



ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Նելլի Թովմասյան

Արմավիր քաղաքի Հ8 հիմնական դպրոց

Մենթոր ուսուցիչ՝

Արմինե Անտոնյան

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ-----	3
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅՈՒՄ-----	4---8
ԻՄ ԱՆՅԿԱՅՐԱԾ ՊՐԱԿՏԻԿԱՆ -----	8---11
ՀԱՎԵԼՎԱԾ: ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐ -----	11---14
ԱՍՈՒՅԹՆԵՐ ԵՎ ԹԵՎԱՎՈՐ ՄՏՔԵՐ ԽԱՂԻ ՄԱՍԻՆ-----	15
ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ-----	16
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ-----	17

Թեմայի արդիականությունը: Կրթական հաստատությունները, մասնավորապես՝ դպրոցը, այսօր կանգնած են ուսուցման հումանիտար բովանդակությունը, մարդասիրական արժեքները և սովորողների քաղաքացիական գիտակցությունը ձևավորելու, հասարակության փոփոխվող պայմաններին աշակերտի հարմարվելու մեխանիզմները զարգացնելու, ուսումնական առարկաների՝ յուրաքանչյուր աշակերտին հասցեագրված ուսուցման և դաստիարակության ներուժն ավելի հզորացնելու և լիարժեք իրագործելու անհրաժեշտության առջև:

Հեղազոտության օբյեկտը: Խաղն է որպես աշակերտների ուսումնական գործունեության խթանման միջոց:

Հեղազոտության առարկան: Խաղի, որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, վերլուծությունն է, նրա կրթական, դաստիարակչական և զարգացնող հնարավորությունների գիտատեսական սահմանումը:

Հեղազոտության նպատակը: Հոգեբանական, մանկավարժական գրքերի և ամսագրերի հիման վրա համակողմանի ուսումնասիրել և գիտամանկավարժական վերլուծության ենթարկել տարրական դասարաններում խաղային գործունեության դերն ու նշանակությունը աշակերտների կրթության և դաստիարակության գործընթացում:

Հեղազոտության խնդիրները: Թեմայի բաժիններով պայմանավորված առաջադրվել են հետևյալ խնդիրները.

1. Ներկայացնել խաղի դերը և նշանակությունը կրտսեր դպրոցականների կրթության և դաստիարակության գործընթացում:
2. Բացահայտել խաղերի կիրառման կարևորությունը ուսուցման գործընթացում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Մանկավարժական գործընթացի երկու գլխավոր պրոցեսներից մեկը ուսուցման պրոցեսն է:

Պարզ ու հասկանալի լեզվով ասած՝ ուսուցումը մարդուն (աշակերտին) տրվող գիտելիքների, կարողություններն ու հմտություններն են: Իհարկե, ուսուցումը գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների մեխանիկական փոխանցման ու յուրացման գործընթաց է, դա երկկողմանի՝ ուսուցչի և աշակերտի փոխգործունեության պրոցես է: Ուսուցում հասկացությունը կարելի է ձևակերպել նաև այսպես. ուսուցումը ճանաչողական գործընթաց է, որի ընթացքում սովորողները ձեռք են բերում գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ:

Գործընթաց (պրոցես) բառացի (լատիներենից թարգմանված) նշանակում է ընթացք: Ուրեմն՝ կարելի է ասել, որ ուսուցման գործընթացը ուսուցիչների և աշակերտների փոխկապակցված, իրար հաջորդող ու փոփոխվող փոխազդեցություն է, որի ընթացքում լուծվում են սովորողների կրթության, դաստիարակության և ընդհանուր զարգացման խնդիրները:

Ուսուցման գործընթացը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է (կամ դրա մի մասն է), որը խթանում է սովորողների գործունեությունը՝ գիտական գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ ձեռք բերելու, իրենց ստեղծագործական ընդունակությունները զարգացնելու, գիտական աշխարհայացք ձևավորելու, բարոյական որակներ ու համոզմունքներ սեփականացնելու համար:

Ուսուցման գործընթացը իրականացվում է ուսուցչի և աշակերտի փոխազդեցության ընթացքում¹:

Ուսուցման գործընթացում հիմնական գործոնը հաղորդակցումն է, որն ավելի լայն հասկացություն է, քան ուսուցումը: Գիտնականները գտնում են, որ ուսուցման գործընթացում ցանկացած գործողություն (ուսուցչի, աշակերտի) հաղորդակցում է նշանակում: Ուսուցչի և աշակերտի փոխկապակցված գործողություններում ուսուցչի գլխավոր նպատակը բովանդակալից հաղորդակցումն է աշակերտների հետ, իսկ աշակերտների նպատակը այդ հաղորդակցմանը հետևելը, իմաստավորելը և իրենց ու ուսուցչի գործողությունների միջոցով

¹ Գյուլամիրյան Ջ., «Մովետական մանկավարժություն», Երևան, 1977, էջ 232

գաղափարների, օրենքների, տեսությունների, բարոյական նորմերի յուրացումը: Ի.Պ. Պիդկասիստին նշում է, որ ուսուցումը լայն իմաստով հաղորդակցումն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում ճանաչողության կառավարումը, հասարակական-պատմական փորձի յուրացումը, այս կամ այն գործունեությանը որոշակի տիրապետումը, որը անձի ձևավորման հիմքն է:

Ուսուցման գործընթացը կատարում է 3 գլխավոր գործառույթ՝ **կրթական, դաստիարակչական և զարգացնող**: Ուսուցման և դաստիարակության միջև կա երկկողմանի կապ: Այսպես, եթե ուսուցումը դաստիարակում է, ապա դաստիարակությունն էլ նպաստում է բարեհաջող ուսուցմանը: Այս իմաստով էլ ուսուցման գործընթացը ենթադրում է կրթական-դաստիարակչական գործառույթների միասնություն: Իսկ զարգացնող ուսուցումը ուսուցման և կրթական գործառույթների հետևանք է: Զարգացման տեմպը, արագացումը առաջին հերթին կախված է այն բանից, թե որքան արդյունավետ կիրականացվի կրթությունն ու դաստիարակությունը: Նշանակում է ուսուցման գործընթացի այս 3 գործառույթները փոխկապակցված են:

Ուսուցման գործընթացը բաղկացած է երկու մասից՝ **դասավանդումից և ուսումից**: Դասավանդումը ուսուցչի գործունեությունն է, իսկ ուսումը՝ աշակերտի կամ աշակերտական կոլեկտիվի²:

Ուսուցման-ուսումնառության նպատակի հիմնախնդիրը մանկավարժության մեջ միշտ էլ եղել ու մնում է կարևորագույններից մեկը: Ռուսուցման նպատակը, կախված հասարակության սոցիալտնտեսական պայմաններից ու օրեցօր աճող պահանջներից, անընդհատ փոփոխվում է: Այսօր արդեն ժամանակավրեպ է առաջնորդվել ուսուցման նպատակին հասնելու ավանդական մեթոդներով: Սա պայմանավորված է այն բանով, որ աշակերտը (երեխան) այսօր տեղեկատվություն (գիտելիք) է ստանում ամենատարբեր ու բազմաբնույթ աղբյուրներից: Ռուսուցիչը, գիրքը, տետրը, գրատախտակն ու կավիճը դադարում են գիտելիքի միակ աղբյուր ու միջոց լինելուց: Հրապարակի վրա են համակարգչային տեխնիկան, հեռուստատեսությունը, ուսուցման տեսողական ու լսողական միջոցները և այլն, որոնք արմատական փոփոխության են ենթարկում ուսուցման ողջ գործընթացը: Սա՝ միջոցների առումով: Մյուս կողմից՝ ուսուցման-ուսումնառության կազմակերպման ավանդական ձևի՝ դասի ընթացքում էլ ցանկության դեպքում ուսուցումը հնարավոր է իրականացնել ոչ

² Յու. Ա. Ամիրջանյան, Ա. Ս. Մահալյան, Մանկավարժություն, Ե էջ 129-139

ավանդական, նորարարական ձևերով: Այս բոլորից բացի առաջին պլան է մղվում ստացած գիտելիքներն իրական կյանքում կիրառելու, գիտելիքներն ինքնուրույն լրացնելու կարողությունները, հմտությունները, կատարողական որակները³:

Ուսուցումը բարդ և դժվարին գործընթաց է, որին ներկայացվող արդիական պահանջները ենթադրում են բազմակողմանի, բազմափուլ և լուրջ ստեղծագործական աշխատանք: 2003թ.-ին հրատարակված «Ինտեգրացված թեմատիկ միավոր» ձեռնարկում դիտարկված **ուսուցման հիմնական խնդիրներն են.**

- **հաղորդել գիտելիքների որոշակի հանրագումար (պաշար),**
- **ձևավորել այդ գիտելիքները կիրառելու կարողություններ,**
- **սովորեցնել սովորել,**
- **ձևավորել ստեղծագործական մտածողություն և կարողություններ:**

Ահա այն հիմնական նպատակները, որոնցով պայմանավորվում է ուսուցման մեթոդների և կազմակերպման ձևերի ընտրությունը⁴: Դարերի ընթացքում փոխվել են նաև ուսուցման մեթոդները: Ռուսուցման մեթոդների դասակարգման հարցում դեռևս միասնական, բոլորի կողմից ընդունված մոտեցում չկա: Ավանդական դասակարգումը իր հիմքում ընդունում է գիտելիքների ձեռքբերման, յուրացման աղբյուրը: Ըստ այդմ էլ ընդունում են 3 խոշոր խմբեր՝

1. խոսքային
2. գործնական,
3. զննական

Իսաղը դիտվում է որպես մանկան կենսական պահանջ և բազմակողմանի զարգացման միջոց և դաստիարակության հզոր գործոններից մեկն է: Իսաղի ժամանակ երեխան դառնում է ավելի գործունյա, ունենալով ինքնուրույն գործելու լայն հնարավորություն՝ ծանոթանում է արտաքին աշխարհին, ձեռք է բերում փորձ, հմտություններ և ունակություններ: Իսաղի ընթացքում երեխան հաճախ հանդիպում է տարբեր առարկաների և իրերի, որոնց մասին գաղափար չունի և ինքն է կռահում, թե ինչպես վարվի դրանց հետ, ինչպես դրանք օգտագործի իր նպատակներին: Այդ

³ Г.К. Селевко <<Энциклопедия образовательных технологий>>, Тон 1, Москва НИИ. Школьных технологий, 2006, էջ 321

⁴ Ս. Վարդումյան և ուրիշներ, «Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը», Ե-2003, էջ 242,246

միջոցով նրա մեջ զարգանում է հնարամտություն, հետևաբար և գիտակցական վերաբերմունք դեպի իր խաղ-աշխատանքը:

Խաղը, ինչպես և արվեստի տարբեր տեսակներ, ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից, նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի և կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհարաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը:

Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքն ավելի մնայուն է, պատկերավոր և լավ է հիշվում երկար ժամանակ: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Այլ կերպ ասած՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտի ակտիվություն, նաև ակտիվ ուսումնական փոխհարաբերություններ, ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

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 միջոցով⁵:

Տարրական դասարաններում խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար, քանի որ աշակերտը, առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, հիմնականում դրսևորելով հետկամային ուշադրություն՝ յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում անցած կանոնները, ամրապնդում ու համակարգում իր գիտելիքները:

Իմ անցկացրած պրակտիկան

Բերեմ օրինակներ (կիրառել եմ կրտսեր 1-ին և 2-րդ դասարաններում), որտեղ նոր գիտելիքները հաղորդվում և ամրապնդվում են խաղի միջոցով.

Օրինակ 1. «Ցատկոտե՛ք և բառը բաժանեք վանկերի»

Նպատակը՝ ամրակայել բառը վանկերի բաժանելու երեխաների կարողությունը, դասը դարձնել հետաքրքրաշարժ, բեռնաթափել երեխաների հոգնածությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ ցատկապարաններ, գնդակներ:

Ընթացքը: Մի քանի երեխա հերթով ցատկապարան են ստանում (կամ գնդակ): Նրանք ցատկապարանով ցատկոտում են և ուսուցչի առաջարկած բառը բաժանում վանկերի: Պարանի յուրաքանչյուր պտույտը կամ երեխայի յուրաքանչյուր ցատկը համապատասխանում է բառի մեկ վանկին: Երբ երեխաները ցատկում են, մյուսները ծափ են տալիս և ցատկողների հետ առաջարկված բառը բաժանում են վանկերի: Նույնը կարելի է անել գնդակներով: Գնդակի ամեն հարվածը համապատասխանում է առաջարկվող բառի վանկին: Եվ այսպես շարունակեցինք այնքան, մինչև բոլոր երեխաները հասկացան, թե ինչպես բառը

ճիշտ վանկերի բաժանել: Իսկ վանկի մասին գիտելիքներն ամրապնդելու համար կիրառել եմ այլ խաղեր ևս:

Օրինակ 2. «Վանկերից բառեր ստանանք»

Նպատակը՝ ամրակայել վանկերից բառեր կազմելու և դրանք կարդալու երեխաների կարողությունները, մշակել զույգերով աշխատելու, համագործակցային կարողություններ:

Խաղի ընթացքը: Մեկական ծրար դրվում է յուրաքանչյուր նստարանի վրա:

Առաջադրանք: Ծրարի մեջ գտնվող վանկերի կազմել բառեր և կարդալ: Հղթում է այն զույգը, որը արագ կկազմի բառերը և ճիշտ կկարդա: Աշխատանքը շուտ ավարտած զույգերը լուռ ձեռք են բարձացնում և ընթերցում բառերը :

Երեխաները հաջորդաբար սկսում են բառերը և ստանում են խրախուսական բարենիշեր:

¹ Ջ . Գյուլամիրյան « Խաղալով սովորենք», « Զանգակ-97» հրատարակչություն, Երևան 2009 41 էջ

Օրինակ 3. «Գտի՞ր զույգ առարկան»

Նպատակը՝ ներմուծել «զույգի» գաղափարը, սովորեցնել կազմել զույգ առարկաներ:

Անհրաժեշտ նյութեր՝ պարկ, զույգ ձեռնոցներ, գնդակներ, մատիտներ, ռետիններ և այլ զույգ առարկաներ:

Ընթացքը՝ պարկի մեջ լցրեցինք զույգ առարկաները, աշակերտներից մեկին կանչեցինք գրատախտակի մոտ, հանձնարարեցինք պարկից հանել մի առարկա (առանց նայելու), ցույց տալ մյուս աշակերտներին, ապա շոշափելով պարկից հանել այդ առարկայի զույգը, ապա կանչում ենք մեկ ուրիշ աշակերտի և այդպես շարունակ:

Այս խաղը կարելի է օգտագործել նաև նյութի ամրապնդման համար:

Օրինակ 4. «**Կազմել զույգեր**» Գրատախտակի մոտ կանչեցինք տասը աշակերտի, նրանցից հինգին տվեցինք քառակուսիներ, մյուս հինգին՝ եռանկյուններ: Միացրեցինք երաժշտություն, որի ընթացքում երեխաները պետք է խառնվեին, պարեին: Երբ երաժշտությունը դադարեր նրանք պետք է

կազմեին զույգեր՝ մեկ քառակուսի, մեկ եռանկյուն: Այն զույգը, որը սխալվում է դուրս է գալիս խաղից:

Օրինակ 5. «Կազմել գնացք»

Նպատակը՝ «շատ, քիչ, հավասար» հասկացությունների ամրապնդում:

Ընթացքը՝ գրատախտակի մոտ կանչեցինք տասներկու աշակերտների և կազմեցինք երկու գնացք, որոնցից մեկը ունի յոթ, մյուսը՝ հինգ վագոններ: Առաջարկեցինք համեմատել երկու գնացքների վագոնները: Երեխաները պարզեցին, որ գնացքներից մեկը ավելի շատ վագոններ ունի: Այնուհետև հանձնարարեցինք հավասարեցնել վագոնների քանակը:

Օրինակ 5. «Առանձնացնել միավանկ, երկվանկ, եռավանկ բառերը»

Նպատակը՝ վանկի ամրակայում, միավանկ, բազմավանկ բառերի ուսուցում:

Անհրաժեշտ նյութեր՝ միավանկ, երկվանկ, եռավանկ բառերի նկարներով քարտեր:

Ընթացքը՝ դասարանը բաժանեցինք երեք մասի, ամեն խմբի տվեցինք միավանկ և բազմավանկ բառերի նկարներով քարտեր և հանձնարարեցինք մի քանի թուղթի ընթացքում առանձնացնել միավանկ, երկվանկ և եռավանկ բառերը: Հաղթող է ճանաչվում այն խումբը, որը ավելի լուռ, արագ և ճիշտ է կատարել առաջադրանքը:

Դասարանում խաղեր անցկացնելու 5 ամենածանրակշիռ հիմնավորումներ

Հիմնավորում 1. Խաղը համատեղում է զվարճանքն ու նպատակը

Խաղերը աշակերտին խինդով վարակող մթնոլորտի միջոցով ճանաչողական կապ են ստեղծում տվյալ թեմայի և աշակերտի միջև: Դրանք ցայտուն կերպով ներկայացնում են թեման և պարզևի արժանացնում անհատական ու խմբային ձեռքբերումները: Խաղերն ուսումնառության գործընթացին ներհոսում են զվարճանք ու եռանդ՝ ընդամենը շեշտադրելով ուսումնառության բաղադրիչը:

Հիմնավորում 2. Խաղերի միջոցով աշակերտն արձագանք է ստանում:

Սովորողներն իրենց կատարած աշխատանքի վերաբերյալ արձագանք ստանալու ցանկություն ու կարծիք ունեն: Խաղերն անմիջապես արտացոլում են աշխատանքին աշակերտի ունեցած մասնակցության աստիճանը, նրա հաջողություններն ու թերացումները: Համատասխան ուղղիչ արձագանքի դեպքում խաղը կարող է վերաճել ուսումնական անգնահատելի հնարավորության:

Հիմնավորում 3. Խաղերի միջոցով ուսուցիչն արձագանք է ստանում:

Խաղերն ստեղծում են «վարժանքի դաշտ», որի շրջանակում սովորողները փոխազդում են թեմայի հետ՝ դրսևորելով իրենց գիտելիքներն ու տեղեկատվությունը կիրառելու հմտությունները: Դրանց իրական ցուցադրմանը հետևելով՝ ուսուցիչը կարող է ընտրել դասախոսության, ընթերցանության և միջամտության համապատասխան մակարդակը:

Հիմնավորում 4. Խաղերը փորձի ձեռքբերման միջոց են:

Մերօրյա սովորողը պետք է գործի և ամեն ինչ փորձի ինքնուրյուն: Խաղերը ստեղծում են մի մթնոլորտ, որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ուսումնառության գործընթացի ակտիվ մասնակցի, գործընթաց, որի շրջանակներում աշակերտները կարող

են «գլուխ գլխի» տալ և կենսագործել իրենց գաղափարները: Խաղերը ուսուցչին ու աշակերտին նաև հիշեցնում են, որ դասարանում դրական գործոն է:

Հիմնավորում 5. Խաղերը ոգևորում են սովորողներին:

Խաղերը ներգրավում են աշակերտներին և նրանց ոգևորում փոխազդել թեմայի հետ: Այս փոխազդումը խաղացողներին մղում է տվյալ թեմայի ըմբռնումը դրսևորելով ընկերական մրցակցության պայմաններում, որտեղ հաջողություններն ընդհանուր ցնծության ու հանդիսավորության հիշարժան պահեր են, իսկ սխալներն ընդամենը նշանակում են, որ աշակերտի հմտություններն ու գիտելիքներն առավելագույն լարման են ենթարկվում:

Հավելված

Իմ անցկացրած պրակտիկայի ժամանակ ես համոզվեցի, որ խաղերը երեխայի կրթության և դաստիարակության հիմնական ձևերից են: Յուրաքանչյուր խաղ երեխային մի ինչ որ բան է սովորեցնում կամ ամրապնդում է նրա պատկերացումները:

Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք անկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը:

Աշակերտների ակտիվության և ուշադրության զարգացման համար անցկացվում են խաղի էլեմենտներով բանավոր հաշվարկ՝ մաթեմատիկական գործողություններն անցնելիս:

Առաջադրանք 1. «Ուրախ հաշվարկ»

13 15 18 11 20 16 17 14 12 19

1. Անվանի՞ր և ցույց տուր բոլոր թվերը 11-ից մինչև 20-ը գրված սև գույնով, իսկ հետո կարմիր գույնով:

2. Անվանի՞ր և ցույց տուր 20-ից մինչև 11 թվերը գրված սև, իսկ հետո կարմիր գույնով:

3. Անվանի՞ր և ցույց տուր 11-ից մինչև 20 թվերը միաժամանակ՝ գրված սև և կարմիր գույներով:

Աշակերտների ուշադրությունը զարգացնող առաջադրանքների թիվը, որոնք կառուցված են մաթեմատիկական նյութի վրա, շատ մեծ նշանակություն ունեն:

Առաջադրանք 2.

ա) գտի՞ր բոլոր թվերի գումարը՝ գրված կարմիր գույնով,

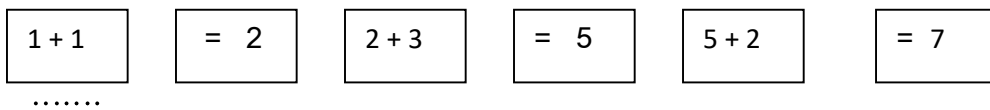
բ) գտի՞ր բոլոր թվերի գումարը՝ գրված սև գույնով:

Կարմիր և սև քառակուսիներում գրիր ստացված գումարը.

3 7 4 2 5 0

Առաջադրանք 3. «Դոմինո»

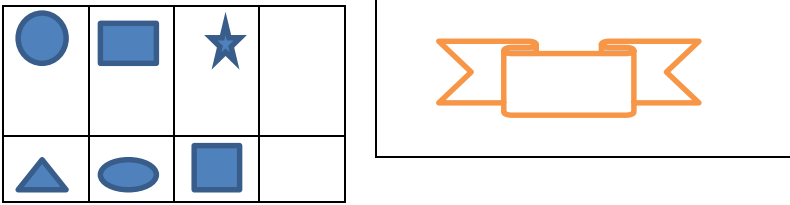
Երբ անցանք 0-10 թվերը, պատրաստեցինք դոմինոներ, որոնք բաժանեցինք երեխաներին՝ յուրաքանչյուրին մեկական: Առաջին դոմինոն դրեցինք մենք, այնուհետև շարունակեցին երեխաները.



Երեխաները ներգրավվել էին ակտիվ գործունեության մեջ, նրանք դոմինո խաղալով և մեկը մյուսին լրացնելով՝ մեծ հաճույքով յուրացնում ու ամրապնդում էին նյութը:

Կատարել եմ նաև մի խաղ-փորձ, որոշելու համար, թե աշակերտները որքանով են մտապահել անցած երկրաչափական պատկերների մոդելները:

Որպեսզի խաղին բոլորը մասնակցեն, կարելի է տեխնոլոգիայի դասին պատրաստել աղյուսակ, որի վրա երկրաչափական պատկերներ են ամրացված: Աղյուսակի հետևի կողմին ամրացված է մի գրպանիկ, որը պարունակում է այն նույն երկրաչափական պատկերները, որոնք ամրացված են աղյուսակի վրա:



Խաղի իմաստն այն է, որ երբ ուսուցիչը տալիս է ինչ-որ երկրաչափական պատկերի անվանումը, աշակերտները պետք է գրպանիկից հանեն երկրաչափական պատկերը և դնեն աղյուսակի համապատասխան վանդակի վրա:

Խաղերի օգնությամբ մենք լուծում ենք տարբեր կրթական խնդիրներ, օրինակ, տարրական դասարաններում նախատեսված են այնպիսի խաղեր, որոնք օժանդակում են երեխաների մաթեմատիկական խոսքի զարգացմանը: Օրինակ՝

Առաջադրանք 4. «Հակառակը»

Նպատակը՝ երեխաների խոսքի զարգացում նրանց ակտիվ բառապաշարի մեջ ներառելով «հաստ-բարակ, լայն-նեղ և այլն» հականիշներ՝ սովորեցնելով նրանց :

Բովանդակությունը՝ ուսուցչուհին վերցնում է մի փոքրիկ գնդակ, ասում է որևէ բառ (հաստ, երկար, նեղ, լայն, մեծ և այլն) և նետում է գնդակը այն աշակերտին, ով պետք է ասի հականիշ բառը: Աշակերտը բռնում է գնդակը, ասում է հականիշը և գնդակը կրկին նետում ուսուցչուհուն (հաստ-բարակ, երկար-կարճ, նեղ-լայն և այլն):

Առաջադրանք 5. «Կազմենք գնացք»

Բովանդակությունը՝ ուսուցիչը հերթով աշակերտներին կանչում է գրատախտակի մոտ: Նրանցից յուրաքանչյուրը, վագոնի դեր կատարելով, ասում է իր թիվը: Օրինակ՝ առաջին կանչված աշակերտն ասում է. «Ես առաջին վագոնն եմ»: Երկրորդ աշակերտը, երկրորդ վագոնի դերը կատարելով, միանում է առաջին վագոնին՝ (ծախ ձեռքը դնում է առջևի կանգնած աշակերտի ուսին) ասելով իր թիվը, մնացածները վարվում են նույն կերպ: «Մեկ կրկին մեկ՝ ստացվում է երկու»: Հետո միանում է երրորդ վագոնը և բոլոր երեխաները, ուսուցչի

ազդանշանով, կազմում են գումարման օրինակներ. «Երկու կրկին մեկ՝ կստացվի երեք» և այսպես շարունակ: Այնուհետև վագոնները (աշակերտները) անջատվում են մեկ առ մեկ, իսկ դասարանը կազմում է հետևյալ տիպի օրինակներ. «Երեք առանց մեկի կլինի երկու, երկուսը առանց մեկի՝ մեկ և այլն»:

Սովորողները խաղի ընթացքում ամրապնդում են իրենց գիտելիքները և մեկ անգամ ևս ընդհանրացնում , թե ինչպես են կազմում նախորդ և հաջորդ թվերը:
Խաղեր, որոնց նպատակն է զարգացնել երեխաների խոսքը՝ ակտիվ բառապաշարի մեջ ընդգրկելով մի շարք նախնական մաթեմատիկական հասկացություններ.

«Բնութագրեք առարկաները»

Խաղի բովանդակությունը՝ փոքրիկ արկղի մեջ լցված են տարբեր չափի, երկարության, ձևի և այլն առարկաներ: Երեխաները մեկ-մեկ մոտենում են սեղանին, արկղից հանում են այս կամ այն առարկան և տալիս դրա բնութագիրը: Օրինակ՝ «Մատիտը հաստ է, կարճ, կարմիր քանոնը բարակ է, երկար և այլն»: Այնուհետև, եթե ինչ-որ հատկանիշ չի ասվել, երեխաների միջոցով դրանք լրացվում են: Այսպիսով՝ նոր և կարևոր այս թեմայի հաղորդումը դառնում է անկաշկանդ: Փաստորեն երեխաները կատարում են միատեսակ աշխատանք և դրանից չեն հոգնում, չեն ծանծրանում:

«Վերջաբան»

Խաղի բովանդակությունը՝

Ուսուցիչը արտասանում է նախադասության սկիզբը, աշակերտները շարունակում են (ցանկալի է ընտրել պատկերավոր օրինակներ, որոնցով տրվեն հարցեր): Օրինակ, «Եթե սոճին բարձր է կեչուց, ուրեմն կեչին... (ցածր է սոճուց): Եթե կաղնու բունը հաստ է կեչու բնից, ուրեմն կեչու բունը... (բարակ է կաղնու բնից)», **(սա մայրենիի դասի ժամանակ):**

Ասույթներ և թևավոր մտքեր խաղի մասին

. Մարդկանց միջև եղած հոգեկան տարբերությունը ոչ մի տեղ այնքան վառ չի դրսևորվում, որքան մանկական խաղերում. հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադուռն է:

Վ. Շտերն

. Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման՝ զարգացման նկատմամբ ունեցած հարբերությանը:

Լ.Ս.Վիգոտսկի

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

Շ.Ա. Ամոնաշվիլի

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

Լ.Ս.Վիգոտսկի

Երեխայի համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը բացվում են անձի ստեղծագործական ունակությունները: Առանց խաղերի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

. 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

. Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. Դա նրա ծնն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով, ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ծանծրանալու, առանց հոգնելու:

Հ. Թումանյան

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այս թեմայի շուրջ մեր ուսումնասիրությունները ի մի բերելով՝ հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

1. Խաղը նպաստում է երեխայի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացմանը: Յուրաքանչյուր խաղ միաժամանակ զարգացնում է կարողությունների մի ամբողջ խումբ:
2. Խաղը հոգնաճությունն ու լարվածությունը թոթափելու, երեխայի հոգեբանական խնդիրները լուծելու անփոխարինելի միջոց է:
3. Խաղը զարգացնում է երեխաների սոցիալական հմտությունները: Խաղալիս երեխաները հայտնվում են տարբեր իրադրություններում, ստանձնում են տարբեր դերեր, հաղթահարում են բազմաթիվ արգելքներ և դա անում են հաճույքով, մեծ բավականությամբ:
4. Խաղն առավել սեղմ ժամանակահատվածում թեմայի յուրացման և գիտելիքների դրսևորման հնարավորություն է ընձեռում: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը:
5. Խաղի միջոցով ուսուցվում և ամրապնդվում է դասանյութը: Սակայն այս ամենով հանդերձ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել, դրանք պետք է հանդես գան ոչ թե առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսուցման նպատակին:
6. Խաղի ընթացքում երեխաների մեջ դաստիարակվում է կոլեկտիվիզմի զգացում և կոլեկտիվ կյանքի առաջին հմտությունները: Այն գեղագիտական, բարոյական, աշխատանքային դաստիարակության կարևոր միջոց է:
7. Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում:

Այսպիսով, խաղը երեխաների կրթադաստիարակչական ծրագրի հիմնական տարրն է: Խաղն ու երեխայի զարգացումը սերտորեն միահյուսված են: Հետևաբար երեխաները պետք է մեծանան այնպիսի մթնոլորտում, որն ընձեռում է ազատ խաղի բազում առիթներ: Խաղի շնորհիվ երեխաները սովորում են շփվել միմյանց հետ և համագործակցել:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա., Սահակյան, Մանկավարժություն, Երևան, 2005, էջ230
2. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործում, (Ձեռնարկ ուսուցիչների վերապատրաստման համար), Այոեքս, Երևան, 2003. էջ 407 էջ
3. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, տեսություններ, մեթոդներ, գնահատում, Այոեքս, Երևան, 2003, 404 էջ:
4. Գյուլամիրյան Զ., «Սովետական մանկավարժություն», Երևան, 1977, էջ 232
5. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 5-6, Երևան, 2005, էջ236
6. Ուշինսկի Կ. Դ. Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ.2, Երևան, 1959, էջ 312
7. Գյուլամիրյան Զ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009, էջ 41-42, էջ 21
8. В.С. Кукушкин А.В. Болдырева-Вараксина. Педагогика начального образования. Москва- Ростов-на-Дону, 2005. էջ235
9. Г.К. Селевко <<Энциклопедия образовательных технологий>>, Тон 1, Москва НИИ. Школьных технологий, 2006, էջ 321