



ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ

ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ

ԶԱՐԳԱՑՈՒՄԸ

ԽԱՂԻ ՄԻՋՈՑ

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Աշխեն ՔոչարյանՔաղաք Արմավիր
ՀՑ հիմնական դպրոց

Մենթոր ուսուցիչ՝ Արմինե Անտոնյան

Արմավիր – 2023թ.

Միրում եք երեխային՝ խաղացեք նրա հետ, խաղացեք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի Ձեր ամենամեծ նվերը նրան

Խաղի մասին ասել են...

. Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, դա նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան ինչ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունվում է, հեշտ էլ յուրացնում է առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու:

Հ. Թումանյան

. Երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք և այն պետք բավարարել:

Ա. Ա. Մակարենկո

. Երեխայի համար խաղը խաղ չէ, այլ իրականություն:

Կ. Դ. Ուշինսկի

. Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհ է թափանցում հասկացությունների և պատկերացումների տարափ:

Սուխումլինսկի

. Մանուկների խաղի մեջ երբեմն առկա է խոր իմաստ:

Շիլլեր

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

Մ. Ի. Դեմկով

. Ամեն լավ բանի ակունքն ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից: Խաղը դատարկ զբաղմունք չէ, այն ունի բարձր միտք և խորը իմաստ:

Ֆ. Ֆրյոբել

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 ցանկալիու 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:

Գործիքը՝ խաղը

Նպատակը, խնդիրները և վերջնարդյունքները՝

- . Երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- . Բանավոր խոսքի զարգացում
- . Ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում
- . Ազատ և անկաշականդ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ
- . Նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում
- . Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
- . Գեղագիտական ճաշակի զարգացում
- . Տեսաձի, լսաձի վերաբերյալ խոսելու կարողություն
- . Իրավիճակը շտկելու կարողություն
- . Բարդություններից ազատագրում

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:

Ուսուցչի խնդիրն է՝ յուրաքանչյուր երեխայի սովորեցնել ինքնուրույն սովորել, ձևավորել պահանջումնք ակտիվ վերաբերվելու ուսումնական գործընթացին: Միջոցներից մեկը, որ իսկապես օգնություն կցուցաբերի աշակերտին, խաղն է:

Խաղը, ժամանցային երևույթ լինելուց բացի, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ 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 չնոռանալ 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 ինքնուստինքյան:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը 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 հասուկ 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 համատեղություն, 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 միայն դասը հետաքրքրաշարժ, գվարճալի 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:

Զարգացնող 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 տվյալ 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 առաջքաշում՝ դրանց ստուգում ու հիմնավորում:

Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում է 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 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 գրազետ 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:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ՝

Տարրական դպրոցում քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի կիրառման հնարավորությունների բացահայտումն ու հիմնավորումն է՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող մանկավարժական տեխնոլոգիա:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ՝ տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ՝ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԳԻՏԱԿԱՆ ՎԱՐԿԱԾԸ՝

Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանն ուղղված քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան կլինի կիրառելի և արդյունավետ, եթե.

- վեր հանվեն քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի գիտամանկավարժական հիմքերը՝ տարրական դպրոցում կիրառելու համատեքստում
- բացահայտվեն տարրական դպրոցում քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի կիրառման արդյունավետությունը նպաստող հիմնական պայմանները
- քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի կիրառումը ժամանակակից տարրական դպրոցում համապատասխանեցվի և հարմարեցվի կրտսեր դպրոցականների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐՆ ԵՆ՝

- Դիտարկել սովորողների ճանաչողական կարողությունների զարգացման դերն ու անհրաժեշտությունը տարրական դպրոցում:
- Ուսումնասիրել քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի գիտատեսական, մեթոդաբանական հիմքերը և հիմնավորել տեխնոլոգիայի կիրառման հնարավորությունները կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացման գործում:
- Հիմնավորել քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան՝ որպես ակտիվ և ադապտիվ մանկավարժական տեխնոլոգիա, որը նպաստում է կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը:
- Գիտափորձով հավաստել, որ քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան արդի տարրական դպրոցում արդյունավետ կիրառվող և կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիա է և սահմանել դրա կիրառության արդյունավետ մանկավարժական պայմանները:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ - ՄԵԹՈՂԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղի նկատմամբ հետաքրքրության կորուստը կապված է հենց խաղային գործունեության զարգացման առանձնահատկությունների հետ: 3-5 տարեկանում երեխաները հաճույք են ստանում խաղի գործընթացից, 5-6 տարեկանում՝ ոչ միայն գործընթացից, այլև արդյունքից, շահումից: Կանոններով խաղերում, որոնք բնորոշ են նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքներին, հաղթում է նա, ով ավելի լավ է յուրացրել խաղը: Խաղային մոտիվացիայում գործընթացից շեշտադրվում է արդյունքը, բացի այդ, զարգանում է հասնելու դրդապատճառը: Մանկական խաղի զարգացման ընթացքը հանգեցնում է նրան, որ խաղային մոտիվացիան աստիճանաբար իր տեղը զիջում է ուսումնականին, որի ընթացքում գործողությունները կատարվում են կոնկրետ

գիտելիքների, կարողությունների համար, ինչն իր հերթին հնարավորություն է տալիս ստանալու խրախուսանք, մեծահասակների, հասակակիցների ընդունումը, հատուկ կարգավիճակ:

Այսպիսով, կրտսեր դպրոցական տարիքում ուսումնական գործունեությունը դառնում է առաջնային: Այն բավական բարդ գործունեություն է, որը պահանջում է ժամանակ և ջանքեր. 10-11 տարի: Բնականաբար, այն ունի որոշակի կառուցվածք:

Առաջին բաղադրիչը մոտիվացիան է: Ուսումնական գործունեությունը բազմադրդապատճառականացված է. այն դրդվում և ուղղորդվում է ուսումնական տարբեր դրդապատճառներով: Նրանցում կան դրդապատճառեր՝ առավել ադեկվատ ուսումնական խնդիրներին. եթե նրանք ձևավորվում են աշակերտի մոտ, նրա ուսումնական գործունեությունը դառնում է արդյունավետ, իմաստավորված: Դ. Էլկոնինը դեռևս անվանել է ուսումնա-ճանաչողական դրդապատճառները: Նրանց հիմքում ընկած են ճանաչողության և ինքնագարգացման պահանջմունքները: Երեխան պետք է մոտիվացված լինի ոչ միայն ուսումնական գործունեության արդյունքով այլև հենց նրա գործընթացով: Սա նաև սեփական անձնային աճի, ինքնակատարելագործման, ընդունակությունների զարգացման դրդապատճառն է:

Կան որոշ ընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս:

- Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել, բայց չճնշել:
- Անհրաժեշտ է ապահովել, որ յուրաքանչյուր մասնակից հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերել:
- Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունքով, առանց պարտադրման:
- Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողների արժանապատվությունը:
- Խաղի բովանդակությունը, կանոններն ու պայմանները երեխաների համար պետք է լինեն հստակ և հասկանալի:
- Խաղը չպետք է պարունակի որևէ տարր, որը կարող է վնասել երեխաների առողջությանը:
- Առարկաները և նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու համար, պետք է լինեն անվնաս և հարմար օգտագործման համար:
- Շարժուն խաղերը նպատակահարմար է անցկացնել ընդարձակ տարածքում: Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հաճույքով, իր գործով տարված: Երբ խմբում հարմարավետ միջավայր է, մասնակիցները գործում են ավելի վստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել: Խաղերն այդպիսի մթնոլորտ ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են: Ձեզ ներկայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի մթնոլորտում, որտեղ նրանք ուրախություն և

բավարարվածություն կստանան: Խաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց են: Խաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային, հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ, հմտություններ և ընդունակություններ: Խաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ռեալիզացնել ուսումնական նպատակների լայն սպեկտրը: Սակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում, իսկ բավականությունը լավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում: Խաղերը և վարժությունները միշտ պահանջում են անհատական մոտեցում, և անհրաժեշտ է դրանց կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել որոշակի օրինաչափությունների: Խաղերում երբեմն դժվարություններ են առաջանում դերերը բաժանելիս: Լինում են գլխավոր և երկրորդական, հետաքրքիր ու անհետաքրքիր դերեր: Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել, որպեսզի մասնակիցները գտնվեն հնարավորինս հավասար պայմաններում: Դերերը կարելի է բաժանել վիճակահանությամբ կամ էլ հերթականությամբ փոխանցել բոլորին: Խմբավարի դերը ոչ այնքան անմիջական մասնակցությունն է, որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելը: Խմբավարը պետք է նաև ուշադիր լինի մասնակիցների ապրումների և զգացմունքների նկատմամբ: Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարզատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարզատրություն 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 ՎԱՐՇՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

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 տալիս մրգի անվանում լսելիս և կանգնում է՝ բույսի դեպքում:

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:

Ընթացքը՝ Առաջին վարժություն:

Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և նշի դրանց տարբերությունները: Երկրորդ վարժություն: Երեխային ցուցադրել անավարտ նկարները և խնդրել ավարտել դրանք:

Երրորդ վարժություն: Երեխային առաջարկել միացնել կետերը հաջորդականությամբ, որպեսզի նկար ստացվի: Նկարը կարելի է գունավորել: Կետերը կարելի է միացնել ինչպես թվերի աճման հաջորդականությամբ, այնպես էլ հակառակ՝ նվազման կարգով: Հակառակ հաջորդականությամբ միացնելու դեպքում առաջադրանքը բարդանում է: Վարժություն «Ուշադրություն»

Նպատակը – զարգացնել կամաձին ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – նկարչական թուղթ, գունավոր մատիտներ:

Ընթացքը: Երեխային տալ թուղթ, գունավոր մատիտներ և խնդրել նկարել 10 եռանկյունի: Երբ ավարտի այդ աշխատանքը, երեխային զգուշացնել, որ այժմ պետք է ուշադիր լինի, քանի որ հրահանգը տրվելու է միայն մեկ անգամ:

Հրահանգ: «Եղի՛ր ուշադիր, կարմիր մատիտով ընդգծի՛ր երրորդ և յոթերորդ եռանկյունները»: Եթե երեխան հարցեր է տալիս, խմբավարը պատասխանում է. «Արա այնպես, ինչպես հասկացել ես»: Եթե երեխան կատարի առաջին հրահանգը, կարելի է վարժության պահանջները բարդացնել:

Խաղ «Մտապահիր առարկաները»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, տեսողական հիշողությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – թուղթ, գրիչ, 10-15 առարկա՝ ըստ նախընտրության (դոմինո, շաշկի, մկրատ, մատիտ և այլ տարբեր առարկաներ):

Ընթացքը: Խմբավարը նախօրոք շրջանի մեջ դասավորում է 10- 15 առարկա, որոնք ծածկված են թղթով: Խմբավարի մոտ պետք է լինի թուղթ և գրիչ՝ երեխաների պատասխանները գրանցելու համար: Մասնակիցները նստում են շրջանով: Երբ բոլոր մասնակիցները պատրաստ լինեն վարժության կատարմանը, խմբավարը բացում է առարկաները և ցուցադրում 15-30 վայրկյան: Երեխաները պետք է հիշեն ցուցադրված առարկաները: Այնուհետև խմբավարն առարկաները նորից ծածկում է: Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է հիշի հնարավորինս շատ առարկա և դրանց նկարագրությունները (ինչպես են դրված, ինչ գույն և տեսք ունեն և այլն):



Խաղ ԳՏԵԼՈՒԿ

Գտնելուկը բաղկացած է 57 շրջանաձև քարտերից, որոնց վրա տարբեր գույների, մեծ ու փոքր պատկերներ են: Յուրաքանչյուր քարտի վրա 8 պատկեր է, ցանկացած երկու քարտ ունեն միայն մեկ ընդհանուր պատկեր: Համընկնող պատկերները նույնական են ձևով, գույնով և միայն չափսերը կարող են տարբեր լինել:

Խաղի առաջադրանքն է՝ առաջինը գտնել համընկնող պատկերը և բարձրաձայնել այն:

Կանոնները պարզ են, խաղի ընթացքը՝ արագ ու զվարճալի:

Լավ խաղալու հիմնական նախապայմաններն են ուշադրությունն ու արագությունը: Այստեղ չկան բռտեր, և կարդալու ունակությունը նախապայման չէ:

Գտնելուկ խաղի 57 պատկերները հայկական շնչով են: Դրանցից շատերը Հայաստանն ու հայկականը խորհրդանշող իրեր ու երևույթներ են:

ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐԸ

Հիմնական կանոնը՝ գտնել, բարձրաձայնել, հաղթել:

Այդուհանդերձ, ԳՏՆԵԼՈՒԿ կարելի է խաղալ երեք տարբեր եղանակներով:

Տարբերակ 1. անհրաժեշտ է որքան հնարավոր է շատ քարտ հավաքել:

Մի լավ խառնել քարտերը, մեկական քարտ՝ փակ վիճակում բաժանել մասնակիցներին, իսկ մնացած քարտերը մեկ կույտով դնել կենտրոնում՝ բաց վիճակում:

Մասնակիցները բացում են իրենց քարտերը, և ամեն մեկը փորձում է առաջինը գտնել համընկումը իր և կենտրոնում դրված կույտի ամենավերևի քարտում:

Առաջին խաղացողը, որը գտնում է և բարձրաձայնում, վերցնում է կույտի վերևի քարտը և բաց վիճակում դնում է իր քարտի վրա: Այդպես կենտրոնի կույտի հաջորդ քարտն է բացվում: Մասնակիցներն անմիջապես պետք է փորձեն գտնել արդեն այդ քարտի և իրենց քարտի միջև համընկումը: Այդպես շարունակ, մինչև կենտրոնի կույտը վերջանա:

Տարբերակ 2. անհրաժեշտ է որքան հնարավոր է շուտ ազատվել բոլոր քարտերից:

Խառնել քարտերը և հավասար քանակով բաժանել մասնակիցներին՝ փակ վիճակում, վերջին քարտը դնել կենտրոնում՝ բաց վիճակում:

Մասնակիցները շրջում են իրենց մոտ եղած քարտերի կույտը: Փնտրում են համընկնող պատկերը իրենց և կենտրոնի քարտի միջև: Ով առաջինն է գտնում և բարձրաձայնում, իր քարտը դնում է կենտրոնի քարտի վրա: Այժմ պետք է գտնել համընկում կենտրոնում հայտնված նոր քարտի հետ և այդպես շարունակ:

Տարբերակ 3. անհրաժեշտ է հնարավորինս քիչ քարտ հավաքել:

Խառնել քարտերը, մասնակիցներին բաժանել մեկական քարտ՝ փակ վիճակում: Մնացած քարտերն իրար վրա դնել կենտրոնում՝ բաց վիճակում:

Մասնակիցները բացում են իրենց քարտերը և սկսում փնտրել համընկնող պատկեր կենտրոնի քարտի և մյուս մասնակիցներից որևէ մեկի քարտի վրա: Գտնելուն պես բարձրաձայնում են, վերցնում կենտրոնի քարտը և դնում այն մասնակցի քարտի վրա, որտեղ տեսել են համընկնող պատկերը: Այդպես կենտրոնում նոր քարտ է բացվում: Խաղը շարունակվում է, մինչև կենտրոնի բոլոր քարտերը վերջանան:

Օգտակար մանրուքներ

- Նախքան խաղն սկսելը, ուսումնասիրել քարտերը և փորձել գտնել մի քանի համընկնումներ, որպեսզի պատկերացնեն՝ ինչ են փնտրելու քարտերի վրա:
- Յուրաքանչյուր խաղից առաջ մի լավ խառնել քարտերը, հետո բաժանել:
- Կարող են ընտրել խաղի տարբերակներից մեկը և խաղալ փուլերով՝ «պարտվողը դուրս է գալիս» սկզբունքով:
- Կարող են նաև միավորել բոլոր երեք տարբերակները և մրցաշարի սկզբունքով խաղալ. խաղը սկսել առաջին տարբերակով, ավարտից հետո պարտվողը դուրս գա, իսկ մյուս մասնակիցները շարունակեն խաղալ երկրորդ տարբերակով, ավարտից հետո կրկին պարտվողը դուրս գա, իսկ մյուսները սկսեն խաղալ երրորդ տարբերակով: Հետո նորից վերադառնան առաջին տարբերակին, և այդպես, մինչև մնա 1 հաղթող մասնակից:

Երեխային պետք է տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ձևավորել նրա անձնավորությունը: Այդ մասին Ա.Ն. Լեոնտևը նշել է, որ երեխայի մտավոր զարգացումը չպետք է դիտել նրա հոգևոր զարգացումից, հետաքրքրություններից, զգացմունքներից և ընդհանրապես նրա հոգևոր կերպարը կազմող այլ գծերից կտրված:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այդհանգամանքը՝ ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերած գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Տարիքի հետ մեկտեղ երեխան շրջապատողների հետ մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում են նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերը, բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական, թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այդպիսի փոփոխությունը պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն, որը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ

կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր: Քանի որ երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները դեռ այնքան զարգացած չեն, որպեսզի կիրառվեն ուսուցման առավել բարդ և դպրոցական մեթոդներ, դիդակտիկ խաղերի օտագործումը լիովին համապատասխանում է նրանց տարիքային առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին: Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ դաստիարակը ղեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Դաստիարակի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ: Երեխաների ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Ուսուցչի և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա դաստիարակը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց, «այն կդառնա ձանձրալի նմանակ», -ինչպես նշում է Ջ.Ս.Բոդուայավսկայան:

Անդրադառնալով խաղերի միջոցով լեզվի ուսուցմանը, Ի.Կազմյուսը նշել է, որ մեր ժամանակներում խաղը որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է դասավանդման շարժիչ ուժ: Խաղը ուսուցման միջոց է, որը նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը: Այն կարող է փոխել նախկին հնացած պատկերացումները դասի անցկացման վերաբերյալ:

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 կերպով յուրացումը: Միաժամանակ խաղերի մեջ պետք է ներգրավվել ոչ միայն թույլ, այլև ուժեղ աշակերտներին:

Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ուսուցիչը հանդես չի գալիս դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունի ընդամենը սովորողի դեր: Միաժամանակ խաղն առաջացնում է մրցակցություն աշակերտների միջև, քանի որ բոլորը ձգտում են հաղթողի դերում լինել և շատ միավորներ վաստակել: Ուսուցիչը պետք է կարողանա նաև խաղի մեջ ընդգրկել այն աշակերտներին, ովքեր ամաչկոտ են. նրանց պետք է տալ այնպիսի դերեր, որ նրանք շարունակեն իրենց մասնակցությունը խաղին:

Խաղի անցկացման համար անհրաժեշտ է նախօրոք դասարանում հարմարություն ստեղծել՝ աթոռների, սեղանների տեղափոխում, միանման պարագաների ընտրություն: Ուսուցիչը աշակերտներին պետք է բացատրի, թե որն է խաղի անցկացման թեման, պարզի խաղի կանոնները:

Խաղի արդյունավետ անցկացման համար ուսուցիչը պետք է հանձնարարություն տա աշակերտներին և վերահսկի խաղի անցկացման ողջ ընթացքը, քանի որ այն կարող է խառնաշփոթի վերածվել և հակառակ արդյունքը տալ: Խաղի ընթացքում օգտագործվող դիդակտիկ պարագաներն օգնում են աշակերտին ավելի մեծ տպավորություն ստանալ խաղին առնչվող թեմայի վերաբերյալ:

Տարրական դասարաններում ուսուցիչը կարող է աշակերտների հետ տարբեր առարկաներ պատրաստել, հանձնարարել աշակերտներին այս կամ այն պարագաները գտնել դասասենյակում եւ այլն:

Խաղերը ավելի շատ կիրառվում են լեզուների դասավանդման ժամանակ, քանի որ քերականությունը շատ բարդ է, և եթե դասարանը քարացած նստած է, ապա աշակերտներին քերականության ուսուցումը ձանձրույթ կպատճառի: