կարևորվում է հատկապես ստիարակչական կողմը: Այն ուսուցչին օգնում է բարդ նյութը ընկալելի դարձնել կրտսեր դպրոցականի համար ավելի մատչելի տարբերակով, հիմնվելով նրա պատկերավոր-խաղային մտածողությանը: Խաղի միջոցով ուսուցիչը զարգացնում է աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները և անհատական որակները՝ ուշադրությունը, կարգապահությունը, քննադատական մտածողությունը, երևակայությունը, հաստատականությունը, վճռականությունը, նախաձեռնողականությունը, առաջացնելով դրական հուզական ապրումներ, ակտիվացնելով նրանց մտածական և զգայական ոլորտները: Խաղերի մեծ մասը ստեղծում են փոխադարձ ուսուցման հնարավորություն և համագործակցության մթնոլորտ, քանի որ դրանք, որպես կանոն իրացվում են խմբային աշխատանքի և համատեղ գործունեության միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիայի միջոցով իրացվող գործառնությունները՝ սոցիալ-մշակութային, ինքնիրացման, հաղորդակցման, ախտորոշիչ, շտկողական, վերականգնողական, ժամանցային, կրտսեր դպրոցականների շրջանում նպաստում են ուսման նկատմամբ դրական մոտիվացիայի ձևավորմանը:

Սակայն պետք է նշել նաև, որ խաղային տեխնոլոգիաների վերաբերյալ ուսուցիչների կողմից հնչեցված կարծիքները խիստ հակասական են՝ նրանց մի մասը ուսումնական

գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառման կողմնակիցն են, մյուս մասը նախընտրում է դասագործընթացի իրականացման ավանդական ձևերն ու մեթոդները:

Հենց այս հակասության պատճառների բացահայտման անհրաժեշտությամբ էլ պայմանավորվել է մեր ավարտական աշխատանքի արդիականությունը:

Ավարտական աշխատանքի նպատակն է՝ Տեսականորեն հիմնավորել, հստակեցնել և փորձարարությամբ հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման արդյունավետությունը ապահովող մանկավարժական պայմանները տարրական դպրոցում՝ դիտարկելով խաղը որպես գործունեություն, խաղը որպես ուսումնական նյութը յուրացնելու միջոց, հաղորդակցման կարողություններ ձևավորելու եղանակ և դաստիարակելու ձև:

Ավարտական աշխատանքի խնդիրներն են՝

- Ուսումնասիրել հիմնախնդրի վերաբերյալ առկա գիտական գրականությունը,
- Վերլուծել խաղային տեխնոլոգիայի տեսակներն ու կիրառման եղանակները,
- Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետ մանկավարժական պայմանները հստակեցնելու նպատակով՝ դասվարների, կրտսեր դպրոցականների և նրանց ծնողների շրջանում իրականացնել սոցիալական հարցումներ:
- Համակարգել այն խաղերը, որոնց կիրառումն առավել արդյունավետ կլինի տարրական դպրոցում և ներկայացնել այդ խաղերի կիրառմամբ դասի նմուշ-օրինակներ, կատարել համապատասխան եզրահանգումներ:

ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

1.1. Խաղային տեխնոլոգիայի ընդհանուր բնութագիրը, գործառույթները

Խաղը մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է: Բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, այն ունի նաև դաստիարակական, ուսուցողական նշանակություն: Ոչ մի գործունեության տեսակում անձը չի ցուցաբերում այնպիսի հոգեֆիզիոլոգիական հետազոտողական դրսևորումներ, ինչպես խաղում: Այլ խաղերի հետ համեմատած դաստիարակական խաղը երեխային կրթելուն և ձևավորելուն լավագույն միջոցներից է, և այն ունի մոզական ուժ, քանի որ նրանում առկա է ինքնաճանաչման, ինքնորոշման, ինքնարտահայտման, ինքնադրսևորման տարրեր: Այն կարող է սնել երևակայությունը:

Իրենց հետազոտություններում տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունն ապահովող համապատասխան մանկավարժական պայմանների մշակման խնդրին են անդրադարձել՝ Ն.Ֆ.Վինոգրադովան[1,176], Տ.Պ.Կրոպոչևան[3,57-63., 4,165], Տ.Ս.Միխայլենկոն[5, 140-146], Գ.Կ.Սելևկոն[7,556] և այլք:

Խաղը որպես գործունեություն ուղղված է հասարակական փորձի յուրացմանն ու արդյունավետ պայմաններում երեխայի նորմալ զարգացման և սոցիալականացման համար: Խաղը երեխայի գիտելիքների, ստեղծագործական, մտավոր և հոգևոր զարգացման դպրոց է, իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

Փիլիսոփայական, մշակութաբանական, հոգեբանամանկավարժական վերլուծությունները ցույց են տալիս, որ ժամանակակից գրականության մեջ չկա ամբողջական խաղային տեսություններ, կան մի շարք մոտեցումներ: Արված ուսումնասիրություններում խաղը համարվում է անձի ձևավորման միջոց, ինչպես նաև էթնոմշակութային արժեք: Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- Ժամանցային – խաղի հիմնական գործառույթն է՝ ուրախացնել, զվարճացնելու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել:
- Թերապևտիկ – տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք
- առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում:
- Ախտորոշիչ – նորմավարքի շեղումների հայտնաբերում:
- Շտկող, կանոնավորող-հարմարում /ադապտացիա/:
- Սոցիալական ացման-ինքնիրացում, ինքնադրսևորում:

Խաղի վերաբերյալ մանակավարժության տեսության մեջ առանձնացվում են հետևյալ դրույթները՝

- Խաղը լուծում է ընդհանուր կրթական խնդիրներ, որոնց մեջ կարևոր է երեխայի բարոյական, սոցիալական հատկությունների ձևավորման խնդիրները:
- Խաղը պետք է սիրողական բնույթ ունենա և զարգացնի հոգեկան գործընթացները: Անհրաժեշտ է, որ մանկավարժը ապահովի դրական և բարոյական արժեքավոր հարաբերություններ:
- Խաղի կարևորագույն առանձնահատկությունը այն է, որ որպես մանկական կյանքի ձև ներթափանցի տարբեր գործունեությունների մեջ:
- Խաղը երեխաների համար յուրահատուկ հարաբերությունների աշխարհ է, ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելու սոցիալ-մանկավարժական ձև:

Խաղերից շատերին բնորոշ են նաև հիմնական չորս հատկանիշները.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ՝ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է ձևավորում այդ գործընթացում:
3. Գործունեության հուզականության բարձրացում, մրցակցություն:
4. Խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցությամբ առաջնայինի և երկրորդայինի տարանջատում, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը: Այն մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այլև կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի: Նման պատճառներից ելնելով էլ մանկավարժական խաղերը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է՝

1. Ընտրել խաղի տեսակը: Այն կախված է թեմայի բովանդակությունից, առկա կրթական խնդիրներից, տարիքային առանձնահատկություններից:
2. Երեխաներին առաջարկել խաղեր: Խաղի հիմնական խնդիրն այն է, որ հետաքրքրություն առաջացնի ուսուցման նպատակի և երեխայի ցանկության միջև: Խաղի սկզբում պետք է բացատրել կանոնները, պատմել բովանդակության մասին:
3. Խաղում ուսուցիչը պետք է ստեղծի վստահության մթնոլորտ՝ սեփական կարողությունների գնահատման և իրենց նպատակներին հասնելու համար:
4. Ջնական պարագանների առկայություն: դասասենյակում պետք է առկա լինեն խաղի բովանդակությանը համապատասխանող պարագաներ, երեխայի համար ապահովվի սանիտարահիգիենիկ պատշաճ միջավայր:
5. Թիմերի բաժանում, դերերի բաշխում: Թիմերը ստեղծվում են խաղերը անցկացնելու նպատակով և կատարում են համատեղ գործունեություն: Մանկական խաղերի կարևորագույն պայմաններից մեկը՝ դերերի բաշխումն է, այն կարող է լինել ակտիվ և պասիվ, հիմնական և երկրորդային: Բաշխումը չպետք է կախված լինի երեխայի սեռից, տարիքից, ֆիզիկական առանձնահատկությունից: Մանկավարժները դերերի բաշխման ժամանակ օգտագործում են հետևյալ հնարքները՝
 - պատահական բաշխում,
 - գլխավոր դերի բաժանումը սկզբում, իսկ մնացածը՝ ըստ ցանկության,
 - ավագի միջոցով բաժանել դերերը,
 - դերերի ընտրությունը թողնել մասնակիցներին,
6. Խաղի ընթացքում իրավիճակների փոփոխություններ: Այս փուլում տեղի է ունենում խաղացողների դիրքորոշման փոփոխություններ, խաղի կանոնների բարդացում, խաղային գործընթացներում հուզական հազվածություն, դեկորացիայի փոփոխություն:

Խաղի միջոցով դաստիարակելու գործընթացը նենթադրում է մեթոդների մեծ խումբ և ունի հստակ նպատակ և արդյունք: Ըստ Շմակովայի՝ խաղ կիրառելիս պետք է հետևել մի քանի ընդհանուր կանոնների՝

- ❖ Երեխաները պետք է հասկանան խաղի բովանդակությունը, կանոնները: Կանոնները պետք է հստակ լինեն բոլորի համար:
- ❖ Խաղի ընթացքում երեխան պետք է որոշ դժվարություններ և խոչընդոտներ հաղթահարի:
- ❖ Խաղերից շատերը պարունակում են մրցակցության տարրեր, որը խաղացողին դրդում է զարգացման: Խաղացողները պետք է ունենան գրեթե միևնույն մտավոր և ֆիզիկական պատրաստվածության մակարդակ, հակառակ դեպքում խաղը կկորցնի իր հետաքրքրությունը:
- ❖ Խաղային գործունեությունը հարկադրված չէ, այն հիմնականում ինքնաբերական է և ըստ ցանկության:
- ❖ Խաղում ցանկալի է հումորային իրավիճակների առկայություն, երեխաները գնահատում են կատակը, զվարճանքը, ծիծաղը:
- ❖ Խաղում անհրաժեշտ է դիդակտիկ և գննական պարագաների լայնածավալ կիրառում [4Էջ 192]:

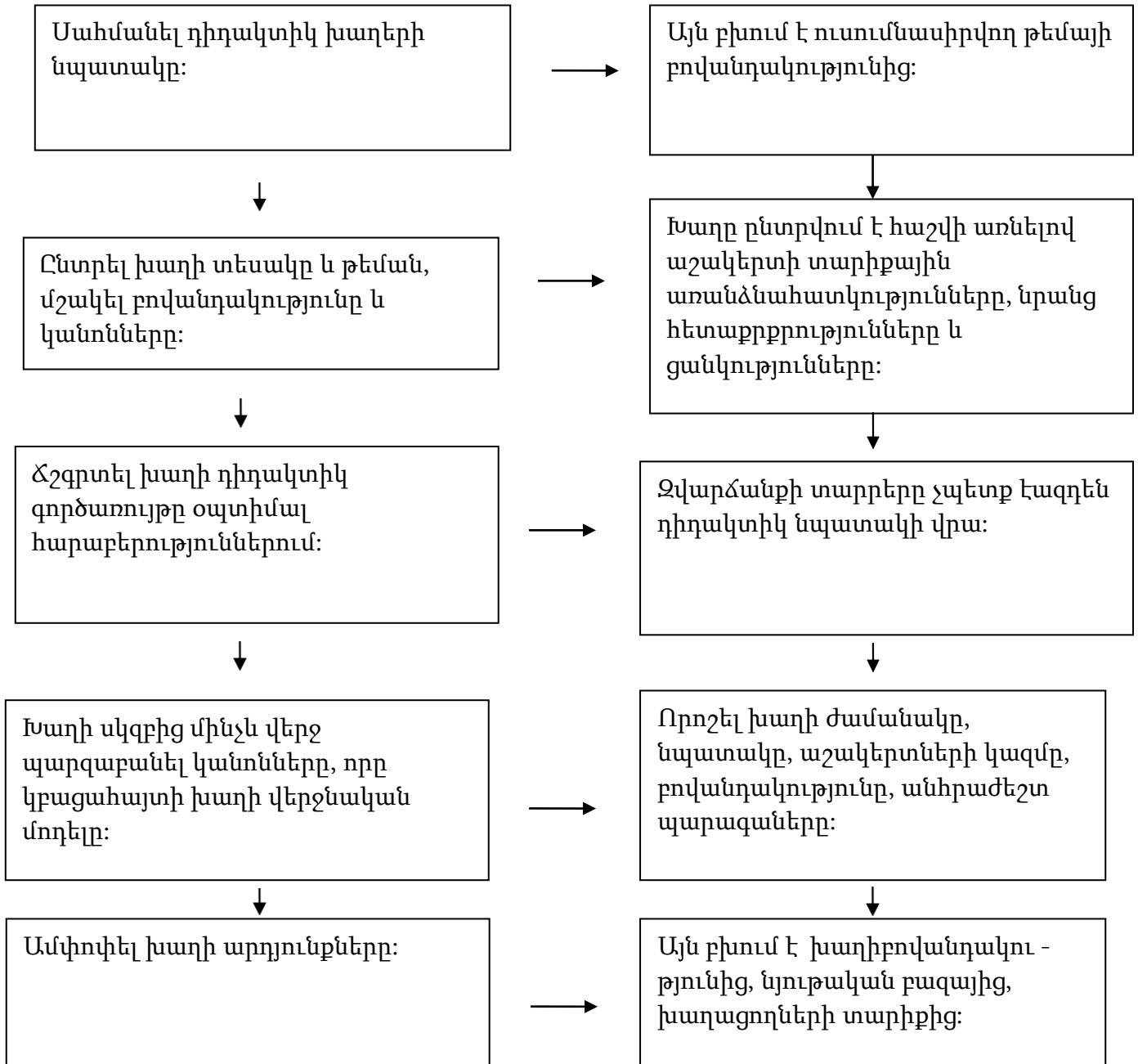
Խաղը երեխաների համար բնական և նուրբ կրթական ձև է: Այն երեխայի ներքին կարգավորման չափն է՝ մտքի արտահայտման ազատականացման միջոց, երևակայությունը իրական դարձնելու հետաքրքրություն: Խաղի մեջ մտնելու ունակությունը կախված չէ տարիքից, բայց ցանկացած տարիք ու խաղն ունի իր յուրահատկությունները: Խաղը կարևոր գործիք է կրտսեր դպրոցականի զարգացման գործում: Այն օգնում է դասը կենդանի դարձնել, իսկ հաղորդակցությունը անկեղծ, նպաստում է յուրաքանչյուր երեխայի մտքին և սրտին դիպչելուն, առարկայի նկատմամբ ստեղծագործական հետաքրքրություն առաջացնելուն: Խաղի ընթացքում է, որ երեխան վերադառնում է իր էությանը, իր աշխարհին և լիովին բացահայտում է իր ունակությունները, մոռանալով խոչընդոտների, վախի, անվճռողականության մասին: Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է կրտսեր դպրոցական շրջանում:

Խաղային տեխնոլոգիաներն ունեն նաև նպատակային կողմնորոշումներ. Դրանք են՝

- Ցուցադրական: Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի, ինտելեկտի և աշխատասիրության զարգացում:
- Դաստիարակչական: Հաստատունության, կամքի, պարտքի և պատասխանատվության, հաղորդակցվելու և համագործակցելու հմտությունների դաստիարակում:
- Ջարգացնող: Ուղղորդության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու, համադրելու և հակադրելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական և քննադատական մտածողության զարգացում:

Հիմնվելով խաղային տեխնոլոգիայի նպատակային կողմնորոշիչների վրա, անհրաժեշտ է մշակել տարրական դպրոցում խաղերի կազմակերպման ալգորիթմը:

ԱՂՅՈՒՄԱԿ 1. Տարրական դպրոցում խաղերի կազմակերպման ալգորիթմը



Մանկավարժական գրականության մեջ խաղերի տարբեր դասակարգումներ կան և դրանք միմյանցից տարբերվում են ոչ միայն ֆորմալ մոդելով, որոշակի կանոններով, քանակական ցուցանիշներով, այլ նաև նպատակներից ելնելով: Խաղերը ունենալով նույն կանոնները և տեղեկատվական բազանկարող են լինել շատ տարբեր, քանի որ դրանք օգտագործվում են տարբեր նպատակներով:

- ✓ առաջին՝ վերլուծելուսումնականնյութերիգործառույթները,
- ✓ երկրորդ՝ կրթել սովորողներին,
- ✓ երրորդ՝ պրոբլեմային իրավիճակներում որոշումներ կայացնելու ունակություն,
- ✓ չորրորդ՝ զվարճանք, ժամանցն այլ:

Դերային խաղերն օրինակ օգնում են երեխային ծանոթանալ մարդկային հարաբերություններին, տարբերակել անձի արտաքին ու ներքին կողմերը: Երեխայի մոտ ձևավորվում է երևակայական և խորհրդանշական գործողության ճանաչումը, որը հնարավորություն է տալիս նրան փոխանակել մի առարկայի գործառույթը մյուսին: Առաջանում են փոփոխություններ սեփական զգացմունքներում, հույզերում և ձևավորվում է դրանց դրսևորումը, որը թույլ է տալիս երեխային միանալ հասարակական գործունեությանը և շփվել հասարակության հետ: Արդյունքում հիմնական խաղային գործունեությունը կրտսեր դպրոցական շրջանում երեխայի մոտ ձևավորում է սովորելու, գնահատելու և հաղորդակցվելու պատրաստականություն:

Մանկավարժական խաղերը շատ բազմազան են, դրանք տարբերակվում են ըստ՝

- դիդակտիկ նպատակների,
- կազմակերպչական կառուցվածքի,
- դրանց օգտագործման տարիքային հնարավորությունների, բովանդակային առանձնահատկությունների:

Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է գործողությունների մի համալիր, որոնք երեխան իրականացնում է տարբեր մեխանիկական տարրերի միջոցով: Առարկայական զարգացնող խաղերը հիմնված են կառուցողական աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի վրա: Դրանք անմիջական կապված են տրամաբանության հետ: Առաջադրանքները տրվում են երեխային տարբեր ձևերով՝ մասնիկների ձևով, գրավոր կամ բանավոր ցուցման ձևով և այլն: Այսպիսով երեխան ծանոթանում է տեղեկատվության փոխանցման տարբեր ձևերին: Կարևոր է այն, որ խաղի աստիճանական բարդացումը օգնում է երեխային գնալ առաջ և ինքնահաստատվել, զարգացնել իր ստեղծագործական ունակությունները, ի տարբերություն սովորելու, որտեղ ամեն ինչ մանրամասն նկարագրվում և բացատրվում է երեխայի համար:

Պ.Ի.Պիդկասիստին և Ժ.Ս.Հայդարովը մանկական խաղերը բաժանում են հետևյալ տեսակների՝

1. Հոգեբանական և ֆիզիկական խաղեր՝ շարժողական, էկզոտիկ, ազատ, թերապևտիկ խաղեր:
2. Ինտելեկտուալ և ստեղծագործական խաղեր՝ գվարճալի, սյուժետադերային, դիդակտիկ, շինանյութով (կառուցողական խաղեր), համակարգչային խաղեր:
3. Սոցիալական խաղեր՝ ռեժիսորական, բիզնես խաղեր:
4. Համալիր խաղեր [2, էջ 160]:

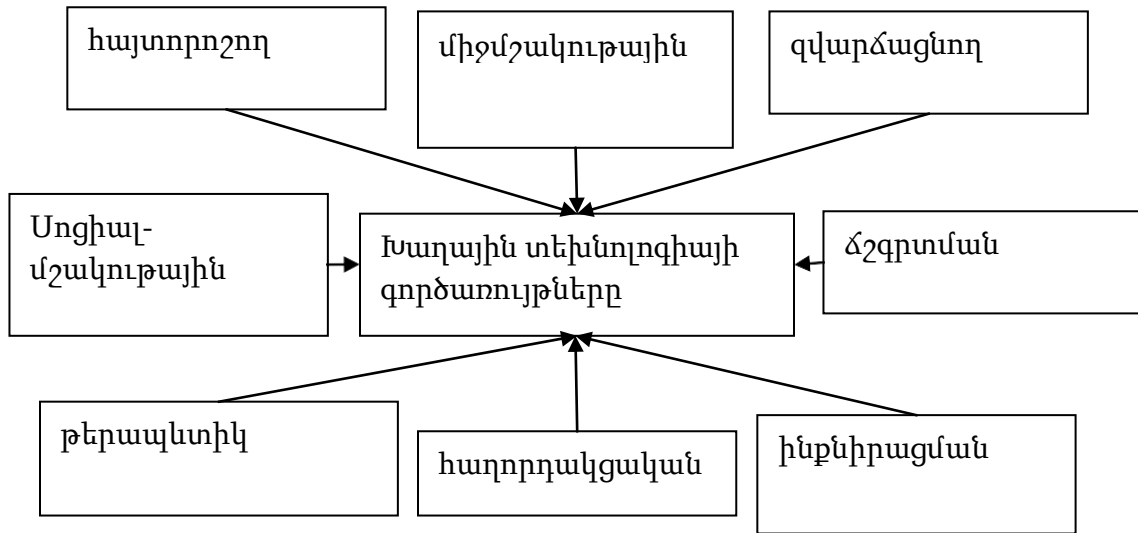
Մ.Գ.Երմոլանան խաղի դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը և խաղերը դասակարգել է հետևյալ խմբերի մեջ՝ ֆիզիկական, ինտելեկտուալ, սոցիալական [1, էջ 120]:

Գ.Կ.Սելևկոն առաջարկում է մանկական խաղերի հետևյալ դասակարգումը՝

- Խաղերը ըստ գործունեության տեսակների՝ ֆիզիկական, ինտելեկտուալ, սոցիալական և հոգեբանական:
- Մանկավարժական գործընթացի բնույթով՝ ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկում, ամփոփում, ճանաչողական, կրթական, զարգացնող, վերարտադրողական, ստեղծագործական, հաղորդակցական, ախտորոշիչ, մասնագիտական կողմնորոշող:
- Տեխնիկական բնույթով՝ սյուժետադերային, բիզնես, իմիտացիոն, ռեժիսորական, դրամատիկական:
- Ըստ առարկաների՝ մաթեմատիկական, երաժշտական, բնապահպանական և այլն:
- Ըստ խաղային միջավայրի՝ օբյեկտներով և առանց օբյեկտների [3, էջ 23]:

Մարդու ողջ կյանքի և հատկապես մանկության ընթացքում խաղերը կատարում են հստակ գործառույթներ:

ԱՂՅՈՒՄԱԿ 2. Խաղերի գործառույթները;



- Զվարճացնող գործառույթ: Ենթադրում է հաճույք, ոգեշնչում, հետաքրքրություն:
- Հաղորդակցական գործառույթ: Ենթադրում է համագործակցություն, սոցիալական հմտությունների ձեռքբերում, լուծել և բացահայտել հարաբերություններ ու առկա բախումների բացահայտում և լուծում:
- Ինքնակայացման և ինքնիրացման գործառույթ: Ենթադրում է ինքնարտահայտման, ինքնիրացման և ինքնադրստրման միջոցով երեխաների կայացում և ինքնագնահատականի բարձրացում:
- Թերապևտիկ գործառույթ: Ենթադրում է բազմաբնույթ խոչընդոտների հաղթահարում, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում:
- Հայտորոշող գործառույթ: Ենթադրում է նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, ինքնաբացահայտում, ինքնաճանաչում:
- Ճշգրտման գործառույթ. Ենթադրում է անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխությունների ներմուծում:
- Միջմշակութային հաղորդակցման գործառույթ. Ենթադրում է բոլոր մարդկանց համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում:
- Սոցիալ-մշակութային գործառույթ. Ենթադրում է հասարակական հարաբերությունների համակարգը, մարդկային համակեցության նորմերի յուրացումը, անձի ձևավորումն ու դաստիարակումը, որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամի կայացումը[3, էջ 57]:

Որպես ենթագլխի վերջաբան կցանկանայինք նշել նաև, որ զարգացնող խաղերում երեխաների առաջ դրվում են խնդիրներ, որոնց լուծումները տրվում են ոչ թե մաթեմատիկական ձևով, այլ նկարի, նախշի կամ աղյուսի, տարբեր տեսանելի և ծանոթ մեխանիզմների ձևերով: Դա օգնում է կապել խնդիրը լուծման հետ և ինքնուրույն ստուգել լուծման ճիշտ լինելը: Հենց դրանում է կայանում է զարգացնող խաղերի յուրահատկությունը: Ջարգացնող խաղերը կարող են <<սնունդ>> տալ ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը դեռ վաղ հասակից: Ջարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ: Բացի այդ նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար:

ԳԼՈՒԽ 2. ԿԱՏԱՐՎԱԾ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ ԵՎ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆԸ

2.1. Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում

Նոր չափանիշների ներդրման պայմաններում տարրական դպրոցի ուսուցչի խնդիրն է ապահովել աշակերտների կրթական գործունեության կազմակերպումը, որի ընթացքում կկարողանան զարգացնել աշակերտների ունակությունները, ստեղծագործականությունը, անհատականությունը կհասնի իր գագաթնակետին:

Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը կնպաստի ուսումնական գործընթացում մի շարք խնդիրների լուծմանը: Այն ենթադրում է այնպիսի աշխատանքի կազմակերպում, որի ընթացքում աշակերտները համագործակցում են միմյանց հետ, որը նպաստում է նրանց հաղորդակցության, մտածելակերպի, խուսքի զարգացմանը:

Մեր տեսանկյունից նպատակահարմար էր օգտագործել խմբային աշխատանքի երկու տեսակ՝ միասնական և տարբերակված: Միասնական խմբի անդամներին նույն խնդիրն ենք առաջադրում, իսկ տարբերակված խմբի անդամներին տարբեր խնդիրներ ենք առաջադրում:

Փորձարկումը խիստ վերահսկվող դիտարկում է, որտեղ փորձարարն ինքն է որոշակի պայմաններ ստեղծում: Փորձարկման նպատակն է ստուգել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը «Ես և շրջակա աշխարհ» առարկայի դասերին:

Փորձարկումն իրականացնելու ընթացքում պետք է լուծենք հետևյալ խնդիրները՝

1. Վերահսկել աշակերտների ուսումնական գործընթացը:
2. Դասերին համապատասխան առաջադրանքների և խաղերի նախապատրաստում:
3. Աշակերտների մոտ հետաքրքրության մթնոլորտի ստեղծում, որը դրական ազդեցություն կունենա հաղորդակցման կարողության ձևավորման վրա:
4. Գնահատել ոչ միայն աշակերտների կատարած աշխատանքը, այլ նաև ձեռքբերումները:

5. Դասի վերլուծություն, արդյունավետ մեթոդների և տեխնոլոգիայի օգտագործում:

6. Ստացված տվյալների մշակում:

Հետազոտությունը իրականացրել ենք երեք փուլով`

1. փորձարկման համար համապատասխան խաղերի մշակում,
2. մանկավարժական պայմանների ստեղծում խաղայի տեխնոլոգիան կիրառելիս,
3. ստացված արդյունքների վերլուծություն:

Փորձարարական աշխատանքի ընթացքում իրականացվող մեթոդները` զրույց, դիտում, հարցաթերթիկ:

Ելնելով խաղի վերաբերյալ տեսական մոտեցումներից և դրանց դասակարգումից` մենք փորձարարական հետազոտություն ենք իրականացրել Արմավիր մարզի քաղաք Էջմիածնի 4-րդ հիմնական դպրոցում, բացահայտելու խաղի դերը ուսուցման գործընթացի արդյունավետության ապահովման գործում:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել են խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել են «Երկնքում, ցամաքում և ջրում» խաղը: «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայից մշակված խաղը նպաստեց մատուցվող նյութի հեշտ յուրացմանը, երեխաները մեծ ոգևորությամբ դարձան խաղի մասնակիցը և գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացը դարձավ ավելի դյուրին և մատչելի: Դասը հետաքրքիր և հասկանալի էր երեխաների համար:

Խաղի նպատակները.

- Համակարգել և համախմբել երեխաների ունեցած գիտելիքները` երկնքում, ցամաքում և ջրում ապրող կենդանի օրգանիզմների մասին:
- Զարգացնել կամուշադրությունը և առաջադրանքները սիրով կատարելու ունակությունը:
- Ձևավորել վերլուծելու, համեմատելու, կոլեկտիվում աշխատելու կարողությունները:

Խաղի ընթացքը.

Երեխաները պետք է որոշեն այն միջավայրը որտեղ կենդանիները, թռչունները և բույսերը ապրում են: Աշակերտները բաժանվում են երեք խմբի` առաջին խմբին տրվում է երկնքի, երկրորդին` ցամաքի, երրորդին` ջրի պատկերներով մեծ քարտեր, այնուհետև

յուրաքանչյուր խմբին տրվում է բույսերի, թռչունների, կենդանիների պատկերներով փոքր քարտեր (տես հավելված 1):

Խմբերից յուրաքանչյուրը ընտրում է համապատասխանող նկարները և փակցնում առաջին խումբը՝ երկինք պատկերող քարտի վրա, երկրորդ խումբը՝ ցամաքը պատկերող քարտի վրա, երրորդ խումբը՝ ջուրը պատկերող քարտի վրա: Հաղթում է այն խումբը, ովքեր աշխատանքը կատարել են արագ և ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել էմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել էմ «Երկրի քարտեզը և գլոբուսը» ճանաչողական խաղը: Խաղը նպաստեց, որ երեխաները ուշադրություն դարձնեն առաջադրանքների գիտակցված կատարմանը, այն է՝ ճիշտ և մյուսերից արագ կատարելու համար հարկավոր է հասկանալ դրա պահանջը՝ ելնելով արդեն ձեռք բերած գիտելիքների պաշարից: Այս խաղի միջոցով դպրոցականները դարձան ուսուցման գործընթացի սուբյեկտներ, ովքեր ունակ են ինքնուրույն յուրացնեն անհրաժեշտ գիտելիքները, փաստերը և տեղեկությունները՝ գիտակցելով վերջիններիս դերը իր անձի զարգացման գործում:

Խաղի նպատակները.

- Համակարգել երեխաների ունեցած գիտելիքները քարտեզի և գլոբուսի մասին:
- Ընդլայնել աշակերտների ճանաչողական գործընթացները:
- Դաստիարակել փոխօգնության և աջակցության որակներ:

Խաղի ընթացքը.

Կազմակերպեցի խաչքառ-հանելուկ երեխաների գիտելիքները բացահայտելու նպատակով (տես հավելված 2): Դասարանը բաժանեցի երկու խմբի և հանձնարարեցի լուծել խաչքառ-հանելուկ: Խաչքառը լուծելու համար երեխաներին տրվեց ութ հարց, որոնց պատասխանները գտնելով միայն կկարողանան լուծել խաչքառը: Հաղթում է այն խումբը, որը աշխատանքը կատարել է արագ և ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել էմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել էմ «Աշխատանքի տեսակները» խաղը: Այս խաղը նպաստեց, որ երեխաները գիտակցեն

մասնագիտությունների կարևորությունը և հասկանան, որ յուրաքանչյուր մասնագիտություն մեր բարեկեցության բարձրացման հիմքն է: Այս խաղի միջոցով ձևավորեցի որոնողական աշխատանք իրականացնելու կարողություն, որը երեխաներին դարձնում է ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն. Ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

Խաղի նպատակները.

- Բացահայտել երեխաների ունեցած գիտելիքները մտավոր և ֆիզիկական աշխատանքի մասին:
- Հետաքրքրություն առաջացնել աշխատանքային գործունեության նկատմամբ:
- Ձևավորել հարգանք տարբեր մասնագիտություններ ունեցող մարդկանց նկատմամբ:

Խաղի ընթացքը.

Դասարանը բաժանում ենք երկու խմբի՝ առաջին խումբը մտավոր աշխատանք կատարողներն են, երկրորդ խումբը՝ ֆիզիկական (տես հավելված 3): Առաջին խումբը պետք է ընտրի մտավոր մասնագիտություն ունեցող անձանց նկարները և այն վայրը որտեղ նրանք աշխատում են, իսկ երկրորդ խումբը ընտրի ֆիզիկական մասնագիտություն ունեցող անձանց նկարները և այն վայրը որտեղ նրանք են աշխատում: Աշխատանքը ավարտելուց հետո պետք է յուրաքանչյուր խումբ պատմի այդ մասնագիտությունների մասին այն ամենը ինչ գիտեն: Հաղթում է այն խումբը, ովքեր աշխատանքը կատարել են արագ և ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել էմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել էմ «Երկրագնդի բնությունը» խաղը: Խաղի ընթացքում երեխաները գիտակցում էին, որ պետք է պահպանել խաղի կանոնները, որպեսզի հասնեն ցանկալի արդյունքի: Խաղի ավարտից անմիջապես հետո որոշեցինք հաղթող խմբին և հայտնաբերեցին այն երեխաներին, ովքեր ակտիվորեն մասնակցել էին խաղին: Մատնանշեցինք յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումները, ընդգծեցինք երեխաների հաջողությունները, գնահատողական դատողությունների ինքնատիպությունը:

Խաղի նպատակները.

- Ամրապնդել բնության և մոլորակի մասին ունեցած գիտելիքները:
- Խթանել էկոլոգիական մշակույթի ձևավորման գործընթացը:
- Դաստիարակել բնության նկատմամբ հոգատար վերաբերմունք:
- Ձևավորել խմբում աշխատելու, իրենց կարծիքներն արտահայտելու ունակությունները:

Խաղի ընթացքը.

Դասարանը բաժանում ենք երեք խմբի: Երեխաների հիմնական նպատակն է պատասխանել հարցերին, որքան հնարավոր է արագ և ճշգրիտ: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար խումբը կստանա մեկ միավոր: Ուսուցիչը համակարգչի օգնությամբ ցույց է տալիս հարցերը և պատասխանելու իրավունք տրվում է այն խմբին, ով առաջինը կբաձրացնի ազդանշանային քարտը: Հարցի շուրջ մտածելու համար տրվում է երեսուն վայրկյան: Եթե խումբը սխալ է պատասխանում հարցին էկրանին հայտնվում է ճիշտ պատասխանը: Խաղն ավարտվում է, երբ երեխաները պատասխանում են բոլոր քսան հարցերին (տես հավելված 4): Հաղթում է այն խումբը, ովքեր ավելի շատ միավորներ են հավաքել:

Արդյունքների վերլուծություն

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը դասերին նպաստեց ուսումնական գործունեությունում հետաքրքրությունների կտրուկ ավելացմանը, ուսումնասիրվող նյութի մատչելիությանը, գիտելիքների ամրապնդմանը և կատարելագործմանը:

Դասերի ընթացքում օգտագործելով խաղային տեխնոլոգիան կարող եմ եզրակացնել, որ խաղերը զարգացրին սովորողների արդյունավետ լուծումներ գտնելու ունակությունը, իրենց մտքերը ճիշտ և տրամաբանորեն արտահայտելու կարողությունները:

Անցկացված ուսումնասիրության արդյունքները վկայում են, որ՝

1. Խաղերին մասնակցեցին բոլոր երեխաները առանց բացառության:
2. Խաղի կանոնները բացատրելը երկար ժամանակ խլեց:

3. Երեխաների մեծամասնությունը ցանկանում էին խաղալ յուրաքանչյուր դասին, միայն այն դեպքում, երբ խաղը հետաքրքրում էր նրանց:
4. Խաղի ընթացքում երեխաները հաճախ խախտում էին խաղի կանոնները:
5. Երեխաներից շատերը սիրում էին խաղում հաղթել: Հաղթելու ցանկությունը նպաստում է երեխաների գիտելիքների զարգացմանը:
6. Մրցակցությունը երբեմն վերածվում էր անառողջ պայքարի:
7. Երեխաները ցանկանում էին խաղալ խմբային խաղեր, որը պայմանավորված էր նրանով, որ երեխաները խմբային խաղերի միջոցով միմյանց հետ հաղորդակցվում էին, կիսվում իրենց մտքերով, երևակայություններով, ինչպես նաև ընկերների շրջանում հեղինակություն էին հաստատում:
8. Խմբային խաղերը նպաստեցին երեխաների սոցիալականացմանը. յուրաքանչյուր անհատ պետք է գիտակցի իր տեղը և դիրքը տվյալ սոցիալական խմբում:

Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ դասի պլան

Դասարան՝ II

Առարկա՝ Ես և շրջակա աշխարհը

Թեմա՝ Ընտանի կենդանիներ

Դասին պատակը՝

Կրթական՝ ծանոթանալ ընտանի կենդանիներին, ներկայացնել բնորոշ առանձնահատկությունները:

Զարգացնող՝ ընդլայնել ընտանի կենդանիների մասին ունեցած գիտելիքները, զարգացնել վերլուծելու, համեմատելու և համագործակցելու ընդունակությունները, ձևավորել թիմում աշխատելու կարողությունները:

Դաստիարակչական՝ դաստիարակել հոգատար վերաբերմունք կենդանի էակների նկատմամբ, իսկ խմբային աշխատանքի ժամանակ՝ աջակցային վերաբերմունք դասընկերների նկատմամբ և գեղագիտական ճաշակ:

Դասի խնդիրները

- Ամրապնդել ընտանի կենդանիների վերաբերյալ երեխաների ունեցած գիտելիքները,

- Զարգացնել հաղորդակցվելու և համագործակցելու կարողությունը,
- ձևավորել շրջակա աշխարհը ճանաչելու, ինքնադրսևորվելու և ինքնարտահայտվելու հմտություններ:

Դասի կահավորումը՝ պրոյեկտոր, համակարգիչ, ընտանի և վայրիկենդանիների ու բույսերի նկարներ, կպչուն պիտակներ:

Դասի մեթոդները՝ ԳՈՒՍ, խմբային աշխատանք, պրիզմա

Դասի տեխնոլոգիան՝ խաղային

Դասի ընթացքը.

Կազմակերպչական մաս՝ ներկա, բացակա

Ներածականմաս.

Ամփոփել անցած նյութը ԳՈՒՍ մեթոդի կիրառմամբ: Որպեսզի յուրաքանչյուր երեխա արտահայտի իր կարծիքը, տալիս ենք ԳՈՒՍ աղյուսակը աշակերտներին առանձին թղթերով: Աշակերտները գրում են առաջին սյունակում թե ինչ գիտեն վայրի կենդանիների մասին, երկրորդ սյունակում գրում են, թե վայրի կենդանիների մասին ինչ հարցեր ունեն, իսկ երրորդ սյունակում գրում են, թե ինչ են սովորել այդ թեմայից:

Գ Գիտեն	Ու Ուզում եմ սովորել	Ս Սովորել եմ

Աշխատանքը ավարտելուց հետո ամփոփում ենք նրանց կատարած աշխատանքը և վայրի կենդանիների մասին տալիս որոշակի տեղեկություններ ինչի մասին ցանկանում էին իմանալ:

Բացահայտելու համար գիտելիքների յուրացվածության նախնական մակարդակը՝ տալիս եմ հետևյալ հարցերը.

1. Թվե՞ք մի քանի ընտանի կենդանի:

2. Ո՞րն է առաջին կենդանին, որն ընտելացրել է մարդը:
3. Ի՞նչ տարբերություններ կան ընտանի և վայրի կենդանիների միջև:
4. Կցուցաբերե՞ք հոգատարություն ընտանի կենդանիների նկատմամբ:

Հարցերը քննարկելուց հետո երեխաներին տալ ընտանի կենդանիների մասին որոշակի տեղեկություններ:

Ընտանի կենդանիները առաջացել են վայրի կենդանիներից, որոնք ընտելացվել են մարդկանց կողմից: Ցանկացած վայրի կենդանու կարող ենք ընտելացնել որոշակի ժամանակ տանը պահելով: Կան հետաքրքիր փաստեր կենդանիների վերաբերյալ՝

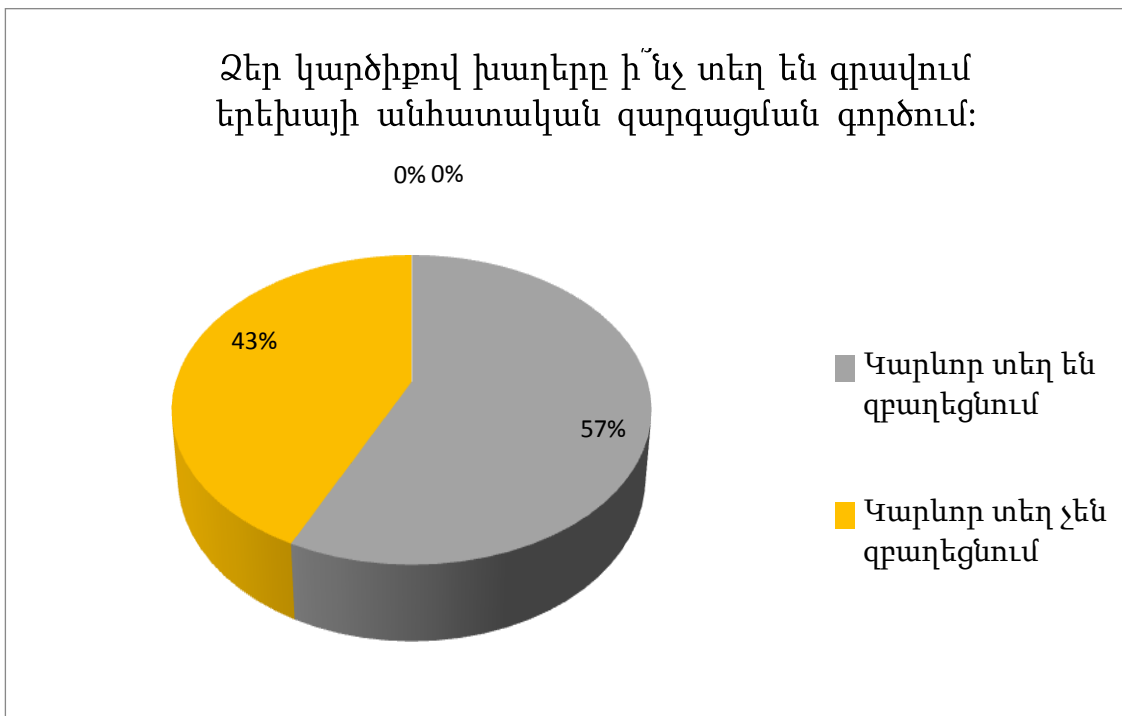
- Հետազոտությունները վկայում են, որ շները կարող են մարդու դեմքից կարդալ նրա զգացմունքները:
- Երբ կատուները մլավում են, նրանք փորձում են խոսել ձեզ հետ, այլ ոչ թե իրենց ազգակիցների հետ, քանի որ միմյանց հետ այս եղանակով կատուները չեն կարող շփվել:
- Նապաստակներին պետք է պահել զույգերով, քանի որ ընկերակցությունն իրենց բարօրության բանալին է:

Ինքնուրույն վերլուծական կարողությունների ձևավորման և բանավոր խուսքի զարգացման նպատակով երեխաներին հանձնարարել կատարել խմբային աշխատանք կիրառելով խաղային տեխնոլոգիա: Դասարանը բաժանել երկու խմբի և առաջարկել հետևյալ խաղը:

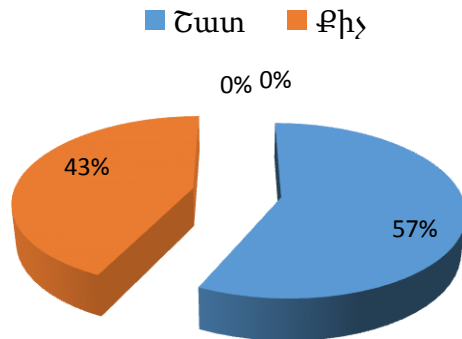
2.2. Փորձարարական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն և ամփոփում

Հետազոտությունը իրականացրել ենք դպրոցում, չորրորդի և և բ դասարաններում: Յուրաքանչյուր դասարանում կար 15 աշակերտ: Երեխաները ունեին տարբեր ընդունակություններ, հոգեբանական առանձնահատկություններ, կրթական տարբեր մակարդակներում էին: Հաշվի առնվեց այն հանգամանքը, որ յուրաքանչյուր ոք անհատականություն է ու յուրովի է ընկալում կազմակերպվող խաղը. այն պետք է հասանելի լինի բոլորին:

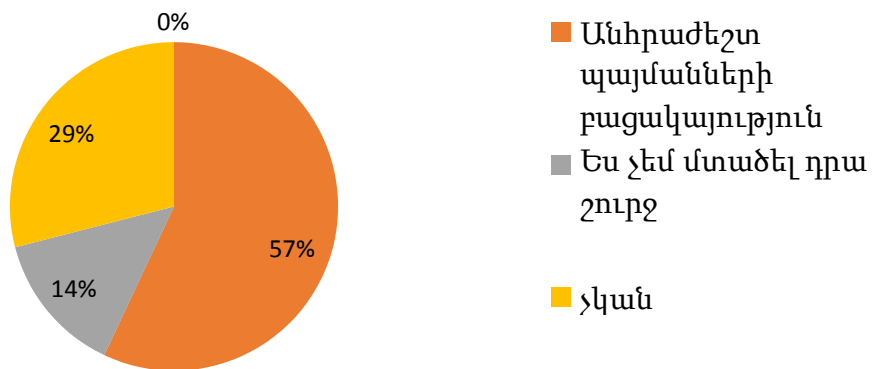
Անցկացրեցինք հարցում, որի նպատակն էր բացահայտել ուսուցիչների վերաբերմունքը դասերի ընթացքում կազմակերպված խաղերի նկատմամբ (տե՛ս, հավելված 5): Հարցմանը մասնակցել են 14 ուսուցիչ: Հետազոտության ընթացքում ստացվել են հետևյալ տվյալները.



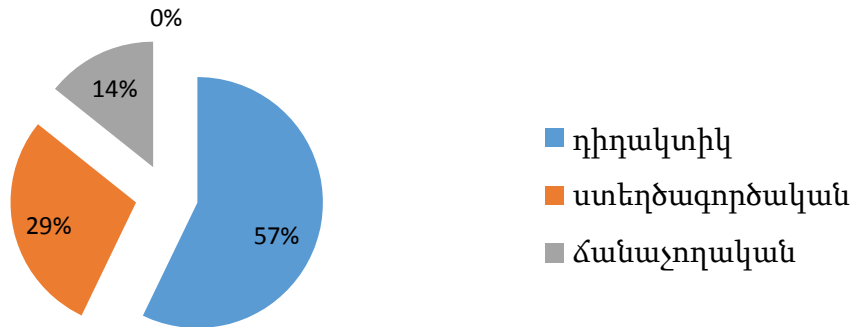
Ուսումնական գործընթացում որքան ժամանակ էք հատկացնում խաղերին:



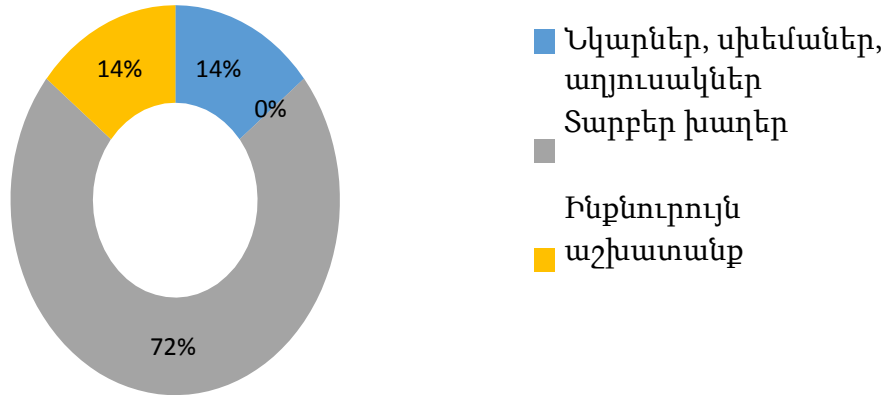
Ի՞նչ դժվարություններ ունեք ուսումնական խաղերը կազմակերպելիս:



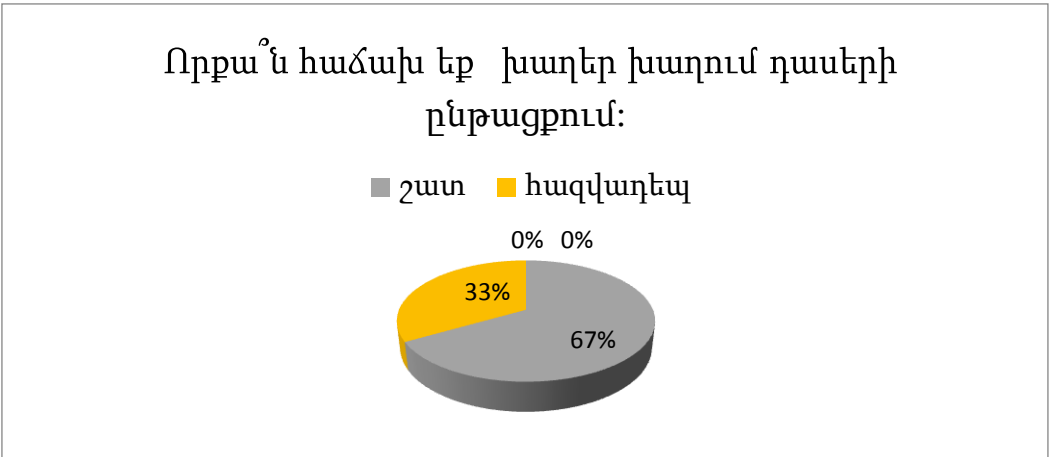
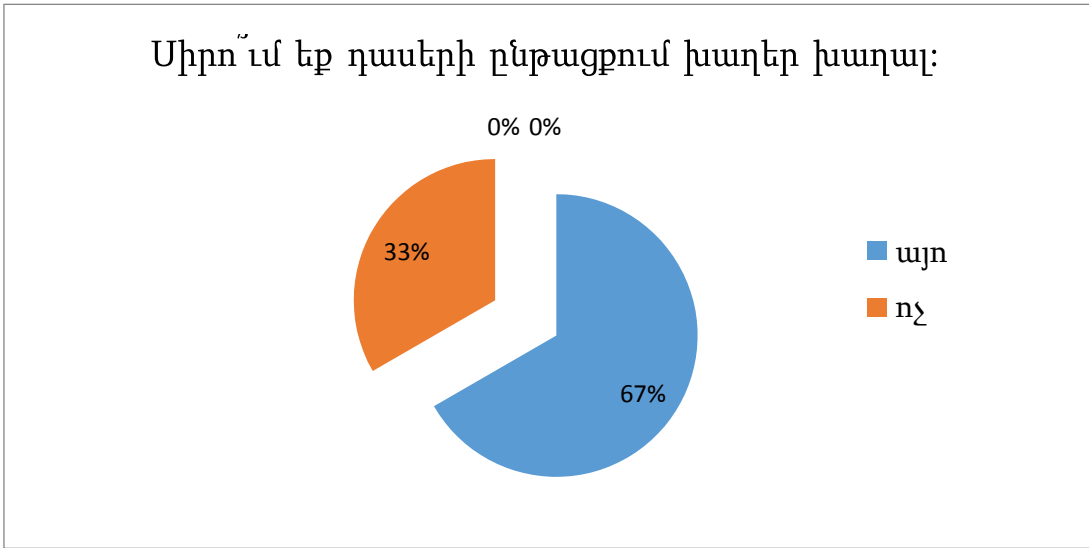
Ավելի շատ ինչպիսի՞ խաղեր եք նախընտրում կիրառել դասի ընթացքում:



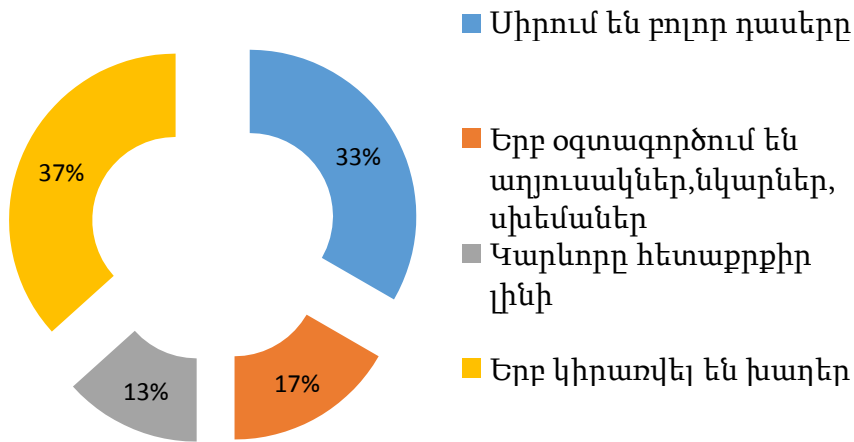
Դասն ավելի հետաքրքիր կլինի, եթե կիրառենք.



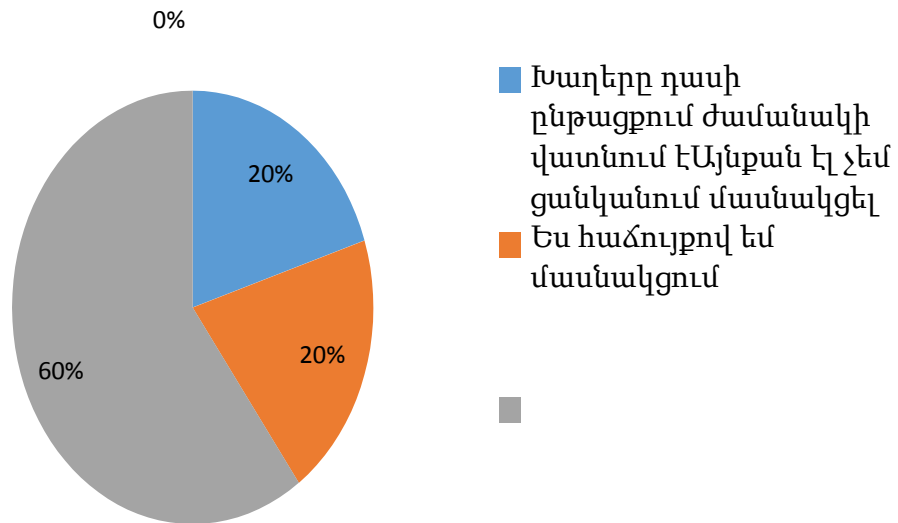
Մտացված տվյալներից կարող ենք եզրակացնել, որ ուսուցիչները դրական վերաբերմունք ունեն մանկավարժական գործընթացում իրականացվող խաղերին: Չնայած անցկացման դժվարություններին, նրանք խաղերը չեն համարում ժամանակի վատնում: Սակայն խաղերը ուսումնական գործընթացում կիրառելու համար անհրաժեշտ է տարրական դպրոցն ապահովել համապատասխան ուսումնական միջոցներով և գործիքներով: Հարցման նպատակն էր բացահայտել երեխաների վերաբերմունքը դասերի ընթացքում անցկացվող խաղերի նկատմամբ (տե՛ս, հավելված 6): Հարցմանը մասնակցել են 30 աշակերտներ:



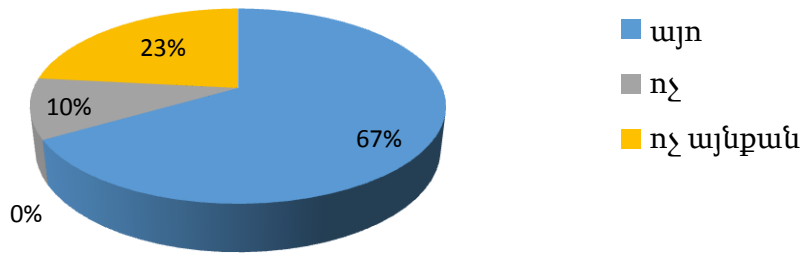
Ո՞ր դասերն եք շատ սիրում:



Ի՞նչ կարծիք ունեք դասերի ընթացքում կազմակերպված խաղերի մասին:



Ի՞նչ եք կարծում դասերի ընթացքում խաղերը արդյունավետ են:



Ստացված տվյալներից կարող ենք եզրակացնել, որ տարրական դպրոցի աշակերտները դրական վերաբերմունք ունեն դասերի ընթացքում անցկացվող խաղերի նկատմամբ: Աշակերտների մեծ մասը կարծում էին, որ խաղային տեխնոլոգիայով դասերը անցկացնելն արդյունավետ է, և նրանք հաճույքով են մասնակցում: Ուստի, յուրաքանչյուր դասի մեջ պետք է ներառել խաղային պահեր՝ ոչ միայն երեխաներին բեռնաթափելու համար, այլև երեխաների գիտելիքները ամրապնդելու նպատակով:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը աշակերտների գիտելիքների որակը բարձրացնելու ամենաարդյունավետ միջոցն է: Խաղի արժեքը որպես ուսումնական գործիք այն է, որ երեխաները հիմնականում սովորում են ինքնուրույն, ակտիվորեն օգնում են միմյանց, և ստուգում յուրաքանչյուրի ձեռք բերած գիտելիքների մակարդակը, ինչպես նաև խմբի միջոցով ուսուցիչը ներգործում է յուրաքանչյուր աշակերտի վրա: Դասի ընթացքում կազմակերպված խաղերը ոչ միայն նպաստում են ուսումնական նյութի յուրացմանը, այլև ձևավորում են երեխաների ինքնուրույն վարքագիծը, նրանց վերաբերմունքը կյանքի և միմյանց նկատմամբ:

Ուսումնասիրելով թեմային նվիրված գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով հետազոտական աշխատանք՝ եկանք այն եզրահանգման, որ՝ խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութը մոռացվում է աշակերտների կողմից ավելի ուշ, քան այն նյութը, որի ժամանակ խաղ չի կիրառվել: Սապայմանավորված է այն հանգամանքով, որ խաղը զուգորդվում է զվարճանքի հետ, ինչպես նաև ուսումնասության գործընթացը դարձնում է մատչելի և հետաքրքիր, գիտելիքների յուրացումը դառնում է ավելի որակյալ և կայուն:

➤ Տարրական դպրոցում «Ես և շրջակա աշախարհը» առարկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտների ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ և անկաշկանդ հաղորդակցվել:

➤ Աշակերտների մեծ մասը նախընտրում էին, որ ուսուցումը իրականացվի խաղային տեխնոլոգիայով, քանի որ խաղի միջոցով դասն ավելի հետաքրքիր և արդյունավետ էր, ավելի դյուրին էին ընկալում և հիշում մատուցվող նյութը:

➤ Ուսուցիչների կարծիքները խաղային տեխնոլոգիայի վերաբերյալ հակասական էին: Ուսուցիչների մի մասը գտնում էին, որ խաղի ընթացքում դժվարանում էին կարգապահություն հաստատել, գնահատել երեխաների գիտելիքների մակարդակը, ինչպես նաև դպրոցը ապահովված չէր համապատասխան ուսումնական պարագաներով:

ՕԳՏԱԳՈՂԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Виноградова Н.Ф. «Окружающий мир» / Н.Ф. Виноградова // Учебник
«Окружающий мир». – М.: Вентана-Граф, 2012. – 176 с.
2. Ермолаева М.Г., Игра в образовательном процессе:
Методическое пособие/ – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО,
2005. – 112 с.
3. Кропачева Т.П. «Нетрадиционные уроки, естествознание в
начальной школе/Т.П. Кропачева // Начальная школа. – 2002.
– №1 – С. 57- 63.
4. Кропачева Т.П. Активизация учебной деятельности младших
школьников на уроках естествознания: монография / Т.П.
Кропачева. – Новокузнецк: Изд-во НГПИ, 2001. – 165с.
5. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид
педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика:
традиции и инновации: материалы междунар.
науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. – Челябинск:
Изд-во «Два комсомольца», 2011. – С. 140-146.
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в
обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос.
пед. агентство. 1996. – 269 с.
7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2-
х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.
8. Шмаков С.А., Игры учащихся – феномен культуры. – М.:
Новая школа, 1994. – 240 с.