«ԳԱՎԱՌԻ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒԹՅՈՒՆ

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման` ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՈՒՍՈՒՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

*Ուսուցիչ`* Գայանե Ջանոյան

*Ղեկավար` Ժաննա Միրիբյան*

*Դպրոց` «*Կարմիրգյուղի թիվ 1 միջն. դպրոց» ՊՈԱԿ

*Մարզ`* Գեղարքունիք

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

Ներածություն...........................................................................................................................3

1. Ուսուցչի աշխատանքի ընթացքում ծագած խնդիրներն ու հիմնահարցերը .........................................................................................................................................4

2. Տարբեր խաղերի կիրառությունը դասաժամերին…………………………………...................................................................11

Եզրակացություններ................................................................................................................14

Օգտագործված գրականության ցանկ.................................................................................16

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Վեցամյա երեխան մտնելով դպրոց ոչ թե պետք է զրկվի խաղից,այլ խաղը ձուլվի ուսուցմանը:Խաղերը պետք է նպաստեն,որ նյութը պատկերավոր և տպավորիչ ազդեցություն թողնի երեխայի ենթագիտակցության մեջ:

֊Արդի ժամանակներում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունները, ստեղծագործական մտածողությունները, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողունակության զարգացումը: Դրանց լուծմանը հասնելու համար կան մի շարք մեթոդներ, դրանցից մեկն էլ խաղն է: Խաղը մեծ դեր ունի թե համերաշխ կոլեկտիվ , թե դրական վերաբերմունք ձևավորելու համար:

**Խաղն օգնում է** հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ։

Կարելի է ենթադրել, որ հենց խաղի մեջ է անցում կատարվում նախագիտակցական մտածողությունից դեպի գիտակցականը:

Երեխայի կատարած գործողությունները դիտարկելով խաղի մեջ` հեշտ է նկատել, որ նա արդեն գործում է ` առարկաների նշանակությունից ելնելով, բայց դեռ հենվում է դրանց փոխարինողների` խաղալիքների վրա:

**1.ՈՒՍՈՒՑՉԻ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ ԾԱԳԱԾ ԽՆԴԻՐՆԵՐՆ ՈՒ ՀԻՄՆԱՀԱՐՑԵՐԸ**

Խաղային գործողությունները միջանկյալ բնույթ ունեն` աստիճանաբար ձեռք բերելով առարկաների նշանակության հիման վրա ձևավորված մտավոր գործողություններ, որոնք կատարելագործվելով բարձրաձայն խոսքի միջոցով և դեռևս շատ քիչ հենվելով արտաքին գործողության վրա, արդեն ընդհանրացված ժեստ-ցուցումի բնույթ են ստացել: Հարկ է նշել, որ այն բառերը, որ երեխան արտասանում է խաղի ընթացքում, արդեն ընդհանրական բնույթի են: Օրինակ, տիկնիկին բուժելու համար երեխան ինչ-որ խաղալիքով չափում է ջերմությունը և մտահոգված բարձրաձայնում՝ ջերմում է: Նույն հաջողությամբ մի քանի գործողությունից հետո պնդում է՝ հիմա կլավանաս : Առարկաներից կտրված և մտքում կատարվող գործողությունների զարգացումը միաժամանակ տանում է դեպի երևակայության զարգացում:

Քանի որ դերերի բովանդակությունը հիմնականում մարդկանց միջև դրսևորվող հարաբերությունների, մեծահասակների վարքի նորմերի վերարտադրությունն է, ապա խաղի ընթացում երեխան կարծես մուտք է գործում մարդկային գործունեության բարձրագույն ձևերի և օրենքների աշխարհ: Մարդկանց փոխհարաբերությունների հիմքում ընկած նորմերը խաղի միջոցով դառնում են երեխայի բարոյական կերպարի ձևավորման աղբյուր: Այս առումով խաղի դերն անգնահատելի է: Խաղը դառնում է բարոյականության դպրոց, բայց ոչ թե բարոյականություն զուտ վերացական ձևով, զուտ պատկերացումների մեջ, այլ բարոյականություն, որ դրսևորվում է գործողությունների միջոցով:

Խաղը մեծ դեր ունի նաև մանկական համերաշխ կոլեկտիվ, ինքնուրույնություն, աշխատանքի նկատմամբ դրական վերաբերմունք ձևավորելու առումներով: Խաղը շատ կարևոր է որոշ երեխաների վարքի մեջ նկատվող թերությունները և արատները շտկելու առումով: Դաստիարակչական բոլոր արգասիքները հենվում են խաղի բարերար ազդեցության վրա, որի հիման վրա էլ զարգանում են անձի հոգեբանական յուրահատկությունները, ձևավորվում և կայանում է նրա անհատականությունը:

Խաղի ազդեցությամբ երեխայի հոգեկան ոլորտի ձևավորումը և զարգացումը կարևոր դեր են խաղում զարգացման նոր` ավելի բարձր փուլ անցում կատարելու համար:

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռքի բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողություններ ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմանական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Դեռևս անտիկ աշխարհում գիտակցվում էր ճանաչողական ետաքրքրությունների ձևավորման և զարգացման անհրաժեշտություն: Որպես դրա լավագույն օրինակ կարելի է հիշատակել Սոկրատեսի կողմից առաջադրված և լայնորեն կիրառվող ուսուցման էվրիստիկ հարցադրումների մեթոդը: Հետագայում ևս այս հարցը եղել է մանկավարժների հետաքրքրության կենտրոնով, սակայն դիտվել է որպես ուսուցման լրացուցիչ արդյունք, բայց ոչ որպես համընդհանուր խնդիր: Դեռևս 60-ական թվականներին Շչուկինայի հեղինակած մանկավարժության ձեռնարկում ճանաչողական հետաքրքրությունը ձևակերպվում է որպես շրջապատող իրականության, առարկաների և երևույթների նկատմամբ անձնավորության ուղղվածություն:

21-րդ դարում կտրուկ փոխվում են մոտեցումները: Եվ խնդրի լուծումը Կլարինը տեսնում էր երկու հիմնական մանկավարժական մոտեցումների` միասնականության ու համատեղ կիրառման մեջ: Մեկը ավանդական մոտեցումն է, որի հիմնական նպատակն է գիտելիքների գումարի յուրացումն ու վերարտադրումը, մյասը նորարական մոտեցումն է, որը միտված է սովորողների ճանաչողական, ստեղծագործական ներուժ զարգացմանը:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցման հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը:

Առաջ քաշված խնդիրների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլ ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիտակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիտակտիկ խաղերը: Այս մանկավաիժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմված է խաղերով, այն դառնում է առավել հետաքրքրական, սրտմոտ, ցանկալի ու հեշտ հասանելի: Դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Վերանում են պատնեշները ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում: Եվ այս մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտն անկաշկանդ արտահայտի իր միտքը: Խաղն ունի այնպիսի մի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և ու նույնիսկ այս կամ այն **«**պրոբլեմի**»** լուծման ընթացի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում` տարվելով հետաքրքրաշաժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:Խաղն այնքան պատկերավոր է դարձնում նրա ընկալածը ,որ երեխան դպրոցից տուն վերադառնալով փորձում է իր սովորածը սովորեցնել իր խաղալիքներին,ընտանիքի անդամներին :

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ: Այսպես օրինակ, առաջին դասարանցին թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է այնպիսի նոր թվի, որն ունի բերան, քիթ, աչուկներ ու թաթիկներ, որը **«**խոսում է**»** երեխաների հետ, սեղմում նրանց թաթիկները: Այսինքն՝ նրանք նրանք հաղորդակցվում են նորածանոթ բարեկամի հետ: 2-րդ փուլում փորձում են տարբեր նյութերից պատրաստել իրենց **«**նոր բարեկամին**»**: Այսպիսի մոտեցումն օգնում է հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահել թիվը:

Խաղը ոչ թե պետք է հանդես գա որպես առանձին հնար, այլ այն պետք է միաձուլվի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակների համար: Խաղն օգնում է երեխաների մեջ հետաքրքրություն արթնացնելու և նպաստում է մանկավարժական պահանջներ են ներկայացվում: Անհրաժեշտ է միայն խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրությանը, տարիքային առանձնահատկություններին և օգնի ճիշտ ընկալելու անցածն ու անցելիքը:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ նույնիսկ հետաքրքրության տարրերով հարուստ խաղը կարող է ձանձրացնել երեխաներին, եթե անընդհատ կրկնվի նույնությամբ չփոփոխվի: Ահա թե ինչու խաղերին անհրաժեշտ է մոտենալ ստեղծագործաբար, աստիճանաբար զարգացնել այն, որպեսզի երեխայյի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ խաղի և թե՛ ուսուցման նկատմամբ:

Խաղի միջոցով լուծվում են թե՛ կրթական, և թե՛ դաստիրակչական մի շարք խնդիրներ: Նշենք դրանցից մի քանիսը.

* **Կրթական խնդիր-** նոր նյութի ուսուցումից մինչև աշակերտների ստեղծագործական կարողություններ զարգացումը:
* **Դաստիարակչական-** կարգապահություն, հաղորդակցում, իրար լսելու կարողություն, համագործակցություն, հանդուրժողականություն, ճանաչողական որակների զարգացում և այլն:

Արդի ժամանակներում դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր լրացած երեխաներ, երբեմն նաև դեռևս չլրացած: Այս տարիքում հաճախակի են նկատվում ուշադրության անկայունություն, ցրվածություն, հիշողություն, որը կամածին է և մտածողություն` ակնառու-պատկերավոր: Զարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը: Այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործողությունը դեռևս խաղային է: Ուստի ուսումնական գործընթացին խաղային բնույթ հաղորդելը մեծապես օգնում է նպատակների իրականացմանը: Յուրաքանչյուր խաղային գուրծունեություն գրավում է նրանց ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը և նրանց կլանում: Խաղը երեխաների երկրորդ աշխարհն է, նրանց պատկերացումների յուրօրինակ աշխարհը: Խաղի միջոցով թե՛ ճշգրտվում և թե՛ ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին:

Մանկավարժության, մեթոդիկայի հիմքում ընկած է դիդակտիկ նյութերի և խաղի կարևորությունը, որը տեսականը դարձնում է գործնական: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի սոցիալական հիմքերի սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ.Վիգոտսկին, Ա.Ն.Լեոնտևը, Դ.Բ.Էլկոնինը և ուրիշներ: Խաղը կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ` աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Տեսնելու, լսելու և այդ ամենը ճիշտ ընկալելու կարողությունները երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախադպրոցական տարիքում:

Դպրոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն է դրաձվում: Կ.Դ.Ուշինսկին[[1]](#footnote-0) (1959) ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել կարդալ գիտակցորեն և խորհրդակցել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը: Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին:

Ինչպիսի յուրահատկությամբ է առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախ և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Ուսւցչի կողմից սյուժետադերային խաղի հմտորեն ղեկավարումը մանկավարժական հնար է։

Այսպիսով, սյուժետադերային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը:Օգնում են երեխայի երևակայական զարգացմանը, օգնում են երեխային հեշտ և ճիշտ կողմնորոշվել տարբեր իրավիճակներում: Միաժամանակ դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլացնել դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում:

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց:

Վ.Ս.Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.[[2]](#footnote-1)

* **Սոցիալ-մշակութային նշանակություն**
* **Խաղի ինքնաիրացման գործառույթ**
* **Հաղորդակցման գործառույթ**
* **Խաղի ախտորոշիչ գործառույթ**
* **Խաղի թերապևտիկ գործառույթ**
* **Խաղի շտկողական գործառույթ**
* **Խաղի զվարճաչնող գործառույթ:**

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծողաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղի տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Ըստ էության, առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է: Սակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով` աշակերտը չի էլ կարծում թե ինչ-որ բան է սովորում:

**«**Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ**»** հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ:

**«**Խաղային տեխնոլոգիա**»** ասելով ` պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

* Դեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները
* Խաղային գործողություններ` որպես դերերի կատարման միջոցներ
* Առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը
* Խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը
* Սյուժե, բովանդակություն` այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրմանը:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է: Խաղը դինամիկ, շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին` ակտիվացնելու անհամարձակ երեխաներին: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է, որի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում:

Խաղային գործունեության տարբեր տեսանկյուններ ուսումնասիրել են այնպիսի մանկավարժներ ու հոգեբաններ, ինչպիսիք են` Կ.Դ.Ուշինսկին,Պ.Պ.Բլոնսկին, Ս.Լ.Ռուբինշտեյնտ, Դ.Բ.Էլկոնինը, Զ.Ֆրյոդը,Ժ.Պիաժեն:

Հայ հոգեբանությանբ և մանկավարժության մեջ ևս կա խաղի հատուկ բնութագիր` ներկայացված Ա.Նալչաջյանի և Ա.Լալաբեկյանի կողմից: Ըստ Նալչաջյանի[[3]](#footnote-2) (1999) խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը և շրջապատող աշխարհի վրա ներգործելու ձգտումը: Խաղը առանձնահատուկ տեղ է զբաղեցնում տեղ է զբաղեցնում բոլոր տարիքի երեխաների դաստիարակության համակարգում, այն հանդիսանում է աշխուժության, առողջության աղբյուր, ճանաչողության և անձի զարգացման միջաց: Յուրաքնաչյուր խաղ ընկալելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները: Կրտսեր դպրոցականը խաղալու պահանջմունք ունի, ճիշտ է նրա համար խաղային գործունեությունը թեև գլխավորը չէ , սակայն դեռևս կարևոր տեղ է զբաղեցնում նրա կյանքում: Այս հանգամանքը պետք է հաշվի առնեն դասվարները` կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեությունը կազմակերպելիս:

Սուխումլիսկին (1980)[[4]](#footnote-3) գտնում էր, որ բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակի նրա առջև դպրոցի դռները: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որը երեխան ուներ մինչև այդ: Այդ ուրախությունների պահպանման միջոցներից է խաղը.

* Հաղորդակցման
* Զարգացման
* Կարգավորող

Երեխաները սիրում են խաղային iրավիճակների ստեղծում, որը նրանց ինքնակազմակերպման, ինքնաարտահայտման դրսևորման հնարավորություն է տալիս:

Խաղային միջավայրի կազմակերպումը կարող է դիտվել խաղի զարգացման պայման, եթե մանկավարժը՝

ա. ստեղծում է առարկայական միջավայր

բ. ապահովում է նպաստավոր մթնոլորտ

գ. ղեկավարում է խաղը

**2.**  **ՏԱՐԲԵՐ ԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆԸ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐԻՆ**

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կիրառել խաղ- ուսուցում և ուսուցում-խաղ ձևերը:

Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիտակտիկ խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ: Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են դարձնում մաթեմատիկական գիտելիքներին և ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

«Տվյալների հավաքագրում» թեմայի ուսուցման ժամանակ կիրառվել է «Խանութ֊խանութ» խաղը, որը նաև ինտեգրված դաս էր ֆինանսական կրթության (խնայողություն) բաժնից։ Խաղավարտին երեխաները կարողացան գնումներ կատարել իրենց մոտ եղած գումարներով և սովորեցին խնայել՝ հասկանալով,որ եթե իրենց գրչատուփ է պետք գրիչները տեղավորելու համար, ավելի լավ է գնել 500 դրամանոց գրչատուփ քան 2000 դրամանոց գրչատուփ, քանի որ երկու գրչատուփն էլ ընդամենը գրիչները հավաք պահելու համար է և արդյունքում կխնայվի 1500 դրամ, որով կարող են ուրիշ անհրաժեշտ գնումներ անել կամ որպես խնայված գումար կուտակել։

Շարժման վերաբերյալ խնդիրների ուսուցման ժամանակ «միևնույն կետից միևնույն ուղղությամբ» ,«միևնույն կետից հակադիր ուղղությամբ» և « իրար ընդառաջ» հասկացությունները ուսումնասիրելիս երեխաների օգնությամբ ցուցադրեվել են շարժման ուղղությունները և այդ նույն շարժումների գծապապկերները հենց իրենք էին տալիս՝ հասկանալով շարժման ուղղությունը։ Արդյունքում դասարանում նույնիսկ ԿԱՊԿՈՒ աշակերտը կարողանում էր համապատասխան գծագիրն անել։

«Արագություն», «ժամանակ» և «ճանապարհ» հասկացությունների ուսուցման ընթցաքում ևս օգնության հասավ խաղը։ Դասարանի հետևի պատից 2 աշակերտ շարժվում էին դեպի դուռը և որոշակի ժամանակ անց (3֊5) վայրկյան հետո հնչում էր «Ստոպ» հրահանգը,և երեխաները կանգնում էին՝ պատասխանելով ուսուցչի այն հարցին, թե ո՞վ է դռանն ավելի մոտ և ինչու՞ (այստեղ ներմուծվում է արագությունը), իսկ այն հարցին, թե պատից մինչ այն կետը ի՞նչն է, որտեղ կանգնած են,դա էլ անցած ճանապարհն է, իսկ շարժումից «ստոպ» հրահանգը՝ ժամանակը։

Արդյունքում ակնառու դարձավ ,որ պատից մինչև կանգնած կետը իրենց անցած ճանապարհն է,որն անցան որոշակի ժամանակի և արագության արդյունքում։

Աշակերտները դժվարանում էին բառերը ճիշտ տողադարձ անելուց:  
Նույն բառը ծափերի միջոցով ճիշտ էին վանկատում ,իսկ գրավոր աշխատանքում՝ տողադարձելիս , թույլ էին տալիս սխալներ:Հանձնարարվեց նույն բառերը գրել թղթի երիզների վրա,մոտենալ ,,դռնապահ,, աշակերտին,ով չէր դժվարանում և կարողանում էր գտնել սխալները:Այս պարագայում թղթի երիզները հանդիսանում էին մուտքի տոմսեր,որոնց սխալի դեպքում աշակերտները չէին կարող մտնել դահլիճ:Դռնապահը հայտարարեց,որ ներս մտնելու համար բացի առաջին վանկից յուրաքանչյուր երիզի առաջնատառը պետք է լինի բաղաձայն:Աշակերտները հասկացան իրենց թույլ տված սխալները և ուղղումներ կատարեցին:

Մայրենիի ժամին կիրառած <<Արագ և Ճիշտ խոսիր>> խաղր օգնեց աշակերտներին նկարի բովանդակությունն անկաշկանդ , ստեղծագործաբար և արագ հաղորդելու մեջ:Լսվում էր հեռախոսի զանգը,տրվում էր երերեսուն վայրկյան ժամանակ:Աշակերտը սեղանին էր թողնում քայլող տիկնիկին,որը երեսուն վայրկյան անց հասնում էր սեղանի մյուս եզրին և չհասցնելու դեպքում վայր կընկներ,վազում էր դեպի հեռախոսը,արտաբերում նկարում տեսած մի նախադասություն,նորից վազելով վերադառնում`փորձելով հասցնել բռնել վայր ընկնող տիկնիկին:Խաղավարը հաշվի էր առնում ժամանակն ու արտասանած նախադասության ճշտությունն ու նորից տիկնիկը տալիս նույն աշակերտին,ով փորձում էր շարունակել խաղը նույն ոճով:Խաղի կանոնին չբավարարելու դեպքում,տիկնիկին խնամելու գործը փոխանցվում էր մեկ ուրիշ աշակերտի:Այս խաղը կիրառում էինք նաև մաթեմատիկայի դասաժամին:Դասարանը բաժանվում էր մի քանի խմբի`ըստ նախապես գրատախտակին գրված վարժության սյունակների:Պահպանելով վերը նշված խաղի կանոնները,աշակերտները փորձում էին հասցնել լուծել վարժությունն ու բռնել տիկնիկին:Հաջողելու դեպքում խումբը հաղթում էր,ձախողելու դեպքում`խաղում էր հաջորդ խումբը:

<<Պատասխան և հարց>> խաղը նույնպես ունի տարբեր դասաժամերին օգտագործելու հնարավորություն:Թղթի նեղ շերտիկների վրա գրված է ասենք բազմապատկման աղյուսակից `3 x 8: Պատասխանը`24, կարող է գրված լինել միաժամանակ մի քանի երիզների ետնամասում:Չէ որ 24 պատասխանով բազմապատկման շատ վարժություններ կան:Օրինակ`6 x 4, 2 x 12, 24 x 1 և այլն:Այն աշակերտը, ով իր քարտի երևում ունի 24 թիվը,անմիջապես բարձրաձայնում է,առաջին պատասխանողը կարդում է իր քարտի վրա գրված մյուս վարժությունը,որին պատասխանելու հնարավորություն ունեն էլի երեք և ավելի աշակերտներ:Խաղի նպատակն է արագ և ճիշտ կողմնորոշվելը:

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Այսպիսով` խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլ այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ։

Խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում։ Խաղային գործողությունները միջանկյալ բնույթ ունեն` աստիճանաբար ձեռք բերելով առարկաների նշանակության հիման վրա ձևավորված մտավոր գործողություններ, որոնք կատարելագործվելով բարձրաձայն խոսքի միջոցով և դեռևս շատ քիչ հենվելով արտաքին գործողության վրա, արդեն ընդհանրացված ժեստ-ցուցումի բնույթ են ստացել: Հարկ է նշել, որ այն բառերը, որ երեխան արտասանում է խաղի ընթացքում, արդեն ընդհանրական բնույթի են: Առարկաներից կտրված և մտքում կատարվող գործողությունների զարգացումը միաժամանակ տանում է դեպի երևակայության զարգացում: Խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծողաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղի տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Ըստ էության, առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է:

Սակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով` աշակերտը չի էլ կարծում թե ինչ-որ բան է սովորում:Խաղը օգնում է երեխայի մեջ զարգացնել ինքնուրույնությունն ու ինքնավստահությունը, արթնացնում դրական հույզեր և թուլացնում լարվածությունը, օգնելով յուրացնել ուսումնական նյութը։ Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը։Երեխան անկաշկանդ է ու ազատ, իրեն թվում է թե խաղում է,բայց խաղալով յուրացնում է դասանյութը։Երեխայի հնարավորությունների բացահայտման ու զարգացման գործում մեծ դեր ունի խաղը և քիչ պարտադրանքը։Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանակ կիրառել խաղ֊ուսուցում և ուսուցում խաղ ձևը։Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ։Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ։Մաթեմատիկական խաղերը հաղորդակից են դարձնում մաթեմատիկական գիտելիքներին ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մատեմատիկայի նկատմամբ։

Մաթեմատիկայի ժամին կիրառված խաղերի առավելությունները՝

•ուսուցումը հեշտ է ընթանում

•ստացած գիտելիքները ավելի մնայուն են

•թույլ սովորողը չի կաշկանդվում իր ուժերը փորձել հասակակիցների հետ։

•ձեռք է բերում ինքնուրույնություն

•բացահայտում է սովորողի կարողությունները

•բարձրանումէ ինքնագնահատականը։

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ**

1. Ամիրջանյան Յու., Մանկավարժություն, Երևան, 2005 թ.

2. Նալչաջյան, Ընդհանուր հոգեբանության հիմունքներ, երեւան, 1999թ.

3. Պետրովսկի Ա.Վ., «Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն», Երևան, 1977թ.

4. Ուշինսկի Կ. Դ., Ընտիր երկեր, խմբ․ Վ․ Յ․ Ստրումինսկի, հ.2, Հայպետմանկհրատ, Երևան, 1959թ.

5. Выготский л.с. педагогическая психология. – м.,1991.

6. Гуткина н.и. психологическая готовность к школе. – м.,1991

7. Сухомлинский в.а. избранные произведения в пяти томах. - киев.: радянска школа, 1980. - т.2, 5.

1. 1. https://usum.am/load/owshinskow\_mankavarjhakan\_hayacqnery'/45-1-0-2979 [↑](#footnote-ref-0)
2. [https://sayadyantatevik.files.wordpress.com/2016/05/d5b4d5a1d5a3d5abd5bdd5bfd](https://sayadyantatevik.files.wordpress.com/2016/05/d5b4d5a1d5a3d5abd5bdd5bfd680d5a1d5afd5a1d5b6-d5a9d5a5d5a6-1.docx) [↑](#footnote-ref-1)
3. https://www.referat.am/view\_file/docx/%D5%84%D5%A1%D5%B6%D5%AF%D5%A1%D5%BE%D5%A1%D6%80%D5%AA%D5%B8%D6%82%D5%A9%D5%B5%D5%B8%D6%82%D5%B6/-%D4%BD%D5%A1%D5%B2%D5%A8-%D5%B8%D6%80%D5%BA%D5%A5%D5%BD-%D5%A3%D5%B8%D6%80%D5%AE%D5%B8%D6%82%D5%B6%D5%A5%D5%B8%D6%82%D5%A9%D5%B5%D5%A1%D5%B6-%D5%BF%D5%A5%D5%BD%D5%A1%D5%AF-%D5%B6%D5%A1%D5%AD%D5%A1%D5%A4%D5%BA%D6%80%D5%B8%D6%81%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%BF%D5%A1%D6%80%D5%AB%D6%84%D5%B8%D6%82%D5%B4/9469?keyword=%D5%B6+%D5%A5+%D6%80+%D6%84+%D5%AB+%D5%B6+%D5%A1+%D5%B8+%D6%82+%D5%A4+%D5%AB+%D5%BF [↑](#footnote-ref-2)
4. https://usum.am/shop/168/desc/geghagitakan-dastiarakowtyan-iragorcman-owghinern-ow-mijocnery-dprocowm-kowrsayin-ashxatanq [↑](#footnote-ref-3)