



**«ՍԵՎԱՆԻ Խ. ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ»**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ՝**

**«ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ  
ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ,  
ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ  
ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ  
ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ»**

**ԱՌԱՐԿԱ՝**

**ԴԱՍՎԱՐ**

**ՀԵՂԻՆԱԿ՝**

**(N 17) ԳԱՅԱՆԵ ՔԱՐԱՄՅԱՆ**

**ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ**

**ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝**

**ՍԵՎԱՆԻ Մ. ՄԱՇՏՈՑԻ ԱՆՎԱՆ N1  
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ**

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիարակչական միջոց, որը հնարավորություն է ընձեռում երեխաներին հաղորդել գիտելիքներ, մշակել հմտություններ ու կարողություններ, զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Բազմաթիվ հեգեթանամանկավարժական հետազոտություններ ցույց են տալիս, որ խաղային միջավայրը լայն իմաստով նպաստում է անձի բազմակողմանի և համապարփակ զարգացմանը: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորություն չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի և այլ հարցերի մշակմամբ Ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Օ. Կալիմուլինան, Ա. Լեոնտևը, Դ. Էլկոնինը և ուրիշներ: Այնուամենայնիվ, ուսուցիչների փորձի ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաներն օգտագործվում են էպիզոդիկ, պատահականորեն, տարիքային բնութագրերի և դասի դիդակտիկ իրավիճակի անբավարար հաշվառմամբ: Ժամանակակից դպրոցն ունի մեթոդաբանական ներուժի ընդլայնման, կրթական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների ակտիվ ներդրման հրատապ անհրաժեշտություն: Այս խնդրի արդիականությունը որոշեց «Խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները, առանձնահատկությունները և կիրառումը տարրական դասարաններում» հետազոտական թեմայի ընտրությունը: Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է կատարելագործել տարրական դասարաններում դասավանդող ուսուցիչների մասնագիտական կարողությունները՝ ուղղված խաղային նյութի օգտագործմանը ոչ միայն որպես ժամանցի ձև, այլև որպես մի շարք կրթական խնդիրներ լուծելու հատուկ միջոց: Այս նպատակին ուղղված խնդիրներն են.

1. Ծանոթանալ տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների և կրտսեր դպրոցի աշակերտներին կրթելու առկա մեթոդների, տեխնիկայի, հեղինակային գաղափարների բազմազանությանը:
2. Սահմանել խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները և կառուցվածքային տարրերը:
3. Վերլուծել տեսական և մեթոդական գրականությունը և ուսումնասիրել խաղի տեխնոլոգիաների կիրառումը՝ ուղղված հոգեբանական-մանկավարժական հետազոտությունների և հայեցակարգերի մասին պատկերացումների ընդլայնմանը և տեսական գիտելիքները գործնական ոլորտ փոխանցելու ունակության ձևավորմանը:
4. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների ընձեռած հնարավորությունները կրթական արդյունք ապահովելու համատեքստում:

## ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐՆ ՈՒ

### ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Ժամանակակից հասարակության զարգացումը պահանջում է մանկավարժական նորարարությունների, փորձի և հետազոտությունների արդյունքներ ընդհանրացում և համակարգում՝ երեխաների հոգեբանական, ֆիզիկական պահանջմունքները բավարարելու և նրանց դեպի կրթություն առաջնորդելու նպատակով: Դպրոցում կրթության և դաստիարակության մակարդակը մեծապես որոշվում է նրանով, թե որքանով է մանկավարժական գործընթացը կենտրոնացած երեխայի տարիքային հոգեբանության և անհատական զարգացման վրա: Սա ներառում է դպրոցականների հոգեբանական և մանկավարժական ուսումնասիրություն ուսումնառության ողջ ընթացքում՝ բացահայտելու անհատական զարգացման տարբերակները, յուրաքանչյուր երեխայի ստեղծագործական կարողությունները, ամրապնդելու նրա սեփական դրական գործունեությունը, բացահայտելու նրա անհատականության յուրահատկությունը, ժամանակին օգնություն հետ մնալու դեպքում: Սա հատկապես կարևոր է դպրոցի ցածր դասարաններում, երբ նոր է սկսվում նպատակային ուսուցումը, ձևավորվում են երեխայի մտավոր հատկություններն ու որակները, առաջին հերթին՝ ճանաչողական գործընթացները և վերաբերմունքը սեփական անձի նկատմամբ: Երեխաների հետ կրթական աշխատանքը ենթադրում է տարատեսակ գործիքակազմի կիրառում, որոնցից առավել արդյունավետ են խաղերը: Խաղային տեխնոլոգիաները ապահովում են ուսուցման մեջ ռացիոնալ և զգացմունքայինի միասնությունը: Խաղի ընթացքում սովորողների մոտ ձևավորվում է դրական վերաբերմունք ուսման, կազմակերպվածության և նպատակասլացության նկատմամբ: Խաղերում ձևավորվում են մարդու բարոյական որակները, ակտիվանում է պատասխանատվության զգացումը, կոլեկտիվիզմը, կարգապահությունը, կամքը, բնավորությունը, երեխաների

ուշադրությունը, ստեղծագործ երևակայությունը: Խաղի գործունեությունը ոչ միայն ակտիվացնում է ուսուցման գործընթացը, այլև ստեղծում է սովորելու ուրախ մթնոլորտ: Տարրական դասարանի աշակերտներին բնորոշ են արագ ընկալունակությունը և անմիջականությունը, պատկերավոր մտածողությունը: Երեխաները հեշտությամբ ներգրավվում են խաղերի մեջ: Նրանք կազմակերպվում են խմբային խաղի մեջ: Բացի այդ, ուսուցման խաղային ձևերի օգտագործումը կանխում է հոգնածությունը: Դիդակտիկ խաղեր օգտագործելիս լուծվում են նաև ուսումնական առաջադրանքներ, օրինակ՝ համբերության և հանդուրժողականության զարգացում, ճշգրտության ձևավորում և սկսած գործը մինչև վերջ հասցնելու կարողություն:

«Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է մանկավարժական գործընթացը տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով կազմակերպելու մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ, որոնք ընդհանուր առմամբ խաղերից տարբերվում են նրանով, որ ունեն հստակ սահմանված ուսումնական նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ:

Յուրաքանչյուր խաղային տեխնոլոգիա պետք է լուծի հետևյալ խնդիրները.

- Ուսումնական գործընթացի ընթացքում երեխաների ֆիզիկական և հոգեկան առողջության պահպանում,
- Ինքնուրույն մտածելու, ամենապարզ խնդիրները լուծելու կարողություն՝ առանց արտաքին օգնության,
- Յուրաքանչյուր աշակերտի կողմից առարկայի վերաբերյալ նյութի ամբողջական յուրացում:

Բոլոր խաղերը կարելի է դասակարգել տարբեր ձևերով, բայց կրթական գործունեության համար ամենաօպտիմալը այն խաղերն են, որոնցում թեմատիկ նյութի հիման վրա մոդելավորվում է այս կամ այն կյանքի իրավիճակը: Բնությունը ստեղծել է մանկական խաղեր կյանքին համակողմանի պատրաստվելու համար: Հետևաբար, նրանք գենետիկ կապ ունեն մարդկային գործունեության բոլոր տեսակների հետ և

գործում են որպես գիտելիքի, աշխատանքի, հաղորդակցության, արվեստի և սպորտի հատուկ մանկական ձև: Այստեղից էլ խաղերի անվանումները՝ ճանաչողական, ինտելեկտուալ, շինարարական, խաղ-աշխատանք, խաղ-հաղորդակցական, երաժշտական խաղեր, գեղարվեստական, դրամատիզացիոն խաղեր, բջջային, սպորտային ...

Ընդունված է տարբերակել խաղերի երկու հիմնական տեսակ՝ ֆիքսված բաց կանոններով խաղեր և թաքնված կանոններով խաղեր: Առաջին տիպի խաղերի օրինակ է դիդակտիկ, ճանաչողական և բացօթյա խաղերի մեծ մասը, սա ներառում է նաև զարգացնող ինտելեկտուալ, երաժշտական, զվարճալի խաղեր:

Երկրորդ տեսակը ներառում է դերային խաղեր: Դրանցում անուղղակիորեն առկա են կանոններ: Դրանք վերարտադրվող հերոսների վարքագծի նորմերում են: Եկեք դիտարկենք ամենաընդհանուր ձևով խաղերի տեսակների բնորոշ առանձնահատկությունները ըստ Օ. Ս. Գազմանի դասակարգման:

Բացօթյա խաղերը երեխաների ֆիզիկական դաստիարակության կարևորագույն միջոցն են հատկապես կրտսեր դպրոցական տարիքում: Նրանք միշտ խաղացողներից պահանջում են ակտիվ շարժիչ գործողություններ՝ նշված պայմանական նպատակին հասնելու համար՝ պահպանելով սահմանված կանոնները: Մասնագետները նշում են, որ դպրոցականների բացօթյա խաղերի հիմնական առանձնահատկությունները նրանց մրցակցային, ստեղծագործական, կոլեկտիվ բնույթն է: Նրանք ցուցադրում են անընդհատ փոփոխվող միջավայրում թիմի համար գործելու կարողություն: Բացօթյա խաղերի նշանակությունը բարոյական դաստիարակության մեջ մեծ է: Նրանց մոտ ձևավորվում է ընկերական համերաշխության, փոխօգնության, միմյանց արարքների համար պատասխանատվության զգացում:

Երեխայի բարոյական դաստիարակության մեջ առանձնահատուկ տեղ են զբաղում դերային խաղերը (երբեմն կոչվում են պուժետային խաղեր): Դրանք հիմնականում կոլեկտիվ բնույթ ունեն, քանի որ արտացոլում են հասարակության մեջ հարաբերությունների էությունը: Այս խաղերում կյանքի կամ գեղարվեստական

տպավորությունների հիման վրա ազատ և ինքնուրույն վերարտադրվում են սոցիալական հարաբերությունները և նյութական առարկաները, կամ խաղարկվում են ֆանտաստիկ իրավիճակներ, որոնք մինչ այժմ նմանը չունեն կյանքում: Դերային խաղի հիմնական բաղադրիչներն են թեման, բովանդակությունը, երևակայական իրավիճակը, սյուժեն և դերը:<sup>1</sup>

Ուսումնական գործընթացում կիրառվող խաղերին բնորոշ է հետևյալ դասակարգումը.

- Կրթական խաղեր – խաղի միջոցով երեխան ստանում է գիտելիք, որը նախկինում չգիտեր:
- Ջարգացնող խաղեր – խաղային տեխնոլոգիաների մշակումն ուղղված է երեխայի նոր կարողությունների բացահայտմանը: Նման դասերի ժամանակ շեշտը դրվում է տրամաբանության զարգացման վրա:
- Վերարտադրողական խաղեր – սովորածի կիրառումը հիմնվում է օրինակի կամ կանոնի վրա: Այս դեպքում գիտելիքներն աշակերտներին տրամադրվում են «պատրաստի» ձևով, ուսուցիչը ոչ միայն հաղորդում է գիտելիք, այլ նաև բացատրում է դրանք, իսկ աշակերտները խաղային գործունեության ընթացքում փորձում են դրանք յուրացնել, հասկանալ և ճիշտ վերարտադրել:
- Դիագնոստիկ խաղեր – խաղային տեխնոլոգիան միտված է բացահայտելու, թե որ նյութն է յուրացվել աշակերտների կողմից, և որտեղ կան բացեր:

Մանկավարժական գործընթացը պլանավորելիս որոշ դեպքերում կարևոր է խաղերը բաժանել ըստ մասնակիցների թվի՝ խմբային, անհատական, զույգային, զանգվածային: Այս դեպքում կարևոր է հաշվի առնել՝ արդյոք խաղային տեխնոլոգիան ներդրվում է մեկ դասի շրջանակում, մի շարք դասերի կառուցվածքում մեկ, առանձին վերցված թեմայով, թե տվյալ առարկայի ուսուցման ողջ կառուցվածքում:

Խաղի կառուցվածքը որպես գործունեություն ներառում է նպատակների սահմանում, պլանավորում, նպատակների իրականացում, ինչպես նաև արդյունքների

---

<sup>1</sup> Газман О. С. Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. М.: МИРОС, 2002, էջ 18:

վերլուծություն, որոնցում անձը լիովին իրացնում է իրեն որպես սուբյեկտ: Խաղային գործունեության մոտիվացիան ապահովվում է նրա կամավորությամբ, ընտրության հնարավորություններով և մրցակցության տարրերով, ինքնահաստատման անհրաժեշտության բավարարմամբ, ինքնիրացմամբ: Ցանկացած խաղային տեխնոլոգիա ներառում է մի շարք փոխկապակցված տարրեր, որոնք հնարավորություն են տալիս համապատասխանել խաղային գործունեության հոգեբանական և մանկավարժական բնույթին: Այս տարրերը ներկայացված են Աղյուսակ 1-ում:<sup>2</sup>

**Աղյուսակ 1. Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքային տարրերը**

Տարր	Բնույթ
<b>Խաղային իրավիճակ</b>	Զգացմունքային միջավայրի կամ շրջանակի ապահովում, որը կնպաստի խաղային առաջադրանքների ընկալմանը, մտավոր գործունեության և երեխայի երևակայության ակտիվացմանը:
<b>Խաղի նպատակներ</b>	Խաղի նպատակների սահմանում:
<b>Խաղի կանոններ, խաղի գործողություն</b>	Խաղի կանոնները կազմակերպում են խաղացողների վարքագիծը, խաղացողներին ապահովում են հավասար պայմաններ, հանդես են գալիս որպես խաղային գործողությունների կարգավորող: Խաղի կանոնները կիրառվում են խաղի գործողություններում: Խաղի գործողությունները պետք է մոտիվացված լինեն, աստիճանաբար ավելի բարդանան և համապատասխանեն աշակերտների թվին:
<b>Խաղային իրավիճակ</b>	Զգացմունքային վերաբերմունքի ստեղծում իրականության, խնդրահարույց իրավիճակի, մրցակցային տարրերի նկատմամբ:

<sup>2</sup> Педагогические технологии в 3 ч. Часть 1. Образовательные технологии : учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. В. Байбородова [и др.] ; под общей редакцией Л. В. Байбородовой, А. П. Чернявской. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018, էջ 65:



<b>Խաղի արդյունք</b>	Արդյունքը ուսուցչի համար՝ խաղը ցույց տվեց հմտությունները, գիտելիքների յուրացման մակարդակը և վարքի նորմերը: Արդյունք ուսանողների համար՝ խաղը հետաքրքրություն առաջացրեց խնդրի նկատմամբ, բերեց զգացմունքային բավարարվածություն:
----------------------	--

Խաղերը՝ որպես դասերի համակարգի տարր, գոյություն ունեն որոշակի պայմաններում, որոնք ազդում են նրանց վրա, և նրանք, իրենց հերթին, ակտիվորեն ազդում են այն պայմանների վրա, որոնցում գործում են, և նրանք ակտիվորեն փոխազդում են դասերի անցկացման ավանդական մեթոդների հետ: Միաժամանակ համակարգը զարգանում է, նրա սահմաններն ընդլայնվում են: Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, այն մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է ապահովում, այլև կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով՝ որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

## ԳԼՈՒԽ 2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

### ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

Խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կաարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հաստվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5,8 – 6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրման: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ: Կա մոտեցում, որ խաղն իրապես ակտիվացնում է երեխաներին, սակայն դասապրոցեսը տապալվում է, քանի որ երեխաները դժվարությամբ են խաղից հետո կենտրոնանում դասի վրա: Նման խնդիր կարող է առաջանալ միայն այն դեպքում, երբ ուսուցիչը դասը բաժանում է ուսումնական աշխատանքի և խաղի: Հարկավոր է խաղը տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Խաղալիքները և խաղը վեց տարեկան երեխաների հետ աշխատանք տանելու հիմնական միջոցներն են, և յուրաքանչյուր դպրոց և ուսուցիչ պետք է այդ ուղղությամբ հետևողական աշխատանք տանեն՝ համապատասխան պայմաններ ստեղծելու, ուսումնական աշխատանքը մատչելի և հնարավորինս հաճելի դարձնելու համար: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ – աշակերտ, և, ինչու չէ, նաև աշակերտ – աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են:

Այժմ դիտարկենք տարատեսակ խաղերի գործնական կիրառումը տարրական դասարաններում և վերլուծենք, թե ինչ ուսումնական արդյունք կարող ենք ստանալ

դրանց արդյունքում: Այս նպատակով առանձնացրել ենք հատկապես մաթեմատիկական խաղերը, դերային խաղերը, ինչպես նաև երժշտական խաղերը:

Մաթեմատիկական խաղերի գլխավոր նպատակը երեխաներին մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելն է: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում է կրթության և դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով և սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ամփոփելու, ինչպես նաև գիտելիքները ստուգելու նպատակով:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից առաջնային են դրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպումը և անցկացման բարեհարմար մեթոդները: Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ հետևյալ պահանջները.

- Խաղը և դրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին:
- Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին:
- Խաղը պետք է լինի կոնկրետ:
- Հեշտ ու դժվար, աշխույժ ու լուռ խաղերը հաջորդելու են միմյանց:
- Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 2.2015, էջ12:

Յուրաքանչյուր խաղ կազմակերպելուց առաջ ուսուցիչը պետք է այն ենթարկի վերլուծության և վերանայի խաղի նպատակը, խաղացողների թիվը, գիտելիքների մակարդակը, խաղի անցկացման կանոնները, նախապատրաստական վարժությունների կատարման անհրաժեշտությունը, կատարման հնարավոր տարբերակները: Խաղի ընթացքում պահանջվում են բարձր կարգապահություն, ուշադրություն և օբյեկտիվ գնահատում:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներն են դիդակտիկ խաղեր, հաշվային զվարճալիքներ և տրամաբանական խնդիրներ, շարժական խնդիրներ: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ կիրառում են տարբեր խաղեր: Օրինակ՝

Խաղ՝ «Ուլ՝ արագ» - Երկրաչափական պատկերներով ով ավելի արագ կկառուցի տարատեսակ պատկերներ՝ տուն, սունկ, ծաղիկ և այլն: Խաղի այս ձևը կիրառելի է նաև մրցույթներ կազմակերպելիս: Այս դեպքում գրատախտակին երեք շարքով գրում են վարժություններ, յուրաքանչյուր շարքից մեկական աշակերտ մոտենում է գրատախտակին, լուծում վարժությունը և նստում տեղը: Մոտենում են հաջորդ աշակերտները: Հաղթում է այն շարքը, որի բոլոր անդամները արագ և ճիշտ լուծում են վարժությունները:

Ակտիվացնող խաղ է «Գտնել սեփական տեղը» - ուսուցիչը աշակերտներին բաժանում է քարտեր, որոնցից մի քանիսի վրա գրված են արտահայտություններ, որոշների վրա՝ դրանց պատասխանները:

27: (19-16)

9

Աշակերտները պետք է այնպես կանգնեն, որ յուրաքանչյուր արտահայտության կողքը լինի նրա պատասխանը:

*Հանելուկ-խնդիրները* նպատակահարմար է առաջադրել դասի վերջում, որպեսզի երեխաները տանը նույնպես հնարավորություն ունենան մտածելու տվյալ առաջադրանքի ուղղությամբ: Մաթեմատիկական հանելուկների օրինակ է՝

Երկու պապիկ միասին,  
Նստարանին նստեցին,  
Երկուսն էլ 81 տարեկան:

(9x9=81)

Երկու տատիկ միասին,  
Թոռնիկներին գրկեցին,  
Երկուսն էլ 64 տարեկան:

(8x8=64)

Մաթեմատիկական խաղերի այլ օրինակներ են՝

**Շարունակի՛ր հաշվել** – հարմար է կազմակերպել թվարկություն ուսուցանելիս, որի նպատակն է սովորեցնել հաշվել՝ սկսած ցանկացած թվից:

**Գնալով պակասեցրու** – այս խաղը կիրառվում է հատկապես հետհաշվարկ կատարելիս:

**Պատասխանի՛ր անմիջապես** – թվաբանական բոլոր գործողություններն աշակերտների մեջ ամրակայելու միջոցներից մեկն է:

**Գտնել մտքում պահած թիվը** – այս խաղի ժամանակ ուսուցիչը հաջորդաբար ասում է գործողություններ, իսկ աշակերտները կատարում են պահանջվող հաշվարկումները:

Մաթեմատիկական խաղերի ժամանակ կարող ենք կիրառել օրինակ աշխատանքի ուսուցման դասաժամին պատրաստված պարագաներ՝ այսպիսով ապահովելով միջառարկայական կապը:

Հաղորդակցության, երկխոսության կարողությունների ձևավորման կարևոր գործոններից են հատկապես դերային խաղերը: Մեթոդական գրականության մեջ դերային խաղը բնութագրվում է որպես սովորողների անմիջական վարք և վերաբերմունք այլ մարդկանց նկատմամբ: Դերային խաղը յուրահատուկ գործիք է, որի միջոցով երեխաները ստանձնում են հասարակական դերեր և յուրացնում վարքի կանոններ: Խաղի կարևոր գործառույթներից է խնդրահարույց իրադրության լուծումը, որը նպաստում է սովորողների հաղորդակցական ակտիվության խթանմանը, քննադատական և վերլուծական մտածողությանը, փաստարկելու, համոզելու կարողությունների ձևավորմանը: Դերային խաղերը բարձրացնում են ուսման որակը և արդյունավետությունը, խթանում են սովորողների հետաքրքրությունը, օժանդակում են սովորողներին՝ հուշելով, թե տվյալ իրադրության մեջ ինչ խոսքային միջոցներ

կարելի է գործածել այս կամ այն միտքն արտահայտելու համար, որոշակի հույզեր և զգացմունքներ են արթնացնում, որոնք դրականորեն են ազդում ինչպես ուսումնառության գործընթացի, այնպես էլ փոխհարաբերությունների վրա:

Օ.Վ. Կալիմուլինայի կողմից մշակվել են դերային խաղերի որոշակի կանոններ, ըստ որոնց սովորողը պետք է կարողանա.

- իրեն պատկերացնել այնպիսի իրադրություններում, ինչպիսիք հանդիպում են իրական կյանքում,
- տվյալ իրադրության մեջ հարմարվել դերին՝ ընդ որում խաղալով իր կամ մեկ այլ անձի դեր:<sup>4</sup>

Դերերը բաժանվում են հետևյալ տեսակների.

- բնական, որոնք բնութագրում են սեռը, տարիքը,
- վերագրված – ազգություն, պատկանելությունն այս կամ այն սոցիալական խմբին,
- ձեռքբերովի – մասնավորապես՝ մասնագիտություն,
- ըստ գործողությունների – օրինակ՝ այց բժշկին, տվյալ պահին առաջարկել գործողությունների շարք:

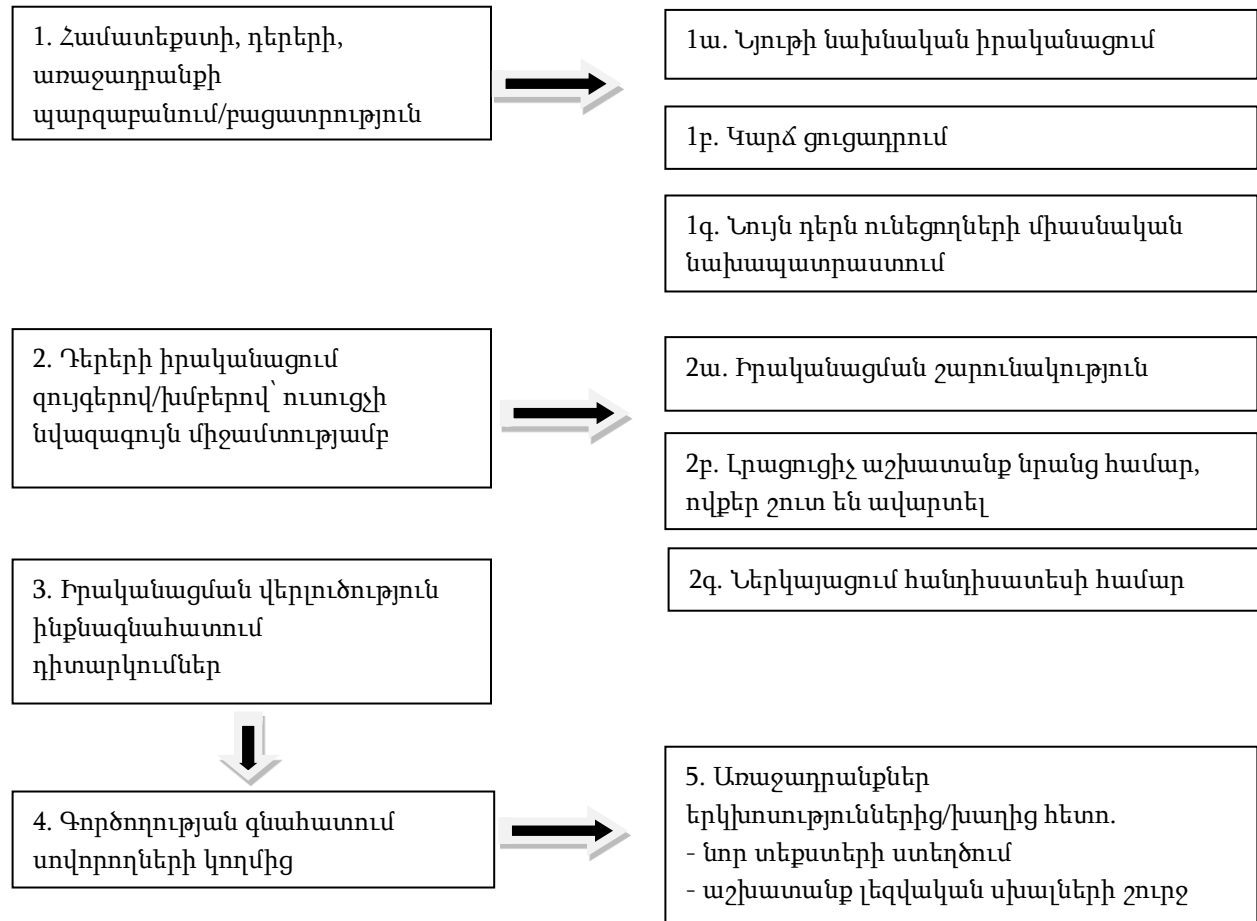
Դերային խաղերը նպաստում են այնպիսի կարևոր մեթոդական խնդիրների լուծմանը, ինչպիսիք են սովորողների շփվելու պատրաստակամությունը, լեզվական նյութի բազմակի վերարտադրման բնական պահանջմունքը, վարժանքի համար հաղորդակցական իրադրությունները և համապատասխան պայմանները: Ինչպես ցույց է տալիս դասավանդման փորձը, դերային խաղերի միջոցով սովորողները ձեռք են բերում նաև համագործակցային կարողություններ ու հմտություններ: Դերային խաղեր կարող են մշակվել և ներկայացվել նաև աշակերտների կողմից, երբ նախօրոք տրված են կիրառվող բառապաշարը և խոսքային նմուշները: Դասագրքում տրված երկխոսություններն անգիր անելը և այնուհետև արտասանելը դեռևս դերային խաղ չի կարող լինել: Այստեղ պակասում է աշակերտի կողմից իմպրովիզացիայի

---

<sup>4</sup> Калимулина О. В., Ролевые игры как средство развития умений диалогической речи, 2003, էջ 17-18:

հնարավորությունը, կողմնորոշումը, ինպես նաև աշակերտների միջև փաստացի փոխգործությունը:<sup>5</sup> Դերային խաղը պահանջում է մանրակրկիտ պլանավորում, որն ընդգրկում է հետևյալ անհրաժեշտ փուլերը:<sup>6</sup>

## Աղյուսակ 2. Դերային խաղերի իրականացման փուլերը



Դերային խաղերի իրականացման ժամանակ պետք է առանձնացնել նաև դիտորդների մի խումբ, որը կզբաղվի իրականացված գործունեության վերլուծությամբ և գնահատմամբ: Դերային խաղերը տարրական դասարաններում առավելապես

<sup>5</sup> Sheils J., Communication in the Modern Languages Classroom, Strasbourg, 1996, էջ 177:

<sup>6</sup> «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 3-4.2009, էջ 57:

կիրառվում են օտար լեզուների ուսուցման ժամանակ: Դերային խաղերի օրինակներ են.

- Ծնողների հետ մեկնում ես Լոնդոն: Ինքնաթիռում հանդիպում ես մի տղայի, ով ապրում է Լոնդոնում: Ծանոթացի՛ր նրա հետ:
- «Համառ Չիկարելին» – աշակերտներին առաջարկվում է հերթով ստանձնել «Համառ Չիկարելի» դերը՝ ժխտելով, մերժելով ընկերների բոլոր առաջարկները, ժխտողաբար պատասխանելով բոլոր հարցերին:
- «Ինչուիկը» - աշակերտներին առաջարկվում է հերթով ստանձնել «Ինչուիկի» դերը՝ ամենաբազմազան հարցեր տալով ընկերներին, որոնք հերթով պետք է պատասխանեն դրանց:

Այսպիսով, սյուժետադերային խաղը դառնում է սոցիալիզացիայի այն հենքը, որը հնարավորություն է տալիս աշակերտներին մարզելու, զարգացնելու իրենց լեզվական, հաղորդակցական, միջանձնային շփումների կարողությունները՝ միաժամանակ փոխանցելով նոր գիտելիքներ և հմտություններ:

Երաժշտական խաղերը երեխաների ամենազվարճալի գործունեության տեսակներից են՝ ուղղված երաժշտառիթմական խնդիրների լուծմանը: Խաղի ընթացքում երեխայի շարժումները դառնում են ավելի վարժ և համակարգված, զարգանում են դրական որակներ: Երաժշտական խաղերը սկսվում են երաժշտության ակտիվ ունկնդրումից, ինչը պահանջում է անմիջական արձագանք, երաժշտության և երաժշտական կերպարի ընկալում: Առանձնացվում են երաժշտական խաղերի երկու տեսակ՝ սյուժետային (որոշակի նախապատմությամբ, սյուժեով) և ոչ սյուժետային (միայն վարժանքներ): Տարրական դասարաններում սյուժետային խաղերի ընթացքում երեխաները կատարում են կենդանիների պարզագույն նմանակումներ. Թռչնակը թափահարում է թևերը, նապաստայր թռչկոտում է և այլն: Խաղային գործունեության միջոցով իրականացվող երաժշտագեղագիտական դաստիարակության հիմնական խնդիրներից կարևորվում են երեխաների՝ երաժշտական ռիթմի և լսողության զարգացումը, երաժշտաստեղծագործական կարողությունների բացահայտումը:



Երեխաների ակտիվ երաժշտական գործունեության միջոցով իրականացվող երաժշտական զարգացումը կազմակերպվում է հետևյալ ուղղություններով.

- Հուզական արձագանք՝ երաժշտության հանդեպ – աշակերտները ոչ միայն արձագանքում են երաժշտության տրամադրությանը, այլև համարժեք վերաբերմունք են ցուցաբերում իրենց հասկանալի ինտոնացիաներին՝ հիացմունք, տխրություն, հարց, պատասխան և այլն:
- Երաժշտական հիշողություն և մտածողություն – երաժշտադիդակտիկ խաղերի արդյունքում արագորեն ավելանում է երեխաների երաժշտական տպավորությունների պաշարը: Երեխան մտապահում է մի քանի երաժշտական ստեղծագործություն և ճանաչում դրանք: Տարրական դասարանների աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններից է այն, որ նրանք սիրում են այն երգերը, որոնք յուրացրել են փոքրիկ պատմություններին միահյուսված:
- Երաժշտասենսոր զգայարանների զարգացում – աշակերտները սկսում են տարբերել երաժշտական տարրական արտահայտչամիջոցները՝ հակադիր ռեզիստրները, նվագարանների ձայներանգները, երաժշտության բնույթը, տեմպն ու ուժգնությունը: Երեխաների խոսքային կարողություններին զուգահեռ զարգանում են նաև երգչային գործունեությունը: Աշակերտները հաճույքով են կատարում փոքրիկ երգեր պարզ մեղեդիներով և կրկնվող խոսքերով, ձայնակցում են կրկնվող ֆրազներին և վերջնահատվածներին:<sup>7</sup>

Տարրական դասարանների աշակերտների համար ամենամատչելին երաժշտական հնչյունի բարձրության ընկալումն է, քանի որ նրանց երաժշտական գործունեությունը հիմնականում առնչվում է երգերի և դրանց մեղեդիների ունկնդրմանը: Այդ պատճառով էլ այդ տարիքում խաղերը պետք է կապված լինեն հնչյունի տարբեր բարձրությունների ընկալման հետ: Օրինակ՝ արջը երգում է ներքևի

---

<sup>7</sup> «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 5.2015, էջ 51-52:

ռեգիստրում, նապաստակը՝ միջին, ճնճղուկները՝ վերին ռեգիստրում: Կարելի է այդ բոլորը կապել դաշնամուրի ստեղնաշարի հետ: Կարելի է կատարել նաև խաղային վարժություններ. ցածր հնչյունների ժամանակ ցուցադրել ստամոքսի բարձրության մակարդակին, միջին ռեգիստրի ժամանակ՝ կրծքի, վերևի ռեգիստրի դեպքում՝ գլխի մակարդակին: Կարելի է նվագել նաև բոլոր գամմաները ներքևից վերև, իսկ երեխաները կքնստած դիրքից աստիճանաբար հնչյունների բարձրությանը համապատասխան բարձրանում, կանգնում են:

Պետք է նշենք, որ երաժշտական խաղերն ունեն յուրահատուկ առանձնահատկություն. վերջիններս աշակերտներին փոխանցում են ոչ միայն երաժշտական գիտելիքներ, այլև նպաստում են այլ առարկաների ավելի դյուրին ընկալմանը: Օրինակ՝ երեխան շատ ավելի արագ կարող է ըմբռնել տեքստը, եթե այն զուգակցվի համապատասխան երաժշտական մոտիվներով, կամ անգիր անել բանաստեղծությունը՝ այն երգելով:

Ուսուցչի կարողությունը ընտրելու ճիշտ խաղային տեխնոլոգիա ցանկալի ուսումնական արդյունքը ստանալու համար ունի մեծ կարևորություն, և եթե սկզբում այն կարող է լինել մարտահրավեր, ապա պատշաճ կիրառության հետևանքով այն կդառնա գործնական մեթոդ՝ դասապրոցեսը առավել արդյունավետ և հետաքրքիր կազմակերպելու համար:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղային տեխնոլոգիաները կարևոր տեղ են զբաղեցնում կրթական գործընթացում, քանի որ դրանք ոչ միայն նպաստում են ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորմանը և կրթական գործունեության ակտիվացմանը, այլև կատարում են մի շարք այլ գործառույթներ.

- ճիշտ կազմակերպված խաղը, հաշվի առնելով նյութի առանձնահատկությունները, մարզում է հիշողությունը, օգնում աշակերտներին զարգացնել խոսքի հմտություններն ու կարողությունները,
- խաղը խթանում է աշակերտների մտավոր գործունեությունը, կենտրոնացնում է ուշադրությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ,
- խաղը աշակերտների պասիվությունը հաղթահարելու մեթոդներից մեկն է,
- որպես թիմի մաս, յուրաքանչյուր աշակերտ պատասխանատու է ամբողջ թիմի համար, յուրաքանչյուրը շահագրգռված է իր թիմի լավագույն արդյունքով, յուրաքանչյուրը ձգտում է կատարել առաջադրանքը հնարավորինս արագ և հաջողությամբ: Այսպիսով, մրցույթը նպաստում է բոլոր աշակերտների կատարողականի բարձրացմանը:

Մանկավարժության բնագավառում խաղի նպատակը ի վերջո գիտելիքի, գիտության, գրքերի, ուսուցանվող առարկաների նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելն է: Իսկ եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի հենքում, ապա կարող ենք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ ուսումնական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Ամփոփելով վերը նշվածը՝ ներկայացնենք մի քանի առաջարկություններ տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրման և օգտագործման վերաբերյալ.

1. Խաղի ուսուցման ձևերը խորհուրդ է տրվում ներդնել աստիճանաբար՝ սկսած պարզից, աստիճանաբար բարդացնելով խաղի կանոնները, դրա վարման ձևերը:

2. Խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնական գործընթաց ներդնելու սկզբնական փուլում խորհուրդ է տրվում օգտագործել կարճ խաղեր՝ 10-15 րոպե: Օրինակ՝ աշակերտների մոտ առաջին դասերից առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություն արթնացնելու համար նյութի բացատրությունը կարող է ուղեկցվել հեքիաթներով, խաղային իրավիճակներով, որոնցից առաջարկվում է տրամաբանական եզրակացություն անել:
3. Խաղի պարզ կանոններին տիրապետելուց հետո կարող եք անցնել բարդ խաղային ձևերի՝ թեմայի նյութը համախմբելու և ընդհանրացնելու համար:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Հ. Ս. Հարությունյան, Խաղալով սովորում ենք մաթեմատիկա, Երևան, 2003
2. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 2.2015
3. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 3-4.2009
4. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես 5.2015
5. Газман О. С. Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. М.: МИРОС, 2002
6. Калимулина О. В., Ролевые игры как средство развития умений диалогической речи, 2003
7. Левитес, Д. Общая педагогика: Педагогические технологии [Текст] / Д. Левитес. – М.: Инфра, 2017
8. Педагогические технологии в 3 ч. Часть 1. Образовательные технологии : учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. В. Байбородова [и др.] ; под общей редакцией Л. В. Байбородовой, А. П. Чернявской. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018
9. Солопова, Т.В. Приемы игровой технологии для учащихся начальной школы (электронная копилка) [Текст] / Т.В. Солопова, А.С. Савинова. – Челябинск: ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1». – 2019
10. Sheils J., Communication in the Modern Languages Classroom, Strasbourg, 1996