Գավառի ավագ դպրոց

Հերթական ատեստավորման ենթակա

ուսուցիչների վերապատրաստման դասընթաց

Հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝ Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականի ուսուցման միջոց

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լիլիթ Ղազարյան

Ղեկավար՝ Ժ․ Միրիբյան

*Գավառ 2022*

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

[ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ 3](#_heading=h.gjdgxs)

[Գլուխ 1.  ԽԱՂԸ  ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ՃԱՆԱՉՈՂՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑ 5](#_heading=h.1fob9te)

[1.1 Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները](#_heading=h.3znysh7)․ 5

[1․2 Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման առաջատար ձև 7](#_heading=h.2et92p0)

[ԳԼՈՒԽ 2․ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ 14](#_heading=h.tyjcwt)

[2․1 Դիդակտիկ խաղերի էությունը 14](#_heading=h.3dy6vkm)

[2․2 Դիդակտիկ խաղերի գործառույթները կրթադաստիրակչական գործընթացում 18](#_heading=h.1t3h5sf)

[ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ 21](#_heading=h.4d34og8)

# ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

#### Թեմայի արդիականությունը։ Կրտսեր դպրոցական տարիքը երեխաների ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են ընտանիք, դպրոց, ընկերներ: Երեխայի մոտ աշխարհի ճանաչումը սկսվում է խաղերի և խաղալիքների միջոցով, և որքան վառ, պատկերավոր ու հիշարժան լինի այն, այնքան ավելի պատկերավոր, տպավորիչ և արագ կլինի երեխայի աշխարհի ճանաչումը և ընկալումը։

#### 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: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանույթյունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից:

#### Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

#### Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում:Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու:

Խաղը դինամիկ, շարժական տեխնոլոգիա է, որի օգտագործումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը և օգնում ուսուցչին ակտիվացնել երկչոտ երեխային, քանի որ հենց խաղերի միջոցով է, որ կրտսեր տարիքի երեխաները կարողանում են ինքնաարտահայտվել և ազատ լինել։ Խաղը երեխայի կենսաբանական ներքին կարիքն է: Երեխան խաղի միջոցով ճանաչում է իրեն շրջապատող երեւույթները, շրջապատող աշխարհի տարբեր իրերը և երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաեւ խաղային իրավիճակներում։ Խաղը հաղորդակցվելու, սովորելու և կյանքի փորձ ձեռք բերելու միջոց է։ 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 տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը, որով է կարևորվում է ընտրված թեման և նրա արդիականությունը։

#### Շփվելով կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիրներ՝

#### Օգնել երեխաներնին խաղալով հասկանալ է իրենց, ճանաչել իրենց շրջապատող աշխարհը, գիտելիք ձեռք բերել ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն հատկապես մտավոր խաղերը, որոնք զարգացննում են երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

#### Աշխատանքի հիմնական նպատակն է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել արագ կողմնորոշվելու ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը, ինչպես նաև  պարզել, թե որքան հաճախ են խաղերն օգտագործվում ուսումնական գործընթացի կազմակերպման մեջ և որքանով են դրանք արդյունավետ։ Իհարկե այս ամենը իրագործելու ամենարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

# **Գլուխ 1**.  ԽԱՂԸ  ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ՃԱՆԱՉՈՂՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑ

# **Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները**․

Կրտսեր դպրոցական տարիքը համարվում է անհատականության ձևավորման կարևորագույն փուլերից մեկը, որի ընթացքում անհոգ մանկությունից անցում է կատարվում այնպիսի մի ժամանակաշրջան, երբ անհրաժեշտ է ստանձնել նոր դերեր, լինել պատասխանատու, կատարել տարբեր պահանջներ։ Այս շրջանում նրանք երբեմն կարող են հակամարտության մեջ մտնել երկու հիմնական դրդապատճառների հետ՝ կարիք և ցանկություն: Մի կողմից,առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջով՝ երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից՝ մղված ցանկության պահանջներից, երեխան դրսևորում է վարքագիծ, որը նրան հետ է տանում մանկություն աշխարհ, որտեղ ամեն ինչ ապահով է, ծանոթ, իրագործելի, չկան որոշակիություն պարտականություններ և պահանջներ։ Մի կողմից՝ երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի անկայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից՝ իր մեջ արդեն ձևավորվում է պահանջների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով։

Այս տարիքում երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրիչներից մեկն այն է, որ թեև գործունեության հիմնական ձևը կտրուկ փոխվում է, բայց խաղալու անհրաժեշտությունը դեռ պահպանվում է:

Ահա թե ինչու դպրոցական կյանքի սկզբում չափազանց կարևոր է ուսուցման գործընթացում ունենալ խաղային տարրեր, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը սովորելու նկատմամբ: Մեծ է նաև շարժվելու անհրաժեշտությունը, հետևաբար ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս ուսուցիչը պետք է օգտագործի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության և կենտրոնանալու կարողության զարգացմանը։

Ուսուցիչը կարող է նաև հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը, որը իր մեջ ներառոմ է խաղեր և շարժման վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան հանգստանում է և կարողանում է շարունակել արդյունավետ սովորել: Նոր տպավորությունները չափազանց կարևոր են նաև կրտսեր դպրոցի աշակերտի համար ստանալու պահանջը, որի հիման վրա ձևավորվում է գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերելու ունակությունը, և ձևավորվում կարողություններ։ Այս պահանջն է առաջնորդում երեխայի զարգացման գործընթացը, մոտիվների նոր համակարգ ձևավորելը: 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:

Կրտսեր դպրոցականի մոտ առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ /հիմնականում տարբեր գրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով: 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: Հետզհետե մեծանում է հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի բավարարման ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ առկա կանոնները, միջանձնային շփման նրբությունները:

Ավելի երիտասարդ դպրոցականի համար առաջնահերթություն է նաև բարոյական մոտիվացիաների ձևավորումը, որում կարևոր դեր է խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք ունեն շատ հստակ բնույթ/հիմնականում տարբերվում են գրքերից կամ հեռուստատեսությունից որևէ կերպարներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով։ Կրտսեր դպրոցի առաջին տարիներին ուսուցիչը երեխայի համար միակ ու անկոտրում հեղինակությունն է։ Աշակերտի շփումը հիմնականում ուղղված է նրան, նա նույնիսկ իր դասընկերներին ընդունում է ուսուցչի միջոցով, գնահատում է այն դասընկերներին, ում ուսուցիչը գնահատում է։ Այդ իսկ պատճառով ուսուցիչը որպես հեղինակություն կարող է ուղղորդել երեխայի սոցիալական փոխազդեցությունները: Այնուհետև աստիճանաբար մեծանում է նաև հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի կատարման ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ գոյություն ունեցող կանոնները, միջանձնային հաղորդակցության նրբությունները։

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի զգացմունքների բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված: Դրական զգացմունքերը այժմ առաջանում են միայն հաճելի խաղ խաղալուց և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից, այս ընթացքում երեխան ծանոթանում է կյանքի տարբեր սոցիալական դերերի, նրա մոտ զարգանում են բարոյական զգացմունքները: Տեղի է ունենում առկա բարոյական նորմերի, կանոնների ինտենսիվ ներքնայնացնում: Այս գործընթացում կարևորվում է մեծահասկակի 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 փախարինվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Զարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները` հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

# **1․2 Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ուսուցման առաջատար ձև**

# 

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռած հնարավորությունների մասին: Այնինչ, մեր կրտսեր դպրոցի բազմաթիվ ուսուցիչների ձեռքին դեռևս կավիճն է, դասագիրքը և ինքնուրույն ճանապարհով պատրաստած կամ ձեռք բերած պարզունակ դիդակտիկ նյութերը: Բնականաբար, միայն այս միջոցների վրա կառուցված դասերը չեն հետաքրքրի կրտսեր դպրոցականներին, չեն բորբոքի նրանց երևակայությունը, չեն մղի սովորելու: [[1]](#footnote-0)

Ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը եկավ խոչընդոտելու ևս մեկ հանգամանք. ավագ նախադպրոցական տարիքի երեխաները, որոնք տարիներ առաջ գտնվում էին մանկապարտեզում, այսօր հայտնվել են դպրոցում դարձել են սովորողներ: Այս հանգամանքը չի նշանակում, փոխվել են նրանց ճանաչողական հետաքրքրությունները, դրանց բավարարման համար ընտրված մեթոդներն ու գործունեության ձևերը կամ՝ նրանք պատրաստ են ուսումնական գործունեության: Իրականում դպրոցական դարձած փոքրիկները հայտնվել են կենսագործունեության երկու ձևերի խաչմերուկում, ուր հմտորեն պիտի միակցվեն խաղը, որը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հիմնական ձևն է, և ուսումնական գործունեությունը, որը կրտսեր դպրոցականի գործունեության գլխավոր ուղղությունն է:

Ավագ և կրտսեր դպրոցական տարիքի բոլոր երեխաներն էլ ուզում են խաղալ. չմոռանանք, որ այսօր չորրորդ դասարանում «հայտնված» տղաներն ու աղջիկները դեռևս 9-9.5 տարեկան են, և որքան էլ որ մեզ համոզի աքսելերացիա կոչվող երևույթը, թե այսօրվա սերունդն ավելի հասունացած է, միննույնն է կան կազմախոսական և բնախոսական որոշակի առանձնահատկություններ, որոնք հեգնելն անթույլատրելի է: Վերջապես, այս երեխաների տարեկիցները տարիներ առաջ սովորում էին երկրորդ դասարանում:

Խաղային գործունեության հիմնական եղանակներն ու ձևերին այս կամ այն աստիճանով ծանոթ են նախադպրոցականին' անկախ այն բանից նա մանկապարտեզ հաճախել է, թե' ոչ: Ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ գործողություններին դպրոցում հայտնված նախադպրոցականը ոչ միայն ծանոթ չէ, այլև նա դեռևս չունի մտավոր, , ֆիզիկական, հոգեբանական, կազմաբնախոսական այն հիմնական նախադրյալները, որոնց հիման վրա պիտի ձևավորվեն ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար այդքան անհրաժեշտ ունակությունները: Ցավոք, դպրոցում ևս այդ երեխաների հետ աշխատելիս հաճախ ոչ թե կարևորվում է ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար չափազանց անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորումը, այլ ուսումնական ծրագիրը կատարելու համար ուսուցիչները շտապում են միանգամից փոքրիկներին գիտելիքներ հաղորդել և ստուգել դրանց ձեռքբերման մակարդակը։

Սակայն ուսումնասիրությունները, որոնք տեղի են ունենում ծնողնրի հետ անցկացրած զրույցների, իրականացրած դասալսումները արդյունքների հիման վրա, պարզվում է, որ դպրոց ընդունվող ոչ բոլոր երեխաներն են տիրապետում ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար չափազանց կարևոր մի շարք ունակություններին, որոնք, բնականաբար, պիտի ձևավորվեն զարգանան դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ընթացքում ստեղծելով անձի բազմակողմանի զարգացման հնարավորություններ:

Այս կարևոր խնդիրների լուծման ընթացքում խաղերը մեծապես նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են կրտսեր դպրոցականին ճիշտ և առողջ ապրել այդ տարիքը, սովորել առանց դժվարությունների, առանց մանկության արժեքների կորստի: [[2]](#footnote-1)

Հայտնի է, որ երեխայի զարգացման ցուցանիշներից մեկն ինքնուրույն ճանաչողական գործունեություն ծավալելու կարողությունն է: Այն նպաստում է ապագայում առանց դժվարությունների ցանկացած իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, ձեռքբերածը փոփոխվող պայմաններում, ոչ ստանդարտ իրավիճակներում կիրառելուն նպաստում է ապագայում առանց դժվարությունների ցանկացած իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, ձեռքբերածը փոփոխվող պայմաններում, ոչ ստանդարտ իրավիճակներում կիրառելուն։[[3]](#footnote-2)

 Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել (Բուեա Լ. Պ., Նովիկովա Լ. Ի., Պետրովսկի Վ. Ա.), որ ճանաչողական ինքնուրույն գործունեություն, ծավալելու ունակության ձևավորման, զարգացման վրա ազդում են ինչպես տարերայնորեն ու հատուկ նպատակային կազմակերպված, այնպես էլ բնական և սոցիալական գործոններ: Բացառիկ ազդեցություն է ունենում նաև այն միջավայրը, ուր գտնվում է երեխան, և ուր նա իրեն դրսևորում է որպես ազատ, ինքնուրույն անձ' համագործակցելով այդ միջավայրի հետ: Այսպիսի գործունեության ծավալման ամենաարդյունավետ միջոցը խաղն է:

«... Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

* **զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք,** որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությանը.
* **Ակտիվության սկզբունք,** որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը.
* **բացության, ընդարձակության սկզբունքի** հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ու անցկացումն է, որոնք խաղային գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել լայն ընդգրկունություն,
* **անհատականացման սկզբունքը** միջավայրը դարձնում է անձ- նակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այդպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.
* **երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման** սկզբունքը երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում «երեխաա-մեծ» հարաբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների' միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգա ցում, միջավայրի հագեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ․
* **ճկունության, շարժունության** **սկզբունքի** հաշվառումը ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ.
* **տեղեկացվածության** սկզբունքի պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն' միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն»։

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում:Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր:  
Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում զննողականությունը:

Ինչպես նշում է Դ. Բ. Էլկոնինը,ով խորհրդային [հոգեբան](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%80%D5%B8%D5%A3%D5%A5%D5%A2%D5%A1%D5%B6), մանկական և մանկավարժական հոգեբանության բնօրինակ ուղղության հեղինակ, ԽՍՀՄ Մանկավարժական գիտությունների ակադեմիայի թղթակից անդամ է , երեխան հասարակության անդամ է և հասարակությունից դուրս ապրել չի կարող: Նրա հիմնական պահանջմունքն է ապրել շրջապատող մարդկանց հետ: Երեխան շրջապատող աշխարհի հետ գտնվում է ոչ թե ուղղակի, այլ միջնորդավորված կապի մեջ: Այդ կապն իրականացվում է սյուժետադերային խաղի միջոցով: Խաղը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության առաջատար ձևն է:

Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որում երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտւալ ձևով յուրացնումէ մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը:

Ըստ Էլկոնինի խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական զարգացման որոշակի փուլում, , երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը, որի արդյունքում երեխաները դուրս են մղվել աշխատանքի պրոցեսից: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ, և երեխաները իրենց խաղի մեջ այդ աշխարհը իմվոլիկ իրականություն են դարձնում: Չէ որ երեխայի մեջ կյանք մտնելու, աշխարհը ճանաչելու իրենց տեղն ունենալու ակտիվ տենդենց կա, որի հիման վրա էլ ծագում է խաղը: Ուշագրավ է նաև Պիաժեի ու Կոֆկայի «երկու աշխարհի»տեսությունը: Ըստ նրանց երեխան երկուա աշխարհ ունի՝ իրական աշխարհ (ռեալ մեծահասակների աշխարհ, ուր երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից) և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է երեխային: Եվ քանիոր երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի քան խաղային աշխարհում ապրելը, այն երեխայի ստեղծած երևակայական աշխարհն է,ոչռեալ, ոչ իրական,, որը, գուցե և նախապատրաստում է, օգնում է երեխային անցնելու իրական մեծերի աշխարհ:

Նախադպրոցական տարիքում առաջատարը խաղային գործունեությունն է, և ոչ թե նրա համար, որ այն առավել հաճախ է կրկնվում երեխայի զարգացման այս փուլում, հակառակը, ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ երեխան օրվա ընթացքում մոտավորապես երեք ժամ է տրամադրում խաղին: Նշանակում է խնդիրը քանակական այն ձևի մեջ չէ, որ զարգացնում է խաղը նախադպրոցական տարիքում, , պարզապես խաղի զարգացմամբ տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխություններ երեխայի հոգեկանում և նրանում զարգանում են հիմնական այն գործընթացները, , որոնք նախապատրաստում են երեխային իր զարգացման նոր, առավել բարձր աստիճանի:

Նախադպրոցական մանկությունը երեխայի կյանքի մի մեծ հատված է: Կյանքի պայմաններն այս ընթացքում կտրուկ ընդլայնվում են: Երեխան իր համար բացահայտում է մարդկային փոխհարաբերությունների աշխարհը, գործունեության տարբեր բնագավառները և մարդկանց շփման, հաղորդակցման ֆունկցիաները:

Երեխան ընտրելով և կատարելով որոշակի դեր, ունի այդ կերպարի և նրան համապատասխան գործողությունների մտապատկերը: Խաղի պատկերացումային պլանըայնքան կարևոր է, որ առանց նրա խաղը պարզապես հնարավոր չէ: Եվ չնայած կյանքը խաղում ընթանում է ընդհանրական ձևով, այն երեխայի համար դառնում է իրական կյանք:

Դերային խաղերի նախապատրաստման կարևոր հիմք է հանդիսանում նաև երեխայի խոսքը, այն էապես զարգանում է, օգտագործում է բարդ նախադասություններ: Զարգանում են խոսքի կոմմունիկատիվ և կարգավորող ֆունկցիաները և երեխան խոսքի միջոցով ևս կարող է ազատ շփվել մեծահասակների և հասակակիցների հետ:[[4]](#footnote-3)

# ԳԼՈՒԽ 2․ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

# 2․1 Դիդակտիկ խաղերի էությունը

Խաղը երեխայի ներաշխարհ 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: Այսպիսով, 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:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները`

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում` որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության` դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

Սյուժետադերային 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: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային 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: Սյուժետադերային 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: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները 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: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն աճող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է: 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 ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում: Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:[[5]](#footnote-4)

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդածանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը:

Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Մանկավարժական պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաններով, ուսուցիչն է այն կարևոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլ նաև ունենալ հակադարձ ազդեցություն։ Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է հանդես գա երեխաներից ոչ մի կողմի խաղախմբի հետ։Ուսուցիչը բոլորովին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական։ Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները։

1. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը, ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունակությունները։
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները և քննադատական ակնարկները։
3. Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ 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 խառնված և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ։
5. Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն։
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի իմացության կամ չիմացութունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին։ Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին:[[6]](#footnote-5)

# 2․2 Դիդակտիկ խաղերի գործառույթները կրթադաստիրակչական գործընթացում

Հայտնի է, որ խաղը մարդու գործունեության այն ձևն է, որն ուղեկցում է նրան վաղ մանկությունից մինչև խորը ծերություն: Պարզապես յուրաքանչյուր տարիքում այն ոչ միայն մարդու գործունեության ժամանակի մեջ ունի որոշակիորեն ընդգծված սահմաններ, այլև զանազան դրսևորումներ' պայմանավորված անհատի ընտրած խաղատեսակներով: Անառարկելի է, անշուշտ, որ խաղի դերը մանկության տարիքում ունի առավել ուսուցանող, զարգացնող և դաստիարակող գործառույթներ, քան մարդու հասուն տարիքում:Մասնավորապես, ուսումնասիրության առարկա է երեխայի խաղային գործունեությունը գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացում, երբ խաղը հանդես է գալիս որպես ուսուցման մեթոդ այդ համակարգի մեջ գրավելով համարժեք տեղ:

Քաջ գիտակցելով ուսուցման գործընթացում խաղի օգտագործման անհրաժեշտությունը որպես երեխային ունակությունների ձևավորման հնար, մենք կողմնակից ենք դրա չափավորությանը, ինչպես մեթոդական, այնպես էլ հոգեբանական հիմնավորումներով: Դիդակտիկ խաղերն ուսումնական գործընթացում կարևորում ենք և առաջարկում գործածել հատկապես այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է երեխաների ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստրճանի: Խաղային հնարների մանկավարժական արժեքն այս դեպքում այն է, որ խաղալիս ակտիվանում են երեխաների մտավոր գործունեությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունները' նպաստելով ուսումնական նյութի գիտակցական յուրացմանը, ապահովելով միևնույն իրողության կրկնությունն իրականացնող անձաձիր գործողություններ, զարգացնելով սովորողների ինքնուրույնությունն ու ինքնագործունեությունը: [[7]](#footnote-6)

Վաղուց և բազմաթիվ ուսումնասիրություններով ապացուցված է, որ դիդակտիկ խաղերին կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը նպաստում է նրանց ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաիրացմանը, տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված' դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ ուրեմն նաև կամային որակներ: Խաղի ժամանակ ձևավորվում են ու զարգանում ոչ միայն անձնային բազմաթիվ որակներ (համառություն, աշխատասիրություն, արդարացիություն, ճարպկություն, արագ կողմնորոշվելու, կանխատեսելու ունակություններ և այլն), այլև բարձրակարգ մտածողության բոլոր բաղադրամասերը: Վերջինս իրականանում է երեխաների ծավալած այնպիսի գործունեության ճանապարհով, որի ժամանակ նրանք կատարում են նախատեսված գործունեության ծրագրավորման, յուրաքանչյուր քայլի արդյունքի կանխատեսման, հաղթանակի հնարավորությունների կշռադատման, անհրաժեշտ գործողությունների այլընտրանքային տարբերակների որոնման, քննարկման և դրանցից ամենարդյունավետի ընտրման մտածողական բնույթի քայլեր:

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

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

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

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

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

Ուսուցիչներիս կողմից հատկապես կարևոր է կրտսեր դպրոցում խաղերի դերի ակտիվացումը, այսինքն' խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը: Ապացուցված է, որ այն երեխան, որը մանկուց խաղում է, այն է' զարգացնող խաղեր, նրա մտածողության բաղադրամասերը գտնվում են զարգացման այնպիսի մակարդակում, որ ուսումնական գործունեությունը նրա համար ոչ մի բարդություն չի ներկայացնում: Որպեսզի ուսուցման գործընթացում խաղերը ևս այդպիսի գործառույթ կատարեն, այսինքն նպաստեն սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

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

# ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

«Երեխան ապրում է խաղով`

Խաղով է սովորում, խաղալիս է

մտածում, խաղալով է հաշվում:

Խաղն է երեխայի գրավականը»:

Այսպիսով՝ ուսումնասիրելով խաղը՝ որպես կրտսեր դպրո ցականների ուսուցման միջոց, կարող ենք հստակ նշել որ այն դասապրոցեսում բավականին արդյունավետ միջոց է և համարվում է ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև, քանի որ իրենից ենթադրում է ուսուցում երեխաների համար ավելի հարմար միջավայրում: Ուստի խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում, քանի որ այն հնարավորություն է տալիս երեխաների մոտ զարգացնել արագ կողմնորոշվելու ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը։

Հայտնի է, որ երեխայի զարգացման ցուցանիշներից մեկն ինքնուրույն ճանաչողական գործունեություն ծավալելու կարողությունն է: Այն նպաստում է ապագայում առանց դժվարությունների և ցանկացած իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, ձեռքբերածը փոփոխվող պայմաններում, ոչ ստանդարտ իրավիճակներում կիրառելուն ։

Հետազոտական աշխատանքի շրջանակներում կատարած մեր ուսումնասիրության արդյունքում հանգել ենք հետևյալ եզրակացություններին.

* կարևոր է երեխայի մոտ նախապես ձևավորել որոշակի դիրքորոշում դպրոցական դառնալու, դպրոցում սովորելու նկատմամբ,
* դպրոցում սովորելու համար երեխայից պահանջվում է մտավոր, հուզական և սոցիալական զարգացվածության որոշակի մակարդակ, որի համար էլ անհարժեշտ է կրտսեր տարիքում խաղը զուգորդել դասի հետ,
* Խաղի և ուսուման միաժամանակյա կիրառման միջոցով կարելի է երեխայի մեջ զարգացնել կողմնորոշվելու ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը և այլն։

# Օգտագործված գրականության ցանկ՝

1. Ջուլիետա Գուլումյան «Խաղալիքով սովորենք», Երևան 2009
2. Թորոսյան Կ., Խաչատրյան Հ., Սարգսյան Ս., Սարգսյան Ռ., Տարրական դասարանների ոսուցիչների վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2007թ.,
3. Սուխոմլինսկի Վ. Ա., Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, 1977թ., «Լույս»,
4. Абрамова Г.С., Возрастная психология: Учебное пособие для вузов, М.: Академический Проект,2010.
5. Дидактические и развивающие игры в начальной школе. Методическое пособие с электронным приложением(Сост. Е. С. Галажина), М., Планета, 2011г
6. <https://parikgrigoryan.wordpress.com>
7. [https://araqshovhannisyan.wordpress.com](https://araqshovhannisyan.wordpress.com/2020/07/27/%D5%AD%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%B0%D5%A1%D5%BF%D5%B8%D6%82%D5%AF-%D5%B1%D6%87/)

1. Սուխոմլինսկի Վ. Ա., Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, 1977թ., «Լույս», [↑](#footnote-ref-0)
2. <https://araqshovhannisyan.wordpress.com> [↑](#footnote-ref-1)
3. Ջուլիետա Գուլումյան «Խաղալիքով սովորենք», Երևան 2009 [↑](#footnote-ref-2)
4. https://parikgrigoryan.wordpress.com [↑](#footnote-ref-3)
5. Թորոսյան Կ., Խաչատրյան Հ., Սարգսյան Ս., Սարգսյան Ռ., Տարրական դասարանների ոսուցիչների վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2007թ., [↑](#footnote-ref-4)
6. Абрамова Г.С., Возрастная психология: Учебное пособие для вузов, М.: Академический Проект,2010. [↑](#footnote-ref-5)
7. Дидактические и развивающие игры в начальной школе. Методическое пособие с электронным приложением(Сост. Е. С. Галажина), М., Планета, 2011г [↑](#footnote-ref-6)