



«*Նոր ժամանակի կրթություն*» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ  
ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՇԸՆԹԱՑՈՒՄ

Առարկան՝ Մայրենի

Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հովհաննիսյան Լուսիկ Մայիսի

Ուսումնական հաստատություն՝ Երևանի Ն.Վ.գոգոլի անվան թիվ 35 հիմնական դպրոց

ԵՐԵՎԱՆ-2023

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳԼՈՒԽ 1 .....	6
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ .....	7
Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական փուլերը.....	12
ԳԼՈՒԽ 2 .....	13
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԵՎ ՄԱՅՐԵՆԻԻ ԺԱՄԵՐԻՆ....	13
Դասավանդման մեր փորձից.....	13
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	20
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	21

Ըստ հոգեբանական ուսումնասիրությունների՝ մարդուն հատուկ են բազմաթիվ ու բազմապիսի ակտիվություններ, և մարդուն հատուկ հիմնական ակտիվություններ են համարվում խաղը, ուսումը և աշխատանքը:

Այս բաժանումը երկար ժամանակ ընմալվում էր նաև որպես տարիքային յուրահատկություններին համապատասխանող ,և գտնում էին, որ նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներին հատուկ է խաղային ակտիվությունը, միջին տարիքի դեռահասներին՝ ուսումնական ակտիվությունը, իսկ հասուն մարդու հիմնական ակտիվությունը աշխատանքն է: Սակայն ժամանակակից գիտական ուսումնասիրությունների արդյունքում ձևավորվել է մեկ այլ տեսակետ, որ ակտիվության բոլոր տեսակներն էլ հատուկ են մարդկային բոլոր տարիքային խմբերին, սակայն, որպես կանոն, յուրաքանչյուր տարիքում ակտիվության մի ձևն է լինում հիմնական և գերակշռող:

«Ուրախացի՛ր երեխայի գոյությամբ, սովորի՛ր նրանից, լսի՛ր նրան և խաղա՛ նրա հետ»: Սա ճշմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստություն է: Երեխայի համար խաղը առաջնային գործունեությունն է: Այն զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց է: Խաղը փոքրիկի համար նաև հաղորդակցման և ինքնաճանաչման միակ միջոցն է: Հատկապես կարևոր են այն խաղերը, որոնք հորինում է հենց ինքը՝ երեխան: Դպրոցական տարիքում արդյունավետ է երեխաների համար կազմակերպել խաղային գործունեությամբ ընթացող ուսուցում: Դրա շնորհիվ նրանք դառնում են դիտունակ, սովորում են համեմատել, դասակարգել առարկաները՝ համաձայն այս կամ այն հատկանիշների: Իսկ դա նպաստում է նրանց մտավոր զարգացմանը, զուգահեռաբար զարգացնում ընկալունակությունը,

խոսքը և ուշադրությունը: Խաղային գործունեությունը, ինչպես գործունեության յուրաքանչյուր տեսակ, ունի իր կառուցվածքը, որը ներառում է նպատակ, դրդապատճառ, իրականացման միջոցներ,

գործունեության պլանավորում և գործողության արդյունք: Խաղի կառուցվածքում որպես կարևոր միավոր դիտվում է խաղային դերը, մեծահասակի գործողությունների

վերարտադրումն է: Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիարակչական միջոց: Այն հնարավորություն

է ընձեռում՝ երեխաներին հաղորդել որոշակի գիտելիքներ, մշակել հմտություններ ու կարողություններ զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Խաղը երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման, լայն դաստիարակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման

և ինքնուրույնության դաստիարակության միջոց է: Այս համատեքստում իր առանցքային դերակատարումն ունեն տարրական օղակում դասավանդող ուսուցիչները:

Մեծ են խաղերի ուսուցողական և կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Դրանք նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է շատ բարձր ուսումնական արդյունքների հասնել: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Այլ կերպ ասած՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտի ակտիվություն, նաև ակտիվ փոխհարաբերություններ, ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման, անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

Խաղային տեխնոլոգիաները համարվում են ուսուցման բացառիկ ձև, որը թույլ է տալիս դասը դարձնել գրավիչ, հետաքրքիր և արդյունավետ:

Կրտսեր դպրոցականը չունի կրթության, ուսման նկատմամբ ներքին

գիտակցված պահանջ, բայց կա նրա բնական հետաքրքրությունը. հետաքրքրասիրությունը ամեն նորի ու անհայտի նկատմամբ: Այդ պատճառով կրտսեր դպրոցում ուսուցման նպատակը համարվում է ոչ միայն այդ հետաքրքրությունը ապահովելը, այլ ուսումնական գործընթացի նկատմամբ մոտիվացիայի զարգացումը: Այս խնդրի հաջող լուծման համար ուսումնական պրոցեսում կիրառվում են խաղային իրադրությունները: Դրանք ձևավորում են հետաքրքրություն ուսումնական առարկաների և ուսումնական գործունեության նկատմամբ: Անչափ կարևոր են մանկավարժի մասնագիտական կարողությունները, հմտությունները, սերը դեպի իր մասնագիտությունը, որոնք այն գրավականներն են, որ մանկավարժն իրապես կհաջողի իր աշխատանքում: Մակայն որպեսզի սովորողին հետաքրքրի դասապրոցեսը, քննարկումները, առաջադրանքները, դրանք պետք է համապատասխանեն սովորողի ներաշխարհին, նախասիրություններին ու հետաքրքրություններին, ուստի սովորողների համարկարևոր այս շրջափուլում ուսուցիչը պետք է մանրամասն պլանավորի դասի ընթացքի յուրաքանչյուր բաղադրիչ, համապատասխանեցնի դրանք սովորողի տարիքային առանձնահատկություններին, կիրառի դասի զանազան տիպեր ու մեթոդներ՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաներ: Միայն այդպես կրտսեր դպրոցականին հնարավոր կլինի բերել դեպի դաս, ցույց տալ, որ սովորել կարելի է նաև խաղալով, հետաքրքիր հոլովակ դիտելով, հեքիաթ ու առակ լսելով: Միևնույն ժամանակ գործնական դասերի, ակտիվ ու փոխգործուն մեթոդների, նախագծային աշխատանքների օգնությամբ անհրաժեշտ է վերջինիս տալ այն համոզմունքը, որ ինքը կարող է ընտրել ուսուցման այն տարբերակը, որն իրեն առավել շատ է հետաքրքրում՝ դառնալով իր իսկ ուսումնառության անմիջական կազմակերպիչն ու ճարտարապետը:

Այսպիսով, կարծում ենք, որ կրտսեր դպրոցական տարիքի սովորողին մոտիվացնելու բարդ ու միևնույն ժամանակ հետաքրքիր պատասխանատվությունը դրված է հիմնականում ուսուցիչների վրա, իսկ թե որքանով ուսուցչին կհաջողվի հասնել դրական արդյունքի, մեծապես կապված է նրա մանկավարժական որակներից, մեթոդական զինանոցից ու արժեհամակարգից:

**Հետազոտության թեմայի արդիականությունը:** Սույն հետազոտության արդիականության համար հիմք է հանդիսացել ուսումնական գործընթացում կրտսեր դպրոցականի մոտիվացիայի, աշխատասիրության և աշխատունակության բարձրացման կարևորությունը՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության շնորհիվ, ինչպես նաև այդ գործընթացում ուսուցչի դերն ու կառուցողական մոտեցումները:

**Հետազոտության նպատակը:** Մեր նպատակն է ուսումնասիրել դասի ընթացքում ուսուցչի կողմից կիրառվող խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման, դաստիարակության, կարողականությունների ու արժեհամակարգի ձևավորման վրա:

**Հետազոտության խնդիրը:** Ցույց տալ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման օրինակներ՝ նպատակ ունենալով հիմնավորել մեր այն պնդումը, որ այդօրինակ մոտեցումները կարող են մոտիվացնել կրտսեր դպրոցական տարիքի սովորողներին:

Գ

Լ

Ո

Ի

Խ

1

ԳԼՈՒԽ 1

ԽԱՂԱՅԻՆ                      ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ                      ԿԻՐԱՌՄԱՆ  
ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խ  
Ա  
Ղ  
Ա  
Յ  
Ի  
Ն  
Տ  
Ե  
Խ

Խաղի շնորհիվ երեխան մտապես առաջ է  
ընկնում իր զարգացման մեջ, խթանվում է նրա բնորոշ վարքագիեր:  
Խաղի ժամանակ նա կարծես ինքն իրեն    ավելի մեծ է զգում:

Լ. Ս. Վիգոտսկի

Ն  
Ո  
Լ

*Հարց՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը որքանո՞վ է  
բարձրանում դասի արդյունավետությունը:*

Ո  
Գ  
Ի  
Ա  
Ն  
Ե  
Ր  
Ի  
Կ

Հայտնի է, որ խաղը մարդկային գործունեության  
ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության  
շրջանում և մարդուն ուղեկցում ողջ կյանքի ընթացքում:  
Անշուշտ, դիդակտիկ խաղերի միջոցով ուսուցումն ընթանում է  
խոսքի ուղեկցմամբ: Հենց այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝  
կարող ենք պնդել, որ կրտսեր դպրոցում խաղային մեթոդներով  
ուսուցման ընթացքում կարելի է զարգացնել սովորողի  
գիտելիքները, հմտությունները, կապակցված խոսքն ու  
պատկերավոր մտածողությունը:

Ի  
Ր

Խաղային                      գործունեության                      մանկավարժական  
նշանակությունը    երեխաների    կյանքում    կարևորել    են

Կ մանկավարժներ Խ.Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Հ. Թումանյանը և  
ո այլք: Խ. Աբովյանը մանկավարժների հորդորում էր «չգրկել  
մ երեխային անմեղ խաղերից»: Հ. Թումանյանը գտնում էր, որ  
ե խաղը երեխայի բնական օրգանական պահանջն է , նրա  
ն էությունը: Օրինակ մայրենիի դասավանդման ժամանակ կարելի  
ս է կիրառել դերախաղ, բեմադրել առակը կամ հեքիաթը, ապա T-  
կ աձև աղյուսակի կիրառությամբ համեմատի հեքիաթի, առակի  
ի հերոսներին՝ գտնելով նմանություններ ու տարբերություններ:  
ն Կիրառելով Վեննի դիագրամ, քառաբաժան  
, մեթոդամանկավարժական հնարները՝ նույնպես կարելի է  
Ժ հարթակ ստեղծել, որ սովորողն ակտիվ կերպով արտահայտի  
. սեփական դիրքորոշումը:

Ռ Խոսքի արդյունավետ զարգացման, ինքնուրույն խոսքի  
ո ձևավորմանը խթանող, սովորողին մոտիվացնելու ևս մի հնար է  
ւ «Դասի զեկուցող» հնարը: Այս պարզագույն հնարը շատ կարևոր  
ս դեր կարող է ունենալ սովորողներին դասապրոցեսում  
ո ընդգրկելու գործում: Ուսուցիչն աշակերտներից մեկին  
ն նշանակում է դասի զեկուցող: Վերջինս դասի ավարտից 3-5  
, րոպե առաջ ամբողջ դասարանին ամփոփ ներկայացնում է, թե  
Ֆ ինչի մասին էր դասը, ինչ արեցին, ինչ կարևոր բաներ  
. սովորեցին: Այսպիսով, ուսուցիչը խրախուսում է  
Ֆ աշակերտակենտրոն ուսուցումը, հնարավորություն տալիս  
ը սովորողին ինքնաարտահայտվելու: Դպրոցական կրտսեր  
յ տարիքի աշակերտները հեշտ են մտնում ցանկացած  
ո գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային իրավիճակներում  
բ իրենց անկաշկանդ են զգում: Խաղային տեխնոլոգիաները  
ե կառուցվում են նպատակային՝ օգնելով սովորողին հասկանալ,  
լ արագ կողմնորոշվել, գտնել արդյունավետ լուծումներ:



նույն ժամանակահատվածում տեխնոլոգիաների հնարավորությունները  
Խ բավական լայն են՝  
ա Դրանք կարող են ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ՝  
դ • Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:  
ա  
յ • Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝  
ի առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են  
ն հանպատրաստից ակտիվության:  
ի • Հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է  
ն ինքն ազնահատականը:  
տ • Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի  
ե վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և  
ր ստացված արդյունքները իմաստավորելու  
ա • Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և  
կ բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:  
տ • Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են  
ի սովորողների պրակտիկ պահանջումներին:  
վ • Դերային խաղը նպաստում է, որ աշակերտը սովորի թիմում  
տ հաճախաբերություններ հաստատել, համապատասխան  
ե գործընկերներ գտնել:  
խ

Դերային խաղերի միջոցով ուսուցումը երեխայի սոցիալական զարգացման  
հիմքն է:

Բոլոր խաղերը, որոնք հիմնված են որոշակի պատմությունների դերախաղի  
վրա, մեծ նշանակություն ունեն երեխայի անհատականության զարգացման  
գործում, քանի որ խաղային մեթոդների միջոցով շատ դյուրին է կրտսեր  
դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ ձևավորել և՛ սոցիալական, և՛

բարոյական զգացմունքներ: Տարրական օղակում դերային խաղերի կիրառությունը նպատակ ունի նաև աշակերտների մեջ զարգացնել արագ արձագանքելու, մտքերը ճիշտ ու հաջորդական դասավորելու կարողություն: Այս

մեթոդով աշխատանքը մեծ օգնություն է մանկավարժներին, հատկապես նրանց, ովքեր նոր են սկսում իրենց գործունեությունը:

Ուսուցումը համակարգչային խաղերով, դիդակտիկ առարկաներով, ցուցապաստառներով, արդյունքները գրանցելու համար զանազան աղյուսակներով, դիագրամներով բավականաչափ արդյունավետ է, քանի որ դասը շարժուն է, ակտիվ, բոլոր աշակերտները ներգրավված են դասի փուլերի մեջ, ամեն մեկն իր չափով

մասնակցում է ակտիվ գործնական աշխատանքներին, ուստի ակնկալվող վերջնարդյունքը միանշանակ լինելու է դրական: Խաղային մեթոդների օգնությամբ աշակերտի անհատականության ձևավորումը, տարբեր հմտությունների, կարողությունների և գիտելիքների ձեռքբերումը տեղի է ունենում բնական, առանց ավելորդ ու արհեստածին բաղադրիչների: Աշակերտը խաղային գործունեության ընթացքում անկաշկանդ է, չի լարվում, քանի որ խաղային մթնոլորտը նպաստում է, որ կրտսեր դպրոցականը լինի իր ավստի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը զարգացնում է սովորողի գեղագիտական ճաշակը, բացահանտում վերջինիս թաքնված ներուժը, տաղանդը, հնարավորություն տալիս նախասիրությունները կիրառել դասի ընթացքի ժամանակ: Խաղային տեխնիկայի օգնությամբ շատ հեշտ է կանխել երեխայի մեջ այնպիսի բացասական հատկությունների զարգացումը, ինչպիսիք են մեկուսացումը, ծուլությունը: Ակտիվ մեթոդների կիրառությունը մեծապես զարգացնում է աշակերտի դատելու, քննադատաբար մոտենալու կարողությունը: Այսպիսով՝ շեշտադրվում է աշակերտի անհատականությունը:

Գնահատող և դատողական խոսք կառուցելու կարողության ձևավորման տեսակետից օգտակար են դասագրքի թեմատիկ նկարների շուրջ կապակցված պատմությունների ստեղծումը, տեսածի, լսածի, զգացածի ու խորհածի վերարտադրումը: Այս բոլոր դեպքերում երեխաները հակված են լինում կապակցված ձևով ու որոշակի համակարգով պատմել, խոսք կառուցել: Այս իմաստով բնականաբար ուսումնասիրվող յուրաքանչյուր նյութ աշակերտներն ամբողջությամբ վերարտադրում են, որպեսզի կարողանան կապակցված ու ավարտուն մտքեր արտահայտել:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն կոնկրետ՝ առարկայական

մտածողություն. նրանք ավելի դյուրին են ընկալում, հասկանում և յուրացնում այն, ինչ կապված է իրենց կենսափորձի հետ, ինչ տեսել են, զգացել, ըմբռնել և կատարել են:

Նրանց մտածողությունը ձևերով, գույներով և ձայներով է: Կրտսեր դպրոցական տարիքը ճանաչողական գործունեության ակտիվացման փուլ է. նրանք սկսում են հետաքրքրվել և իրականացնել մտավոր պարապմունքներ, իրենց ունեցած և նոր յուրացրած գիտելիքները կիրառել նոր պայմաններում, պարզ եզրահանգումներ անել և այլն:

Այսպիսով կարծում են, որ կրտսեր դպրոցում սովորողի մոտիվացիայի բարձրացումը մեծապես կապված է ուսուցչի կողմից դասի պլանավորման ճիշտ ու կառուցողական մոտեցումներից՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառությունից: Այդ պարագայում դասը սովորողի համար կլինի հետաքրքիր ու կբարձրանա վերջինիս սովորելու, գիտելիք կուտակելու մոտիվացիան:

## Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական փուլերը

Բոլոր խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից.

### 1. Նախապատրաստական:

Այս փուլի մեջ մտնում է պարապմունքի նպատակի որոշումը և առաջադրված խնդրի հիմնավորումը:

**2. Մուտք խաղի մեջ:** Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, գլխավոր նպատակը:

**3. Խաղի գործընթացը:** Խաղն սկսվելուն պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից:

**4. Խաղի արդյունքների վերլուծություն և գնահատում:** Խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և պարզաբանել իրենց գործողությունները: Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը:

Մարդկային փոխգործունեության մեջ առկա հոգեբանական ֆենոմեններից մեկն այն է, որ բոլոր մարդիկ ավելի շատ արձագանքում են տեղեկատվության սկզբին և ավարտին, ընդ որում, սկիզբը առաջին տպավորությունն է ստեղծում, հետաքրքրություն է առաջացնում, իսկ ավարտը՝ որպես կանոն, մնում է հիշողության մեջ:

Ուստի շատ կարևոր է հատուկ շեշտադրել խաղի արդյունքների վերլուծությանը:

ԳԼՈՒԽ 2

ԽԱՂԱՅԻՆ

ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ

ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԵՎ ՄԱՅՐԵՆԻԻ ԺԱՄԵՐԻՆ

Դասավանդման մեր փորձից

Կրթության միջին մակարդակի վրա դեռևս կենտրոնացած է ուսուցման ավանդական մոտեցումը: Խնդիրն այն է, որ հիմնական դպրոցում տղաները կորցնում են հետաքրքրությունը ուսման մեջ: Նրանք շարունակում են դպրոց գնալ, որովհետև «անհրաժեշտ է»: Խաղը կրտսեր դպրոցում նպատակաուղղված է երեխաների հիմնական հետաքրքրությունների նկատմամբ հետաքրքրության բարձրացմանը: Սկզբնական դպրոցում խաղի հիմնական նպատակը երեխաների սովորելն է: Ժամանցի ստեղծման գործընթացում ձևավորվում է դպրոցական ստեղծագործական անձնավորությունը, սովորեցնում է համակարգել գիտելիքները, օգտագործելով դրանք տարբեր խնդիրների լուծման համար: Խաղի առաջնային նպատակն է ամրապնդել ֆիզիկական և հոգեբանական առողջությունը:

Խաղերը զարգացնում են՝

- հիշողությունը,
- ուշադրությունը,
- մտածողությունը,
- երևակայությունը,
- խոսքի զարգացում:

Խաղերի շնորհիվ երեխան կարողանում է՝

- հասկանալ ինքն իրեն,
- ճանաչում է աշխարհը,

- գիրելիքներ է ձեռք բերում:
- Առաջընթացի համար անհրաժեշտ է՝
- ընտրել դասին համապատասխան կրթադաստիարակչական խաղեր,
  - բովանդակությունը խաղի պետք է համապատասխանի երեխաների հետաքրքրություններին և պահանջմունքներին,
  - կարողունան հաղթահարել դժվարությունները, որոնց կօգնեն հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը,
- դասի ճիշտ տեղում խաղը կազմակերպել:

Կրտսեր դպրոցականը չունի կրթության, ուսման նկատմամբ ներքին գիտակցված պահանջ, բայց կա նրա բնական հետաքրքրությունը. հետաքրքրասիրությունը ամեն նորի ու անհայտի նկատմամբ: Այդ պատճառով կրտսեր դպրոցում ուսուցման նպատակը համարվում է ոչ միայն այդ հետաքրքրությունը ապահովելը, այլ ուսումնական գործընթացի նկատմամբ մոտիվացիայի զարգացումը: Այս խնդրի հաջող լուծման համար ուսումնական պրոցեսում կիրառվում են խաղային իրադրությունները: Դրանք ձևավորում են հետաքրքրություն ուսումնական առարկաների և ուսումնական գործունեության նկատմամբ: Իր էությամբ խաղը զգացմունքային է: Այն ապահովում է ծրագրային նյութի յուրացումը և ակտիվացնում է մտավոր գործունեությունը, ստեղծում է աշխույժ, աշխատանքային մթնոլորտ, բարձր տրամադրություն, կենտրոնանում է աշակերտների ուշադրությունը առավել երկար ժամանակ: Այդ հատկության շնորհիվ նույնիսկ ամենաչոր տեղեկությունը կենդանացնում ու դարձնում է վառ ու գրավիչ, ոչ սովորական: Խաղային իրավիճակում ամենապասիվ աշակերտը ընդունակ է կատարել այնպիսի աշխատանք, որը նրան անհասնելի է սովորական ուսումնական իրավիճակներում: Կարևոր է միշտ հիշել, որ խաղը միաժամանակ ազդում է ուղեղի երկու կիսագնդերի

վրա. քերականական, լեզվական, վերլուծական մտածողության և մաթեմատիկայի համար պատասխանատու է ձախ կիսագունդը, իսկ ինտուիցիայի, ռիթմի, երաժշտության, կազմակերպչական գործունեության՝ աջը: Այդ կերպ խաղը խթան է հանդիսանում լավ հիշողության և նոր նյութի ընկալման: Խաղային իրադրության նշանակությունը հնարավոր չէ չգերազնահատել. լինելով հաճելի զբաղմունք, հանգիստ, այն ընդունակ է վերափոխվել ուսուցման:

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. դասաժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դեր է այստեղ ստանձնում համակարգչային խաղերը: Համակարգչային խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Այսօր համակարգչային խաղերը որպես զվարճանք գրեթե տարածված ու սիրված են ամբողջ աշխարհում և մեծ ազդեցություն են գործում աշակերտների կյանքում:

Համակարգչային խաղերը անհատների տեղեկատվական տեխնոլոգիաների աշխարհմուտք գործելու լուսամուտն է: Մեծ է նաև համակարգչի դերն ու նշանակությունը երեխաների կրթության և դաստիարակության գործում: Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետագոտության արդիականությունը:

Մեր աշխատանքային գործունեության ընթացքում կիրառում ենք նաև համակարգչային խաղեր, որպեսզի բարձր պահենք դասարանի ակտիվությունն ու դասը հետաքրքիր դարձնենք կրտսեր դպրոցականի

համար: Բերենք աշխատանքային գործունեության ընթացքում հաճախ կիրառվող համակարգչային խաղերի մի քանի օրինակ:

Ինչպես գիտենք, խաղային տեխնոլոգիաները, հատկապես առաջին դասարանում, առաջնահերթություն են, ուստի մայրենիի դասին հնչունի, վանկի, բառի ձևի և իմաստի, նախադասության ուսուցման շրջանակներում կիրառում ենք նաև համակարգչային խաղեր:

Մայրենիի դասերին խաղային իրադրությունները օգնում են ընկալել դժվար քերականական նյութը: Մայրենիի դասագրքում զետեղված են բազմապիսի խաղեր, ինչպիսիք են՝ «Գտիր ավելորդը», «Փոխակերպում», «Ձախ ու աջ», «Դարձգիր»,

«Խառանգիր» , «Վանկախաղ » . «Հավաքիր բառ » , խաչբառեր և այլն:

Ստորև ներկայացված են մի քանի առաջադրանքներ, որոնք կառուցված են խաղային տեխնոլոգիաների հիման վրա: Առաջադրանքները կազմելիս հաշվի է առնվել այն հանգամանքը, որ կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեության տեսակը դեռևս համարվում է խաղը:

Խաղ 1՝ Քայլ-վանկ

Այս խաղը կարելի է խաղալ խումբ-խումբ, յուրաքանչյուր խմբում՝ հինգ աշակերտ: Երեխաները ստանում են նկարներ, ասում բառը, բաժանելով վանկերի, կատարում այնքան քայլ առաջ, որքան վանկ ունի այդ բառը:

Խաղ 2՝ Վանկ- գնդակ

Ուսուցիչը ասում է բառը կամ ցույց է տալիս նկարը և գնդակը տալիս մեկին: Երեխան գնդակը զցում է օդ և բռնում՝ վանկատելով բառը:

Խաղ 3՝ Օգնենք Բուրատինոյին

Մեծ էկրանին հայտնվում են թվերի կազմությանը վերաբերող պատկերներ, որոնք, հաջորդաբար լրացնելով, կօգնենք Բուրատինոյին վերցնել « ոսկե

բանալին»: Խաղի վերջում Բուրատինոն շնորհակալություն է հայտնում փոքրիկ գիտունիկներից, ովքեր մեծահոգաբար օգնեցին իրե



ՕԳՆԵՆՔ ԲՈՒՐԱՏԻՆՈՅԻՆ



9	
4	
	1
2	
	5

8	
1	
	7
3	
	5

ՕԳՆԵՆՔ ԲՈՒՐԱՏԻՆՈՅԻՆ



7	
3	
	2
5	

6	
1	
	5
3	

Մտեղծել և կիրառել են համակարգչային խաղ- վարժություններ՝ հնչյունային վերլուծություն և համադրություն կատարելու հմտությունը ձևավորելու նպատակով.

Դրանք են

- Նկարների միջոցով որոշել առաջին տառ- հնչյունը
- Բառից համապատասխան հնչյունի առանձնացում
- Հնչյունի տեղի որոշումը բառի մեջ
- Ընտրել այն հնչյունները, որոնցով սկսվում են տրված առարկաների նկարները
- Տրված պատկերների առաջին հնչյուն-տառով կազմել նոր բառ
- Սլաքով միացնել այն նկարները, որոնց անվանումները սկսվում են տրված նույն հնչյուններով
- Լուծել խաչբառը, որտեղ բոլոր պատասխանները սկսվում են տրված տառով
- Կազմիր նախադասություն, որտեղ բոլոր բառերը սկսվում են տրված տառով
- Տրված գծապատկերում նորածանոթ/ծ/ տառի վանդակը գունավորի՛ր, իսկ մնացած վանդակներում լրացրո՛ւ քեզ արդեն քաջածանոթ տառերը:



--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Այսպիսով՝ մեծ են խաղերի ուսուցողական և կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Դրանք նպատակային և ստեղծագործարար կիրառելու դեպքում կարելի է շատ բարձր ուսումնական արդյունքների հասնել: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Այլ կերպ ասած՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտի ակտիվություն, նաև ակտիվ փոխհարաբերություններ, ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման, անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Սույն աշխատանքի վերլուծության արդյունքում կատարեցինք մի քանի արձանագրումներ, որոնք կամբողջացնենք, ընդհանրական տեսքի կրեթենք ստորև: Աշխատության թեման անսպառ ուսումնասիրության և վերլուծության երկարատև աշխատանք է պահանջում, այնուամենայնիվ, մի բան հստակ է, եթե մենք նպատակ ենք դնում ակտիվորեն ներգրավել սովորողին ուսումնառության գործընթացի մեջ, ապա պետք է հաշվի առնվեն վերջինիս հետաքրքրությունները, տարիքային առանձնահատկություններն ու նախասիրությունները:

Այս համատեքստում կրկին կցանկանանք շեշտադրել աշակերտակենտրոն ուսուցման կարևորությունը: Սովորողի հետ հաշվի նստել, լսել նրա կարծիքը, խրախուսել վերջինիս, ստուգման ընթացքում շեշտադրել ոչ թե սխալ, այլ ճիշտ բաղադրիչը, կարծում ենք, որ նման մոտեցումը սովորողին ու դասարանը կդարձնեն հեշտ կառավարելի, և մանկավարժն անպատճառ կհասնի հաջողության:

Խոսքի զարգացումը, անմիջական գործընթաց է, ուստի մանկավարժը պետք է շփման համար ստեղծի հարմարավետ պայմաններ, որպեսզի ամեն կերպ խրախուսվի անհատի գիտակցումը, ինքնուրույնության կարևորությունը աշակերտի մոտ: Ուսումնական թեմաների բարոյախրատական բաղադրիչները կօգնեն արժեհամակարգ, քննադատողական մտածողություն ձևավորելուն:

Այսպիսով՝ ուսուցիչը պետք է ստեղծի բոլոր նախապայմանները, որպեսզի կրտսեր դպրոցականը հնարավորինս արագ ու անցնցում ինտեգրվի հասարակություն ու նախաձեռնողի դերում լինի, ցանկանա սովորել ու իր սովորածը կիրառել ուսումնական հաստատությունից դուրս:

Խաղային տեխնոլոգիաները մեծ օգնական են ուսուցչին այս  
վերջնարդյունքին հասնելու համար:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. [http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VXsWLRpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2gmPy\\_lFnddNvjYGXEkXjQ](http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VXsWLRpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2gmPy_lFnddNvjYGXEkXjQ) Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուխյան, Մ. Մանուկյան, Մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, Երևան 2014:
2. Ջ. Գյուլամիրյան, Մայրենիի ուսուցման մեթոդիկա, Երևան, 2018:
3. <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docID=140362>  
ՀՀ հանրակրթության  
մասին օրենք:
4. [http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013\(4\).pdf](http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013(4).pdf)  
«Նախաշավիղ» հանդես, Երևան:
5. «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան 2020:
6. <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf> Լ.Վ. Գևորգյան, Ժամանակակից  
ինտերակտիվ տեխնալոգիաների կիրառման  
առանձնահատկությունները, Երևան, 201

