

<<ԵՐԵՎԱՆԻ ԼԵՈՅԻ ԱՆՎԱՆ Հ. 65 ԴՊՐՈՑ>> ՊՈԱԿ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ

ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաները որպես կրտսեր դրոցականների

ուսուցման միջոց

Դպրոց՝ Մուրացանի անվան հ. 18 հիմնական դպրոց

Ղեկավար՝ Ելենա Ջիլավյան

Ուսուցիչ՝ Աննա Հովհաննիսյան

ԵՐԵՎԱՆ 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Գրականության ակնարկ.....	5
Գործնական համատեքստ.....	6
Հետզոտության ընթացք	8
Տվյալների վերլուծություն.....	15
Եզրակացություն.....	17
Գրականության ցանկ.....	19

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա զարգացման բոլոր փուլերում: Այն մարդկային գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, որը ծագում է մանկության շրջանում և շարունակվում է ամբողջ կյանքի ընթացքում: Տարբեր տեսանկյուններից քննարկելով խաղային գործունեությունը գիտնականները նշում են, որ խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Նրանք խաղային տեխնոլոգիաները դիտարկում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևորագույն միջոց: Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով երեխային կարելի է կրթել և դաստիարակել: Երեխայի համար իրականության ճանաչման այս հզոր միջոցը բացահայտում է նրա բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի ժամանակ խիստ գործուն են մանկան միտքը և երևակայությունը: Այս գործունեության ընթացքում բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ փոխշփումների և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու, արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու հնարավորություն:

Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են նաև գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության տարանջատմանը. Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում և արդյունք:

Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Կրտսր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով, երեխաների համար բացվում է մի նոր՝ առավել հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի աշխատի: Երբ Խաղը՝ որպես գործիք մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործունեության մեջ դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ նաև աշակերտ-աշակերտ

հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ ապա դրանք աննկատելիորենն անհետանում են:

Հետազոտության արդիականությունը կայանում է նրանում, որ շատ ուսուցիչներ անբավարար ուշադրություն են դարձնում կրթական պրակտիկայում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը, դիդակտիկ նյութի բարդ և քրտնաջան պատրաստման պատճառով, ինչը հաճախ նվազեցնում է հետաքրքրությունը կրտսեր դպրոցականների շրջանում ուսումնական գործընթացի նկատմամբ:

Հետազոտության խնդիրն է հասկանալ ինչ դեր ունեն խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման պրոցեսում, որքանով են ազդում դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման վրա և ինչ արդյունավետություն ունեն դասի պրոցեսին: Հիմնավորել խաղի դերը դպրոցականների ուսումնական գործընթացի զարգացման գործում:

Հետազոտության նպատակը տեսականորեն ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցի ուսումնական գործընթացում: Ինչպես նաև բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման առանձնահատկությունների կարևորություն տարրական դպրոցի դասարաններում:

Ուսումնասիրության առարկա՝ կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գործընթացը և տարրական դպրոցի դասասենյակում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները:

Հետազոտության նպատակն է՝

1. Վերլուծել հոգեբանական և մանկավարժական գրականությունը խաղը որպես ուսուցման մեթոդ օգտագործելու խնդիրը.
2. Դիտարկենք խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգումները, գործառույթները և տեսակները:
3. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՏԱՐԿ

Մանկավարժության մեջ խաղային միջավայրը դիտվում է որպես երեխայի գործունեությունը զարգացնող հետաքրքրությունը խթանող գործոն: Այն լայն իմաստով խթանում է անձնավորության զարգացմանը և այնպիսի որոկների ձևավորմանը ինչպիսիք են՝ ինքնուրույնությունը, ակտիվությունը, հետևողականությունը, հանդուրժողականությունը: 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 կազմկերպման, լայն դաստիարակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման և ինքնուրույնության դաստիարակության միջոց է:

Քանի որ հետազոտական աշխատանքի համար ընտրել են խաղը, որը կրտսեր դպրոցականների կյանքում, ինչպես նաև ուսուցման գործընթացում անբաժան մաս են կազմում, ուստի ուսումնասիրել են գրականություն խաղերի վերաբերյալ իինչպես նաև օգտվել են համացանցից՝ փորձելով ավելի խորը ուսումնասիրել և ճանաչել խաղի դերը կրտսեր դպրոցականի կյանքում: Ստորև ներկայացնում են գրականությունից հանդիպած մտքերը խաղային գործունեության վերաբերյալ:

<<Երեխան ապրում է խաղով խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը>>: <<Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ: Վ.Ա.Սուխումլինսկի <<Երեխան հասարակության անդամ է և հասարակությունից դուրս ապրել չի կարող: Նրա հիմնական պահանջմունքն է ապրել շրջապատող մարդկանց հետ: Երեխան շրջապատող աշխարհի հետ գտնվում է ոչ թե ուղղակի, այլ միջնորդավորված կապի մեջ: Այդ կապն իրականացվում է այուժետադերային խաղի մեջոցով: Խաղը երեխայի գործունեության առաջատար ձևն է, խաղը հենց այն գործունեության ձևն է, որով երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրցնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը: Ըստ Էլկոնին, խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական ծագման որոշակի փուլում երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի

աշխարհի բաժանման հիմքը: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ և երեխաները իրենց խաղի այդ աշխարհը սինվոլիկ իրականություն են դարձնում: Դ.Բ.Էլկոնին/խաղի ազդեցությունը երեխայի վրա/: Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում՝ դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողությունները ու արարքները: /Կ. Թորոսյանի և Հ.Խաչատրյանի <<Վեց տարեկանների մեկնարկը>> Երևան 2006թ./: Խաղը երեխայի « ներքին սոցիալականացման տարածություն է, սոցիալական դիրքորոշումների յուրացման միջոց:/ Լ.Ս.Վիգոտսկու/: Խաղը բնորոշում է որպես անձի ազատություն երևակայության մեջ:/Ա.Ն. Լեոնտևը/ «Մենք բոլորս ծնունդով մանկությունից ենք: Շատ հաճախ կարելի է զուգահեռներ անցկացնել կյանքի ու խաղային իրավիճակների միջև և եզրակացնել՝ վերջիններսունեն ընդհանրություններ: Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել:Այսպիսով զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը և հնարամտությունը»:/Զիգմունդ Ֆրեյդ Journalist թերթ/

ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՀԱՄԱՏԵՔՍ

Խաղային տեխնալոգիայի կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտի գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է, որ ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ, գիտելիքների, կարողությունների յուրացման պահանջմունք, արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին: Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է

դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության ,ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից: Խաղային տեխնոլոգիան ակտիվ ուսուցման իրականացման տեխնոլոգիաներից է: Վեց տարեկան երեխան, դպրոց հաճախելով, մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում է նրա աշխատանքային գործունեության ձևերն ու բովանդակությունը: Նրա առջև դրվում են նոր խնդիրներ: Կյանքի և գործունեության այսպիսի փոփոխությունը նոր դպրոց հաճախող աշակերտից պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն: Հենց այդ պատճառով երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, ուսուցանող, միտք շարժող: Դասագործընթացում խաղի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխային հնարավորություն է տալիս խաղի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը: Նոր գիտելիքներ հաղորդելու, ինչպես նաև գիտելիքների ամրապնդման նպատակով դպրոց հաճախելու հենց առաջին օրվանից անցկացվում են խաղեր՝ համատեղելով նաև օրվա նյութի հաղորդման հետ: Քանի որ երեխաների մոտ այնքան զարգացած չեն ուշադրությունը, ապա ավելի բարդ մեթոդներ կիրառելու համար օգտագործվում են խաղերը՝ հիշողությունը և հոգեկան մյուս գործընթացները նրանց տարիքային խմբի առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին համապատասխան: Որպես ուսուցման ձև, խաղերն իրենց բնույթով բարդ են, քանի որ դպրոցում իրականացնում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Խաղին մասնակցելով, աշակերտները սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով խաղը՝սովորեցնում է: Երբ խաղը հանդես է գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց՝ ուսուցչի դերն ավելի ընդգծված է լինում: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը: Խաղերը՝ որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև, ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համատեղում ենք պարապմունքների հետ: Այս խաղերի մեջ ներգրավված պետք է լինեն բոլոր աշակերտները: Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են

խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ մի այն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե իր, թե ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները: 6-ից 8 տարեկան երեխան ընկալունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարաններում երեխայի համար խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով բացահայտվում է նրա մեջ թաքնված ներուժը: Երբ դասն անցկացվում է աղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ավելի հեշտ է նյութը ընկալվում աշակերտների կողմից: Աշակերտի բամակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է խաղը: Այն բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել, այլ նաև դաստիարակել երեխային:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՐԸ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխանների հետ շփվելով, մենք մեր առջև դնում ենք խնդիր զարգացնելու երեխայի ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործունեությունը և այլն: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր որտեղ կզարգանան սովորողների դուև նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնությունը, ինչ-որ բան սովորելու:

Խաղալով երեխան հասկանում է ինքնիրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Հստակ խնդիրներ ու նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը, զարգացնել երեխայի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար գործունեություն է դառնում ուսումը: Սակայն դեռ երեկ իր զվարթ խաղերով տարված դպրոցականը չի կարող լիովին գերծ մնալ դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը խելամտորեն զուգակցվում է խաղերով երեխայի համար բացվում է մի նոր առավել հետաքրքիր սրտամոտ ու ցանկալի աշխարհ:

Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և ինչու՞ն չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ ու և անցկացման հարմար մեթոդները:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է, որ խաղը և կանոնները հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին, խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Հետազոտությունը անցկացրել են 2-րդ դասարանում՝ մայրենիի և ես և շրջակա աշխարհը դասերին: Խաղի միջոցով փորձել են պարզել թե երկրորդ դասարանի աշակերտները որքան են ուշադիր ներ նյութի հաղորդմանը:

Դիդակտիկ խաղ՝ Վայրի և ընտանի բույսերն ու կենդանիները

Խաղի նպատակը. ամրապնդել բույսերի և կենդանիների մասին ունեցած գիտելիքները, զարգացնել աշակերտների ճանաչողական հմտությունները, նախկինում ձեռք բերած գիտելիքները օգտագործելու ունակությունները: Ձևավորել հետաքրքրություն և սեր բնության նկատմամբ:

Անհրաժեշտ պարագաները. Վայրի և ընտանի կենդանիների, բույսերի նկարներ, ՏՎ՝ և ՏԸ՝ տառերով կպչուն պիտակներ:

Խաղի ընթացքը. դասարանը բաժանել երկու խմբի: Գրատախտակի մի մասում փակցնել ՏՎ՝ տառը, մյուսում՝ ՏԸ՝: Առաջին խումբը պետք է գրատախտակին փակցնի վայրի բույսերի և կենդանիների նկարները ՏՎ՝ կպչուն պիտակի տակ: Երկրորդ խումբը պետք է գրատախտակին փակցնի ընտանի կենդանիների և բույսերի նկարները ՏԸ՝ կպչուն պիտակի տակ: Աշխատանքը ավարտելուց հետո առաջին խումբը պետք է պատմի վայրի բույսերի և կենդանիների մասին,

երկրորդ խումբը՝ ընտանի բույսերի և կենդանիների մասին: Ամփոփել կատարված աշխատանքը և տալ խրախուսական պարգևներ:

ԽԱՂ 1. «ԲՆԱԿԵՑՐՈՒ ԿԵՆԴԱՆԻՆԵՐԻՆ

ՆՊԱՏԱԿԸ. զարգացնել բառերի հնչյունները լսելու և տարբերակելու երեխաների կարողությունները, ամրակայել հնչյունային լսողությունը:

ԿԱՇՏՎՈՐՈՒՄԸ. պատուհանիկներով տնակներ, անհրաժեշտ տառեր, կենդանիների նկարներ:

ԸՆԹԱՑՔԸ. սեղանին դրված է պատուհանիկներով տնակ: Տնակի տանիքին ուսուցչուհին փակցնում է որևէ տառ: Տան բակում « հավաքված կենդանիներից երեխաներն ընտրում են նրանց, որոնց անունների մեջ լսվում է տանիքում փակցված տառին համապատասխանող հնչյունը, և նկարը պատուհանիկից ներս են գցում: Խաղն ակտիվացնելու համար հաջորդ անգամ այն կարելի է կազմակերպել՝ փոխելով տանիքին ամրացված տառը:

Խաղ 2. Բառերը փոխենք

Խաղի նպատակները-գարգացնել երեխաների միտքը,այն դարձնել ճկուն,ամրակայել նրանց բառակազմական գիտելիքները,գրելու հմտությունները ու կարդալու կարողությունները

Խաղի ընթացքը:

Գրատախտակին գրված բառերից հանել մեկ վանկը այնպես ,որ ստացվեն նորբառեր և գրել դրանք:

Օրինակ Սոխակ մայրիկ մեխակ

Կարկուտ հատիկ տատիկ

Թութակ կարկին հայրիկ

Կազմակերպել 1-2 անգամ:

Վանկերից բառեր ստանանք

Խաղի նպատակները.գարգացնել երեխաների դիտունակությունը,արագ կողմնորոշվելու կարողությունը ամրակայել բառեր կազմելու ,դրանք կարդալու ունակությունները և գրելու կարողությունը:

Խաղի ընթացքը:Գրատախտակին սյունակներով գրված են վանկերի բաժանված և խառը դասավորված բառեր:Վանկերը երեխաները պիտի Սա ,դա ,րան նի,ա,դավ վոր,զին

կապ ,կա րե ,կամ,բա շա,ա,կերտ, դու,մե յու,պա,սակ նիք,տ

Հ ետազոտության նպատակի իրականացման համար 1-4 -րդ դասարանների դասվարների շրջանում իրականացրել են հետազոտություն:

Հետազոտությանը ընդհանուր առմամբ մասնակցել են 12

դասվար(տարիքը՝25-ից 60 տարեկան, սեռը՝ իգական) :

ՀԱՐՑԱՇԱՐ 1

Ուղղված տարրական դպրոցի ուսուցիչներին

1. Ուսուցման գործընթացում կիրառում եք խաղային տեխնոլոգիաներ:

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Երբեմն

2. Նպատակահարմար համարում եք խաղն օգտագործել որպես ուսուցման գործընթացի արդյունավետության միջոց:

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Երբեմն

3. Ձեզ հաջողվում է խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ հասնել նպատակի իրականացմանը:

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Երբեմն

4. Արդյո՞ք երեխաները հետևում են խաղի բոլոր կանոններին:

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Երբեմն

5 Արդյոք, նպատակահարմար համարում եք օգտագործել խաղը աշակերտների մոտիվացիան և ճանաչողական հետաքրքրությունը զարգացնելու համար:

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Երբեմն

6. Ի՞նչ հաճախականությամբ եք կիրառում ուսումնական խաղեր.

➤ ամիսը մեկ

➤ շաբաթը մեկ

➤ չեմ կիրառում

7. Դասի ո՞ր փուլում եք հատկապես իրականացնում խաղեր.

➤ Խթանման փուլ

➤ Իմաստի ընկալման փուլ

➤ Կշռադատման փուլ

8.Դժվարությունների հանդիպել էք խաղեր կիրառելիս.

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Երբեմն

9.Ի՞նչ եք կարծում, դասերի ընթացքում խաղերը արդյունավետ են:

➤ Այո

➤ Ոչ

➤ Ոչ այնքան

10.Ավելի շատ ինչպիսի՞ խաղեր եք նախընտրում խաղալ դասի ընթացքում:

➤ Դիդակտիկ

➤ Ստեղծագործական

➤ Ճանաչողական

Հարցմանը մասնակցել էին 12 ուսուցիչ որից առաջին հարցին պատասխանել են \$Այո՝ 80%, \$Ոչ՝ 20%, երկրորդ հարցին \$Այո՝ 70%, \$Երբեմն՝ 20%, \$Ոչ՝ 10%, երրորդ հարցին՝ \$Այո՝ 90%, \$Երբեմն՝ 10%, չորրորդ հարցին՝ \$Այո՝ 65%, \$Երբեմն՝ 20%, \$Ոչ՝ 15%, հինգերորդ հարցին՝ \$Այո՝ 70%, \$Երբեմն՝ 20%, \$Ոչ՝ 10%, վեցերորդ հարցին՝ \$Ամիսը մեկ՝ 60%, \$Շաբաթը մեկ՝ 35%, \$Չեմ կիրառում՝ 5%, յոթերորդ հարցին՝ \$Խթանման փուլ՝ 55%, \$Իմաստի ընկալման փուլ՝ 25%, \$ Կշռադատման փուլ՝ 20%, ութերորդ հարցին՝ \$Այո՝ 80%, \$Երբեմն՝ 10%, \$Ոչ՝ 10%, իններորդ հարցին՝ \$Այո՝ 80%, \$Երբեմն՝ 15%, \$Ոչ՝ 5%, տասերորդ հարցին՝ \$դիդակտիկ՝ 50%, \$ստեղծագործական՝ 30%, \$ ճանաչողական՝ 20%:

Տվյալները ավելի պատկերավոր բերված են ստորև ներկայացված գծապատկերներում.(Տես Հավելված 1)

ՀԱՐՑԱԹԵՐԹԻԿ 2

Ուղղված տարրական դասարանների աշակերտներին

1. Սիրու՞մ եք դասերի ընթացքում խաղեր խաղալ:

- Այո, որովհետև շատ հետաքրքիր
- Ոչ, որովհետև հոգնում ենք
- Չգիտեմ, չեմ խաղացել

2. Ինչպիսի՞ խաղեր եք խաղում դասերի ժամանակ:

- Դիդակտիկ bB _____ խաղեր
- ճանաչողական խաղեր
- դերային խաղեր

3. Ամենաշատը ո՞ր խաղն եք նախընտրում:

- Դերերով խաղ
- Ռոբուսներ (նկարելուկներ)
- Բառախաղեր, տառախաղեր

4. Խաղ-դասերի ընթացքում հեշտ եք սովորում դասանյութը:

- Այո, որովհետև շատ հետաքրքիր է
- Ոչ, որովհետև հոգնում եմք
- Չգիտեմ:

5. Ձեր կարծիքով ո՞րն է խաղերում ակտիվ լինելու ամենակարևոր պայմանը:

- Ուշադրության կենտրոնացումը
- Կանոնների պահպանումը
- Արագ կողմնորոշվելը

6 Ուսուցողական խաղերում ցուցաբերում եք ակտիվ մասնակցություն:

- Այո, միշտ ակտիվ եմ
- Ոչ, ինձ մոտ չի ստացվում
- Երբեմն լինում եմ ակտիվ, երբեմն ոչ

Հարցմանը մասնակցում էին 33 աշակերտ, որից առաջին հարցին §Այո, շատ հետաքրքիր է! պատասխանել էին աշակերտների 70%-ը, §Ոչ, որովհետև հոգնում եմ!՝ 10%, §Չգիտե, չեմ խաղացել՝20%: Երկրորդ հարցին՝ §Դիդակտիկ! 35%, §դերային! 40%, §ճանաչողական! 25%: Երրորդ հարցին §Բառախաղ,տառախաղ! 20%, §Դերային! 50%, §Ռեբուսներ! 30%: Չորրորդ հարցին՝ §Այո! 25%, §Ոչ! 40%, §Չգիտեմ! 35%: Հինգերորդ հարցին՝ §Արագ կողմնորոշվելու! 35%, §Ուշադրության կենտրոնացում! 35%, §Հիշել, պահպանել կանոնները! 30%: Վեցերորդ հարցին՝ §Այո! 55%, §Ոչ! 10%, §Երբեմն! 35%:

Տվյալները ավելի պատկերավոր բերված են ստորև ներկայացված գծապատկերներում.(Տես Հավելված 1)

Հետազոտական աշխատանքի անցկացման ընթացքում բացահայտվեց, որ դիտարկվող առարկաների շրջանակներում կան թեմաներ, որոնք դժվարությամբ են յուրացվում կրտսեր դպրոցականների կողմից, մանավանդ 2-րդ դասարանում, իսկ շատ երեխաների մոտ բացակայում են կոլեկտիվ աշխատանքի կարողությունները, կոլեկտիվ մտածողությունը. յուրաքանչյուրն ցանկանում է առաջնորդի դերում լինել:

Մեր հետազոտության հիմնախնդրի համատեքստում իրականացված փորձարարության ընթացքում տարրական դպրոցում դասավանդվող Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը առարկաների դասերին խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումն սվեց իր արդյունքը և աշակերտները ոգևորությամբ սկսեցին սովորել հանձնարարված նյութը, հանդես գալ իրենց սիրելի հերոսներ դերում, օգնել վատ սովորող ընկերներին:

ՏՎՅԱԼՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ելնելով հետազոտության խնդիրներից և որպես մեթոդաբանական հիմք ունենալով խաղերի վերաբերյալ մանկավարժ գիտնականների, հոգեբանների տեսական և հայեցակարգային մոտեցումները՝ ես փորձարարական հետազոտությունն իրականացրել եմ բացահայտելու խաղի դերը ուսուցման գործընթացի արդյունավետության ապահովման գործում:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

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:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

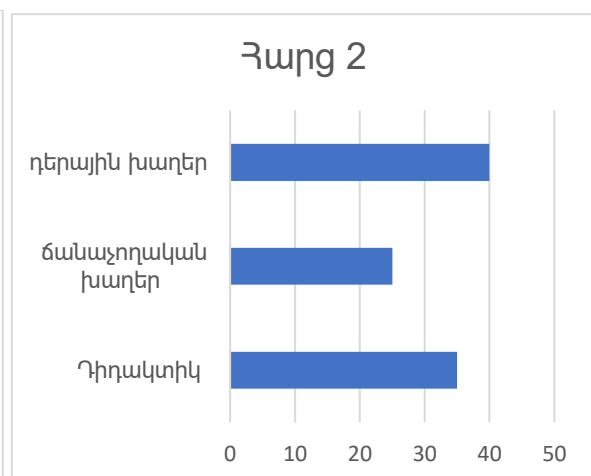
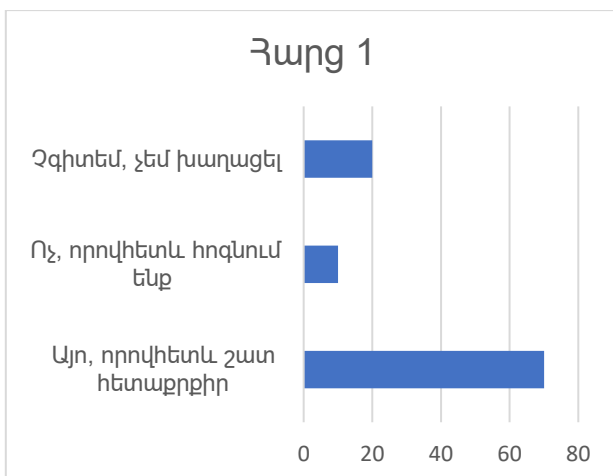
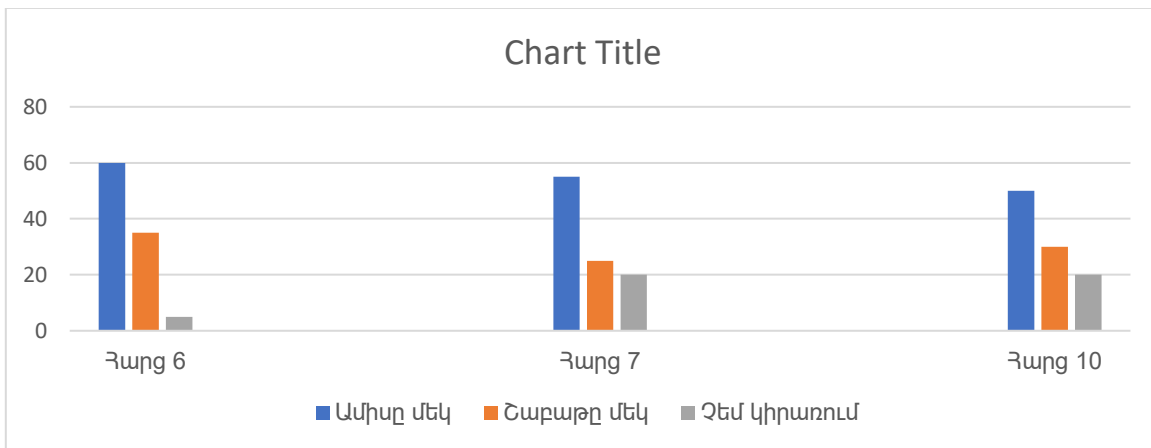
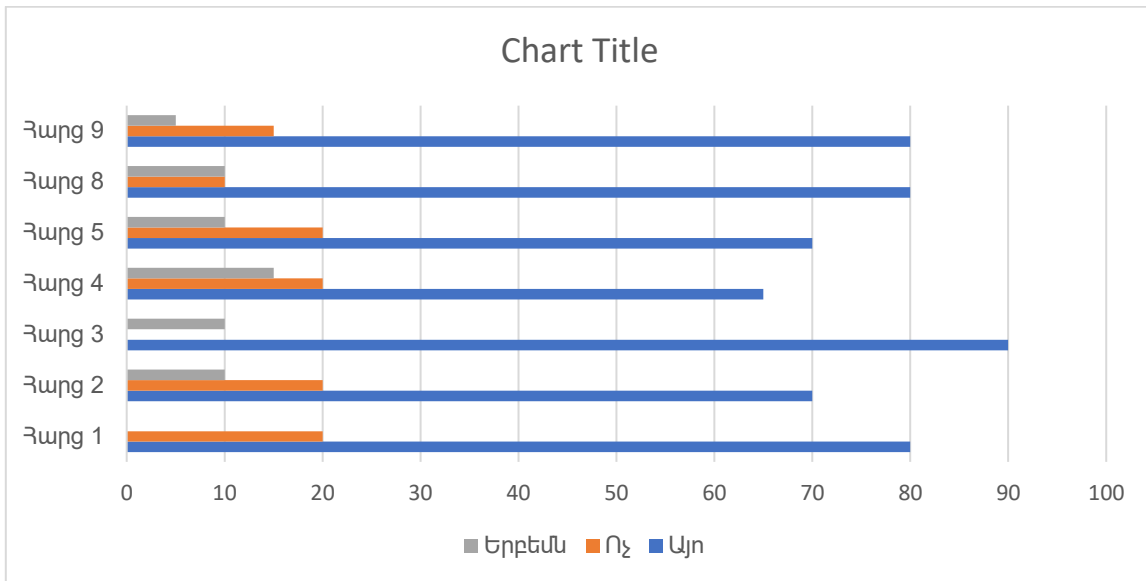
Իմ հետազոտական աշխատանքի շրջանակում կատարած ուսումնասիրությունները և հետազոտությունները, փորձնական արդյունքների վերլուծությունը թույլ տվեց անելու հետևյալ եզրահանգումները՝

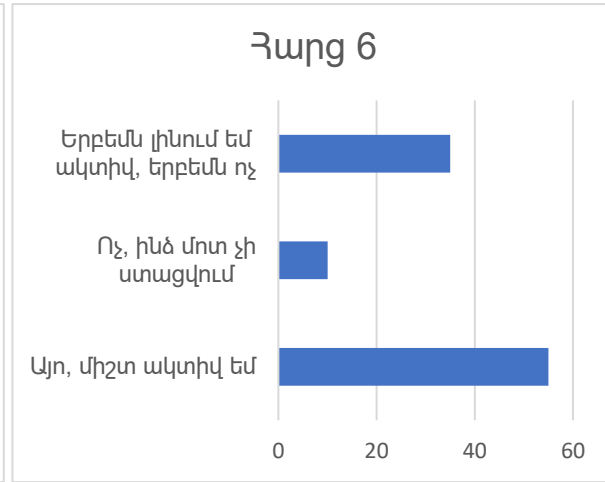
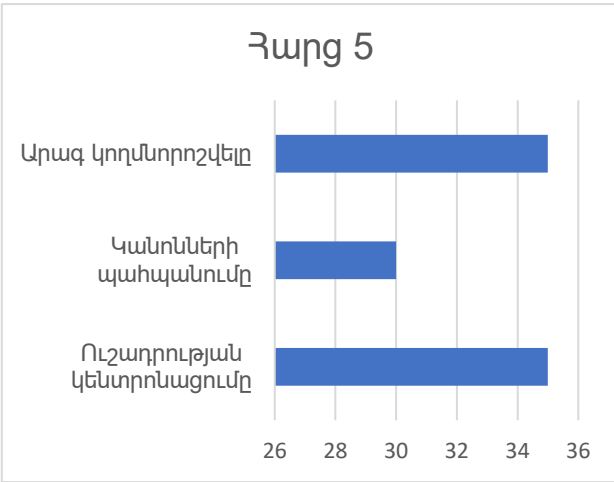
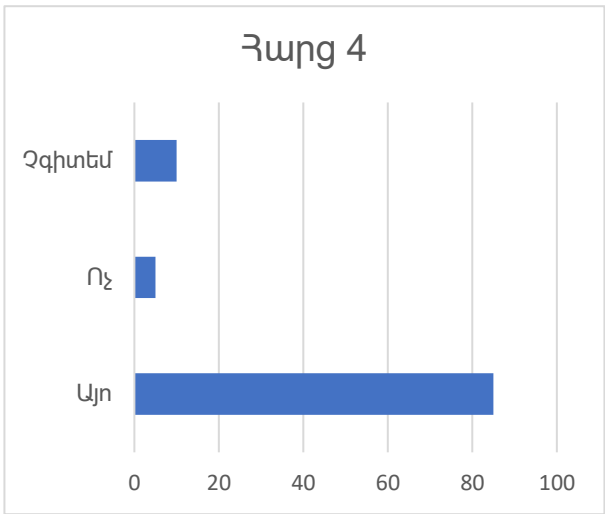
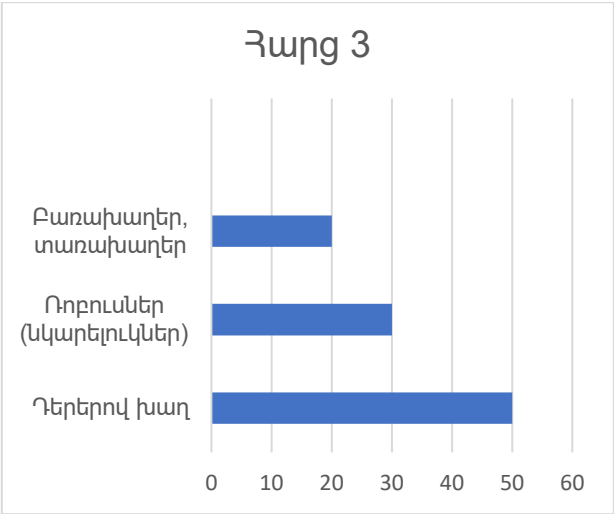
- Ուսումնասիրելով երեխայի կյանքում, ուսումնադաստիարակչական գործընթացում խաղի դերը ու նշանակության վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների հայեցակարգային մոտեցումներն և հաշվի առնելով մեր հետազոտության արդյունքները եկա այն հետևության, որ տարրական դասարաններում խաղը ուսուցման գործնաչափ արդյունավետությունը բարձրացնող, սովորողների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների յուրացմանը նպաստեղ, շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթացը դյուրացնող կարևորագույն տեխնոլոգիական գործիք է, որն օգնում է նրանց բացահայտելու շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները:

Միևնույն ժամանակ խաղը նաև կրտսեր դպրոցականի տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն մեթոդ է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար:

- Ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում եմ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև առկա կապերի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի հաղորդվող ուսումնական նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը, ինչպես նաև երեխաների՝ միմյանց հետ դրական և ընկերական շփմանը: Այդ կերպ կստեղծվի ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր սոցիալ- մշակութային կրթական:
- Խաղը կրտսեր դպրոցականի համար ուսուցման լավագույն միջոցներից է:

- Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնեում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարպկությունը:
- Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը , այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք հանդիսանալ նրանց տրամաբանական մտածողության և արագ կողմնորոշվելու ունակությունների զարգացմանը,
- Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,
- Օգտագործելով խաղային մեթոդները կրտսեր դպրոցականների ուսուցման զարծընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման,որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային:
- Խաղի ընթացքում երեխան տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում:Չարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն և պատասխանատվության զգացում:





ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Մ.Սիմոնյան-« Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության Բարելավման միջոց »- Երևան 2004թ.
2. Ն.Բարսեղյան-« Խաղերը ուսուցման արդյունավետ միջոց»-Երևան 2001թ.
3. Ջ Գյուլամիրյան-« Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ
4. Հ.Մամյան-« Խաղը որպես ուսուցման միջոց:Խաղերի կիրառությունը դպրոցում»- Երևան 2013թ.
5. Ֆ.Աճեմյան-« Հիշողությունը զարգացնող խաղեր»-Երևան 1999թ.
6. Ա.Օհանյան-« Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2007թ.
7. Ա.Բաղդասարյան-« Խաղալով սովորեցնենք»-Երևան 2001թ.
8. Գևորգյան Ա-« Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.
9. Թադևոսյան Ե.« Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ
10. Ասատրյան Չ. Ա ., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Երևան, 2017:
11. Թորոսյան Կ., ԽաչատրյանՀ. <<Վեց տարեկանների մեկնարկը>> Երևան 2006թ.
- 12.Թունյան Չ. Ե., Երիցյան Լ.Մ., Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանություն:
- 13.Դ.Բ.Էլկոնին <<խաղի ազդեցությունը երեխայի վրա>>
14. Կ. Թորոսյանի և Հ.Խաչատրյանի <<Վեց տարեկանների մեկնարկը>> Երևան 2006թ.
13. Леонтев А.Н. Психологические основы развития ребенка и обучения, М., 2019, 432с.