



Հանրապետական
Մանկավարժահոգեբանական
Կենտրոն

«Հանրկրթական դպրևոցների ուսուցիչների և ուսուցչի օգնականների
դասավանդման հմտությունների զարգացման ապահովում» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ՝

Դ ր ա խ տ ի կ գյուղի միջնակարգ դպրոց,
Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի
դասերին»

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Արարատ Մովսեսյան՝
Դասվար՝ Վերգինե Կիրակոսյան

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1. Խաղերի տեսակներն ու գործառույթները.....	4
Գլուխ .2 Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական ձգտումները զարգացնելու հնար.....	5
Գլուխ .3. Խաղերը և դրանց նշանակությունը ուսուցման պրոցեսում.....	6
Գլուխ 4. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը.....	8
Գլուխ 5 Դիդակտիկական խաղերի էությունն ու առանձնահատկությունները	8
Եզրակացություն.....	15
Հավելված.....	17
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	18

Ներածություն

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են ընտանիք, դպրոց, ընկերներ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից:

Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան աշակերտների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծագործելու կարողությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ:

Սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:

Պետք է պարզել տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման նպատակահարմարությունը:

Հետազոտության օբյեկտը տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացն է:

Եթե տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում որոշակի տեղ հատկացվի դիդակտիկական խաղերին, ապա արդյունքում կունենանք մտավոր լավ զարգացած աշակերտներ:

Ջետազոտության խնդիրները.

1. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ մաթեմատիկայի դասերն իրականացնելիս:

2. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները:

Այս հետազոտական աշխատանքում գտագործվել են մանկավարժական հետազոտության տեսական և փորձարարական հետևյալ մեթոդները. գրականության, նորմատիվ իրավական ակտերի վերլուծություն, հարցում, հարցազրույց, մանկավարժական գիտափորձ, փորձարարական սվյալների մաթեմատիկական վերլուծություն:

Հետազոտությունը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից, ենթագլուխներից, եզրակացություն/առաջարկությունից, դասի պլանից, հավելվածից, օգտագործված գրականության ցանկից:

Մաթեմատիկական խաղերը որպես մտածողության ձևավորման և զարգացման հիմք

Արդի հետազոտությունները ցույց են տվել, որ ուսուցման արդյունավետությունը կախված է մարդու բոլոր զգայարանները ուսուցման գործընթացին ներգրավելու աստիճանից: Ուսումնական գործընթացում սովորողների զգայական փորձը հանդիսանում է որպես ուսուցման հիմք. ուստի ուսուցումը պետք է կազմակերպել ոչ թե իրերի մասին վերացական խոսելով, այլ դրանց հետ որևէ գործունեություն կատարելով: Ներկայիս հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ մտածական գործընթացները մեծապես կապված են պրակտիկ գործունեության հետ, որը լավագույնս դրսևորվում է խաղի ընթացքում: Ուսումնական գործունեության ընթացքում խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ: Շվեյցարացի անվանի մանկավարժ Յ. Պեստալոցցին: Ըստ նրա խոսքը, ձևը և թիվը (հնչյունը, ուղիղ գիծը և միավորը) պետք է հանդիսանան ամեն մի ուսուցման հիմքը: Կարևոր է, որ մաթեմատիկական խաղերն ունենան լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունները դյուրին և հաճելի դարձնելուն: Դեռևս Արիստոտելը նշել է, որ սովորողների խաղերը պիտի կրկնեն նրանց ապագայի լուրջ զբաղմունքները: Զաչ գիտակցելով մաթեմատիկայի դասաժամերին մաթեմատիկական խաղերի օգտագործման անհրաժեշտությունը որպես սովորողների ունակությունների ձևավորման հնար, հարկավոր է դրանք չափավոր կիրառել: Մաթեմատիկական խաղերը հարկավոր է գործածել այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է սովորողների ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի: Խաղային հնարների կարևորությունն այն է, որ խաղային ակտիվանում են սովորողների մտավոր գործունեությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունները՝ նպաստելով ուսումնական նյութի գիտակցական յուրացմանը, զարգացնելով սովորողների ինքնուրույնությունը և ինքնագործունեությունը:

1. Իսկ մաթեմատիկայի գիտելիքների գիտակցաբար ընկալումնհնարավոր է այն ժամանակ, երբ ուսուցումը հենվում է սովորողների կյանքի դիտման համապատասխան փորձի վրա: Սեփական փորձի կուտակումը կատարվում է անմիջականորեն շրջապատող աշխարհի ընկալման ժամանակ: Այստեղից բխում է մաթեմատիկայի ուսուցման մեջ մաթեմատիկական խաղերի կիրառման

անհրաժեշտությունը: Մաթեմատիկա սովորեցնում են ոչ թե շրջապատի առարկաներն ու երևույթները, այլ իրական աշխարհի տարածական ձևերն ու քանակական հարաբերությունները: Մաթեմատիկայի դասերի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերն կիրառելիս հենվում են մի կողմից սովորողների ընկալման, իսկ մյուս կողմից՝ նրանց պատկերացումների վրա: Առաջին դեպքում անհրաժեշտ են զննական պիտույքներ, իսկ երկրորդ դեպքում կարելի է բավարարվել առանց զննական պիտույքների: Այդ ժամանակ անհրաժեշտ է սովորողների կողմից կուտակված պատկերացումների նախկին փորձի ակտիվացում: Օրինակ՝ սովորողներին ծանոթացնելով եռանկյունների հետ՝ ուսուցիչն օգտագործում է եռանկյունների տարբեր մոդելներ՝ ընդգծելով պատկերի էական հատկանիշները (երեք գագաթ, երեք կողմ, երեք անկյուն), դրա հետ մեկտեղ ուսուցիչն օգնում է սովորողներին հիշել՝ որ առարկաներն ունեն եռանկյան ձև: Այսպիսով, մաթեմատիկայի ուսուցման ժամանակ օգտագործում են սովորողների անմիջական ընկալման և պատկերացման զուգակցումը: Մաթեմատիկական խաղերի ճիշտ իրականացումը նպաստում է սովորողների տրամաբանական մտածողության և խոսքի զարգացմանը, օգնում է կոնկրետ երևույթների դիտարկման և վերլուծության հիման վրա կատարելու ընդհանրացումներ, որոնք հետո կիրառվում են գործնականում: Օրինակ՝ առարկաների օգնությամբ կատարելով գործողություններ և համապատասխան գրառումներ՝ $4+2=6$ և $2+4=6$, $5+3=8$ և $3+5=8$ և այլն, սովորողները նկատում են , որ գումարելիների տեղափոխությունից գումարը չի փոխվում և եզրակացնում են, որ այն կարելի է հետո կիրառել հաշվումներում՝ մեծ թվին միշտ գումարելով փոքրը:

Մաթեմատիկական խաղերն օգնում են ձևավորել համոզվածություն սովորողների կողմից գիտելիքների տիրապետման ճշտության մեջ (տե՛ս Հավելված 1. Դասապլան 2): Դասն ուսուցչի և աշակերտի հաջորդական գործունեության շղթա է, որն ուղղված է գիտելիքների կարողությունների և հմտությունների գիտակցաբար յուրացմանը: Խաղային ուսուցումը պետք է ապահովի աշակերտների սկզբնական ընդհանրացումների և պարզագույն կապերի ստեղծման ձևավորումը: Այն պետք է նպաստի մտքի շարժմանը կյանքի դիտարկումներից դեպի ուսուցանվող հասկացության ելությունը: Այդպիսի խնդիրների լուծմանը անգնահատելի օգուտ կարող են տալ տարբեր մաթեմատիկական խաղերը

<<Մաթեմատիկական խաղերը և դրանց ներկայացվող պահանջները>>

--Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը

2. Տարրական դպրոցում անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի և հետաքրքիր լինեն սովորողի համար, այլև ունենան ուսուցանող, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն մի այնպիսի հիանալի հատկություն, ո՛Շր սովորողին կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ սովորողն ավելի է կենտրոնանում տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը :

3. Մաթեմատիկական խաղերը առաջին հերթին և միաժամանակ խաղային ու ուսումնական հաղորդակցություն է: Մաթեմատիկական խաղերը ուսուցանող խաղեր են, քանի որ դրանք նպաստում են խոսքի հմտությանը և կարողության զարգացմանը, թույլ են տալիս մասնակիցներին մոդելավորել հաղորդակցումը տարբեր խոսքային իրավիճակներում:

2. Մաթեմատիկական խաղերը կատարում են դաստիարակող գործառույթ: Սովորողի մեջ խաղի ընթացքում դաստիարակվում է գիտակցական կարգապահություն, աշխատասիրություն, փոխօգնություն, ակտիվություն, պատրաստակամություն, ինքնուրույնություն, կարծիք արտահայտելու, որոշումներ կայացնելու կարողություն: Մաթեմատիկական խաղերը կատարում են ուսուցանող գործառույթ: Այն սովորողին աստիճանաբար հաղորդում է տեղեկություններ շրջապատող միջավայրի երևույթների, առարկաների և փոխհարաբերությունների մասին, զինում գիտական գիտելիքների նախատարրերով, սովորեցնում տարբերել իրեն սոցիումի մյուս անդամներից և այլն(տե՛ս հավելված 2):

Մաթեմատիկական խաղերը, հաղորդակցման ժամանակ, դպրոցականի մոտ ձևավորում է ուրիշի դերը խաղալու ընդունակությունը, ինքն իրեն ընկերոջ տեսանկյունից տեսնելու կարողությունը: Հետևաբար մաթեմատիկական խաղերը կատարում են կողմնորոշող գործառույթ: Սովորողները ձգտում են հասուն շփման, իսկ դերային խաղը թույլ է տալիս իրենց գործունեության կոնտեքստից դուրս գալ և ընդլայնել այն, ապահովելով սովորողների ցանկությունները:

3. Գոյություն ունեն մաթեմատիկայի դասավանդման ընթացքում օգտագործվող մաթեմատիկական խաղերի դասկարգման մի քանի եղանակներ: Ըստ վերացարկման աստիճանի՝ դրանք կարելի է բաժանել երկու խմբի՝ կերպարային և ոչ կերպարային: Առաջին խմբին են պատկանում բնական զննականությունը, մոդելները և մակետները, կերպարվեստի զննականությունը, գրաֆիկական զննականությունը, պայմանական զննականությունը: Երկրորդ խմբին են պատկանում աղյուսակները, տեքստերը, սիմվոլները, սխեմաները

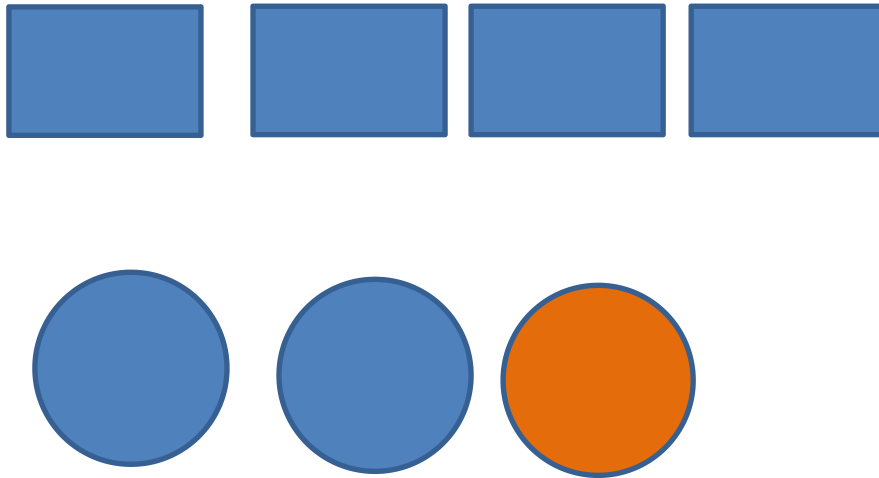
4. Մաթեմատիկական խաղերը աշակերտների մտածողությունը ակտիվացնելու միջոց են հանդիսանում նոր գիտելիքների յուրացման ժամանակ, գիտելիքների ամրապնդման, կրկնության ժամանակ (տե՛ս հավելված 3. Դասապլան 3):

Մաթեմատիկական խաղերի ընթացքում շատ արդյունավետ է տարբեր զննական պարագաների օգտագործումը: Ըստ այդմ էլ տարբերվում են զննական միջոցների հետևյալ

խմբերը՝ սարքեր, հարմարանքներ, մոդելներ, ուսուցման Էկրանային միջոցներ: Տարրական դասարաններում հիմնականում գործում են տարբեր բնույթի (ճանաչողական, հաշվային, հրահանգչական, տեղեկատու) աղյուսակներ, պաստառներ, դիաֆիլմեր, անհատական գրատախտակ, երկրաչափական պատկերների հավաքածու, հավաքապաստառներ, գունավոր հաշվեճողիկներ

Օրինակ՝

Ի՞նչ հատկանիշների հիման վրա կարելի է կոճակները տեղավորել 2 արկղերում.



Կոճակները դիտարկելով չափսերի տեսանկյունից՝ մենք մի արկղում կտեղավորենք չորս կոճակ, մյուսում՝ երեք, գույնի տեսանկյունից՝ մեկ և վեց, ըստ պատկերի ձևի՝ չորս և երեք: Կրտսեր դպրոցում առավել կարևորվում են մաթեմատիկական խաղերի դերը սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացման ուղղությամբ, այսինքն՝ խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը: Որպեսզի ուսուցման գործընթացում մաթեմատիկական խաղերը ևս այդպիսի գործառույթ կատարեն, այսինքն՝ նպաստեն սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

- ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան մաթեմատիկական խաղեր,
- մաթեմատիկական խաղերի բովանդակությունը համապատասխանեցնել սովորողների պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին,
- խաղերի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք սովորողներից կպահանջեն ուշադրություն, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում(տե՛ս հավելված 2),
- հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի մաթեմատիկական խաղը:

Խաղերը և դրանց նշանակությունը ուսուցման գործում

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը: Ինչպես դարձնել դասը հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Դասի կազմակերպման բազմաթիվ հնարքներից աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են ստեղծում խաղը և խաղային իրադրությունները:

Երեխաների համար աշխարհը ընկալելու լավագույն միջոցը խաղն է, որը միավորում է նրանց, սնում, կրթում ու զարգացնում թե՛ նրանց միտքը, թե՛ զգացմունքը, թե՛ մարմինը և թե՛ ոգին: Խաղը մղում է նրանց ազատ ու անկաշկանդ ինքնադրսևորման, ինքնակազմակերպման, ստեղծագործելու և ինքնահաստատվելու:

Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, երեխաների գործունեության որոշակի տեսակ է:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային

գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղային մեթոդները աշակերտների մոտ զարգացնում են հետևողականություն, կենդանություն և հաղորդում դասին, բարձրացնում են առարկան սովորելու հետաքրքրությունը: Խաղն ավելի տեսանելի է դարձնում ուսուցանվող նյութը: Խաղը «կոտրում է» պասիվությունը:

Խաղը որպես կրտսեր աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները զարգացնելու միջոց

Խաղերի տեսության՝ որպես երեխաների համակողմանի զարգացման և կրթության կարևորագույն միջոցի հիմքը դրվել է այնպիսի գիտնականների կողմից, ինչպիսիք են Է.Ա. Արկին, Է.Բ. Տիհենա, Է.Ա. Ֆլերինը, հետագայում Ն.Մ. Ակսարինա, Թ.Ա. Մարկովա, Դ.Վ. Մենդերժիցկայա, Ֆ.Բ. Ֆրադկինա և այլն: Ս.Ա. Շացկին բարձր գնահատելով խաղի կարևորությունը, գրել է. «Խաղը, մանկության այս կենսալաբորատորիան տալիս է այդ բույրը, երիտասարդ կյանքի այն մթնոլորտը, առանց որի այս ժամանակը մարդկության համար անօգուտ կլիներ: Խաղում, կենսական նյութի այս հատուկ մշակման մեջ կա մանկության խելացի դպրոցի ամենաառողջ կորիզը»:

Խաղը երեխաների մտավոր և բարոյական դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից է. սա աշակերտի անձի համար տեղի կամ արգելված փորձառությունները վերացնելու միջոց է: Խաղերը բաժանվում են ստեղծագործական խաղերի և կանոններով խաղերի Ստեղծագործական խաղերն իրենց հերթին ներառում են թատերական, դերային և շինարարական խաղեր Կանոններով խաղերը դիդակտիկ, շարժական, երաժշտական և զվարճալի խաղեր են Դիդակտիկ խաղի էական հատկանիշը կայուն կառուցվածքն է, որն այն տարբերում է ցանկացած այլ գործունեությունից: Դիդակտիկ խաղի կառուցվածքային բաղադրիչները՝ խաղի ձևավորում, խաղի գործողություններ և կանոններ: Խաղի ընթացքում երեխաների մոտ ձևավորվում է կենտրոնանալու, ինքնուրույն մտածելու, ուշադրություն զարգացնելու, գիտելիքի ձգտումը Տարված լինելով խաղով՝ երեխաները չեն նկատում, որ սովորում են, նոր բաներ են հիշում, կողմնորոշվում անսովոր իրավիճակներում, համալրում են գաղափարների, հասկացությունների պաշարը և զարգացնում երևակայությունը Երեխաներից նույնիսկ ամենապասիվները մեծ ցանկությամբ են ընդգրկվում խաղի մեջ՝ ամեն ջանք գործադրելով խաղընկերներին վիատեցնելու համար: Այն մասին, թե որքան կարևոր են հույզերը, խաղային իրադարձությունների փորձառությունները, ասում են հոգեբանների ուսումնասիրությունները (Ա.Վ. Չապորոժեց, Յա.Չ. Նևերովիչ, Տ.Պ. Խրիզման և այլն): Չզարգացնողները ամրացնում են խաղը, դարձնում այն հուզիչ, ստեղծում են բարենպաստ մթնոլորտ հարաբերությունների համար, բարձրացնում են այն տոնայնությունը, որն անհրաժեշտ է յուրաքանչյուր երեխայի իր հոգևոր հարմարավետության համար, և դա, իր հերթին, պայման է դառնում նախադպրոցականի կրթական ազդեցությունների և հասակակիցների հետ համատեղ գործունեության նկատմամբ: Բացի այդ, լավ խաղը երեխաների հուզական ոլորտում խանգարումները շտկելու արդյունավետ միջոց է: Ճանաչողական հետաքրքրություն ձևավորելու միջոցներից մեկը ժամանցն է Չվարճանքի տարրերը, խաղը, ամեն արտասովոր, անսպասելի ամեն ինչ երեխաներին առաջացնում է զարմանքի զգացում, ճանաչողության

գործընթացի նկատմամբ;

բուն հետաքրքրություն, օգնում է նրանց սովորել ցանկացած ուսումնական նյութ:

Խաղերի տեսակները և գործառույթները

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները:

Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոսյովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ:

Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:

Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական-ինտելեկտուալ խաղերը: Օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն:

Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով ազգի ավանդույթներն ու սովորույթները:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

- ❖ 1.Ռեժիսորական խաղեր:
- ❖ 2.Խաղ - թատերականացումներ:
- ❖ 3.Շինանյութով խաղեր:
- ❖ 4.Կանոնով խաղեր:
- ❖ 5.Շարժախաղեր:
- ❖ 6.Դիդակտիկական խաղեր:

Խաղի անվանումը՝ ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների գործունեության հետ: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժեն, «գրում է» խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միանձնյա խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են՝ խաղալիքներ, տարբեր իրեր, փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղային իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելությունը այն է, որ խաղն ունի մեկ դերակատար, որի «խաղընկերները» չունեն ցանկություններ, պահանջումներ, հետևաբար չունեն նաև հավանականություններ խաղից, ինչը

հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու՝ սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով: Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ. այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»՝ խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից: Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով: Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

Խաղ - թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներն, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երազած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներքուստ ձգտում է:

Խաղ - բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերագույն հաճությամբ են ներկայացնում խաղ - թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակության վերարտադրումը խաղ - բեմականացումների միջոցով երեխայի համար լավ հնարավորություն է՝ արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և տգեղի մասին: Խաղ - թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու. հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեություն, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարբերը, կատարելագործվում են աշխատանքային

գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի և՛ իր, և՛ մեծահասակների համար: Խաղի առավելությունն այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

- ❖ .Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:
- ❖ Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:
- ❖ Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:
- ❖ Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը

Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջանում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ:

Դիդակտիկական խաղեր

Դիդակտիկական խաղերի էությունը

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար»: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին:

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը,

ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ վարժություններ:

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 խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ:

Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել:

Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ականայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված 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 (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Ըստ նյութի՝ դիդակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր:

Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա: Օրինակ՝ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, գրատախտակ, գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն):

Սեղանի խաղերը, ինչպես և առարկայական խաղերը, հիմնված են զննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լոտոյի մի քանի ձևեր, նկարների գույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («Տարվա եղանակ» լոտոն), տարբեր մասնագիտությունների մասին («Ի՞նչը ում է պետք»): Ինչպես և դիդակտիկ խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինքնուրույն մտավոր աշխատանք:

Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտավոր զարգացման համար, քանի որ երեխաները դրանցում սովորում են ինքնուրույն դատողություններ անել, եզրակացություններ կատարել՝ առանց հենվելու ուրիշների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալները:

Այսպիսով, դիդակտիկական խաղերը տալիս են լավ արդյունք միայն այն դեպքում, եթե կա հստակ պատկերացում, թե ինչպիսի խնդիրներ են լուծվելու նրանց անցկացման գործընթացում ու որոնք են այդ խաղերի անցկացման առանձնահատկությունները: Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ.

- Ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարները և այլն, որոնք հենվում են սովորողների երևակայական թռիչքի ու ստեղծագործական մտածողության զարգացման ունակությունների վրա:
- Երևակայության զարգացում ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով: Խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ՝ նպաստելով սովորողների սոցիալականացմանն ու իրական կյանքի պատկերների արտացոլմանը:
- Մրցութայնությունը: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխության տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիադաների, թեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների,

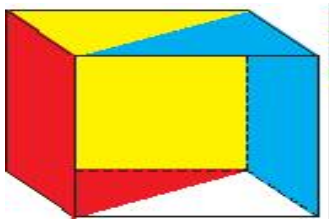
գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում՝ մրցույթների:

Դիդակտիկական խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողական գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործության, գիտական տրամաբանության, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է:

Դիդակտիկական խաղերի առանձնահատկությունները

Գոյություն ունի դիդակտիկական խաղի տասը առանձնահատկություն.

1. Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խնդիրների հավաքածու, որոնք երեխաները լուծում են խորանարդների, սովորաթղթից պատրաստված քառակուսիների միջոցով և այլն: Օրինակ՝ «Ի՞նչ գույներով է ներկված խորանարդը»:



2. Խնդիրները երեխային տրվում են տարբեր կերպ. մոդելավորմամբ, նկարներով, գրավոր կամ բանավոր խոսքով. այդ կերպ ծանոթացնում են երեխային տեղեկատվության փոխանցման տարբեր միջոցների:

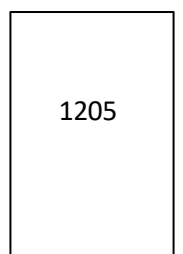
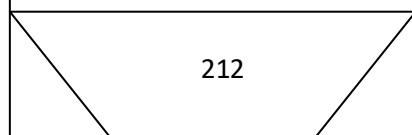
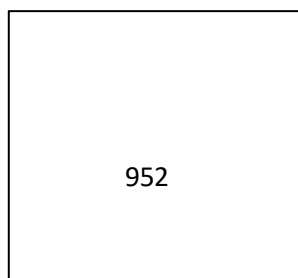
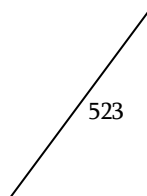
3. Խնդիրները տրված են աստիճանական բարդացող կարգով. այստեղ կիրառվում է հեշտից դժվար գնացող սկզբունքը:

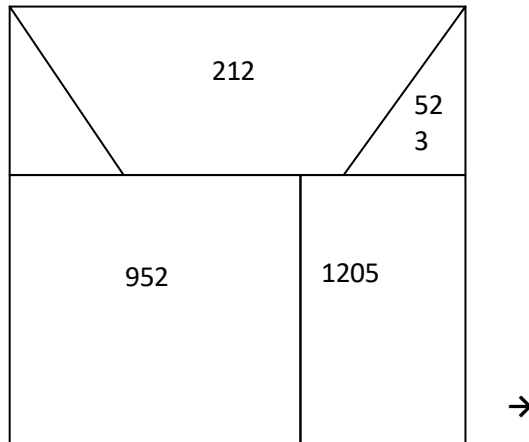
4. Խաղում խնդիրների բարդացման աստիճանական աճը թույլ է տալիս երեխային առաջ գնալ և ինքնուրույն կատարելագործվել, զարգացնել իր ստեղծագործական կարողությունները:

5. Այդ պատճառով էլ երեխային չպիտի բացատրել խնդրի լուծման եղանակն ու կարգը և չպիտի հուշել ո՛չ խոսքով, ո՛չ ժեստով, ո՛չ հայացքով: Կառուցելով խնդրի մոդելը, այն լուծելով գործնականորեն՝ երեխան սովորում է ամեն ինչ ինքնուրույն վերցնել իրականությունից:

6. Չպիտի պահանջել և հասնել նրան, որ երեխան անմիջապես լուծի խնդիրը: Նա հնարավոր է, որ դեռ հասուն չէ, պատրաստ չէ, և պետք է սպասել մեկ օր, մեկ շաբաթ, մեկ ամիս կամ նույնիսկ ավելի:

7. Երեխաները մաթեմատիկական խնդիրները լուծում են ոչ թե վերացական ձևով, այլ նկարներով, նախշերով: Դա թույլ է տալիս գննականորեն ստուգել խնդրի լուծման ճշտությունը: Օրինակ՝ «Պատկերներում գրված թվերը դասավորել աճման կարգով՝ միաժամանակ երկրաչափական պատկերներն իրար համադրելով: Արդյունքում ի՞նչ պատկեր ստացվեց»:





8. Զարգացնող խաղերի մեծամասնությունը չի սահմանափակվում առաջադրվող հանձնարարություններով, այլ թույլ է տալիս երեխաներին ու ծնողներին նույնիսկ մտածել նոր զարգացնող խաղեր, բարձր մակարդակով զբաղվել ստեղծագործական գործունեությամբ:

9. Խաղերը երեխաներին թույլ են տալիս բարձրանալ մինչև սեփական հնարավորությունների բարձրակետ, ուր նրանց զարգացումն ավելի հաջող է ընթանում:

10. Զարգացնող ստեղծագործական խաղերում, որոնցում նրանց գլխավոր առանձնահատկությունն է ամփոփված, հաջողվել է միավորել ուսուցման հիմնարար սկզբունքներից մեկը՝ պարզից դեպի բարդ գնացող սկզբունքը ստեղծագործական գործունեության կարևորագույն սկզբունքներից մեկի՝ սեփական հնարավորությունների հետ, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների բարձրակետը:

Դիդակտիկական խաղի կիրառման պրակտիկայում ամենատարածված սխալը խաղի փոխարինումն է այնպիսի ուսումնական առաջադրանքներով, որոնք ուսուցիչները խաղ են անվանում, բայց դրանք, ըստ էության, չունեն խաղի այն բաղադրիչները, որոնք թույլ են տալիս երեխայից «թաքցնել» ուսումնական խնդիրները և այդ կերպ հեշտացնել նրանց համար գիտելիքների ձեռքբերման բարդ գործընթացը: Խաղի կառուցվածքի դիտարկումը հնարավոր է օրինակ՝ մաթեմատիկական դիդակտիկական խաղերի դեպքում, որոնց կառուցվածքային բաղադրիչներն են՝ ուսումնական խնդիրը, խաղի պլանը, խաղի մեկնարկը, խաղային գործողությունները, խաղի կանոնները, արդյունքների ամփոփումը:

Յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ պարունակում է խնդիրներ, որոնց լուծումը երեխայից պահանջում է որոշակի մտավոր աշխատանք, թեև այն նրանց կողմից ընկալվում է նաև որպես խաղային: Դիդակտիկական խաղի խնդիրները տարաբնույթ են: Երեխայի մտավոր զարգացման համար առավել կարևոր են՝ համեմատելաբարկանների հատկանիշները, ստեղծել նմանություններ և տարբերություններ, ընդհանրացնել կատարել եզրակացություններ: Դա կարող է լինել միայն այն դեպքում, եթե երեխաներն ունեն կոնկրետ գիտելիքներ խաղի բովանդակությունը կազմող առարկաների ներկայությունների մասին: Այսինքն՝ համեմատությունը շրջապատող միջավայրի կարևոր ճանաչողական հնարներից մեկն է: Առարկայի հետ ծանոթացումը սկսվում է նրանից, որ երեխան այն առանձնացնում է մնացած բոլոր առարկաներից և նկատում նրա նմանությունը առանձնակից առարկաների հետ: Համեմատելու ունակությունը զարգանում է անընդհատ՝

հանդես գալով վարժություններում:

Դիդակտիկական խաղի հաջորդ պահանջվող կառուցվածքային բաղադրիչը խաղի պլանն է, որն իրենից ներկայացնում է խաղային գործունեության քայլաշար: Երեխաներին հրապուրում են հատկապես երևակայական սցենարները, առարկաների հետ կատարվող ակտիվ գործունեությունը:

Խաղային միջավայրի վրա էապես ազդում է խաղի մեկնարկը՝ սկիզբը, որը պիտի լինի կազմակերպված ու կանոնավոր, այլապես խաղային միջավայրը կվերածվի քառասային իրավիճակի, ուր բոլորը միաժամանակ խոսում են՝ առանց միմյանց հարգելու ուլսելու: Խաղային միջավայրը ստեղծում է խմբերի բաժանման, դեկավարի ընտրության ինքնատիպ միջոցներ Խաղային գործողությունները փոխկապակցված են խաղի պլանի հետ, ելնում է դրանցից: Համարվելով խաղի պլանի իրականացման միջոց՝ դրանք միաժամանակ ամփոփում են իրենց մեջ նաև գործողություն՝ ուղղված մանկավարժի կողմից դրված ուսումնական խնդիրների լուծմանը: Այսպես, «Որտե՞ղ է ճնճուկը» խաղում երեխաները գործում են երևակայական իրավիճակներին համապատասխան. տեղաշարժում են ճնճուկների պատկերները և պատմում ընկերներին իրենց գործողությունների մասին: Մի կողմից երեխաները ընդունում են այդ տեղաշարժը, որն իրենք են իրականացնում, ինչպես թռիչքը. մանկական երևակայությամբ ճնճուկը ուրախ ճախրում է, թռչում տեղից տեղ: Դա խաղային գործողություն է, որն իրականացնում է խաղի պլանը: Մյուս կողմից՝ փոխելով շարժվող օբյեկտի տեղը՝ երեխաները գիտակցում են տարածական հարաբերությունները և ամրակայում խոսքում համապատասխան տերմինաբանությունը: Ըստ բովանդակության՝ խաղային գործողությունները տարբեր են:

1. Խաղի կանոնները: Խաղի կանոնները երեխաներն ընդունում են որպես պայման: Դրանց չիրականացումը խաղը դարձնում է անհետաքրքիր: Խաղալով՝ երեխաները գիտակցում են, որ պահպանելով խաղի կանոնները՝ շուտով կհասնեն ցանկալի արդյունքի:

2. Խաղի արդյունքների ամփոփում: Խաղի արդյունքներն ամփոփվում են խաղի ավարտից անմիջապես հետո՝ որոշելով հաղթող խմբերին, և հայտնաբերելով այն երեխաներին, որոնք առավել ճիշտ են իրականացրել խաղային առաջադրանքները: Պիտի մատնանշել յուրաքանչյուր երեխայի ձեռքբերումը, ընդգծել հետ մնացող երեխաների հաջողությունները, գնահատողական դատողությունների ինքնատիպությունը:

Դիդակտիկական խաղերի իրականացման մեթոդիկական ինքնատիպ է: Դրա համար ուսուցիչը պիտի դառնա խաղի մասնակից՝ հիմնավորելով իր պահանջները և նկատողությունները իրենց խնդիրներով ու կանոններով: Խաղի անհրաժեշտ կարգապահությունը հեշտ է դրվում, եթե երեխաներն իրենք են հետաքրքրված կանոնների իրականացմամբ և հետևում են դրանց: Դիդակտիկական խաղերը կարճաժամկետ են /10-20 րոպե/, և կարևոր է, որ այդ ամբողջ ընթացքում չնվազի խաղացողների մտավոր ակտիվությունը, չնվազի հետաքրքրությունը առաջադրված խնդրի հանդեպ:

Գործնական մաս

Հետազոտության վարկածը հաստատելու ամ հերքելու նպատակով իրականացվել է նոր կյուբի ուսուցման դաս երկու զուգահեռ երկրորդ դասարաններում:

Դասի թեման էր «Տարի»: Փորձարարական դասարաններից մեկում (18 աշակերտ) թեման

ուսուցանվել է ոչ խաղային եղանակով: Ներկայացվել են զուտ փաստեր, տեղեկույթը փոխանցվել է խոսքային միջոցով: Օգտագործվել է մարկեր և գրատախտակ: Չուզահեռ դասարանում նոր կյուբի ուսուցումն իրականացվել է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ (տե՛ս Հավելված 1, Դասապլան 3):

Թեմայի ուսուցման ավարտին իրականացվել է գիտելիքների յուրացման մակարդակի ստուգում և գնահատում (Ստորև կցված է ստուգման հարցաշարն ու արդյունքները):

Ստուգան արդյունքում ակներև է դարձավ, որ փորձարարական դասարաններից առաջինում, որտեղ ուսուցումն իրականացվել էր ոչ խաղային մեթոդներով, արդյունքները գոհացուցիչ չէին: (տե՛ս Հավելված 2)

Չուզահեռ դասարանում, որտեղ ուսուցումն իրականացվել էր խաղային հնարներով, ստուգման արդյունքներն անհամեմատ ավելի բարձր էին: Ինչն էլ փաստում է խաղային հնարների արդյունավետությունը:

Հարց Պատասխան

1. Քանի՞ եղանակ ունի տարին :
2. Ո՞րն է տարվա ամենակարճ ամիսը:
3. Ո՞ր եղանակի ամիսներն են սեպտեմբերը, հոկտեմբերը, նոյեմբերը:

4. Քանի՞ ամսի կա, որ ունի 30 օր:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

2-1 (18 աշակերտ)			2-2 (18 աշակերտ)		
Գերազանց	Լավ	Բավարար	Գերազանց	Լավ	Բավարար
4	8	6	9	6	3

Եզրակացություն

Տարրական դպրոցում ուսուցման ընթացքում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ամենաարդյունավետ միջոցն է աշակերտների կողմից առարկայի իմացության որակը բարձրացնելու համար։ Ուստի յուրաքանչյուր ուսուցիչ պետք է ստեղծագործ աշխատի Ամենակարևորն այն է, որ ուսուցիչը պետք է ունենա ստեղծագործական գործունեություն, հմտորեն և մեթոդականորեն ճիշտ օգտագործի այս գործիքը՝ նպաստելով յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրություններին ու ցանկություններին գիտելիքների ներգրավմանը։

Դասարանում խաղային տեխնիկայի կիրառումը կրթության և վերապատրաստման կարևոր միջոց է։ Հաճախ նման գործողությունների արդյունքում ցածր առաջադիմություն ունեցող աշակերտները սկսում են հետաքրքրություն ցուցաբերել և ավելի լավ սովորել, ինչը շատ կարևոր է տարրական դասարաններում։ Շատ երեխաներ ցուցաբերում են մեծ ունակություններ, նախաձեռնողականություն, հնարամտություն։

Այսպիսով կարող ենք ասել, որ խաղերի ներմուծումը ուսումնական գործընթաց նպաստում է ճանաչողական հետաքրքրության խորացմանը, կրթական գործունեության մոտիվացիայի բարձրացմանը, հաղորդակցման հմտությունների զարգացմանը։ Դասարանում խաղերի կիրառման էական խնդիրներից է ինքնուրույն աշխատանքի հմտությունների ձևավորումը, կրտսեր աշակերտների ճանաչողական գործունեության զարգացումը։

Կիրառելով դիդակտիկական խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը։ Իսկ դա հնարավոր է միայն տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող բոլորառարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների միջև եղած անհրաժեշտ կապը։

Այսպիսով՝ ճիշտ կազմակերպված դիդակտիկ խաղերն իրենց բազմազանությամբ կարող են զրավել երեխաներին, ինչպես նաև առաջացնել ոգեշնչում, աշակերտների իրական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ։ Այս վերելքի շնորհիվ երեխաները կարող են զգալիորեն մեծացնել իրենց ճանաչողական հետաքրքրությունը մաթեմատիկայի դասերի նկատմամբ։

Չավելված

Խաղեր թվերով

Դումինո խաղալով սովորում ենք թվերը

Վերցնում ենք խաղաքարտեր,կամ պատրաստում ենք երեխաների հետ միասին, որի մի կողմում գրված է լինում թիվը, իսկ մյուս քարտի վրա՝ այդ թվին համապատասխան թվով պատկերներ:

Խաղի նպատակ է՝ կատարել հաշվումներ:

Պատկերները հաշվում են և միացնում իր թվին համապատասխան թվանշան չետո կարող են փոխել խաղի պահանջը՝ որոնում են թիվը, հետո գտնում իրեն հավասար պատկերը;

Ներկիր ինքդ

Վերցնում ենք չգունավորված նկարը,ներկվող հատվածներում գրում ենք գործողություններ,և դրանց պատասխաններին տալիս որոշակի գույներ:

Խաղի նպատակը: Թվաբանական գործողությունների ճիշտ կատարումն է:

Անհրաժեշտ է կատարել թվաբանական գործողությունները և հատվածները ներկել համապատասխան արժեքների գույներով.

Օգտագործված գրականության ցանկ

- 1) Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6
- 2) Քարամյան Գ., «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №5
- 3) Բոժովիչ Լ.Ի. Զարգացման խնդիր մոտիվացիոն ոլորտ երեխա // Երեխաների և դեռահասների վարքագծի մոտիվացիայի ուսումնասիրություն. - Մ., 1972
- 4) Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012
- 5) Калыт Е.А., Дидактические игры на уроках математики в классах повышенного педагогического внимания, город Тар, Омский государственный педагогический университет, 2006
- 6) Тарабурина Т.Ю., Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. Санкт-Петербург, НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер, 2009 г.
- 7) Фролова Л. А., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10
- 8) Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика, Академия: 2000
- 9) Лаврентьев В. В., “Подвижные игры,, Начальная школа 2008 №9
- 10) Менджерицкая Д. В., Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982 год
- 11) Новосёлова С.Л., “ Игра дошкольника”. – М
- 12) Հարությունյան Գ. /Խաղը կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց/
- 13) Մարգարյան Վ. /Խաղ-ուսուցում,Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում/
- 14) Хохлова Н./Игра в начальной школе /
- 15) Гриченко И./Игра в обучении и в воспитании/