

ՀՀ ԿԳՄՍՆ «ՄԱՐՏՈՒՆՈՒ Տ. ԱՔՐԱՀԱՄՅԱՆԻ
ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա` Խաղը ուր պես տարրական
դպրոցականների ճանաչողական
հետաքրքրությունն և ավորման և խթանման
միջոց:

Անցկացման վայր` Մարտունու Տ. Աբրահամյանի անվան ավագ դպրոց

Աշխատանքի ղեկավար` Հասմիկ Բեյբուլթյան

Ուսուցիչ` Էմմա Գալուստյան

Դպրոց` Լիճքի Հովի. Թումանյանի անվան միջն. դպրոց

2022 թ. Մարտունի

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒ ԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱՃՈՒ ԹՅՈՒՆ.....

ԳԼՈՒԽ 1 Կրտսեր դպրոցական տարիք

1.1 Կրտսեր դպրոցականի տարիքային
առանձնահատկությունները .

1.2 Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը
կրտսեր

դպրոցականների մոտխաղի միջոցով:

1.3 Իմացական ոլորտի զարգացում խաղի միջոցով:

ԳԼՈՒԽ 2. Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

2.1 Դիդակտիկ խաղերի էությունը
.....

2.2 Դիդակտիկ խաղերի դերը ուսումնադաստիարակչական
գործում.....

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ.....

...

ԳՐԱԿԱՆՈՒ ԹՅԱՆ

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 աջխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողություններին արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործականին մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնել ու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնել ու միջոցների¹:

ԲԱՆԱԼԻ ԲԱՆԵՐ: ճանաչողական հետաքրքրություն, ինքնուրույնություն, խաղային իրավիճակներ, ուսուցողական խաղեր, արժեհամակարգի ձևավորում, երևակայական կարողություններ, ստեղծագործական ունակություններ, անհատականություն:

ՀԵՏԱՉՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար: Նպաստելով սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման՝ ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեությունն ապահովել: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառնություններ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

¹ Ալվանջյան Ս.Լ. «խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց», 11.05.2020

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿՆԵՐԸ՝

1. Խթանել տարրական դպրոցում ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը,
2. Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի ինքնուրույնությունը, ուշադրությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարել ագործել երևակայությունը խաղի միջոցով:
3. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:
4. Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխարաբերությունները 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 արդյոք կարող է խաղը զարգացնել երեխայի ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, տրամաբանությունը, երևակայությունը, ստեղծագործելու կարողությունը,
3. Գնահատել, թե խաղի միջոցով կարելի դաստիարակչական կողմն ապահովել, զարգացնել և ամրապնդել նորակներ,
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 ճանաչողական մտածողության և հետաքրքրություններին առարկան լինել,

8. Գնահատել, թե խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան կարող է գիտելիքի յուրացման աղբյուր լինել:

ԳԼՈՒԽ1

Կրտսեր դպրոցական տարիք

1.1 Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները.

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգման կուլթուրայից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրոպաատճամբ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առջևորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նասկսում է գործել, առջևորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում կամածի նություն 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 **խաղային պահանջմունքը**: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ նաև **շարժվելու պահանջմունքը**, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության 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 տալոթություններ ստանալ ու 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 աշակերտկամ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ – ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն 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 աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ 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 չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրաքանչյուրի արականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: **Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձուլվել ինչի 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 կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցան նկատմամբ: Կրտսեր դպրոցականի մոտ

առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչն ու մկարևոր 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: **Կրտսեր դպրոցի առաջին տարիներին ուսուցիչը երեխայի համար միակ և անկոտրում հեղինակությունն է:** Աշակերտի շփումը հիմնականում ուղղված է նրան, համադասարանցիներին նա ընդունում է ուսուցչի միջոցով, արժևորում է այն համադասարանցիներին, ում գնահատում է ուսուցիչը: Այդ պատճառով, ուսուցիչը որպես հեղինակություն կարող է ուղղորդել երեխայի հասարակական շփումները: Յետզիտե մեծանում է հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի բավարարման ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ առկա կանոնները, միջանձնային շփման նրբությունները: Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի զգացմունքների բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված²: Դրական զգացմունքերը այժմ առաջանում են որ միայն հաճելի խաղ խաղալուց և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից: Երեխան ծանոթանում է կյանքի տարբեր սոցիալական դերերի, նրա մոտ զարգանում են բարոյական զգացմունքները: Տեղի է ունենում առկա բարոյական նորմերի, կանոնների ինտենսիվ ներքնայնացում: **Այս գործընթացում կարևորվում է մեծահասակի դերը, որը կարող է ներկայացնել երեխային ընդունելի վարքաձևեր, նորմեր, կանոններ, զարգացնել բարոյական ինքնագիտակցությունը:** 8-9 տարեկանում ի հայտ է գալիս զգացմունքների տարբերակում՝ վատն ու լավը փախարհիվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Չարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

1.2 Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ խաղի միջոցով: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից խաղի միջոցով պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ **ստեղծականությունն** ու **երևակայությունը**, ու շարժությունն ու մտածողությունը: **Չարգանող ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը դպրոցականների մեջ ակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է:** Ակտիվ մտածողությունն կարող է և ինքնուրույն չլինել: Ինքնուրույն մտածողությունը ոչ

² Սիմոնյան Մ., Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.

միշտ է ստեղծագործական: Մինչ դեռ ստեղծագործական մտածողությունը անապայ մանորեն և՛ ակտիվ է, և՛ ինքնուրույն: Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի 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 ինքնուրույնաբար 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, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը³:

Կարելի կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում 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 պայամաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է **ինքնուրույնությունը**, որին դրդում են մեծահասակները: **Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները սրվում են ոչ թե պատրաստի վիճակում, այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինքնուրույնաբար:**

1.3 Իմացական ոլորտի զարգացումը խաղի միջոցով: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից է **հիշողությունը**: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում (իմաստային տարրերի բաժանում, իմաստային խմբավորում, համեմատություն և այլ) և

³ Ալվանջյան Ս. Լ., Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, 11.05.2020

վերարտադրման հնարներ: Երեխան սկզբնական փուլում է դժվարանում Ե մտապահվող նյութի մեջ իմաստային տարրեր առանձնացնել, ինչը անհրաժեշտ է հմտացնել սկսած տարբեր նկարների և փոքր տեքստերի մտապահման գործընթացից: Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինքնակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած **կամածին ու շարժողական** դեպքում: **Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են երեխայի ու շարժողական դասի ընթացքին, տպիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ու շարժողական, համառոտ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում 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 ինքնուրույն 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 ընկերոջ կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, գննել և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ու շարժողական բաշխումը և տեղափոխելիությունը: Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում **մտածողություն** զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն: Կրտսեր 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 պահանջմունք 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 կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է **խաղալու պահանջմունքը**: Ուստի՝ **խաղը**

պետք է միաձուլել լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Երեխաների ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը և ձևավորումը կրտսեր դպրոցականների մոտ հիմնականում իրականացվում է խաղի միջոցով: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչել ու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից: Այս տարիքից խաղի միջոցով ակտիվորեն զարգամում են երեխայի համարձակ **ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունը, 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:** Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, **գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:** Կրտսեր դպրոցական տարիքում ձևավորվում և զարգանում է **կամքը և ինքնուրույնությունը**, որին մեծապես նպաստում է խաղը: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները խաղի միջոցով ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

- իմացական 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 վարքածևերի 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 նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրանանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել **դիդակտիկ խաղերի միջոցով:** Խաղը պետք է

նպաստի գիտել ի քների հարստացմանը և հետաքրքրություններ
ծնավորմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման,
ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է,
որը բացահայտում է նրա բնավորության
շատ կողմեր: **Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛
դաստիարակել:**

Գ Լ Ո Լ Խ 2

Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

2.1 Դիդակտիկ խաղերի էությունը: Ճատ մանկավարժներ և հոգեբաններ նշում են, որ ուսուցման գործընթացում խաղը հիանալի միջոց է: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական 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, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը:** 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 հարաբերությունն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեությունն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեությունն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը:
Խաղն աճող 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 կայունացմանը⁴: Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց, 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 մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորմանն 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 ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը⁵:

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 հետքացօթյա խաղերի ձգտումը: Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի 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

⁴ Սիմոնյան Մ., Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.
⁵ Ալվանջյան Ս. Լ., խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց, 11.05.2020

Նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ⁶: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություններն ընծեռել՝ մտնել ու

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

խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: **Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են**

երեխայի պարկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, գսպլածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Ընդգծելով

մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ առանձնացրել ենք գիտնականների և մտածողների կարծիքներ այդ մասին: Ռուս հոգեբան **Դ. Բ. Էլ կոնիևը** 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, գործունե կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջմունքը»:

Ռուս մանկավարժ և հոգեբան **Պ. Տ. Կապտերևը** գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, 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

⁶ Սիմոնյան Մ., Դիդակտիկական խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.

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 Գուսլովան** 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]:

Ռուս մանկավարժ **Սելևկոն** տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. «խաղը իրադրային պայմաններում տեղի ունեցող գործունեության ձև է՝ ուղղված հասարակական փորձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորվում ու կատարելագործվում է վարքագծի ինքնավերահսկողությունը»:

Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կարպով, Ս. Ա. Ծմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ աշակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդույթներն ու անվճռականությունը:

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ **Իրինա Յակովլևան**, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար»:

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

10.Մանկավարժական գիտությունների թեկնածու **Լիլյա Տրուովան** նշում է, որ դիդակտիկ խաղը ուսուցման միջոց է, որն օգնում է ինքնուրույն սովորելու ունակությունների 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 սյուժետա-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 վառ չի դսևորվում, որքան մանկական խաղերում: Յենց 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»: **Վիգոդսկի**

«Խաղն իր գորավոր պոտենցյալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ⁷: **Ամոնաշվիլի**
«Խաղը չպետք է անհետ հեռանա երեխայի կյանքից, պետք է շարունակաի 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»: **Վիգոդսկի** «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, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության, ստեղծագործության

⁷ Մանրամասները ներկայացված է հեղինակների հոդվածներում, մանրամասների համար տե՛ս հղումը:

աշխարհում»: **Սուլխովի ինսկի**

«Խաղը պետք է այնպես

կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխագագվի ապագա դասը»:

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

«Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները»:

«Ամեն լավ բանի ակունքը ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից»: **Արիստոտել** «Երեխայի համար ուսուցումը պետք է լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն մի արժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում՝ առանց շատ թեքվելու ոչ այս, ոչ այն կողմ»: **Ուշինսկի**

«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նախադրվ է մոտենում, դանդաղ է, նրամեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդլայնվում է, հեշտ է յուրացվում, առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու»: **Յ. Թումանյան**

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբաների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում ենք, որ խաղը նաև **շրջակա աշխարհի ճանաչման 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 բաղկացուցիչներից մեկը: Յուրաքանչյուր 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 ուղեկիցը⁸:

⁸ <file:///C:/Users/vava/Downloads/arxutyannarmine.pdf>

Այս ափսոսով՝ դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Յենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերությունն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեությունն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրասուբյեկտիվ 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 ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի միջարքանձային որակներ, պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, զարգացնում են ուշխմություն, աշխուժություն, գսավածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

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 ելակետի 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՝ տնտեսելով ժամանակը:

2.2 Դիդակտիկ խաղերի դերը ուսումնառատի արակչական գործում: Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: **Երեխան կրավորական**

լ ս ո ղ ի ց դ ա ռ ն ու մ է ակ տ ր վ մ ա ճ ա կ ի ց: Բ ա զ մ ա զ ան մ ան կ ա վ ար ժ ա կ ան , տ ր ա մ ա բ ան ա կ ան , հ ե տ ա ք ր ք ր ա շ ար ժ վ ար ժ ու թ յ ու ն ն եր ը եր ե խ ան եր ը կ ա տ ար ու մ ե ն ս ի թ ո վ ու հ ա փ շ տ ա կ ու թ յ ա մ բ : Ն ր ան ք ի ն ք ն ու ր ու յ ն կ ա մ ու ս ու ց չ ի օ գ ն ու թ յ ա մ բ լ ու ծ ու մ ե ն , վ ճ ռ ու մ , գ տ ն ու մ , կ ա զ մ ու մ , հ ո թ ի ն ու մ , ա ռ ան ձ ն ա ց ն ու մ և ա յ լ ն : Ի ս կ ա յ դ ը ն թ ա ց ք ու մ եր ե խ ան եր ը կ ա մ ա ա կ ա մ ա ս ո վ ո թ ու մ ե ն ա յ ն ա մ ե ն ը , ի ն չ ը ծ թ ա գ ր վ ա ծ և թ ա ք ն վ ա ծ է ա յ դ ա ռ ա շ ա դ ր ան ք ն եր ի հ ե տ ն ու մ : Խ ա դ եր ը մ ի ա յ ն դ ա ս ը հ ե տ ա ք ր ք ր ա շ ար ժ , գ վ ար ճ ա լ ի ու ք ա զ մ եր ան գ դ ար ձ ն ե լ ու հ ա մ ար չ ե ն մ ի ա յ ն , դ ր ան ք ա ռ ա ջ ի ն հ եր թ ի ն **ու ս ան ե լ ի ե ն** և ն ո թ գ ի տ ե լ ի ք ն եր ե ն հ ա ղ ո թ դ ու մ , ս ո վ ո թ ե ց ն ու մ մ ի տ ք ը լ ար ե լ , տ ր ա մ ա բ ան ե լ : Խ ա դ եր ը գ ար գ ա ց ն ու մ ե ն եր ե խ ա յ ի եր և ա կ ա յ ու թ յ ու ն ը , ար ա գ ո թ ե ն լ ու ծ ու մ ն եր գ տ ն ե լ ու կ ար ո ղ ու թ յ ու ն ը , հ ա մ ա կ ց վ ա ծ մ տ ա ծ ո ղ ու թ յ ու ն ը : Դ ա ս ի ժ ա մ ան ա կ խ ա դ եր ն ան ց կ ա ց վ ու մ ե ն ա շ ա կ եր տ ա կ ան մ ե ծ ու փ ո ք թ խ մ բ եր ո վ ՝ ու ս ու ց չ ի դ ե կ ա վ ար ու թ յ ա մ բ , ո թ ո ն ց ան ց կ ա ց մ ան ն ա ր ա տ ա կ ն է հ ի ն ն յ ու թ ի և ա շ ա կ եր տ ն եր ի ն հ ան ձ ն ար ար վ ո ղ ն ո թ թ ե մ ա յ ի ա վ ե լ ի ար դ յ ու ն ա վ ե տ կ եր ա թ վ յ ու ր ա ց ու մ ը : Մ ի ա ժ ա մ ան ա կ , ը ս տ բ ան ա խ ս ս ի , խ ա դ եր ի մ ե ջ ա ք տ ք է ն եր գ ր ա վ վ ե լ ո չ մ ի ա յ ն թ ու յ լ , ա յ լ և ու ժ ե ղ ա շ ա կ եր տ ն եր ի ն : **Ու ս ու ց ի չ ը ա ք տ ք է ի մ ան ա ո թ խ ա ղ ի բ ո վ ան դ ա կ ու թ յ ու ն ը և կ ան ո ն ն եր ը ա ք տ ք է հ ա կ ան ա լ ի լ ի ն ե ն եր ե խ ան եր ի ն , խ ա ղ ի բ ո վ ան դ ա կ ու թ յ ու ն ը ա ք տ ք է հ ա մ ա ր ա տ ա խ ան ի ա շ ա կ եր տ ն եր ի գ ի տ ե լ ի ք ն եր ի մ ա կ ար դ ա կ ի ն , խ ա դ եր ը ա ք տ ք է լ ի ն ե ն կ ո ն կ ր ե տ և ն ա ր ա տ ա կ ա յ ի ն , ի ս կ դ ր ան ց ք ան ա կ ն ու տ ն ո ղ ու թ յ ու ն ը ՝ չ ա խ ա լ ո թ :** Խ ա դ ի ան ց կ ա ց մ ան հ ա մ ար ան հ թ ա ժ ե շ տ է ն ա խ ս ո թ ո ք դ ա ս ար ան ու մ հ ար մ ար ու թ յ ու ն ս տ ե ղ ծ ե լ ՝ ա թ ո ռ ն եր ի , ս ե ղ ան ն եր ի տ ե ղ ա փ ո խ ու մ , մ ի ան մ ան պ ար ա գ ան եր ի ը ն տ ր ու թ յ ու ն : Ու ս ու ց ի չ ը ա շ ա կ եր տ ն եր ի ն ա ք տ ք է բ ա ց ա տ թ ի , թ ե ո թ ն է խ ա դ ի ան ց կ ա ց մ ան թ ե մ ան , պ ար գ ի խ ա դ ի կ ան ո ն ն եր ը : Խ ա դ ի ար դ յ ու ն ա վ ե տ ան ց կ ա ց մ ան հ ա մ ար ու ս ու ց ի չ ը ա ք տ ք է հ ան ձ ն ար ար ու թ յ ու ն տ ա ա շ ա կ եր տ ն եր ի ն և վ եր ա հ ս կ ի խ ա դ ի ան ց կ ա ց մ ան ո ղ ջ ը ն թ ա ց ք ը , ք ան ի ո թ ա յ ն կ ար ո ղ է խ ա ռ ն ա շ փ ո թ ի վ եր ա ծ վ ե լ և հ ա կ ա ռ ա կ ար դ յ ու ն ք ը տ ա լ : Խ ա դ ի ը ն թ ա ց ք ու մ օ գ տ ա գ ո թ ծ վ ո ղ դ ի դ ա կ տ ի կ պ ար ա գ ան եր ն օ գ ն ու մ ե ն ա շ ա կ եր տ ի ն ա վ ե լ ի մ ե ծ տ պ ա վ ո թ ու թ յ ու ն ս տ ան ա լ խ ա դ ի ն ա ռ ն չ վ ո ղ թ ե մ ա յ ի վ եր ա բ եր յ ա լ :

Խ ա դ ի ը ն թ ա ց ք ու մ մ ե ծ տ ե ղ ա ք տ ք է հ ա ռ կ ա ց ն ե լ հ ե տ ա ք ր ք ր ա շ ար ժ խ ն դ ի թ ն եր ի ն ու ա ռ ա շ ա դ ր ան ք ն եր ի ն , ո թ ո ն ց հ ի մ ն ա կ ան ն ա ր ա տ ա կ ը ս ո վ ո թ ա ծ ը կ ր կ ն ե լ ու , ա մ ր ա պ ն դ ե լ ու և կ ի թ ա ռ ե լ ու կ ար ո ղ ու թ յ ու ն ն եր ի ձ և ա վ ո թ ու մ ն : Մ ի ա ժ ա մ ան ա կ խ ա դ ն ա ռ ա շ ա ց ն ու մ է մ թ ց ա կ ց ու թ յ ու ն ա շ ա կ եր տ ն եր ի մ ի ջ և , ք ան ի ո թ բ ո լ ո թ ը ձ գ տ ու մ ե ն հ ա ղ թ ո ղ ի դ եր ու մ լ ի ն ե լ և շ ա տ մ ի ա վ ո թ ն եր վ ա ս տ ա կ ե լ : Ու ս ու ց ի չ ը ա ք տ ք է կ ար ո ղ ան ա ն ա ն խ ա դ ի մ ե ջ ը ն դ գ ր կ ե լ ա յ ն ա շ ա կ եր տ ն եր ի ն , ո վ ք եր ա մ ա չ կ ո տ ե ն , ն ր ան ց ա ք տ ք է տ ա լ ա յ ն պ ի ս ի դ եր եր , ո թ ն ր ան ք շ ար ու ն ա կ ե ն ի թ ե ն ց մ ա ս ն ա կ ց ու թ յ ու ն ը խ ա դ ի ն , -ա ս ու մ է **Ի . Կ ա զ ժ յ ու ս ը :** Տ ար ր ա կ ան դ ա ս ար ան ն եր ու մ , ի ն չ ա ք ս ն շ ու մ է Ի . Կ ա զ ժ յ ու ս ը , ու ս ու ց ի չ ը կ ար ո ղ է ա շ ա կ եր տ ն եր ի հ ե տ տ ար բ եր ա ռ ար կ ան եր պ ա տ ր ա ս տ ե լ , հ ան ձ ն ար ար ե լ ա շ ա կ եր տ ն եր ի ն ա յ ս կ ա մ ա յ ն պ ար ա գ ան եր ը գ տ ն ե լ դ ա ս ա ս ե ն յ ա կ ու մ և ա յ լ ն :

Ը ս տ բ ո վ ան դ ա կ ու թ յ ան ՝ դ ի դ ա կ տ ի կ ա կ ան խ ա դ եր ը լ ի ն ու մ ե ն ս յ ու ժ ե տ ա դ եր ա յ ի ն և խ ա դ -վ ար ժ ու թ յ ու ն ն եր :

Սյուլ ժե տադերայ ին են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները:

Սյուլ ժե տադերայ ին խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուլ ժե տադերայ ին խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուլ ժե տադերայ ին խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա փորձում է լուծել բարդ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Սյուլ ժե տադերայ ին խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուլ ժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառնությունները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այս ստեղծումնական խնդիրը թաքնված է:

Խաղ-վարժությունները նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ-վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողություններին ու հմտություններին մշակումը:

Ներկայացնենք երեխայի ճանաչողական գործունեությունը զարգացնող և ուսումնադաստիարակչական գործում կարևոր նշանակություն ունեցող խաղեր և վարժություններ:

«**Յետևիր և կատարիր**»: Նպատակը-զարգացնել **ուշադրության** ստեղծարարական ունակությունը: Անհրաժեշտ նյութեր-չկան: Ընթացքը: Խմբավարն անվանում է մի քանի բառ՝ «աթոռ», «մահճակալ», «մատիտ», «տետր», «գիրք», «ազնավ», «ծիրան», «պատառաբաղ» 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 ընկճվի, շփոթվի, ապավարժությունը կրկնեք և սմեկ 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 անուներ: Վերջում կարելի է միավորել առաջին և երկրորդ խաղերը, այսինքն՝ երեխան ծափ է տալիս մրգի անվանումը լսելիս և կանգնում է՝ բույսի դեպքում:

«Գտիր տարբերությունները»: Նպատակը – գարգացնել **ուշադրության** կենտրոնացումը: Անհրաժեշտ նյութեր – նույն նկարի 2 տարբերակ, որոնք պարունակում են 10-12 տարբերություններ, մի քանի անավարտ նկարներ, կիսատ ներկված նկարներ: Ընթացքը: Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և նշի դրանց տարբերությունները (նկար 9):

«Ուշադրության ուն» Նպատակը – գարգացնել կամածին **ուշադրության ունը**: Անհրաժեշտ նյութեր – նկարչական թուղթ, գույնավոր մատիտներ: Ընթացքը: Երեխային տալ թուղթ, գույնավոր մատիտներ և խնդրել նկարել 10 եռանկյունի: Երբ ավարտի այդ աշխատանքը, երեխային զգուշացնել, որ այժմ պետք է ուշադիր լինի, քանի որ հրահանգը տրվելու է միայն մեկ անգամ: Յրահանգ: «Եղի՛ր ուշադիր, կարմիր մատիտով ընդգծի՛ր երրորդ և յոթերորդ եռանկյունները»: Եթե երեխան հարցեր է տալիս, խմբավարը պատասխանում է. «Արա այնպես, ինչպես հասկացել ես»: Եթե երեխան կատարի առաջին հրահանգը, կարելի է վարժության պահանջները բարդացնել:

«Մտապահիր առարկաները»: Նպատակը – գարգացնել **ուշադրության ունը**, տեսողական **հիշողության ունը**: Անհրաժեշտ նյութեր – թուղթ, գրիչ, 10-15 առարկա՝ ըստ նախընտրության (դոմինո, շաշկի, մկրատ, մատիտ և այլ տարբեր առարկաներ): Ընթացքը: Խմբավարը նախօրոք շրջանի մեջ դասավորում է 10-15 առարկա, որոնք ծածկված են թղթով: Խմբավարի մոտ պետք է լինի թուղթ և գրիչ՝ երեխաների պատասխանները գրանցելու համար: Մասնակիցները նստում են շրջանով: Երբ բոլոր մասնակիցները պատրաստ լինեն վարժության կատարմանը, խմբավարը բացում է առարկաները և ցուցադրում 15-30 վայրկյան: Երեխաները պետք է հիշեն ցուցադրված առարկաները: Այնուհետև խմբավարն առարկաները նորից ծածկում է: Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է հիշի հնարավորինս շատ առարկա և դրանց նկարագրությունները (ինչպես են դրված, ինչ գույն և տեսք ունեն և այլն):

«Մատեր»: Նպատակը – գարգացնել **ուշադրության ունը**, կենտրոնացվածությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: Ընթացքը: Երեխաները նստում են շրջանով: Խմբավարն ասում է. «Յարմար դիրքով տեղավորվեք աթոռների: Ձեռքերը դրեք ծնկներին այնպես, որ ձեռքի մատները ծնկներից ցած դիրքում լինեն: Մատները թողնում եք ազատ: «Սկսեցինք» հրահանգի դեպքում հաջորդաբար և դանդաղ պտտացրեք ցուցամատը, միջնամատը և մատնեմատը՝ համաչափ արագությամբ և մի ուղղությամբ այնպես, որ մեկը մյուսին չդիպչեն: Ուշադրության ունը կենտրոնացրեք այդ շարժումների վրա: «Կանգ առ» հրահանգի դեպքում դադարեցրեք շարժումները»: Վարժության ունը կրկնել մի քանի անգամ՝ 5-15 րոպե տևողությամբ:

«Ուշադիր լինենք միմյանց հանդեպ»: Նպատակը – զարգացնել **ուշադրությունը, հիշողությունը, երևակայությունը:** Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: Ընթացքը: Տարբերակ առաջին: Մասնակիցներից մեկը նստում է մեջքով դասարանին: Նա պետք է մանրամասնորեն նկարագրի ներկաներից որևէ մեկի արտաքինը՝ հագուստի դետալները, սանրվածքը, կոշիկները և այլն: Տարբերակ երկրորդ: Խմբավարը մասնակիցներին խնդրում է բաժանվել զույգերի և կանգնել միմյանց մեջքով: Խմբավարն անցնում է բոլոր մասնակիցների կողքով և ամեն մեկին տալիս է մեկ հարց գուգընկերոջ մասին (արտաքինի, հագուստի մասին և այլն):

«Կոճակները» Նպատակը – զարգացնել **ուշադրությունը, հիշողությունը:** Անհրաժեշտ նյութեր – քառակուսի վանդակներով խաղադաշտ (շախմատի նման), տարբեր տիպի կոճակներ, յուրաքանչյուր կոճակից՝ երկու ական: Ընթացքը: Խաղում են երկու մասնակից: Մասնակիցներին տրվում են հավասար քանակությամբ և նույն տեսակի կոճակներ: Յուրաքանչյուր խաղացող ունի խաղադաշտ, որը քառակուսի է և բաժանված է վանդակների: Խաղը սկսողն իր դաշտում դնում է երեք 38 կոճակ, երկրորդ խաղացողը պետք է նայի և հիշի, թե կոճակներից յուրաքանչյուրը որտեղ է դրված: Այնուհետև առաջին խաղացողը թղթով ծածկում է իր խաղադաշտը, իսկ երկրորդ մասնակիցը պետք է իր դաշտում կրկնի կոճակների ճիշտ նույն դասավորությունը (հայելային արտացոլմամբ): Որքան վանդակներն ու կոճակները շատանում են, այնքան խաղը դառնում է հետաքրքիր և դժվար:

«Խաղալիք-ընկերներ»: Խաղի նպատակը՝ **առարկաները համեմատել ու կարողություն հստակեցնել ու ձևավորում (ըստ գույնի, չափի, ձևի):** Թվերի **հերթականությունը պահպանել ու, 1-10 առարկաները հաշվել ու կարողություն ամրապնդում:**

Դիդակտիկ պարագաներ՝ տնակի նկարով պաստառ, քառակուսիներ, եռանկյուններ՝ մագնիսով միմյանց միանալ ու հատկություն ամրապնդում:

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

-Տեսնե՛ք, ինչ պիսի՛ անտառ է: Իսկ ի՞նչ եք տեսնում եղևնիների տակ (տնակ):

-Ի՞նչ պատկերներին է կազմված տնակը (եռանկյունուց, ուղղանկյունին, քառակուսուց և շրջանին):

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

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

-Քանի՞ պատուհան ունի տնակը (1):

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

-Այդ քառակուսիները չափերով համեմատած ինչ պիսի՞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 պատկերներին է կազմված տնակի տանիքը (ուղղանկյունին և եռանկյունուց):

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

-Կարո՞ղ ենք մենք էլ պատրաստել այսպիսի մի տնակ, - հարցնում է ուսուցիչը և ցուցատախտակին դնում համապատասխան երկրաչափական մարմիններ, որոնք կարող են իրար միանալ իրենց մագնիսական հատկության 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:

-Թը՛խկ-թը՛խկ, ո՞վ է ապրում տնակում:

-Ես, քարի Կոկորդիլ ու Գենան:

-Եվ ես,-ասում է աղվես քույրիկը:

-Եվ ես,- ավելացնում է արջուկը:

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

-Գիտե՞ք, թե ով է նա(Չեբուրաշկան):

-Ապրում էին նրանք համերաշխ, բայց բոլորին ձանձրալի էր դարձել ամեն բան: Իսկ ոչ հեռու կար խաղալիքների քաղաք: Մի անգամ Չեբուրաշկան առաջարկեց գնալ այդ քաղաք: Ի՞նչ խաղալիքների նրանք հանդիպեցին,-երեխաները ասում են խաղալիքների գույները, չափերը և քանակը:



«Բուրատինոյի հանելուկը»

Խաղի նպատակը՝ Ձևավորել նկարների մեջ երկրաչափական մարմինները տարբերակել ու կարողություն:

Դիդակտիկ պարագաներ՝ Պաստառ Բուրատինոյի նկարով, մեկ հատ պաստառի

տեսքով բոլորի համար, կամ յուրաքանչյուր երեխայի

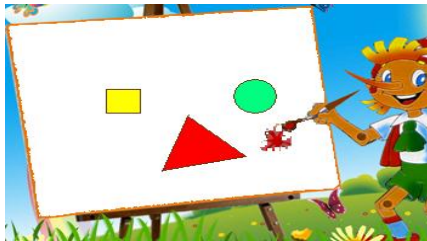
համար առանձին-առանձին՝ քարտերի ձևով:

խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է Բուրատինոյի նկարը, որում նա նկարում է շրջան, քառակուսի, եռանկյուն:

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

-Թվարկեք և ցույց տվեք, թե ինչ է նա նկարում (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն):

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



Ըստ նյութի՝ դիդակտիկական խաղերը բաժանվում են 3 խմբի՝ առարկայական խաղեր (խաղալիքներով, բնական նյութերով և այլն), սեղանի խաղեր և բառային խաղեր: Առարկայական խաղերը ավելի հասանելի են երեխաներին, քան մյուս խաղերը, քանի որ հիմնվում են անմիջական ընկալման վրա: Օրինակ՝ անվանել դասարանային առարկաները (սեղան, աթոռ, գրատախտակ, գիրք, տետր, գրիչ, մատիտ և այլն): Սեղանի խաղերը, ինչպես և առարկայական խաղերը, հիմնված են գննականության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե առարկան, այլ նրա պատկերը: Սեղանի խաղերի բովանդակությունը տարաբնույթ է: Լոտոյի մի քանի ձևեր, նկարների գույններ երեխաներին ծանոթացնում են մրգերին, բանջարեղենին, կենդանիներին, թռչուններին, նրանց որակներին և հատկություններին: Մյուսները մատնանշում են բնության եղանակային երևույթների ներկայացումը («Տարվա եղանակ» լոտոն), տարբեր մասնագիտությունների մասին («Ի՞նչը ում է պետք»): Ինչպես և դիդակտիկ խաղալիքը, սեղանի խաղը ևս լավ արդյունք է տալիս այն դեպքում, երբ այն պահանջում է ինքնուրույն մտավոր աշխատանք⁹:



⁹ Սայ ադյան Տ., Ռ., Մաթեմատիկական խաղերի ուսուցման մեթոդիկական տարրական դպրոցում, 16.04.2014թ

ԵՇՐԱԿԱՑՈՒ ԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի միջրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: **Խաղը պետք է միաձուլվի լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Երեխաների ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը և ձևավորումը կրտսեր դպրոցականների մոտ հիմնականում իրականացվում է խաղի միջոցով:**
2. Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչել ու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից: Այս տարիքից խաղի միջոցով ակտիվորեն զարգամում են երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունը, 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 ինքնուրույնությունը**, որին մեծապես նպաստում է խաղը: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ:
5. Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները խաղի միջոցով ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները`

- իմացական 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 վարքաձևերի ձևավորում,
- երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում,

6. Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության 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, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման 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: Յենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված:
10. **Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի մի շարք անձային որակներ, պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, զարգացնում են ուշիմությունը, աշխուժությունը, գսպլածությունը և այլ դրական հատկանիշներ:**
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 ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ներկայացնելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները՝ կարծում ենք, որ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական ամսական ժամին կարևոր է կիրառել միջամարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող ամսականների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի

տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտուղարագյունը՝ տնտեսելով ժամանակը:

12. **Դասարանում կիրառել ենք տարբեր բնույթի խաղեր և հանգել ենք այն եզրակացության, որ դրանք իսկապես զարգացնում են երեխայի ուղղորդող ուժերը, հիշողությունը, երևակայությունը, ստեղծագործական մտածողությունը, տրամաբանական մտածողությունը, ինքնուրույնությունը, 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 Ս. Լ., խաղը որպես կրթության դպրոցականների ճանաչողական 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 մեթոդիկական տարրական դպրոցում, 16.04.2014թ
4. Սիմոնյան Մ., Դիդակտիկական խաղերը որպես կրթության դպրոցականի ճանաչողական գործունեության բարելավման միջոց, 08.05.2020թ.
5. <https://sayadyantatevik.files.wordpress.com/2016/05/d5b4d5a1d5a3d5abd5bdd5bfd680d5a1d5afd5a1d5b6-d5a9d5a5d5a6-1.docx>
6. <file:///C:/Users/vava/Downloads/arxutyannarmine.pdf>

Դասապլան

Ուսուցիչ՝ Է. Գալուստյան

Առարկա՝	Մայրենի	Ամսաթիվ	13.11	Կիսամյակ	1	Դասարան՝	1-ի
Թեմա՝	Րհնչյուննի ուսուցում:						
Օգտագործվող նյութեր՝	Դասագիրք, կավիճ, ր-ով սկսվող բառերով քարտեր, նկարներ, կաթիլներ, ժամացույց:						
Դասի	Բաղաձայն և ձայնավոր հնչյունների տարբերակում, Ր հնչյուն						

Նպատակը՝	Ուսուցում, ամրապնդում:			
Ուսուցման արդյունքներ, որոնք կփաստեն, որ ուսուցումը տեղի ունեցրել է				
Վերջնարդյունքները	Աշակերտը կճանաչի Ռբաղաձայն հնչյուն-տառը, կկարողանա դիրքը բառի մեջ:			
Գործողություններ (Ժամ/տևողություն)	Ուսումնական գործունեություն	Ուսումնական գործունեություն	Հարցադրումներ	Կիրառվող
<p>Նախորդ դասի հարցում, հթանում (15ր)</p> <p>Նոր նյութի ներկայացում (10ր)</p> <p>Քարտային աշխատանք (5ր)</p> <p>Դասի ավարտ (15ր)</p>	<p>Աշակերտները Ռ հնչյուն-տառով բառեր են ասում (բառակազմում, բառամիջում և բառավերջում)</p> <p>Հնչյունային վերլուծությամբ են ներկայացնում բառերը ուսուցչի օգնությամբ: Ներկայացնում են, թե հնչե պատկերված քարտերի վրա, տվյալ բառում կա՞րտառը</p> <p>Գրում են Ռ տառը, սար, Արա բառերը:</p>	<p>Ուսուցիչը Նախորդ դասի հարցում է անում՝ մտադրոհ մեթոդի միջոցով, Ռ տառով բառեր է հարցնում, ներկայացնում է Ռ տառը տպագիր և ձեռագիր:</p> <p>Ուսուցիչը տնտրում ցույց է տալիս Ռ տառը</p>	<p>Րոպե բառի մեջ ո՞ր դիրքում է գտնվում Ռ տառը: Ի՞նչ բառեր գիտեք Ռ տառով: Ի՞նչ է հնչյունը, ի՞նչ է տառը:</p> <p>Ի՞նչ է ք հիշում այս օրվա դասից:</p>	<p>Մտադրոհ խաղային մ (քարտային T-աձև աղյուսակ)</p>
Տնային աշխատանք	Սովորել և գրել Ռ հնչյուն-տառը:			

Փոխանօրեն՝ Չ. Արզումանյան

Մեթոդիավորման նախագահ՝ Ս. Պռագյան