



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն  
«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և ուսուցչի օգնականների  
դասավանդման հմտությունների զարգացման ապահովում» ծրագիր:

### **Հետազոտական աշխատանք**

**Դպրոց՝** «Զրահովիտի Վլ. Աբրահամյանի անվան միջն. դպրոց»

**Առարկա՝** Մայրենի

**Թեմա՝** «ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԸ ՈՐՊԵՍ ԶԵՎԱԲԱՆԱԿԱՆ  
ԳԻՏԵԼԻՔՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՄԱՆ ԳՈՐԾՆԹԱՑԻ  
ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑՆԵՐ»

**Վերապատրաստող**

**Մենթոր՝** Գայանե Մանուկյան  
**Ուսուցիչ՝** Արմինե Մարգարյան

## Բովանդակություն

1.Ներածություն-----	3
2. Ձևաբանական գիտելիքների ըմբռնումը դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման ընթացքում-----	5
3. Ձևաբանական գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման ուղղությամբ մեր իրականացրած ուսումնասիրությունների ներկայացումը-----	15
4. Մեթոդական ցուցումներ-----	17
5.Եզրակացություն-----	18
6. Օգտագործված գրականության ցանկ-----	19

## Ներածություն

Մայրենիի ուսուցման գործընթացում չափազանց կարևոր տեղ ու դեր ունեն դիդակտիկ խաղերը, որոնք այսօր շատ կարևորվում են:

Կասկած չի հարուցում այն փաստը, որ աշակերտի համար ուսումնական գործընթացը հետաքրքիր դարձնելու և նյութի դասավանդման մատչելիությունն ապահովելու առումով դիդակտիկ խաղերը անփոխարինելի դեր են կատարում մայրենիի տարրական ուսուցման բոլոր փուլերում: Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը կարևոր է և՛ դասագրքերում նյութի մատուցման, և՛ ուսումնական գործընթացի կազմակերպման տեսանկյուններից, ուստի այս դաշտի ուսումնասիրությունը մշտապես արդիական է՝ պայմանավորված գիտատեխնիկական զարգացմամբ:

Այսպիսով, մեր հետազոտական աշխատանքի **արդիականությունը** պայմանավորված է սարրական դպրոցում ձևաբանական գիտելիքների և կարողությունների յուրացման ընթացքում դիդակտիկ խաղերի կիրառման կարևորությամբ:

Ուսումնասիրության **նպատակն է՝** ներկայացնել ձևաբանական գիտելիքների ուսուցման գործընթացում դիդակտիկ խաղերի կիրառման արդյունավետությունը

Ուսումնասիրության **խնդիրները.**

1. Ուսումնասիրել հետազոտական աշխատանքի թեմային առնչվող մասնագիտական գրականություն:
2. Դիտարկել տարրական դպրոցի մարենիի դասագրքերը հետազոտական աշխատանքի հիմնախնդրի տեսանկյունից:
3. Մշակել և վարել մայրենիի փորձարարական դասեր և քննարկել արդյունքները:
4. Բացահայտել մայրենիի դասերին գործածության մեջ եղած դիդակտիկ խաղերի կիրառության առանձնահատկություններն ու արդյունավետությունը:

**Ուսումնասիրության ընթացքում կիրառել ենք հետևյալ հետազոտական մեթոդները.**

- ✓ գրականության ուսումնասիրում և վերլուծություն,
- ✓ դասալսումներ, դասավարումներ և արդյունքների վերլուծություն

- ✓ ուսումնական նյութերի մշակում, փորձարկում և արդյունքների վերլուծություն,
- ✓ աշակերտների ուսումնական գործունեության դիտարկում:

## 2. Ձևաբանական գիտելիքների ըմբռնումը դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման ընթացքում:

Երեխայի կյանքում խաղի դերի ու տեղի մասին խոսվել է մշտապես: Թեև արտահայտվող տեսակետները տարբեր են եղել, սակայն դրանց երբեք չեն հերքել կամ նսեմացրել բազմաբնույթ խաղերի դերը երեխայի մտավոր, ֆիզիկական ու հոգևոր զարգացման, նրա սոցիալականացման գործում:

Հետաքրքիր է, որ դեռևս Անտիկ աշխարհում նշանավոր շատ մանկավարժների կողմից խաղը դիտվել է իբրև գործունեության բնական ձև, որի ընթացքում երեխան ճանաչում, բացահայտում է աշխարհը (Պլատոն, Արիստոտել, Քվինթիլիանոս և ուրիշներ): Մանկավարժահոգեբանական գիտությունների զարգացման հետագա տարիներին ևս նշանավոր շատ մանկավարժներ և հոգեբաններ (Կ. Ուշինսկի, Շ. Բյուլեր, Շ. Ամոնաշվիլի, Լ. Վիգոտսկի, Ժ. Պիաժե Դ. Էլկոնին, Ա. Զակ, Ս. Շմակով և ուրիշներ) կարևորել են խաղի դերը երեխաների անձի ձևավորման և բազմակողմանի զարգացման գործում: Խաղը նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է: «Խաղի միջոցով ձևավորվում են գրեթե բոլոր այն որակներն ու հատկանիշները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն իր ողջ կյանքի ընթացքում»:

Եվ իրոք, դժվար է պատկերացնել կյանքն այն մարդու, ով չունի ուրիշների հետ համագործակցելու և հաղորդակցվելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու կարողություններ, զարգացած մտածողություն, երևակայություն, տրամաբանություն, համբերություն, արագ կողմնորոշվելու, տարբեր իրավիճակներում ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողություն, մարդկանց օգնելու պատրաստակամություն: Երեխաների զարգացման, նրանց անձնային բարձրարժեք ու անհրաժեշտ որակների ձևավորման ու զարգացման գործում խաղի ունեցած անգնահատելի դերի մասին խոսել են նաև հայ նշանավոր մանկավարժներ Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Հովհ. Թումանյանը, Ա. Բահաթրյանը, Ս. Մանդինյանը, Ս. Բաբայանը, Գ. Էդիլյանը, Ջ. Գյուլամիրյանը և ուրիշներ: Իր «Խաղալով սովորենք» ձեռնարկում դիտարկելով խաղերի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները՝ Ջ. Գյուլամիրյանը ներկայացնում է այն բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն. ուսուցողական խնդիրների առկայությունը, դաստիարակչական նշանակությունը, զարգացնող արժեքը, խաղի

ընթացքի արդյունավետությունը, ուսումնական բովանդակության շուրջ ծավալած գործունեությունը, խաղի կանոնների իմացությունն ու պահպանումը, խաղի ընթացքի ըմբռնումը, խաղի արդյունքների հանգամանակի վերլուծությունը, արդարացի գնահատման և ամփոփման կարողությունները և այլն:

Դեռևս հնագույն ժամանակներից մանկավարժների շրջանում լուրջ քննարկումների առարկա էր երեխայի գործունեության երկու տեսակների՝ խաղայինի և ուսումնականի գուգորդման հարցը: Այդ կապակցությամբ դիտարկվում էին մի քանի հաճախ իրարամերժ մոտեցումներ՝ ուսուցանել խաղի միջոցով, ուսուցանել խաղալով, մտավոր լարում պահանջող աշխատանքներն ընդմիջել խաղերով, բացառել խաղը ուսուցման գործընթացից, քանի որ ուսուցումը խաղ չէ, և երբեք էլ նրա հետ չի նույնանա:

Խաղի կիրառման չորս մոտեցումներն էլ առավել ընդունելի և անհրաժեշտ են համարվում հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեության ժամանակ, քանի որ կրտսեր դպրոցական տարիքում, որտեղ առաջատար գործունեությունը դառնում է ուսումնականը, խաղից դեպի ուսումնականի անցումը պետք է իրականացվի աստիճանաբար: Օրինակ՝ ռուս մեթոդիստ Վ. Վոլինսան համոզված է, որ դպրոցականների ցածր գրագիտության պատճառներից մեկն այն է, որ տարրական դպրոցում քիչ ուշադրություն է դարձվում խաղային մեթոդներին, և անցումը ուսումնական գործունեությանը կատարվում է միանգամից, ինչի հետևանքով «...մայրենի լեզուն հաճախ երեխաների համար դառնում է չոր ու ձանձրալի՝ կազմված միայն ուղղագրական և կետադրական կանոններից»:

Այնինչ խաղի միջոցով երեխաները և՛ հաճույքով ու հիմնավոր են յուրացնում այդ նույն լեզվական գիտելիքները, և՛ կիրառում են դրանք նախ խաղային և ուսումնական գործունեության ժամանակ, ապա նաև կյանքում խոսքային ակտիվ գործունեություն ծավալելիս: Դիդակտիկ խաղերն ուսումնական գործընթացում կարևորում ենք և առաջարկում գործածել հատկապես այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է երեխաների ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի:

Բազմաթիվ ուսումնասիրություններով ապացուցված է, որ դիդակտիկ խաղերին կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը նպաստում է նրանց

ինքնահաստատմանը, ինքնադրստորմանը, ինքնաիրացմանը: Տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված՝ դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ, ուրեմն նաև կամային որակներ: Խաղի ժամանակ ձևավորվում են ու զարգանում ոչ միայն անձնային բազմաթիվ որակներ (համառություն, աշխատասիրություն, արդարացիություն, ճարպկություն, արագ կողմնորոշվելու, կանխատեսելու ունակություններ և այլն), այլև բարձրակարգ մտածողության բոլոր բաղադրամասերը:

Տարրական դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ժամանակ անցկացրած խաղերը երեխաների մեջ առաջացնում են ճանաչողական հետաքրքրություններ և ընդգծված սեր գրքի, սովորելու նկատմամբ: Դիդակտիկ խաղերն իրենց նպատակադրումով արդյունավետ ուսումնական գործունեություն ապահովող այն հնարներից են, որոնք զգալիորեն նպաստում են գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացում հետաքրքրության և բարձր դրդապատճառայնության առաջացմանը:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ. «Առաջին, ամենապարզ գործառույթը ուսումնական գործընթացը թեթևացնելը և այն աշխուժացնելն է: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած հեքիաթային, երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարներն ու ուշագրավ բնագրերը և այլն:

Հետազոտական աշխատանքի ընթացքում կիրառել ենք տվյալ գործառույթին համապատասխան խաղ:

### **«Ամբողջացրու կենդանիների նկարները»**

**Խաղի նպատակը.** խաղն ունի բեռնաթափող, զվարճացնող նպատակ:

**Խաղի ընթացքը:** Աշակերտներն ուսուցչուհու հրահանգով ոտքի են կանգնում և անցնում շարքերի մեջ: Նրանք ստանում են կենդանիների նկարներ, որոնք բաժանված են երկու մասի:

Նրանց հանձնարարվում է շրջել դասարանում և գտնել կտրտված նկարների համապատասխան կեսերը, ամբողջացնել նկարը և պատմել տվյալ կենդանու մասին:

Այս դիդակտիկ խաղի արդյունքում, բացի նրանից, որ այն ունեցավ

զվարճացնող նպատակ, նաև աշակերտները ձեռք բերեցին գիտելիքներ կենդանիների մասին:

Երկրորդ գործառույթը երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով, խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ: Դերասանական հնարներն օգտագործվում են դերային երկխոսությունների և մենախոսությունների մեջ, դերերով կարդալու, հեքիաթների, առարկաների բեմականացման, տարաբնույթ վարժությունների, խնդիրների կազմման ժամանակ:

Երրորդ գործառույթը մրցութային է: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիականների, տեստավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում մրցույթների:

Խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողության գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից ստեղծագործություն, գիտական տրամաբանություն, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է» այլն :

Մենք կրտսեր դպրոցում առավել կարևորում ենք դիդակտիկ խաղերի դերը սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում, այսինքն խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը: Ապացուցված է՝ այն երեխան, որը մանկուց խաղում է զարգացնող խաղեր, նրա մտածողության բաղադրամասերը գտնվում են զարգացման այնպիսի մակարդակում, որ ուսումնական գործունեությունը նրա համար ոչ մի բարդություն չի ներկայացնում: Որպեսզի ուսուցման գործընթացում խաղերը ևս այդպիսի գործառույթ կատարեն, այսինքն նպաստեն սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան խաղեր, խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխաների պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին, խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրության,



հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում, հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի դիդակտիկ խաղը:

Դիդակտիկ խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի, և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն (կամ կրկնեն ու ամրակայեն) որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ: Խաղն ունի նաև դաստիարակչական նշանակություն, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսումնական գործունեությանը նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան տվյալ խաղի ժամանակ, զարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով: Խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հենց որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը և դառնում երեխաների խաղերի նպատակները: Սրանք, այսպես ասած, «ծածկում են» ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղի տպավորություն: Որքան բազմազան են երեխայի խաղային գործողությունները, այնքան հետաքրքիր է ընթանում խաղը, և այնքան արդյունավետ կերպով կարող են լուծվել խաղի ուսումնական, ճանաչողական դաստիարակչական և զարգացնող խնդիրները, խաղի ընթացքի արդյունավետությունն ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, որոշակիորեն հիմնավորված պարագաներ և դրանց ճիշտ օգտագործումը խաղը կազմակերպելիս, ուսումնական գործունեությունը խաղի ժամանակ պիտի «թաքնված» լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի: Այն պիտի հավասար չափաբաժնով բաշխվի խաղի ընթացքում, խաղի կանոնները պիտի բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն նրանց մտավոր, ֆիզիկական կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներին ու դրանց ձևավորվածության աստիճանին: Խաղի կանոնների միջոցով ոչ միայն ուսուցիչը պիտի կարողանա կառավարել խաղը և երեխաների ճանաչողական գործունեությունն ու վարքը, այլև երեխաներն իրենք էլ

պիտի վերահսկեն իրենց ընկերների և սեփական վարքը, սովորեն ենթարկվել խաղի կանոններին՝ դրանով ձեռք բերելով նաև ինքնավերահսկողության, ինքնակառավարման ունակություններ, խաղի ընթացքը պիտի հանգամանալի և տվյալ դասարանի երեխաներին ընկալելի մակարդակով նկարագրվի:

Հետազոտական աշխատանքը իրականացնելիս կազմակերպել ենք խաղ, որի նպատակն էր զարգացնել աշակերտների՝ բառը ճիշտ հարցադրելու կարողությունը, ձևավորել բառաձևի փոփոխությունները նկատելու կարողությունը և ամրակայել աշակերտների ունեցած գիտելիքները գոյականի, բայի, ածականի վերաբերյալ:

Նպատակադրումները որոշելուց հետո գրատախտակը բաժանեցինք երեք սյունակի, ապա աշակերտներին բաժանեցինք մրգեր՝ խնձոր, տանձ, դեղձ՝ առաջարկելով անվանել դրանք: Աշակերտները, բնականաբար, առանց դժվարության ճանաչեցին և անվանեցին մրգերը, իսկ նրանցից մեկը առաջին սյունակում գրեց դրանց անվանումները՝ խնձոր, տանձ, դեղձ:



Գոյական	Ածական	Բայ
Խնձոր		
տանձ		
դեղձ		

Աշակերտների ուշադրությունը հրավիրեցինք այն բանին, որ իրենց ձեռքի մրգերը բառերի տեսքով «հայտնվեցին» գրատախտակին: Ապա վերհիշեցինք, որ մրգերը՝ խնձորը, տանձը և դեղձը, առարկաներ են, իսկ գրատախտակին գրված անվանումները՝ այդ առարկաների անունները ցույց տվող բառեր: Այնուհետև սովորողներին առաջարկեցինք որոշել, թե ինչ հարց կարելի է տալ այդ առարկաները

ճանաչելու համար. Խնձոր՝ ի՞նչ, տանձ՝ ի՞նչ, դեղձ՝ ի՞նչ: «Ի՞նչ բառը նույնպես գրվեց գրատախտակի առաջին սյունակում՝ գոյականների դիմաց:

Խնձոր ( ի՞նչ)		
Տանձ (ի՞նչ)		
Դեղձ (ի՞նչ)		

Այնուհետև աշակերտներին առաջարկվեց ուշադիր դիտել և նկարագրել իրենց ձեռքի մրգերը, այսինքն՝ ինչպիսին են դրանք: Սովորողները, դիտելով մրգերը, ասացին, որ խնձորը կանաչ է, փայլուն, տանձը՝ կարմրաթուշ, երկարավուն, դեղձը՝ թավշյա, դեղին և այլն: Առարկաներին բնորոշ հատկանիշները նույնպես բառերի տեսքով հայտնվեցին գրատախտակի աղյուսակի երկրորդ սյունակում:

Խնձոր ( ի՞նչ)	Կանաչ, փայլուն	
Տանձ (ի՞նչ)	Կարմրաթուշ, երկարավուն	
Դեղձ (ի՞նչ)	Թավշյա, դեղին	

Ապա աշակերտները վերհիշեցին, որ առարկայի հատկանիշ ցույց տվող բառերը անվանում ենք ածականներ: Աշակերտներին առաջարկվեց վերհիշել, թե որ հարցի օգնությամբ որոշվեցին ածականները, և ինչպիսի՞ հարցը նույնպես գրվեց գրատախտակի երկրորդ սյունակում՝ հատկանիշ ցույց տվող բառերի դիմաց:

Խնձոր ( ի՞նչ)	Կանաչ, փայլուն ( ինչպիսի՞նք )	
Տանձ (ի՞նչ)	Կարմրաթուշ, երկարավուն ( ինչպիսի՞նք )	
Դեղձ (ի՞նչ)	Թավշյա, դեղին ( ինչպիսի՞նք )	

Այնուհետև աշակերտներին առաջարկվեց ասել, թե իրենք ինչ արեցին կամ, առհասարակ, ինչ կարելի է անել իրենց ձեռքի մրգերը: Աշակերտները ուտել, կծել, ծամել, կիսել, զցել, կտրել բառերը գրեցին երրորդ սյունակում: Նրանք որոշեցին նաև, որ այդ բառերը պատասխանում են ի՞նչ անել հարցին, և գրեցին երրորդ սյունակում՝ գործություն ցույց տվող բառերի դիմաց:

Խնձոր ( ի՞նչ)	Կանաչ, փայլուն ( ինչպիսի՞նք )	ուտել՝ ի՞նչ անել
Տանձ (ի՞նչ)	Կարմրաթուշ, երկարավուն ( ինչպիսի՞նք )	կծել՝ ի՞նչ անել
Դեղձ (ի՞նչ)	Թավշյա, դեղին ( ինչպիսի՞նք )	ծամել՝ ի՞նչ անել

		կիսել՝ ի՞նչ անել զգել՝ ի՞նչ անել կտրել՝ ի՞նչ անել
--	--	---

Այսպիսով՝ ինդուկցիոն եղանակով աշակերտները կատարեցին բառերի առաջին պայմանական դասակարգումն ըստ գոյական, բայ, ածական բառախմբերի, ինչպես նաև ընդլայնվեցին նրանց ունեցած ձևաբանական գիտելիքները:

Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, իսկ ուսուցչի կամ ավագների համար այն ուսուցման միջոց է: Դիդակտիկ խաղի նպատակը ռաումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է: Կարևոր է նկատել, որ խաղից ուսումնական լուրջ գործունեության անցումը կտրուկ է տեղի ունենում: Ազատ, անկաշկանդ, շարժուն խաղերից որոշակի կարգուկանոն ունեցող ուսումնական գործունեության անցումային օղակը դիդակտիկ խաղն է: Հենց դիդակտիկ խաղն էլ ապահովում է երեխայի մտավոր ակտիվությունը: Այսպիսով՝ դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պիտի կարևորի, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրներ պիտի լուծվեն դրանց միջոցով, ոչ միայն ի՞նչ պիտի ուսուցանվի, այլև ի՞նչ նպատակով՝ ամրակայնա՞ն, ուսուցնա՞ն, համակարգնա՞ն, ամփոփնա՞ն, թե՞՞ որևէ նոր ուսումնական նյութի ընկալմանը նախապատրաստելու:

Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումն արդյունավետ է, և ունի մեծ դեր ուսուցման գործընթացի բարելավման խնդրում, սակայն կան սահմանափակումներ, հետևաբար տեխնոլոգիաները կիրառելիս պետք է հետևող որոշակի կանոնների՝ հաշվի առնելով սովորադների տարիքային առանձնահատկությունները:



Տարրական դպրոցում իրականացվող կրթադաստիարակչական գործընթացում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետության բարձրացման համար չաձազանց կարևոր է ուսուցչի կողմից կիրառվող տեխնոլոգիաների և ընտրված մեդիաոլորտի տեսակների ճիշտ ընտրությունը և դրանց համապատասխանությունը ոչ միայն դասի թեմային, այլև ընտրված մեդիակրթության տվյալ տեսակի առանձնահատկություններին և նպատակներին:

Ուսումնական գործընթացում համակարգիչների կիրառմանը զուգահեռ

առաջացան նաև համակարգչային խաղերը և էլեկտրոնային հարթակները, որոնք իրենց գույներով ու անիմացիաներով գերեցին սովորողին:

LearningApps.org ծրագրով պատրաստել ենք էլեկտրոնային խաղեր, որոնք խթան են հանդիսանում ձևաբանական գիտելիքների զարգացման համար:

	<p>Տրված բառերը խմբավորե՛ք աղյուսակի համապատասխան սյունակներում:</p> <p><a href="https://learningapps.org/view18280314">https://learningapps.org/view18280314</a></p> <p>Խաղի նպատակը՝ աշակերտներին ծանաթացնել թվական անվանը, միառժամանակ վերհիշելով մյուս խոսքի մասերը:</p>
	<p>Առանձին սյունակներում գրի՛ր անձ և իր ցույց տվող գոյականները:</p> <p><a href="https://learningapps.org/view5356469">https://learningapps.org/view5356469</a></p> <p>Խաղի նպատակը՝ տարբերակել անձ և իր ցույց տվող գոյականները:</p>

 <p>դպրոց</p> <p>հագուստ</p> <p>գոյական</p>	 <p>երջամիկ</p> <p>զվարճալի</p> <p>ածական</p>	 <p>կարգալ</p> <p>բայ</p>	<p>Առանձնացնել գոյականները, ածականները և բայերը:</p> <p><a href="https://learningapps.org/view5234048">https://learningapps.org/view5234048</a></p> <p>Խաղի նպատակը՝ տարբերել հետևյալ խոսքի մասերը միմյանցից:</p>
--	--	--	---

### **3. Ձևաբանական գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման ուղղությամբ մեր իրականացրած ուսումնասիրությունների ներկայացումը:**

Մեր գլխավոր նպատակն էր դիդակտիկ խաղերի միջոցով զարգացնել աշակերտների ձևաբանական գիտելիքները:

Հետազոտական աշխատանքի համար մենք վարել ենք դասեր՝ առանց դիդակտիկ խաղերի և դիդակտիկ խաղերի կիրառմամբ, կատարել ենք համեմատություն նշված դասերի միջև: Վարած դասերի, ինչպես նաև դասալսումների ընթացքում նկատել ենք, որ դիդակտիկ խաղեր կիրառած դասերին աշակերտներն ավելի ակտիվ ու հետաքրքրությամբ են մասնակցում, իսկ առանց դիդակտիկ խաղերի դասի ընթացքում շուտ են հոգնում: Սակայն դիդակտիկ խաղերի կիրառումը միշտ չէ, որ արդյունավետ է լինում. եթե դրանք նպատակային չեն կիրառվում, ապա գործընթացն արդյունավետ չի լինի:

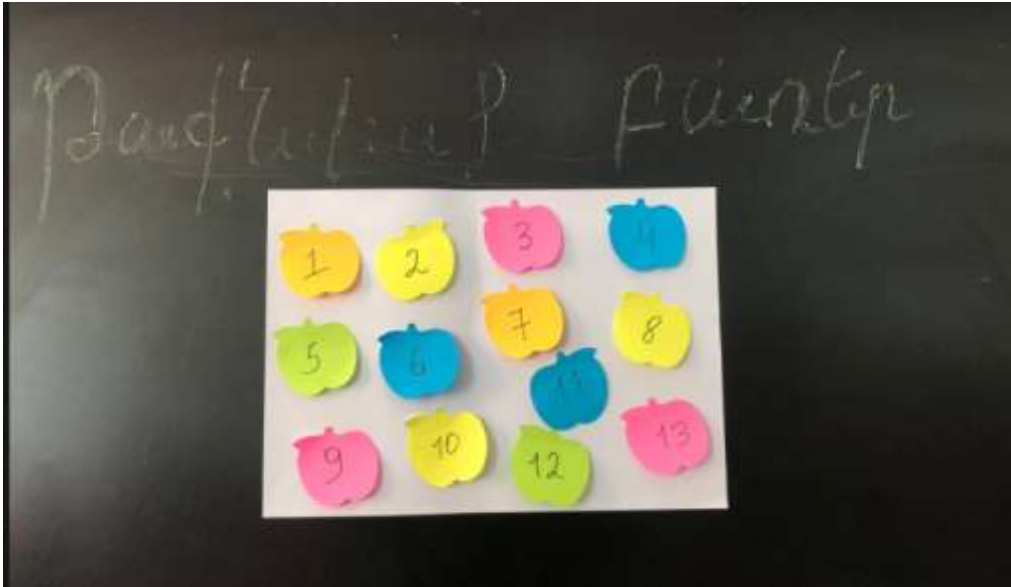
#### **Սկզբում մենք անցկացրեցինք հայտորոշիչ աշխատանք**

Հայտորոշիչ աշխատանքի համար առանց դիդակտիկ խաղերի պլանավորեցինք և իրականացրինք դաս: Դասի ամբողջ ընթացքում աշխատել ենք միայն գրքով և ոչինչ չի ցուցադրվել աշակերտներին: Արդյունքում ամրապնդումը կատարվեց դժվարությամբ, որովհետև աշակերտներին ուշադրությունը ցրված էր, նրանք չէին կենտրոնանում, դասի կեսից աշակերտները ձանձրացան և շատերը սկսեցին չլսել, որովհետև չկար խաղ և զննական պարագա: Դասի վերջում հարցերով ամփոփման ժամանակ, պարզ դարձավ, որ աշակերտներից շատերը լավ չեն յուրացրել դասը, իսկ մի մասը անգամ չի լսել:

**Մեր կատարած աշխատանքի արդյունավետությունը պարզելու համար անցկացրինք ստուգողական աշխատանք :**

Ստուգողական աշխատանքի համար պլանավորեցինք և իրականացրինք դիդակտիկ խաղերով հարուստ դաս: Մեր վարած դասերից մեկում, որի ընթացքում պիտի ամրապնդվեին առարկա , գործողություն, հատկանիշ խոսքի մասերը, կիրառել ենք մեր իսկ մտածած դիդակտիկ խաղը, որը կոչվում էր «**Թաքնված բառեր**», այն կիրառել ենք իմաստավորման փուլում: Այն իրենից ներկայացնում էր պաստառ, որի վրա փակցված էին կաշուն թղթեր: Թղթերի վրա գրված էին թվեր, իսկ թվերի տակ թաքնված էին բառերը: Աշակերտները ընտրելով որևէ թիվ՝ բացում են թիվը և

որոշում, թե տվյալ բառը ինչ խոսքի մաս է և ինչ հարցի է պատասխանում: Ապա բառապաշարի հարստացման նպատակով նրանք տվյալ բառերով կազմում էին բառակապակցություններ:



Հետազոտության արդյունքում եկանք եզրահանգման, որ այն դասերը, որոնք աշակերտները սովորել են դիդակտիկ խաղերի առկայությամբ, շատ լավ մտաբերում են, անգամ հիշում, թե ինչ են արել այդ դասին: Դիդակտիկ խաղերով անցկացրած դասերը զարգացնում են մի շարք կարողություններ, այդ թվում՝ համագործակցային կարողություններ, երբ աշխատանքը կատարում են գույգերով կամ մի քանի հոգանոց խմբով, զարգանում է ուշադրությունը, հիշողությունը: Նմանատիպ դասերը հաճախ նրանց համար խաղ է, բայց իրականում այն սովորեցնում և ստուգում է նրանց գիտելիքները, նրանք կատարում են լուրջ գործողություններ՝ չդիտարկելով ուսուցում, մտածելով միայն խաղի մասին:



## ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՑՈՒՑՈՒՄՆԵՐ

1. Դիդակտիկ խաղեր ընտրելիս պետք է որոշել, թե դասի ընթացքում, որքան ժամանակ է հատկացվելու դիդակտիկ խաղի կիրառմանը:
2. Նախապես պլանավորել, թե ընտրված դիդակտիկ խաղը դասի որ փուլում է կիրառվելու և ինչ նպատակներով է այն ծառայելու:
3. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ զարգացնելով նաև խաղի կանոններին համապատասխան աշակերտների ունակությունները:
4. Խաղային խմբերը ձևավորելիս ուշադրություն դարձնել այն հանգամանքին, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստականություն ունեցող աշակերտներ:
5. Դիդակտիկ խաղերի կիրառման ընթացքում դրական արդյունքների հասնելու համար կարևոր է աշակերտներին խրախուսել իրենց կատարած աշխատանքի համար, որը կնպաստի աշակերտների անկաշկանդ հաղորդակցմանը:
6. Դիդակտիկ խաղերի ավարտից հետո պարտադիր քննարկել արդյունքները, նշել ձեռքբերումներն ու պարտություն կրելու պատճառները՝ այդ գործընթացում ակտիվ դեր տալով աշակերտներին:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Մասնագիտական գրականության ուսումնասիրման, լսած և վարած դասերի ընթացքում կատարած վերլուծությունների հիման վրա հանգեցինք հետևյալ եզրակացություններին

1. Առկա մասնագիտական գրականության ուսումնասիրությունը ցույց տվեց, որ բոլոր դասարաններում ձևաբանական գիտելիքներն ուսուցանելու ընթացքում կարելի է կիրառել դիդակտիկ խաղեր և գննական պարագաներ:

2. Դասի ժամանակ դիդակտիկ և էլեկտրոնային խաղերը աշակերտների համար խաղ են թվում, որը հեշտացնում է ուսուցչի աշխատանքը. նրանք խաղում են՝ չնկատելով, որ սովորում են և կիրառում իրենց ունեցած գիտելիքները:

3. Կատարելով դասալսումներ և վարելով մայրենիի դասեր՝ հստակորեն պետք է իմանալ, որ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ պետք է կիրառել նպատակային, ճիշտ ժամանակին: Այդ դեպքում դիդակտիկ խաղերի նպատակային իրաանացման շնորհիվ հնարավոր է գրանցել դրական արդյունքներ:

4. Դիդակտիկ խաղերով անցկացրած դասերը զարգացնում են սովորողների համագործակցային կարողություններ (երբ աշխատանքը կատարում են գույգերով կամ մի քանի հոգանոց խմբով), ուշադրությունը, հիշողությունը: Դիդակտիկ խաղերի օգնությամբ վարած դասերին աշակերտներն ավելի շատ տեղեկություն են ձեռք բերում՝ անկախ իրենց կամքից: Այդպիսի դասերը հաճախ նրանց համար խաղ է, բայց իրականում այն սովորեցնում և ստուգում է նրանց գիտելիքները:

5. Մեր մշակած մեթոդական ցուցումները կարող են նպաստել դիդակտիկ խաղերի միջոցով կրտսեր դպրոցականների ձևաբանական գիտելիքների զարգացմանը:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ասատրյան Մ.Ե., Ժամանակակից հայոց լեզու Ե., 1983, 470 էջ:
2. Աստղիկ Բալայան <<100 խաղ դպրոցականների համար>>, Երևան, 2006:
3. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք.-Եր., Ջանգակ-97, 2009, 80 էջ]:
4. Գյուլամիրյան Ջ., Մայրենիի ուսուցման մեթոդիկա, Ե., 2018, 340 էջ:
5. Գյուրջինյան Դ., Հեքեքյան Ն., Մայրենի 3,-Եր: Էդիթ Պրինտ, 2011, 168 էջ:
6. Գյուրջինյան Դ., Հեքեքյան Ն., Մայրենի 4,-Եր.: Էդիթ Պրինտ, 2012, 168 էջ:
7. Թորոսյան Կ., Չիբուխյան Կ., Բալայան Ա., Ինչպես պլանավորել մայրենիի դասը, 2-րդ դասարան, Ջանգակ, 2016: 436 էջ:
8. Թորոսյան Կ., Չիբուխյան Կ., Բալայան Ա., Ինչպես պլանավորել մայրենիի դասը, 3-րդ դասարան, Ջանգակ, 2017: 512 էջ:
9. Թորոսյան Կ., Չիբուխյան Կ., Բալայան Ա., Ինչպես պլանավորել մայրենիի դասը, 4-րդ դասարան, Ջանգակ, 2018: 456 էջ:
10. Հայոց լեզու գրականություն: Հանրակրթական հիմնական դպրոցի առարկայական ծրագրեր (1-9 դասարաններ):
11. Սարգսյան Վ., Կ. Թորոսյան, Ս. Գրիգորյան, Հ. Խալատրյան, Մայրենի 2,- Եր.: «Մանմար», 2020, 168 էջ:
12. Սարգսյան Վ., Թորոսյան Կ., Խաչատրյան Հ., Ջիլավան Ե., Մայրենի 3,- Եր.: «Մանմար», 2020, 168 էջ:

