



*«Նոր ժամանակի կրթություն» Հ*

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների  
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում*

*Առարկան՝ ԴԱՍՎԱՐ*

*Հետազոտող ուսուցիչ՝ ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՅԱՆ ՄԱՔՐՈՒՀԻ*

*Ուսումնական հաստատություն՝ Արագածոտնի մարզ,  
Կաթնաղբյուրի Մ,Գալշոյանի անվան միջնակարգ դպրոց*

*Երևան 2022*

# Բովանդակություն

Ներություն.....	2
Գլուխ 1. Խաղային մեթոդների կիրառումը տարրական դասարաններում.....	4
Գլուխ 2. Տարրական դասարաններում կիրառվող խաղեր մայրենիի դասաժամերին.....	14
Գլուխ3.Գիդակտիկ խաղերը մաթեմատիկայի դասերին... .	17
Եզրակացություն .....	21
Գրականություն.....	23

## Ներածություն

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, այն կախված է երեխայի շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են՝ ընտանիք, դպրոց, ընկերներ: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն կարող է ճանաչել առարկաների նմանությունները և տարբերությունները: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանա սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերված անձնային հատկանիշները՝ ինքնասիրություն, ինչ-որ նոր բանի հակում, հետաքրքրություն: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծագործելու ունակությունն ու մտածողությունը: **Աշխատանքի արդիականությունը** պայմանավորված է նրանով, որ կրտսեր դպրոցականի տարիքը համարվում է անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկը, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում մի շրջանի, երբ պետք է տարբեր պահանջներ իրականացնել: Ժամանակակից կրթական համակարգում և մասնավորապես տարրական դպրոցում անցում է կատարվել նոր խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի և այն հանդիսանում է ուսումնասիրության բարելավման կարևորագույն լուծումներից մեկը: Խաղային

տեխնոլոգիայի կիրառումն ունի ուսումնադաստիարակչական մեծ նշանակություն:

**Նպատակն է** ուսումնասիրել ինչ կարողություններ ունի երեխան, ինչ առանձնահատկություններով է օժտված:

Աշխատանքի նպատակից բխում են **խնդիրները՝**

. Ներկայացնել կրտսեր դպրոցական տարիքի հոգեբանամանկավարժական առանձնահատկությունները.

. Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգը.

. Ուսումնասիրել խաղային մեթոդների օգնությամբ կրտսեր դպրոցականների ուսուցման խնդիրների և դրանց հաղթահարման ուղիները.

## **Գլուխ 1. Խաղային մեթոդների կիրառումը տարրական դասարաններում**

**Գլուխ1.** Երեխաների ճնշող մեծամասնությունն առաջին դասարան է գալիս ուսուցման նկատմամբ դրական վերաբերմունքով: Անցնում է որոշ ժամանակ, և նրանց մի մասը կորցնում է հետաքրքրությունը դպրոցի նկատմամբ: Ինչու է դա տեղի ունենում և ինչպես գրավիչ դարձնել ուսուցումն ամբողջ ուսումնառության ընթացքում: Այս տարիքի երեխաների հետ ուսուցիչը ինչպիսի մանկավարժահոգեբանական հոգեբանական մոտեցումներ պետք է դրսևորի, որպեսզի կարողանա երեխայի մեջ ստեղծել նախնական պատկերացումներ ու վերաբերմունք գիտելիքի, շրջապատի, աշխարհի նկատմամբ: Վ.Ս.Սուխոմլինսկին գրել է. «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչ դպրոց գնալը, չպետք է փակել նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծորեն կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը նրա համար պահպանի այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչ այդ»:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլ ճանաչողական միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս: Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե իր և թե ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները:

Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընդունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարանի երեխայի համար այս փուլում խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնաարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով է բացահայտվում նրա մեջ թաքնված ներուժը: Ուսուցողական բնույթի խաղեր կարելի է իրականաց-

նել՝ մի դեպքում հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով, մեկ այլ դեպքում՝ մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելով և այլն: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խոսքը հանդիսանում է հաղորդակցման ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռք բերման միջոց.Վ.Ս.Կուկուշկինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները.

**Սոցիալ - մշակութային նշանակությունը:** Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակութային յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

**Խաղի ինքնիրացման գործառույթը:** Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական

նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ նպատակի հասնելը:

**Հաղորդակցական գործառույթ:** Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

**Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:** Խաղն ավելի ախտորոշիչ է քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ <<ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը>>:

**Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:** Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնալով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությանը՝ Դ.Բ. Էլկոնին գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

**Խաղային շտկողական գործառույթը:** Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. Եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը



նրանց համախմբումն է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը, շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

**Խաղի զվարճացնող գործառույթը:** Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զարգանող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղը մոզական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ - խաղային տեխնոլոգիայի համար անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախադրյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության

տեխնոլոգիան սոցիալ-խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ

լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով սովորելու հնարներին, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: 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:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել:

<< Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ >> հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

<<Խաղային տեխնոլոգիա >> ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականա

ցումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրեն դրսևորում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները.
- խաղային գործողություններ, որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խոսքային, պայմանական օգտագործումը.
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- այուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ :

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է գվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Պարապմունքների խաղային ձևն ստեղծվում է խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին վեց 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 նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

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 դարձվում: Կ. Ս. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարդանալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը:

Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսմանադաստիարակչական գործընթացը: Ինչպիսի յուրահատկությամբ են առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախ

և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրան նպաստում է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը, նրանց հուզականությունը, հավատը<<Ճշմարիտի>> հանդեպ: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում պետք է հոգատարությամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում է երեխայի ստեղծագործելու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և անկեղծ ուրախությունը: Դա նաև մեծ հնարավորություն է՝ ներագդելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրությունների, ճաշակի վրա, ձևավորել առողջ աշակերտական կոլեկտիվ: Ուսուցչի կողմից սյուժետադերային խաղի հմտորեն ղեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիկացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած սյուժետադերային խաղերը ևս կարելի է դիտարկել որպես թատերական գործողություն, որն իր բովանդակության ձևով մատչելի է երեխային: Այստեղ նկատելի են այնպիսի տարրեր, որոնք առկա են բեմի վրա: Այսպիսով, թատերական մանկավարժության սաղմերը գտնվում են խաղ-բեմականացումների մեջ, որոնք շատ վաղուց են կիրառվում մանկավարժության բնագավառում: Ավելին, երեխան իր կյանքի առաջին տարիներից զբաղվում է սյուժետադերային խաղով և հարստացնում իր առօրյան: Մի թե մեզ ծանոթ<<Տուն-տունիկը>>,<<Դպրոց- դպրոցը>> նույն սյուժետադերային խաղերը չեն: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորվում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրան հետագա կյանքում: Ցավոք

պետք է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանատիպ խաղերով զբաղվում:

Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և չեն նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ-դրամատիզացիաների և դերային խաղերի մեթոդիկան:

Այսպիսով, սյուժետային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլանալ դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Վեցամյա երեխան շուտ է հոգնում: Նա հանգստանում է շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում է: Դրամատիզացիան տալիս է երեխային այդ ամենը, նա և շարժվում է, և ուրախանում, և գիտելիքներ յուրացնում:

## **Գլուխ 2. Տարրական դասարաններում կիրառվող խաղեր մայրենիի դասաժամերին**

Խաղերը կազմակերպվում են ուսումնական նյութի մատուցման տարբեր փուլերում՝ հաղորդում, ամրակայում, ամփոփում, ստուգում: Օրինակ՝ տարրական դասարաններում սովորողներն առաջին դասարանից գաղափար են կազմում **արմատի մասին: Արմատ և իմաստ** հասկացությունները նրանց փոխնցվում են միաժամանակ: Երկրորդ դասարանում սովորողներն գործնականորեն տարբերակում են **ածանց, ածանցավոր բառեր** եզրույթները: Աստիճանաբար խորացնելով **արմատ և ածանց** հասկացությունների վերաբերյալ գիտելիքները՝ նրանք հարստացնում են իրենց բառապաշարը, և միաժամանակ նրանց առօրյա խոսքը դառնում է ավելի գրագետ ու հղկված:

Գիտենք, որ լեզվի բառապաշարն անընդհատ հարստանում է. ավելանում են նոր բառեր համապատասխան ներքին և արտաքին ազդակների:

Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերի իրականացվող բառակազմական և վերլուծական գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայերենի իմացության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և ածանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղերը, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում

ընտրելու արմատը կամ ածանցը:

Ներկայացնենք ուսուցանող խաղի օրինակ:

### 1-ին փուլ

Դասարանը բաժանվում է 5-հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ:

Մեջտեղում գրված արմատ- բառի օգնությամբ սովորողները, տրված ժամանակի ընթացքում, թերթիկների վրա գրում են բառ-արմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին, և ստացվում է նոր բարդ կամ ածանցավոր բառ: Առաջին փուլում հաղթում է այն խումբը, ժամանակին, ճիշտ և անսխալ ավարտում է իր առաջադրանքը:

### 2-րդ փուլ

Եթե կան 2-3 միաժամանակ հաղթող խմբեր, ապա նրանցից յուրաքանչյուրին տրվում է 2 բառաշար: Այս փուլում երեխաները շարքի բառերը մտովի վերածում են բաղադրիչների և յուրաքանչյուր շարքից մեկական արմատով կազմում նոր բարդ բառ:

Օրինակ՝	արևածաղիկ	գետաձի
	լայնարձակ	մրգատու
	հացթուխ	բերքառատ
	նավապետ	մրգատու
	ծովեզր	մայրամուտ

**Ծովեզր և լայնարձակ** բառերից ընտրել եզր և լայն արմատները, կազմել նոր բարդ բառ (լայնեզր): Հաղթողն անպայման արժանանում է իրախուսական պարգևի: Նման դասերն անցնում են գործուն մթնոլորտում և տալիս են դրական արդյունք: Կարևոր է, որ խաղի բոլոր փուլերում երեխաները (նույնիսկ չմասնակցողները) լինեն ինքնավստահ



և ուշադիր ամբողջ խաղի ընթացքում:

Ցուցադրվում է պաստառ, որի միջոցով նախնական գաղափար է ձևավորվում արմատ հասկացության մասին: Ըստ էության, պաստառի վրա նկարված ծառի բունը հիմնական բառ - արմատն է, որի ճյուղերին հայտնված ածանցների և բառերի օգնությամբ կազմվում են նոր ( ածանցավոր և բարդ)բառեր:

### Գլուխ 3 Դիդակտիկ խաղերը մաթեմատիկայի դասերին

Մաթեմատիկայի դասերին կիրառվող դիդակտիկ խաղերը ոչ միայն գիտելիքների ապահովման միջոցով են, այլև կարևոր դեր ունեն երեխաների մտածողության զարգացման գործում: Հատկապես համագործակցային մեթոդով անցկացվող խաղերն աշակերտներին մղում են ինքնաճանաչման, համակողմանի զարգացման և ստեղծում են դասընկերների հետ շփման դաշտ:

Մաթեմատիկական հմտություններն ու գիտելիքները, ժամանակակից տեխնոլոգիաների կիրառման պայմաններում, կարևոր դեր են կատարում դպրոցականների ընդունակությունների մշակման և ընդլայնման գործում: Ուսուցման ընթացքում օգտագործվող խաղերը նպաստում են նաև աշակերտների ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը: Խաղի դժվարությունների հաղթահարման գործում նրանք ցուցաբերում են որոշակի մոտեցումներ. Հանդես են բերում սեփական փորձ, օգնում են ընկերներին՝ նպաստելով ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը: Խաղերը երեխաներին <<մղում են ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեության, նպաստում են նրանց հոգեկան զարգացմանը, ինչը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով>>:

Դիդակտիկ խաղերի կիրառման ժամանակ ուսուցիչը կարող է օգտագործել զննական զանազան պարագաներ՝ ուսուցումը կազմակերպելով խաղային նորարարական մեթոդներով: Առավել նպատակահար-

մար է համագործակցային մեթոդների (խնդիրների լուծման միջոցով իրականացվող ուսուցում, քննարկում, նախագծերի մեթոդ և այլն) կիրառումը, քանի որ դրանց շնորհիվ ուսումնական մթնոլորտում շփման դաշտ է ստեղծվում: Օրինակ՝ դիդակտիկ խաղերի ժամանակ կիրառվող քննարկումը աշակերտների մտածողությունը և հաղորդակցման հմտությունները զարգացնելու հիանալի եղանակ է: Բացի դրանից, երեխաները խաղալով են հասկանում իրար, ճանաչում են իրականությունը և գիտելիքներ ձեռք բերում: <<Հարկավոր է զանազանել երեխաների **հիշողությունը**, **մտածողությունը**, **երևակայությունը**, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել>>,- իրավացիորեն նկատել է Ռ. Խացկեվիչը:

Համագործակցային մեթոդների գործադրումը աշակերտների միջև շփման դրական մթնոլորտ է ստեղծում: Ուսուցիչը կարող է ընտրել մանկավարժական տվյալ իրավիճակին բնորոշ մեթոդ կամ դասի ժամանակ կիրառվող խաղին համապատասխանող լուծում:

Դասերի ընթացքում կիրառվող խաղերը պետք է համապատասխանեցնել ուսուցանվող թեմաներին: Դասարանում անցկացվող կամ բացօթյա խաղերի ժամանակ ուսուցիչը կարող է կիրառել զննական տարբեր պարագաներ:

**Դիդակտիկ խաղ՝** <<Կարմիր գլխարկ>>(պահանջում է պարզագույն երկրաչափական պատկերների իմացություն)

### **Նպատակը**

Հայտնի է, որ տարրական դասարանների երեխաները պատկերներն ընկալում են որպես մեկ ամբողջություն և չեն կարողանում դրանց մեջ տեսնել առանձին տարրեր: Ուսուցիչը շարունակական և

հետևողական ջանքերի շնորհիվ սովորողներին ծանոթացնում է երկրաչափական պատկերներին: Այս խաղը նույնպես ծառայում է այդ նպատակին:

**Անհրաժեշտ նյութեր՝** գունավոր թղթերից պատրաստված երկրաչափական պատկերներ:

### **Ընթացքը**

Խաղատախտակին ամրացվում է մեծ պաստառ: Այնուհետև ընթերցվում է հեքիաթը: Պաստառի վրա պատկերում են Կարմիր գլխարկին: Գունավոր թղթերով սկսում են պատկերել Կարմիր գլխարկին:

Գլուխը, աչքերը, քիթը պատկերում են շրջանով, իսկ բերանը՝ կարմիր եռանկյունով:

Նույն սկզբունքով երեխաներն ամրացնում են Կարմիր գլխարկի մարմինը, ոտքերն ու ձեռքերը:

### **Ամփոփում**

Երեխաները հաճույքով են խաղում: Տվյալ հասկացությունների ընկալումն ամրակայելու նպատակով խաղը կարելի է անցկացնել տարբեր առարկաներով: Այն հնարավոր է կիրառել ամենուր՝ առավոտյան հավաքի, նախաճաշի, զբոսանքի ժամանակ: Այդ ընթացքում անընդհատ պետք է նշել <<շատ>>, <<քիչ>>, <<մեկ>>, <<ոչ մեկը>>, <<մի քանիսը>> հասկացությունները:

Նմանօրինակ հեքիաթ-խաղերի ընթացքում երեխաներն ակտիվ են անընդհատ համեմատություններ են անցկացնում: Նրանց ոգևորում են ինքնուրույն մտահղացումները: Զբաղված լինելով իրենց խաղով՝ երեխաները դիտարկումներ են կատարում, հարցեր ողղում ուսուցչին

և միաժամանակ պատասխանում հարցերին: Ուսուցիչն էլ իր հերթին աշխատում է ստեղծել այնպիսի իրավիճակներ, որոնք, համապատասխան գիտելիքներ փոխանցելուց զատ, աշակերտներին մղում են փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ դիտարկելու և քննարկելու գործընթացին:

Խաղերի բովանդակությունն անպայման պետք է բխի ուսումնական թեմաներից և ունենա կոնկրետ նպատակներ: Այսպես հաշվեեղանակների կիրառման, հանման կամ գումարման գործողությունների ուսուցման ժամանակ ուսուցիչը կարող է ընտրել խաղ:

Հովհ. Թմանյանը գտնում էր, որ երեխաների համար խաղը անհրաժեշտություն է, մանկության պարտադիր ուղեկից, որվհետև խաղի միջոցով միայն կարելի է զարգացնել երեխայի միտքը, ձևավորել բարոյական որակներ:

<<Մանկական խաղերի պարզությունը խաբուսիկ է, այս երևույթը բոլորը գիտեն, բայց ոչ բոլորն են ըմբռնում: Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը>>:

Ամոնաշվիլի

<<Խաղը չպետք է անհետ հեռանա երեխայի կյանքից, պետք է շարունակվի մնալ թե դպրոցական ուսուցման, թե աշխատանքային գործընթացում>>:

Վիգորսկի

<<Խաղն իր մեջ ընդգրկում է ինքնագործության կառուցվածքի բա-  
ղադրամաս>>: Էյնշտեյն

## Եզրակացություն

Հետազոտական աշխատանքի արդյունքում կարելի է եզրակացնել, ժամանակակից մանկավարժության հիմնախնդիրների շարքում կարելի է տեղն ունի կրտսեր դպրոցականների իմացական, ճանաչողական, մտածական գործունեության ակտիվացման գործընթացը, որն այսօր դիտարկվում է որպես հասարակական պահանջ և կրթության արդի խնդիր:

Խաղային տեխնոլոգիան կարևոր նշանակություն ունի, որն օգնում է նյութը դարձնել ավելի մատչելի և պատկերավոր, խթանում է սովորողի ուսումնական ակտիվությունն ու հետաքրքրությունը դասի նկատմամբ՝ նպաստելով մանկավարժական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:

Հետազոտական աշխատանքի ընթացքում պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների մեծ մասը դիդակտիկ խաղերը կիրառում են սովորողներին ակտիվացնելու, դասին լարվածությունը ցրելու, ուսուցումը մատչելի դարձնելու նպատակով:

Կրտսեր դպրոցականների համար մշակված խաղերը սովորողին տալիս են ոչ միայն նոր գիտելիքներ, դասը դարձնում մատչելի և հետաքրքիր, այլև նպաստում են իմացական ակտիվության, ճանաչողական կարողությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը, ինքնակայացմանը՝ դրական ազդեցություն թողնելով աշակերտների համակողմանի զարգացման վրա:

## Գրականություն

1. Վ.Սարգսյան Խաղը և ուսուցումը.<<Գիտելիք>>ամսագիր
2. Ասատրյան Ջ. Ա. Տարրական կրթության մանկավարժություն
- 3 И.Винникова. Игры наразвитепских ическихпроцесов
- 4 И.Багменко Дидактичесие игры на развитиимышления
- 5 Кукушкин В.С, Бвлдирев
- 6 Дидактические игры на развиткиемышления



Հետազոտական աշխատանքի ժամանակ կատարված  
լուսանկարներ







