



«ԱՐՄԱՎԻՐ 1» ՎԿ

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ <<Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում>>

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մերի Սիմոնյան

Նորավանի միջնակարգ դպրոց <<ՊՈԱԿ>>

Մենթոր ուսուցիչ՝ Արմենուհի Անտոնյան

Բովանդակություն

Նախաբան	3-4
Գրական ակնարկ.....	5-7
Գործնական համատեքստ.....	8-12
Վերջնարդյունք.....	13
Ամփոփում.....	14
Գրականության ցանկ.....	15
Հավելված 1.....	16
Հավելված 2.....	17

Նախաբան

<<Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կենսատու հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, հետաքրքրությունը և հետաքրքրասիրությունը բորբոքող>>:

Վ.Ա.Սուխոմլինսկի

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսուցումը այն եզակի ձևերից մեկն է, որոնք հնարավորություն են ընձեռում աշակերտների ուսումնառությունը հետաքրքրաշարժ ու հրապուրիչ դարձնելու ոչ միայն ստեղծագործական-որոնողական մակարդակում, այլև գիտելիքի յուրացման ամենօրյա <<միապաղաղ>> գործընթացում: Ժամանակակից դպրոցի կարևորագույն խնդիրն այն է, որ յուրաքանչյուր աշակերտ կարողանա <<սովորել սովորել>> և <<սովորել մտածել>>: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսուցումը նպաստում է, որ երեխաները կարողանան ինքնուրույն ուսումնական խնդիրներ առաջադրել, տեղեկույթ հայթայթել, խմբում ինքնուրույն աշխատել, ցուցաբերել իրենց ստեղծագործական ունակությունները, վերահսկել ու գնահատել իրենց գործունեությունը, կարողանան ազատորեն շփվել և ներկայացնել սեփական տեսակետները: Խաղի մասին բազմաթիվ տեսություններ են ստեղծվել: Խաղը բազմակողմանի հետազոտության է ենթարկվել շատ գիտություններում: Այն համարվել է մարդկային էության բարձրագույն դրսևորումներից մեկը, բնության ստեղծագործական ընդօրինակություն: Շատ մտածողներ, միևնույն անգամ, առօրյա

իմաստով խաղերից բացի խաղ են համարում նաև արվեստը, առհասարակ՝ մշա - կույթը, գիտությունը, պատերազմը, նույնիսկ աշխատանքը, առհասարակ՝ մարդկային կյանքը: Արդի մանկավարժության մեջ հոգեբաններն ու մանկավարժները մեծ ուշադրություն են դարձնում խաղի միջոցով ուսուցումը կազմակերպելու գործին: Նման միտումը մանկավարժության մեթոդաբանության մեջ ինքնանպատակ փորձարարություն է, այլ ելնում է նրա էությունը բացահայտող մի շարք գիտությունների նվաճումներից: Խաղը բարդ և աներևույթ պատճառաբանվածություն ունեցող բազմատարր իրողություն է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումից առաջ պետք է հաշվի առնել աշակերտների անհատականությունը, նրանց առանձնահատկությունները, ապահովել այնպիսի պայմաններ, որ կրթության բովանդակությունը յուրացնեն բոլոր աշակերտները: Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը

զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իր մտքերն

ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործունև և ուշադիր:

Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու:

Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին:

Շփվելով կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիրներ.

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը.

զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել: [Վաչագան Ա. Սարգսյան << Խաղ և ուսուցում >>, էջ 11]

Զետագոտական աշխատանքիս **նպատակն է՝** երեխաների մոտ զարգացնել ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Այս ամենը իրագործելու ամենաարդյունավետ **գործիքը** խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

Իմ հետազոտության **խնդիրն է՝ աշակերտների ներգրավվածությունը** դասապրոցեսում: Այս խնդրից բխում են հետևյալ **հարցերը՝**

- արդյոք որքանով աշակերտները արդյունավետ կյուրացնեն դասանյութը խաղի միջոցով
- արդյոք որքանով աշակերտները կներգրավվեն դասապրոցեսին խաղի միջոցով
- ինչպես ավելի հետաքրքիր կլինի մատուցել դասը խաղի օգնությամբ

ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Ինչպես գիտենք, խաղը երեխաների ամենասիրելի զբաղմունքն է և նրանց առօրյայի մեծ մասը: Այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը հաճախ ստեղծի խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռի, որպեսզի աշակերտը իրեն զգա հարազատ միջավայրում, որին նա սովոր է: Խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Խաղի միջոցով զարգանում է երեխայի համակողմանի զարգացումը, ինքնահաստատումը և ինքնակատարելագործումը: Ինչպես նաև այն բացահայտում է երեխայի բնավորության շատ կողմեր: Մենք կարող ենք խաղի օգնությամբ երեխային և՛ դաստիարակել, և՛ կրթել: Խաղի ընթացքում երեխայի մոտ ի հայտ են գալիս բնավորության մի շարք նոր գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները հիմնականում լինում են ինքնուրույն և ազատ: Նրանք ունենում են հավասար իրավունքներ և կարողանում են տարբեր ձևերով ինքնադրսևորվել:

Կան մի շարք խաղեր, որոնք իրականացվում են դասի տարբեր փուլերում, այդ խաղերից կարող ենք առանձնացնել տվյալ դասի թեմային վերաբերվող ուսուցողական խաղերը: Դրանք կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Այսպիսի խաղերն առհասարակ համարվում են շատ արդյունավետ: Խաղի օգնությամբ լուծվում են և՛ դաստիարակչական, և՛ կրթական բնույթի, կարգապահության, հաղորդակցման, միմյանց լսելու կարողության և համագործակցության զարգացմանը վերաբերող բազմաթիվ խնդիրներ: [Դիդակտիկ խաղերի ուսուցողական նշանակությունը տարրական դասարաններում, Արդության Արմինե, էջ261-262, 265]:

Խաղը հատկապես կարևոր է երեխայի կյանքում: Դրա ընթացքում կարելի է նրա ուշադրությունը հրավիրել այնպիսի թեմաների վրա, որոնք սովորական ոչ խաղային պայմաններում չեն հետաքրքրում, և որոնց վրա անհնար է կենտրոնանալ:

Ուսումնական գործընթաց իրականացնելիս, շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը հաշվի առնի այն փաստը, որ նախադպրոցական երեխայի համար շատ դժվար է մանկական խաղերից և ազատությունից միանգամից մուտք գործել դպրոց և ադապտացվել դպրոցական կյանքին:

Ռ.Շտայները համարում էր, որ մանկությունը պետք է լինի մանկություն և ոչ թե հասուն կյանքի նախապատրաստում: Երեխային պետք է դիտել որպես ամբողջական մարդ, ուստի պետք է զարգացնել նրա ամբողջական մարմինը՝

ձեռքերը, հոգին և միտքը: [Տարրական կրթության մանկավարժություն:
Դասընացի փաթեթ, էջ 15]

Վերջին տասնամյակներին ուսուցման պրակտիկայում լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմք է հանդիսանում խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաները շատ պահանջված են մեր ժամանակներում: Դրանք առանձնանում են իրենց արդյունավետությամբ և բազմազանությամբ: Մանկավարժական ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան, Ա. Մ. Գուրևիչը, Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Սոլովյովան և այլք: Խաղային ուսուցումն առաջարկում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ, որոնք կապված են մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ:

Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

Այդ տեխնոլոգիաները թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ: Դրանք համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը և նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը՝ նրանց մղելով հանպատրաստից ակտիվության: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների միջոցով ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը և շտկվում անձի ինքնագնահատականը: Դրանք նարավորություն են տալիս համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարել և ստացված արդյունքները իմաստավորել: Այս տեխնոլոգիաները նաև նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն: Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: [Լ.Վ.Գևորգյան, ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐՇԱԿԱՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՅԱՏՎՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ, էջ75]

Ինչպես արդեն ասվեց, մանկավարժական ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ զբաղվել են մի շարք մասնագետներ: Նրանցից յուրաքանչյուրն արտահայտել է իր տեսակետը խաղի վերաբերյալ: Օրինակ Գուրևիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը

Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում՝ ինքնահաստատվելու:

Խաղը չի կարելի անվանել սովորական ուսումնական գործունեություն՝ աշակերտին ապագա աշխատանքին «պատրաստելու» իմաստով: Դա ավելի շուտ էլ է ընթացիկ գործունեությունից դեպի գործունեության մեկ այլ, ժամանակավոր ոլորտ, որն ունի իր սեփական ուղղվածությունը: Ըստ Ի. Յյուլիզինգայի, խաղն ընդհատում է կյանքի բնականոն ընթացքը, «սեպ է մտնում դրա մեջ որպես ժամանակավոր գործողություն, որը տեղի է ունենում իր ներսում... մեկուսացված է... գործողության վայրով և տևողությամբ: Խաղը կատարվում է տարածության և ժամանակի որոշակի շրջանակներում: Դրա ընթացքը և իմաստը պարունակվում են հենց դրանում» : [6]

Ըստ ուսուցիչ և հոգեբան Պ.Ֆ. Կապտերևի, խաղերը պետք է ճանաչվեն որպես համակարգված ուսուցման նշանակալի օգնություն. սովորելը և խաղերը թշնամիներ չեն, նրանք ընկերներ են, որոնց բնությունն ինքն է ցույց տվել, որ գնան նույն ճանապարհով և փոխադարձաբար աջակցեն միմյանց: Կարծում եմ, որ այս խոսքերն այսօր էլ արդիական են:

Իր աշխատություններում Կ. Սելևկոն նշել է, որ դասի ձևով խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների իրականացումը տեղի է ունենում հետևյալ հիմնական ուղղություններով.

- դիդակտիկ նպատակ է դրվում աշակերտների համար խաղային առաջադրանքի տեսքով.
- կրթական գործունեությունը ենթակա է խաղի կանոններին.
- ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղ.
- ուսումնական գործունեության մեջ ներդրվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղայինի: [7]

Ժամանակակից դպրոցի հիմնական խնդիրներից մեկը երեխաներին օգնելն է լիարժեք դրսևորել իրենց կարողությունները, զարգացնել նախաձեռնողականությունը, անկախությունը և ստեղծագործական ունակությունները: Իսկ ուսուցիչը ոչ միայն պետք է գիտելիքներ տա աշակերտներին, այլև անձնական մոտիվ արթնացնի, սովորելու նկատմամբ հետաքրքրություն սերմանի, ինքնակատարելագործման փափագ, «սովորեցնի սովորել սովորել»: Իսկ դրա հաջող իրականացումը մեծապես կախված է աշակերտների ճանաչողական գործընթացների ձևավորումից: Ուստի, հրատապ անհրաժեշտություն կա ընդլայնելու ակտիվ դասավանդման մեթոդները: Դրանք ներառում են՝ խաղային տեխնոլոգիա, խնդիրների ուսուցում, հաղորդակցություն և այլն:

Այժմ անցում կատարենք իմ կատարած հետազոտությանը:
 Որպես հետազոտության **օբյեկտ** ընտրել եմ 4-րդ դասարանը: Հետազոտության տիպերից ընտրել եմ **քնական տիպը**, որի ընթացքում փորձարկումս ընթանում է մանկավարժակա բնականոն գործընթացով: Հետազոտության մեթոդներից կիրառել եմ **փորձարկումը**: Հետազոտությունս իրականացնելու համար հիմնական փոփոխականներից ընտրել եմ **անկախ փոփոխականը**, որի ընթացքում ներկայացնում եմ խաղ-ուսուցման նոր մեթոդ:

Կարող եմք ասել, որ դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Այս փաստը հաշվի առնելով իմ հետազոտությունն իրականացնելու համար ես ընտրեցի ուսուցողական խաղերից լեզվական ուսուցողական հետաքրքիր խմբային խաղի մի օրինակ, որը պետք է տեղայնացնեի 4-րդ դասարանի մայրենիի դասաժամին: Մեր դասի թեման էր << Սասունցի Դավիթ – 1 >>.: Գոյական. հատուկ և հասարակ: Նախորդ դասաժամին հանձնարարել էի երեխաներին դասը ընթերցել և վերարտադրել: Նրանք արդեն ծանոթ էին դասանյութի բովանդակությանը: Դասը ընթերցելուց և վերարտադրելուց հետո աշակերտների հետ միասին քննարկեցինք դասանյութը , այնուհետև անցում կատարեցինք դասի քերականական մասին : Քերականական մասն, ինչպես արդեն նշվեց, գոյականի հատկանիշներն էին: Դասանյութի վերջում կային առաջադրանքներ` գոյականի հատկանիշների վերաբերյալ: Այդ առաջադրանքներից մեկը ես որոշոցի փոփոխել և կիրառել խաղի ձևով, որպեսզի մեծացնեի աշակերտների ներգրավվածությունը դասապրոցեսում: Այդ առաջադրանքի պահանջը հետևյալն էր` կարդացածը հատվածում գտի՛ր անձ և իր ցույց տվող գոյականներ և գրի՛ր համապատասխան սյունակում.

Անձ ցույց տվող գոյական		Իր ցույց տվող գոյական	
հատուկ	հասարակ	հատուկ	հասարակ

Այս առաջադրանքը վերածեցի խաղի : Խաղն անվանեցի <<Ակնկալիքների արկղիկ>>: Պատրաստեցի գեղեցիկ արկղիկ: Թղթերի վրա գրեցի տարբեր գոյականներ և լցրեցի արկղիկի մեջ: Արկղիկը դրեցի իմ սեղանին ապա խառնեցի արկղիկը և հանեցի մեկական գոյական : Աշակերտները պետք է թվարկեին այդ գոյականի հատկանիշները:

Խաղն ավարտելուց հետո կատարեցի անդրադարձ՝ հարց ու պատասխանի միջոցով և աշակերտների պատասխաններից հասկացա, թե որքանով են յուրացրել լեզվական նյութը: Հաշվի առնելով դասարանի ընդհանուր մասնակցությունը՝ եկա հետևյալ եզրահանգման՝

Ներգրավված	Մասնակի ներգրավված	Անտարբեր
15	8	5

Այս դասապրոցեսի ընթացքում եկա այն եզրահանգման, որ աշակերտների ներգրավվածությունը այդքան էլ գոհացուցիչ չէր: Աշակերտների համար այս խաղը կարծես թե շատ <<միապաղաղ>> էր: Նրանք այդքան էլ ոգևորությամբ և հետաքրքրությամբ չմասնակցեցին խաղին: Այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝ որոշեցի այս խաղը փոփոխել և ավելի հետաքրքիր դարձնել՝ ավելացնելով նոր խաղային էլեմենտներ: Այս նույն խաղը փորձարկեցի հաջորդ դասաժամին: Այս դասաժամի դասանյութը նախորդի շարունակությունն էր՝ << Սասունցի Դավիթ -2>>, քերականական նյութը նույապես անփոփոխ էր: Դասանյութը քննարկելուց հետո երեխաներին ընդհանուր ներկայացրեցի, թե ինչ է սպասվում նրանց՝ չբացելով <<փակագծերը>>: Խաղը նախապես մշակել էի, աշակերտներից մեկին ընտրել էի որպես փոստատար, ով դասարան կբերեր << Ակնկալիքների արկղիկ>>-ը, սակայն նա ևս չգիտեր, թե ինչ կա այնտեղ: Նա պարզապես կերպարանափոխվել էր որպես փոստատար: Այսպիսով, աշակերտներս անհամբերությամբ սպասում էին փոստատարի հայտնվելուն: Ահա և ինչ-որ մեկը թակեց դուռը: Այստեղ հարցրեցի երեխաներին.

-Տեսնես ո՞վ կարող է լինել:

Երեխաները պատկերացում չունեին, թե ով կարող էր լինել դռան հետևում: Եվ ահա դասարան է մտնում փոստատարը՝ ինչ-որ արկղիկով: Երեխաները զարմացած նայում էին կերպարանափոխված դասընկերոջը: Նրանց համար անհասկանալի էր, թե ինչ է կատարվում, և նրանք անհամբեր սպասում էին իմ

բացատրությանը: Ես բացատրեցի , որ նա փոստատարն է, իսկ ձեռքինս <<Ակնկալիքների արկղիկ>> Է : Այնուհետև բացատրեցի, թե ինչ է իրենից ներկայացնում այդ արկղիկը: Աշակերտներին նախապատրաստեցի խմբային խաղին: Սկզբում դասարանը բաժանեցի չորս խմբի:

Յուրաքանչյուր խումբը ընտրեց իր խմբի ավագին և որոշեցին իրենց խմբին անուն: Դրանք էին՝ <<Բագեններ>>, <<Չգորներ>>, <<Գիտունիկներ>> և <<Արծիվներ>>:

<<Ակնկալիքների արկղիկ>> -ում նախապես դրել էի չորս ծրար՝ նախատեսված չորս խմբերի համար: Յուրաքանչյուր ծրարում ներկայացված էր առաջադրանք, որը պետք է կատարեր խումբը : Առաջադրանքները հետևյալն էին՝

- Տրված նկարներից առանձնացնել անձ ցույց տվող հասարակ գոյականները և փակցնել համապատասխան սյունակում:
- Տրված հասարակ գոյականներից առանձնացնել իր ցույց տվող գոյականները:
- Տրված գոյականներից առանձնացնել անձ ցույց տվող հատուկ գոյականները:
- Տրված նկարներից առանձնացնել իր ցույց տվող հատուկ գոյականները և փակցնել համապատասխան սյունակում:

Խմբերի ավագները հերթով մոտեցան և հանեցին մեկական ծրար:

Խմբերին տվեցի 10 րոպե ժամանակ՝ աշխատանքն ավարտելու համար: Սկսվեց խմբային աշխատանքը: Աշխատանքն ավարտելուց հետո խմբերի ավագները

հերթով ներկայացրեցին իրենց խմբի աշխատանքը: Աշխատանքները քննարկելուց հետո խմբերը գնահատվեցին ըստ մասնակցության:

Դասապրոցեսի ավարտին կատարեցի անդրադարձ՝ հարց ու պատասխանի միջոցով՝ պարզելու, թե աշակերտները որքանով յուրացրեցին լեզվական նյութը: Արդյունքում պարզ դարձավ աշակերտների ներգրավվածությունը դասապրոցեսում:

Ներգրավված	Մասնակի ներգրավված	Անտարբեր
25	3	0

Վերջնարդյունք

Չետագոտության ընթացքում փորձարկեցի <<Ակնկալիքների արկղիկ>> խաղի միջոցով մատուցել լեզվական նյութը: Այս խաղը երեխաների կողմից կատարվեց անհատական ձևով: Սակայն երեխաների ներգրավվածությունն այդքան էլ գոհացուցիչ չէր: Երեխաների համար կարծես թե այդ խաղը շատ <<միապաղաղ>> էր, և նրանք այդքան էլ ակտիվ չէին: Ես փորձեցի այս նույն խաղը ավելի հետքարքիր դարձնել: Նպատակ էի հետապնդում բոլոր աշակերտներին ներգրավել խաղին: Եվ հասկացա, որ բոլորին ներգրավելու լավագույն ձևը այդ խաղը խմբային դարձնելն էր, որպեսզի երեխաները աշխատեն խմբերով: Նախապես մշակված խմբային խաղը փորձարկեցի հաջորդ դասաժամին: Եվ ունեցա հիանալի արդյունք: Աշակերտներից և ոչ ոք չդրսևորեց պասիվություն: Բոլորն ակտիվ էին և ոգևորված: Աշակերտներին շատ դուր եկավ խմբային խաղը: Բոլորը լավ ընկալեցին լեզվական նյութը: Դասապրոցեսի ավարտին գրույցի ձևով կատարեցի անդրադարձ՝ պարզելու թե արդյոք դուր եկավ աշակերտներին խաղը: Դասարանում դժգոհ աշակերտ չկար, խաղը բոլորը հավանել էին, և ամենակարևորն այն էր, որ աշակերտները յուրացրել էին լեզվական նյութը:

Ամփոփում

Ամփոփելով կատարածս հետազոտությունը , լուծեցի իմ առջև դրված խնդիրը և գտա այդ խնդրից բխող հարցերի պատասխանները: Ուսումնասիրելով մասնագիտական գրականություն, պարզեցի, թե որն է խաղի էությունը և որքանով է անհրաժեշտ ուսուցողական գործընթացին նրա զուգակցելը և որքանով արդյունավետ յուրացրեցին դասանյութը աշակերտները խաղի միջոցով: Այսպիսով, ուսուցողական խաղերի կարևոր նշանակությունն է՝ խորացնել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնել առավել հետաքրքիր, անսովոր և ցանկալի, զարգացնել երեխայի ուսումնառության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը: Ամփոփելով, կարող եմք ասել, որ խաղային տեխնոլոգիաները մեծ տեղ են գրավում ուսումնադաստիարակչական գործընթացում: Դրանք նպաստում են երեխաների մեջ ճանաչողական հետաքրքրություն ձևավորելուն և նրանց ուսումնական գործունեությունը գործուն դարձնելուն: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղն օգնում է ուսուցման գործընթացում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բնույթի բազմաթիվ խնդիրներ:

Իմ պրակտիկայում ես օգտագործում եմ տարբեր ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների խաղեր, որոնք թույլ են տալիս ավելի արդյունավետ կերպով յուրացնել նոր նյութը, համախմբվել, կրկնել ձեռք բերած գիտելիքները և նպաստել անցած

Նյութի ավելի խորը յուրացմանը: Երեխաները հաճույքով ներգրավվում են խաղային գործընթացում՝ պահպանելով կանոնները, նրանք միայն գիտելիքներ են ձեռք բերում, բայց նաև սովորում են շփվել և շտկել վարքագիծը: Իմ պրակտիկայում խաղի կարիքն ու խաղալու ցանկությունն օգտագործում եմ ոչ միայն աշակերտներին կրթելու, այլ նաև կրթական և դաստիարակչական խնդիրներ լուծելու համար:

Խաղը կրտսեր դպրոցականների կյանքի անբաժանելի մասն է կազմում: Իզոլը չէ հայ մեծ բանաստեղծ Ջ. Թումանյանը գրել. <<Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>>: [Արմենուհի Անտոնյան <<Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում>> էջ 17]

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Վաչագան Ա. Սարգսյան << Խաղ և ուսուցում>>
2. Արմենուհի Անտոնյան <<Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում>> , էջ 17
3. <<Դիդակտիկ խաղերի ուսուցողական կշանակությունը տարրական տարրական դասարաններում>> Արդության Արմինե, էջ261-262, 265
4. <<Տարրական կրթության մանկավարժություն: Դասընացի փաթեթ>> էջ 15
5. Լ.Վ.Գևորգյան <<ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՋԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ>> էջ75
6. https://studme.org/194446/psihologiya/imitatsionnye_igrovye_metody_aktivnogo_obucheniya
7. https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/statya_igra_kak_aktivnij_metod_obucheniya_v_nachaln_201923.html

(Հավելված 1)

Դասի թեման	<<Սասունցի Դավիթ 1>>:Գոյական.հատուկ,հասարակ
Դասի նպատակը Խնդիրը Մեթոդները Անհրաժեշտ նյութեր Ակնկալվող վերջնարդյունք	<ul style="list-style-type: none"> • Իմանա օրհնել,ալևոր,արյուն,մեղք,ընդարձակ,բարձունք բառերի ուղղագրությունը:Ձի,սուրալ,լսել բառերի հոմանիշները:Ճանթ,կարկտահարել,շանթահարել բառերի իմաստները,գաղափար կազմի վիպերգի մասին:Գոյականի հատկանիշների մասին: • Կարողանա սահուն ընթերցել վիպերգը:Ճանաչել և տարբերել անձ և իր ցույց տվող գոյականները:Բնութագրել վիպերգի հերոսներին: • Արժևորի ազնվությունն ու արդարամտությունը: Աշակերտների ներգրավվածությունը դասին Չրույց,խաղ<<Ակնկալիքների արկղիկ>>,Վենի դիագրամ Պաստառ` հատուկ և հասարակ գոյականների վերաբերյալ <p>Կկարողանան ճիշտ բնութագրել հերոսներին,ճանաչել և տարբերել անձ և իր ցույց տվող գոյականները:</p>
Դասի ընթացքը	<p>Խթանման փուլ-գրույցի մեթոդով բացահայտել Սասունցի Դավթի մասին ունեցած գիտելիքները:</p> <p>Իմաստի ընկալման փուլ-Վիպերգի հատվածի ընթերցում,բնագրային աշխատանք,բառային աշխատանք-</p>

	<p>սովորեցնել ձի, ոսոխ, սուրալ, լսել բառերի հոմանիշները: Բացատրել շանթ, կարկտահարել, շանթահարել բառերի իմաստները: Գործնականում հասարակ և հատուկ գոյականները ճանաչելու և տարբերելու համար անցկացնել խաղ <<Ակնկալիքների արկղիկ>>: Վե՛նի դիագրամի միջոցով բնութագրել Դավթին և Մելիքին և գտնել Նրանց ընդհանրությունը: Խնդրում եմ աշակերտների զույգերին գծել դիագրամը, մի շրջանագծում բնութագրել մի հերոսին, մյուս շրջանագծում՝ երկրորդին: Յետո միանալ այլ զույգերի, համեմատել դիագրամները, այնուհետև հատվող մասում լրացնել Նրանց ընդհանուր հատկանիշները:</p> <p>Կշռադատման փուլ - <i>Վերջնարդյունքում</i>՝ կարողացան սահուն ընթերցել վիպերգը, ճիշտ բնութագրել հերոսներին, ճանաչել անձ և իր ցույց տվող գոյականները: Աշակերտների ներգրավվածությունը լիարժեք էր: Յարգ ու պատասխանի միջոցով ամփոփվեց դասը՝ կատարելով <i>անդրադարձ, գնահատվեցին</i> չորս աշակերտներ, տնային աշխատանք հանձնարարվեց առաջադրանք 1-ը պատմությունների գամբյուղից:</p>
--	--

(Չավելված 2)

Դասի թեման	<<Սասունցի Դավիթ 2>>: Գոյական. հատուկ և հասարակ:
Դասի նպատակը	<ul style="list-style-type: none"> • Իմանա հոգի, խաբել, համբուրել, կեղծավոր բառերի ուղղագրությունը: Փայլատակել, զարկել, առյուծասիրտ, զուր, դեմ հանդիման, անհամար բառերի հոմանիշները: Նենգ, գազ բառերի իմաստը: Էս, Էդպես, ջաղացքար խոսակցական բառերի գրական ձևերը: • Կարողանա սահուն և արտահայտիչ ընթերցել վիպերգի հատվածը: Իր բառերով վերարտադրել վիպերգի բովանդակությունը: ճանաչել և տարբերել գոյականի հատկանիշները: • Արժևորի խելամտությունը, բարությունն ու արդարամտությունը:
Խնդիրը	Աշակերտների ներգրավվածությունը դասին:
Մեթոդները	Մտագրոհի, խմբային խաղ՝ <<Ակնկալիքների արկղիկ>>
Անհրաժեշտ նյութեր	Պատահա՝ գոյականի հատկանիշների, նկարներ՝ Սասունցի Դավթի վերաբերյալ:
Միջառարկ. կապը	Մաթեմատիկա

Ակնկալվող վերջնադրույունք	Կկարողանան տարբերել գոյականի հատկանիշները, լիովին կներգրավվեն դասին:
Դասի ընթացքը՝ (ԽԻԿ)	<p>Խթանման փուլ-մտազրոհի մեթոդով բացահայտել վիպերգի մասին ունեցած գիտելիքները:</p> <p>Խմաստի ընկալման փուլ-նյութի ընթերցում: Բնագրային աշխատանք. բառային աշխատանք-բացատրել հոգի, խաբել, համբուրել, կեղծավոր բառերի ուղղագրությունը: Սովորեցնել փայլատակել, զարկել, առյուծաաիրոտ, զուր, դեմ հանդիման, անհամար բառերի հոմանիշները: Բացատրել նենգ բառի իմաստը, գազ բառի իմաստը՝ կապ ստեղծելով մաթեմատիկայի հետ: Էս, էսպես, ջաղացքար բառերի իմաստները: Հատված առ հատված հանձնարարել ընթերցել, հատված առ հատված վերարտադրել՝ ընթերցած հատվածին տալով այլ վերնագիր: Գոյականի հատկանիշները ամրակայելու նպատակով անցկացնել խաղ՝ <<Ակնկալիքների արկղիկ>>:</p> <p>Կշռադատման փուլ- <i>Վերջնադրույունքում</i> տարբերեցին գոյականի հատկանիշները, լիովին ներգրավվեցին դասին: Հարց ու պատասխանի միջոցով ամփոփվեց՝ կատարելով <i>անդրադարձ: Գնահատվեցին</i> խմբերը: Տեսյին աշխատանք հանձնարարվեց առաջ.2-ը:</p>