

Հետազոտական աշխատանք

<p>Կազմակերպության տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Անվանում, հասցե • Տնօրեն • Էլ.հասցե • Հեռախոս 	<p>«Մասնակցային դպրոց» կրթական հիմնադրամ Վահրամ Սողոմոնյան masnakcayindproc@gmail.com +37493581908</p>
<p>Հետազոտության թեմա/վերնագիր</p> <ul style="list-style-type: none"> • Հետազոտության թեմա 	<p>Դիտարկելի խաղերը որպես ինֆեռանաչափական և սոցիալական կարողության զարգացման արդյունավետ միջոց:</p>
<p>Ուսուցչի տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Անուն, ազգանուն, հայրանուն • Մասնագիտություն • Հեռախոս • Էլ. հասցե • Դասավանդվող առարկաներ • Դասարաններ 	<p>Մարգարիտ Մարուխյան Վանիկի Դասվար 094971744 marukhyan1969@mail.ru Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը 2-րդ, 4-րդ</p>
<p>Ուսումնական հաստատության տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Անվանումը, հասցե • Հեռախոս • Էլ. հասցե (տնօրենության) • Web կայքի հասցե 	<p>Արամուսի Վ.Առաքելյանի անվան միջն.դպրոց 093207237 Հասցե - aramus@schools.am Վեբ կայք - aramus.schoolsite.am</p>

Բովանդակություն

Ներածություն	3
Հիմնական բովանդակություն	4
Եզրակացություններ, առաջարկություններ	5
Օգտագործված գրականության ցանկ	6
Հավելվածներ	7

Ներածություն

<p>Նպատակը եւ հետազոտական հարցը</p>	<p>Որքանով են երկրորդ դասարանում արդյունավետ դիդակտիկ խաղերն ինֆորմացիոնաչափական և սոցիալական կարողության զարգացման ընթացքում <<Մայրենի>> և <<Ես և շրջակա աշխարհի>> շրջանակում</p>
<p>Ո՞ր առանցքային կոմպետենցիային/կարողունակությանն է ուղղված նպատակի ուսումնասիրությունը</p>	<p>Ինքնաձևաչափական և սոցիալական կարողություն</p>
<p>Հետազոտության թիրախային խումբը և շրջանակը /քանակ, սեռային բաշխում/</p>	<p>Ուսուցիչներ՝6 դասվար,35-60 տարեկան,իգական,Աշակերտներ՝11 աղջիկ,14 տղա:</p>
<p>Օգտագործված հետազոտական մեթոդները, գործիքները (օրինակ՝ քանական հետազոտություն՝ հարցաթերթիկի միջոցով, որակական հետազոտություն՝ խորին հարցազրույցի միջոցով եւ այլն)</p>	<p>Զանգվածային հարցում՝կիրառելով հարցաթերթիկներ:</p>

Հետազոտության իրականացման ժամանակահատվածը	04.0 9-17. 09.2 023թ

Հիմնական բովանդակություն

Գրականության ակնարկ

- Մեջբերումներ արդեն արված հետազոտություններից,
- Մեջբերումներ գրականությունից, տեղեկության վստահելի աղբյուրներից:

Պարտադիր է կատարել հղում աղբյուրին

Խաղի դաստիարակչական դերի մասին ուսել են դեռևս վաղ ժամանակներից: Հույն ուլիսոփա Պլատոնը(մ.թ.ա.5-4-րդ դար) սանավորապես. Տկարևորել է խաղի դերը եխայի կյանքում, իսկ այդ խաղերը, ըստ նրա, սպայման պետք է կրեին ուսուցանող, դերային ույթ՝ երեխային նախապատրաստեին ինչ-որ բծունեություն իրականացնելու, այսինքն՝ պատեին երեխայի՝ սոցիալական որոշ դերեր ականացնելու կարողությունների ավորմանը:[3 , էջ 65]:

պես մարդկային գործունեության ձև խաղը յություն է ունեցել դեռ հին ժամանակաշրջանից: Գ.Կ.Հակոբյանի

կնաքանմամբ. Տխաղը մարդու նսագործունեության հիմնական սևորումներից է: Խաղերը հայտնի են եղել ու հին ժամանակներից մարդկանց նդանիների, աշխատանքային գործիքների, մնցաղային առարկաների տեսքով: Խաղալիքներ են հայտնաբերվել անտիկ յրաշրջանում՝ Հռոմի և Հունաստանի մակական գերեզմանատներում: Տարվա արբեր եղանակներին, կատարվել են տարբեր ատեր: Օրինակ՝ հայերի էթնամշակութային մակարգում ձմռանը գերակշռել են տանը և սարակական այլ վայրերում կատարվող

խավոր խաղերը, վաղ գարնանը և ամռանը՝ մնականում կրոնական և ժողովրդական ռևերին (Ջամբարծում, Բարեկենդան, ավասարդ և այլն) կատարվող մարզական, կեսային խաղերը, որոնք էթնամշակութային ծներուժ ունեն! [6, էջ 73]:

Երազային գործունեության հիմնախնդիրը մակավարժության և հոգեբանության մեջ տարկվել են ՝ Պլատոնը, Ժ.Ժ.Ռուսոն, Կ. Դ. շինսկին, Պ.Պ. Բլոնսկին, Ս.Լ. Ռուբինշտեյնը, Բ. Էլկոնինը, Գ. Կ. Սելևկոն, Չ. Ֆրեյդը, Ժ. Թաժեն և ուրիշներ: Ըստ որոշ հոգեբանների (Բ. Էլկոնին, Վ.Վ.Դավիդով, Ս.Լ.Ռուբինշտեյն)՝ աղն անձի ձևավորման առաջին աստիճանն է և արգացման հենց այդ փուլի գործունեության մնական տեսակը, որն ուսուցման հետ կգահեռ՝ շարունակում է պահպանել իր տեղը! [էջ 60]:

Ըստ Կ. Թորոսյանի և Յ.Խաչատրյանի՝ խաղը եխայի համար սոցիալական հասունացման ղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին սգամ շփվում են իրենց հասակակիցների տ: Նրանց միացնում են ընդհանուր ատակը, դրան հասնելու միասնական մնքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը եխաներին սովորեցնում է իրենց րծողություններն ու մտքերը ծառայեցնել ոշակի նպատակի, օգնում՝ դաստիարակելու ատակասլացություն: Երեխան սկսում է ալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ,

ողարացիորեն գնահատել իր և ընկերների
ընթացիկությունները ու արարքները [4, էջ 24]:
տ՝ Գ.Կ. Սելևկոյի. Տեսալը որպես ուսուցման
թող, ավագ սերնդի կողմից աճող
ընդհանուր, փորձի փոխանցման միջոց կիրառվել է
ուսանողի անտիկ ժամանակաշրջանում:
ընթացիկ մանկավարժության մեջ,
մանակակից դպրոցական և
միջադպրոցական հաստատություններում
վերջին կիրառվել և կիրառվում են խաղի լայն
ընթացներ: Ժամանակակից դպրոցում,
պատակ ունենալով ուսուցման գործընթացի
կտրվածումը և արդյունավետությունը,
ստեղծելով գործունեությունը օգտագործվում է
տեղյակ դեպքերում՝ պարապմունքի խաղային
ընթացի կազմակերպվում է խաղային
արարների և իրավիճակների միջոցով, որոնք
մեծ ուսումնական գործունեության մեջ
վորողների ոգեշնչման և խթանման միջոց:
[4, էջ 58]:

Այսպես, օրինակ, ըստ Ս.Լ Ռուբինշտեյնի՝
խաղը գործունեության տեսակ է,
ընթացիկությունների, դրդապատճառների
միջոցով, որի ընթացքում լուծվում է
տեղյակ պահանջմունքների և պահանջի միջև
ընթացի հակասությունը: Խաղը երեխայի
արավորությունների սահմանում նրա
պահանջմունքների բավարարման եղանակ է: [4,
էջ 168], իսկ ըստ Լ.Ս.Վիգոտսկու՝ Տեսալը
տեղյակ « ներքին սոցիալականացման;
արածություն է, սոցիալական

ըքորոշումների յուրացման միջոց [10, էջ 58]:
Ն. Լեոնտը խաղը բնորոշում է որպես անձի
զատություն երևակայության մեջ [8, էջ 38]:

Բավականին հետաքրքիր է Գ.Կ. Սելևկոյի
աղի հետևյալ սահմանումը. Ֆխաղը
ադրային պայմաններում տեղի ունեցող
ընդունելության ձև է՝ ուղղված հասարակական
որձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում
ավորվում ու կատարելագործվում է
արքագծի ինքնավերահսկողությունը: Ռուս մի
որք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն.
Արպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ
անակություն ունի երեխաների
ստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան
արգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ
զակերտներին հնարավորություն է տալիս
աղթահարելու իրենց բարդույթներն ու
ավճռականությունը:

Տևավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, -
մեղ է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ
աշխատանքի: [6, էջ 4]:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս
մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա.
Կլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի
սակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային
ընդունելությունը իր բնույթով լինում է
հեղձագործական և նպատակաուղղված
արգացնող կամ կանոնով: Նրանց կողմից
առաջարկվում են խաղերի հետևյալ տեսակները՝
դակտիկական խաղեր,
ժխորական խաղեր,

սղ – թատերականացումներ,
նանյութով խաղեր,
մտնով խաղեր,

որժախաղեր:

Դրակտիկ խաղը ուսուցման մեթոդ է, որը
ավորում է ինքնուրույն սովորելու
նախություն՝ ելնելով երեխաների
քնավերլուծության և ինքնագիտակցության
սրբողություններից:

Ճպտե ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ
սղը կատարում է որոշակի գործառույթներ,
ունցով էլ պայմանավորված է նրա
քրահատկությունը:

§ Դրակտիկական խաղը, - գրել է ռուս
մտկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և
աշակերտի նպատակաուղղված ու
դիսկապակցված գործունեությունն է՝
տեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի
դմից գիտելիքների, կարողությունների ու
տոությունների յուրացման համար: Դպրոց
ունելուց հետո երեխան իր համար
սցահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա
գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական
գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ
տրոյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի
երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին:
Անտեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի
թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն
արավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի
տեղեքային համակարգ, լուծել
ստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ,

որգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Են հարազատ միջավայրում երեխան առավել պտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի տազա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ : Դրա մար անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ունան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա եղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը աղից ուսումնական գործընթաց կատարվի համաբանորեն, այսինքն՝ այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն! [2, էջ 25]: Արդյունքում նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի աղում են, կատարում են որևէ դեր: Սակայն ականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է նպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում մտավոր լարվածություն: Ուստի պետք է հաշվի ղնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, ուսումնական գործողություններն ու դրանց ղեկցող դրական հույզերը կրտսեր պրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման վանդակության կամ ուսուցման գործընթացի րացմամբ:

Այլ կերպ ասած՝ խաղի միջոցով երեխան վորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին ավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ աստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, չպիսիք են՝ աշխատասիրությունը, կերասիրությունը, հոգատարությունը,

նականությունը և պատասխանատվության
ացումը [1, էջ 27]:

սպիտակ, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ
եխան դառնում է ուսուցման գործընթացի
լբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա
ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝
նակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ
տեղիքներ:

տնաբար, կարող ենք առանձնացնել
դակտիկական խաղի հետևյալ
ուրազրումները՝

ձի յուրահատուկ հարաբերություն
ջապատող աշխարհի հետ:

եխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը
ոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա
լբյեկտիվ գործունեություն:

եխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից
րացված գործունեության ձև:

րացման յուրահատուկ բովանդակություն:

րծունեություն, որի ընթացքում տեղի է
սենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

ուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը
րկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի
ձավել կարևոր գործառույթները.

- Սոցիալ – մշակութային գործառույթը
- Ինքնաիրականացման գործառույթը:
- Հաղորդակցման գործառույթը:
- Հայտորոշիչ գործառույթ:
- Թերապևտիկ գործառույթը:
- Խաղի շտկողական գործառույթը:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթը:

Դասի ժամանակ խաղային գործունեությունը իրականացվում է հետևյալ ուղղություններով.

վորողի առջև դրվում է դիդակտիկական ոչակի նպատակ խաղի տեսքով, սումնական գործունեությունը ենթարկվում է սղի կանոններին,

սումնական նյութը օգտագործվում է որպես սղի միջոց, ուսումնական գործունեության մեջ րմուծվում է մրցակցության տարր, որը սումնական խնդիրը վերածում է խաղայինի, սումնական խնդրի հաջող լուծումը կապվում է սղային արդյունքի հետ:

Այս է պատճառը, որ բազմաթիվ մակվարժներ անրադարձել են խաղին՝ մարելով այն ուսուցման գործընթացի րկացուցիչ մաս: Այդ տեսանկյունից տաքրքրական է Կ. Դ. Ուշինսկու տեսակետը: ր նրա՝ խաղը հասարակական բնույթ է կրում չկա այնպիսի մի խաղ, որը իր հետքը չթողնի եխայի վրա: Խաղը հնարավորություն է տալիս մնաչել երեխային, դիտարկել նրան սարակության մեջ: Երեխան, որը խաղի մանակ հանդես է գալիս լիդերի դերում, շտությամբ չի գիջում իր դիրքերը սարակությունում և հակառակը:

Մանկավարժական խաղն ունի նպատակ և վնկավլող մանկավարժական արդյունք:

սղային տեխնոլոգիան ներառում է.

րեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,

սղային գործողություններ, որպես դերերի
ստարման միջոցներ:

Ահռելի է դիդակտիկական խաղերի դերը
ընկալիս գործող ներառական կրթության
մակարգում, ըստ որի դասարանում կարող են
սեղ գարգացման տարբեր խնդիրներ ունեցող
տեխաներ: Վերջիններս առանձնահատուկ
շաղկուղային և վերաբերմունքի կարիք ունեն:
Սղը այս երեխաներին դեպի ուսում տանող
անալի ճանապարհ է, քանի որ յուրաքանչյուր
տեխա ունի խաղալու պահանջմունք՝ անկախ
գարգացման մակարդակից: Ուստի այս
անգամանքը հարկավոր է օգտագործել՝
սանակից դարձնելով նրանց տարբեր խաղերի,
սընդհատ փոփոխել նրանց դերերը այդ
սղերում, հետևել, որ խմբային
շխատանքների ժամանակ նրանք
սպայմանորեն որոշակի աշխատանք
ստարեն, հաղորդակից լինեն
սմադասարանցիների հետ: Բացի այդ, այս
տեխաների անգամ փոքրիկ հաջողություններն
ձեռքբերումները պիտի արժանանան
հախուսանքի և համապատասխան
սայմաններ ստեղծվեն նրանց հետագա
աաջխաղացման համար:

Նոր չափորոշչային պահանջների
ներդրման պայմաններում տարրական
դպրոցի ուսուցչի խնդիրն է ապահովել
աշակերտների ուսումնական
գործունեության կազմակերպումը, որի

ընթացքում կապահովվի աշակերտների
ընդունակությունների,
ստեղծագործականության,
անհատականության զարգացման բարձր
մակարդակ:

Չետագոտության նպատակն է եղել
ստուգել խաղային տեխնոլոգիայի
արդյունավետությունը ՏԵԱ և շրջակա
աշխարհը!, ՏՄայրենի!, ՏՄաթեմատիկա!
առարկաների դասերին:

Ելնելով հետազոտության խնդիրներից և
որպես մեթոդաբանական հիմք ունենալով
խաղերի վերաբերյալ մանկավարժ
գիտնականների, հոգեբանների տեսական և
հայեցակարգային մոտեցումները՝ ես
փորձարարական հետազոտությունն
իրականացրել եմ բացահայտելու խաղի դերը
ուսուցման գործընթացի
արդյունավետության ապահովման գործում:

Աշխատանքի նկարագրությունը.

Աշխատանքը իրականացրել եմ
խմբային ձևով, որի ժամանակ
կազմակերպել եմ ՏԵՐԿՆՔՈՒՄ, ցամաքում և
ջրում!, խաղը: ՏԵԱ և շրջակա աշխարհը!
առարկայից մշակված խաղը նպաստեց
մատուցվող նյութի հեշտ յուրացմանը,
երեխաները մեծ ոգևորությամբ դարձան
խաղի մասնակիցը և գիտելիքների
ձեռքբերման գործընթացը դարձավ ավելի
դյուրին և մատչելի: Դասը հետաքրքիր և
հասկանալի էր երեխաների համար:

Եզրակացություններ, առաջարկություններ

**Վերհանված
արդյունքներ,
Եզրակացություններ,
պատասխան
հետազոտական հարցին**

Իմ հետազոտական աշխատանքի շրջանակում կատարած ուսումնասիրությունները և հետազոտությունները, փորձարարական արդյունքների վերլուծությունը թույլ տվեց անելու հետևյալ եզրահանգումները՝

1. Ուսումնասիրելով երեխայի կյանքում, ուսումնադաստիարակչական գործընթացում խաղի դերի ու նշանակության վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների հայեցակարգային մոտեցումներն և հաշվի առնելով մեր հետազոտության արդյունքները եկա այն հետևությանը, որ տարրական դասարաններում խաղը ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը բարձրացնող, սովորողների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների յուրացմանը նպաստող, շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթացը դյուրացնող կարևորագույն տեխնոլոգիական գործիք է, որն օգնում է նրանց բացահայտելու

շոջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները:

Միևնույն ժամանակ խաղը նաև կրտսեր դպրոցականի տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն մեթոդ է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար:

2. Ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում եմ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև առկա կապերի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի հաղորդվող ուսումնական նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը, ինչպես նաև երեխաների՝ միմյանց հետ դրական

և ընկերական շփմանը: Այդ կերպ կստեղծվի ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր սոցիալ- մշակութային կրթական միջավայր:

3. Դերային խաղերը մասնավորապես հարստացնում են երեխաների խոսքը, զարգացնում մտածողությունը, գիտելիքները շրջապատող միջավայրի մասին, երևակայությունը, գրական-երաժշտական ճաշակը, տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը, հնարամտությունը, հաղորդակցական, հետազոտական և ստեղծագործական կարողությունները: Ակտիվացնում և խթանում են աշակերտների մտավոր, բարոյական, աշխատանքային, գեղագիտական որակների, արժեքային կողմնորոշումների ձևավորման գործընթացները: Մինևույն ժամանակ նրանք սովորում են գնահատել իրենց և ընկերների գործունեությունը:

Փորձարարական աշխատանքի ընթացքում իմ կողմից մշակված և կիրառված տարատեսակ ուսումնական խաղերը տարբեր առարկաների

շրջանակներում հաստատեցին, որ դիդակտիկ խաղի կիրառումը նպաստում է ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակության զարգացմանը:

4. արդյունավետությունը մեծապես պայմանավորված է՝

- ուսուցիչի մանկավարժական վարպետությամբ, մանկավարժական գործընթացում դիդակտիկ խաղ կիրառելու հմտությամբ, դիդակտիկ խաղի կազմակերպման կանոնների պահպանմամբ՝ հաշվի առնելով կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկությունները և ուսումնական տվյալ նյութի ընկալման ու յուրացման խնդիրները,

- աշակերտների զգացմունքների և գիտակցության վրա մանկավարժի ուսումնադաստիարակչական ներգործություններով, իր խոսքը աշակերտների զգայարաններին, հիշողությանը, մտքին ու կամքին հասցեագրելու կարողությամբ:

Դիդակտիկ խաղերն ինքնաճանաչողական և սոցիալական կարողունակության զարգացման գործընթացում



Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ասատրյան Չ. Ա ., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Երևան, 2017:
2. Ասատրյան Լ. Թ. և ուրիշներ, Մանկավարժություն, Երևան, 2017:
3. Արշակյան Ա. Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում, << Նախաճալիլի >>, հ 3-4, 2009:
4. Թորոսյան Կ., Խաչատրյան Յ. <<Վեց տարեկանների մեկնարկը>> Երևան 2006թ.
5. Թունյան Ջ. Ե., Երիցյան Լ.Մ., Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանություն:
6. Հակոբյան Գ., Էթնոմանկավարժություն, Ոստումնական ուղեցույց, Երևան, 2015:
7. Դուլյունջյան Գ. Ե., Մանկավարժություն գիրք 1, Երևան, Լույս, 2005:
8. Леонтев А.Н. Психологические основы развития ребенка и обучения, М., 2019, 432 с.
9. Макаренко А. Н., Собрание сочинений, т.5, М., 1958, с. 69 http://raber.asj-oa.am/569/1/2009-2__213_.pdf
10. Селевко Г.К. *Современные образовательные технологии ДОС*. Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

Հավելվածներ

Հաշվետվության կցված նյութեր

- Հետազոտության գործիքներ (հարցաթերթիկներ կամ այլ)
- Նկարներ
- Արդյունքներ

ՀԱՐՑԱԾԱՐ 1

Ուղղված տարրական դպրոցի ուսուցիչներին

1. Ուսուցման գործընթացում կիրառու՞մ եք խաղային տեխնոլոգիաներ:

- Այո
- Ոչ
- Երբեմն

2. Նպատակահարմար համարու՞մ եք խաղն օգտագործել որպես ուսուցման գործընթացի արդյունավետության միջոց:

- Այո
- Ոչ
- Երբեմն

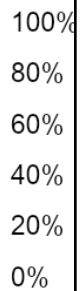
3. Ձեզ հաջողվու՞մ է խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ հասնել նպատակի իրականացմանը:

- Այո
- Ոչ
- Երբեմն

4. Արդյո՞ք երեխաները հետևում են խաղի բոլոր կանոններին:

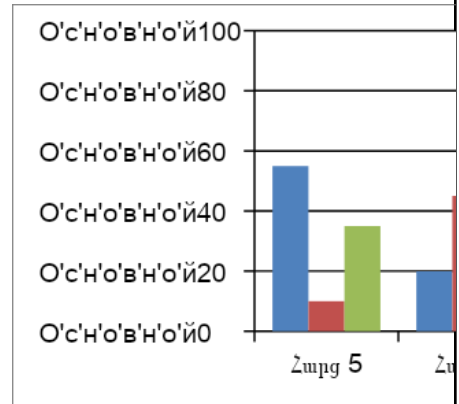
- Այո
- Ոչ
- Երբեմն

5. Արդյոք, նպատակահարմար համարու՞մ եք օգտագործել խաղը աշակերտների մոտիվացիան և



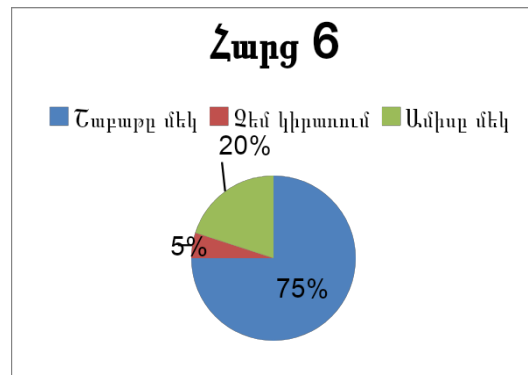
ճանաչողական հետաքրքրությունը
զարգացնելու համար:

- Այո
- Ոչ
- Երբեմն



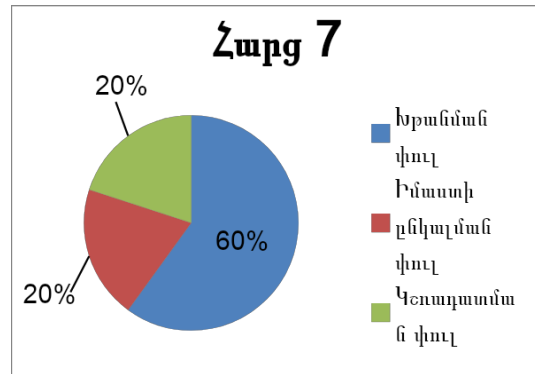
6. Ի՞նչ հաճախականությամբ եք կիրառում
ուսումնական խաղեր.

- ամիսը մեկ
- շաբաթը մեկ
- չեմ կիրառում



7. Դասի ո՞ր փուլում եք հատկապես
իրականացնում խաղեր.

- Խթանման փուլ
- Իմաստի ընկալման փուլ
- Կշռադատման փուլ



8. Դժվարությունների հանդիպե՞լ եք խաղեր կիրառելիս.

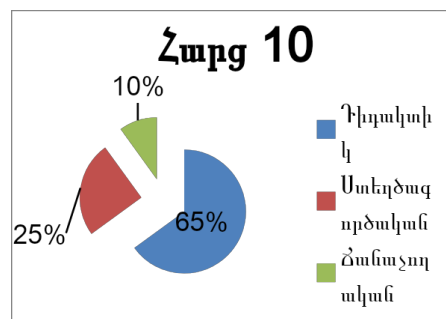
- Այո
- Ոչ
- Երբեմն

9. Ի՞նչ եք կարծում, դասերի ընթացքում խաղերը արդյունավետ են:

- Այո
- Ոչ
- Ոչ այնքան

10. Ավելի շատ ինչպիսի՞ր խաղեր եք նախընտրում խաղալ դասի ընթացքում:

- Դիդակտիկ
- Ստեղծագործական
- Ճանաչողական



ՅԱՐՑԱԹԵՐԹԻԿ 2

Ուղղված տարրական դասարանների
աշակերտներին

1. Սիրում եք դասերի ընթացքում
խաղեր խաղալ:

- Այո, որովհետև շատ հետաքրքիր է
- Ոչ, որովհետև հոգևում եմք
- Չգիտեմ, չեմ խաղացել

2. Ինչպիսի՞ խաղեր եք խաղում
դասերի ժամանակ:

- Դիդակտիկ խաղեր
- Ճանաչողական խաղեր
- դերային խաղեր
-

3. Ամենաշատը ո՞ր խաղն եք
նախընտրում:

- Դերերով խաղ
- Ռոբուսներ (նկարելուկներ)
- Բառախաղեր, տառախաղեր

4. Խաղ-դասերի ընթացքում հեշտ եք
սովորում դասանյութը:

- Այո, որովհետև շատ հետաքրքիր է
- Ոչ, որովհետև հոգևում եմք
- Չգիտեմ:

5. Ձեր կարծիքով ո՞րն է խաղերում
ակտիվ լինելու ամենակարևոր պայմանը:

- Ուշադրության
կենտրոնացումը
- Կանոնների պահպանումը
- Արագ կողմնորոշվելը

6 Ուսուցողական խաղերում
ցուցաբերում եք ակտիվ մասնակցություն:

- Այո, միշտ ակտիվ եմ
- Ոչ, ինձ մոտ չի ստացվում
- Երբեմն լինում եմ ակտիվ,
երբեմն ոչ

Հարցմանը մասնակցում էին 33 աշակերտ, որից առաջին հարցին §Այո, շատ հետաքրքիր է! պատասխանել էին աշակերտների 70%-ը, §Ոչ, որովհետև հոգևում եմ!՝ 10%, §Զգիտե, չեմ խաղացել՝20%: Երկրորդ հարցին՝ §Դիդակտիկ! 35%, §դերային! 40%, §ճանաչողական! 25%: Երրորդ հարցին §Բառախաղ,տառախաղ! 20%, §Դերային! 50%, §Ռեբուսներ! 30%: Չորրորդ հարցին՝ §Ռեզադիո լինել! 25%, §Արագ մտածել! 40%, §ճիշտ կողմնորոշվել! 35%: Հինգերորդ հարցին՝ §Արագ կողմնորոշվելու! 35%, §Ուշադրության կենտրոնացում! 35%, §Հիշել, պահպանել կանոնները! 30%: Վեցերորդ հարցին՝ §Այո! 55%, §Ոչ! 10%, §Երբեմն! 35%:

Հետազոտական աշխատանքի անցկացման ընթացքում բացահայտվեց, որ դիտարկվող առարկաների շրջանակներում կան թեմաներ, որոնք դժվարությամբ են յուրացվում կրտսեր դպրոցականների կողմից, մանավանդ 2-րդ դասարանում, իսկ շատ երեխաների մոտ բացակայում են կուլեկտիվ աշխատանքի կարողությունները, կուլեկտիվ մտածողությունը. յուրաքանչյուրն ցանկանում է առաջնորդի դերում լինել:

Մեր հետազոտության հիմնախնդրի համատեքստում իրականացված փորձարարության ընթացքում տարրական դպրոցում

դասավանդվող Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը առարկաների դասերին խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումն տվեց իր արդյունքը և աշակերտները ոգևորությամբ սկսեցին սովորել հանձնարարված նյութը, հանդես գալ իրենց սիրելի հերոսների դերում, օգնել վատ սովորող ընկերներին:

Ընդգրկված չեն հիմնական էջերի մեջ