

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>«Դիդակտիկադրոպեսառաջին դասարանի երեխաների հարյուրամյակը մանկից»</p>
<p>Ուսուցչի տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Անուն, ազգանուն, հայրանուն • Մասնագիտություն • Հեռախոս • Էլ. հասցե • Դասավանդվող առարկաներ • Դասարաններ 	<p>Սուսաննա Խաչատրյան Խաչատուրի Տարրական կրթության մանկավարժություն և մեթոդիկա</p> <p>+37477846968 077846968mhero@gmail.com Մայրենի, մաթեմատիկա, տեխնոլոգիա, կերպարվեստ 1-ից 4-րդ</p>
<p>Ուսումնական հաստատության տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Անվանումը, հասցե • Հեռախոս • Էլ. հասցե (տնօրենության) • Web կայքի հասցե 	<p>Կոտայքի մարզի 2 ուղի Գ. Շահինյանի անվան միջն. դպրոց Կոտայքի մարզի Զրվեժ համայնք, գյուղ 2 ուղի, գլխ. խճուղ. 13 +37498380636 zovq.schoolsite.am</p>

Բովանդակություն

Ներածություն-----

3

ԳԼՈՒԽ 1. ԴԻՂԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ԵՎ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՅԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ 7

1.1 Դիղակտիկ խաղի դերն ուսուցման գործընթացում..... 7

1.2 Դիղակտիկ խաղերի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի --

ԳԼՈՒԽ 2. ՀԵՏԱՉՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ 16

2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակները, խնդիրները և մեթոդիկան..... 16

2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների գնահատումը և ընդհանրացումը...24

2.3 ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ 27

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿԸ..... 28

Ներածություն

Դիդակտիկ խաղը բազմակողմանի, բարդ մանկավարժական երևույթ է. այն և դպրոցական տարիքի երեխաներին դասավանդելու խաղային մեթոդ է, և ուսուցման ձև, և ինքնուրույն խաղային գործունեություն, և երեխայի անհատականության համակողմանի դաստիարակության միջոց; Խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ինչպես նաև գիտելիքները ստուգելու նպատակով:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից 1-ինը ճիշտ և ժամանակին կազմակերպումն ու անցկացումն է:

Խաղանյութը պետք է բոլոր երեխաների համար լինի մատչելի, դիդակտիկ նյութը պատրաստման և ընկալման տեսանկյունից ոյուրընկալելի: Խաղը հետաքրքիր կլինի միայն այն դեպքում, երբ դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ այս կամ այն դերով մասնակցի դրան: Խաղի ներգործող հնարավորությունը պահպանելու նպատակով անհրաժեշտ է աշակերտների սխալները վերլուծել ոչ թե խաղի ընթացքում,

Սխալներ թույլ տված երեխաներին ուսուցիչը պետք է վերաբերի ամենայն նրբանկատությամբ և համբերատարությամբ:

Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

	<p>Չեռագոտական աշխատանքի թեման արդիական է, քանի որ խաղն արտացոլում է երեխաների ներքին գործունեության կարիքը ակտիվ գործունեության համար, դա շրջակա կյանքի մասին սովորելու միջոց է. խաղում, երեխաները հարստացնում են իրենց զգայական և կյանքի փորձը, որոշակի հարաբերությունների մեջ են մտնում հասակակիցների և մեծահասակների հետ:</p> <p>Դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխաները սովորում են ինքնուրույն մտածել, առաջադրանքին համապատասխան օգտագործել տարբեր պայմաններում ստացված գիտելիքները;</p>
--	---

<p>Նպատակը եւ հետազոտական հարցը</p>	<p>Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է՝ կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի մաթեմատիկական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Որքանո՞վ է արդյունավետ դիդակտիկ խաղի մի ջոցով իրականացնել ուսուցումը առաջին դասարանում:</p>
<p>Ո՞ր առանցքային կոմպետենցիային/կարողունակությանն է ուղղված նպատակի ուսումնասիրությունը</p>	<p>Սովորել սովորելու, ինքնաճանաչողական և սոցիալական, մաթեմատիկական և գիտատեխնիկական կարողունակություն,</p>
<p>Հետազոտության թիրախային խումբը և շրջանակը /քանակ, սեռային բաշխում/</p>	<p>Կոտայքի մարզի Չովքի Գ. Շահինյանի անվան միջն. դպրոց և առաջին դասարան՝ 3 տղա և 9 աղջիկ:</p>
<p>Օգտագործված հետազոտական մեթոդները, գործիքները (օրինակ՝ քանական հետազոտություն՝ հարցաթերթիկի միջոցով, որակական հետազոտություն՝ խորին հարցազրույցի միջոցով եւ այլն)</p>	<p>Դիտարկում,</p>

Հետազոտության իրականացման ժամանակահատվածը	12.09-22.09.2023թ

Հիմնական բովանդակություն

ԳԼՈՒԽ 1. ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ԵՎ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՅԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

1.1 Դիդակտիկ խաղի դերն ուսուցման գործընթացում

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում: Դպրոց մտնող երեխան, որ դպրոցականն չէ, դեռևս ցանկանում է խաղալ: Այս տարիքում շատ խաղ և զվարճալիք է պետք երեխային, քան լուրջ գործունեություն, ուստի դպրոցում պետք է դեռ երկար ժամանակ համապատասխան միջավայր և պայմաններ ապահովել խաղի համար: Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները: Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառել խաղ- ուսուցում և ուսուցում-խաղ ձևերը: Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Երեխան այս դեպքում ավելի անկաշկանդ ու ազատ է զգում, իրեն թվում է, թե խաղում է,

բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում դասանյութը: Նախքան խաղը կազմակերպելը պետք է մանրամասն բացատրվեն խաղի նպատակը, ընթացքը և կանոնները: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը պետք է հետևի խաղի կանոնների պահպանմանը: Դիդակտիկ խաղը, որպես երեխաների ուսուցման ձև, պարունակում է երկու սկիզբ՝ կրթական (ճանաչողական) և խաղային (ժամանցային): Ուսուցիչ սովորեցնում և խաղամ է, իսկ երեխաները սովորում են խաղալով: Եթե դասարանում շրջապատող աշխարհի մասին գիտելիքներն ընդլայնվում և խորանում են, ապա դիդակտիկ խաղում (խաղեր՝ դասեր, իրականում դիդակտիկ խաղեր են) երեխաներին առաջադրանքներ են առաջարկվում հանելուկների, նախադասությունների, հարցերի տեսքով¹:

Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

զգացմունքային հարմարավետության

սկզբունք, որը յուրաքանչյուր երեխայի

համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությանը.

ակտիվության սկզբունք, որի առկայությամբ

խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը.

բացության, ընդարձակման սկզբունքի

հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ու անցկացումն է, որոնք խաղային

գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել լայն ընդգրկունություն.

անհատականացման սկզբունքը միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված,

երեխայակենտրոն: Այդպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը,

ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսնորվելու, իր կողմից ստեղծված

առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.

տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և

ունակության զարգացում, միջավայրի հագեցումն ինչպես նախադպրոցականներին,

այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական

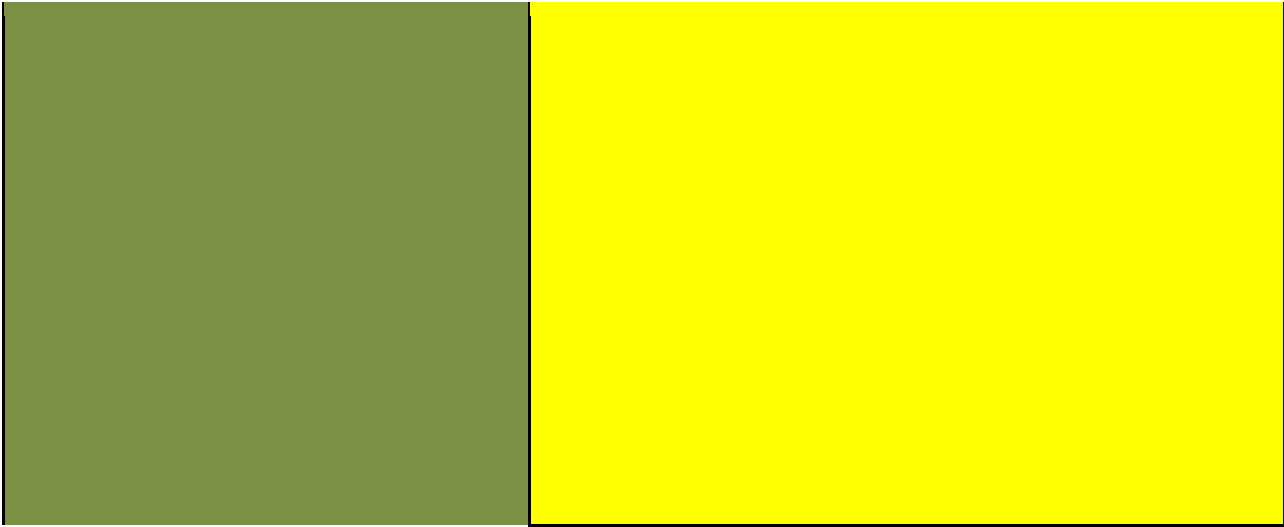
բովանդակությամբ.

ճկունության, շարժունության սկզբունքի

հաշվառումը ստեղծվում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային կյուլթերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ.

Դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ,

ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝



Կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները:

Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:

Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:

Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:

Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:

Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետադերային և խաղվարժություններ:

Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց

ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու

հնարավորությունները: Սյուժետադերային

խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական

են: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա

փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում

անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է

երևակայական կերպարների սաեղծման

միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է

հորինել և սաեղծագործել: Սյուժետադերային

խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը

դերն է:

Խաղ – վարժությունները նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրաաինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

1.2 Դիդակտիկ խաղերի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները:

Դիդակտիկ խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրման կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է: Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն:

Ուսուցողական խնդիրների նշանակությունը, որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ,

Դաստիարակչական նշանակությունը, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական

ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսումնական գործունեություն նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան տվյալ խաղի ժամանակ,

Չարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,

Խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հենց որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը և դառնում երեխաների խաղերի

նպատակները: Սրանք, այսպես ասած, «ծածկում են» ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղի տպավորություն: Դիդակտիկ խաղի հիմնական տարրը դիդակտիկ խնդիրն է:

Դիդակտիկ առաջադրանքները բազմազան են. Սա կարող է լինել շրջակա միջավայրի հետ ծանոթություն (բնություն, բուսական և կենդանական աշխարհ, մարդիկ, նրանց կյանքը, աշխատանքը, սոցիալական իրադարձությունները), խոսքի զարգացումը (ձայնի ճիշտ արտասանության համախմբում, բառապաշարի հարստացում, համահունչ խոսքի և մտածողության զարգացումի Դիդակտիկ առաջադրանքները կարող են կապված լինել տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների համախմբման հետ:

Կանոնները օգնում են երեխաների մոտ զարգացնել կանգ առնելու կարողությունը: Նրանք երեխաներին դաստիարակում են իրենց զսպելու, վարքագիծը վերահսկելու ունակությամբ: Ավելի փոքր նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար շատ դժվար է հետևել հաջորդականությանը: Բոլորն ուզում են առաջինը հանել խաղալիքը «հրաշալի պայուսակից», ստանալ բացիկ, անվանել առարկան և այլն: Բայց երեխաների թիմում խաղալու և խաղալու ցանկությունն աստիճանաբար նրանց տանում է դեպի այդ զգացումը զսպելու կարողությունը: , այսինքն ենթարկվել խաղի կանոններին Դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ.

Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները

Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական

խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստականություն ունեցող երեխաներ:

Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:

Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության բացակայությունը խանգարեց նրանց հաղթողների կազմում :

ԳԼՈՒԽ 2. ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակները, խնդիրները և մեթոդիկան

Ուսուցիչի կողմից դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով՝ դիդակտիկ խաղի նախապատրաստում, դրա իրականացում և վերլուծություն:

Չեռագոտայան աշխատանքի նպատակը:

Ստուգել առաջարկված մեթոդիկայի արդյունավետությունը և զարգացնել աշակերտների խաղալու կարողությունները

Խնդիրները:

Ուսումնասիրել անհրաժեշտ ուսումնամեթոդական գրականությունը:

Ընտրել համապատասխան միջոցները և եղանակները, որոնք թույլ են տալիս զարգացնել աշակերտների սովորելու կարողությունները խաղերի միջոցով:

Ստուգել առաջարկված մեթոդի արդյունավետությունը իրական պրակտիկայում:

Կատարել արդյունքների վերլուծություն, համեմատում և համակարգում:

Չեռագոտության ընթացքում կիրառվել է

դիտարկում,

ուսուցում խաղերի միջոցով,

խաղի միջոցով ուսուցման արդյունավետության ստուգում

Ուսուցչի կողմից դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն իրականացվում է երեք հիմնական ուղղություններով դիդակտիկ խաղի նախապատրաստում, դրա իրականացում և վերլուծություն:

Դիդակտիկ խաղի նախապատրաստումը ներառում է.

խաղի ընտրություն, գիտելիքների խորացում և ընդհանրացում, զգայական ունակությունների զարգացում, մտավոր գործընթացների ակտիվացում, (հիշողություն, ուշադրություն, մտածողություն, խոսք), ընտրված խաղի համապատասխանությունը որոշակի տարիքային խմբի երեխաների դաստիարակության և կրթության ծրագրային պահանջներին հաստատելը:

Դիդակտիկ խաղերի անցկացումը ներառում է.

Երեխաների ծանոթացում խաղի բովանդակությանը, դրանում դիդակտիկ նյութի կիրառմանը՝ ցուցադրելով առարկաներ, նկարներ, կարճ զրույց, որի ընթացքում պարզաբանվում են երեխաների գիտելիքներն ու պատկերացումները:

խաղի ընթացքի և կանոնների բացատրություն:

խաղի գործողությունների ցուցադրում:

խաղում չափահասի դերի որոշում, նրա մասնակցությունը որպես խաղացող:

խաղի արդյունքների ամփոփում:

խաղի վերլուծությունը թույլ է տալիս բացահայտել անհատական ունակությունները երեխաների վարքի և բնավորության մեջ: Իսկ դա նշանակում է ճիշտ կազմակերպել նրանց հետ անհատական աշխատանքը:

Դիդակտիկ խաղի օրինակ՝
«Յուրաքանչյուր թիվ սիրում է իր տեղը»:

Նպատակները. Ամրապնդել ուղիղ և հետ հաշվելու հմտությունները և զարգացնել արագաշարժությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝թվաքարտեր, հավաքապաստառ:

Ընթացքը:Ուսուցիչն առաջարկում է տեղերում աճման կամ նվազման կարգով դասավորել 1-10 թվաքարտերը: Հաղթում է այն աշակերտը, ով ճիշտ և արագ է կատարում առաջադրանքը:



Դիդակտիկ խաղի դերը առաջին դասարանում ուսումնասիրելու համար հետազոտության ընթացքում իրականացրել ենք փորձնական դաս:

Դասի թեման ընտրել ենք լայնի և նեղի ուսուցումը՝ որպես առարկաների տեսակները տարբերակելու միջոց:

Դասի պլան

Դասարան՝ 1-ին

Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Թեմա՝ «Լայն և նեղ»

Դասի տևողությունը՝ 45 րոպե

Դասի տեսակը՝ նոր նյութի հաղորդում

Դասի նպատակը.

Կրթական՝

աշակերտները կկարողանան տարբերակել առարկաները ըստ ձևի, գույնի, կվերարտադրեն նկարների բովանդակությունը՝ օգտագործելով լայն, նեղ տարածական հասկացությունները, գործնական վարժությունների միջոցով կամրապնդեն պատկերացումները:

Չարգացնող՝

աշակերտների մոտ կզարգանա կամային ուշադրությունը, հիշողությունը, տրամաբանական մտածողությունն ու երևակայությունը, կգունավորեն և կհամեմատեն երկրաչափական պատկերները, հաշվեճոհիկներով կկառուցեն երկրաչափական պատկերները:

Դաստիարակչական

կձևավորվի պատասխանատվություն, հետաքրքրություն մաթեմատիկա առարկայի հանդեպ, հաղորդակցվելու, համագործակցելու հմտություններ, փոխադարձ հարգանք և վստահություն:

Առողջապահական

ձեռքերի, մատների վարժանք, ֆիզկուլտ դադար, տարամակարդակ առաջադրանքներ:

Դասի ընթացքը.

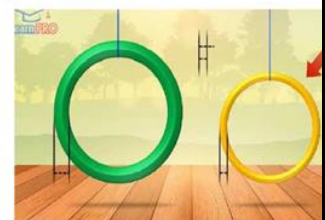
Խթանման Փուլ. Դասը սկսել ուսուցողական մուլտֆիլմի դիտումով, որտեղ արջուկն ու Նապաստակը ցուցադրում են տարբեր առարկաներ և տարբերակում լայնն ու նեղը (լայն և նեղ ճանապարհ, օղակներ, հաշվեձողիկներ):



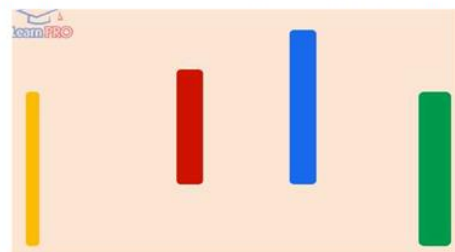
Նկ.2 «Արջուկն ու Նապաստակը»:



Նկ.3 «Լայն և նեղ ճանապարհներ»:



Նկ.4 «Լայն և նեղ օղակներ»:



Նկ.5 «Լայն և նեղ հաշվեձողիկներ»:

Մեր շրջապատում բացի թվերից գոյություն ունեն այլ առարկաներ, որոնք իրարից մեծ ու փոքր են, բարձր ու ցածր են, հաստ ու բարակ են, կարճ ու երկար են: Այսօր սովորում ենք նաև լայն և նեղ առարկաները: Ինչ այդպիսի առարկաներ գիտենք մեզ շրջապատող: Աշակերտները լայն և նեղ առարկաներ թվարկելուց հետո կատարում են գրքի առաջադրանքները, այնուհետև, գործնական աշխատանք՝ թղթերով պատրաստելով լայն և նեղ օղակներից բաղկացած շղթաներ:

Իմաստի ընկալման փուլ.

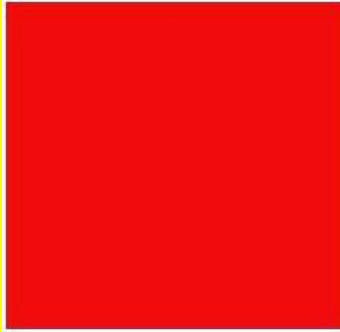
Դիդակտիկ խաղի միջոցով երեխաները գործնականում կկիրառեն իրենց կարողություններն ու հմտությունները «Լայն և նեղ» դասի ուսուցման ընթացքում:

Դիդակտիկ խաղի օրինակ՝ «Լայնի ու Նեղի ուսուցում»:

Խաղի նպատակը՝ երեխաները խաղի միջոցով կսովորեն և կկարողանան տարբերակել լայնը և նեղը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ լայն և նեղ քարտեր:

Խաղի ընթացքը՝ դասարանը բաժանել երկու հավասար մասի նախապես պատրաստել լայն և նեղ քարտեր և խառը դասավորել աթոռակի վրա: Երեխաները մրցելով պետք է վերցնեն քարտերը, առաջին խումբը՝ լայն, երկրորդ խումբը՝ նեղ:



խաղի ավարտից հետո պարզ կդառնա, թե որքանով են երեխաները հասկացել դասը, աշխատանքը շարունակել դասագրքի տրված օրինակներով: Աշակերտներն իրենց սեղանների վրա հաշվեճողիկներով կպատրաստեն լայն և նեղ ուղղանկյուններ:

Կշռադատման Փուլ.

Դասի մնացած թուպները հատկացնել զույգերով աշխատանքին: Աշակերտները զույգերով կպատրաստեն գունավոր թղթերով երկրաչափական պատկերներ: Արագ, ճիշտ աշխատող զույգը համարվում է հաղթող և արժանանում է խրախուսանքի:

Հետազոտության ընթացքում պարզ դարձավ, որ դիդակտիկ խաղի միջոցով ուսուցումն ավելի մատչելի է դարձնում կյուլը: Որպես նորարարական մեթոդներ, որում կիրառվում է տարբեր մեթոդների համախումբ՝ շեշտը դրվում է դիդակտիկ խաղերի վրա: ամփոփելով հետազոտության արդյունքը եկանք այն եզրակացության, որ ուսուցումը տարրական դասարաններում առավել արդյունավետ մեթոդ կարելի է համարել խաղերի միջոցով ուսուցումը:

2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների գնահատումը և ընդհանրացումը

Արդյունքների ամփոփումը իրականացվում է խաղի ավարտից անմիջապես հետո: Սա կարող է լինել միավոր, բացահայտել երեխաներին, ովքեր ավելի լավ են կատարել խաղային առաջադրանքը. հաղթող թիմի որոշում և այլն: Միևնույն ժամանակ անհրաժեշտ է նշել յուրաքանչյուր երեխայի ձևաքերումները, հաջողությունները:

Խաղերն անցկացնելիս անհրաժեշտ է պահպանել բոլոր կառուցվածքային տարրերը, քանի որ նրանց օգնությամբ է լուծվում դիդակտիկ առաջադրանքները: Դիդակտիկ խաղի իրավիճակում գիտելիքն ավելի լավ է յուրացվում: Դիդակտիկ խաղն ու դասը չեն կարող հակադրվել: Որպես նորարարական մեթոդներ, որում կիրառվում է տարբեր մեթոդների համախումբ՝ շեշտը դրվում է դիդակտիկ խաղերի վրա:

Ամփոփելով հետազոտության արդյունքը եկանք այն եզրակացության, որ ուսուցումը տարրական դասարաններում առավել արդյունավետ կարելի է համարել խաղերի միջոցով: Երեխաները ավելի հետաքրքրված էին խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով սովորելուն և որպես նորույթ առաջարկում ենք տարբեր խաղերի միացումով ստանալ մեկ նորարարական մեթոդ, որի միջոցով առավել արդյունավետ աշակերտները կկարողանան ընկալեն իրենց վարժությունները և խնդիրները:

Չետագոտության արդյունքում պարզ դարձավ աշակերտներին ուսուցանված նյութի ընկալման աստիճանը դիդակտիկ խաղի միջոցով, որը ներկայացված է ստորև՝ դիագրամի տեսքով:

Աշակերտները դասը ավելի մատչելի յուրացնում են խաղի միջոցով, որի ընթացքում երեխաները ցուցաբերում են իրենց կարողություններն ու հմտությունները:



80 % 20%



**Վերհանված
արդյունքներ,
եզրակացություններ,
պատասխան
հետազոտական հարցին**

Ավարտելով հետազոտական աշխատանքը հանգել ենք հետևյալ եզրակացության.

Ուսուցումը տարրական դասարաններում առավել արդյունավետ մեթոդ կարելի է համարել դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Երեխաները ավելի հետաքրքրված էին խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով սովորելուն և որպես նորույթ առաջարկում ենք տարբեր խաղերի միացումով ստանալ մեկ նորարական մեթոդ, որի միջոցով առավել արդյունավետ աշակերտները կկարողանան ընկալեն իրենց վարժությունները և խնդիրները: Ծրագրով նախատեսված հմտությունների և կարողությունների ձևավորման և հետագա մշակման նպատակով ուսուցիչն օգտագործում է ուսումնադաստիարակչական գործընթացի կառավարման մեթոդական միջոցների լայն զինանոցը: Դպրոցականների տարրական կրթության ժամանակակից հայեցակարգը միտված է նոր գիտելիքներ ձեռք բերելուն՝ երեխայի անհատական ոլորտի համակողմանի զարգացման հետ զուգակցելով: Ուսուցման բոլոր մոդելներն ունեն ընդհանուր նպատակ՝ աշակերտի մոտ անձի զարգացումը, նրա մոտ սովորելու ցանկության և ունակության ձևավորումը: Դիդակտիկ խաղերի մեկ այլ, շատ կարևոր էական կողմը, այն է, որ ուսուցման ընթացքում տալիս է ցանկալի արդյունք:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Գյուլամիրյան Ջ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009թ., 6 էջ:
2. Գյուլամիրյան Ջ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009թ., 7 էջ:
3. Գյուլամիրյան Ջ., «Խաղալով սովորենք», Երևան, 2009թ., 15 էջ:
4. Բունդարենկո Ա.Կ. «Դիդակտիկ խաղերի կիրառման հոգեբանական և մանկավարժական հիմքերը», էջ 15:
5. Մելոյան Լուիզա, «Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր»:
6. <https://znanio.ru/media/>
7. <https://sovorir.am/site/category/id/9>