**ԳԱՎԱՌԻ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ**

**ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Թեմա՝** Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականի ուսուցման միջոց

**Հետազոտող ուսուցիչ՝** Սարգսյան Սիլվա

**Ղեկավար՝** Միրիբյան Ժենյա

ԳԱՎԱՌ 2022

***Բովանդակություն***

*Ներածություն* ...............................................................................................................................3

1. Կրտսեր դպրոցական տարիքի ընդհանուր բնութագիրը ...............................................4
2. Խաղի տեսակները, կառուցվածքը և կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները ...............................................................................................6
3. Խաղի նշանակությունը կրտսեր դպրոցականների կրթադաստիարակչական աշխատանքների իրականացման գործընթացում........................................................10
4. Կրտսեր դպրոցում կիրառվող խաղերի նմուշ օրինակներ ..........................................13

*Եզրակացություն* .......................................................................................................................19

*Օգտագործված գրականության ցանկ* ...................................................................................20

*ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ*

***Թեմայի արդիականություն:***Ժամանակակից իրավիճակը, որը ծագել է դպրոցական կրթական համակարգում, բնորոշվում է մի շարք դրական շարժով, որը առաջին հերթին կապված է երեխաների կրթության և ուսումնական գործընթացի բարեփոխումների հետ: Ուսումնասիրվող թեման խիստ արդիական է քանի որ, խաղը համարվում է կրտսեր դպրոցականների ուսուցման և դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից մեկը: Հայտնի է, որ խաղի միջոցով կրտսեր դպրոցի աշակերտները ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ։ Խաղերը նպաստում են կրտսեր դպրոցականների ընկալման, ուշադրության, հիշողության, մտածողության և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը:

***Հետազոտության նպատակն է՝*** ուսումնասիրել խաղի դերը կրտսեր դպրոցականների ուսուցման և դաստիարակության գործընթացում:

***Հետազոտության օբյեկտն է*** հանդիսանում կրտսեր դպրոցականների ուսուցումը և դաստիարակությունը խաղի միջոցով, իսկ ***հետազոտության առարկան*** խաղն է՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման միջոց:

Նպատակին համապատասխան առաջադրվել են հետևյալ **խնդիրները`**

1. Ներկայացնել կրտսեր դպրոցական տարիքի ընդհանուր բնութագիրը:
2. Քննարկել խաղի տեսակները, կառուցվածքը և կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները:
3. Կարևորել խաղի նշանակությունը կրտսեր դպրոցականների կրթադաստիարակչական աշխատանքների իրականացման գործընթացում:
4. Ներկայացնել կրտսեր դպրոցում կիրառվող խաղերի նմուշ օրինակներ:

***Հետազոտության տեսական նշանակությունը:*** Հետազոտական աշխատանքի մեջ տրվում է դիդակտիկ և զարգացնող խաղերի բնութագիրը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման մեթոդ:

***Հետազոտության գործնական նշանակությունը:*** Հետազոտության մեջ ձևակերպված եզրակացությունները և առաջարկությունները կարող են օգտագործվել ուսուցչի աշխատանքում՝ կրտսեր դպրոցականների հետ աշխատանք կազմակերպելիս:

1. *ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ*

Շատ ուսումնասիրություններում կրտսեր դպրոցական տարիքը համարվում է մանկությɯն ավարտը, չնայած, որ երեխան դեռևս պահպանում է իրեն հատուկ մանկամտությունը, թեթևամտությունը, սակայն նաև սկսում է սպառել նախադպրոցականին բնորոշ անմիջականությունը, ձեռք բերելով վարքի նոր տրամաբանություն: Հաճախելով դպրոց` նա ոչ միայն գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ է ձեռք բերում, այլև սոցիալական նոր կարգɯվիճակ /Լ.Ի. Բոժովիչ/`աշակերտի և դրա հետ կապված, փոխվում են նրա հետաքրքրությունները, արժեքները ողջ կյանքի համար:

Ինչպես նշում է Ա. Վ. Պետրովսկին, անձի հոգեկան շատ որակների հիմքը դրվում ու զարգանում է կրտսեր դպրոցական տարիքում [2,էջ 85]: Այդ իսկ պատճառով էլ շատ հետազոտողներ իրենց ուշադրությունը կենտրոնացրել են այդ տարիքի երեխɯների ինտելեկտուալ զարգացման և տարիքային հնարավորությունների ուսումնասիրման խնդրին:

Ինչպես արդեն նշվել է, կրտսեր դպրոցական տարիքի առաջատար գործունեությունը ուսուցումն է, որի հիման վրա էլ իրականացվում է նրա հոգեկանի զարգացումը: Առաջատար գործունեության հիման վրա ձևավորվում են հոգեբանական նորագոյացությունները: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի հոգեբանական նորագոյացություններն են` գործողությունների կամածինությունը, հոգեկանի ներքին պլանի ձևավորումը, ռեֆլեքսիան [2, էջ 108]: Կամɯծինության որակը դրսևորվում է գործողության նպատակները գիտակցորեն առաջադրելու, դրանց հասնելու միջոցներ որոնելու, գտնելու և դժվարությունները հաղթահարելու կարողության ձևով: Այս որակի զարգացմɯնը նպաստում է ուսուցչի պարապմունքների ճիշտ կազմակերպումը: Երբ երեխան կարողանում է ճիշտ կազմակերպել ուսումնական տարբեր առարկաների գծով այս կամ այն հանձնարարությունների կատարումը, լուծման լավագույն ուղիների ընտրումը և պլանավորումը, սա խոսում է նրա վերահսկմɯն մեծ կարողությունների մասին:

Ուսումնական գործունեության կարևոր պահանջներից է իր հայտնած մտքերի ու գործողությունների ճշտությունը: Սեփական մտքերն ու գործողությունները կարծես դրսից տեսնելու և գնահատելու կարողությունների ձևավորումը խոսում է ևս մեկ կարևոր հոգեբանական նորգոյացության` ռեֆլեքսիայի մասին: Որը թույլ է տալիս օբյեկտիվորեն վերլուծելու սեփական դատողություններն ու արարքները` գործունեության նպատակին ու պայմաններին համապատասխան կամ անհամապատասխան լինելու տեսակետից:

Երեխաների հոգեբանամանկավարժական առանձնահատկություններն իրենց մեջ ներառում են նաև անձնային և կամային ոլորտները: Սկսում են ձևավորվել երեխայի տարաբնույթ գործունեության և վարքի նոր մեխանիզմներ, ձևավորվում է նրանց դրդապատճառային ոլորտը և տարբեր անձնային պահանջմունքներ:

Կրտսեր դպրոցականը սկսում է գիտակցել իր տեղը շրջապատում, նրա մեջ սկսում են ձևավորվել իր վարքը շրջապատին համապատասխանեցնելու ձգտում, սկսում է գիտակցել սեփական հաջողություններն ու անհաջողությունները: Այս տարիքի երեխաներն ունեն ակնառու-պատկերավոր մտածողություն: Նոր դպրոց ընդունվող երեխաները դեռևս նպատակասլաց կերպով ուշադրությունը կենտրոնացնելու ընդունակություն չունեն: Նրանք հիմնականում ուշադրություն են դարձնում այն երևույթների վրա, որոնք անմիջականորեն հետաքրքրություն են առաջացնում և աչքի են ընկնում իրենց անսովորությամբ ու պայծառությամբ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաները ձեռք են բերում հիշելու խնդիրները տարբերակելու կարողություն [2, էջ 111]:

Երեխաները գիտակցում են իրենց սոցիալական <<Ես>>-ը, ձևավորվում է ներքին սոցիալական դիրքորոշում, աստիճանաբար ձգտում են իրենց տեղն ու դերն ունենալ միջավայրում, վայելել մեծերի հարգանքը, համակրանքը, ուշադրություն գրավել, ինչպես նաև աչքի ընկնել:

Կրտսեր դպրոցականներն իրականացնում են մարդու գործունեության բոլոր ձևերը՝ ***խաղ, ուսում, աշխատանք,***  սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթն էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս ձևերից: Նշենք այն, որ սովորելու և խաղալու ցանկությունը ողջ կրտսեր դպրոցական տարիքում զուգորդվում է, և դժվար է որոշել, թե որ գործունեությունը ծավալելու ձգտումն է գերիշխում այդ տարիքի երեխաների մեջ [4, էջ 8]:

Ստորև ներկայացնենք խաղի տեսակները, կառուցվածքը և կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները:

1. *ԽԱՂԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ, ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔԸ ԵՎ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑԻ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ*

Խաղը, որպես աճող սերնդին փորձի փոխանցման միջոց գոյություն է ունեցել դեռևս անտիկ ժամանակաշրջաններից: Անտիկ աշխարհում խաղերը հասարակական կյանքի մի մասն են կազմել և դրանց տրվել են կրոնական-քաղաքական նշանակություն:

Խաղային գործունեության տարբեր խնդիրներ ուսումնասիրել են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ, ինչպիսիք են Կ.Դ. Ուշինսկին, Պ.Պ. Բլոնսկին, Ս.Լ. Ռուբինշտեյնը, Դ.Բ. Էլկոնինը, Զ. Ֆրեյդը, Ժ. Պիաժեն և այլն:

Խաղը ունի և ֆիզիկական, և հոգեբանական, և սոցիալական ուղղվածություն: Այն ներգրավում է երեխաներին որոշակի սոցիալական փոխհարաբերությունների մեջ և օգնում է նրանց կառուցել իրենց վարքը:

Խաղը մարդու գործունեության երեք (խաղ, ուսում, աշխատանք) տեսակներից մեկն է: Մարդուն կարելի է ոչ միայն homo sapiens (բանական մարդ) անվանել, այլև homo ludens (խաղացող մարդ): Խաղը ակտիվության այն տեսակն է, որն իրագործվում է հանուն հենց այդ ակտիվության և նրա պատճառած հաճույքի [1, էջ 606]:

Խաղի ժամանակ երեխաները ոչ միայն իրականություն են դարձնում իրենց ձգտումները, այլև համոզվում են գիտելիքների կարևորության և խաղի ժամանակ հաղթանակ տոնելու համար, դրանց պարտադիր իմացության մեջ:

Մինչև վերջերս մանկավարժական գործընթացում խաղը դիտվում էր որպես ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Այսօր, խաղը դիտարկվում է նաև որպես համագործակցային ունակություններ ձևավորող, երեխայի միջանձնային հարաբերությունները կարգավորող, մանկական կոլեկտիվին աստիճանաբար ադապտացնող անփոխարինելի միջոց:

Ժամանակակից մանկավարժները, դիտարկելով խաղի բարենպաստ ազդեցությունը երեխաների ճանաչողական գործունեության վրա, գտնում են, որ խաղը ոչ այնքան նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու միջոց է, որքան «երեխայի գիտելիքները մակերեսային ճանաչման մակարդակից փորձի ընդհանրացման մակարդակ տեղափոխելն է» [ 7, էջ 85]:

Նկատի ունենալով խաղի նկատմամբ վերը նշված մոտեցումները՝ մեր ուսումնասիրությունների շրջանակում խաղերը դասակարգել ենք ըստ հետևյալ տեսակների.

1. ***Ֆունկցիոնալ խաղեր***. սկսվում են 3 - 4 ամսականից մինչև 2 տարեկան հասակը. նույն գործողությունների բազմակի կրկնություն: Սրանց շարքում է նաև նախաթոթովանքը՝ ղունղունոցը: Սրանք ակտիվության ժառանգականորեն պայմանավորված դրսևորումներ են:

2. ***Սիմվոլային խաղեր***. 1,5 - 2 տարեկանում սկսվում է անցումը սիմվոլային խաղերին: Խաղի մեջ որոշ առարկաներ օգտագործվում են որպես տվյալ իրադրության մեջ բացակայող առարկաների փոխարինողներ: Օրինակ, երեխան շարում է խորանարդիկները (ֆունկցիոնալ խաղ), բայց ասում է, որ սա տուն է: Սիմվոլային խաղին բնորոշ է պայմանականությունը. երեխան պիտի ունենա մտապատկերների որոշակի պաշար և երևակայության աշխատանք: Այսպիսի խաղերի միջոցով կարելի է հարուստ տեղեկություններ ստանալ երեխայի մտավոր զարգացման, իմացական գործընթացների և հարմարվողական (ադապտացիոն) մեխանիզմների ձևավորման մասին:

3. ***Դերային խաղեր***: 3 - 4 տարեկանից՝ սիմվոլային խաղերի եռուն շրջանում նկատվում են միջանկյալ գործողություններ, որոնք մեծահասակների դերերի ընդօրինակումներ են: 4 - 5 տարեկանը դերային խաղերի շրջանն է, երեխաները ստանձնում են հոր, մոր, բժշկի, զինվորի, վաճառողի և այլ դերեր: Խաղային դերերի կատարման հիմքում ընկած է ընդօրինակումը: Դերային խաղերը նպաստում են անձի սոցիալական զարգացմանը և հասունացմանը, սոցիալական հմտությունների ձևավորմանը: Այս խաղերի ընթացքում երեխան նախապատրաստվում է ապագայի հասուն դերակատարումների համար:

4. ***Խաղեր ըստ կանոնների***: Մոտավորապես 6 տարեկանում անցում է կատարվում կանոններով խաղերին: Խաղի այս տեսակը ներառում է խաղի մյուս տեսակները: Կանոններով խաղն աստիճանաբար դառնում է առաջատար: Սահմանվում են կանոններ, որոնց պիտի հետևեն խաղացողները: Ընդ որում՝ խաղի կանոններն աստիճանաբար բարդանում են: Այս խաղերում ևս երեխաները փորձում են նմանվել մեծահասակներին, խաղում են նրանց սոցիալական դերերը, բայց ավելի խիստ և հստակ կանոններով, իրավունքներով և պարտականություններով քան նախորդ փուլի դերային խաղերի ժամանակ:

5. ***Էլմինացիոն խաղեր***: Իր տեսած որևէ տխուր պատկերի ազդեցությամբ կամ ներքին լարվածության հետևանքով ծնված խաղեր են: Երեխան փողոցում տեսել է սատկած թռչուն: Տուն գալով՝ պառկում է հատակին և ասում. §Ես մեռած ծիտիկ եմ»: Այս խաղերը բնորոշ են նաև մեծահասակներին, երբ իրենք հայտնվում են որևէ տհաճ իրավիճակում, ստիպում են, որ ուրիշներն էլ կրեն այդ տանջանքը:

6. ***Շարժուն խաղեր***: Խաղ-զվարճալիքները, շարժախաղերն ու սպորտային խաղերը, ակտիվացնող ու ջերմացնող վարժանքները տրամադրությունը բարձրացնելու, գործունեության մի ձևից մյուսին անցնելու նպատակով (ֆիզիկական և հուզական զարգացում), պետք է ուղեկցեն վեց տարեկան առաջին դասարանցիներին, ինչպես դասերի ժամանակ, այնպես էլ դասամիջոցներին ու ազատ ժամանակը կազմակերպելիս:

7. ***Դիդակտիկ (ուսուցանող) խաղեր***: Կրտսեր դպրոցում, հատկապես վեց տարեկան առաջին դասարանցիների ուսուցումը կազմակերպելիս ամենից առաջ հարկ է խոսել խաղի՝ ոչ այնքան որպես զվարճանքի ու ազատ ժամանցի կազմակերպման ձևի, որքան ուսուցման մեթոդի մասին:

Խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման մեթոդ, և՛ որպես ուսուցման ձև, և՛ որպես ինքնուրույն գործունեություն, և՛ որպես երեխայի անհատականության համակողմանի զարգացման միջոց:

Վեց տարեկանների հետ աշխատելիս դիդակտիկական խաղը ուսումնական խնդրի իրականացման միջոց է, ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Դիդակտիկ խաղը ուսումնական պարապմունքի տեսակ է, ակտիվ ուսուցման մեթոդներից մեկը (Կրուգլիկով Վ. Ն. 1988): Սա ուսումնական ակտիվ գործունեություն է, որի ընթացքում նմանակման միջոցով մոդելավորում են ուսուցանվող համակարգերը, երևույթները, գործընթացները: Դիդակտիկական խաղերի բովանդակությունը ուսումնական որևէ խնդրի լուծումն է. գիտելիքի ամրապնդում, կարողության մշակում և այլն:

Դեռ անցյալ դարի կեսերին Ուշինսկին խաղի նշանակության մասին արտահայտեց այնպիսի մտքեր, որոնք չեն կորցրել իրենց արժեքն այսօր: Նա գտնում էր, որ խաղը թույլ է տալիս տեսնելու ու ճանաչելու երեխաների հոգին, այն նպաստում է մանուկների դաստիարակությանն ու զարգացմանը: Խաղի մեջ երեխան փորձում է իր ուժերը, դառնում ինքնուրույն: Այստեղ երեխան յուրահատուկ ձևով վերարտադրում է այն, ինչը տեսնում է շրջապատում: Ուշինսկին խաղը դիտում է որպես երևակայության դրսևորման միջոց:

Խաղը ունի որոշակի ***կառուցվածք***, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է [ 4, էջ 17]:

Խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

* ***ուսուցողական խնդիրների առկայությունը՝*** ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա:
* ***դաստիարակչական նշանակությունը՝*** որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած հոգեբանամանկավարժական ազդեցություններով:
* ***զարգացնող*** նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով:
* ***խաղի կանոնները*** պիտի բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն մտավոր և ֆիզիկական կարողություններին:
* ***խաղի ընթացքը*** պիտի տվյալ դասարանի երեխաններին հասկանալի մակարդակով նկարագրվի:
* ***խաղի արդյունքների վերլուծությունը, գնահատումը և ամփոփումը:***

Այսպիսով, դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պետք է կարևորի վերը նշված դիտարկումները:

Թեև խաղի միջոցով երեխաները սովորում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված որոշակի նյութ, սակայն խաղային և ուսումնական գործունեություններն ունեն որակական նշանակալի տարբերություններ. *Խաղը մնում է խաղ, դասը՝ դաս* [ 4, էջ 19]:

Այսպիսով՝ խաղը դառնում է կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ունակությունների ակտիվացման միջոցներից մեկը, ձևավորում մտավոր գործունեություն ծավալելու պահանջմունք:

1. *ԽԱՂԻ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԿՐԹԱԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐԻ ԻՐԱԿԱՆԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ*

Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դասապրոցեսի ընթացքում կիրառվող խաղերին, նպաստում է նրանց ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաիրացմանը, տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված՝ դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ, որոնք էլ իրենց հերթին նպաստում են կամային որակների առաջացմանը:

Խաղի ժամանակ ձևավորվում և զարգանում են ոչ միայն անձնային մի շարք որակներ, ինչպիսին են՝ համառություն, աշխատասիրություն, արդարացիություն, ճարպկություն, արագ կողմնորոշվելու, կանխատեսելու ունակություններ, այլև բարձրակարգ մտածողության բոլոր բաղադրամասերը: Կրտսեր դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ժամանակ անցկացրած խաղերը երեխաների մեջ առաջացնում են ճանաչողական հետաքրքրություններ և ընդգծված սեր գրքի և սովորելու նկատմամբ [4, էջ 13]:

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

**Երկրորդ** գործառույթը երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով: **Երրորդ** գործառույթը մրցույթային է: Խաղերը, սովորաբար մրցութային տարրեր են պարունակում, որոնք ակտիվացնում են երեխաներին [4, էջ 13]:

Դասի ժամանակ խաղային գործունեությունը իրականացվում է հետևյալ ուղղություններով.

* Սովորողի առջև դրվում է դիդակտիկական որոշակի նպատակ խաղի տեսքով,
* Ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
* Ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղի միջոց,
* Ուսումնական խնդրի հաջող լուծումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:

Արդի դպրոցում խաղը կիրառվում է.

* Որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա որևէ առարկայի, թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ,
* Որպես առավել մեծ ու ընդհանուր տեխնոլոգիայի մի տարր,
* Որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա:

Կրտսեր դպրոցում կարևորվում է դիդակտիկ խաղերի դերը մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում, այսինքն՝ խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը:

Որպեսզի ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերը նպաստեն կրտսեր դպրոցականների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

* Ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան խաղեր,
* Խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխաների պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին,
* Խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրության, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում,
* Հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի դիդակտիկ խաղը:

Փորձը ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ ընտրված լինի խաղը, և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաններով, միևնույն է ուսուցիչն է, այն գլխավոր դերակարարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլև ունենալ հակադարձ ազդեցություն:

Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է որպես խաղացող հանդես գա երեխաների որևէ խմբի կողմից: Ուսուցիչը բոլորին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ.

1. Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները և քննադատական ակնարկները:
3. Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին՝ որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության բացակայությունը խանգարեց նրանց հայտնվել հաղթողների կազմում [4, էջ 21]:

Անհրաժեշտ է մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը՝ գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որը առաջինը և ճիշտ ավարտեց առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջում ավարտեցին, բայց արդյունավետ աշխատեցին:

Այսպիսով՝ խաղի կիրառումը ուսուցման մեջ լուծում է բազմաթիվ խնդիրներ, խաղերը արագացնում են ստեղծագործական հետաքրքրությունը առարկայի հանդեպ, խթանում են կրտսեր դպրոցականի ակտիվությունը դասի ընթացքում, նպաստում են աշակերտների ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը:

1. *ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ԿԻՐԱՌՎՈՂ ԽԱՂԵՐԻ ՆՄՈՒՇ ՕՐԻՆԱԿՆԵՐ*

Ինչպես արդեն նշեցինք, տարրական դասարաններում կիրառվում են կանոններով խաղերը, դերային խաղերը, շարժուն խաղերը, դիդակտիկ խաղերը: Կրտսեր դպրոցում խաղեր կազմակերպվում են տարբեր նպատակներով: Դրանք հիմնականում օգնում են աշակերտի ընդհանուր զարգացման գործընթացին. խաղեր կարող են կազմակերպվել ինչպես ուշադրության, հիշողության, դիտողականության, մտածողության, տրամաբանության, խոսքի զարգացման, բառապաշարի հարստացման նպատակներով, այնպես էլ ուսումնական որևէ խնդիր լուծելու համար: Օրինակ՝ հնչյուն - տառի ուսուցման և հնչյունային լսողության, մատների նրբաշարժումների զարգացման ընթացքում կիրառվող զանազան խաղերը: Տարրական դպրոցում սովորողի ընդհանուր զարգացմանը միտված խաղերը հաճախ զուգորդվում են ուսուցողական խնդիրների լուծման հետ: Այդ է պատճառը, որ ուսուցիչը օրվա պլանում երբ նշում է որևէ խաղի անցկացման մասին, նշում է դրա զարգացնող նշանակությունը և նպատակը, ապա նաև ուսումնական նպատակը:

Այժմ ներկայացնենք, կրտսեր դպրոցում կիրառվող խաղերի օրինակներ.

***Խաղ 1. «Արգելված շարժում»***

*Խաղի նպատակը՝*  թուլացնել դասարանի լարվածությունը, երեխաներին հաղորդել դրական լիցքեր, զարգացնել նրանց ուշադրությունը, կամային որակները:

*Խաղի ընթացքը՝* խաղացողները շրջանաձև կանգնում են դեմքով դեպի խաղավարը: Երաժշտության ներքո նրանք կրկնում են խաղավարի շարժումները: Այնուհետև խաղավարն ընտրում է որևէ շարժում, որն արգելվում է կրկնել նույնիսկ այն ժամանակ, երբ խաղավարը ցույց է տալիս այն: Նա, ով սխալմամբ կրկնում է այդ շարժումը, դուրս է գալիս խաղից:

Կազմակերպել 2-3 անգամ:

***Խաղ 2. «Գոչյուն, շշնջյուն, լռություն»***

*Խաղի նպատակը՝* կանոնավորել երեխաների վարքը, հանգստացնել նրանց, թուլացնել դասարանի հոգնածությունը, զարգացնել ուշադրությունը, կամային որակները, մշակել ազդանշանային համակարգով աշխատելու ունակություն:

*Անհրաժեշտ պարագաններ ՝* գունավոր ստվարաթղթից պատրաստված երեք ձեռք. կանաչ՝ «գոչյուն», դեղին «շշնջյուն», կարմիր «լռություն»:

*Խաղի ընթացքը՝* երբ խաղավարը բարձրացնում է կանաչ ձեռքը, կարելի է վազել, թռչկոտել, խոսել: Դեղին ձեռքը բարձրացնելու դեպքում կարելի է կամաց շարժվել և շշնջալ, իսկ կարմիր ձեռքի բարձրացնելու ժամանակ պետք է «քարանալ»՝ անշարժանալ տեղում, նստել կամ պառկել գետնին ու չշարժվել: Խաղը նպատակահարմար է ավարտել լռությամբ, որի ժամանակ կարելի է միացնել մեղմ երաժշտություն:

Կազմակերպել 4-6 անգամ:

***Երկրորդ տարբերակ.***Նույն պարագաների միջոցով կարելի է այս խաղից հետո աշխատանք տանել երթևեկության կանների շուրջ՝ երեխաներին սովորեցնելով շարժումներին զուգահեռ՝ արտասանել հետևյալ քառատողը.

*Կարմիր լույս է՝ սպասի՛ր,*

*Դեղին լույս է՝ պատրաստվի՛ր,*

*Կանաչ լույսն է քեզ ժպտում,*

*Դե՛ շտապի՛ր ու անցիր:*

***Խաղ 3. «Քնքուշ ձեռքեր»***

*Խաղի նպատակը՝* թուլացնել դասարանի լարվածությունը, զարգացնել երեխաների զգայական ընկալումները, կանոնավորել միջանձնային հարաբերությունները:

*Խաղի ընթացքը՝* խաղավարը սեղանին դնում է 6-7 փոքր առարկա: Օրինակ ՝ մորթի, վրձին, օղեր, բամբակ, կավիճ և այլն: Խաղացողը, մերկացնելով ձեռքը մինչև արմունկը, փակում է աչքերը: Ուսուցիչը բացատրում է, որ փոքրիկ կենդանին իր թաթիկներով քնքուշ դիպչելու է նրա թևին: Խաղացողը պետք է փակ աչքերով կռահի՝ ինչ է դիպչել իր թևին: Կազմակերպել 2-3 անգամ:

***Խաղ 4. «Ցատկոտե՛ք և բառը բաժանե՛ք վանկերի»***

*Խաղի նպատակը՝*  ամրապնդել բառը վանկերի բաժանելու երեխաների կարողությունը, դասը դարձնել հետաքրքրաշարժ, բեռնաթափել երեխաների հոգնածությունը: Այս խաղը ունի և՛ դիդակտիկ, և՛ առողջապահական նշանակություն:

*Անհրաժեշտ պարագաներ՝* ցատկապարաններ, գնդակներ:

*Խաղի ընթացքը՝* մի քանի երեխա հերթով ցատկապարան կամ գնդակ են ստանում: Նրանք ցատկապարանով ցատկում են և ուսուցչի առաջարկած բառը բաժանում վանկերի: Պարանի յուրաքանչյուր պտույտը կամ երեխայի յուրաքանչյուր ցատկը համապատասխանում է բառի մեկ վանկին: Երբ երեխաները ցատկում են, մյուսները ծափ են տալիս և ցատկող երեխաների հետ առաջարկած բառը բաժանում են վանկերի:

Նույնը կարելի է կազմակերպել գնդակներով: Գնդակի յուրաքանչյուր հարվածը համընկնում է առաջարկվող բառի վանկին:

Կազմակերպել 4-6 անգամ:

***Խաղ 5. «Որոշի՛ր գծապատկերը»***

*Խաղի նպատակը՝* զարգացնել երեխաների տեսողական ընկալումը, հնչյունային լսողությունը, բառերը հնչյունային վերլուծության ենթարկելու կարողությունը, սովորեցնել տարբերել ձայնավորները և բաղաձայները:

*Անհրաժեշտ պարագաներ՝* տարբեր բառերի գծապատկերներ, դրանց համապատասխան առարկաները կամ դրանց նկարները:

*Խաղի ընթացքը՝* դասարանը բաժանվում է խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբի առջև դրվում են տարբեր առարկաների անվանումների գծապատկերներ:

*Առաջադրանք.* ուսուցիչը ցույց է տալիս տարբեր առարկաներ կամ դրանց նկարները և տալիս հանձնարարություն.

-Ուշադիր դիտեք ձեր սեղանների վրա դրված գծապատկերները և այս նկարը: Ո՞ր խնբի մոտ է այս առարկայի անվան գծապատկերը: Եթե աշակերտները դժվարանում են, կարելի է առարկայի անվանումը նախապես ենթարկել վանկահնչյունային վերլուծության:

***Երկրորդ տարբերակ.*** Խաղը կարելի է կազմակերպել՝ երեխաներին բաժանելով համապատասխան առարկաների նկարները: Ուսուցիչը ցույց է տալիս գծապատկերը և հարցնում.

-Ո՞ր խմբի մոտ է այս գծապատկերին համապատասխանող առարկան կամ նրա նկարը:

Կազմակերպել 2-3 անգամ:

***Խաղ 6. «Բառաշղթա»***

*Խաղի նպատակը՝* զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, բառը վերլուծելու կարողությունը, հարստացնել նրանց բառապաշարը, ձևավորել համեմատելու, հակադրելու, համադրելու երեխաների կարողությունները:

*Անհրաժեշտ պարագաներ՝* տարբեր առարկաների փոքրիկ նկարներ:

*Խաղի ընթացքը՝* դասարանը բաժանվում է խմբի, կամ խումբ են ստեղծում յուրաքանչյուր նստարանին նստած երկու աշակերտները: Յուրաքանչյուր խմբի առջև լցվում են առարկայական տարաբնույթ նկարներ: Երեխաները պետք է ընտրեն և իրար կողքի հաջորդաբար դասավորեն նկարները այնպես, որ մի նկարում պատկերված առարկայի անվան վերջին տառով սկսվի հաջորդ նկարում պատկերված առարկայի անունը:

Կազմակերպել 2-3 անգամ:

***Խաղ 7. «Ո՞վ ավելի շատ»***

*Խաղի նպատակը՝* աշակերտների բառապաշարը հարստացնել նոր բառերով, զարգացնել արագ կողմնորոշվելու, խմբում աշխատելու, համագործակցելու երեխաների կարողությունները:

*Անհրաժեշտ պարագաներ՝* թուղթ, նշիչներ:

*Խաղի ընթացքը՝* աշակերտներին բաժանել երկու խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի տալ գրելու թղթեր, նշիչներ և հանձնարարություն.

-Գրե՛ք ձեզ ծանոթ արհեստների անվանումները:

Խմբերից մեկական խաղացող մոտենում է ուսուցչին և հերթով կարդում իր գրած արհեստավորների անվանումները: Որ խումբը շատ բառ է գրել, այդ խումբն էլ հաղթող է ճանաչվում: Օրինակ՝

*դարբին քարտաշ*

*բրուտ հացթուխ*

*որմնադիր կոշկակար*

*ատաղձագործ հանքափոր*

*դերձակ ոսկերիչ*

*ապակագործ խոհարար*

*փականագործ շինարար*

*ժամագործ հյուսն*

***Երկրորդ տարբերակ՝*** խաղը կարելի է կազմակերպել նաև մասնագիտությունների, կահույքի, քաղաքների, գյուղերի, երթևեկության միջոցների և այլ անունների շուրջ:

***Խաղ 8. «Ամենալավ փոստատարը»***

*Խաղի նպատակը՝* զարգացնել երեխաների կամային ուշադրությունը, հիշողությունը, կրկնել բառակազմության վերաբերյալ նրանց ունեցած գիտելիքները:

*Անհրաժեշտ պարագաներ՝* 3 ծրար, մեծ քարտեր, որոնց վրա գրված են պարզ կամ արմատական բառեր, փոքր քարտեր, որոնց վրա գրված են ածանցներ: Օրինակ՝ կարելի է պատրաստել 15-ական մեծ և փոքր քարտեր:

*Խաղի ընթացքը ՝* փոստատարի դերում հանդես են գալիս 3 աշակերտ , որոնց պայուսակներում դրված են փոքր քարտեր՝ տարբեր ածանցներով: Մյուս աշակերտները հանդես են գալիս հասցեատերերի դերում. Նրանցից յուրաքանչյուրի սեղանին պետք է դրված լինի 1 մեծ քարտ: Խաղի ընթացքում «փոստատարները» պետք է գտնեն իրենց «նամակների հասցեատերերին»՝ օգտվելով մեծ և փոքր քարտերից. Աշակերտների մոտ եղած պարզ կամ արմատական բառերը պետք է լրացվեն համապատասխան ածանցներով:

Հաղթում է այն «փոստատարը», ով բոլորից շուտ է սպառում իր մոտ եղած «նամակները»:

Կազմակերպել 1 անգամ:

***Խաղ 9. «Շփոթություն»***

*Խաղի նպատակը՝* ամրապնդել գիտելիքները թվերի մասին, զարգացնել դիտարկումը և ուշադրությունը:

*Խաղի ընթացքը՝* խաղում թվերը դրվում են սեղանի վրա կամ դրվում գրատախտակին: Այն պահին, երբ երեխաները փակում են աչքերը, թվերը հակադարձվում են։ Երեխաները գտնում են այս փոփոխությունները և համարները վերադարձնում իրենց տեղերը: Խաղավարը մեկնաբանում է երեխաների գործողությունները:

***Խաղ 10. «Նապաստակի տնակը»***

*Խաղի նպատակը՝* ամրակայել թվի և առարկաների քանակի միջև առնչություն ստեղծելու ունակությունը, որը բնութագրվում է տվյալ թվով:

*Անհրաժեշտ պարագաններ՝* տարբեր չափերի շրջանակներ: Խաղի ընթացքը՝ Հատակին նկարված են տարբեր չափերի շրջանակներ, նրանցից յուրաքանչյուրի կողքին գրված է 1 կամ 2 թվանշանը:

*Խաղի ընթացքը՝* նապաստակներն անտառի բացատում վազվզում են: Տնակում, ուր գրված է 1 թվանշանը, բնակվում է մեկ նապաստակ, իսկ այն տնակում, ուր գրված է 2 թվանշանը, բնակվում են երկու նապաստակ եղբայրները: Երբ բացատ է գալիս աղվեսը, նապաստակներն արագ փախչում են իրենց տնակները: 1 թվանշանով տնակում թաքնվում է մեկ նապաստակ, իսկ 2 թվանշան ունեցող տնակում` երկու նապաստակ: Նապաստակները, որոնք սխալվում են, համարվում են բռնված. նրանց աղվեսը տանում է իր բույնը:

*Ծանոթություն:* Ուսուցիչը, երեխաներին ծանոթացնելով յուրաքանչյուր նոր թվի և նրա նշանակությանը, փոխում է խաղի պայմանները: Հայտնվում են տնակներ 3, 4, 5 թվանշաններով, որոնք խաղի ընթացքում թաքցվում են` համապատասխանելով խաղացողների թվին:

*ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ*

Ելնելով մանկավարժահոգեբանական գրականության ուսումնասիրությունների և վերլուծությունների արդյունքների ամփոփումից կարելի է եզրակացնել, որ.

1. Կրտսեր դպրոցական տարիքի առաջատար գործունեությունը ուսուցումն է, որի հիման վրա էլ իրականացվում է նրա հոգեկանի զարգացումը: Առաջատար գործունեության հիման վրա ձևավորվում են հոգեբանական նորագոյացությունները:
2. Խաղը համարվում է կրտսեր դպրոցականների ուսուցման և դաստիարակության կարևորագույն միջոցներից մեկը:
3. Խաղի միջոցով կրտսեր դպրոցի աշակերտները ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ։
4. Խաղերը նպաստում են կրտսեր դպրոցականների ընկալման, ուշադրության, հիշողության, մտածողության և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը:
5. Խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման մեթոդ, և՛ որպես ուսուցման ձև, և՛ որպես ինքնուրույն գործունեություն, և՛ որպես երեխայի անհատականության համակողմանի զարգացման միջոց:
6. Խաղը ունի որոշակի ***կառուցվածք***, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է:
7. Խաղի ժամանակ ձևավորվում և զարգանում են ոչ միայն անձնային մի շարք որակներ, ինչպիսին են՝ համառություն, աշխատասիրություն, արդարացիություն, ճարպկություն, արագ կողմնորոշվելու, կանխատեսելու ունակություններ, այլև բարձրակարգ մտածողության բոլոր բաղադրամասերը:
8. Տարրական դասարաններում կիրառվում են կանոններով խաղերը, դերային խաղերը, շարժուն խաղերը, դիդակտիկ խաղերը:
9. Կրտսեր դպրոցում կարևորվում է դիդակտիկ խաղերի դերը մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում, այսինքն՝ խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը:

*ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ*

1. Ա. Նալչաջյան, «Հոգեբանության հիմունքներ», Երևան, Հոգեբան,1997թ.
2. Ա.Վ. Պետրովսկի, «Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն», Ուսումնական ձեռնարկ, Երևան, Լույս, 1977թ
3. Դ.Բ.Էլկոնին, «Կրտսեր դպրոցականի ուսուցման հոգեբանություն», Երևան, Լույս 1975թ.
4. Ջ. Գյուլամիրյան, «Խաղալով սովորենք», Երևան, Զանգակ, 2009 թ.
5. Ջ. Թունյան, Լ. Երիցյան, Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանություն, 2013թ.
6. Д. Б. Элконин, «Психология игры», М., 1978 г.
7. С. Л. Новоселова, «О новой классификации детских игр», Дошкольное воспитание, 1997г., № 3