Ն

«Նո ր  ժ ամ ան ակ ի
կ ր թո ւ թյ  ո ւ ն »ՀԿ

# ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

## Ա Վ Ա Ր Տ Ա Կ Ա Ն
## Հ Ե Տ Ա Զ Ո Տ Ա Կ Ա Ն
## Ա Շ Խ Ա Տ Ա Ն Ք

Հետազոտության թեման՝

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը

առարկայի դասավանդման գործընթացում

`

Առարկան՝Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝Անահիտ Կիրակոսյան

Ուսումնական հաստատություն՝
Կաքավաձորի Մ. Մխիթարյանի անվան միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

## Բովանդակություն

Ներածություն------------------------------------------------------------------------------ 3

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

--------------------------------------------------------------------------------------------- 4

Եզրակացություն------------------------------------------------------------------------- 14

Օգտագործված գրականության ցանկ-------------------------------------------------- 15

# 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 դաստիրակության  և դպրոցական շրջանում:  Խաղային դաստիրակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիրակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիրակչական խաղերի միջոցով:  Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիրակչական խաղը ունի նպատակ` խնդրի ուղիղ կետին հասնելու  և իրեն համապատասխանող դաստիրակչական 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 տեխնալոգիաների հիմնական հայեցակարգը, խաղային տեխնալոգիաների յուրահատկությունները, խաղային տեխնալոգիաները մինչդպրոցական շրջանում, խաղային տեխնալոգիաները փոքր դպրոցական հասակում, խաղային գործունեությունը միջին և դպրոցական հասակում, գործնական խաղեր,  գործնական թատրոն,  հոգեկան և սոցիալական դրամա:

**Թեմայի նպատակը՝** 1.ուսումնասիրել և հետազոտել կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը:

## Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Խաղը երեխայի իրավունքն է, որից պետք չէ զրկել նրան:Այն նպաստում է՝

1. Անձի ինքնաճանաչողության , ինքնավստահության զարգացմանը,
2. Երևակայական մտածողության զարգացմանը,
3. Ստեղծարար մտածողության զարգացմանը,
4. Համագործակցային միջավայրի ստեղծմանը,
5. Ուշադրության կենտրոնացման զարգացմանը,
6. Կանոնների , հրահանգների ընկալման և կատարման գոծընթացի զարգացմանը,
7. Նորարարությունների և բացահայտումների զարգացմանը,
8. Հետաքրքրության, կայտառության առաջացմանը,
9. Կարգապահության և ուրիշների հանդեպ հարգանքի ձնավորմանը

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 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: Այստեխ 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 սոցիալհոգեբանական, 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. **Սովորողի 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: Կանոներն 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, նախնտրելի, անկախ, անընդունելի, ժխտող:

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:

Դիդակտիկ խաղեր

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: [1]

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

[1] 1.Կարապետյան Վ., Գևորգյան Ս., Բերբերյան Ա., Պետրոսյան Ռ., Խաչատրյան Հ., Կրթության հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան 2017թ.
2.Талызина Н. Ф., Педагогическая психология, М. 1998г

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 կարգապահութունը, 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:

Խաղը՝որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է:[2]

Կարելի է հաստատել, որ արդյունավետ տեխնոլոգիան սովորողների գործունեության տարբեր ձեւերի ամբողջության մեջ օրինաչափի արտացոլումն է՝ իմացական, հուզաարժեքային, գործնական, հաղ-որդակցական եւ այլն:

Որքան ուսուցիչը պարզ է պատկերացնում մանկավարժական օրի-նաչափությունները, այնքան արդյունավետ կարող է լինել նրա անձնական գործունեությունը:

Գրական աղբյուրների ուսումնասիրության արդյունքում մենք կարեղ ենք ներկայացնել մանկավարժական տեխնոլոգիայի հետեւյալ հատկանիշները.

1) Մանկավարժական տեխնոլոգիաները կազմում են մանկավարժների կողմից մշակված այն արժեքային կողմնորոշումները եւ նպատակային դիրքորոշումները, որոնք ունեն կոնկրետ սպասվող արդյունք:

---

[2] 1.Կարապետյան Վ., Գևորգյան Ս., Բերբերյան Ա., Պետրոսյան Ռ., Խաչատրյան Հ., Կրթության հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան 2017թ.
2.Талызина Н. Ф., Педагогическая психология, М. 1998г

2) Մանկավարժական տեխնոլոգիան հիմնվում է գիտության ժամանակակից նվաճումների վրա:

3) Մանկավարժական գործողությունների տեխնոլոգիական շղթան կազմվում է դրված նպատակին համապատասխան եւ պետք է երաշխավորի դպրոցականների կողմից ուսումնասիրվող նյութի բովանդակության կայուն յուրացումը:

4) Համապատասխանում է սովորողների պահանջմունքներին եւ հնարավորություններին:

5) Տեխնոլոգիայի գործառնությունը ենթադրում է ուսուցչի եւ սովորողների փոխկապակցված գործունեությունը անհատականացման, տարբերակման եւ օպտիմալացման սկզբունքների հիման վրա:

6) Մանկավարժական տեխնոլոգիայի տարրերի փուլային հա-

ջորդական կիրառումը կարող է իրականացնել ցանկացած ուսուցիչ՝ հաշվի առնելով նրա պատրաստության մակարդակը:

7) Երաշխավորում է համապատասխան քանակի եւ որակի գիտելիքների, կարողությունների եւ հմտությունների ձեռքբերումը:

Մանկավարժության յուրահատկությունն այն է, որ այն պետք է երաշխավորի կրթական գործընթացի նպատակաուղղությունը:

Մանկավարժության մեջ հայտնի ուսուցման մեթոդների դասակարգումը հնարավորություն է տալիս բացահայտել, թե ասպարեզում եղած մեթոդներից որոնք են ավելի արդյունավետ բազմազան բնակլիմայական պայմաններ, բուսական եւ կենդանական աշխարհ ունեցող մեր հանրապետության մարզերում էկոլոգիական կրթության գործընթացում կիրառելու եւ առավելագույն արդյունքի հասնելու համար:

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 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 նախադպրոցական և 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:

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 Արիմիություն 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 ունակություններն ու որակը: Հերոսի հետ միասին երեխաները

սովորում են երաժշտության ընկալումն ու ունակությունը, ռիթմի, տոնի և չափի զգացողությունը:

Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինքնաբացահայտման և տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը, պետք է հրաժարվել խաղի վերաբերյալ առ այսօր տիրող ստերեոտիպային պատկերացումից, այսինքն՝

1. Խաղը չպետք է դիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացությունները ձևավորող կարգավորված գործընթաց, այլ որպես ազատ գործունեություն, որտեղ երեխան գիտակցաբար ընկալում է, համեմատում և ընտրում արդյունքին հասնելու ճանապարհներն ու հնարներ ինքնուրույնություն է ցուցաբերում իր ճանապարհին ընկած դժվարությունների հաղթահարման գործում,

2. Մանկավարժը խաղերում պետք է հանդես գա խաղընկերոջ դերում:

## Եզրակացություն

Խաղն արտահայտում է երեխայի 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:

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 զուրկ գործնական որևէ կիրառական նշանակությունից:

**Խաղն ամեն ինչ է երեխայի կյանքում ,այն իր անփոխարինելի դերն ունի նրա հոգևոր, , մտավոր և ֆիզիկական զարգացման գործում**:

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 «Ֆրեբելի նվերներից», խաղերից, զվարճություններից:

# Օգտագործված գրականության ցանկ


1. Կարապետյան Վ., Գևորգյան Ս., Բերբերյան Ա., Պետրոսյան Ռ., Խաչատրյան Հ., Կրթության հոգեբանության դասախոսությունների ժողովածու, Երևան 2017թ.

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