



**«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
առարկայի դասավանդման գործընթացում**

**Առարկան՝ Դասվար**

**Հետազոտող ուսուցիչ՝ Կարինե Ղազարյան**

**Ուսումնական հաստատություն՝ Վ. Բազմաբերդի հիմնական դպրոց**

**Երևան 2022**

## Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում-----	4
Եզրակացություն-----	16
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	17

## **Ներածություն**

**Թեմայի կարևորությունը:** Կրտսեր դպրոցական տարիքում շատ կարևոր է մշակել այնպիսի մեթոդներ, որպեսզի երեխաներն ավելի հեշտ ընկալեն տեղեկատվությունը և նորությունը: Կարծում եմ, որ խոսքային գործնական և խաղային ուսուցման մեթոդների միջոցով կարողանում են մանկավարժները ավելի հետաքրքիր ձևով ուսուցանել: Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիարակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք խնդիրներ, որպիսիք են՝ խաղային գործունեություն, խաղը որպես սովորելու միջոց, խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները, նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր, խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական հայեցակարգը, խաղային տեխնոլոգիաների յուրահասկությունները:

**Թեմայի նպատակն է՝** ուսումնասիրել և հետազոտել կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների խաղային տեխնոլոգիաները յուրաքանչյուր առարկայի դասավանդման ընթացքում:

### **Խնդիրները՝**

1. Իմանալ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկաների դասավանդման ընթացքում:
2. Ուսումնասիրել տվյալ թեմայի գրականությունը:

## **Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում**

Ներկայումս կրթության արդիականացման համատեքստում վերանայման, համալրման կարիք ունի ուսուցման գործընթացի՝ ըստ արդի ժամանակաշրջանի զարգացումների մեթոդական ապահովումը՝ սովորողների ընդունակությունների, կյանքի նկատմամբ ստեղծագործական մոտեցման առավել զարգացման համար: Ուստի ժամանակի հրամայականն է ուսուցման գործընթացն այնպես կազմակերպել, որպեսզի ապահովեն յուրաքանչյուր սովորողի ընդունակությունների, ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը, ժամանակակից իննովացիաների ներդրումը:

Ուսուցման գործընթացի կազմակերպման արդյունավետությունը նշանակալիորեն պայմանավորված է մանկավարժական գործընթացում սովորողի տարիքային և անհատական զարգացման հոգեբանամանկավարժական առանձնահատկությունների հաշվառմամբ: Այն ենթադրում է սովորողի հոգեբանավարժական հետազոտում ուսուցման ամբողջ գործընթացում՝ նպատակ ունենալով բացահայտել նրա անհատական զարգացման մերձավոր գոտին, ստեղծագործական կարողությունները, անձի ինքնատիրապետությունը, թույլ առաջադիմության և անբավարար վարքի պատճառները և ամրապնդել նրա ստեղծագործական ներուժի դրսևորումը: Այս սկզբունքի ապահովումը հատկապես կարևոր է տարրական դպրոցում, երբ ուսուցումն առաջատար գործունեություն է, որի հիման վրա ձևավորվում են անձի հոգեկան գործընթացները, մի շարք որակներ և որոշակի վերաբերմունք սեփական անձի նկատմամբ՝ որպես ճանաչողության սուբյեկտի (ճանաչողական դրդապատճառներ, ինքնագնահատական, համագործակցության կարողություն և այլն):

Ժամանակակից դպրոցում կենսական անհրաժեշտություն և պահանջմունք է մեթոդական ներուժի հարստացումն ընդհանրապես և ուսուցման փոխներգործուն տեխնոլոգիաների ներդրումը մասնավորապես: Այդպիսի տեխնոլոգիաներից է ուսուցման խաղային տեխնոլոգիան:

«Ես և շրջակա աշխարհը» ինտեգրված առարկայի դասավանդման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հնարավորություն է տալիս հետաքրքիր դարձնել ուսուցումը, ապահովել դրական հուզական մթնոլորտ, ակտիվացնել կրտսեր դպրոցականի գործողությունները, մտածական գործընթացների զարգացումը:

Խաղը կրթության և աշխատանքի հետ միասին համարվել է աճող սերնդին հասարակական փորձի փոխանցման միջոց, մարդկային գործունեության ձև և գոյություն է ունեցել դեռևս անտիկ ժամանակաշրջանից: Երեխայի կյանքում խաղի կարևորության մասին խոսել է դեռևս հույն փիլիսոփա Պլատոնը: Կրտսեր դպրոցականի համար խաղը ինչ-որ առումով ուսուցման հարմարավետ ձև է բնական պայմաններում: Ուսուցանելով խաղի միջոցով՝ երեխաներին սովորեցնում ենք այնպես, ինչպես իրենք նախընտրում են, ինչպես իրենց ավելի հարմար է: Խաղը որոշակի իրավիճակում գործունեության ձև, շփման եղանակ է, և ի հաշիվ երկխոսության, մրցակցության՝ հաղթահարում է ուսուցման միակողմանիությունը:<sup>1</sup>

Խաղային գործունեությունը՝ որպես սոցիալ-հոգեբանական երևույթ, վերլուծվել է տարբեր մտածողների՝ Բ. Գ. Անանևի, Լ. Ս. Վիգոտսկու, Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի, Զ. Ֆրեյդի, Ժ. Պիաժեի, Ս. Ա. Շմակովի, Օ. Ս. Գազմանի, Ն. Ե. Խարիտոնովի և այլոց կողմից: Նրանք նշում են, որ խաղը երեխայի ներքին պահանջմունքն է, ակտիվ գործունեության, աշխարհաճանաչողության կարևոր միջոց: Խաղի առաջացման և զարգացման հարցերը գիտնականները դիտարկել են դաստիարակության գործընթացի համատեքստում՝ բացահայտելով դրա կառուցվածքային բաղադրիչները, բովանդակությունը, կարևորելով դրա դերը անձի հոգեկան զարգացման գործում: Ըստ Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի՝ խաղը գործունեության տեսակ է, գործողությունների, դրդապատճառների ամբողջություն, որի ընթացքում լուծվում է երեխայի պահանջմունքների և պահանջի միջև առկա

---

<sup>1</sup> 1.Կ. Թորոսյան, Կ. Չիբուխյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ

հակասությունը: Խաղը երեխայի հնարավորությունների սահմանում նրա պահանջմունքների բավարարման եղանակ է:

Խաղը անհատի, հասարակության զարգացման կենսականորեն անհրաժեշտ տարրն է, քանի որ խաղի բնույթը, կառուցվածքային մակարդակները, բարդության աստիճանը բնութագրում են տվյալ հասարակության կենսամակարդակը, բարքերը:

Խաղը սերտորեն կապված է անձի զարգացման հետ և կրտսեր դպրոցական տարիքում առանձնահատուկ նշանակություն ունի: Վաղ տարիքում խաղի միջոցով սովորողը ներգրավվում է սոցիալական որոշակի փոխհարաբերությունների մեջ: Այն համարվում է գործունեության այն տեսակը, որը ձևավորում է երեխայի անձը, նրա հոգևոր ոլորտը, ներքին բովանդակությունը, վարքը: Ժամանակակից դպրոցում, որտեղ շեշտադրվում է ակտիվ, փոխներգործուն, զարգացնող ուսուցումը, լայնորեն կիրառվում է խաղային գործունեությունը: Խաղն ակտիվորեն կիրառվում է նաև արտադպրոցական տարբեր հաստատություններում:

Ի տարբերություն առհասարակ խաղի՝ մանկավարժական խաղը բնութագրվում է կարևոր հատկանիշներով՝ հստակ դրված ուսումնական նպատակով, ակնկալվող արդյունքներով: Մանկավարժական ծաղերը ներառում են մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների, հնարների համալիր: Ըստ Ս. Ա. Շմակովի՝ խաղը ինքնադաստիարակության «գոտի» է, և խաղային գործունեության դաստիարակչական ներուժն արտացոլված է հստակ կանոններում: Խաղի կանոնները երեխայի ներքին ինքնաարտահայտման, ինքնորոշման կանոններ են:

Խաղերի ընթացքում ուսումնական նյութի յուրացումը որոշ չափով դանդաղ է ընթանում, քան ոչ խաղային մեթոդների դեպքում, քանի որ խաղի ժամանակ զուգակցվում են երեխաների զբաղվածությունը, որը ճանաչողության գործընթացը ավելի հասանելի ու հետաքրքիր է դարձնում, և ուսումնական գործունեությունը, որի շնորհիվ ձեռք են բերվում կայուն գիտելիքներ:<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>3. Կարապետյան Վ., Գևորգյան Ս., Բերբերյան Ա., Պետրոսյան Ռ., Խաչատրյան Հ., Կրթության հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան 2017թ.

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու համար, նյութի ամրացումը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացումն: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով:

Սովորելու ընթացքում ձեռք են առնվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝ հետախուզական, ախտորոշական, իրական խաղեր, գործնական թատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա:

Իմիտացիոն խաղեր: Այս խաղերի ընթացքում քննարկվում է ինչ որ կազմակերպության, ըդունելության կամ առանձնացման, օրինակ Արհմիություն կազմակերպությունը՝ մասնակիցների, գործարանների և այլն: Քննարկվել կարող են այն իրադարձությունները, որտեղ կան կոնկրետ մարդիկ, և քննարկվում է կոնկրետ իրադարձություն կամ իրականացվում է ինչ-որ գործունեություններն ու օբյեկտների կառուցվածքը:

Հետազոտական խաղեր: Այս խաղերը օգնում են իրականացնել կոնկրետ հետազոտություններ, օրինակ՝ շարադրություն գրելու եղանակը, խնդրի լուծումը, քարոզչությունը...

Հետազոտական խաղերի մեջ ներկայացվում է գործողության ընթացքն: Այս տեսակի խաղերն անցկացվում են պայմանական՝ իրականությանը նման:

Այս ամենում խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

Երեխաներին երաժշտության տեսության ուսուցումը Կիրյուշինայի մեթոդով: Այս մեթոդը հասու է բոլոր նրանց ովքեր ընկալում են երաժշտությունը հոգեպես, Բոլոր հերոսները տարբեր ձևով են իրենց դրսևորվում արկածների ժամանակ, որտեղ բացահայտում է նրանց

---

4.Талызина Н. Ф., Педагогическая психология, М. 1998г.

ունակություններն ու որակը: Հերոսի հետ միասին երեխաները սովորում են երաժշտության ընկալումն ու ունակությունը, ռիթմի, տոնի և չափի զգացողությունը:

Այստեղ խաղարկվում է ինչ-որ իրավիճակ, մարդու պահելաձևը այդ իրավիճակում: Այստեղ դպրոցականը պետք է ցուցադրի իր ողջ փորցը, գիտելիքներն ու ընդունակությունները, կարողանա մտնել կերպարի մեջ, կատարել նրա գործունեությունը, գնահատի նրան և կարողանա ճիշտ կողմնորոշվել:

Հիմնական խնդիրն է՝ օգնել դեռահասին կողմնորոշվել տարբեր իրավիճակներում, տալ օբյեկտիվ գնահատական իր պահելաձևին, գնահատել այլ մարդկանց հնարավորությունները, մտնել նրանց հետ հարաբերությունների մեջ, ազդել նրանց հետաքրքրությունների վրա, չձգտել իշխանության և չենթարկվել: Այս խաղի համար գրվում է սցենար, որտեղ կոնկրետ նշվում է իրավիճակը, գործող անձիք և նրանց գործունեությունը:

Դրանք շատ մոտ են դերերի իրականացմանը և «Գործնական թատրոնին»: Սա նույնպես թատրոն է, բայց արդեն սոցիալիզացիոնական, որում ներառվում է ունակությունը շրջապատում քեզ պահելու, գնահատել և պօղել իրավիճակը ուրիշ մարդու մոտ, ունակությունը մտնել նրա հետ անմիջական հարաբերությունների մեջ:

Գործնական խաղերի գործունեությունը կազմված է հետևյալ շրջաններից.

1. Նախապատրաստողական շրջան – գործնական խաղերի պատրաստվելը սկսվում է սցենարի ստեղծմամբ՝ պայմանական արտացոլումը իրավիճակի և օբյեկտի:
2. Սցենար – սցենարի մեջ մտնում են սովորեցնելու նպատակը:
3. Սովորող խնդրի նկարագրությունը, դրված խնդրի կողմնորոշումը, գործնական խաղի ծրագիրը, խաղի ընդհանուր կատարման նկարագրությունը, սցենարի առկայությունը և գործող անձանց բնավորությունը: Հետո գալիս է խաղի մեջ մտնելը, մասնակիցների և հետազոտողների ընտրությունը: Պարզվում է աշխատանքի գրաֆիկը, ձևավորվում է խնդրի գլխավոր նպատակը, կատարվում է խնդրի ի հայտ բերելը և իրավիճակի ընտրությունը: Տրվում են առարկաների, ցուցումների և կանոնների մասնակիցներին:
4. Հավաքվում է լրացուցիչ տեղեկություն – անհրաժեշտության դեպքում մասնակիցները դիմում են վարողին և ախտորոշողին մինչ խորհրդատվություն: Թողնվում



են հարաբերություններ խաղի մասնակիցների միջև: Կանոններն արգելում են հրաժարվել դերի տրված հնարավորություններից, դուրս գալ խաղից, պասիվ վերաբերվել խաղին, խաղտել կանոնակարգը և եթիկետը:

5. Պահելաձևի շրջան – խաղի սկզբում ոչ ոք իրավունք չունի խառնվել խաղի մեջ և փողել խաղի ընթացքը: Միայն զեկավարն կարող է փոփոխություններ մտցնել խաղացողների գործողությունների մեջ, եթե նրանք հեռանում են խաղի հիմնական նպատակից: Կախված գործնական խաղերի բնույթից կարող են լինել տարաբնույթ դերակատարություններ մասնակիցների կողմից: Դերը առաջացնում է խմբի մեջ աշխատանքի դրսևորման հետ: Մտքերի գեներատոր, վերանայող, քննարկող, անալիզ կատարող և ախտորոշող:

6. Հովանավորվող դիրք – հովանավորվող, ուղղորդող, կարգավորող, մարզիչ: Դիրքը ի հայտ է գալիս վերաբերմունքից՝ քննադատող, նախաձեռնող, պահպանող:

7. Մեթոդական դիրք – մեթոդիստ, քննադատ, խնդիր կարգավորող, ռեֆլեքս առաջացնող, ծրագրավորող:

8. Սոցիալ-հոգեբանական դիրք – առաջատար, նախնորելի, անկախ, անընդունելի, ժխտող:<sup>3</sup>

Դերերի կատարման խաղեր: Այս խաղերում ներկայացվում է քեզ պահելու ձևը, գործողություններն և տվյալ անձի հետ պահվածքը:

Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը, մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար:

Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է:

Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

---

<sup>3</sup> 1.Կ. Թորոպյան, Կ. Չիբուխյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ

Խաղի ժամանակ ծագում է շատ առարկաներ պատրաստելու անհրաժեշտություն: Խաղը զուգակցվում է աշխատանքով: Նման խաղը սովորաբար շարունակվում է մի քանի օր, և ամեն օր նրա մեջ ներմուծվում է ինչ-որ նոր բան: Միայն այն դեպքում, երբ խաղը կապվում է կառուցողական աշխատանքի հետ, խորապես հրապուրում է երեխաներին և շատ բան տալիս հնարամտության, ստեղծագործական երևակայության զարգացման համար:

Այսպիսով, հաշվի առնելով երեխաների տարիքային առանձնահատկությունները, դաստիարակն աստիճանաբար հարստացնում է նրանց խաղերի բովանդակությունը, զարգացնում նրանց հետաքրքրությունները, ստեղծագործական առանձնահատկությունները, կոլեկտիվ հմտությունները: Յուրաքանչյուր երեխա ձգտում է խաղի մեջ արտահայտել իր պատկերացումներն ու ապրումները: Ինչով է բացատրվում այդ երևույթը: Ըստ երևույթին դրա պատճառը պետք է փնտրել երեխայի տարիքային առանձնահատկությունների, նրա զարգացման օրինաչափությունների մեջ:

Երեխան ապրում է հասարակության մեջ, զարգանում դաստիարակության ներգործության տակ, շրջապատող աշխարհի տպավորությունների ազդեցության տակ: Նրա մեջ շատ վաղ են դրսևորվում հետաքրքրությունը կյանքի և մեծերի գործունեության նկատմամբ, նրանց ընդօրինակելու ձգտումը: Խաղը երեխայի համար գործունեության ամենամատչելի ձևն է, որի պրոցեսում նա մտնում է շրջապատող աշխարհը, ծանոթանում նրան:

Երեխայի՝ կյանքին ծանոթանալն սկսվում է դիտումներից, որոնք լրացվում են մեծերի բացատրություններով, պատմվածքներով, ընթերցանությամբ: Երեխայի ընկալումը և նրա մտածողությունը կապված են գործունեության հետ: Փոքր երեխան իր համար նոր առարկային ծանոթանալու համար չի բավարարվում նրա դիտումով, նա ձգտում է այդ առարկան շոշափել, գլորել, շրջել, այսինքն՝ նրանով խաղալ: Երեխան խաղի մեջ ընդօրինակում է մեծերի աշխատանքը և, այդպիսով, կարծես թե դառնում նրա մասնակիցը: Պատկերելով կյանքի իրողությունները, մեծերի գործողությունները՝ երեխան մտածում է նրանց մասին, սկսում է պարզ հասկանալ, ապրել տեսածով: Խաղի մեջ տեղի է ունենում զգայական բարձր վերամշակում, շրջապատի մասին գիտելիքները բարձրանում են

ամենաբարձր աստիճանի: Տպավորությունների յուրացման այդպիսի եղանակը համապատասխանում է երեխայի դիտողական, պատկերավոր, գործուն մտածողությանը: Միանգամայն ճիշտ է Ա. Մ. Գորկու կողմից խաղին տրված սահմանումը. <<Խաղը երեխաների ուղին է դեպի աշխարհի ընկալումը, որտեղ նրանք ապրում են, և որը կոչված են վերափոխելու>>:

Խաղեր ըստ կանոնների: Այս խաղերը երեխաների մոտ ձևավորում են կանոններին ենթարկվելու կարողություն, խաղը ունենում է կանոններ և բոլորը ենթարկվում են այդ կանոններին:

Կան նաև ազարտային խաղեր, որոնք առաջացնում են հուզական վիճակներ, որոնք կարող են պահպանվել հետագայում:

Խաղի արդյունքում զարգանում են կամածին հիշողությունը, ուշադրությունը, երևակայությունը: Ինչպես նաև խաղերը ազդեցություն են ունենում խոսքի զարգացման վրա:

Այսպիսով, հաշվի առնելով երեխաների տարիքային առանձնահատկությունները, դաստիարակն աստիճանաբար հարստացնում է նրանց խաղերի բովանդակությունը, զարգացնում նրանց հետաքրքրությունները, ստեղծագործական առանձնահատկությունները, կոլեկտիվ հմտությունները: Յուրաքանչյուր երեխա ձգտում է խաղի մեջ արտահայտել իր պատկերացումներն ու ապրումները: Ինչով է բացատրվում այդ երևույթը: Ըստ երևույթին դրա պատճառը պետք է փնտրել երեխայի տարիքային առանձնահատկությունների, նրա զարգացման օրինաչափությունների մեջ:

Երեխան ապրում է հասարակության մեջ, զարգանում դաստիարակության ներգործության տակ, շրջապատող աշխարհի տպավորությունների ազդեցության տակ: Նրա մեջ շատ վաղ են դրսևորվում հետաքրքրությունը կյանքի և մեծերի գործունեության նկատմամբ, նրանց ընդօրինակելու ձգտումը: Խաղը երեխայի համար գործունեության ամենամատչելի ձևն է, որի պրոցեսում նա մտնում է շրջապատող աշխարհը, ծանոթանում նրան:

Երեխայի՝ կյանքին ծանոթանալն սկսվում է դիտումներից, որոնք լրացվում են մեծերի բացատրություններով, պատմվածքներով, ընթերցանությամբ: Երեխայի ընկալումը և նրա մտածողությունը կապված են գործունեության հետ: Փոքր երեխան իր համար նոր առարկային ծանոթանալու համար չի բավարարվում նրա դիտումով, նա ձգտում է այդ առարկան շոշափել, գլորել, շրջել, այսինքն՝ նրանով խաղալ: Երեխան խաղի մեջ ընդօրինակում է մեծերի աշխատանքը և, այդպիսով, կարծես թե դառնում նրա մասնակիցը: Պատկերելով կյանքի իրողությունները, մեծերի գործողությունները՝ երեխան մտածում է նրանց մասին, սկսում է պարզ հասկանալ, ապրել տեսածով:

Երեխաները ավելի լավ են սկսում հասկանալ ինչ է ժողովրդավարությունը, երբ խաղում են զանազան սոցիալական գործընթացներ մոդելավորող խաղեր: Այդ խաղային միջավայրերը սահմանափակված են լինում որոշակի կանոններով և պարամետրերով:

Խաղերը շատ հաճախ պարունակում են սեփականության հանրային օգտագործման և այլ մարդկանց իրավունքներն ու սեփականությունը հարգելու տարրեր: Խաղացողները երբեմն հնարավորություն են ունենում շփվելու այլ մշակույթի կրողների հետ և ձեռք են բերում միջմշակութային փոխգործակցության փորձ:

Երեխաները կարող են փորձարկել և զարգացնել իրենց սոցիալական հմտությունները՝ վերահսկելով իրավիճակները և չվախենալով պատժվելուց, երբ սխալվում են:

Խաղի ժամանակ սահմանված կանոններին ենթարկվելը և հրահանգներին հետևելը, զարգացնում են երեխաների կարգապահությունը, անկախությունը և ինքնուրույնությունը:

Գլուխկոտրուկները, սեղանի ու արկածային խաղերը զարգացնում են երեխաների ռազմավարական մտածելակերպը և խնդիրների լուծման հմտությունները:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է մանկության շրջանում, մարդու ողջ կյանքի ընթացքում:<sup>4</sup>

Խաղը՝ որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է:

---

<sup>4</sup> 3.Կարապետյան Վ., Գևորգյան Ս., Բերբերյան Ա., Պետրոսյան Ռ., Խաչատրյան Հ., Կրթության հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան 2017թ.

Վ.Ն.Ամանոսովան իր «Դիդակտիկ խաղը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև մանկապարտեզում» հոդվածում տվել է դիդակտիկ խաղերի վերլուծությունը՝ դրանց ուսուցողական-խաղային կառուցվածքի առումով և ցույց տվել, որ առավել մեծ արդյունքի կարելի է հասնել խաղի ուսուցողական և խաղային տարրերի ճիշտ գույքակցման դեպքում, որ պարապմունքների ձևով անցկացվող դիդակտիկ խաղը ուղղակի ուսուցման նման պետք է դառնա գիտելիքների համակարգի հաղորդման արդյունավետ միջոց և ոչ թե մեկուսացած, առանձին տեղեկությունների հաղորդում ինչպես հաճախ լինում է մանկապարտեզում: Իսկ դրան կարելի է հասնել միայն այն դեպքում, երբ կառանձնացվեն այն գիտելիքները, որոնք պետք է յուրացվեն հենց դիդակտիկ խաղի պրոցեսում, երբ կմշակվեն դիդակտիկական ընդհանուր խնդիրները, և այդ բազայի վրա կստեղծվի դիդակտիկ խաղերի ամբողջական համակարգ՝ ըստ նախադրյալական դաստիարակության տարբեր մեթոդիկաների:

Կազմակերպված ուսուցման ձև են նաև դիդակտիկական վարժությունները, որոնց միջոցով իրականացվում է սենսոր և մտավոր դաստիարակությունը:

Դիդակտիկական վարժությունների հիմնական նպատակը այս կամ այն գործողության վերարտադրումն է, որը երեխաները կատարում են ուղղակիորեն, կոնկրետ առաջադրանքի ձևով, որպես ուսուցչի հանձնարարություն:

Վարժությունների դիդակտիկական իմաստն այն է, որ երեխան ինքնուրույն գործելու հնարավորություն է ստանում, կարող է բազմաթիվ անգամ կրկնել պրակտիկ տարբեր գործողություններ, գործնականորեն զգալ իր մտավոր ու պրակտիկ ջանքերի արդյունքը: Այն դեպքերում, երբ վարժությունն անցկացվում է անձանոթ, երեխաների համար նոր նյութերով, անհրաժեշտ է ավելի ակտիվ և մանկավարժական ուղղակի ներգործություն: Ուսուցիչը երեխաներին ծանոթացնում է նյութին, նրա առանձնահատկություններին և դրված խնդրին, բացատրում այդ նյութով գործողություններ կատարելու ձևերը:<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> 1.Կ. Թորոպյան, Կ. Չիբուխյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ

Հոգեբանները նշում են, որ փոքր հասակում երեխաները մոտիվացվում են խաղերի միջոցով, օրինակ՝ երեխաներն ունեն դպրոցական պարագաներ և տնային պայմաններում ձևավորում են դպրոցական միջավայր: Սովորական տետրի, կարկինի, գծագրական մատիտի միջոցով երեխաները պատկերացում են կազմում դպրոցական դասերի մասին, և մոտիվացվում են սովորելուն: Ինչպես նաև յուրաքանչյուր ուսումնական գործնեություն, որը մատուցվում է խաղի միջոցով՝ դուրսին է ըմբռնվում երեխաների կողմից, քանի որ խաղային գործնեությունը բնական երևույթ է:

Երեխան խաղի միջոցով ընկալում է մեծ ինֆորմացիա, քանի որ օգտագործում է և՛ տեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշափելիքի զգայարանները: Սոցիալական և հուզական ինտելեկտը նույնպես զարգանում է: Խաղերի միջոցով երեխաները շփվում են միմյանց հետ, հաստատում են նոր ծանոթություններ, կարողանում են ներգրավվել թիմային աշխատանքում և ձեռք են բերում սոցիալական պատրաստվածություն՝ կյանքի հետագա փուլերի համար: Երեխաները խաղում են կյանքի մոդելով:

Գոյություն ունեն մի շարք խաղեր, որոնք գրավում են երեխաների ուշադրությունը և կենտրոնացվածությունը կոնկրետ առարկաների վրա, օրինակ՝ «Գտի՛ր 10-ը տարբերություն», «Համապատասխանեցրու քարտերը», «Պահմտոցի», «Գուշակի թվերի ճիշտ հաջորդականությունը» և այլն: Նմանօրինակ խաղերը նպաստում են ոչ միայն կենտրոնացվածության և ուշադրության բարելավմանը, այլև հիշողության, արագ կողմնորոշվելու հմտության զարգացմանը:

## **. ԹՈՉՈՂ ԳՆԴԱԿԸ ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ:**

ճարպկության, արագ կողմնորոշվելու կարողության, ինքնակազմակերպման հմտությունների զարգացում:

**ԽԱՂԻ ԿԱՅԱՎՈՐՈՒՄԸ:** Գետնին գծել չորս մետր լայնությամբ և ութ մետր երկարությամբ ուղղանկյուն, նախապատրաստել գնդակ:

**ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ:** Ընտրվում է դատավոր: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: **Հրահանգ** – Դատավորը նետելու է գնդակը: Գնդակը «որսացող» խաղացողը պետք է փոխանցի այն իր խմբի մեկ ուրիշ խաղացողի, սա՝ երրորդին և այդպես շարունակ: Հակառակորդ թիմի անդամները ամեն գնով փորձելու են խլել գնդակը: Հաջորդաբար կատարված երեք փոխանցումների համար խմբի հաշվին կգրանցվի մեկ միավոր: Կհաղթի առավելագույն թվով միավորներ հավաքող խումբը:

## **ՁԲԱՆԵՑՐՈՒ ԾՐՋԱՆԸ**

### **ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ:**

Արագ կողմնորոշվելու, կենտրոնանալու կարողությունների, ուշադրության զարգացում:

**ԽԱՂԻ ԿԱՅԱՎՈՐՈՒՄԸ:** Յուրաքանչյուր խաղացող իր համար կավճով գետնին գծում է շրջան: **ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ:** Ընտրվում է խաղավար:

**Հրահանգ** – Կանգնե՛ք շրջանների մեջ: Բոլորդ միաժամանակ արտասանելով «Մեկ, երկու, երեք, վագի՛ր»՝ պետք է փոխվեք շրջաններով: Այդ ընթացքում խաղավարը փորձելու է զբաղեցնել որևէ մեկի շրջանը: Ով մնաց առանց շրջանի, կդառնա խաղավար:

## Եզրակացություն

Այսպիսով խաղը չպետք է նույնացվի երեխայի կյանքի արտաքին կամայական դրսևորման հետ: Ավելի շուտ խաղն արտահայտում է նրա մտավոր վիճակը՝ իր ամբողջականությամբ ու միասնականությամբ: Դա ազատ ու ներքին խաղն է, որն արտահայտում է երեխայի բոլոր ընդունակությունները, նրա մտքերն ու ֆիզիկական շարժումները, նրա մարմնացումը՝ իրեն բավարարող ձևով, նրա կերպարը, նրա հետաքրքրությունների ամբողջությունը:

Բացասական կողմը տնտեսական ճնշումից՝ գոյության միջոցների հայթայթումից, ուրիշներին օգնելու անհրաժեշտությունից և ընդունված, հատկապես մեծահասակներին բնորոշ պատասխանատվությունից ազատ լինելն է:

Դրական կողմը այն բանի բացահայտումն է, որ երեխայի բարձրագույն նպատակն իր զարգացման ամբողջականությունն է՝ իր բացվող հզորության արտահայտությունների ամբողջականությունը, ինչը նրան միշտ մղում է մի նախաձեռնությունից մյուսին:

Սա շատ ընդհանուր դրույթ է և այսպիսի ընդհանուր տեսքով՝ շատ մշուշոտ ու գուրկ գործնական որևէ կիրառական նշանակությունից:

Նրա ուժը մանրամասների, կիրառության մեջ է, և այնուամենայնիվ այն խոսում է մանկապարտեզում գործերի ընթացքի արմատական փոփոխությունների հնարավորության, որոշ դեպքերում՝ նույնիսկ անհրաժեշտության մասին: Այն փաստը, որ «խաղն» արտահայտում է երեխայի հոգեկան վիճակը և ոչ թե նրա արտաքին գործողությունները, նշանակում է ամբողջական ազատագրում նախօրոք տրված կամ որոշված համակարգին հետևելուց կամ «Ֆրեյդի նվերներից», խաղերից, զվարճություններից: Տարրական դպրոցի աշակերտները մեծ հետաքրքրությամբ են լուծում տարրական դասարանների մաթեմատիկայի ծրագրային նյութի շրջանակում կազմված բազմազան, հետաքրքիր խաչբառերը, որոնց լուծումը ոչ միայն օգնում է նրանց կրկնել և ամրապնդել անցած ծրագրային նյութը, այլև մարզել մտածողությունը, հանդես բերել կռահունակություն, զարգացնել մաթեմատիկական խոսքը: Դրանք կարելի է առաջադրել կա՛մ դասի սկզբում, կա՛մ դասի միջին մասում՝ անցած թեմաները ամրապնդելու նպատակով:



### **Օգտագործված գրականության ցանկ**

1. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիբուխյան, Մ. Մանուկյան, մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ. 2014թ
2. Սուրեն Իսկանդարյան, Սվետլանա Իսկանդարյան, Տարրական դասարաններում մաթեմատիկայի մեթոդիկայի ընտրովի գլուխներ, Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ «Զանգակ» հրատ 2015թ
3. Կարապետյան Վ., Գևորգյան Ս., Բերբերյան Ա., Պետրոսյան Ռ., Խաչատրյան Հ., Կրթության հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան 2017թ.
4. Талызина Н. Ф., Педагогическая психология, М. 1998г.