



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի օգնականների դասավանդման
հմտությունների զարգացման ապահովում» ծրագիր

Դպրոց՝ Զրախովիտի Վ. Աբրահամյանի անվան միջն դպրոց

Թեմա՝ Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ուսուցման

Կազմակերպման ձև

Վերապատրաստող, մեներթը՝

Գայանե Մանուկյան

Ուսուցիչ՝

Վեներա Հասանյան

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Բովանդակություն Ներածություն

1.1 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆԿԱՐԱԳԻՐԸ

1.1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԻՋԱՎԱՅԻՆ ԵՐԵԽԱՅԻ ԱՆՃԻ ԿԱՅԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՆ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ
ՄԱՍ

Եզրակացություն Գրականություն

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հայանի է, որ խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ուսուցման կազմակերպման ձև նպաստում է ստեղծարար մտածողության զարգացմանը՝ մղելով աշակերտին որոնողական փայլերի:

ԹԵՄԱՅԻ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ

Մեր օրերում խաղը դիտարկվում է որպես սոցիալական հասունացման ուղի: Այն սովորեցնում է երեխային սեփական գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել կոնկրետ նպատակի՝ ձևավորելով ավելի նպատակասլաց անհատներ: Կարևորվում է նաև զգացմունքային լարվածության թուլացման գործոնը, որը վերաբնում է ակտիվության ու նախաձեռնողականության:

Հետազոտության մեջ ընդգծվում է դիդակտիկ խաղերի նպատակային ընտրությունը, ձևակերպվում են պահանջները՝

համապատասխանությունը ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրություններին և տարիքային առանձնահատկություններին: Կրտսեր դպրոցականի ուսումնական գործունեությունը պետք է հիմնված լինի խաղային իրավիճակների վրա, քանի որ խաղը երեխայի աշխարհընկալման բաղկացուցիչ մաս է, որին նա մեծ սիրով է մասնակցում և ինքնադրսևորվում՝ ինտեգրվելով առաջադրված իրադրություններին և իրավիճակներին՝ կատարելով վերլուծություններ, պարզաբանումներ: Այստեղ միահյուսվում են խաղն ու ուսումնական գործունեությունը, որոնցով էլ հնարավոր է դառնում կրտսեր դպրոցականներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության տիրույթում: Հանգամանորեն նկարագրվում են խաղերի կազմակերպման ու իրականացման նպատակներն ու փայլաշարը:

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՆՊԱՏԱԿԸ

Ուսումնասիրել և վերլուծել են խաղային գործունեության միջոցով երեխայի մտավոր ունակությունների զարգացման, խաղերի կիրառման դերն ու արդյունավետության ուղիները:

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

1. Նկարագրել ստեղծարար միջավայրի ստեղծման գործընթացն ու զգայական ընկալմանը միտված խաղերը (տեսողական, զգայական, դիդակտիկ):
2. Լուսաբանել մեր կողմից ստեղծված, փորձարկված խաղերի նկարագրերը: Հետազոտական աշխատանքում պահպանված են կրտսեր դպրոցում դասավանդվող բազմաառարկայական կապերը, դրանց հաղորդելով յուրօրինակ գրավչություն, որը երեխային տանում է դեպի բարելավված ուսումնառության և զարգացում բազմաթիվ կարողություններ, այն է արագ և հիշատ կողմնորոշում ոչ ստանդարտ իրավիճակներում:

Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը՝ ներածական մաս, երկու բաժին՝ ենթա-

բաժիններով, փորձարարական մաս /տրամագրեր/, եզրակացություն, գրականության ցանկ: Ծավալը՝ 16 տպագիր էջ:

1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՄԻՋԱՎԱՅԻՐԸ ԵՐԵՄԱՅԻ ԱՆՃԻ ԿԱՅԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՆ

Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները ինֆորմայնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրություն, որն էլ պիտի հիմն հանդիսանա երեխայի անձի կայացման և ամրապնդման գործում:

Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի ստեղծագործական ունակությունները, երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է այս տարիքում կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ:

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ ու կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Վերլուծենք դրանցից մի ֆանիսը:

1. Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը ուսումնական մանկավարժ և հոգեբան Պ. Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գործ, անբովանդակ, անինաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամուտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային

գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները վեր հանելու բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում» [2, էջ 15]:

2. Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսլովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր և արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը նախադրոցական տարիքում, նրա համար շարունակում է կարևոր դեր խաղալ նաև դպրոցում, այսինքն, հենվելով խաղի պատճառած ուրախության վրա, կարելի է սովորողներին ուսումնական նյութը հասցնել տարբեր հնարներով յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը [6]:

3. Ռուս մանկավարժ Սելեկոն տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. «Խաղը իրադրային պայմաններում սեղի ունեցող գործունեության ձև է ուղղված հասարակական վտրձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորվում ու կատարելագործվում է վարձագծի ինքնավերահսկողությունը» [5, էջ 5]: Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կարպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ առեկտրտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդություններն ու անվճարականությունը [5]:

4. Ռուս մանկավարժ Դեբորա Մենջերիցկայան առաջարկել է բառային խաղեր, որոնք նպաստում են սովորողների կապակցված խոսքի զարգացմանը ուսումնական խաղերի բովանդակությունը հասկանալու և ճիշտ անցկացնելու համար [9], իսկ ռուս մեկ այլ մանկավարժ Բորիս Նիկիտինը առաջադրել է ինտելեկտուալ խաղերի տասը առանձնահատկություն, որոնք նպաստում են սովորողների մտավոր ունակությունների զարգացմանը [10]:

Ռուս մանկավարժներ Սվետլանա Կոզլովան և Տատյանա Կուլիկովան առաջարկել են խաղերի հետևյալ տեսակները՝ ռեժիսորական խաղեր, խաղ-քատերականացումներ, շինանյութով խաղեր, կանոնով խաղեր, շարժախաղեր, դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են սովորողների ստեղծագործական ու տրամաբանական մտածողության զարգացմանը [8]:

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների բերած սահմանումները գտնում ենք, որ խաղը նաև մեծացնում, է աշխարհահանաչողությունը:

Խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է:

Այն դառնում է անհրաժեշտություն կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար:

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակաւացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների

գործողություններն ու արարքները [4, 90-99]: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է ավելի ակտիվ և նախաձեռնող: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան:

Ռուս մանկավարժ Կուլիկովան առաջարկել է խաղերի հետևյալ տեսակները՝ ուժիսորական խաղեր, խաղ-քատերականացումներ, շինանյութով խաղեր, շարժախաղեր, դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են սովորողների ստեղծագործական ու տրամաբանական մտածողության զարգացմանը [8]:

Նաղի ընթացքում հետևելով երեխային վարքին կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ

երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր, հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ:

Նաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները: Այսպիսով ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան բավարարում է իր բնական հակումները, ինքնադրսևորվում է, բացահայտում է իր առանձնահատկությունները, փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:

Նաղային գործունեությունն իրականացնելուց առաջ, պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից: Երեխաները ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունը արդեն դառնում է ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող միանգամից հրաժարվել դրանցից: Այդ պատճառով, երբ ուսուցումը զուգորդվում է խաղերով, այն երեխաների համար դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Երբ խաղը մուսֆ է գործում մանկավարժական կենդանի գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր միջավայր: Աշակերտները անկաշիտ արտահայտում են իրենց մտքերը: Նաղն ունի այնպիսի հատկություն, որ աշակերտներին կարող է իրենց համար էլ աննկատելիորեն ներգրավել ակտիվ ուսուցման մեջ: Նաղի ժամանակ ավելի են կենտրոնանում տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, հեշտությամբ մտապահում են տեսածն ու լսածը: Նաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև, աշակերտի համար աննկատ ձևով, հաղթահարվում են ուսումնական բարդ խնդիրներ:

Հայտնի է, որ խաղով է սկսվում երեխայի առաջին ծանոթությունը շրջապատող իրերին, երևույթներին, խաղով նա ծանոթանում է առարկաների գանգաճ հատկանիշներին: Նաղը երեխայի համար իսկական հանապարհ է դեպի այն աշխարհի իմացությունը, որտեղ ապրում է նա և որը կոչված է փոփոխելու: Նաղի միջոցով հեզբովում, ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, մարդկային կյանքի և բնության մասին: Նաղի զարգացման հետ

կապված երեխայի հոգեկանում տեղի եև ունենում այն գլխավոր փոփոխությունները, հոգեկան զարգացման այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր, առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար: Խաղի մեջ են ծնվում ուսումնական գործունեության տարրերը: Շատ ուսուցիչներ բացասաբար են վերաբերվում դասերի ժամանակ խաղերի ակադեմիային՝ գտնելով, որ դասերի ժամանակ հարկավոր է սովորել, ոչ թե խաղալ: Հարկ է նշել, որ խաղը դիտարկվում է ոչ որպես գլխաբանական ու ազատ ժամանցի

կազմակերպման ձև, այլ որպես ուսուցման մեթոդ, որպես երեխայի անձնավորության համակողմանի զարգացման միջոց:

Այնուամենայնիվ, մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինֆունկտուալ լինել: Անհրաժեշտ է խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների սրամադրություններին և տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը:

Կրթության դպրոցականի ուսումնական գործունեությունը պետք է հիմնված լինի խաղային իրավիճակների վրա: Քանի որ խաղը երեխային շատ հարազատ է, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադրված հակադրությունների վերլուծությանն ու պարզաբանմանը:

Խաղային իրադրություններում խաղն ու լուրջ աշխատանքը միահյուսված են, և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության ոլորտում:

Դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին բուրձ երեխաները: Այս տարիքում հաճախ են նկատվում ուշադրության անկայունություն և ցրվածություն, ոչ կամածին հիշողություն, ակնառու-պատկերավոր մտածողություն: Զարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը: Այս նպատակով էլ տարրական դասարաններում պետք է շատ դիպակտիկ խաղեր կազմակերպել: Բուրձ դեպքերում, խաղը կազմակերպողներից պահանջում է մեծ նրբանկատություն: Այն կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ՝

- խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին,
- խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին,
- խաղը պետք է լինի կոնկրետ և նպատակային,
- խաղերի բանակն ու տևողությունը պետք է լինեն չափավոր,
- խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

1.1 ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՆԿԱՐԱԳԻՐԸ

Դիպակտիկ խաղերը նպաստում են ուսումնական գործունեության տարրերի ձևավորմանը, զարգացնում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումները, լսողական վերլուծության կարողությունը, բանավոր խոսքը, կամային վարքը, ինֆրագնահատականը: Դիպակտիկ խաղերը կիրառելի են ուսումնական բոլոր առարկաների դասերին, վերջիններիս ընտրությունը, բովանդակությունը ենթարկվում են այն կրթադաստիարակչական խնդիրներին, որոնք առաջադրվում են տվյալ առարկայի ծրագրային կոնկրետ պահանջներով:

Դիպակտիկ խաղերի գործառույթներից է խաղի ընթացքում համընդհանուր ուսուցման կարողությունների և ինքնուրույն աշխատանքի ունակությունների ձևավորումը: Դիպակտիկ խաղերի կազմակերպումը հնարավոր է առաջադրանքի կառուցվածքի և դրա լուծման փուլերի մասին երեխաների խոր խմացությամբ: Ուսուցման գործընթացում առանձնահատուկ տեղ են զբաղեցնում վերահսկելու կարողությունը և ինքնագնահատումը: Այդ կարողությունները հաջող են ձևավորվում անձնական դերային ձևի օգտագործմամբ, ուսումնական գործընթացի կազմակերպմամբ, որպես դիպակտիկ խաղի մասնավոր տեսակ: Դասի ընթացքում երեխաների մի մասը կատարում է ուսուցչի, մյուս մասը՝ գնահատողի, երրորդ մասը՝ վերահսկողի դեր: Առաջադրանքները փորձում են իրենց ուժերը, անհրաժեշտ է դա այնպես վարել, որ այն լինի հետաքրքիր: Դրա հետ մեկտեղ ուսուցչի տարաբնույթ գործունեությունները բաժանվում են հենց առաջադրանքի միջև: Օրինակ՝ մի առաջադրանք խնդիր է առաջադրում, մեկ ուրիշը լուծում է այն, երրորդը գնահատում է: Նմանատիպ խաղերը կարող են իրականացվել գույգային կամ խմբային աշխատանքում: Երեխաները կարող են փոխանակել տեսքերը և ստուգել միմյանց աշխատանքի ճշտությունը: Երբ խաղն օգտագործվում է որպես դիպակտիկ սեղանակ, միշտ բերում է ցանկալի նախատեսված արդյունքի:

Դասի ընթացքում դիպակտիկ խաղերը կազմակերպում են նոր նյութի հաղորդում նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքներն ստուգելու և գնահատելու նպատակով: Խաղերի ճիշտ օգտագործմամբ հնարավոր է հասնել դասի արդյունավետության բարձրացմանը, քանի որ առաջադրանքը կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, դրսևորելով հետևանքներն ուշադրություն, յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում անցածը, ամրապնդում և համակարգում իր գիտելիքները [1, 134-136]:

Ստորև ներկայացնում ենք դիպակտիկ խաղեր, որոնք կարելի է կազմակերպել տարրական դասարաններում:

Խաղալիք-ընկերներ

Խաղի նպատակը՝

- Առարկաները համեմատելու կարողության ձևավորում, ըստ գույնի, չափի, ձևի:
- Թվերի հերթականությունը պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության ամրապնդում:

Դիպակտիկ պարագաներ՝

Տնակի նկարով պատտառ ֆառակուսիներ, եռանկյուններ մագնիսով, խաղալիքներ: Խաղի ընթացքը: Խաղը անցկացվում է ֆնոնարիման ձևով:

- Ուսուցիչը երեխաներին տեղեկացնում է, որ պետք է խաղ խաղան: Գրատախտակին ամրացնում է պատտառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

Տրվում է հարցեր.

- ✓ Տեսե՞ք, ինչպիսի անտառ է: Իսկ ի՞նչ էք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):
- ✓ Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունից, ուղղանկյունից, ֆառակուսուց և շրջանից):
- ✓ Փանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի կառուցման համար (2):
- ✓ Փանի՞ ֆառակուսի է պահանջվել տնակի կառուցման համար (4):

✓ Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

✓ Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (ֆառակուսու): Ո՞ր գույնով են ներկված պատերը:

✓ Այդ ֆառակուսիները չափերով համեմատած ինչպիսի՞ն են (մեծ ու փոքր):

✓ Քանի՞ ուղղանկյուն է պահանջվել տնակի կառուցման համար (3):

Հարց է ուղղվում երեխաներին, թե արդյո՞ք կարո՞ղ են իրենք էլ կառուցել այսպիսի տնակ: Տրվում են համապատասխան պատկերներ մագնիսական գրատախտակին կառուցելու համար:

Երեխաները կառուցում են տնակը: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն նշելով գույնը: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է.

- Ո՞վ է ապրում տնակում, Ո՞վ է

ապրում տնակում:

Երեխաները վերցնում են հերթով կենդանիներ, անվանում և դնում տնակի մեջ կամ կողքը:

Բուրատինոյի հանելուկը

Խաղի նպատակը - Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական պատկերները տարբերակելու կարողություն:

Դիպակտիկ պարագաներ - Պաստառ Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պաստառի տեսքով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի համար առանձին-առանձին (ֆարսերով):

Խաղի ընթացքը - Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուրատինոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, ֆառակուսի, եռանկյուն:

Տրվում են հարցեր.

✓ Ի՞նչ է հեփխաթի հերոսի անունը, նա ձեզ հյուր է եկել (Բուրատինո):

✓ Թվարկե՞՛ք և ցույց տվե՞՛ք, թե ի՞նչ է նա նկարում (շրջան, ֆառակուսի, եռանկյուն)

✓ Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը: [11, 10-28]

Ըստ նյութի դիպակտիկ 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 անմիջապես ընկալման վրա: Օրինակ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, գրատախտակ, գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն): Սեղանի խաղերը ինչպես և առարկայական խաղերը հիմնված են գրականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լսողի 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), տարբեր մասնագիտությունների մասին: Ինչպես և դիպակտիկ խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինֆորմացիոն մտավոր աշխատանք [9]:

Նապաստակի տնակը

Խաղի նպատակը - Ամրակայել թվի և առարկաների ֆանակի միջև առնչությունն ստեղծելու ունակությունը, որը բնութագրվում է սվյալ թվով:

Ուսուցման միջոցներ - Տարբեր չափերի շափերի շաղանակներ:

Խաղի ընթացքը - Խաղակից նկարված են տարբեր չափերի շափերի շաղանակներ, նրանցից յուրաքանչյուրի կողմից գրված է 1 կամ 2 թվանշանը: Նապաստակներն անտառի բացատում վազվզում են: Տնակում, ուր գրված է 1 թվանշանը, բնակվում է մեկ նապաստակ, իսկ այն տնակում ուր գրված է 2 թվանշանը, բնակվում են երկու նապաստակ եղբայրները: Երբ բացատ է գալիս աղվեսը, նապաստակներն արագ փախչում են իրենց տնակները: 1 թվանշանով տնակում թափվում է մեկ նապաստակ, իսկ 2 թվանշան ունեցող տնակում

երկու նապաստակ: Նապաստակները, որոնք սխալվում են, համարվում են բռնված, նրանց աղվեսը տանում է իր բույնը:

Այս նույնը կարող է ուսուցիչը կազմակերպել այլ թվեր անցնելիս:

Ներկայացնում են այն խաղը, որը ես հաճախ օգտագործում եմ մայրենիի ժամերին:

Ծառ և ծառեր

Խաղի նպատակը-Ձևավորել եզակի և հոգնակի թվի տեսքով հանդես եկող առարկաները տարբերակելու կարողությունը:

Դիպակտիկ պարագաներ-Քարտեր մեկ ծառի և մի ֆանի ծառերի նկարներով (խնձորենի, տանձենի, սալորենի): Մագնիսական գրատախտակ:

Խաղի ընթացքը - Ուսուցիչը հարց է ուղղում, թե ի՞նչ մրգեր են սիրում երեխաները: Յուրաքանչյուրը նշում է իր սիրած մրգի անունը: Հետո ներկայացնում են, որ դրանցից յուրաքանչյուրը անուն է իր համապատասխան ծառի վրա: Ուսուցչի հրահանգով մագնիսական գրատախտակի ձախ մասում խմբավորում են այն ֆարտերը, որոնց վրա պատկերված է մեկ ծառ: Իսկ աջ կողմում խմբավորում են այն ֆարտերը, որոնց վրա նկարված են մեկից ավելի ծառեր: Արտասանում և գրում են գրատախտակին ծառ, ծառեր:

ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՄԱՍ

Մեր փորձից ելնելով կարող ենք ասել, որ երեխաները մեծ ակտիվություն են ցույցաբերում այս խաղի ընթացքում: Քարտերը խմբավորելուց հետո արդեն ազատ կարողանում են այլ առարկաներն էլ եզակի թվից արագ դարձնել հոգնակի և դրանցով կազմել նախադասություններ:

Անհրաժեշտ է, որ սովորողները հաճույք ստանան ուսուցման գործընթացից, իսկ դա տեղի կունենա այն դեպքում, երբ անցումը խաղից ուսումնական գործընթաց կատարվի տրամաբանորեն, այսինքն այնպես, որ սովորողներն այդ անցումը չնկատեն [6]:

Դրա համար պետք է հաշվի առնել մի կարևոր հանգամանք. անհրաժեշտ է, որ ուսումնական գործողություններն ու դրանց ուղեկցող դրական հույզերը կրտսեր դպրոցականի մեջ ձևավորվեն հենց ուսումնական դրդապատճառների շնորհիվ, որոնք ուղեկցվում են ուսուցման բովանդակության կամ ուսուցման գործընթացի յուրացմամբ:

Մեր կողմից մշակված և կիրառված խաղերի ընթացքում իրականացրել ենք դիտումներ՝ նպատակ ունենալով, թե որքանով է այն նպաստում ուսումնական նյութի յուրացմանը:

Ստորև ներկայացնում ենք հետազոտական հասվածքը. տրամագիծ 1-ում ներկայացված է ուսումնական նյութի յուրացման աստիճանը (25 առակերտ), մինչև դիդակտիկ խաղերի անցկացումը:

Տրամագիծ 2-ում արդյունքների զգալի աճ է նկատվում:

Դիտարկումների արդյունքները



Տր. 1 Դիդակտիկ խաղերի կիրառումից առաջ



Տր. 2 Դիզակտիկ խաղերի կիրառումից հետո

Եզրակացություն

Այսպիսով՝ դիպակտիկ խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, ստեղծագործական մտածողությունը: Նրանց մեջ ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը: Դա էլ երեխային դարձնում է ավելի նախաձեռնող և ինքնուրույն: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը դառնում է երեխայի ավագ ընկերն ու խորհրդատուն, որն էլ օգնում է հետագայում երեխային, որպեսզի ազատ ու անկաշկանդ շփվի իր ուսուցչի հետ:

Խաղի միջոցով սովորածը երեխան պահպանում է իր կյանքի ընթացքում, քանի որ դա հոգով զգում և սպրում է: Եվ նրա մեջ ձևավորվում է հաստատականություն, կյանքի տարբեր իրավիճակներում կողմնորոշվելու հմտություն: Ինչը շատ կարևոր է հետագայում, որպես մարդ կայանալու գործում:

Առաջարկություններ՝ ուսուցիչներին, ուսանող-պրակտիկանտներին. տարանջատել դիպակտիկ խաղերը, լիցքաթափող խաղերից, դիպակտիկ խաղերը ցանկալի է պարունակեն ստեղծարար տարրեր:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Արամյան Ա. Ռ., «Դիպակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում», Կրթություն, բարեփոխումներ, հիմնախնդիրներ, հանրապետական գիտաժողովի նյութեր, Վանաձոր, 2010թ.
2. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., «Խաղալով սովորենք», -Երևան, «Զանգակ» 2009, 79 էջ
3. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիկ», Երևան, ԿԱԻ, 2007 N5- 6, էջ 90-99
4. Глумова С. Н. Дидактическая игра как средство разшитит познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22с.
5. Гуслова М. Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия, 2010, 286 с
6. Козлова С. А. Куликова Т. А., Дошкольная педагогика, Академия, 2000, 406 с.
7. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре, М., Издательство «Просвещение», 1982, 128 с.
8. Никитин Б. П. Интеллектуальные игры - Изд. 6-е, испр. И доп., Обминск, “Световид”, 2009, 216с.
9. Потапова Л. А., Дидактические игры, игровые упражнения и их роль в формировании элементарных математических представлений, Санкт-Петербург, 2012, 28 с.