

ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

«ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ»
ՍՈՑԻԱԼ-ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ԿՐԹԱՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Խումբ՝ դասվար

Թեմա՝ Տարրական դասարանի կրթական գործընթացում դիտակտիկ խաղերի դերն ու նշանակությունը

Հետազոտող՝ Էմմա Ղազարյան

ՀՀ Սյունիքի մարզի Խնձորեսկ բնակավայրի Գ Սևունցի անվան միջնակարգ դպրոցի դասվար

Ղեկավար՝ Թամարա Աթայան

Գորիս 2023թ

Բովանդակություն

1. Ներածություն-----	3
2. Խաղի նշանակությունը երեխայի անհատականության ձևավորման հարցում-----	4
3. Դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական կրթության գործընթացում-----	5
4. Եզրակացություններ-----	16
5. Օգտագործված գրականություն-----	17

Ներածություն

Տարրական դպրոցականների կրթության գործընթացում կարևոր դեր ունի խաղը, որը կյանքի տարբեր փուլերում նպաստում է երեխայի զարգացմանը՝ խոսքի, հոգեկան և ֆիզիկական վիճակի: Այն հանդիսանում է անհատի վարքի և խոսքի ձևավորման հզոր միջոց:

Խաղը ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում նաև հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ, գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիարակություն հասկացությունը ներառում է մեթոդների բավականին մեծ խումբ: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Այս աշխատանքի հիմնական նպատակն է կրտսեր դպրոցականների մոտ զարգացնել հոգեբանական առանձնահատկությունները, բավարարել ուսումնական պահանջները՝ ուսուցման մոթոդիկայի մեջ ներառելով բազմազան խաղեր: 6-9 տարեկան երեխաները բացառապես ուսումնական գործունեությամբ դժվարանում են ,հետևաբար անհրաժեշտ է նրանց ուսումնական գործունեությունը ընդմիջել դիդակտիկ, շարժուն և դերային խաղերով, գուգակցել խաղը և ուսուցումը: Խաղերը մեծապես նպաստում են երեխայի ընդհանուր զարգացմանը, գիտելիքների և ունակությունների ձևավորմանը, զարգացնում են հիշողությունը, տրամաբանությունը, երևակայությունը: Խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է ,որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դեր:

Խաղի նշանակությունը երեխայի անհատականության ձևավորման հարցում

Բարձր գնահատելով խաղի նշանակությունը՝ Ա.Սուխոմլինսկին գրում է. <<Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը մի հսկա, լուսավոր պատուհան է, որով երեխայի հոգեկան աշխարհն է լցվում շրջակա աշխարհի հասկացությունների, պատկերացումների կենդանի հեղեղը: Խաղը կայծ է, որը հարցասիրության կրակ է վառում>>:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղային գործունեության կարևորության մասին իրենց տեսակետներն են արտահայտել անցյալի ականավոր շատ մանկավարժներ:

Հ.Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի <<բնական, օրգանական պահանջն է, լրջությունը, նրա էությունը>>: Խաղային գործունեության ընթացքում բավարարվում են դպրոցականի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվություն և ինքնուրույնություն, շփումներ և այլն: Խաղային գործունեության ընթացքում բնականոն ճանապարհով զարգանում է երեխայի հոգեկան գործընթացները, ձևավորում նորագոյացություններ, որոնք նախապատրաստում և ապահովում են երեխայի հոգեկանի զարգացման հաջորդ փուլը: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր բոլոր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների արդյունավետ միջոց է:

Խաղային գործունեությունը երեխային բնորոշ մի լեզու է, որի օգնությամբ նա փորձում է ճանաչել արտաքին աշխարհը աստիճանաբար հաղթահարելով տարիքին բնորոշ <<եսակենտրոն>> մտածելակերպը: Գիտնականների զգալի մասը հակված է մտածելու, որ խաղը հասարակության զարգացման ընթացքում ձևավորած գործունեության հատուկ ձև է, որը կոչված է նպաստելու մարդկային հարաբերությունների բարդ

համակարգի յուրացմանը:

Դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական կրթության գործընթացում

6-9 տարեկան երեխաները բացառապես ուսումնական գործունեությամբ զբաղվել դժվարանում են: Ուստի անհրաժեշտ է նրանց ուսումնական գործունեությունը ընդմիջել դիդակտիկ, շարժուն և դերային խաղերով, կամ գուգակցել խաղը և ուսուցումը: Իրենց բովանդակությամբ և նպատակներով խիստ բազմազան դիդակտիկ խաղերը կարևոր նշանակություն ունեն դպրոցականների խոսքի և կարդալու կարողությունների զարգացման գործում: Ուսումնական գործընթացում դրանք կիրառելիս պետք է կատարել վերլուծություն, ուսուցման նպատակի ճշգրտում: Դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխան մայրենիի ժամերին սովորում է շշուկով կարդալ, կենտրոնանալ: Դրանք պետք է լինեն ոչ թե միայն առանձին գիտելիքների և ունակությունների ձեռք բերման ձև, այլև նպաստեն երեխայի ընդհանուր զարգացմանը:

Մանկավարժները խաղերը դասակարգում են երկու խմբի՝ ստեղծագործական և կանոններով:

Ստեղծագործական խաղերում արտացոլվում են երեխաների տպավորություններն ու պատկերացումները արտաքին աշխարհի հանդեպ, դրսևորվում են նախասիրություններն ու հետաքրքրասիրությունները, զարգանում է նրանց երևակայությունը:

Կանոններով խաղերը կազմակերպվում են մեծահասակների կողմից: Այս խմբին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը և շարժական խաղերը: Կանոններով խաղերի բովանդակությունը նախապես մշակվում և ներկայացվում է երեխաներին: Այս խաղերը կրթում, դաստիարակում և զարգացնում են երեխաներին:

Դիդակտիկ խաղերը ստեղծվել են մանկավարժության կողմից՝ երեխաներին ուսուցանելու և դաստիարակելու նպատակով:

Դիդակտիկան մանկավարժության մասնաճյուղ է, ուսուցման և կրթության մասին տեսական ու կիրառական գիտություն: Այն ներկայացնում է կրթության բովանդակությունը և առաջարկում է իրականացման մեթոդներ, միջոցներ և տեխնոլոգիաներ:

Դիդակտիկ խաղերի կառուցվածքային բաղադրիչներն են՝

- Նպատակ (խնդիր)
- Գործողություն
- Հստակ կանոններ, որոնց կատարումը պարտադիր է երեխաների համար
- Արդյունք

Դիդակտիկայի ժամանակակից սկզբունքներն են .

- Զարգացնող ուսուցման սկզբունք
- Դաստիարակող ուսուցման սկզբունք
- Տարիքային և անհատական առանձնահատկությունների հաշվառման ,
անհատական մոտեցման սկզբունքները

Դրանք նպատակաուղղված են կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, և միևնույն ժամանակ դրանց մեջ առկա է դաստիարակչական և զարգացնող ներուժ: Ուսուցման սկզբանական փուլում հիմնական դժվարությունը երեխայի անսովոր լինելն է դպրոցական գործունեությանը:

Նա պետք է կարողանա ընդունել աշակերտի իր նոր դերը և հարաբերությունների մեջ մտնել ուսուցչի ու մյուս աշակերտների հետ: Դիդակտիկ խաղերը նպաստում են տվյալ դժվարությունների հաղթահարմանը: Դրանք պետք է կազմակերպվեն այնպես, որ ծառայեն ոչ միայն որպես առանձին գիտելիքների և ունակությունների ուսումնասիրման ձև, այլև նպաստեն երեխայի ընդհանուր զարգացմանը: Տարրական դասարաններում շշուկով, ցածրաձայն կամ մտքում կարդալը ծրագրային պահանջ չէ և բավականին բարդ է երեխայի համար. հնարավոր է, որ նա ուշադրությունը շեղի, չկարողանա կենտրոնանալ, վերահսկել ինքն իրեն: Իսկ դիդակտիկ խաղերի միջոցով երեխան կամա թե ակամա սովորում

է 22ուկով կարդալ, կենտրոնանալ, որովհետև տվյալ դեպքում կարդալը ոչ թե նպատակ է նրա համար, այլ միջոց՝ հետաքրքրաշարժ բառախաղի պահանջը հասկանալու և միաժամանակ իր հետքաքրքրությունը բավարարելու համար: Եթե ուրախ տրամադրությամբ է սովորում երեխան, առավել լավ է ստացվում արդյունքը:

Հետաքրքրությունը երեխաների ամենամեծ խթանն ու շահագրգռությունն է: Այն նրանց դարձնում է իսկական ստեղծագործող անհատներ: Ոչ թե պետք է ստիպել երեխային, որ նա ինչ-որ բան անի, այլ հարկավոր է հետաքրքրել նրան, մասնակից դարձնել ուսումնական գործընթացին, մղել ինքնուրույնության, սովորեցնել ինչպես սովորել և սովորեցնել մտածել: Այդ կերպ նա իր ուժերի նկատմամբ ինքնավստահություն ձեռք կբերի: Երեխաների խոսքի և ընթերցանության հմտության ձևավորման բացը լրացվում է խաղերի միջոցով:

Խաղերը լինում են՝ շարժուն, դերային, դիդակտիկ:

Շարժուն խաղերում անհրաժեշտ է ներառել մասնակիցների ֆիզիկական մասնակցությունը: Դիդակտիկ խաղերի համար առաջնային են մտավոր կարողությունները: Խաղի ընթացքում մանկան երևակայությանը միանում են գիտական մոտեցումները և աշակերտներն իրենց դրսևորում են անկաշկանդ ու «բաց գիտելիքի առջև»:

Դիդակտիկ խաղերը համարվում են կրթության և դաստիարակության համակարգաստեղծ բաղկացուցիչների մի մասը:

Դիդակտիկ խաղերի բովանդակությունը հիմնականում իրենից ներկայացնում է որևէ մտավոր խնդրի իրականացում: Խաղը երեխային դարձնում է գործուն սուբյեկտ, նպաստում անվստահ, կախյալ բնավորությամբ, վախկոտ երեխաների անհատական աճին ու զարգացմանը: Դիդակտիկ խաղը ուսուցման նման պետք է դառնա գիտելիքների համակարգի հաղորդման արդյունավետ միջոց և ոչ թե մեկուսացած, առանձին տեղեկությունների հաղորդում: Դրան կարելի է հասնել այն դեպքում, երբ կառանձնացվեն այն գիտելիքները, որոնք պետք է յուրացվեն հենց դիդակտիկ խաղի պրոցեսում, երբ կմշակվեն դիդակտիկական ընդհանուր խնդիրները, և կստեղծվեն դիդակտիկ խաղերի ամբողջական

համակարգ:

Դիդակտիկ խաղերը, որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ:

Դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլև խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Մանկավարժի և սովորողների փոխհարաբերությունները որոշում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլև խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներ են: Եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա մանկավարժը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղ լինելուց, այն կդառնա «ձանձրալի նամակ»:

Յուրաքանչյուր խաղի պարագայում հստակ սահմանված է դիդակտիկական նպատակին համապատասխանող խնդիր: Հաճախ խաղի խնդիրն արտահայտված է լինում նրա անվան մեջ: Դիդակտիկ խաղերում ներառված են խնդիր, գործողություն, հստակ կանոններ (որոնց կատարումը պարտադիր է երեխաների համար) և արդյունք (եզրափակում, ավարտ): Գործողությունը դիդակտիկ խաղի ամենաէական մասն է: Առանց գործողության ընդհանրապես հնարավոր չէ խոսել խաղի մասին: Խաղի գործողությունը խաղ-խնդրի լուծման միակ միջոցն է: Այս խաղերում գործողությունը ճիշտ և հստակ որոշված է: Այն կարող է լինել բազմազան, սակայն խաղի խնդրի հաջող լուծման համար պետք է բավարարվեն երկու կարևոր պահանջներ. անպայմանորեն ենթարկվի խնդրին և այսպիսով կատարի խաղի ուսուցողական նպատակը: Պետք է լինի զբաղեցնող և գրավիչ՝ ընդհուպ մինչև խաղի վերջը:

Կանոնները բացահայտում են խաղի բովանդակությունը, նշում խաղային գործողության աստիճանական զարգացումը և առաջադրված նպատակին հասնելու ուղին: Դրանք գործողությունը բացահայտում և կազմակերպում են այնպես, որ այն հաստատուն կերպով ուղղված լինի խաղի խնդրի կատարմանը:

Կանոնը՝ դիդակտիկ խաղը կազմակերպող ազդակ է: Խաղի կանոնին վերագրվում է ոչ միայն այն, ինչը երեխաները պետք է կատարեն, այլև այն, ինչը պետք է ինքնաբուխ անեն: Դա էլ երեխաներից պահանջում է որոշակի կարգապահություն և կամքի ուժ: Խաղի արդյունքը դիդակտիկ խաղի եզրափակումն է, որը պետք է գնահատել թե՛ երեխաների և թե՛ մանկավարժի տեսանկյունից: Մանկավարժի համար կարևոր է, որ երեխան կատարի խաղի խնդիրը, կանոնը, իրականացնի նկարագրված գործողությունը և ստանա անհրաժեշտ արդյունքը: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից:

Եթե մանկավարժը խաղն անցկացնում է ժպիտով, կատակով, սիրով, փոխադարձ ուրախության մթնոլորտում, ինչն արտահայտվում է մանկական աչքերի զվարթությամբ, զգացմունքների անկաշկանդությամբ և անկեղծությամբ, ապա այն անպայմանորեն կակտիվացնի երեխաների լեզվամտածողությունը և մարդասիրական դրսևորումները:

Դիդակտիկ խաղերի տեսակներից են.

1. Խաղեր առարկաներով:

Սրանք առավել հասանելի են, որովհետև անմիջաբար ուղղված են երեխաների ընկալունակության ձևավորմանը և համապատասխանում են նրանց ձգտումներին:

2. Սեղանային խաղեր:

Այս խաղերի ժամանակ երեխաներին տրամադրվում է ոչ թե առարկան, այլ դրա պատկերը: Այս տիպի խաղերը ենթադրում են ինքնուրույն և ակտիվ մտածողություն:

Խաղ՝ «Խելացի գործիքներ»

Դիդակտիկական խնդիրը՝ ամրակայել երեխաների գիտելիքները երաժշտական զանազան գործիքների վերաբերյալ, հարստացնել բառապաշարը:

Այս խաղը Լ.- Մարգարյանի բանաստեղծությունը ուսուցանելիս կիրառում ենք դասի կշռադատման փուլում: Խաղի գործողությունների հաջորդականությունը որոշվում է խորանարդիկի նետումով: Խաղից առաջ երեխաները դիտում են երաժշտական գործիքներ պատկերող նկարներ:

Այդ քայլի նպատակն է՝ սեր արթնացնել երաժշտության հանդեպ, առաջացնել նվագելու ցանկություն և հարստացնել բառապաշարը: Այնուհետև ուսուցիչը բացատրում է խաղի կանոնները. խաղադաշտում կարելի է տեղաշարժվել միայն խաղանիշի միջոցով: Հարկավոր է հաշվել այնքան շրջան, որքան նշված կլինի խորանարդի վրա: Հաղթում է նա, ով անսխալ ընտրում է անհրաժեշտ գործիքներով քարտերը և խաղանիշներով փակում իր խաղադաշտի վանդակները: Խաղի ավարտին կատարվում է ամփոփում: Գնահատման ձևն էլ պետք է համապատասխանի խաղին: Ընդհանրապես կիրառվում է գնահատականի ինքնատիպ ձև, օգտագործում ենք «ծաղիկներ»՝ մեկ, երեք, հինգ միավորներով: Դա թույլ է տալիս պատասխանները գնահատել ընտրական ձևով:

Խոսքի զարգացման խնդիրները տարրական դասարաններում իրականացվում է նաև խոսքային այլ միջոցներով՝ հայտարարություն, պատմվածք, նամակ: Այս դեպքում երեխաներից պահանջվում է քերականական բավականին լուրջ գիտելիքներ:

Փոստատարը բացիկ բերեց: Այս խաղը կիրառվում է՝ «Ու՞մ նվիրեմ իմ սիրտը» թեմայի ամփոփման ժամանակ: Այն անցկացվում է դասասենյակում: Հարկավոր է ընտրել յուրաքանչյուր թեմային համապատասխանող նկարներ և դնել 11 ծրարի մեջ: Նկարներին նայելով՝ երեխաները պետք է ավարտեն կիսատ պատմությունը: Փոստատարը ընտրված երեխաներից մեկին հանձնում է նախապես պատրաստված բացիկներով պայուսակը: Նա դուրս է գալիս: Քիչ անց երեխաները բացում են դուռը, և երգելով ներս է մտնում փոստատարը.

Ջերմ ժպիտը երեսիս,

Մեծ պայուսակը ուսիս,

Շրջում եմ ես բակից բակ,

Բացիկներ բերում անհամար:

Երեխաները ոգևորված ծափահարում են: Նա յուրաքանչյուրին տալիս է մեկական բացիկ: Մի քանի բուպե տրամադրվում է՝ մտածելու, նկարի շուրջ պատմվածք հորինելու, հերոսին նամակ գրելու և ակրոստիքոս ստեղծելու համար: Խաղի ավարտին յուրաքանչյուր երեխա ընթերցում է իր աշխատանքը: Խաղին գործուն մասնակից և հաղթող երեխաներն ստանում են «ծաղիկներ» որպես մրցանակ: Շաբաթվա վերջում որոշում ենք այդ շաբաթ խաղերին ակտիվորեն մասնակցող և հաղթող երեխային: Ով շատ ծաղիկներ ունի, նա էլ հաղթող է ճանաչվում:

Ներկայացնենք խաղային տեխնոլոգիաներով կառուցված դասի պլան: Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը գրաճանաչության շրջանում նպաստում է կարդալու կարողությունների ձևավորմանը:

Դասի թեման՝ Ջ, գ հնչյուն – տառի ուսուցում: (2 ժամ)

Նպատակը-

Աշակերտները կյուրացնեն Ջ, գ հնչյուն-տառի արտասանությունն ու գրությունը: Կսովորեն արտահայտիչ, սահուն և հասկանալով կարդալ առաջադրված տեքստը: Կծանոթանան զատիկ միջատի բնորոշ հատկությանը: Կկարողանան կազմել նոր բառեր ու բառակապակցություններ: Կհարստացնեն իրենց բառապաշարը նոր բառերով:

Կտեղեկանան հայկական օրհներգի, դրոշի և զինանշանի մասին:

Կահավորումը՝

Ուղերձ

Բարի լուրով օրը բացվեց,

Աքաղաղը զիլ կանչեց՝

Ծուղրուղու՛, ծուղրուղու՛

Արշալույսը ազդարարեց:

Զանգն էլ նորից զիլ դողանջեց,

Ու բոլորիս դասի կանչեց:

Յուցադրված են տառերը և գ-ով սկսվող առարկաների նկարներ՝ զատիկ, զանգ, զինվոր, զինանշան:

Խմբային աշխատանքի համար նախատեսված են տառեր, որոնցով պետք է կազմել բառեր և դրանք օգտագործել որպես վզնոց:

1. Անդրադարձ՝ անցած տառերին:

Այս պահին նպատակահարմար է անցկացնել «Ռադիոհաղորդավար» խաղը:

Աշակերտներն աշխատում են զույգերով: Յուրաքանչյուր զույգից մեկը մոտենում և պարկից հանում է որևէ առարկա պատկերող քարտը (սար, տատիկ, պարան, մասուր, նապաստակ, լամպ): Առաջին աշակերտը, առանց ցուցադրելու իր ընտրած առարկան, բառն ասում է՝ հնչյուններն առանձին-առանձին հեզելով: Մյուսը լսում է, բառն արտասանում ամբողջությամբ, հետո ցուցադրվում է նկարը: Պարկից հաջորդաբար հանելով մնացած նկարները, երեխաները կատարում են նույն աշխատանքը: Խաղին ակտիվորեն մասնակցող և ճիշտ պատասխանող երեխաները ստանում են ծաղիկներն տեղադրում պաստառի վրա իրենց անունը կրող գրպանիկում: Շաբաթվա վերջում հավաքած «ծաղիկների» քանակով որոշվում է այդ շաբաթ խաղերին ակտիվորեն մասնակցող և հաղթող երեխան: Այնուհետև ուսուցիչը հայտարարում է.

-Երեխանե՛ր, պարկում մի նկար է մնացել, որը դուք չեք նկատել և չեք հանել: Ո՞վ կարող է ասել, թե ինչ պատկերով նկար կլինի դա: Բնականաբար երեխաները կասեն այնպիսի պատկերների անուններ, որոնք իրենց անցած հնչյուն-տառերով են սկսվում:

-Ո՛չ, ո՛չ, դուք չկռահեցիք:

Պարկից հանվում և ցուցադրվում է զատիկ պատկերող նկարը:

Երեխաները միաբերան պատասխանում են՝ զատիկ: Այնուհետև արտասանում են բառը՝ առանձին հնչյուններ հեզելով: Հետո պարզաբանում են, թե, որ հնչյունն է իրենց անձանոթ: Թվարկում են զ հնչյունով սկսվող բառեր կամ ձանոթ երեխաների անուններ:

Ներկայացվում են գատիկի մասին բանաստեղծություն և հանելուկ.

Ես գատիկն եմ, ես գատիկը,
Ձեր պարտեզի մի հատիկը,
Մեջքից ունեմ սև-սև պուտեր,
Ունեմ մանրիկ սիրուն տոտեր:
Թռչկոտում եմ ծաղկից ծաղիկ
Ծծում նեկտար, խմում շաղիկ,
Երբ արևը մայր է մտնում,
Իմ հին բույնը էլ չեմ գտնում,
Որ թփումն էլ տանի քունս,
Հենց այնտեղ է լինում բույնս:

Տերևին տիտիկ
Նստեց մի հատիկ,
Իսկ նրա մեջքին
Յոթ սիրուն կետիկ,
-Ի՞նչ միջատիկ:

Երեխաները պատասխանում են՝ «գատիկ»:

Ուսսոցիչը երեխաներին տեղեկացնում է, որ գատիկը օրվա մեջ ուտում է 200-300 միջատ:

Աշխատանք դասագրքով: Երեխաները վերարտադրում են դասագրքի նկար-պատմությունները: Ուսուցիչն ավելացնում է, որ մեր հայրենիքի սահմանները պաշտպանում են հայ զինվորները: Մենք ունենք մեր օրհներգը, եռագույն դրոշը և զինանշանը: Ցուցադրվում է մետաղալարից պատրաստված գ-ի գրաֆիկական պատկերը:

Կարելի է երեխաներին հնարավորություն տալ նաև ծեփել Ձ, գ հնչյունով սկսվող բառերի պատկերներ (զատիկ, զանգ, զինվոր)՝ նախապես ծնողների պատրաստած խմորից: Անշուշտ, այն էկոլոգիապես ավելի մաքուր է:

Աշխուժացնող խաղ՝ «Զատիկ և լուսատիկ»:

Տղաները լուսատիկ են, իսկ աղջիկները՝ զատիկ: Երբ ասում են՝ «գիշեր» աղջիկները քնում են, տղաները՝ արթնանում: Եվ հակառակը: Խաղի նպատակն է՝ աշխուժացնել երեխաներին և միաժամանակ հայրենասիրական զգացմունքներ դաստիարակել՝ ասելով, որ մեր զինվորները գիշեր-ցերեկ հսկում են մեր հայրենիքի սահմանները:

Ինչպես օգնեցին

Միջատների թագավորությունում ապրում էին Չատիկ հայրիկը և Չատիկ մայրիկը: Մայրիկը համեստ էր ու ամաչկոտ, իսկ հայրիկը լուրջ էր ու հպարտ: Մի անգամ փոքրիկ Չորիկը մոլորվել էր պարտեզում: Նա իր հետ վերցրել էր մի զանգ, և զնգզնգացնելով փորձում է գտնել տան ճանապարհը: Հանկարծ հանդիպում է Չատիկ հայրիկին և Չատիկ մայրիկին: Նրանք շատ լուրջ տեսք ունեին: Մուրը վրա էր ընկնում: Չատիկները մոտեցել էին մի թփի և խնդրում էին, որ իրենց թույլ տան կանգնել թփի վրա և գիշերել, ախր երկուսի քունն էլ տանում էր: Նրանց է մոտենում Չորիկը ու լաց լինելով ասում, որ ինքը կորցրել է իրենց տան ճանապարհը, և խնդրում է թույլ տալ նրանց մոտ գիշերելու: Լույսը բացվելուն պես Չորիկը բարձրանում է Չատիկ հայրիկի մեջքին ու գտնում իրենց տան ճանապարհը. . .

Աշխատանք գրատետրերում: Շարունակում են կիսատ մնացած պատմությունը:

Հարցերի միջոցով ամփոփվում է, թե ինչ նոր բառեր սովորեցին աշակերտները:

Խմբային աշխատանք

1. Երեխաները բաժանվում են երեք խմբի: I

խումբ

Սեղանին դրված են նկար-պատկերներ: Աշակերտներին բաժանվում են ծրարներ, որոնց մեջ կտրտած պատկերներ են: Դրանք միացնելով պիտի ստանան սեղանի նկար-պատկերը:

II խումբ

Ստանում են որոշակի բառերի նկար-պատկերները: Գծում են բառի գծապատկերը և որոշում ձայնավորների, բաղաձայների թիվը:

III խումբ

Ստանում են նկար: Կազմում դրա շուրջ նախադասություն և գծապատկեր:

Եզրակացություններ

Հետազոտական աշխատանքի գործնական համատեքստում ուսումնասիրությունները կատարել և եկել են հետևյալ եզրահանգման.

- ❖ Քանի որ այսօր դպրոց մուտք են գործում 6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրմանը, ուստի այսօր շատ է կարևորվում խաղային տեխնոլոգիաներով կրթության ուսուցումը:
- ❖ Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով:
- ❖ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար:
- ❖ Խաղը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Կարծում են այս աշխատանքը կնպաստի տարրական ուսուցման գործընթացում ավելի լայնորեն կիրառելու դիդակտիկական խաղերը՝ ուսուցման գործընթացը առավել հետաքրքիր, մատչելի և ոչ ձանձրալի դարձնելու նպատակով:

Օգտագործված գրականություն

1. Վ. Սարգսյան, Այբբենարանի ուղեցույց 12-ամյա դպրոցի առաջին դասարանի, Երևան 2006թ. :
2. Ջ. Գուլամիրյան, Հայոց լեզվի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Երևան 2006թ. :
3. Նախաշավիղ 8, 2012թ. :
4. Նախաշավիղ 6, 2013թ. :
5. Վ. Ս. Կուկուշկին, Տարրական ուսուցման մանկավարժություն: