



«Երիտասարդ պատմագետների ասոցիացիա» ՀԿ-ի

**EduArmenia** կրթական նախաձեռնություն

Ուսուցիչների պետական պարտադիր վերապատրաստման

դասընթաց **2023**

Հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ Ինքնուրույն հարցազրույցի մեթոդաբանական հիմունքները  
Կրթության մեջ ինքնուրույն ուսուցման

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լուսինե Օհանյան

դպրոց՝ Կոտայքի մարզ, Բաղրամյան Հրազդանի Վ.Ա. Սարգսյանի անվան **№11** հիմն. դպրոց

# ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ	3
ԽՆԴԻԻ ՆԵՐԿԱՅԱՑՈՒՄ	3
ՎԱՐԿԱԾԻ ԱՌԱՋ ՔԱՇՈՒՄ	4
ԳՂՈՒԽ 1	4
ԳՂՈՒԽ 2	4
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ	17
ՕԳՏԱԳՈՐԾԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	18

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Աճխատում եմ՝ որպես դասվար, X մարզի X դպրոցում:

ԱՇխատանքային առաջին տարում ինձ վստահեցին երեսուներկու առաջին դասարանցիների, որոնց պետք է դասավանդեի չորս տարի՝ մինչև տարրական դասարանն ավարտելը:

Ընթացում ի հայտ եկան կարգապահական հարցեր և խնդիրներ, և դրանց առկայությունը խոչընդոտ էին դասապրոցեսին: Տարբեր հնարներ, միջոցներ կիրառելուց հետո այդ հարցերը, խնդիրները լուծվեցին:

Դասավանդման ընթացում դասաժամերը դարձան ադմկոտ, ինձ լսող, դասաժամերին հետաքրքրություն ցուցաբերող աշակերտները գնալով նվազում էին:

Բազմաթիվ խաղեր էի կազմակերպում, երեխաները բավականին լիցքաթափվում էին, ոգևորվում, սակայն խաղերից հետո նրանց դասապրոցես տանելը պարզապես ահռելի ժամանակի կորուստ էր:

Որոշ ժամանակ անց ինձ համար պարզ դարձավ, որ խաղը դասի ընթացում արդարացվում է այն ժամանակ, երբ ուսուցման մեթոդ է, այլ ոչ թե սոսկ միջոց՝ աշակերտներին գվարնացնելու համար: Կրթության գործընթացի կարևորագույն մասերից մեկը, եթե ոչ ամենակարևորը, աշակերտի ընդհանուր զարգացումն է, նրա մտավոր հուզաբարձեֆային, կամային ոլորտների ըստ ամենայնի զարգացումը:

## ԽՆԴԻՒ ՆԵՐԿԱՅԱՑՈՒՄ

Գաղտնիք չէ, որ կրտսեր դպրոցականի մեջ միտքն ավելի շատ ցրված է, թույլ է մի առարկայից դեպի մյուսը: Նրանք շատ շարժուն են, նրանց ուշադրությունը անկայուն է, հետևաբար դժվարությամբ էի վերահսկում երեխաների ուշադրությունը:

Նրանք շատ հաճախ մնում էին արտաֆին տպավորությունների ազդեցության տակ, չէին կարողանում կենտրոնանալ:

## ՎԱՐԿԱԾԻ ԱՌԱՋ ՔԱՇՈՒՄ

Արդյո՞ք խաղային տեխնոլոգիաները կնպաստեն երեխաների ուշադրության կայունացմանը, կրթության որակի բարձրացմանը:

### Գլոխ 1-ի ամփոփ նկարագիրը

Դասավանդման առաջին տարիներին ինձ անընդհատ մտահոգում էին.

- Ինչպես դասաժամերը դարձնել հետաքրքիր, հրապուրիչ գիտելիքի յուրացման «միապաղաղ» գործընթացում,

- Ինչպես նպաստել, որ երեխաները ինֆորմացիայի ուսումնական խնդիրներ առաջադրեն,
- սեղեկույթ հայթայթեն,
- խմբում ինֆորմացիայի աշխատեն,
- ցուցաբերեն իրենց ստեղծագործական ունակությունները
- վերահսկեն ու գնահատեն իրենց գործունեությունը
- կարողանան ազատորեն շփվել և ներկայացնել սեփական տեսակետը:

## Գլոխ 2-ի ամփոփ նկարագիրը

Տարբեր հնարներ մեթոդներ, խորհուրդներ, կարծիքներ, տեսակետեր դիտարկելուց, փորձարկելուց և երեխաների տարիֆային առանձնահատկությունները ուսումնասիրելուց հետո, ի վերջո, համոզվեցի, որ գիտելիքը խաղով պետք է մատուցել՝ կապելով երեխայի էության հուզական ոլորտների հետ:

## ԽԱՂԵՐՈՎ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Խաղը բարդ և աներևույթ պատճառաբանություն ունեցող բազմաառարկա իրողություն է՝ մարդկության գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկը: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում է մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ ուսուցումը այն եզակի ձևերից մեկն է, որը հնարավորություն է ընձեռնում աշակերտների ուսումնառությունը հետաքրքրաշարժ ու հրապուրիչ դարձնելու ոչ միայն ստեղծագործական-որոնողական մակարդակում, այլև գիտելիքի յուրացման ամենօրյա «միապաղաղ» գործընթացում: Խաղի նշանակությունը, իմաստը, ըստ էության, բխում են մանկան երթագիտակցականից և հոգեբանությունից: Երեխայի խաղը, իր դրսևորման բազմաթիվ կերպերով հանդերձ, առանձնանում է իր երկու ընդհանուր հատկանիշներով. այն է՝ անմիջականությամբ, երևակայությամբ, որովհետև երեխան ոչ թե ինչ-որ գործնական արդյունք է հետապնդում, այլ կլանված է խաղի ընթացքով և նրանից բխող ապրումով:

Կրթության գործընթացի կարևոր մասերից մեկը, եթե ոչ ամենակարևորը, աշակերտի ընդհանուր զարգացումն է, նրա մտավոր, հուզաարժեքային, կամային ոլորտների զարգացումը: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը նպաստում է, որ յուրաքանչյուր աշակերտի համար ստեղծվեն այնպիսի

պայմաններ և հնարավորություններ, որ նրա ընդունակություններն ու հակումները առավելագույնս դրսևորվեն և զարգանան, ինչ-որ չափով բավարարվեն նրա ֆանաչոզական պահանջները և հետաքրքրությունները կրթության բովանդակությունը յուրացնելու գործընթացում:

Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում նախադպրոցական և վաղ դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում, ըստ հոգեբանների, այդ տարիքի առանձնահատուկ որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը: Ուստի և մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն:

Քաղսնիք չէ, որ երեխաները շատ շարժուն են, նրանց ուշադրությունն անկայուն է: Ի՞նչ մեթոդներով երեխաներին ստիպես, որ նրանք լսեն, ի՞նչ միջոցներով ուսուցումը դարձնես հրապուրիչ, գլխավոր: Այս բոլորն իրականացնելուն օգնության են գալիս ուսուցանող խաղերը, լեզվատրամաբանական հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, որոնք երեխայի անկայուն ուշադրությունը սևեռում են դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:<sup>1</sup>

Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացում են երևակայությունը, արագորեն ֆիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը: Քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինֆուրայն և ընկերասեր: Խաղերի օգնությամբ համագործակցային ուսուցման մեթոդներով դասեր անցկացնելու ժամանակ երեխաները ստեղծագործական խնդրություն են ապրում, նրանց համար տեսանելի է դառնում իրենց անը, կատարելագործումը, նրանք ձեռք են բերում ինֆնավստահություն սեփական ուժերի նկատմամբ, վարժվում են համատեղ գործունեության, փնտրտուքի, ուսուցչի և միմյանց հետ հնարավոր բոլոր ձևերով համագործակցության:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքին առավել բազմազան և հարուստ դարձնել: Սակայն պետք է հիշել, որ խաղը դասի ընթացքում արդարացվում է այն ժամանակ, երբ ուսուցման մեթոդ է, այլ ոչ թե սոսկ միջոց՝ աշակերտներին գլխարկացնելու համար: Ուսուցման պրոցեստում տարբերույթ խաղերի օգտագործումը մեծ ազդեցություն է թողնում երեխայի զարգացման գործընթացում: Ի վերջո, տարիների ընթացքում նա ձեռք է բերում ֆանաչոզական հետաքրքրություն, դառնում է պրպտուն, կոահումներ է անում, մտածում ոչ ստանդարտ, կարողանում է

<sup>1</sup> Никишина В.В. Инновационные педагогические технологии учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. 2-е изд., стереотип.- Волгоград: Учитель, 2008.- с. 66

ինչ՝որ չափով համադրել տարբեր տեսակետներ, երևույթին նայել տարբեր կողմերից, վիճակներ ընդունել, պնդել իր տեսակետը:

Առհասարակ բոլոր խաղերն էլ կարելի է օգտագործել տաարբեր եղանակներով մրցասահմաններ, մրցույթներ կազմակերպելու համար: Բայց պետք է հիշել մի բան. երեխաները շատ հուզական են, սպավորվող, նրանց նայողային համակարգը դեռևս թույլ է: Պետք չէ չարաշահել զանազան մրցույթունների կազմակերպումը: Երեխաները դեռևս դժվարությամբ են տանում պարտությունը:

Նաղերով ուսուցումը պլանավորելիս պետք է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը նպատակային պլանավորվի:

«Նաղային տեխնոլոգիա» ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Նաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Վերը նշված հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը, ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ. դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

Նաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ, որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային պայմանական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է

խաղի մեջ:

Նաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինֆուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման,, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն:

Կարևոր է նաև հասակակիցների հետ շփումը: Նրանք սովորում են իրարից, և ընդօրինակում միմյանց (ցանկալի և անցանկալի վարք):

Նաղը՝ որպես գործունեության ձև, իրականացնում է մի շարք գործառնություններ. զարգացնող, դաստիարակող, շփման և հաղորդակցման, կարգավորող, առողջարարական:

Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները.

●Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և ուշ տալիս նրան գործել որպես կուլեկտիվի լիարժեք անդամ:

●Խաղի ինֆորմացիոն գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինֆորմացիոն ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

●Հաղորդակցական գործառույթ: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

●Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինֆրահաստատման միջոց» է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թափնված ներուժը:

●Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

●Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բուլսը մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինֆորմացիոնության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

●Խաղի գվարհացնող գործառույթը: Զվարհանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինֆրաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի գվարհացնող գործառույթն անցվում է որոշակի հարմարավետության ու հանելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի գվարհանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի: Այն ընդունակ է անել երևակայությունը:<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Кукушин В.С. Голдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования /Под общ. Ред. В.С. Кукушина - М.:ИКИ «Март»; Ростов н/Д: Издательский центр «Март», 2005.-с. 295-296

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ առավելագույն գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Կ.Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարող զիտակցորեն և խորհրդածել կարգացածի մասին: Ինչպիսի՞ յուրահատկությամբ են առանձնացնում խաղ-բեմականացումները: Նախ և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրան նպաստում է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը, նրանց հուզականությունը, անխառն հավատը «հեռարխտի» հանդեպ: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում պետք է հոգատարությամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը՝ երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Դա նաև մեծ հնարավորություն է ներագրելու յուրաքանչյուր առավելագույն հետաքրքրությունների, հաճախ վրա, ձևավորել առողջ առավելագույն կոլեկտիվ: Ուսուցչի կողմի սյուժետադերային խաղի հմտորեն ղեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիկացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած սյուժետադերային խաղերը ևս կարելի է դիտարկել որպես թատերական գործողություն, որն իր բովանդակությամբ և ձևով մատչելի է երեխային: Այստեղ նկատելի են այնպիսի տարրեր, որոնք առկա են բեմի վրա: Այսպիսով թատերական մանկավարժության սաղմերը գտնվում են խաղ-բեմականացումների մեջ, որոնք շատ վաղուց են կիրառվում մանկավարժության բնագավառում: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել Մայրենիի դասաժամերին՝ I-IV դասարաններում գրեթե բոլոր բնագրերն ուսումնասիրելիս:

Լեզվատրամաբանական առաջադրանքներ: Եթե խաղի ընթացքում գործում է առավելագույն երևակայությունը, պատասխանն ինքնուրույն փնտրելու և գտնելու կամք է ձևավորվում, նոր հայացք է ձևավորվում հայտնի փաստերի ու երևույթների նկատմամբ, ապա լեզվատրամաբանական հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների միջոցով երեխաները ստանում են լեզվական, աշխարհաբանաճանաչողական և արժեքային համակարգին առնչվող գիտելիքներ և խնայողություններ: Ուստի խորապես մտածված, լավ ընտրված առաջադրանքները, որոնք նորություն են բերում, հետաքրքրաշարժ են, զարմացնում են, գրգռում են երևակայությունը, անպայմանորեն ուսման նկատմամբ հետաքրքրություն են ձևավորում:

Լեզվատրամաբանական առաջադրանքները զարգացնող բնույթ ունեն և նպատակաուղղված են երեխաների մեջ հետաքրքրություն սերմանելուն ուսման նկատմամբ, ուսուցումը ավելի զվարթ ու



հետաքրքրաշարժ դարձնելուն, ինչպես նաև համապատասխան խթան և շահագրգռություն ստեղծելուն սովորելու նկատմամբ:

Լեզվատրամաբանական խաղ-առաջադրանքները նպաստում են, որ երեխան ավելի ճիշտ պատկերացում ունենա շրջակա միջավայրի մասին, իր ստացած գիտելիքները կարողանա կիրառել՝ ելնելով կոնկրետ իրավիճակից: Այս առաջադրանքների կատարումը նպաստում է երեխաների մեջ տրամաբանական մտածողության ձևավորմանն ու զարգացմանը, առարկաները որևէ ընդհանուր հատկանիշով խմբավորելու, հատկանիշներով առարկան գտնելու կարողության զարգացմանը: Այս առաջադրանքները ոգևորող են, ունեն մղող ուժ, պահանջում են ուշադրության լարում, կենտրոնացում, կամային որակների դրսևորում, համառություն, հնարամտություն, փաստերը համադրելու և եզրակացություններ անելու, առարկաների և երևույթների մեջ թափանցելու, նրանց միջև եղած պատճառահետևանքային կապերը բացահայտելու նախնական կարողություն, երեխաների մեջ ձևավորվում է վերացական ունակություն:

Նկատի ունենանք մեկ հանգամանք ևս: Հայտնի է, որ տարրական դասարաններում շուտով, ցածրաձայն կամ մտքում կարդալը ծրագրային պահանջ չէ և բավականին բարդ է երեխայի համար: Հնարավոր է, որ երեխան ուշադրությունը շեղի, չկարողանա կենտրոնանալ, վերահսկել ինքն իրեն: Իսկ լեզվատրամաբանական առաջադրանքներ կատարելիս երեխան կամա թե ակամա սովորում է շուտով կարդալ, կենտրոնանալ, որովհետև տվյալ դեպքում կարդալը ոչ թե նպատակ է նրա համար, այլ միջոց՝ հետաքրքրաշարժ բառախաղի պահանջը հասկանալու, միաժամանակ իր հետաքրքրասիրությունը բավարարելու համար:

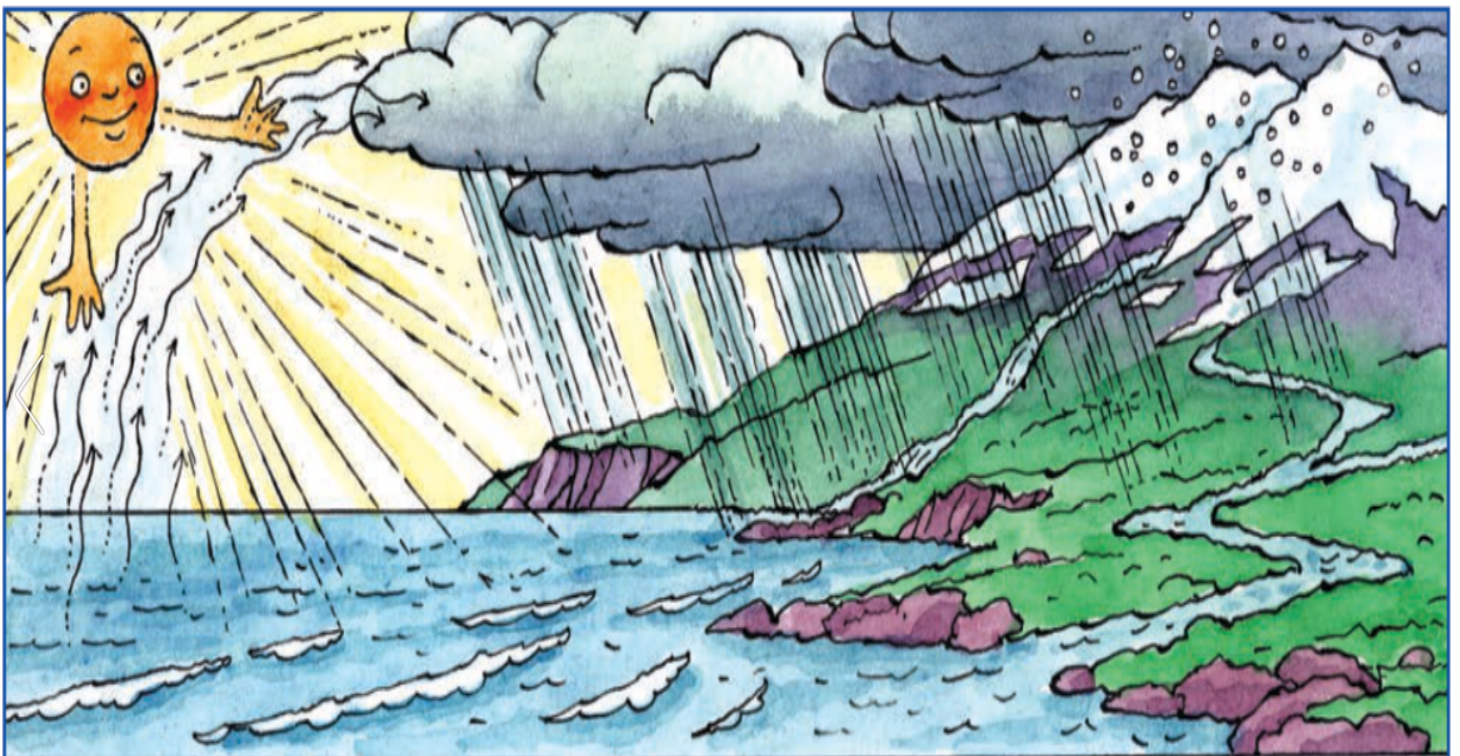
Այսպիսով, լեզվատրամաբանական առաջադրանքների, խաղերի, հետաքրքրաշարժ խնդիրների ու առաջադրանքների հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մտավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները, առաջադրանքները երեխաները կատարում են սիրով և համաշունչությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի, ծնողների օգնությամբ լուծում են, վնասում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված է այդ առաջադրանքների ներսում, աներևույթ է նրանց համար, և, հետևաբար, չի պարտադրվում, չի «խրտնեցնում» նրանց: Այժմ կներկայացնեն դասագրքերում եղած խաղեր ու լեզվատրամաբանական առաջադրանքներ, կտան դրանց նկարագրությունները և ուսընթացում դրանց դերն ու նշանակությունը:

Այնպես նկարագրիր, որ հասկանա: Այլ բնույթի լեզվատրամաբանական առաջադրանքները նպատակաուղղված են երեխաների խոսքի, երևակայության զարգացմանը, նաև նպաստում են



առարկաներն ու երևույթները ըստ էական հատկանիշներ բնութագրելու կարողության զարգացմանը, բոլոր առաջադրանքները սերտորեն առնչվում են բնագրերին: Երեխան հայտնվում է խնդրահարույց իրավիճակում. պետք է մեկին բացատրի, թե ինչ է այս կամ այն առարկան, նկարագրի այս կամ այն երևույթը: Երեխաներին տրվում են ծանոթ, նրանց աշխարհաընկալման ծիրում գտնվող նկարագրման առարկա կամ երևույթ: Օրինակ՝ երեխան պետք է նկարագրի մարտ ամիսը (եբբ անցնում են «Մարտ» բանաստեղծությունը), խնձոր («Կծած խնձորը» բնագրի ուսուցման ժամանակ), նապաստակ («Թե ինչու է նապաստակի շրթունքը հաճած» բնագիրը ուսումնասիրելիս) և այլն:

Հստ այս նկարի երեխաները պետք է բացատրեն, թե ինչ է անձրևը:<sup>3</sup>



Ենթադրենք հանդիպել ես մեկին, որը չգիտի, թե ինչ է գիշերը, ինչպես «Գտնված երազը» մուլտֆիլմի պայլիկը: Պատմի՛ր գիշերային հրաճեների մասին:<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Վ. Սարգսյան «Մայրենի-1: Դասագիրք հանրակրթական դպրոցի 1-ին դաս. համար», Մանմար, Երևան, 2022թ., էջ 24

<sup>4</sup> Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Նաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Ելենա Զիլավյան «Մայրենի 3 Հանրակրթական դպրոցի 3-րդ դասարանի դասագիրք» Մաս 1, Մանմար, Երևան, 2020թ., էջ 23

Այս խաղ-առաջադրանքներն իրականացնելիս երեխան կարող է օգտագործել ոչ միայն բառային նկարագրությունը, այլև դիմախաղն ու շարժումները՝ յուրօրինակ կերպով բեմականացնելով իր բացատրությունը: Աշակերտը ըստ առարկայի կամ երևույթի հատկանիշների և գործառույթների, որքան հնարավոր է մանրամասնորեն բացատրում է դրա նշանակությունն ու արտաքին տեսքը, աշխատում է մտաբերել երևույթի էական հատկանիշները, ձգտում է, որ իր խոսքը հասկանալի լինի դիմացիներին, հնարավորինս շատ մանրամասներ է հիշում, երբ դիմացինը չի հասկանում:

Աջուձախ (տառը դիր բառի աջ կամ ձախ կողմում): Այս խաղը զարգացնում է երեխաների բառակազմական ունակությունները, նպաստում կարգալու տեխնիկայի կատարելագործմանը: Այս խաղով ամրապնդվում է ուսուցվող հնչյուն տառի իմացությունը, զարգանում է բառի հնչյունային և տառային վերլուծությունները կատարելու ունակությունը, շեշտվում է հնչյունի իմաստագատիչ դերը, խորանում է սրամաբանորեն մտածելու, վերլուծելու կարողությունը: Այն նպաստում է բազմաթիվ նոր բառերի ակտիվ յուրացմանը, հնարավորություն է տալիս աշխատելու ամբողջ դասարանի հետ միաժամանակ:

գ  
 / \  
 հագ  
 կորիգ  
 պարգ  
 գատել  
 գարկ  
 գուր

Բաժանիր խմբերի: Դասակարգումը առարկաները ըստ խմբերի բաշխելն է: Բաշխման հիմքում պետք է լինի որևէ հատկանիշ: Այդ հատկանիշը կարող է որոշվել առարկաների գործառնական նշանակությամբ, նրանց արտաքին, էական որևէ հատկանիշով: Շատ կարևոր է դասակարգման հատկանիշի, հիմքի ընտրությունը: Միևնույն դասակարգման ժամանակ անհրաժեշտ է կիրառել

(ԴՆԵՐ զՈՒՆՈՒԿ)

- Այս ծառի պտուղները սև են,- հարցրեց Արան:

- Դիջ պարսիկըն:

- Բա, հիշո՞ւ եմ սպիտակ:

- Որովիտուս դեռ կանաչ են:

Կարող եք գրանով դր ծառի մասին և խոսքը:



Առաջադրանքում պահանջվում է փոխադրամիջոցները բաժանել երեք խմբի: Երեխաները, հաշվի առնելով տրված առարկաների էական հատկանիշները, դրանք կբաժանեն ցամաքային, ջրային էական հատկանիշների, դրանք կբաժանեն ցամաքային, ջրային և օդային փոխադրամիջոցների՝ միաժամանակ գրելով դրանց անունները և գտնելով բարդ բառերի բաղադրիչները: Եթե չպահանջվեր բաժանել հատկապես երեք խմբի, ապա, շատ հավանական է, որ երեխաներից ոմանք առարկաները բաժանեին երկու խմբի՝ անվավոր և առանց անիվների: Սա կլիներ բաժանում ոչ թե ըստ էական հատկանիշների, այլ ըստ երկրորդական, լրացուցիչ հատկանիշի:

Զվարթ տրամաբանություն: Այս խորագրով արձակ և չափածո, լուրջ կամ կատակով ներկայացվում են սրամիտ առաջադրանքներ, որոնք լուծելու համար առկա են պետք է ցուցաբերի երևակայություն, հնարամտություն, ոչ ստանդարտ մտածողություն: Բնականաբար, կան որոշակի հուշումներ առկա երտի գործը թեթևացնելու համար:

Առաջադրանքները բազմազան են. դրանք կարող են վերաբերել լեզվական որևէ գիտելիքի, աշխարհաբանաչողական որևէ երևույթի, արժեքային համակարգին, տարամբանական հեզրիտ հատկանիշներով լուծվող և այլն:

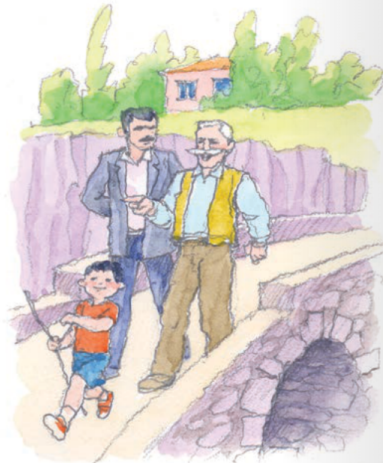


<sup>5</sup> Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Նաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Կարինե Չիբուխյան «Մայրենի Կ: Հանրակրթական դպրոցի Կ-րդ դասարանի դասագիրք» Մանմար, Երևան, 2012թ., էջ 11  
<sup>6</sup> Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Նաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Կարինե Չիբուխյան «Մայրենի Կ: Հանրակրթական դպրոցի Կ-րդ դասարանի դասագիրք» Մանմար, Երևան, 2012թ., էջ 59



Հին կամրջով Աշտարակի  
 Անցնում էին անշտապ  
 Երկու հայր, երկու որդի  
 Եվ մի պապ՝  
 Բռնած թոռան ձեռքից:

Ասա՛, քանի՞ հոգով  
 Անցան կամրջով:  
 Ով որ շուտ գտնի,  
 Կստանա երեք  
 Յեթիաթի խնձոր:



\* \* \*

### Երեք ընկեր, չորս սկյուռ

Երեք ընկերով՝ Գոռը, Սահակը  
 Ու Վաղարշակը, ուրախ երգելով,  
 Անտառ գնացին օրը ցերեկով:  
 Ծառի փչակում տեսան չորս սկյուռ,  
 Որ թաքնվեցին բնի մեջ իսկույն:  
 Իսկ եթե միայն Գոռն անտառ գնար,  
 Նա քանի՞ սկյուռ կտեսներ ծառին.  
 Եղի՛ր ուշադիր, չխաբվեն բառին:



7

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում և այն ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և

<sup>7</sup> Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Խաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Կարինե Չիբուխյան «Մայրենի Կ: Հանրակրթական դպրոցի Կ-բոլ դասարանի դասագիրք» Մանմար, Երևան, 2012թ., էջ 118

բարելավելու հզոր գործիչ է: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան, կյանքի և մարդկային ներդասերական հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է: Սակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով՝ աշակերտը չի էլ կարծում, թե ինչ՝ որ բան է սովորում: Կրտսեր դպրոցական տարիքում արդյունավետ է երեխաների համար կազմակերպել խաղային գործունեությամբ ընթացող ուսուցում: Դրա շնորհիվ նրանք դառնում են գիտունակ, սովորում են համեմատել, դասակարգել առարկաները, իսկ դա նպաստում է նրանց մտավոր զարգացմանը, գուգահեռաբար զարգացնում ընկալունակությունը, խոսքը և ուշադրությունը: Նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների և անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական հաշակի ձևավորմանը:

«Ուրախացի՛ր երեխայի գոյությամբ, սովորի՛ր նրանից, լսի՛ր նրան և խաղա՛ նրա հետ»: Սա հեմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստություն է:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Никишина В.В. Инновационные педагогические технологии учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. 2-е изд., стереотип.- Волгоград: Учитель, 2008.- с. 66

2. Кукушин В.С. Голдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования /Под общ. Ред. В.С. Кукушина - М.:ИКЦ “Март”; Ростов н/Д: Издательский центр “Март”, 2005.-с. 295-296

3. Վ. Սարգսյան «Մայրենի-1: Դասագիրք հանրակրթական դպրոցի 1-ին դաս. համար», Մանմար, Երևան, 2022թ., էջ 24

4. Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Խաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Ելենա Ջիլավյան «Մայրենի 3 Հանրակրթական դպրոցի 3-րդ դասարանի դասագիրք» Մաս 1, Մանմար, Երևան, 2020թ., էջ 23

5. Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Խաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Սուսաննա Գրիգորյան «Մայրենի-2 Հանրակրթական դպրոցի 2-րդ դասարանի դասագիրք», Մանմար, Երևան, 2010թ., էջ 102

6. Վաչագան Ա. Սարգսյան, Հեղինե Խաչատրյան, Կարինե Թորոսյան, Կարինե Չիբուխչյան «Մայրենի 4: Հանրակրթական դպրոցի 4-րդ դասարանի դասագիրք» Մանմար, Երևան, 2012թ.,