



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Տեղեկատվական և հաղորդակցական
տեխնոլոգիաների կիրառումը
«մաթեմատիկայի» դասերին

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ղազարյան Զարա

Ուսումնական հաստատություն՝ Արաքսավանի միջնակարգ
դպրոց

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները.....	5
Ճանաչողական դրդապատճառներ.....	11
Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիա.....	12
Մանկավարժական խաղի գործառույթները.....	13
Եզրակացություն.....	16
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	18

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվանում են սովորողների գործունեությունները, սակայն կան տեխնոլոգիաներ, որոնցում այդ միջոցները ներկայանում են որպես հիմնական գաղափարի արտահայտիչներ և արդյունավետության երաշխավորներ: Այսպիսիների շարքին են դասվում կանխող-հեռանկարային /Լի-սենկովայի/, խաղային, պրոբլեմային, ծրագրավորված, անհատական և այլ տեխնոլոգիաներ:

Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում: Մանկավարժական խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան, Ա. Մ. Գուրևիչը, Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Սոլովյովան և այլք: Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ:

Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Գուրևիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը:

Արդյոք մոտիվացնող է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Խաղը երեխայի համար սովորելու բնական և մարդասիրական ձև է: Երբ մենք սովորեցնում ենք խաղի միջոցով, մենք երեխաներին սովորեցնում ենք ոչ թե այնպես, ինչպես հարմար է մեծահասակների համար ուսումնական նյութ տալ, այլ ինչպես հարմար և բնական է երեխաներին այն վերցնել: Խաղը երեխային մտցնում է կյանքի, ուրիշների հետ շփման, բնության հետ, նպաստում է գիտելիքների ձեռքբերմանը: Նա միշտ ունի որոշակի նպատակ:

Սովետական ուսուցիչ Վ.Ա. Սուխոմլինսկին ընդգծել է, որ «խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, որը բորբոքում է հետաքրքրասիրության և հետաքրքրասիրության կայծը»:

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն ուսանողների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա

քայլերը: Այսինքն՝ եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք ամբողջ ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին. ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց:

Դրանք զգալիորեն ակտիվացնում են մտածողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, մեծացնում հետաքրքրությունը ուսումնասիրված նյութի նկատմամբ՝ միաժամանակ ապահովելով դրա յուրացման դյուրինությունը: Խաղային տեխնոլոգիաների շնորհիվ ավելանում է ձեռք բերված գիտելիքների ուժը, իսկ բուն ուսուցման որակը:

«Խաղը ծնում է ուրախություն, ազատություն, գոհունակություն, խաղաղություն իր մեջ և նրա շուրջը, խաղաղություն խաղաղությամբ»: Ֆրիդրիխ Ֆրոբել. «Առանց խաղի, կա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջով շրջապատող աշխարհի գաղափարների և հասկացությունների կենսատու հոսք է թափվում երեխայի հոգևոր աշխարհում: Խաղը կայծ է, որը բորբոքում է հետաքրքրասիրության և հետաքրքրասիրության կայծը: Վ.Ա. Սուխոմլինսկի.:

Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը ոչ թե երեխային փոխելն է, այլ ոչ թե նրան վերափոխելն է, ոչ թե նրան վարքի հատուկ հմտություններ սովորեցնելը, այլ նրան հնարավորություն տալ «ապրել» խաղի մեջ այն իրավիճակները, որոնք գրգռում են նրան ամբողջ ուշադրությամբ և չափահասի կարեկցանքը:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ զարգանում են նաև երեխայի ստեղծագործական ունակությունները: Այդ թվում՝ մենք խոսում ենք ստեղծագործական մտածողության և երևակայության զարգացման մասին: Խաղի տեխնիկայի և մեթոդների օգտագործումը ոչ ստանդարտ, խնդրահարույց իրավիճակներում, որոնք պահանջում են լուծումների ընտրություն մի շարք այլընտրանքներից, երեխաները զարգացնում են ճկուն, օրիգինալ մտածողություն:

Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են երեխայի մտածողության զարգացմանը: Ինչպես գիտենք, երեխայի մտածողության զարգացումը տեղի է ունենում մտածողության երեք հիմնական ձևերին՝ տիրապետելիս՝ տեսողական-արդյունավետ, տեսողական-փոխաբերական և տրամաբանական: Տեսողական-արդյունավետ է մտածել գործողության մեջ: Այն զարգանում է խաղային տեխնիկայի և ուսուցման մեթոդների օգտագործման

գործընթացում գործողությունների իրականացման ընթացքում, առարկաներով և խաղալիքներով խաղեր: Երևակայական մտածողություն. Երբ երեխան սովորում է համեմատել, ընդգծել առարկաներում ամենակարևորը և կարող է իրականացնել իր գործողությունները՝ կենտրոնանալով ոչ թե իրավիճակի, այլ փոխաբերական պատկերների վրա: Բազմաթիվ դիդակտիկ խաղեր ուղղված են փոխաբերական և տրամաբանական մտածողության զարգացմանը: Տրամաբանական մտածողությունը ձևավորվում է երեխային տրամաբանելու, պատճառահետևանքային կապեր գտնելու և եզրակացություններ անելու կարողություն սովորեցնելու գործընթացում:

Խաղային իրավիճակ ստեղծելով՝ նախադպրոցական տարիքի երեխաները սովորում են մարդկային հարաբերությունների հիմնական ասպեկտները, որոնք հետագայում կիրականացվեն: Խաղի մանկավարժական ասպեկտը կապված է այն հասկանալու հետ, որպես երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման ձև: Ըստ Դ.Վ. Մենդերիցկայա, հետևյալ դրույթները. Խաղը նախատեսված է ընդհանուր կրթական խնդիրների լուծման համար, որոնցից առաջնայինը բարոյական և սոցիալական որակների զարգացումն է. խաղը պետք է ունենա կրթական բնույթ և տեղի ունենա ուսուցչի ուշադրության ներքո:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Խաղի տեխնոլոգիայի մեջ մանկավարժական խաղի հիմնական առանձնահատկությունը հստակ սահմանված ուսուցման նպատակն է և դրա համապատասխան մանկավարժական արդյունքները, որոնք բնութագրվում են կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ:

Մանկավարժական խաղերի տեսակները բազմազան են: Նրանք կարող են տարբերվել.

1. Ըստ գործունեության տեսակի՝ շարժիչ, մտավոր, հոգեբանական, մասնագիտական և այլն;
2. Մանկավարժական գործընթացի բնույթով՝ ուսուցում, վերահսկում, ճանաչողական, կրթական, զարգացն
3. ող, ախտորոշիչ:
4. Խաղի մեթոդաբանության բնույթով՝ կանոններով խաղեր. խաղի ընթացքում հաստատված կանոններով խաղեր, խաղեր, որտեղ կանոնների մի մասը սահմանված է խաղի պայմաններով և սահմանվում է՝ կախված դրա ընթացքից:

5. Ըստ բովանդակության՝ երաժշտական, մաթեմատիկական, շփվող, տրամաբանական և այլն:
6. Խաղային սարքավորումների համար՝ աշխատասեղան, համակարգիչ, թատերական, դերախաղ, ռեժիսուրա և այլն:

Խաղի տեխնոլոգիայի հիմնական բաղադրիչը ուսուցչի և երեխաների միջև անմիջական և համակարգված հաղորդակցումն է:

- Դրա իմաստը.
- ակտիվացում է աշակերտներին.
 - մեծացում է ճանաչողական հետաքրքրությունը.
 - առաջացում է հուզական բարձրացում;
 - նպաստում է ստեղծագործական զարգացմանը.
 - առավելագույնս կենտրոնացում է դասերի ժամանակը՝ խաղի հստակ ձևակերպված պայմանների պատճառով.

Թույլ է տալիս ուսուցչին փոխել խաղի գործողությունների ռազմավարությունն ու մարտավարությունը՝ բարդացնելով կամ պարզեցնելով խաղային առաջադրանքները՝ կախված նյութի յուրացման մակարդակից: Խաղի դասերը շատ աշխույժ են, հուզականորեն բարենպաստ հոգեբանական միջավայրում, բարեգործության, հավասարության մթնոլորտում, պասիվ երեխաների մեկուսացման բացակայության պայմաններում: Խաղային տեխնոլոգիաները օգնում են երեխաներին ազատագրվել, ի հայտ է գալիս ինքնավստահություն: Ինչպես ցույց է տալիս փորձը, խաղալով իրավիճակում, որը մոտ է իրական կյանքի պայմաններին, նախադպրոցական տարիքի երեխաներն ավելի հեշտությամբ են սովորում ցանկացած բարդության նյութ:

Օգտագործելով խաղային տեխնոլոգիաները կրթական գործընթացում, ուսուցիչը պետք է ունենա բարի կամք, կարողանա տրամադրել հուզական աջակցություն, ստեղծել ուրախ միջավայր, խրախուսել երեխայի ցանկացած հայտնագործություն և երևակայություն: Խաղը օգտակար է երեխայի զարգացման և մեծահասակների հետ համագործակցության դրական մթնոլորտ ստեղծելու համար: Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր առանձնահատկությունն այն է, որ մանկավարժի օգտագործած խաղային պահերը ներթափանցում են երեխաների գործունեության բոլոր տեսակների մեջ՝ աշխատանք և խաղ, կրթական գործունեություն և խաղ, կենցաղային ամենօրյա գործունեություն՝ կապված ռեժիմի և խաղի իրականացման հետ:

Խաղային տեխնոլոգիաները կրթական տեխնոլոգիաների անբաժանելի մասն են: Գ.Կ. Սելևկոյի դասակարգման համաձայն, մանկավարժական տեխնոլոգիաները, ըստ գերակշռող (գերիշխող) մեթոդի, տարբերվում են 1-ով.

Դոգմատիկ, վերարտադրողական

Բացատրական և պատկերավոր

Չարգացման ուսուցում

Խնդրահարույց, որոնում

Ծրագրավորված ուսուցում

Երկխոսություն

Ստեղծագործական

Ինքնազարգացման ուսուցում

Տեղեկատվություն (համակարգիչ)

Մ. Նովիկ, առանձնացնում է ոչ նմանակային և իմիտացիոն և 2-րդ դասերի ձևերը (տեսակները):

Ոչ իմիտացիոն դասերի բնորոշ առանձնահատկությունն ուսումնասիրվող գործընթացի կամ գործունեության մոդելի բացակայությունն է: Ուսուցման ակտիվացումն իրականացվում է ուսուցչի և վերապատրաստվողների միջև անմիջական և հետադարձ կապի հաստատման միջոցով:

Իմիտացիոն դասերի տարբերակիչ առանձնահատկությունն ուսումնասիրվող գործընթացի մոդելի առկայությունն է (անհատական կամ կոլեկտիվ մասնագիտական գործունեության իմիտացիա): Մոդելավորման մեթոդների առանձնահատկությունն այն է, որ դրանք բաժանվում են խաղային և ոչ խաղային: Մեթոդները, որոնց իրականացման ընթացքում սովորողները պետք է որոշակի դերակատարում ունենան, կապված են խաղի հետ:

Մ. Նովիկը մատնանշում է դրանց բարձր ազդեցությունը նյութի յուրացման գործում, քանի որ ձեռք է բերվել ուսումնական նյութի զգալի մոտարկում կոնկրետ գործնական կամ մասնագիտական գործունեությանը: Միևնույն ժամանակ, մոտիվացիան և ուսուցման ակտիվությունը զգալիորեն մեծանում են:

Խաղը կեցության այնպիսի յուրահատուկ երեւոյթ է, որ պարզապէս չէր կարող չկիրառվել մարդկային գործունեության տարբեր ոլորտներում, այդ թվում՝ մանկավարժական: Մանկավարժական գործընթացում խաղը գործում է որպէս ուսուցման և դաստիարակության, կուտակված փորձի փոխանցման մեթոդ՝ սկսած մարդկային հասարակության առաջին իսկ քայլերից նրա զարգացման ճանապարհին: Գ.Կ. Սելևկոն նշում է. «Ժամանակակից դպրոցում, որը հենվում է կրթական գործընթացի ակտիվացման և ինտենսիվացման վրա, խաղային գործունեությունն օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

*որպէս հայեցակարգի, թեմայի և նույնիսկ առարկայի մի հատվածի յուրացման անկախ տեխնոլոգիաներ.

*որպէս ավելի լայն տեխնոլոգիայի տարրեր (երբեմն բավականին էական);

*որպէս դաս (դաս) կամ դրա մաս (ներածություն, բացատրություն, համախմբում, վարժություն, հսկողություն);

*որպէս արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա:

«Խաղալ մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է մանկավարժական գործընթացը տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով կազմակերպելու մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ, որոնք ընդհանուր առմամբ խաղերից տարբերվում են նրանով, որ ունեն ուսման հստակ սահմանված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք, որոնք, իրենց հերթին, հիմնավորված են, ընդգծված են բացահայտ և բնութագրվում են կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ: Խոսելով խաղի առանձնահատկությունների մասին՝ հարկ է նշել մանկավարժական խաղում դրանց վերափոխման առանձնահատկությունները. դասավանդման դասասենյակային համակարգի իրավիճակը հնարավորություն չի տալիս, որ խաղը դրսևորվի այսպէս կոչված. «մաքուր ձև», ուսուցիչը պետք է կազմակերպի և

համակարգի երեխաների խաղային գործունեությունը. Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների միջոցով, որը պետք է գործի որպէս մոտիվացիայի միջոց, խթանող միջոց ուսանողներին դեպի ուսումնական գործունեության:

Դասերի դասի ձևով խաղի տեխնիկայի և իրավիճակների իրականացումը տեղի է ունենում հետևյալ հիմնական ոլորտներում.

Դիդակտիկ նպատակը ուսանողների համար դրված է խաղային առաջադրանքի տեսքով:

Ուսումնական գործունեությունը ենթակա է խաղի կանոններին:

Ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես նրա միջոց:

Ուսումնական գործունեության մեջ մտցվում են մրցույթներ, որոնք նպաստում են դիդակտիկ առաջադրանքների անցմանը խաղային կատեգորիայի:

Դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող ավարտը կապված է խաղի արդյունքի հետ »

Ուսումնական նյութի ուսումնասիրությունը թելադրում է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նպատակահարմարությունը, որոնք նպաստում են ուսանողների ճանաչողական գործունեության ակտիվացմանը և հանգեցնում գիտելիքների ավելի իմաստալից յուրացման: Վերջիններիս կիրառումը կբարձրացնի ուսանողների գիտելիքների յուրացման ուժն ու որակը, եթե.

Խաղեր. ընտրվում և ձևավորվում են ուսումնասիրվող թեմայի բովանդակությանը, դասերի նպատակներին և խնդիրներին համապատասխան. օգտագործվում են այլ ձևերի, մեթոդների և տեխնիկայի հետ համատեղ, որոնք արդյունավետ են նոր նյութի ուսումնասիրության համար. հստակ կազմակերպված; համապատասխանում է ուսանողների հետաքրքրություններին և ճանաչողական կարողություններին.

Ուսումնական խաղերն ունեն 3 հիմնական գործառույթ.

- Գործիքային. որոշակի հմտությունների և կարողությունների ձևավորում.
- Գնոստիկ. գիտելիքների ձևավորում և ուսանողների մտածողության զարգացում;
- Սոցիալ-հոգեբանական՝ հաղորդակցման հմտությունների զարգացում.

Խաղն արժեքավոր է միայն այն դեպքում, եթե այն նպաստում է հարցի էության ավելի լավ ընկալմանը, ուսանողների գիտելիքների պարզաբանմանը և ձևավորմանը: Դիդակտիկ խաղերը և խաղային վարժությունները խթանում են հաղորդակցությունը ուսանողների և ուսուցչի, առանձին ուսանողների միջև, քանի որ այս խաղերի իրականացման գործընթացում երեխաների միջև հարաբերությունները սկսում են ավելի հանգիստ և

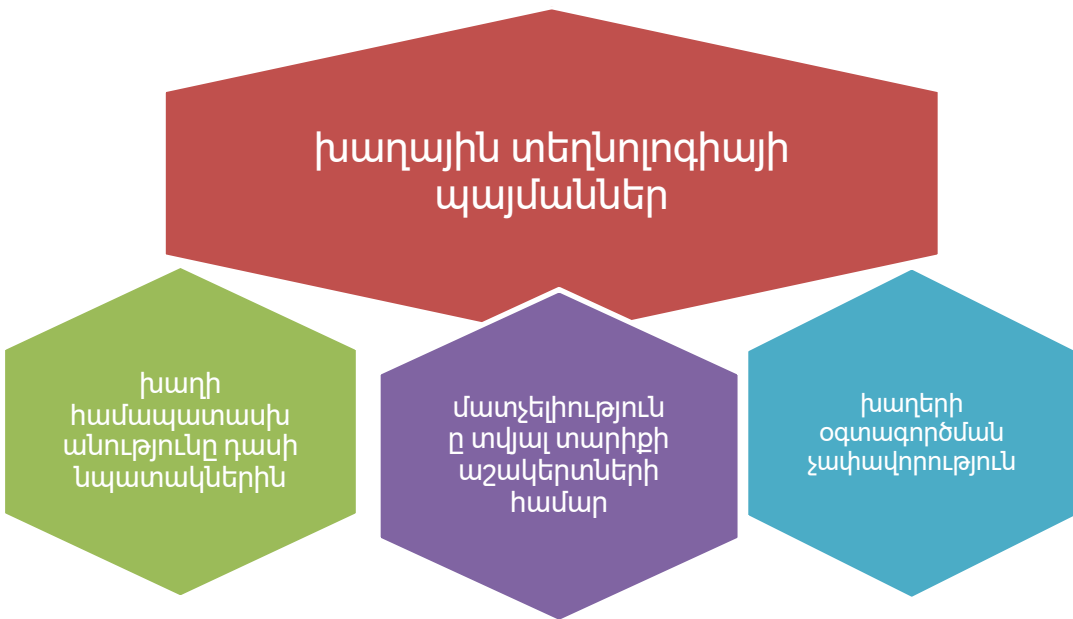
զգացմունքային

լինել:

Պրակտիկան ցույց է տալիս, որ զվարճալի կյուլթն օգտագործվում է գիտելիքների յուրացման տարբեր փուլերում՝ նոր կյուլթի բացատրության, դրա համախմբման, կրկնության, վերահսկման փուլերում: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն արդարացված է միայն այն դեպքում, երբ դրանք սերտորեն կապված են դասի թեմայի հետ, օրգանապես համակցված են դասի դիդակտիկ նպատակներին համապատասխանող ուսումնական կյուլթի հետ: Տարրական դպրոցի պրակտիկայում կա խաղերի օգտագործման փորձ ուսումնասիրված կյուլթի կրկնության և համախմբման փուլում, իսկ խաղերը հազվադեպ են օգտագործվում նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու համար: Նոր կյուլթ բացատրելիս անհրաժեշտ է օգտագործել խաղեր, որոնք պարունակում են ուսումնասիրվող թեմայի էական հատկանիշներ: Այն պետք է ներառի նաև երեխաների գործնական գործողություններ առարկաների կամ նկարների խմբերի հետ:

Ինչպե՞ս դասը խաղի ձևի մեջ դնել դպրոցական պրակտիկայում: Այստեղ շատ տարբերակներ կան, բայց պետք է պահպանվեն հետևյալ պայմանները.

- 1) խաղի համապատասխանությունը դասի ուսումնական նպատակներին.
- 2) մատչելիությունը տվյալ տարիքի ուսանողների համար.
- 3) չափավորություն դասարանում խաղերի օգտագործման մեջ.



Բացի այդ, թեմայի շրջանակներում կարելի է առանձնացնել դասերի հետևյալ տեսակները.

1) դերային խաղեր դասում (դրամատիզացում);

2) խաղային առաջադրանքների օգտագործմամբ ուսումնական գործընթացի խաղային կազմակերպումը (դաս-մրցույթ, դաս-ճանապարհորդություն, դաս-ԿՎՆ)։

3) ուսումնական գործընթացի խաղի կազմակերպումը՝ օգտագործելով առաջադրանքները, որոնք սովորաբար առաջարկվում են ավանդական դասին (գտնել ուղղագրություն, կատարել վերլուծության տեսակներից մեկը և այլն)։

4) խաղի օգտագործումը դասի որոշակի փուլում (սկիզբ, միջին, վերջ; նոր նյութի ծանոթացում, գիտելիքների, կարողությունների, հմտությունների համախմբում, սովորածի կրկնություն և համակարգում)։

Մանկավարժական խաղերը մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ են։

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԸ ԲԱՎԱԿԱՆԻՆ ԲԱԶՄԱԶԱՆ ԵՆ ՀԵՏԱՅԱԼՈՒՄ.



բովանդակո
ւթյան
առանձնահ
ատկություն
ներ



դիդակտիկ նպատակներ



կազմակերպչական
կառուցվածք



տարիքային
հնարավորություններ

Ըստ մանկավարժական գործընթացի բնույթի.

- Ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկում, ընդհանրացում;
- Ճանաչողական, կրթական, զարգացող;
- Վերարտադրողական, արտադրողական, ստեղծագործական;

Հաղորդակցական, ախտորոշիչ, կարիերայի ուղղորդում, հոգետեխնիկականայլ.

Գործնական մասը.

Դիդակտիկ խաղերի ուսումնասիրման և գործնականում կիրառելու գործընթացում եղել է դիդակտիկ խաղերի դասակարգում՝ ըստ ուսանողների ակտիվության մակարդակի:

Խաղեր, որոնք երեխաներից պահանջում են գործողություններ:

Խաղերի այս խմբի հետ երեխաները հետևում են օրինակին կամ ուղղությանը: Նման խաղերի ընթացքում սովորողները ծանոթանում են ամենապարզ հասկացություններին, տիրապետում են հաշվելուն, կարդալուն, գրելուն: Խաղերի այս խմբում կարող եք օգտագործել հետևյալ առաջադրանքները՝ հորինել բառեր, թվային արտահայտություններ, ձևակերպել օրինաչափություն, նկարել նման պատկեր:

ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ԴՐՂԱՊԱՏՃԱՌՆԵՐ.

1. Յուրաքանչյուր խաղ ունենում է մոտ արդյունք (խաղի ավարտ), խթանում է աշակերտին հասնել նպատակին (հաղթանակին) և գիտակցում է նպատակին հասնելու ճանապարհը (դուք պետք է ավելին իմանաք, քան մյուսները):
2. Խաղում թիմերը կամ առանձին սովորողները ի սկզբանե հավասար են (գերազանց սովորողներ և C-աշակերտներ չկան, կան խաղացողներ): Արդյունքը կախված է հենց խաղացողից, նրա պատրաստվածության աստիճանից, կարողություններից, տոկոսությունից, հմտությունից, բնավորությունից:
3. Խաղի մեջ առանձնական ուսուցման գործընթացը ստանում է անձնական իմաստներ: Ուսանողները փորձում են սոցիալական դիմակներ հագնել, ընկղմվել պատմական միջավայրում և զգում են, որ իրենք ուսումնասիրվող պատմական գործընթացի մասն են:
4. Հաջողության իրավիճակը բարենպաստ էմոցիոնալ ֆոն է ստեղծում ճանաչողական հետաքրքրության զարգացման համար: Անհաջողությունն ընկալվում է ոչ թե որպես անձնական պարտություն, այլ պարտություն խաղում և խթանում է ճանաչողական ակտիվությունը (վրեժ):
5. Մրցունակությունը՝ խաղի անբաժանելի մասը, գրավիչ է երեխաների համար: Խաղից ստացված հաճույքը դասարանում ստեղծում է հարմարավետ վիճակ և մեծացնում առարկան ուսումնասիրելու ցանկությունը:
6. Խաղում միշտ կա որոշակի առեղծված՝ չստացված պատասխան, որն ակտիվացնում է աշակերտի մտավոր գործունեությունը, դրդում պատասխան փնտրելու:
7. Խաղային գործունեության մեջ ընդհանուր նպատակին հասնելու գործընթացում ակտիվանում է մտավոր գործունեությունը: Միտքը ելք է փնտրում, այն ուղղված է ճանաչողական խնդիրների լուծմանը:

ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ

Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների առավել համապատասխան ուղղություններից մեկը տեղեկատվական համակարգչային տեխնոլոգիան է: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները զգալիորեն ընդլայնում են ծնողների, մանկավարժների և վաղ սովորող մասնագետների հնարավորությունները: Մանկավարժը ՏՅՏ -ն օգտագործում է խաղի միջոցով:

Նախադպրոցական տարիքի խաղային գործունեության ընթացքում ` հարստացված համակարգչային միջոցներով, առաջանում են մտավոր նորագոյացություններ ` տեսական մտածողություն, զարգացած երևակայություն, գործողության արդյունքը կանխատեսելու ունակություն, մտածողության որակներ և այլն, ինչը հանգեցնում է երեխաների ստեղծագործական ունակությունները:

Ժամանակակից համակարգչի օգտագործման հնարավորությունները թույլ են տալիս երեխայի կարողությունների զարգացման առավել ամբողջական և հաջող իրականացումը: ՏՅՏ -ն թույլ է տալիս զարգացնել մտավոր, ստեղծագործական ունակություններ, ինքնուրույն նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու ունակություն: ՏՅՏ -ն հնարավորություն է տալիս մանկավարժին զարգացնել երեխայի անձի հարստացված զարգացման ներուժը: Պրակտիկան ցույց է տվել, որ դասերի նկատմամբ հետաքրքրությունը զգալիորեն աճում է, ճանաչողական կարողությունների մակարդակը բարձրանում է: Մանկավարժի կողմից ՏՅՏ օգտագործումը հնարավորություն է տալիս ոչ միայն հարստացնել գիտելիքները, համակարգիչն օգտագործել երեխայի սեփական փորձից դուրս առարկաներին և երևույթներին առավել լիարժեք ծանոթանալու համար, և բարձրացնում է երեխայի ստեղծագործական կարողությունը:

Այսպիսով, ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաներն ընդգրկում են նախադպրոցական տարիքի երեխաների կարողությունների զարգացման լայն շրջանակ ` ապահովելով կյանքի ուսուցման արդյունավետությունը: Այնուամենայնիվ, պետք է նշել, որ խաղային տեխնոլոգիաների նման ազդեցությունը երեխայի վրա հասնում է մանկավարժության և հոգեբանության նվաճումների համալիր կիրառման միջոցով:



ՏՀՏ -ն հնարավորություն է տալիս զագացնել անձի հարստացված զարգացման ներուժը

ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂԻ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ

Ըստ Ս.Ա.Շմակովի, որպես մանկավարժական մշակույթի երևույթ, խաղը կատարում է հետևյալ կարևոր գործառույթները.

* Սոցիալականացման գործառույթ:

Խաղը երեխային սոցիալական հարաբերությունների համակարգում ընդգրկելու, մշակույթի հարստությունները յուրացնելու ամենահզոր միջոցն է:

* Միջազգային հաղորդակցության գործառույթ:

Խաղը թույլ է տալիս երեխային յուրացնել համամարդկային արժեքները, տարբեր ազգությունների ներկայացուցիչների մշակույթը, քանի որ «խաղերը ազգային են և միևնույն ժամանակ միջազգային, միջերևակական, համամարդկային»:

* Երեխայի ինքնաիրացման գործառույթը խաղում որպես «մարդկային պրակտիկայի փորձադաշտ»:

Խաղը թույլ է տալիս, մի կողմից, կառուցել և փորձարկել երեխայի պրակտիկայում կյանքի կոնկրետ դժվարությունների վերացման նախագիծ, մյուս կողմից՝ բացահայտել փորձի թերությունները:

* Խաղի հաղորդակցական գործառույթը հստակորեն ցույց է տալիս այն փաստը, որ խաղը հաղորդակցական գործունեություն է, որը թույլ է տալիս երեխային մտնել մարդկային բարդ հաղորդակցության իրական համատեքստ:

* Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը հնարավորություն է տալիս ուսուցչին ախտորոշել երեխայի տարբեր դրսևորումներ (ինտելեկտուալ, ստեղծագործական, հուզական և այլն): Մինևույն ժամանակ, խաղը «ինքնադրսևորման դաշտ» է, որտեղ երեխան ազատ գործողություններում փորձարկում է իր ուժերն ու կարողությունները, արտահայտվում և ինքնահաստատվում:

* Խաղի թերապևտիկ գործառույթն է օգտագործել խաղը որպես երեխայի վարքագծի, հաղորդակցման, ուսուցման մեջ առաջացող տարբեր դժվարությունների հաղթահարման միջոց:

«Խաղային թերապիայի ազդեցությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների պրակտիկայով, որոնք երեխան ստանում է դերային խաղի միջոցով: Հենց նոր իրական հարաբերությունների պրակտիկան, որում դերախաղը երեխային դնում է ինչպես մեծերի, այնպես էլ հասակակիցների հետ, ազատության և համագործակցության հարաբերությունները, հարկադրանքի և ագրեսիայի փոխհարաբերությունների փոխարեն, ի վերջո հանգեցնում են թերապևտիկ ազդեցության»¹:

* Ուղղիչ գործառույթ - կա դրական փոփոխությունների ներդրում, երեխայի անհատականության ցուցանիշների կառուցվածքում լրացումներ: Խաղում այս գործընթացը տեղի է ունենում բնականաբար, մեղմ:

* Խաղի զվարճանքի գործառույթը, թերեւս, նրա հիմնական գործառույթներից մեկն է:

Խաղը ռազմավարական է՝ միայն կազմակերպված մշակութային տարածություն երեխայի ժամանցի համար, որում նա անցնում է ժամանցից զարգացման:

Մանկավարժական խաղերը մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ են: Մանկավարժական խաղի և ընդհանրապես խաղի հիմնական տարբերությունն այն է, որ այն ունի էական հատկանիշ՝ ուսուցման

հստակ սահմանված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք, որը կարելի է հիմնավորել, առանձնացնել բացահայտ ձևով և բնութագրել կրթական և ճանաչողական կողմնորոշում:

Ես օգտագործում եմ խաղային գործունեություն հետևյալ դեպքերում.

Տիրապետել ուսումնական առարկայի հայեցակարգին, թեմային և նույնիսկ մի հատվածին (դաս-խաղ «Ճամփորդություն գիտելիքի երկրում», դաս-խաղ.

Որպես դաս (դաս) կամ դրա մաս (ներածություն, բացատրություն, համախմբում, վարժություն, հսկողություն) (խաղեր, խաղի տարրեր) - բառախաղեր, բառերով խաղեր, բառի լրացում, շրջված բառեր, միացրեք բառերի կեսերը »:

Դասարանում սովորողների ինտելեկտուալ մտավոր գործունեությունը զարգացնելու համար ես օգտագործում եմ հետևյալ խաղերը.

Դերային խաղ... (բեմադրություն՝ հատվածներ հեքիաթներից, ստեղծագործություններից, իրավիճակներից)

Դասարանում ինտերակտիվ մեթոդների օգտագործումը խաղային ձևով ներգրավում է բոլոր երեխաներին աշխատանքին: Նույնիսկ թույլ, ամաչկոտ, քչախոսները նման դասերին բացահայտում են իրենց կարողությունները, դառնում ազատագրված, բաց ու վստահող: Երեխան սովորում է արտահայտել, վիճարկել իր կարծիքը, համագործակցել, վերլուծել իր գործունեությունը և իր ընկերներին, ակտիվորեն ձևավորել խոսքի հմտություններ, կարդալու, լսելու և պատմելու հմտություններ: (հանդուրժողականություն)

Կռահում

Փակագծերից ընտրեք այն երկու բառը, որոնք առավել կարևոր են փակագծերից առաջ գտնվող բառի համար:

Այգի (բույս, այգեպան, շուն, ցանկապատ, հող);

Գետ (ափ, ձուկ, ցեխ, ձկնորս, ջուր);

Ընթերցանություն (աչքեր, գիրք, նկար, տպագիր, ակնոց);

Խաղ (շախմատ, խաղացողներ, կանոններ, տուգանայիններ, տուգանայիններ);

Գումար (տերմին, հավասարություն, բազմապատկիչ, արդյունք);

Համեմատական խաղեր

Տերևը կանաչ է, ինչպես...

Ծաղկամանը խորն է: ինչպես..

«Հինգերորդ լրացուցիչը»

1. Կակաչ, շուշան, լոբի, երիցուկ, մանուշակ:
2. Գետ, լիճ, ծով, կամուրջ, ճահիճ:
3. Տիկնիկ, արջուկ, ավագ, գնդակ, բահ և այլն:

Բառախաղեր

Բառախաղերը հարստացնում են երեխայի բառապաշարը, սովորեցնում արագ գտնել ճիշտ բառերը («մի մտիր գրպանդ մի բառի համար») և թարմացրու պասիվ բառապաշարը: Այս խաղերի մեծ մասը խորհուրդ է տրվում անցկացնել որոշակի ժամկետով, որի ընթացքում առաջադրանքն ավարտված է (օրինակ՝ 3-5 րոպե): Սա թույլ է տալիս խաղի մեջ ներդնել մրցակցային շարժառիթ և նրան լրացուցիչ ոգևորություն հաղորդել:

«Լրացրո՛ւ բառը»

Ներկայացնողը կանչում է բառի մի մասը և նետում գնդակը: Երեխան պետք է բռնի գնդակը և լրացնի բառը (սահմանումների մեջ):

Առաջարկվող տառերի շարքից հնարավորինս շատ բառեր կազմե՛ք՝ a, k, s, o, u, m, p, m m, w, a, n, u, s, g, p. (մաթեմատիկական սերմիների նշանակությամբ):

Անվանեք բառեր, որոնք իմաստով հակադիր են՝ բարակ - սուր - մաքուր - բարձր - ցածր - առողջ - հաղթանակ - և այլն:

Եզրակացություն

Այսպիսով կարելի է եզրակացնել, որ խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը դրականորեն ազդում է կրթական գործընթացի որակի վրա, զարգացնում է մտավոր գործելու ունակությունը, բարելավում է աշակերտների հիշողությունը, ուշադրությունը, երևակայությունը և որ ամենակարևորն է, լուծում է մոտիվացիայի խնդիրը: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել աշակերտների աշխատանքը ոչ միայն ստեղծագործական-որոնողական մակարդակում, այլև ուսումնական նյութի ուսումնասիրման ամենօրյա քայլերում: Խաղի պայմանական աշխարհի զվարճանքը

դրական հուզականորեն գունավորում է տեղեկատվության անգիր, կրկնելու, համախմբելու կամ յուրացնելու միապաղաղ գործունեությունը, իսկ խաղի գործողության հուզականությունը ակտիվացնում է երեխայի բոլոր մտավոր գործընթացներն ու գործառույթները: Խաղի մեկ այլ դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, այսինքն. սովորողների կողմից յուրացված նյութն անցնում է մի տեսակ պրակտիկա, բազմազանություն և հետաքրքրություն է բերում ուսումնական գործընթացին:

Խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրված նյութը սովորողների կողմից մոռացվում է ավելի փոքր չափով և դանդաղ, քան այն նյութը, որի ուսումնասիրության ընթացքում խաղը չի օգտագործվել: Սա առաջին հերթին պայմանավորված է նրանով, որ խաղը օրգանապես համատեղում է զվարճանքը, ուսուցման գործընթացը դարձնելով դպրոցականների համար մատչելի և հետաքրքիր, և գործունեությունը., որի շնորհիվ ուսումնական գործընթացին մասնակցության շնորհիվ գիտելիքների յուրացումը դառնում է ավելի լավ և տեսական:

Խաղի տեխնիկան սովորաբար ուրախությամբ է ընկալվում երեխաների կողմից, քանի որ դրանք համապատասխանում են խաղի տարիքային ցանկությանը. ուսուցիչը սովորաբար դրանց հիմքում դնում է երեխաների անկախ խաղերին բնորոշ գրավիչ առաջադրանքներ և գործողություններ: Առեղծվածի, խարդավանքի և լուծման, որոնման և բացահայտման, ակնկալիքի և զարմանքի, խաղի շարժման, մրցակցության նման բնորոշ տարրերի օգտագործումը խթանում է երեխաների մտավոր գործունեությունը և կամային գործունեությունը, նպաստում է ուսումնական և ճանաչողական նյութի գիտակցված ընկալմանը, սովորեցնում է. մտքի իրագործելի լարվածությունը և գործողությունների կայունությունը մեկ ուղղությամբ, զարգացնում է անկախությունը: Խաղային տեխնիկան չպետք է երեխաներին շեղի կրթական բովանդակությունից, այլ, ընդհակառակը, ավելի մեծ ուշադրություն գրավի դրա վրա: Խաղի տեխնիկա ընտրելիս պետք է ձգտել դրա կիրառման բնականությանը, որը թելադրված է մի կողմից մանկական խաղի տրամաբանությամբ, մյուս կողմից՝ մեր՝ ուսուցիչներիս լուծած առաջադրանքներով: Ի վերջո, խաղի արդյունքը դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող ավարտն է: Ահա թե ինչու առաջին հայացքից տարբեր խաղեր-ճամփորդություններ դեպի «Մաթեմատիկական հեքիաթ» կամ «Կախարդված անտառ», դեպի «Ուղղագրության երկիր», «Յնչյունների և տառերի աշխարհ», դեպի «Խորհրդավոր կղզի», «Անհայտ մոլորակը» և այլն, որին կարելի է դաս կամ դասերի շարք նվիրել, զգալիորեն մեծացնում է երեխաների հետաքրքրությունը որոշակի առարկայական ոլորտի նկատմամբ, ընդհանուր առմամբ ակտիվացնում է նրանց մտավոր, խոսքային և ստեղծագործական գործունեությունը և ազդում արդյունավետության վրա: լայն ճանաչողական մոտիվների ձևավորում.

Ես փորձում եմ ակտիվացնել ուսանողների ճանաչողական գործունեությունը և մեծացնել հետաքրքրությունը սովորելու նկատմամբ դասի յուրաքանչյուր փուլում, դրա համար օգտագործելով տարբեր մեթոդներ, ձևեր և աշխատանքի տեսակներ. , առարկայական գծագրեր, դաս-մրցույթ, դաս-ներկայացում, դաս-ճամփորդություն):

Ելնելով խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման իմ փորձից՝ կարող եմ ասել, որ դրանք օգտագործելիս ուսանողների ճանաչողական հետաքրքրությունը մեծանում է: Լինում եմ որպես մասնակցի ուսուցչուհի: Ես բավականին հաջող օգտագործում եմ խաղային տեխնոլոգիաները: Ձևի ընտրությունը կախված է խաղերի նպատակներից և խնդիրներից: Իմ կարծիքով, նախընտրելի է խաղն օգտագործել ուսումնական նյութի ստուգման կամ համախմբման փուլում: Խաղեր օգտագործելիս գիտելիքները համախմբվում և բարելավվում են, զարգացնում են աշակերտների հոգեբանական որակները, աշակերտներին սովորեցնում են խոսք, մտքերը ճիշտ և տրամաբանորեն արտահայտելու կարողություն, օպտիմալ լուծումներ գտնելու ունակության զարգացում և այլն:

Գրականության ցանկ

1. Pidkasisty P.I., Khaidarov Zh.S. Խաղային տեխնոլոգիան ուսուցման և զարգացման մեջ. Դասագիրք. Մ., 1996:
2. Սելևկո Գ.Կ. Ժամանակակից կրթական տեխնոլոգիաներ. Մ .: Հանրային կրթություն, 1998:
3. Շմակով Ա.Ա. Ուսանողների խաղերը մշակութային երեւույթ են: Մ., 1994:
4. Vygotsky LS խաղը և նրա դերը երեխայի հոգեբանական զարգացման գործում // Հոգեբանության հարցեր, 1966 թ. թիվ 6:
5. Էլկոնին Դ.Բ. Խաղի հոգեբանություն. Մ., 1999: