

ՎԵՐԱՊԱՍՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ  
ՀՀ ԿԳՄԱՆ ,ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ.ԱԲՐԱՀԱՄՅԱՆԻ  
ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ,, ՊՈԱԿ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Գասպարյան Ռուզաննա

Խաղը որպես տարրական դպրոցականների ճանաչողական  
հետախնդրության ձևավորման միջոց

ՄԱՐՏՈՒՆԻ – 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....

Գլուխ 1 Կրտսեր դպրոցական տարիք

1.1 Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները.

1.2 Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր  
դպրոցականների մոտ խաղի միջոցով:

1.3 Իմացական ուղարտի զարգացում խաղի միջոցով:

Գլուխ 2. Իդեալիկական խաղերը հանաչողական գործընթացում

2.1 Իդեալիկ խաղերի էությունը .....

2.2 Իդեալիկ խաղերի դերը ուսումնառատության զարգացման գործում.....

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ.....

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ .....

## 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: Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա: Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների հանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործակալի մտածողության, ինֆորմայն արուսներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների<sup>1</sup>:

**ԲԱՆԱԼԻ ԲԱՌԵՐ:** Ճանաչողական հետաքրքրություն, ուսուցողական խաղեր, արժեհամակարգ:

**ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ:** Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար: Նպաստելով սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն՝ ոչ զասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովել: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիպակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառնություններ: Դիպակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հանելիք, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

### ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ՝

1. Խթանել տարրական դպրոցում ուսուցման գործընթացում դիպակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը,
2. Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մտ զարգացնել երեխայի ինֆորմայնությունը, ուշադրությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը խաղի միջոցով:
3. Բացահայտել դիպակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:

<sup>1</sup> Ավանջյան Ս. Լ., Խաղը արդեն կրտսեր դպրոցականների հանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, 11.05.2020

4. Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները մաթեմատիկայի դասերին դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:
5. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման արդյունավետ միջոցներ դասերն իրականացնելիս:

#### ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ՝

1. Բացահայտել, կրտսեր դպրոցական տարիքի առանձնահատկությունները,
2. Ուսումնասիրել, թե արդյո՞ք կարող է խաղը զարգացնել երեխայի ուժադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, տրամաբանությունը, երևակայությունը, ստեղծագործելու կարողությունը,
3. Գնահատել, թե խաղի միջոցով կարելի՞ է դաստիարակչական կողմն ապահովել, զարգացնել լավ անձնային որակներ,
4. Ուսումնասիրել զգայական, տեսողական, դիդակտիկ խաղերը,
5. Փորձարկել և կիրառել խաղը ուսուցման գործընթացում,
6. Բացահայտել դիդակտիկ խաղերի էությունը
7. Գնահատել, թե խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան կարող է երեխայի հանաչողական մտածողության և հետաքրքրությունների առարկան լինել,
8. Գնահատել, թե խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան կարող է գիտելիքի յուրացման աղբյուր լինել:

### Գլխիկ 1

#### Կրտսեր դպրոցական տարիք

##### **1.1** Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները.

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրաված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականացելի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուժադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում կամաձիճության ձևավորումը (պլանավորում, գործողությունների զարգացման ծրագիր, վերահսկողության իրականացում):

Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է խաղալու պահանջումները: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական օրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջումները, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուժադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Ուսուցիչը նաև կարող է հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը՝ ներառելով խաղեր և շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել ուսումը: Կրտսեր դպրոցականի համար նաև չափազանց կարևոր է նոր տպավորություններ ստանալու պահանջը, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերելու պահանջը: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը: Ողջ համակարգում կարևոր դեր են խաղում սոցիալական դրդապատճառների ձևավորումը, որը ի հայտ է գալիս 2-3 դասարաններում: Աշակերտի համար կարևորվում են ուսուցչի գովասանքը, գնահատականը, ավելի ուշ հասակակիցների կարծիքը իր անձի վերաբերյալ: Այս ամենը նպաստում է երեխայի կողմից սոցիալական իր նոր դերերի գիտակցմանը, իր Ես-ի ինքնահաստատմանը: Երեխայի դրդապատճառների առաջացման, հետաքրքրության պահպանման, Ես-ի ինքնահաստատման գործընթացում չափազանց կարևորվում է ուսուցչի դերը: Եթե ուսուցիչ աշակերտ կամ աշակերտ՝ աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք անցկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ անցկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հետադարձ է մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չնռռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հետադարձ է հանույժով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնուսուցիչաց:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնաճանաչական լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձուլվ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցչան նկատմամբ: Կրտսեր դպրոցականի մտա առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչնում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ (հիմնականում տարբեր գրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ), փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով: Երեխայացնել երեխային ընդունելի վարժաձևեր, նորմեր, կանոններ, զարգացնել բարոյական ինքնագիտակցությունը: 8-9 տարեկանում ի հայտ է գալիս զգացմունքների տարբերակում՝ վատն ու լավը փախարիկվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Զարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, գարնանքը, կասկածը, հանաչման հաճույքը և այլն:

**1.2** Ծանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ խաղի միջոցով: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է հանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, էլնելով նրանց առանձնահատկություններից: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի

միջավայր, որտեղ կարգաճան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիւթերը՝ ինֆորմացիայություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից խաղի միջոցով պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Զարգացնող ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը դպրոցականների մեջ ակտիվ, ինֆորմացիային, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է: Ակտիվ մտածողություն կարող է և ինֆորմացիային չլինել: Ինֆորմացիային մտածողությունը ոչ միշտ է ստեղծագործական: Մինչդեռ ստեղծագործական մտածողությունը անպայմանորեն և՛ ակտիվ է, և՛ ինֆորմացիային: Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հանախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ նրանցից պահանջվի հետազոտական մոտեցում: Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները, որ աշակերտների մեջ ծագեն ոչ միայն պրոբլեմային հարցեր, այլև դրանք ինֆորմացիայնաբար լուծելու ձգտում: Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական բաղադրամասն է, երբ աշակերտն ինքն է բացահայտում, ինքն է գտնում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրեն անհայտ ուղին: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, հանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը<sup>2</sup>: Կարելի կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, հանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ձևավորվում է կամքը, որը անընդհատ գործընթաց է, քանի որ ուսումնական գործունեության ողջ ընթացքում երեխայի առջև դրվում են նորանոր նպատակներ: Սկզբնական շրջանում կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայմաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինֆորմացիայությունը, որին դրսևում են մեծահասակները: Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինֆորմացիային մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում են ոչ թե պատրաստի վիճակում, այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինֆորմացիայնաբար:

Վտխր տեխնոսերի մտապահման գործընթացից: Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինֆրակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած կամաձին ուշադրության դեպքում: Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սկսում են երեխայի ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինֆորմացիային և ընկերասեր: Ուսման սկզբնական շրջանում երեխային գրավում է երևույթների միայն արտաքին կողմը, իսկ ուսուցչի դերը այն է, որ պարբերաբար սովորեցնի դիտողականությունը, երևույթների էության ըմբռնմանը, հասկացմանը և այլն: Նպատակահարմար է, օրինակ, խնդրել երեխային ստուգել իր ընկերքը կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, զննել և մտապահել առարկաների կարևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղավորվելիությունը: Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում մտածողության զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինֆորմացիային, ճշգրիտ: Կրտսեր

<sup>2</sup> Ավանջյան Ս. Լ., Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների հանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, 11.05.2020

դպրոցական տարիքում ինտենսիվ զարգանում և հարստանում է երեխայի խոսքը: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացին՝ ստեղծելով դասաժամերին արտահայտվելու և շփվելու հնարավորություններ, ձևավորելով բավարար բառապաշար, ձևավորելով գեղեցիկ խոսք օգտագործելու պահանջումն և խաղի միջոցով:

Այսպիսով՝ կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կարուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է խաղալու պահանջումն: Ուստի՝ խաղը պետք է միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Երեխաների ձանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը և ձևավորումը կրտսեր դպրոցականների մոտ հիմնականում իրականացվում է խաղի միջոցով: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է հանաչելու ասարկաների նմանությունը և տարբերությունը, էլնելով նրանց առանձնահատկություններին: Այս տարիքից խաղի միջոցով ակտիվորեն զարգանում են երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունը, մտածողությունն ու հիշողությունը, սրամաքանությունը: Երեխան տարբեր տեսողական, զգայական, դիպակտիկ խաղեր խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, հանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական հասկացիկ ձևավորմանը: Կրտսեր դպրոցական տարիքում ձևավորվում և զարգանում է կամֆը և ինֆնուրույնությունը, որին մեծապես նպաստում է խաղը: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինֆնուրույնություն, ձգտում է ինֆնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինֆնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինֆնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխօգնումներ, հաճելի մրցույթ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները խաղի միջոցով ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

- իմացական ոլորտի զարգացում,
- պահանջումնային նոր մակարդակի ձևավորում, ինչը թույլ է տալիս գործել ոչ թե անմիջականորեն, այլ առաջնորդվելով հստակ գիտակցված նպատակներով, բարոյական նորմերով և արժեքներով,
- հարաբերականորեն կայուն վարքաձևերի ձևավորում,
- երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում,

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջումն, 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 դիպակտիկ խաղերի միջոցով: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինֆնահաստատման, ինֆնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել:

## Գլուխ 2

Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

**2.1** Դիդակտիկ խաղերի էությունը: Շատ մանկավարժներ և հոգեբաններ նշում են, որ ուսուցման գործընթացում խաղը հիանալի միջոց է: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախդպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործունը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն: 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, վնասակարությունը և պատասխանատվության գազանը: 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: 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:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն ահող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է:

Կրտսեր տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, որը կախված է երեխային շրջապատող միջավայրից, պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը<sup>3</sup>: Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց,

<sup>3</sup> Սիմոնյան Մ., Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.



երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է երեխայի վարքագիծը, նաև այնպիսի գործընթաց, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մեակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում: Արդի

ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների հանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու

զարգացումը<sup>4</sup>:

Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և

ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի

կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեֆիաքների սֆանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է

փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ<sup>5</sup>: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հանախ ստեղծել

խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու

իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ

խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ներգրավվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուժիմություն, աշխուժություն, գույվածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում

խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ առանձնացրել ենք գիտնականների և մտածողների կարծիքներ այդ մասին: Ռուս հոգեբան Դ. Բ. Էլկոնինը խաղին մոտենում է հոգեբանական տեսանկյունից. «Խաղը հանդես է

գալիս որպես մի գործունեություն, որը կապ ունի երեխայի պահանջմունքների ոլորտի հետ: Դրանում տեղի է ունենում նախնական, հուզական, գործուն կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափափաս լինելու

պահանջմունքը» :

<sup>4</sup> Ավանջյան Ս. Լ., Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների հանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, 11.05.2020

<sup>5</sup> Սիմոնյան Մ., Դիպակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի հանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.

Ռուս 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, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ 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 «բացելու» բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում»:

Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսևովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր ու արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը՝ նախադպրոցական 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 [12]:

«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, – ասել է Մակարենկոն, – վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի»:

**10.** Մանկավարժական գիտությունների թեկնածու Լիլյա Ֆրուլովան նշում է, որ դիդակտիկ խաղը ուսուցման միջոց է, որն օգնում է ինֆորմացիոն սովորելու ունակություններ ձեռք բերել:

**11.** Արվեստագիտության թեկնածու Արմինե Բաղդասարյանը «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց» հոդվածում հայտնել է այն տեսակետը, որ ուսուցումն արդյունավետ դարձնելու նպատակով դասի ընթացքում պիտի կիրառել այուժետա – դերային խաղեր, քանի որ դրանց անցկացմամբ սովորողներն ակտիվորեն մասնակցում են ուսուցման գործընթացին՝ ստանձնելով այս կամ այն դերը:

«Մարդկանց միջև եղած հոգեկան տարբերությունները ոչ մի տեղ այնքան վատ չի դսևարվում, որքան մանկական խաղերում: Հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադուռն է»:  
Կոլոկցիա

«Մանկական խաղերի պարզությունը խաբուսիկ է, այս երևույթը բոլորը գիտեն, բայց ոչ բոլորն են ըմբռնում: Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը»:  
Վիգոյսկի

«Խաղն իր գորավոր պոտենցյալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ<sup>6</sup>: Ամոնաժվիլի

<sup>6</sup> Մանրամասները ներկայացված է հեղինակների հոդվածներում, մանրամասների համար տե՛ս հղումը:

«Խաղը չպետք է անհետ հեռանա երեխայի կյանքից, պետք է շարունակաբար մնալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքի գործընթացներում»:

«Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ, ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ»: Վիգորյուկի «Խաղն իր մեջ ընդգրկում է ինքնագործունեության կառուցվածքի բաղադրամասեր»:

Էյնշտեյն «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»:

«Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը: Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեֆխաթների, երաժշտության, երևակայության, ստեղծագործության աշխարհում»:

Սուլիստիլիսկի «Խաղը պետք է այնպես կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխագացվի ապագա դասը»:

«Խաղերը պետք է համապատասխանեն մարդու արժանապատվությանը: Խաղը ոչ պետք է շատ հոգեկեցնի, ոչ էլ լինի շատ անիմաստ»:

Հենսել

«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մտնում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությամբ ընդլայնվում է, հեշտ է յուրացվում, առանց ձանձրացնելու, առանց հոգեկեցնելու»:

Հ. Թունանյան Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում ենք, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի հանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից ճիշտ ելքեր փնտրելու համար:

Խաղը եղել է ժողովրդական մանկավարժության ամենակարևոր բաղադրարարներից մեկը: Յուրաֆանչյուր խաղ ունեցել է իր նշանակությունը ու նպատակադրումը: Դրանով ժողովուրդը մատաղ սերնդին աստիճանաբար վարժեցրել ու նախապատրաստել է կյանքի համար՝ նրան տալով շատ հմտություններ:

Ցավոք, շատ արժեքավոր խաղեր այսօր մոռացվել են: **21**-րդ դարում

կյանքը նոր ձև ու բովանդակություն ունի, առաջադրում է նոր պահանջներ, սակայն, այնուամենայնիվ, ժողովրդական և հեղինակային խաղերը մշտապես մնում են ուրախ, երջանիկ մանկության ուղեկիցը<sup>7</sup>:

<sup>7</sup> <file:///C:/Users/vava/Downloads/arxutyannarmine.pdf>

Այսպիսով՝ դիդակտիկ խաղը ուսուցման խսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխատեսելի: Կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերությունը Երջապատող 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:

Խաղի միջոցով հեզբավում և ընդլայնվում են երեխայի մի շարք անձային որակներ, պատկերացումները Երջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, զարգացնում են ուժիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիւներ:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանների, գիտնականների կարծիքներից կարող ենք եզրակացնել, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջման է: Խաղով է երեխան հանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ներկայացնելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոնիշյալ ուսումնասիրությունները՝ կարծում ենք, որ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կարևոր է կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ սնտեսելով ժամանակը:

այդ առաջադրանքների հետևում: Խաղերը միայն դասը հետաքրքրաշարժ, գլարհալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն միայն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտների հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ կերպով յուրացումը: Միաժամանակ, ըստ բանախոսի, խաղերի մեջ պետք է ներգրավվել ոչ միայն թույլ, այլև ուժեղ աշակերտներին: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց ֆանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղի անցկացման համար անհրաժեշտ է նախօրոք դասարանում հարմարություն ստեղծել՝ արտոնների, սեղանների տեղափոխում, միանման պարագաների ընտրություն: Ուսուցիչը աշակերտներին պետք է բացատրի, թե որն է խաղի անցկացման թեման, պարզի խաղի կանոնները: Խաղի արդյունավետ անցկացման համար ուսուցիչը պետք է հանձնարարություն տա աշակերտներին և վերահսկի խաղի անցկացման ողջ ընթացքը, ֆանի որ այն կարող է խառնաշփոթի վերածվել և հակառակ արդյունքը տալ: Խաղի

ընթացքում օգտագործվող դիդակտիկ պարագաներն օգնում են աշակերտին ավելի մեծ տպավորություն ստանալ խաղին առնչվող թեմայի վերաբերյալ:

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 հեֆիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ-վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Ներկայացնենք երեխայի հանաչողական գործունեությունը զարգացնող և ուսումնագաստիարակչական գործում կարևոր նշանակություն ունեցող խաղեր և վարժություններ:

«Հետևիք և կատարիք»: Նպատակը-զարգացնել ուժադրության տեղավորման ունակությունը: Անհրաժեշտ նյութեր-չկան: Ընթացքը: Խմբավարն անվանում է մի ֆանի բառ՝ «աթոռ», «մահեհակալ», «մատիտ», «տետր», «գիրք», «ագուլ», «ծիրան», «պատառաֆաղ» և այլն: Ըստ նախնական պայմանավորվածության՝ երեխան պետք է արձագանքի որոշակի խմբի կամ խմբերի (կենդանի, կահույք, բույս, ուտելիք, միրգ) պատկանող բառերը լսելիս: Օրինակ՝ խմբավարն ասում է. «Այժմ ես կթվեմ բառեր, դուք պետք է ուշադիր լսեք: Երբ որևէ մրգի անուն լսեք, ծափ կտաք»: Եթե երեխան ընկնվի, շփոթվի, ապա վարժությունը կրկնվի ևս մեկ անգամ: Երբ երեխան յուրացնում է առաջին հրահանգը, խաղը կարելի է աստիճանաբար բարդացնել: Երկրորդ հրահանգի դեպքում կարելի է երեխային առաջարկել, որ կանգնի այն ժամանակ, երբ լսի բույսերի անուններ: Վերջում կարելի է միավորել առաջին և երկրորդ խաղերը, այսինքն՝ երեխան ծափ է տալիս մրգի անվանում լսելիս և կանգնում է՝ բույսի դեպքում:

«Գտիր տարբերությունները»: Նպատակը-զարգացնել ուժադրության կենտրոնացումը: Անհրաժեշտ նյութեր-նույն նկարի 2 տարբերակ, որոնք պարունակում են 10-12 տարբերություններ, մի ֆանի անավարտ նկարներ, կիսատ ներկված նկարներ: Ընթացքը: Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և ճի դրանց տարբերությունները (նկար 9):

«Խաղալիք-ընկերներ»: Խաղի նպատակը՝ առարկաները համեմատելու կարողության հաստատելու ու ձևավորում (ըստ գույնի, չափի, ձևի): Թվերի հերթականությունը պահպանելու, 1-10 առարկաները հաշվելու կարողության ամրապնդում:

Դիդակտիկ պարագաներ՝ տնակի նկարով պաստառ, ֆառակուսիներ, եռանկյուններ՝ մագնիսով միմյանց միանալու հատկությամբ, խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Խաղն անցկացվում է ֆննարկման ձևով: Ուսուցիչն ասում է. «Հիմա միասին կխաղանք», և գրատախտակին ամրացնում է պաստառ, որի վրա պատկերված է տնակ անտառում:

-Տեսե՛ք, ինչպիսի՛ անտառ է: Իսկ ի՞նչ էք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներից է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունից, ֆառակուսուց և շրջանից):

-Քանի՞ եռանկյուն է անհրաժեշտ եղել տնակի «կառուցման» համար (2):

-Քանի՞ ֆառակուսի է պահանջվել տնակի «կառուցման» համար (4):

-Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի այն (ֆառակուսու): Ըստ գույների համեմատե՞ք ֆառակուսիները, որ գույնով են ներկված պատերը (սպիտակ ու դեղին), որով՝ պատուհանը (կապույտ ու դեղին):

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

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

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերի տեսք ունի տնակի դուռը (ուղղանկյան):

-Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներից է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունից և եռանկյունուց):

-Քանի՞ շրջան է պահանջվել տնակի կառուցման համար (1):

-Կարո՞ղ եմք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ, - հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հասկուրյան շնորհիվ (այո):

Երեխաները «կառուցում» են տնակ: Եվ յուրաքանչյուր մարմինը իրենց ձեռքը վերցնելիս անվանում են այն: Այնուհետև ուսուցիչը հերթականությամբ ցուցատախտակի վրա տեղադրում է խաղալիքներ և ամեն անգամ կրկնում է:

-Թ՛ը ի՞նչ-ք՛ը ի՞նչ, ո՞վ է ապրում տնակում:

-Ես, բարի Կոկորդիլոս Գեհան:

-Եվ ես, -ասում է աղվես ֆույրիկը:

-Եվ ես, - ավելացնում է արջուկը:

-Ահա մեկն էլ է նայում պատուհանից, - ասում է ուսուցիչը և ցուցադրում Չեբուրաճկային:

-Գիտե՞ք, թե ով է նա (Չեբուրաճկան):

-Ապրում էին նրանք համերաճի, բայց բուրբին ձանձարալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների ֆաղափ: Մի անգամ Չեբուրաճկան առաջարկեց գնալ այդ ֆաղափ: Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին, -երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և ֆանակը:



«Բուրատինոյի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝  
կարողություն:

Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական մարմինները տարբերակելու

Ինդատիկ պարագաներ՝

Պատաս Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պատաստի

տեսնով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի

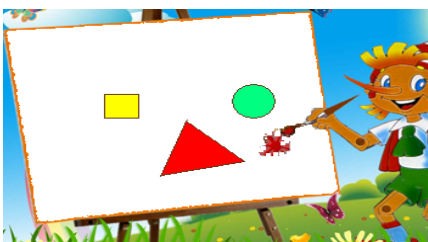
համար առանձին-առանձին՝ ֆարտերի ձևով:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին անրացնում է Բուրատինոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն:

-Ի՞նչ է հեփիաթի հերոսի անունը, ով ձեզ հյուր է եկել (Բուրատինո):

-Թ՛վարկե՛ք և ցույց տվե՛ք, թե ինչ է նա նկարում (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն):

- Ի՞նչ գույն ունի այդ պատկերներից յուրաքանչյուրը [20]:

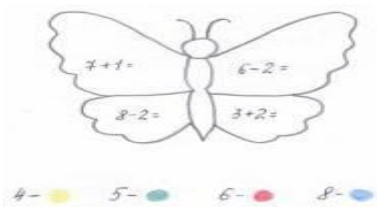


Ըստ նյութի՝ դիպակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր: Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա: Օրինակ՝ անվանել

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 տարբերույթ է: Լստայի մի ֆանի ձևեր, նկարների գույգեր երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց սրահներին և հասկություններին: Մյուսները մտանալու են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («Տարվա եղանակ» լստոն), տարբեր մասնագիտությունների մասին («Ի՞նչը ում է պետք»): Ինչպես և դիպակտիկ խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինֆորմացիոն մտավոր աշխատանք<sup>8</sup>:



Առավել բարդ են բառային խաղերը: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխաների մտավոր զարգացման համար, ֆանի որ երեխաները դրանցում սովորում են ինֆորմացիոն դատողություններ անել, եզրակացություններ կատարել՝ առանց հենվելու ուրիշների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալները: [17]:



«Չորս տարեբներ»: Նպատակը – զարգացնել ուժարդությունը՝ կապված լսողական և շարժողական անալիզատորների կոորդինացիայի հետ:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

Ընթացքը: Երեխաները նստում են շրջանով: Խմբավարը պայմանավորվում է նրանց հետ, որ երբ ասի «Հոյ», բոլորը

պետք է ձեռքերը ներքև իջեցնեն, երբ ասի «Օդ», ձեռքերը պետք է բարձրացնեն վերև, «Չորս»՝ ձեռքերը պարզեն առաջ, «Կրակ»՝ դաստակներով պտույտներ կատարեն: Ով սխալվում է, խաղից դուրս է գալիս:

Խաղ «Ստապահիր կարգը»

Նպատակը – զարգացնել դիտողականությունը և հիշողությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

Ընթացքը: 4-5 երեխա շարվում են իրար հետևից ցանկացած հաջորդականությամբ: Երեխաներից մեկը պետք է ուժադիր նայի և մտապահի, թեովումից հետո է կանգնած: Այնուհետև շրջվի և թվարկի կանգնած երեխաների անունները նույն հաջորդականությամբ:

<sup>8</sup> Սայաջյան Տ., Ռ., Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման մեթոդական տարրական դպրոցում, 16.04.2014թ



**«Նկարիչը»:** Նպատակը – գարգացնել դիտողականությունը, հիշողությունը, ուշադրությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: **Ընթացքը:** Երեխան կատարում է նկարչի դեր: Նա ուշադիր պետք է նայի այն երեխային, ում պետք է նկարի, ապա շրջվի և փորձի բառերով նկարագրել նրա արտափինը:

**«Լսիր հրահանգները»:** Նպատակը – գարգացնել ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

**Ընթացքը:** Խմբավարը պայմանավորվում է երեխաների հետ, որ երբ ինքը ձեռքը բարձրացնի վերև, երեխաները պետք է կանգնեն «կեչու նման» (ստնաթաթերը միասին, ուրբերը՝ ուղիղ, ձեռքերը՝ վերև, գլուխը՝ հետ և նայեն ձեռքերի մատներին), իսկ երբ իջեցնի ձեռքը, պետք է կանգնեն ուռենու նման (ստներն ուսերի լայնությամբ բացած, ձեռքերը կողմ տարածած և դեպի ցած ուղղված, գլուխը թեփված ձախ ուսի վրա (**sad**)): Այնուհետև երեխաները շրջան են կազմում և սկսում են դանդաղ քայլել: Խմբավարը, կանգնելով շրջանի կենտրոնում, սկսում է խոսել՝ հաջորդաբար տալով տարբեր հրահանգները:

**«Գնացք»:** Նպատակը – գարգացնել կամաձին ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

**Ընթացքը:** Երեխաները կանգնում են իրար հետևից գնացքի վագոնների նման և ձեռքերը դնում դիմացինի ուսերին: Խմբավարի՝ «Բարձրացնել աջ ձեռքը» հրահանգը լսելուց հետո առաջին երեխան բարձրացնում է աջ ձեռքը, դրանից հետո աջ ձեռքն է բարձրացնում երկրորդ երեխան, և այսպես շարունակ, մինչև վերջում կանգնած երեխան բարձրացնի աջ ձեռքը: Երկրորդ՝ «Բարձրացնել ձախ ձեռքը» հրահանգից հետո նույն հերթականությամբ երեխաները բարձրացնում են ձախ ձեռքը: Երրորդ՝ «Իջեցնել աջ ձեռքը» հրահանգից հետո նույն հերթականությամբ իջեցնում են սկզբում աջ, հետո՝ ձախ ձեռքը:

**«Գուռակիր, թե ինչ է»:** Նպատակը – գարգացնել երևակայությունը և ստեղծագործական ընդունակությունները:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

**Ընթացքը:** Երեխային խնդրել ժեստերի, դիմախաղի, ձայների օգնությամբ ցույց տալ, նկարագրել որևէ առարկա՝ գնացք, մեքենա, թեյնիկ, ինֆանոթխ կամ ինչ-որ գործողություն՝ լվացվել, հազվել, նկարել, լողալ և այլն:

Որպես օրինակ՝ սկզբում երեխան է գուռակում, թե Դուք ինչ եք նկարագրում, կերպավորում, իսկ հետո, ընդհակառակը, Դուք պետք է գուռակեք, թե ինչ է կերպավորում երեխան:

Գուռակողի դերում կարող են լինել նաև դասարանի առակերտները:

**«Իմ ձեռքերը»:** Նպատակը – գարգացնել սեփական գործողությունները վերահսկելու հմտությունը և երևակայությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – թուղթ, գունավոր մատիաներ:

**Ընթացքը:** Թղթի վրա ուրվագծել ձեռքի ավր: Հետո առաջարկել երեխային «կենդանի շունչ հաղորդել» մատներին՝ նկարելով նրանց աչքեր, բերան, գլխարկ և սանրվածք: Կարելի է ներկել մատները որոշակի

գույներով: Այս հանձնարարության կատարումից հետո կարելի է սկսել գրույց մատների հետ, օրինակ՝ հարցնել «Ինչպե՞ս է Ձեր անունը», «Ինչի՞ մասին եմ Դուք սիրում մտածել», «Ի՞նչ չեմ սիրում», «Ինչպիսի՞ն եմ դուք» և այլն: Ընթացքում անհրաժեշտ է ընդգծել, որ ձեռքերը շատ լավն են, որ նրանք շատ բաներ կարող են անել՝ հաշվել ինչ-որ բան, պատրաստել տարբեր իրեր և այլն, բայց երբեմն էլ նրանք չեն լսում իրենց տիրոջը: Ո՞ր դեպքերում ձեռքերը չեն լսում իրենց տիրոջը:

Զրույցը շատ հարմար է անցկացնել, երբ երեխաների միջև կոնֆլիկտներ են ծագում: Զրույցի ժամանակ երեխաները կարող են հարթել կոնֆլիկտները:

կյանքի դրական հետևանքներ ու հաստատականություն կյանքի տարբեր իրավիճակներում կողմնորոշվելու, որպես մարդ կայանալու և հասարակության մեջ իր որոշակի տեղը գրադեցնելու համար: Նպատակ դնելով տարբեր խաղերի միջոցով մարզել երեխաների իմացական գործընթացները, որոնք պետք է նպաստեն առավել արդյունավետ ուսումնական գործունեության իրականացմանը պետք է ուսումնական գործընթացը կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Դասարանում կիրառել ենք տարբեր բնույթի խաղեր և հանգել ենք այն եզրակացության, որ դրանք իսկապես զարգացնում են երեխայի ուժայրությունը, հիշողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործական մտածողությունը, տրամաբանական մտածողությունը, ինֆորմայնությունը, մի շարք անձնային որակներ, նկունություն, խոսքի զարգացման և հաղորդակցական հմտություններ: Ուսուցողական խաղերի միջոցով երեխաները ավելի լավ են պատկերացնում և մտապահում անցած նյութը: Որպես թերություն կարող ենք նշել, որ դասարանում ադյունկ է լինում և այդ առումով աշխատանքը փոքր-ինչ բարդանում է:

### ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Խաղը պետք է միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Երեխաների ձանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը և ձևավորումը կրտսեր դպրոցականների մոտ հիմնականում իրականացվում է խաղի միջոցով:
2. Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, էլնելով նրանց առանձնահատկություններից: Այս տարիքից խաղի միջոցով ակտիվորեն զարգանում են երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուժայրությունը, մտածողությունն ու հիշողությունը, տրամաբանությունը: Երեխան տարբեր տեսողական, զգայական, դիդակտիկ խաղեր խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:
3. Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:
4. Կրտսեր դպրոցական տարիքում ձևավորվում և զարգանում է կամքը և ինֆորմայնությունը, որին մեծապես նպաստում է խաղը: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինֆորմայնություն,

ձգտում է ինֆրահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինֆնուրայն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինֆնագրսևորման լայն հնարավորություններ:

5. Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխփոխումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները խաղի միջոցով ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները`

ինացական ոլորտի զարգացում,  
պահանջմունքային նոր մակարդակի ձևավորում, ինչը թույլ է տալիս գործել ոչ թե անմիջականորեն, այլ առաջնորդվելով հստակ գիտակցված նպատակներով, բարոյական նորմերով և արժեքներով,  
հարաբերականորեն կայուն վարձավճարի ձևավորում,  
երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում,

6. Դպրոցական կյանքի սկզբնական օրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուժադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը:
7. Ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինֆրահաստատման, ինֆրահատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր:
8. Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել:
9. Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված:
10. Խաղի միջոցով ներգրավում և ընդլայնվում են երեխայի մի շարք անձային որակներ, պատկերացումները օրջանապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, զարգացնում են ուժնություն, աշխուժություն, գաղվածություն և այլ դրական հատկանիւներ:
11. Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանների, գիտնականների կարծիքներից կարող ենք եզրակացնել, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն էլակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ներկայացնելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները՝ կարծում ենք, որ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կարևոր է կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ անտեսելով ժամանակը:
12. Դասարանում կիրառել ենք տարբեր բնույթի խաղեր և հանգել ենք այն եզրակացության, որ դրանք իսկապես զարգացնում են երեխայի ուժադրությունը, հիշողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործական մտածողությունը, սրամաբանական մտածողությունը, ինֆրուրայնությունը, մի շարք անձնային որակներ, ճկունություն, խոսքի զարգացման և հաղորդակցական հմտություններ: Ուսուցողական խաղերի միջոցով երեխաները ավելի լավ են պատկերացնում և մտապահում անցած

նյութը: Որպես թերություն կարող ենք նշել, որ դասարանում աղմուկ է լինում և այդ առումով աշխատանքը փոքր-ինչ բարդանում է:

#### ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ալվանջյան Ա. Լ., խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների հանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, 11.05.2020
2. Հարությունյան Թ., Կարապետյան Հ., Ենգիբարյան Ա., Հոգեբանական խաղեր և վարժություններ, 2014թ.
3. Սայադյան Տ., Ռ., Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման մեթոդիկան տարրական դպրոցում, 16.04.2014թ
4. Սիմոնյան Մ., Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի հանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.
5. <https://sayadyantatevik.files.wordpress.com/2016/05/d5b4d5a1d5a3d5abd5bdd5bfd680d5a1d5afd5a1d5b6-d5a9d5a5d5a6-1.docx>
6. <file:///C:/Users/vava/Downloads/arxutyanmarmine.pdf>

Դասապլան

Ուսուցիչ՝ Ռ.Գասպարյան

Առարկա՝	Մայրենի	Ամսաթիվ	12.11	Կիսամյակ՝	1	Դասարան՝	1-ին
Թեմա՝	Ս հնչյուն-տառի ուսուցում						
Օգտագործվող նյութեր՝	Դասագիրք, Գրատախտակ, Ս տառով սկսվող բառերի նկարներ, այլ դիֆակտիկ պարագաներ:						
Դասի նպատակը՝	Աճաղեքոը պիտի հանաչի Ս բաղաձայն հնչյուն-տառը, Ս-ի գրելաձևը, կարողանա որոշել Ս-ի դիրքը բառում:						
Ուսուցման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ							
Վերջնարդյունքները	Աճաղեքոը կհանաչի Ս տառը(ձեռագիր, տպագիր, մեծատառ, փոքրատառ): Կարողանում է հնչյունային վերլուծություն կատարել, որոշել Ս-ի դիրքը բառում:						
Գործողություններ (ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Հարցադրումներ	Կիրառվող մեթոդ(ներ)			
	Աճաղեքոներ	Ուսուցիչ					
	Աճաղեքոները Ս հնչյուն-տառով բառեր կկազմեն, կորոշեն Ս-ի դիրքը բառի մեջ, գրատախտակին և տեսքում կգրեն Ս տառը:	Ներկայացնել Ս հնչյուն-տառը , նշել, որ այն բաղաձայն հնչյուն է, տառանունն է Սե, կատարել հնչյունային վերլուծություն՝ սկյուռ, սունկ, սոխ բառերի:	Աղվես, սար, մատուր բառերի ո՞ր դիրքում է գտնվում Ս տառը:	Մտազրուխաղային մեթոդներ (խաղային աշխատանքներ)			
Տնային աշխատանք	Սովորել և գրել Ս տառը:						

Փոխտնօրեն՝ Տ.Մնացականյան

Մեթոդախոսիչի նախագահ՝ Յ.Ջարոթյունյան

Դասապլան

Ուսուցիչ՝ Ռ.Գասպարյան

Առարկա՝	Մայրենի	Ամսաթիվ	13.11	Կիսամյակ՝	1	Դասարան՝	1-ին
Թեմա՝	Բ հնչյունի ուսուցում:						
Օգտագործվող նյութեր՝	Դասագիրք, կալիք, ք-ով սկսվող բառերով քարտեր, նկարներ, կաշուն թղթեր, ժամացույց:						
Դասի նպատակը՝	Բաղաձայն և ձայնավոր հնչյունների տարբերակում, Բ հնչյուն-տառի ուսուցում, ամրապնդում:						
Ուսուցման արդյունքներ, որոնք կվստահեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցավ							
Վերջնարդյունքները	Աշակերտը կհանաչի Բ բաղաձայն հնչյուն-տառը, կկարողանա որոշել Բ-ի դիրքը բառի մեջ:						
Գործողություններ (ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Ուսուցիչ	Հարցադրումներ	Վերադասվող մեթոդ(ներ)		
Նախորդ դասի հարցում, Խրանում (15ր)	Աշակերտները Բ հնչյուն-տառով բառեր են ասում (բառասկզբում, բառամիջում և բառավերջում)	Ուսուցիչը Նախորդ դասի հարցում է անում՝ մտազրոհ մեթոդի միջոցով, Բ տառով բառեր է հարցնում, ներկայացնում է Բ տառը տպագիր և ձեռագիր:	Ուսուցիչը	Բով բառի մեջ ո՞ր դիրքում է գտնվում Բ տառը: Ի՞նչ բառեր գիտեք Բ տառով: Ի՞նչ է հնչյունը, ի՞նչ է տառը :	Մտազրոհ խաղային մեթոդներ (աշխատանք):	T-	
Նոր նյութի ներկայացում (10ր)	Հնչյունային վերլուծության են ենթարկում բառերը ուսուցչի օգնությամբ: Ներկայացնում են, թե ինչ է պատկերված քարտերի վրա, տվյալ բառում կա Բ տառը	Ուսուցիչը տեսրում ցույց է տալիս Բ տառը					
Քարտային աշխատանք (5ր)	Գրում են Բ տառը, սար, Արա բառերը:						
Դասի ավարտ (15ր)				Ի՞նչ է Բ հնչյունը, ի՞նչ է տառը :			
Տնային աշխատանք	Սովորել և գրել Բ հնչյուն-տառը:						

Փոխտնօրեն՝ Տ.Մնացականյան

Մեթոդախորհրդի նախագահ՝ Յ.Ջարոլթյունյան