

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

**ԹԵՄԱ ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ
ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ**

ՈՒՍՈՒՑՉՈՒՀԻ՝ ԳԱՅԱՆԵ ԱՍԼԱՆՅԱՆ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.

Մեծերը խաղի մասին

Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների
խթանման միջոց

Ճանաչողական գործունեությունը զարգացնող խաղեր և վարժություններ.

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները

Եզրակացություն.....

Գրականության ցանկ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դպրոցում դասավանդելիս խնդիրները բազմակի են և ամեն անգամ
առնչվում են նոր խնդիրների: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաներին բնորոշ են
առանձնահատկություններ, որոնք հանդիսանում են նախադպրոցական տարիքի
օրգանական շարունակությունը: Կրթական գործունեությունը պահանջում է
բարձրագույն հոգեկան գործառույթների՝ մտածողության, ուշադրության, հիշողության,
երևակայության ինքնաբերական զարգացում: Երեխան սկսում է տիրապետել հատուկ
գործողությունների, որոնք հնարավորություն են ընձեռում կենտրոնանալ կրթական

գործընթացի վրա, հիշողության մեջ պահպանել տեսածը կամ լսածը, պատկերացնել որևէ բան, ինչը նախկինում չի տեսել: Եթե նախադպրոցական տարիքում խաղային գործունեությունն էր պայմանավորում բարձրագույն հոգեկան գործընթացների զարգացումը, ապա կրտսեր դպրոցական տարիքում այդ դերը բաժին է ընկնում կրթական գործընթացին: Այս տարիքում զարգանում է ուշադրությունը: Ուշադրությունը, արթունության ակտիվ վիճակ է, ընկալման ընտրողական ուղղվածություն, որը բնութագրվում է օրգանիզմի պատրաստակամությամբ՝ պատասխանելու ազդակին և արտահայտվում որոշակի օբյեկտի նկատմամբ հոգեկան գործունեության ուղղվածությամբ, որն անհատի համար ունի հաստատուն կամ իրավիճակային նշանակություն: Կախված անհատի գիտակցական ընտրությունից և կարգավորման առանձնահատկություններից՝ առանձնացվում են կամային, ոչ կամային և հետկամային ուշադրության տեսակներ: Ոչ կամային ուշադրությունը բնածին գործընթաց է, իրականանում է օրգանիզմի վրա որոշակի ուժի գրգռիչի ազդեցության ժամանակ և մարդուց հատուկ ջանքեր չի պահանջում: Հասարակական գործունեության ընթացքում մարդը կարողանում է կառավարել իր ուշադրությունը: Ուստի մարդու կամքին ենթարկվող ուշադրությունը կոչվում է կամային: Դասի ընթացքում ուսուցիչը երեխայի ուշադրությունը հրավիրում է ուսումնական նյութի վրա, տևականորեն պահում է, տեղափոխում է աշխատանքի մի ձևից մյուսին: Նախադպրոցականի հետ համեմատած, կրտսեր դպրոցականներն ավելի ուշադիր են: Նրանք արդեն կարողանում են կենտրոնացնել իրենց ուշադրությունը ոչ այնքան հտաքրքիր գործունեության վրա, բայց նրանց մեջ այնուամենայնիվ գերակշռում է ոչ կամային ուշադրությունը: Նրանց համար արտաքին տպավորություններն ուժեղ, արտաքին տպավորություններն ուժեղ, շեղող գործոններ են: Նրանց դժվար է կենտրոնանալ անհասկանալի, բարդ նյութի վրա: Ուշադրությունն աչքի է ընկնում մեծ ծավալով: Կրտսեր դպրոցակնը միննույն աշխատանքի վրա կենտրոնացնում է իր ուշադրությունը 10-20ր: Բայց եթե երեխան չի կարողանում կենտրոնանալ, դա չի նշանակում, որ նա տառապում է ուսման որևէ խանգարումով: Հաշվի առնելով սովորողների, հատկապես փոքր տարիքի, համեմատաբար արագ հոգնածությունը, ուշադրությունը շեղող գործոնները մանկավարժները խորհուրդ են տալիս փոխել աշխատանքի մոտեցումը և կիրառել մեթոդների բազմազանություն: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել

մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Որպեսզի կարողանանք սովորողներին ներգրավել դասի մեջ, պետք է կիրառել հետաքրքրաշարժ ու ուշադրությունը զարգացնող խաղեր: Տրամաբանական և հետաքրքրաշարժ խաղերը հետաքրքրում են երեխաներին: Կենտրոնացման բացակայությունը, ցրվածությունը երեխաների շրջանում շատ տարածված խնդիր է: Այդ իսկ պատճառով էլ որոշեցի ինձ համար որոշ բացահայտումներ անել և խնդիրը ուսումնասիրել խորքային: Հետազոտությանս նպատակը դարձավ աշակերտների ուսման նկատմամբ հետաքրքրասիրության պակասի, ցրվածության, կենտրոնացման բացակայության, անտարբերության նախադրյալների բացահայտումը: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից

:

ՄԵԾԵՐԸ ԽԱՂԻ ՄԱՍԻՆ .

«Խաղը երեխայի ազատ գործունեությունն է...

Նրա մեջ ձևավորվում են մարդկային հոգու բոլոր կողմերը,

Նրա միտքը, նրա սիրտը, նրա կամքը»:

Կ.Դ. Ուշինսկի

Խաղն իր զորավոր պոտենցիալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ:

Շ Ա Ամոնաշվիլի

Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից: Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքային գործընթացներում:

Լ. Ս. Վիգոտսկի

Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ. այն ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ:

Ֆ. Ֆրյոբել

Խաղի ժամանակ երեխաներին տվեք կատարյալ ազատություն, և դուք իսկույն կիմանաք նրանց սովորություններն ու հակումները:

Մ Ի Դեմկով

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱՉՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Ուսուցման նպատակի նման ընկլումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի

ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը:

Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր գվարթ խաղերով, չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ աշակերտ կամ աշակերտ – աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ – ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն

իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղ պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:

Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցան նկատմամբ:

Շատ մանկավարժներ առաջարկում են (որոշ տեղեր նաև կիրառում) հոգեկան խթանման մի հիանալի միջոց՝ խաղը: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում, քանի որ, ըստ հոգեբանների, այդ տարիքն առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն:

Փոքր ինչ մանրամասն անդրադառնանք խաղի ուսումնական նշանակությանը: Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր:

Խաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական,

տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու հափշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում:

Խաղերը դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն միայն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Խթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը: Գիտելիքը երեխային հաճույք պատճառելու չափ վարպետորեն մատուցելու կերպը միշտ էլ զբաղեցրել է մանկավարժության մեթոդաբաններին:

Մանկան խաղի բնութագրիչ գծերից մեկը հուզականությունն է: Գիտելիքը խաղով մատուցելու ընթացքում անհրաժեշտաբար պետք է մատուցվելիքը կապել երեխայի էության հուզական ոլորտների հետ:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:

Անձի զարգացման մեր հերթական բաղադրատոմսը չի կարող վիճարկել և ոչ մի մասնագետ: Այն միշտ էլ եղել է բազմաթիվ մանկավարժների մանրակրկիտ

ուսումնասիրության առարկան: Խոսքը ստեղծագործական մտածողության մասին է: Ջարգացնող ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը դպրոցականների մեջ ակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է: Ակտիվ մտածողությունը կարող է և ինքնուրույն չլինել: Ինքնուրույն մտածողությունը ոչ միշտ է ստեղծագործական: Մինչդեռ ստեղծագործական մտածողությունը անպայմանորեն և ակտիվ է, և՛ ինքնուրույն:

Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ նրանցից պահանջվի հետազոտական մոտեցում: Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները, որ աշակերտների մեջ ծագեն ոչ միայն պրոբլեմային հարցեր, այլև դրանք ինքնուրույնաբար լուծելու ձգտում: Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական բաղադրամասն է, երբ աշակերտն ինքն է բացահայտում, ինքն է գտնում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրեն անհայտ ուղին: Ինչի՞ց է սկսվում պրոբլեմի նկատմամբ ճիշտ մոտեցումը: Նրանից, որ ճանաչողության պրոցեսում աշակերտի մեջ ծագում է դժվարություն. նա չի կարողանում նախկինում յուրացրած գիտելիքների միջոցով բացատրել նոր, իրեն հետաքրքրող փաստերն ու երևույթները: Ինքն՝ աշակերտն է ձգտում գտնել կամ յուրացնել նոր տեղեկություններ, գործողության նոր եղանակներ, որպեսզի վերացնի սովյալ երևույթը հասկանալու ընթացքում առաջացած հակասությունը: Դասի ժամանակ ճանաչողական պահանջմունք առաջացնել՝ նշանակում է ստեղծել պրոբլեմային իրադրություն: Աշակերտին պրոբլեմի լուծման պրոցեսի մեջ ներգրավելու համար անհրաժեշտ է նաև պրոբլեմի հստակ սահմանումը, նրա ձևակերպումը, իսկ այնուհետև, ստեղծելու համար վարկածների առաջաշում՝ դրանց ստուգում ու հիմնավորում: Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում են ոչ թե պատրաստի վիճակում, այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինքնուրույնաբար:

Բազմաթիվ դիտարկումները ցույց են տալիս, որ երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները մեծ չափով կախված են ոչ միայն շրջապատի իմացական մակարդակից/ընտանիք, համադասարանցիներ, մանկավարժներ, ստեղծագործական խմբակներ և այլն/, այլև նրա ստեղծագործական ընդունակությունների հանդեպ շրջապատի ցուցաբերած գնահատականից: Մեծահասակները, նախ և առաջ

ծնողները, բնականաբար, ավելի բարձր են գնահատում իրենց երեխաների ստեղծագործական բնականաբար, ավելի բարձր են գնահատում իրենց երեխաների ստեղծագործական ընդունակությունները, քան մանկավարժներն ու անգամ իրենք՝ երեխաները: Նրանք իրենց երեխաներին ավելի լավ են ճանաչում, սիրում ու ցանկանում քաջալերել՝ ընդգծելով նրանց արժանիքները: Նկատենք, որ մանկավարժները դա ավելի քիչ են անում: Այստեղից հանգում ենք տխուր եզրակացության, որ ստեղծագործական դրսևորումների հանդեպ խրախուսական վերաբերմունքի անտեսումը վնասում է երեխաներին՝ իրագործելու իրենց հնարավորություններն ու բացահայտելու սեփական անհատականությունը: Այն նվազեցնում է ինտելեկտի իրական առարկայական ցուցանիշները՝ բացասաբար ազդելով երեխայի ստեղծագործական զարգացման վրա: Անշուշտ, երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները պայմանավորված են անձի հոգեբանության ոլորտում ուսուցչի ունեցած գիտելիքներով և մանկավարժական գործունեության մեջ դրանց գրագետ կիրառման ունակությամբ: Մանկավարժական գործունեության մեջ այն նախ և առաջ արտահայտվում է ուսուցման յուրաքանչյուր պահին ուսուցչի ունեցած առավելագույն ներգրավվածությամբ և առկա հոգեբանական բոլոր պաշարների լիարժեք օգտագործմամբ: Հայտնի է, որ վառ ստեղծագործական ընդունակություններ ունեցող երեխաները հարուցում են ոչ միայն աշակերտների, այլև որոշ ուսուցիչների հակակրանքը: Դա հաճախ մանկավարժների մասնագիտական անբավարար մակարդակի հետևանք է:

Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ «կոչում շնորհելը» (ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու

դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ ԵՎ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Խաղ «Հետևիր և կատարիր»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրության տեղափոխման ունակությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: Ընթացքը: Խմբավարն անվանում է մի քանի բառ՝

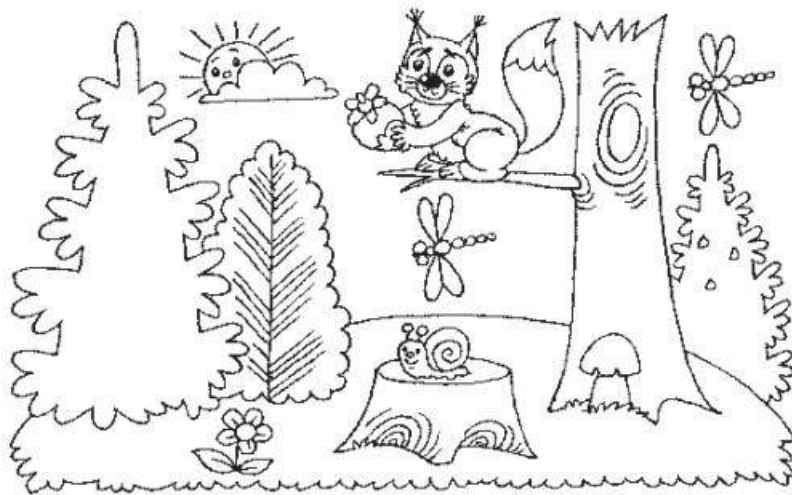
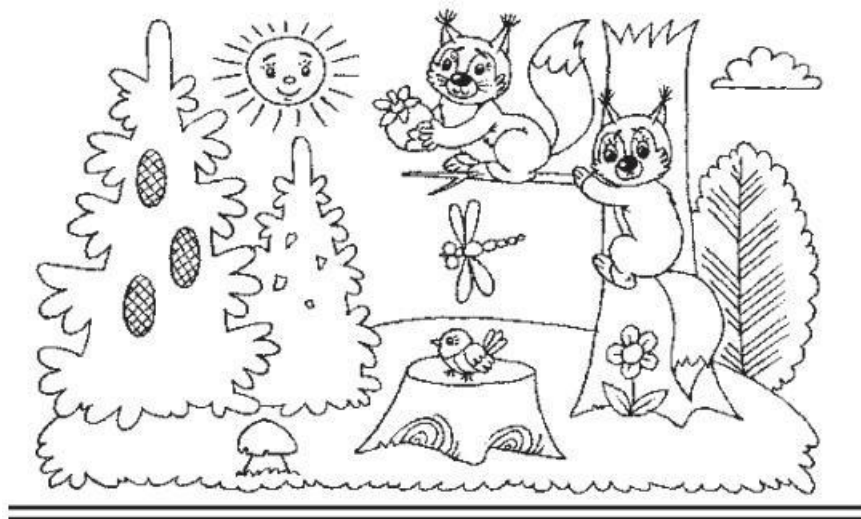
«աթոռ», «մահճակալ», «մատիտ», «տետր», «գիրք», «ագռավ», «ծիրան», «պատառաքաղ» և այլն: Ըստ նախնական պայմանավորվածության՝ երեխան պետք է արձագանքի որոշակի խմբի կամ խմբերի (կենդանի, կահույք, բույս, ուտելիք, միրգ) պատկանող բառերը լսելիս: Օրինակ՝ խմբավարն ասում է. «Այժմ ես կթվեմ բառեր, դուք պետք է ուշադիր լսեք: Երբ որևէ մրգի անուն լսեք, ծափ կտաք»: Եթե երեխան ընկճվի, շփոթվի, ապա վարժությունը կրկնեք ևս մեկ անգամ: Երբ երեխան յուրացնում է առաջին հրահանգը, խաղը կարելի է աստիճանաբար բարդացնել: Երկրորդ հրահանգի դեպքում կարելի է երեխային առաջարկել, որ կանգնի այն ժամանակ, երբ լսի բույսերի անուններ: Վերջում կարելի է միավորել առաջին և երկրորդ խաղերը, այսինքն՝ երեխան ծափ է

Խաղ «Գտիր տարբերությունները»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրության կենտրոնացումը:

Անհրաժեշտ նյութեր – նույն նկարի 2 տարբերակ, որոնք պարունակում են 10-12 տարբերություններ, մի քանի անավարտ նկարներ, կիսատ ներկված նկարներ: (Տե՛ս հավելված, նկար 9):

Ընթացքը: Առաջին վարժություն: Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և նշի դրանց տարբերությունները (նկար 9):



Նկար 9

Խաղ «Ուշադիր լինենք միմյանց հանդեպ»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – շկան:

Ընթացքը: Տարբերակ առաջին: Մասնակիցներից մեկը նստում է մեջքով լսարանին: Նա պետք է մանրամասնորեն նկարագրի ներկաներից որևէ մեկի արտաքինը՝ հագուստի դետալները, սանրվածքը, կոշիկները և այլն: Տարբերակ երկրորդ: Խմբավարը մասնակիցներին խնդրում է բաժանվել զույգերի և կանգնել միմյանց մեջքով: Խմբավարն անցնում է բոլոր մասնակիցների կողքով

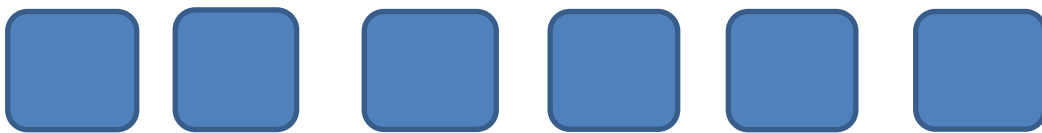
և ամեն մեկին տալիս է մեկ հարց գույքնկերոջ մասին (արտաքինի, հագուստի մասին և այլն:

Խաղ «Հավասարեցրու՛»

Խաղի համար անհրաժեշտ է ունենալ երկու տարբեր գույների շրջան (օրինակ՝ 20շրջան): Սեղանի վրա դնել 3հատ կարմիր և 7հատ դեղին շրջան: Մնացած շրջանները առանձնացնել ըստ գույների և դնել սեղանին: Առաջադրանքի էությունը կայանում է նրանում, որ աշակերտը պետք է հավասարեցնի շրջանների քանակը տարբեր եղանակներով:

Խաղ «Ամենափոքր թիվը»

Հետևյալ քարտերով ստացի՛ր ամենափոքր 10 նիշ ունեցող թիվը.



5 68 309 7 41 2 9 Խաղը կարելի է խաղալ 3-4րդ դասարանում՝ «Բազմանիշ թվեր» թեման ուսուցանելիս: Աշակերտներին հանձնարարել փոխել խաղին առաջադրվող պահանջը: Օրինակ՝ հետևյալ քարտերով ստացի՛ր ամենամեծ 10նիշ ունեցող թիվը. քարտերը դասավորի՛ր այնպես, որ սկսվի և ավարտվի գույգ թվերով, կենտ թվերով և այլն:

Խաղ «Գտի՛ր քո գույգը»

Դասարանը բաժանվում է 2 խմբի: Խմբերից մեկին բաժանել քարտեր, որոնց վրա գրված են թվեր՝ տասնյակներով: Երկրորդ խմբին բաժանել քարտեր, որոնց վրա գրված են թվային արտահայտություններ, օրինակ՝ $61-1$, $28+2$, $34-4$ և այլն: Ուսուցիչը հրահանգում է՝ գտի՛ր քո գույգը:

Խաղ «Ո՞րն է թիվը»

Տվյալ խաղը կարելի է անցկացնել խմբերով կամ գույգերով: Յուրաքանչյուր խմբից կամ գույգերից մեկը ընտրում է մի թիվ ու հուշող բանալիների միջոցով օգնում ընկերներին կռահել մտապահած թիվը: Օրինակ՝ «Մտքումս մի թիվ եմ պահել»

I Բանալի Այն կենտ թիվ է II Բանալի Այն բաժանվում է 7ի III Բանալի Այն գտնվում է 20ի և 30ի միջև IV Բանալի Նիշերի գումարը 3 է V Բանալի Միավորը տասնավորը կեսն է է VI Բանալի Թիվը պատիկ է նաև 3ին Տրված օրինակի մտապահած թիվը **21**-ն է :

Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:

Խաղը իր մեջ ներառում է հետևյալ ֆունկցիաները.

հոգեբանական-թուլացնում է լարվածությունը, կարգավորում զգացմունքները **հոգեբուժական**-օգնում է երեխային փոխել վերաբերմունքը իր և ուրիշների նկատմամբ, փոխում է շփման ձևերը, կարգավորում հոգեկան ինքնազգացողությունը **տեխնոլոգիական**- թույլ է տալիս մտածելակերպը մաս-մաս ռացիոնալ դաշտից տեղափոխել երևակայական ոլորտ, որը և հետագայում անցում է կատարում դեպի իրականություն:

ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐՆ ՈՒ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Դիդակտիկ խաղեր երեխաներին սովորեցնելու և դաստիարակելու նպատակով հատուկ մանկավարժության կողմից ստեղծված կանոններով խաղերի տեսակ է: Դրանք ուղղված են երեխաների ուսուցման կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, բայց միևնույն ժամանակ նրանց մեջ դրսևորվում է խաղային գործունեության դաստիարակչական և զարգացնող ազդեցությունը: Դիդակտիկ խաղերը որպես երեխաների ուսուցման միջոց օգտագործելու անհրաժեշտությունը տարրական դպրոցական տարիքում որոշվում է մի շարք պատճառները:

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները,

փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները:

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Սակայն ոչ բոլոր խաղերն ունեն արժեքավոր կրթադաստիարակչական նշանակություն. Այն խաղերն են արդյունավետ, որոնք երեխաներին ընձեռում են ճանաչողական գործունեություն ծավալելու հնարավորություն, այսինքն՝ երեխայի անձը զարգացնող: Դրանց մեջ մտնում են այն խաղերը՝

- որոնք երեխաներից պահանջում են կատարողական ակտիվ գործունեություն, և որոնց շնորհիվ երեխաներն իրականացնում են տրված նմուշին համապատասխան աշխատանք,
- որոնք երեխաներից պահանջում են կրկնվող գործողությունների վերարտադրություն. Դրանք նպատակաուղղված են ավելի շատ հաշվողական և վայելչագրական հմտությունների ձևավորմանը,
- որոնց միջոցով երեխաները կազմում են տրվածին տրամաբանորեն նման նոր օրինակներ՝ փոփոխության ենթարկելով նմուշը,
- որոնք պարունակում են որոնողական-ստեղծագործական տարրեր:

Կարևոր է, որ դիդակտիկ խաղն ունենա լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունը դյուրին և հաճելի դարձնելուն:

Խաղի դիդակտիկան, ախտորոշիչ, դաստիարակչական, զարգացնող և այլ գործառնությունները պիտի անպայման տարրական դասարանի ուսուցիչները գիտակցեն, որպեսզի խուսափեն մանկավարժական գործընթացում խաղի կիրառման ժամանակ թույլ տրվող սխալներից:

Դիդակտիկ խաղերն ուսումնական գործընթացում կարևորում ենք և առաջարկում գործածել հատկապես այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է երեխաների ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի: Խաղային հնարների մանկավարժական արժեքն այս դեպքում այն է, որ խաղալիս ակտիվանում են երեխաների մտավոր գործունեությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունները՝ նպաստելով ուսումնական նյութի գիտակցական յուրացմանը, ապահովելով միևնույն իրողության կրկնությունն

իրականացնող անձաձիր գործողություններ, զարգացնելով սովորողների ինքնուրույնությունն ու ինքնագործունեությունը:

Դիդակտիկ խաղերի նպատակը երեխաների առջև դրվում է խաղային առաջադրանքների ձևով, ուսուցման գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղային միջոց, ուսումնական գործունեության մեջ ներառվում են մրցակցության տարրեր, դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող ավարտը կապված է խաղի արդյունքների հետ: Մանկավարժական խաղերը մանկավարժական գործընթացի բնույթով բաժանվում են խմբերի.

ա) ուսուցողական, վարժողական, վերահսկողական ընդհանրացնող

բ) ճանաչողական, դաստիարակչական,զարգացնող

գ) վերարտադրողական, արտադրողական, ստեղծագործական

դ) հաղորդակցական, ախտորոշիչ, մասնագիտական, հոգետեխնիկական:

Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ. նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը. ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարվում են խաղի մեջ:

Խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

զվարճացնող (զվարճացնում է, հետաքրքրություն է մտցնում)

հաղորդակցական (զարգացնում է հաղորդակցական կարողությունները)

խաղաբուժական (նպաստում է դժվարությունների հաղթահարմանը)

հայտորոշիչ (ինքնաճանաչման հնարավորություն է ստեղծում)

անձնային որակները կարգավորող (նպաստում է անձնային որակների զարգացմանը)

1.Ըստ գործունեության բնագավառի խաղերը լինում են

Ֆիզիկական, աշխատանքային, սոցիալական, մտավոր, հոգեբանական:

2. Ըստ առարկայական բնագավառի լինում են մայրենիի, մաթեմատիկային այլն:

3. Ըստ մանկավարժական գործընթացի խաղերը լինում են հսկող, ուսուցանող, ճանաչողական, զարգացնող, հայտորոշիչ, ստեղծագործական:

4. Ըստ խաղային մեթոդիկայի՝ դերային:

5. Ըստ խաղային ոլորտի՝ առարկաներով և առանց առարկաների:

Դիդակտիկ խաղերի միջոցով ապահովում են նաև տարբեր միջառարկայական կապեր: Օրինակ՝ մաթեմատիկայի և ֆիզկուլտուրայի միջև: Մաթեմատիկայի դասերին, հատկապես I և II դասարաններում կազմակերպվում են տարբեր ֆիզկուլտ դադարներ, որոնք թարմացնում են աշակերտներին, իսկ ֆիզկուլտուրայի դասերին կազմակերպվում են տարբեր մաթեմատիկական խաղեր, որոնք ընդլայնում են երեխաների մաթեմատիկական գիտելիքների օգտագործման շրջանակները, այսպիսով իրականացվում է մաթեմատիկայի և ֆիզկուլտուրայի միջառարկայական կապը: Յուրաքանչյուր կազմակերպվելիք մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղ պետք է հասկանալի լինի յուրաքանչյուր աշակերտի, այլապես հետաքրքրություն չի առաջացնի նրա մեջ, որի պատճառով էլ ինչպես խաղը, այնպես էլ տարվելիք աշխատանքը կիմաստագրվի:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով՝ կատարված ուսումնասիրությունները հնարավորություն են տալիս գալ այն եզրահանգման, որ դիդակտիկ խաղն իրականում ուսուցման գործընթացի անբաժանելի, արդյունավետ, տարողունակ, բավականին ճկուն ու լայն հնարավորություններով հագեցած միջոց է:

Ցանկացած ուսուցիչ և մասնագետ կարող է դիդակտիկ խաղերը կիրառել՝ խաղի մեջ տվյալ դասանյութի յուրացման, ամրապնդման կամ նոր նյութի ուսուցման նկատմամբ մոտիվացիայի առաջացման նպատակից զատ՝ աշակերտների զարգացմանը մեծապես խթանող նպատակներ: Որպես աշխատանքի կատարման եղանակ՝ ընտրված էր ուսուցման կազմակերպման խմբային եղանակը, իսկ կատարվող աշխատանքն իրականում իր մեջ ամբողջացնում էր ժամանակակից մանկավարժական տարբեր տեխնոլոգիաներ՝ խաղային տեխնոլոգիայի գերակայությամբ: Նմանատիպ աշխատանքի ընթացքում կիրառվեցին մանկավարժական այնպիսի տեխնոլոգիաներ, ինչպիսիք են՝ համագործակցային ուսուցման տեխնոլոգիան, պրոբլեմային ուսուցման տեխնոլոգիան, նախագծային ուսուցման տեխնոլոգիան, զարգացնող ուսուցման տեխնոլոգիան և այլն: Մեր կողմից կատարված աշխատանքի հիմքում ընկած էր այն գաղափարը, որ մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը կարելի է իրականացնել ոչ միայն աշակերտների համար նյութը հասկանալի դարձնելու, աշակերտներին լիցքաթափելու կամ հանգստացնելու համար, այլ նաև դրանց հետ մեկտեղ կարելի է համատեղել նաև բնաճանաչողական գիտելիքների փոխանցումը: Հետազոտական աշխատանքի նպատակն էր բացահայտել, թե որքանով է հնարավոր մեկ խաղի միջոցով և՛ զարգացնել մաթեմատիկական մտածողությունը, և՛ նպաստել աշակերտների հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը, և՛ հաստատել միջառարկայական կապեր, և որ մեր գլխավոր նպատակներից մեկն էր՝ հաղորդել աշխարհաճանաչողական գիտելիքներ: Որպեսզի մշակված դիդակտիկ խաղը համապատասխանի աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, լինի արդյունավետ, պարզ, հետաքրքիր ու դասանյութի հետ սերտորեն կապված, կատարվեցին դասագրքերի ուսումնասիրություններ՝ տարբեր առարկաներից նույն շրջանում ուսումնասիրվող թեմաների հետ կապերի հաստատման համար:

Եթե փորձենք զուգահեռներ տանել ուսուցիչների և տվյալ դասարանի աշակերտների տված պատասխանների միջև, ապա վստահաբար կարող ենք ասել, որ շատ դեպքերում մոտեցումները համընկնում էին: Այսինքն՝ ինչ նպատակով որ դրանք կիրառվում էին:

Գրականության ցանկ

1. Հոգեբանական խաղեր և վարժություններ – ձեռնարկ դաստիարակների, մանկավարժների և հոգեբանների համար - Երևան 2014
 2. Խաղ Գայանե Հարությունյան «Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց»
 3. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես, 4.2003 .
 4. Սուսաննա Քալաշյան «Դիդակտիկ նյութերի օգտագործումը տարրական դասարաններում»
 - 5 «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես, 5-6.2003 ավով սովորենք - Ջուլիետա Գյուլամիրյան - Երևան 2009
-