



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ  
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»

ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ «Ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակության  
զարգացման միջոց՝ դիդակտիկ խաղեր»

ԱՌԱՐԿԱ Մայրենի

ՀԵՂԻՆԱԿ Թորոսյան Աննա

ՄԱՐԶ Երևան

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ Երևանի հ.174 հիմնական դպրոց

## Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
ԳԼՈՒԽ 1 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՅՄԱՆ ՄԵԹՈԴ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ.....	5
ԳԼՈՒԽ 2 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԵՎ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆՈՒՆԸ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅՈՒՄ.....	11
Եզրակացություն.....	16
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	19

## Ներածություն

**Թեմայի արդիականությունը:** Տարբեր երկրներից շատ ուսուցիչներ անդրադարձ են կատարում ուսուցման արդյունավետության հարցին: Նրանք ցանկանում են ապահովել յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական ունակությունների զարգացումը, նրա ստեղծագործական ներուժը: Ուսուցման արդյունավետության այս գործոններից մեկը տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումն է: Դպրոցներում անհրաժեշտ է դառնում զարգացնել մեթոդական ներուժը որպես ամբողջություն, երբ օգտագործվում են ակտիվ ձևեր, որոնք ներառում են խաղային տեխնոլոգիաներ: Նախադպրոցական մանկությունից դպրոցական կյանք անցնելիս երեխան փոխում է գործունեության առաջատար տեսակը խաղից մինչև ուսուցում: Բայց, չնայած դրան, խաղերը օգնում են աշակերտին ավելի հեշտ հասկանալ աշխարհը, սովորել նոր գիտելիքներ, այսպիսով դրանք չպետք է բացառվեն ուսուցման գործընթացից: Ուսուցիչից շատ ուժ է պահանջվում դասերի ընթացքում խաղերի ճիշտ օգտագործման համար, քանի որ ամբողջ մանկավարժական գործընթացը պետք է խստորեն մտածված լինի և համապատասխանի աշակերտների ունակություններին: Խաղը օգնում է երեխային ավելի լավ և հետաքրքիր սովորել ուսումնական նյութը, զարգացնում է հիշողությունը, մտածողությունը, համախմբում է թիմային աշխատանքը: Այսպիսով, խաղի վրա ապավինելը տարրական դասարանների աշակերտների աշխատանքը ուսումնական գործընթացում ներառելու ճիշտ ճանապարհն է: Ուսումնասիրության արդիականությունը կայանում է նրանում, որ շատ ուսուցիչներ անբավարար ուշադրություն են դարձնում կրթական պրակտիկայում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործմանը՝ դիդակտիկ նյութի բարդ և քրտնաջան պատրաստման պատճառով, ինչը հաճախ նվազեցնում է հետաքրքրությունը երեխաների ուսման գործընթացի նկատմամբ:

**Թեմայի նպատակը:** Տեսականորեն ուսումնասիրել և բացահայտել տարրական դպրոցում ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման առանձնահատկությունները:

**Հետազոտության համաձայն լուծել ենք հետևյալ խնդիրը:**

- Վերլուծել հոգեբանական և մանկավարժական գրականությունը խաղը որպես ուսուցման մեթոդ օգտագործելու խնդրի վերաբերյալ:
- Ուսումնասիրել կրթական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի ներդրման հիմնական խոչընդոտները:
- Բացահայտել տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման կարևորությունը և դրանց օգտագործման առանձնահատկությունները:

**Ուսումնասիրության օբյեկտը:** Տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացն:

**Ուսումնասիրության առարկա:** Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման առանձնահատկությունները:

**Հետազոտության մեթոդաբանությունը:** Հետազոտության կազմակերպման գործընթացում օգտագործել ենք հետևյալ մեթոդները.

- Հոգեբանական և մանկավարժական գրականության վերլուծություն, կարգավորող փաստաթղթերի ուսումնասիրություն, դիդակտիկ նպատակների սահմանում, ծրագրերի, դասագրքերի և ուսումնական ձեռնարկների սոցիալ-մանկավարժական վերլուծություն:
- Դիտում

Աշխատանքի կառուցվածքը: Աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից, եզրակացությունից, գրականության ցանկից:

# ԳԼՈՒԽ 1 ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

Տարրական դասարանների աշակերտների բարեկեցության և ուսումնական գործընթացում բարձր ակտիվության հիմնական գաղտնիքներից մեկը խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի կիրառումն է :

Խաղը երեխայի համար բնական և մարդկային ուսուցման ձև է: Խաղի միջոցով դասավանդելով՝ մենք երեխաներին սովորեցնում ենք ոչ թե այնպես, ինչպես մեզ՝ մեծահասակներին հարմար է տալ ուսումնական նյութը, այլ ինչպես է հարմար երեխաների համար յուրացնել այն:

Պ. Ֆ. Կապտերը իրավացիորեն կարծում է, որ «ուսուցումն ու խաղը թշնամիներ չեն, որոնց նպատակները հակառակ են և չհամաձայնեցված, դրանք ընկերներ են, ընկերներ, որոնց բնությունն ինքն է ասել, որ գնան նույն ճանապարհով և փոխադարձաբար աջակցեն միմյանց»<sup>1</sup>: Կրթական գործընթացում ճանաչողական հետաքրքրության զարգացման համար օգտագործվում են շատ տարբեր խաղեր, որոնցից մի քանիսը վաղուց հայտնի են երեխաներին, ուսուցիչները միայն փոփոխում են դրանք՝ համապատասխանեցնելով վերապատրաստման և դաստիարակության նպատակներին և մանկավարժական գործընթացի պայմաններին, մյուսները՝ բոլորովին նոր, ստեղծվում են ստեղծագործաբար աշխատող ուսուցիչների կողմից<sup>2</sup>:

Մանկավարժական խաղը գործունեության տեսակ է, որը բնութագրվում է հստակ սահմանված ուսուցման նպատակով և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունքով, կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ: «Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և տեխնիկայի

<sup>1</sup> Астафьева Л.В. П.Ф.Каптерев о сущности педагогического процесса.,2012, стр. 43

<sup>2</sup> Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М. Народное образование, стр 82

բավականին ընդարձակ խումբ՝ տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով, որոնք ընդհանուր առմամբ տարբերվում են խաղերից, քանի որ դրանք ունեն հստակ սահմանված ուսուցման նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք, որոնք, իր հերթին, հիմնավորված են, ընդգծված են հստակ ձևով և բնութագրվում են կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման եզակի ձևերից են, ինչը թույլ է տալիս հետաքրքիր և գրավիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական և որոնման մակարդակում, այլև առօրյա քայլերը՝ առարկաներ ուսումնասիրելու համար: Խաղի գործողության հուզականությունը ակտիվացնում է երեխայի բոլոր մտավոր գործընթացներն ու գործառույթները: Խաղի մյուս դրական կողմն այն է, որ այն նպաստում է գիտելիքների օգտագործմանը նոր իրավիճակում, այսինքն. ուսանողների կողմից յուրացվող նյութն անցնում է յուրահատուկ պրակտիկայի միջով, բազմազանություն և հետաքրքրություն է բերում ուսումնական գործընթացին<sup>3</sup>: Առաջին հերթին, խաղերը պետք է բաժանել ըստ գործունեության տեսակի ֆիզիկական (շարժիչ), մտավոր, աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական: Մանկավարժական գործընթացի բնույթով առանձնանում են խաղերի հետևյալ խմբերը.

- կրթական, վերապատրաստման, վերահսկման և ընդհանրացման;
- ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող:
- վերարտադրողական, արդյունավետ, ստեղծագործական:
- հաղորդակցական, ուղղորդման, հոգեբանական և այլն:

Ըստ թիրախային կողմնորոշումների:

1. Դիդակտիկ. հորիզոնների ընդլայնում, ճանաչողական գործունեություն, գործնական գործունեության մեջ անհրաժեշտ որոշակի հմտությունների և կարողությունների ձևավորում, ընդհանուր կրթական հմտությունների զարգացում, աշխատանքային հմտությունների զարգացում:

---

<sup>3</sup> Глуханюк Н.С. Практикум по психодиагностике: учеб.пособие. ,2005, стр. 17

2. Կրթական. անկախության, կամքի կրթություն, որոշակի մոտեցումների, դիրքորոշումների, բարոյական, գեղագիտական աշխարհայացքային վերաբերմունքի ձևավորում; համագործակցության, թիմային աշխատանքի, մարդասիրության, հաղորդակցության կրթություն:
3. Զարգացնող. հիշողության, խոսքի, մտածողության զարգացում, համեմատելու, հակադրելու, անալոգիաներ գտնելու, երևակայության, ստեղծագործական ունակությունների, կարեկցանքի, արտացոլման, օպտիմալ լուծումներ գտնելու ունակության զարգացում, կրթական գործունեության մոտիվացիայի զարգացում<sup>4</sup>:

Դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը կախված է, առաջին հերթին, դրանց համակարգված օգտագործումից, և երկրորդ՝ խաղերի ծրագրի նպատակից՝ սովորական դիդակտիկ վարժությունների հետ համատեղ: Դիդակտիկ խաղերը խաղեր են կանոններով, որոնք հատուկ ստեղծվել վերապատրաստման և կրթության նպատակով: Դիդակտիկ խաղերը պետք է տարբերվեն բուն մանկական խաղերից:

Դիդակտիկ խաղի էությունը, որպես ուսուցման միջոց, կայանում է վերապատրաստման և կրթության նպատակներին ծառայելու ունակության մեջ, ինչպես նաև այդ նպատակների արդյունքների վերաձման մեջ: Կարևոր է հասկանալ, որ տարրական դասարաններում գործնականում դիդակտիկ խաղերը լայնորեն օգտագործվում են հիմնական նպատակներին հասնելու համար, մասնավորապես.

1. Տարրական դասարանների աշակերտների մտավոր զարգացում;
2. Դպրոցականներին համամարդկային արժեքներին ծանոթացում;
3. Հասկացությունների, գաղափարների և տեղեկատվության ծավալի ավելացում, որոնց աշակերտը տիրապետում է;
4. Նախկինում արդեն ձեռք բերված գիտելիքների խորացում;

---

<sup>4</sup> Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся. // Вопросы психологии. стр. 32

5. Գիտելիքների միավորում կատեգորիաների և համակարգերի մեջ<sup>5</sup>:

Հետազոտողները առանձնացնում են տարրական դասարանների աշակերտների դիդակտիկ խաղի հետևյալ սկզբունքները՝

- 1) Խաղացողների ակտիվությունը: Սա խաղային գործունեության հիմնական սկզբունքն է, որը նախատեսում է աշակերտի մտավոր և ֆիզիկական կարողությունների ակտիվ դրսևորում ինչպես խաղին նախապատրաստվելիս, այնպես էլ դրա գործընթացում, ինչպես նաև ստացված արդյունքների քննարկման ընթացքում:
- 2) Դիդակտիկ խաղի հուզականությունը, որը դրսևորվում է ուսանողների վրա խաղի ուժեղ ազդեցությամբ:
- 3) Խաղի անհատական ուղղվածությունը: Այս սկզբունքը արտացոլում է աշակերտի անձնական վերաբերմունքը խաղի նկատմամբ:
- 4) Հավաքականություն, որն արտացոլում է փոխկապակցված խաղային գործունեության համատեղ բնույթը խմբերում կամ թիմերում դերային փոխգործակցության պայմաններում, որտեղ յուրաքանչյուր աշակերտ ներկայացնում է անհատականություն:
- 5) Նպատակասլացություն, որն ընդգծում է անհատական խաղացողի անձնական նպատակների համընկնումը թիմի ընդհանուր նպատակների հետ:
- 6) Արդյունավետություն, որն արտացոլում է դիդակտիկ խաղի արդյունքների մասին տեղեկացվածությունը՝ որպես ուսանողի հատուկ նվաճումներ:
- 7) Խնդրի սկզբունքը, արտահայտում է մտավոր-հուզական պայքարում մտածողության տրամաբանական-հոգեբանական օրինաչափությունները:

Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ներառում է մի քանի տարր, մասնավորապես՝ դիդակտիկ առաջադրանք, մանկավարժական նպատակներ, բովանդակություն, սյուժե, կանոններ, միջոցներ, խաղային գործողություններ, գնահատում, արդյունք<sup>6</sup>:

<sup>5</sup> Аникеева Н.П. Воспитание игрой Н.П. Аникеева. — М.: Просвещение, 2006. стр. 15

<sup>6</sup> Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие. - Красноярск: стр. 52



Խաղի նպատակների համակարգը ներառում է նաև երեխաների անձնական նպատակները: Դիդակտիկ խաղում աշակերտն իր առջև ուսումնական խնդիր չի դնում: Երեխաներին առաջին հերթին հետաքրքրում է խաղային գործողությունը: Խաղային ձևով կրտսեր աշակերտը սովորում է կրթական և ճանաչողական գործունեության նոր մեթոդներ: Հետևաբար, դիդակտիկ խաղի ուղեցույցը պետք է ներառի երկու ուղղություն:

1) հոգ տանել, որ խաղի ընթացքում երեխաները ստանան առավելագույն ուրախություն, հաճույք, այսինքն՝ խաղին չմոտենալ միայն զուտ պրագմատիկորեն (այն, ինչ երեխան սովորեց, ամրապնդեց), այլև ամեն կերպ պահպանել հուզական վերաբերմունքը խաղային գործունեության նկատմամբ;

2) հոգ տանել, որ խաղը պարունակի է "սննդի" անհրաժեշտ պաշար ուսուցման և ինքնակրթության համար:

Աշակերտները սկսում են գործել խաղալու, հաճույք ստանալու ցանկությունից, արդյունքը սովորած ուսումնական նյութն է, խնդրի լուծման եղանակը, այսինքն՝ դիդակտիկ խաղը հանդես է գալիս որպես մեկ այլ արտադրանք ստանալու միջոց:

Դիդակտիկ խաղի ոչ պակաս կարևոր և պարտադիր բաղադրիչը գնահատումն է, քանի որ հենց դա է աշակերտին ցույց տալիս իր առաջխաղացման չափը որոշակի ակադեմիական կարգապահության, թեմայի ուսումնասիրության մեջ: Դիդակտիկ խաղում պետք է հստակ սահմանվի, թե ինչ է գնահատվելու և ինչպես:

Այսպիսով, դիդակտիկ խաղը մի համակարգ է, որում դրա բոլոր բաղադրիչները փոխկապակցված են՝ ապահովելով կրթական գործընթացի խաղային էությունը: Դիդակտիկ խաղերի բազմաթիվ տեսակներ կան, մենք կներկայացնենք մի քանի դասակարգում<sup>7</sup>:

Ըստ բովանդակության, դիդակտիկ խաղերը բաժանվում են հետևյալ տեսակների:

- մաթեմատիկական (ժամանակի, տարածական դասավորության, առարկաների քանակի վերաբերյալ գաղափարները համախմբելու համար);

<sup>7</sup> Мир детства: Младший школьник. / Под ред. А.Г. Хрипковой. – М.: Педагогика, 2008

- .զգայական (գույնի, չափի, ձևի վերաբերյալ գաղափարները համախմբելու համար);
- խոսք (բառին և նախադասությանը ծանոթանալու, խոսքի քերականական կառուցվածքի ձևավորման, խոսքի ձայնային մշակույթի դաստիարակության, բառապաշարի հարստացման համար);
- երաժշտական (ձայնային բարձրության, տեմբրային լսողության, ուղիղի զգացողության զարգացման համար);
- բնական գիտություններ (կենդանի և անկենդան բնության օբյեկտներին և երևույթներին ծանոթանալու համար);
- շրջապատի հետ ծանոթանալու համար (առարկաների և նյութերի հետ, որոնցից դրանք պատրաստված են, մարդկանց մասնագիտությունների հետ և այլն)<sup>8</sup>:

Ամփոփելով նշենք, որ խաղերի տարրերով լեցուն դասերը, խաղային իրավիճակներ պարունակող մրցույթները զգալիորեն նպաստում են աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը: Խաղի ընթացքում աշակերտը ճանաչողական գործունեության լիարժեք մասնակից է, նա ինքնուրույն խնդիրներ է դնում և լուծում դրանք: Նրա համար խաղը անհոգ և հեշտ ժամանց չէ. խաղացողը նրան տալիս է առավելագույն էներգիա, խելք, տոկունություն, անկախություն: Խաղի մեջ աշխարհի ճանաչողությունը ներառում է տարբեր ձևեր, որոնք տարբերվում են սովորական դասընթացից: Բայց ամենակարևորը՝ ոչ թե անհրաժեշտությունից ելնելով, ոչ թե ճնշման տակ, այլ հենց ուսանողների ցանկությամբ խաղերի ընթացքում նյութի կրկնությունը տեղի է ունենում իր տարբեր համադրություններով և ձևերով<sup>9</sup>:

<sup>8</sup> Столчнева М.Д. Дидактические игры на уроках младшего школьного возраста.– 2014 стр. 39

<sup>9</sup> Симонова Л.П. Дидактические игры как элемент воспитания. // Дополнительное образование. – 2004. - №1. стр. 25

## **ԳԼՈՒԽ 2 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԵՎ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆՈՒՆԸ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

Տարրական դասարաններում ճիշտ ընտրված և իրականացված խաղերի շնորհիվ կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Այստեղ նկարագրված բոլոր խաղերը, ինչպես նաև խաղն առհասարակ, գնահատելի են զարգացման մեջ: Խաղի տարրերի փոփոխումն ու հարմարեցումը ուսումնական առարկային, տվյալ մանկավարժական գործընթացի նպատակներին, երեխաների տարիքային առանձնահատկություններին, հետաքրքրություններին ու տրամադրություններին, ուսումնական գործունեության մեջ նպաստում են սովորողների առաջադիմության բարձրացմանը: Հետազոտության շրջանակներում կատարվել է համապատասխան դիտարկումներ դիդակտիկ խաղերի օգտագործման, դրանց մեթոդների և դրանց արդյունավետության մասին: Իրականացված դիտարկումների արդյունքում հավաքագրել են պրակտիկ, հետազոտական նշանակություն ունեցող կարևոր տվյալներ: Այդ նպատակով կիրառել են իմ կողմից հորինված հետաքրքիր և ժամանակին համահունչ խաղեր, որոնց նպատակն էր պարզել աշակերտների մոտիվացիայի աստիճանի փոփոխությունը՝ առանց խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման և, համապատասխանաբար դրանց կիրառմամբ:

Բուն դասանյութի մատուցման ժամանակ փորձել են առավել մեծ մոտիվացվածություն առաջացնել աշակերտների մոտ հարցադրումների և ստուգիչ միջոցների կիրառմամբ, որոնց նպատակն էր խթանել աշակերտների ակտիվությունը և նոր գիտելիքների ձեռք բերման հանդեպ ցանկություն ձևավորել:

Փորձարկել են նաև դասարանում խմբային աշխատանք կազմակերպելու և յուրաքանչյուր խմբին համապատասխան առաջադրանք հանձնարարելու մանկավարժական միջոցը, որի նպատակը ևս կայանում էր նրանում, որպեսզի աշակերտների մոտ զարգանան համագործակցային հմտություններ և խմբում աշխատելու կարողություններ: Այն ևս մեծ ազդեցություն է թողնում աշակերտների մոտիվացիայի մակարդակի փոփոխության վրա:

Դասի ընթացքը էլ ավելի հետաքրքիր դարձնելու համար կիրառել են նաև գունեղ պաստառներ, արտահայտիչ և տպավորիչ դիդակտիկ նյութեր:

3 շարքով գրատախտակին գրում են վարժություն, որտեղ երեխաները կխմբավորեն բառերը՝ պարզ,բարդ, ածանցավոր: Աշակերտները մոտենալով գրատախտակին, տուփիկից վերցնում են մի թղթիկ, որի վրա գրված է բառը: Կարդում է բարձրաձայն և գրում համապատասխան սյունակում: Որ շարքը արագ վերջացնում է առաջադրանքը, նա էլ հաղթում է: Խաղը նախատեսված է 30 հոգանոց III դասարանի աշակերտների համար: 10-ական կազմում են խմբեր (յուրաքանչյուր շարքում 10 աշակերտ):

Խմբային աշխատանքի համար անհրաժեշտ են նախապես տեխնոլոգիայի ժամին կտրտած կարմիր,կանաչ,դեղին տերևներ և պաստառ՝որի վրա պատկերված է հսկա ծառի բուն՝ճյուղերով: Կարելի է ծառի վրա նկարել աչքեր,քիթ ու բերան: Բարի ժպիտը էլ ավելի կներշնչի երեխաներին, կոզևորի:

Խմբերին կբաժանվի դեղին, կարմիր և կանաչ տերևները: Երեխաները նախապես տերևների ետևում կգրեն իրենց անունները: Ուսուցիչը կբացատրի առաջադրանքի էությունը: Խմբերից յուրաքանչյուրին կտրվի մի խոսքի մաս, ըստ խմբերի՝դեղին-գոյական, կարմիր-ածական,կանաչ-բայ: Աշակերտները լուռ բնագրից կընտրեն խոսքի մասն ու կգրեն տերևի վրա: Ով շուտ վերջացնի, կմոտենա և կփակցնի ծառի ճյուղին իր տերևը:

Արդյունքում խմբերից յուրաքանչյուրը կստուգի մյուսի առաջադրանքի ճշտությունը(կարմիրը դեղինի, դեղինը կանաչի, կանաչը կարմիրի): Քանի որ նախապես տերևների հետևում գրվել են աշակերտների անունները, կիմանան, թե ով չէ լավ յուրացրել խոսքի մասերը: Կհաղթի այն խումբը, ով անսխալ կկատարի առաջադրանքը, իսկ սխալ գրված խոսքի մասը « ծառից կպոկվի և արմատների մոտ կփակցվի» մինչև մյուս խաղը:

Այսպիսով օրինակ «Ամենափրկիչը»դասից կընտրենք խոսքի մասեր:

Աղյուսակ 1 Խաղ-տերևներ:

ԴԵՂԻՆ-ԳՈՅԱԿԱՆ	ԿԱՐՄԻՐ-ԱԾԱԿԱՆ	ԿԱՆԱԶ-ԲԱՅ
Աշխարհակալ	Ճերմակ	Բուժել
Լենկթեմուր	Հիվանդ	Պառկել
Բժիշկ	Ծեր	Խոստանալ
Խուց	Գեղանի	Թողնել
Համբավ	Մութ	Ցանկանալ
Շրթունքներ	Ալևոր	Ուղարկել
Ծերունի	Սև	Կատարել
Գրքեր	Համեստ	Պարփակել
Թիթեռներ	Նենգ	Թռչել
Վանք	Փոքրիկ	Փրկել

Այս ամենի արդյունքում ստացվել է մի ծառ, որը խորհրդանշում է դասարանը և տերևները, որ խորհրդանշում են աշակերտներին:



Գծապատկեր 1 Խաղի արդյունքում ստացված ծառը:

Խաղի շնորհիվ լուծվում են թե՛ ուսումնական, թե՛ կազմակերպչական և թե՛ դաստիարակչական մի շարք խնդիրներ:

Խաղի նպատակները.

- Համակարգել եւ համախմբել երեխաների ունեցած գիտելիքները՝ երկնքում, ցամաքում եւ ջրում ապրող կենդանի օրգանիզմների մասին:
- Զարգացնել ուշադրությունը և առաջադրանքները կատարելու կարողությունը:
- Ձեռավորել վերլուծելու, համեմատելու կարողությունները:

Խաղի ընթացքը.

Երեխաները պետք է որոշեն այն միջավայրը որտեղ կենդանիները, թռչունները և բույսերը ապրում են: Աշակերտները բաժանվում են երեք խմբի՝ առաջին խմբին տրվում է երկնքի, երկրորդին՝ ցամաքի, երրորդին՝ ջրի պատկերներով մեծ քարտեր, այնուհետև յուրաքանչյուր խմբին տրվում է բույսերի, թռչունների, կենդանիների պատկերներով փոքր քարտեր:

Խմբերից յուրաքանչյուրը ընտրում է համապատասխանող նկարները և փակցնում. առաջին խումբը՝ երկինք պատկերող քարտի վրա, երկրորդ խումբը՝ ցամաքը պատկերող քարտի վրա, երրորդ խումբը՝ ջուրը պատկերող քարտի վրա: Հաղթում է այն խումբը, ովքեր աշխատանքը կատարել են արագ եւ ճշգրիտ:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել եմ խմբային ձևով, որի ժամանակ կազմակերպել եմ «Երկրի քարտեզը եւ գլոբուսը» ճանաչողական խաղը: Խաղը նպաստեց, որ երեխաները ուշադրություն դարձնեն առաջադրանքների գիտակցված կատարմանը, այն է՝ ճիշտ և մյուսերից արագ կատարելու համար հարկավոր է հասկանալ դրա պահանջը՝ ելնելով արդեն ձեռք բերած գիտելիքների պաշարից: Այս խաղի միջոցով դպրոցականները դարձան ուսուցման գործընթացի սուբյեկտներ, ովքեր ունակ են ինքնուրույն յուրացնեն անհրաժեշտ գիտելիքները, փաստերը եւ տեղեկությունները՝ գիտակցելով վերջիններիս դերը իր անձի զարգացման գործում:

Խաղի նպատակները.

Համակարգել երեխաների ունեցած գիտելիքները քարտեզի և գլոբուսի մասին: Ընդլայնել աշակերտների ճանաչողական գործընթացները:

## Եզրակացություն

Դպրոցում կրթության և դաստիարակության մակարդակը մեծապես որոշվում է նրանով, թե որքանով է մանկավարժական գործընթացը կենտրոնացած երեխայի տարիքային և անհատական զարգացման հոգեբանության վրա: Սա ենթադրում է դպրոցականների հոգեբանական և մանկավարժական ուսումնասիրություն ուսումնառության ողջ ընթացքում՝ բացահայտելու անհատական զարգացման տարբերակները, յուրաքանչյուր երեխայի ստեղծագործական կարողությունները, ամրապնդելու նրա սեփական դրական գործունեությունը, բացահայտելու նրա անհատականության յուրահատկությունը և ժամանակին օգնություն ցուցաբերելու: Սա հատկապես կարևոր է դպրոցի ցածր դասարաններում, երբ նոր է սկսվում մարդու նպատակային ուսուցումը, երբ ուսումը դառնում է առաջատար գործունեություն, որի գրկում ձևավորվում են երեխայի մտավոր հատկություններն ու որակները, առաջին հերթին՝ ճանաչողական գործընթացները և վերաբերմունքը սեփական անձի նկատմամբ: գիտելիքի առարկա (ճանաչողական դրդապատճառներ, ինքնագնահատական, համագործակցելու ունակություն և այլն):

Ուսումնասիրությունը, ընդհանուր առմամբ, հաստատեց նախնական վարկածը և թույլ տվեց կատարել հետևյալ եզրակացությունները:

- 1) Գրականության ուսումնասիրությունը, խնդրի վերաբերյալ հավաքված նյութերի վերլուծությունն ու ընդհանրացումը մեզ հնարավորություն տվեցին պարզել խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման տեսական հիմքերը՝ տարրական դասարանների աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացման համար: Աշխատանքի արդյունքում մենք ուսումնասիրեցինք «ճանաչողական հետաքրքրություն» հասկացությունը հոգեբանական և մանկավարժական գրականության մեջ, որոշեցինք տարրական դասարանների աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացման առանձնահատկությունները, բացահայտեցինք խաղային տեխնոլոգիաների դերը տարրական

դասարանների երեխաների ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացման գործում:

- 2) Մանկավարժական խաղը գործունեության տեսակ է, որը բնութագրվում է հստակ սահմանված ուսուցման նպատակով և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունքով, կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ: «Խաղային 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 հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք, որոնք իրենց հերթին հիմնավորված և ընդգծված են բացահայտ ձևով և բնութագրվում են կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ:
- 3) Հետազոտությունը ցույց է տվել, որ խաղերն ակտիվացնում են ճանաչողական գործունեությունը նոր նյութի ուսուցման բոլոր փուլերում՝ օգտագործելով տարբեր մեթոդաբանական տեխնիկայի հնարավորությունները: Ավելի փոքր դպրոցականների համար բավարար չէ դրական հուզական ֆոն ստեղծելը: Անհրաժեշտ է ուսանողներին ներառել ակտիվ գործունեության մեջ, որը «միացնում է միտքը սրտի հետ»: Եկանք այն եզրակացության, որ կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ամենաարդյունավետ միջոցն է առարկայից աշակերտների գիտելիքների որակը բարձրացնելու համար: Ուստի յուրաքանչյուր ուսուցիչ պետք է ստեղծագործ աշխատի: Ամենակարևորն այն է, որ ուսուցիչը պետք է ունենա ստեղծագործական գործունեություն, հմտորեն և մեթոդաբար ճիշտ օգտագործի այս գործիքը՝ նպաստելով յուրաքանչյուր աշակերտի գիտելիքի հետաքրքրություններին ու ցանկություններին և բարելավելով նրանց գրագիտությունը՝ լեզվական գիտելիքների խորը, գիտակցված և տևական յուրացման միջոցով: .
- 4) Դասերին խաղային տեխնիկայի կիրառումը կրթության և վերապատրաստման կարևոր միջոց է: Հաճախ նման գործողությունների արդյունքում ցածր



առաջադիմություն ունեցող աշակերտները սկսում են հետաքրքրություն դրսևորել և ավելի լավ սովորել, նրանց մոտ առաջանում է հետաքրքրություն կարդալու նկատմամբ, ինչը շատ կարևոր է տարրական դասարաններում: Շատ երեխաներ ցուցաբերում են մեծ ունակություններ, նախաձեռնողականություն և հնարամտություն:

- 5) Ինչպես հաստատվել է, խաղերի ներդրումը ուսումնական գործընթացում օգնում է խորացնել ճանաչողական հետաքրքրությունը, բարձրացնել ուսումնական գործունեության համար մոտիվացիան և զարգացնել հաղորդակցման հմտությունները: Դասարանում խաղերի կիրառման նշանակալից խնդիրներից է կրտսեր դպրոցականների մոտ ինքնուրույն աշխատանքի հմտությունների ձևավորումը և ճանաչողական գործունեության զարգացումը:

Այսպիսով, լուծվեցին աշխատանքի սկզբում դրված խնդիրները, իրականացվեց ուսումնասիրության նպատակը, հաստատվեց վարկածը: Դասերի ընթացքում խաղային տեխնիկայի օգտագործումը կրթության և վերապատրաստման կարևոր միջոց է: Հաճախ նման դասերի արդյունքում ձախողված աշակերտները սկսում են հետաքրքրություն ցուցաբերել և ավելի լավ զբաղվել: Նրանք զարգացնում են ընթերցանության նկատմամբ հետաքրքրություն, ինչը շատ կարևոր է տարրական դասարաններում: Շատ երեխաների մոտ հայտնաբերվում են մեծ կարողություններ, նախաձեռնություն, հնարամտություն :

## Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Астафьева Л.В. П.Ф.Каптерев о сущности педагогического процесса. –2012, стр. 43
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М. Народное образование, 1998, стр 82/194
3. Глуханюк Н.С. Практикум по психодиагностике: учеб.пособие., 2005, стр. 17/206
4. Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся. // Вопросы психологии., – М., 1990. – № 6. стр. 32/101
5. Аникеева Н.П. Воспитание игрой Н.П. Аникеева. — М.: Просвещение, 2006. стр. 15/ 334
6. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие. - Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001. стр. 52/89
7. Мир детства: Младший школьник. / Под ред. А.Г. Хрипковой. – М.: Педагогика, 2008, стр. 272
8. Столчнева М.Д. Дидактические игры на уроках младшего школьного возраста.– 2014 стр. 39
9. Симонова Л.П. Дидактические игры как элемент воспитания. // Дополнительное образование. – 2004. - №1. стр. 25/97