

ՏԱԹԵՎ ԳԻՏԱԿՐԹԱԿԱՆ ՀԱՄԱԼԻՐ

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեմա՝ Խաղը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև

Հետազոտող ուսուցիչներ՝ Թերեզա Սամսոնյան

Աննա Հարությունյան

Գեղաշենի Ռազմիկ Ստեփանյանի անվան միջնակարգ դպրոց

ԵՐԵՎԱՆ 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Խաղը որպես ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիա.....	4
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին.....	7
Դիդակտիկ խաղերի ուսուցողական նշանակությունը.....	9
Խաղը որպես վախի հաղթահարման միջոց.....	14
Եզրակացություն.....	16
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	17

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտության արդիականությունը: Բոլոր ժամանակներում կրթական համակարգում առաջացող հիմնական հարցերից են՝ ի՞նչ ուսումնական նյութեր, սարքավորումներ, ի՞նչ նոր մեթոդներ պետք է մտնեն դպրոց, որպեսզի առավելագույնս նպաստեն ազատ, ստեղծագործող անհատի ձևավորմանը, աճող սերնդին նախապատրաստեն կյանքին: Սակայն միշտ էլ անառարկելի է եղել խաղի տեղն ու դերը ուսուցման և դաստիարակության պրոցեսում: Շչուկինան իր «Մանկավարժություն» դասագրքում գրում է. «Խաղը երեխայի համար նրա բոլոր տվյալները զարգացնելու յուրահատուկ դպրոց է», «Մարդը,- գրում է Ֆրիդրիխը,- լոկ այն ժամանակ է խաղում, երբ բառիս լիակատար իմաստով մարդ է: Նա իրոք բառիս լիակատար իմաստով մարդ է, երբ խաղում է»: Գրոսն ապացուցում է խաղի մանկավարժական մեծ նշանակությունը, իսկ Ռեյլին նշում է. «Խաղի մեջ անձն ազատ է և լիովին տրվում է իրականության բարդությունների լուծմանը: Խաղը թանկարժեք բանալի է, որն օգնում է բացել նաև կրթության դուռը»:

Այս ամենից կարելի է հասկանալ, որ բոլոր ժամանակներում էլ կարևորվել է և արդիական է եղել խաղի օգտագործումը ուսուցման պրոցեսում և այժմ էլ ավելի մեծ նշանակություն ունի, քանի որ դպրոցական տարիքը դարձել է 6 տարեկան: Երբ 6 տարեկան աշակերտները սովորում են 7 տարեկան երեխաների համար նախատեսված մեթոդներով, դասագրքերով և այլն, առավել ևս կարևորվում է խաղային ակտիվության լայն ներգրավումը ուսումնական գործընթացում:

Համոզված ենք, որ խաղային մեթոդի օգտագործումը արդիական կլինի նաև հետագա դարերի ընթացքում և յուրաքանչյուր ուսուցիչ, նամանավանդ տարրական դասարաններում աշխատող, եթե ցանկանում է ուսուցման պրոցեսը դարձնել ավելի հետաքրքիր, մատչելի, բազմակողմանի, ակտիվ, մտերմիկ և այլն, պետք է օգտագործի տարբեր խաղեր: Այդ իսկ պատճառով էլ պատահական չէ «Խաղը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև» թեմայի ընտրությունը:

Հետազոտության նպատակը՝

1. Երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում:
2. Բանավոր խոսքի զարգացում:
3. Ինքնաարտահայտվելու կարողության զարգացում:

4. Ազատ և անկաշկանդ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ:
5. Նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում:
6. Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում:
7. Գեղագիտական ճաշակի զարգացում:
8. Տեսածի, լսածի վերաբերյալ խոսելու կարողություն:
9. Իրավիճակը շտկելու կարողություն:
10. Բարդություններից ազատագրում:

Խաղը որպես ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիա

Խաղը, ինչպես և արվեստի տարբեր տեսակները, ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից, նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի և կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհարաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը: Մանկան յուրաքանչյուր խաղային մտահղացում, որքան էլ որ այն մեծերի համար պատահական ու անսպասելի թվա, որպես կանոն, շրջապատի կյանքից ստացած նրա տպավորությունների արդյունքն ու յուրօրինակ արտացոլումն է: Կյանքը, երեխայի անմիջական շրջապատը, ամեն օր, նոր գաղտնիքներ է բացում նրա առաջ: Եվ բոլոր հետաքրքրականն ու հրապուրիչը նա մտցնում է խաղի մեջ մեծ կրթոտությամբ ու ոգևորությամբ: Նա ձգտում է ընկալել իրադարձություններով հարուստ ու բազմաբովանդակ կյանքը, շոշափել, ձեռք տալ նոր իրերին ու առարկաներին, իրեն պատկերացնել տարբեր գործողություններ կատարողի դերում: Պ. Ֆ. Լեսգաֆտը նույնպես խաղը դիտում է որպես կյանքի արտացոլում: Ըստ նրա կարծիքի՝ երեխայի բնորոշ հատկությունը տպավորվողությունն է: Այդ հատկությունը պետք է պաշտպանել և դրա հիման վրա զարգացնել դիտունակությունը: Դրա համար խաղը հիանալի միջոց է: Խաղի մեջ երեխան կրկնում է այն, ինչ նկատում է շրջապատում, դրա շնորհիվ ձեռք է բերում իր ուժերը տնօրինելու, իր գործողությունները քննարկելու, խոչընդոտները հաղթահարելու հատկություն: Համարելով, որ խաղը աճող օրգանիզմի պահանջ է, Ն. Կ. Կրուպսկայան ապացուցում է, որ խաղը գիտակից, նպատակասլաց գործունեություն է, բազմակողմանի

զարգացման միջոց: Նրա կարծիքով, խաղում գլխավորը պլանի կառուցման պրոցեսն է, նշված նպատակի կենսագործումը:

Ըստ Լ. Կանցյանի՝ երեխաների խաղի հիմնական թեման մեծերի աշխատանքն է: Ընդ որում, փոքրերի իրավացի պատկերացմամբ, ամեն տեսակի աշխատանքներն էլ, առանց բացառության, կարևոր ու պատվաբեր են: Եվ դա բնական է: Չէ՞ որ մենք երեխայի կյանքի առաջին տարիներից սեր ու հարգանք ենք դաստիարակում դեպի աշխատանքը, աշխատավոր մարդն ու աշխատանքի անհրաժեշտությունը: Հետզհետե երեխան տեսնում և գիտակցում է, որ կյանքի բոլոր բարիքները աշխատանքի արգասիք են: Սակայն մանկանը հատկապես այն աշխատանքն ու գործունեությունն է ավելի շատ հրապուրում, որը բարձր տրամադրություն և հերոսականություն է պահանջում:

Ա. Ս. Մակարենկոն խաղը դիտում է որպես աշխատանքի նախապատրաստելու միջոց §... առանձին մարդու, որպես գործչի և աշխատողի ամբողջ պատմությունը կարող է ներկայացվել խաղի զարգացման և այն աստիճանաբար աշխատանքի անցման մեջ: Այն խաղը, որի մեջ ավելի շատ աշխատանքային պրոցեսներ կան, երեխային ավելի շատ է հետաքրքրում և գերում, դրանից նա ավելի շատ բավականություն է ստանում: Այսինքն՝ երեխաները պետք է ավելի շատ Տաշխատանք-խաղ! խաղան, սակայն պակաս կարևոր չէ, երբ երեխաները խաղի ժամանակ աշխատում և որոշակի հմտություններ ու փորձ են ձեռք բերում:

Այն ընտանիքում, որտեղ երեխայի տարիքին և հոգեբանությանը համապատասխան, հմտորեն են օգտագործում խաղը, այնտեղ աշխատանքը երեխայի համար դառնում է հաճելի ու ուրախ: Հենց այդ աշխատանքն է, որ կյանքի է կոչում երեխայի ստեղծագործական ուժերն ու կարողությունները, հենց այդ աշխատանքն էլ մարդու կյանքի հիմքն է:

Երեխայի աշխատանքային մասնակցությունը սկսվում է վաղ հասակից, խաղի միջոցով: Ա. Ս. Մակարենկոյի արտահայտությամբ՝ խաղը երեխայի աշխատանքն է, որը նրան մեծ բավականություն է պատճառում: Նշանավոր մանկավարժի կարծիքով ինչպես երեխաները խաղում են, այնպես էլ աշխատելու են: Խաղի ժամանակ ոչ միայն ստեղծագործական մտադրությունների, այլ նաև բնավորությունների բախում է տեղի ունենում, որը նպաստում է երեխայի անհատականության ձևավորմանը: Խաղի

Ժամանակ երեխայի վարքագիծը որոշվում է նախ խաղի բովանդակությամբ և երկրորդ՝ նրա կատարած դերով: Սակայն հայտնի է, որ միննույն դերերում տարբեր երեխաներ իրենց միանգամայն տարբեր ձևով են պահում, իսկ դա նշանակում է, որ նրանք խաղի մեջ իրենց անհատականությունը և անձնական մոտեցումն են դրսևորում: Առանձին դեպքերում դա կենսափորձի հետևանք է, իսկ մեծ մասամբ՝ արտաքին աշխարհից ստացած պատկերների յուրովի վերարտադրություն: Շրջապատը հասկանալու ձգտումը, ասում է Մեչենովը, երեխայի մեջ արտահայտվում է հարցերի միջոցով, որոնցով նա դիմում է մեծերին, ինչպես նաև նրա խաղերի մեջ: Երեխային խաղի է դրդում ընդօրինակման հակումը, որը Մեչենովի կարծիքով, շատ կարևոր է նրա մտավոր և բարոյական զարգացման համար: Միննույն գործողությունների և բառերի բազմաթիվ կրկնությունները օժանդակում են ամուր կապերի ստեղծմանը, մտքերի, զգացմունքների, վարքագծի ձևավորմանը: Պատկերելով սիրելի հերոսին՝ երեխան սկզբից ընդօրինակում է նրա արտաքին հատկությունները, իսկ հետո՝ բարոյական: Նա իրեն միաձուլում է սիրելի կերպարին, ապրում նրա զգացմունքներով, իսկ գիտակցության մեջ ազնիվ զգացմունքների, ձգտումների, հակումների կրկնումները հասցնում են այն բանին, որ այդ զգացմունքները զարգանում են հենց իր՝ երեխայի մեջ: Այդ պատճառով խաղի բովանդակությունը, կատարվող դերը մեծ ազդեցություն են ունենում անձնավորության ձևավորման վրա: Կան երեխաներ, որոնք նախաձեռնող են, խաղի հենց սկզբից իրենց ձեռքն են վերցնում ղեկավարությունը, դերեր են բաժանում, դիտողություններ և անհրաժեշտ ցուցումներ են տալիս: Որոշ երեխաներ էլ, անտարբեր են, ոչ միայն նախաձեռնություն հանդես չեն բերում, այլև վատ, թափթփված ու թերություններով ու բացերով են կատարում իրենց դերերը:

Երեխաներից մեկը հնարամիտ է, ճարպիկ, ունի կամային բարձր հատկություններ, չի հուսահատվում, հաղթահարում է դժվարությունները և տրամաբանական վախճանի է հասցնում սկսած գործը, մյուսը՝ կաշկանդված է, վախկոտ, դյուրաբորբոք ու շատ վիհատվող, դժվարության հանդիպելիս անտարբերությամբ թողնում է սկսած գործը: Ծնողները, դաստիարակները և մեծերը խրախուսելով ու պաշտպանելով գործուն ու հնարամիտ երեխաների կազմակերպչական ընդունակությունները, միաժամանակ պետք է հետևեն ու հոգ

տանեն, որ դա նրանց մեջ ավելորդ ինքնավստահություն չառաջացնի, չմեծամտանան նրանք: Կոպիտ ու եսամոլ երեխաների խաղընկերներն անմիջապես վտարում են խաղից ու հրաժարվում են հետագայում նրանց հետ խաղալուց: Ինչու՞: Որովհետև նրանք, որպես կանոն կռվարար են, ցանկանում են իրենց կյանքը փաթաթել ուրիշների վզին, արհամարհում են ընկերներին: Բայց կռվարարին չի կարելի տևականորեն մեկուսացնել հասակակիցներից: Դա իր հերթին բացասական կազդի նրա վարքագծի վրա, կկասեցնի նրա զարգացումը: Ուրեմն, յուրաքանչյուր անդամ, այս կամ այն որոշումը կայացնելիս պետք է առաջնորդվի կարգազանցների ուղղելու, նրանց օգնելու սկզբունքով:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը և այլք:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում է մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն

է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը կենդանի մանկավարժական գործընթացներ, դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

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

Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին կմղեն փոխօգնության, աշխատանքի արդյունքը համատեղ քննարկելուն, դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Ինչ խոսք, այս ձևով խաղալու ընթացքում երեխան էլ իր սեփական փորձը, վերաբերմունքը, հմտությունները և սովորելու ոճն է բերում խաղի մեջ և դառնում նրա ոչ թե պասիվ, այլ ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Խաղերի հիմքում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները.

1. ուշադրության և դիտողականության զարգացում
2. ստեղծագործական երևակայության զարգացում
3. մտածողությունը զարգացնող վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ խնդիրներ, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Դիդակտիկ խաղերի ուսուցողական նշանակությունը

Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի

ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ»: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ: Հովի. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»: Հենց այդ նպատակով էլ տարրական դասարաններում (հատկապես՝ առաջին) հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Խաղի

ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Երկրորդ դասարանում մայրենիի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդաձանցավոր, ինչպես նաև հողակապով և անհողակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը: Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ: Դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ մայր) օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ: Ուսուցողական խաղի ևս մեկ օրինակ: «Զվարճալի ծաղիկներ» խաղը կազմակերպելու ժամանակ ես գրուցում եմ երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին, այնուհետև երեխաներին բաժանում եմ խաղաքարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրում եմ որևէ ծաղիկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող բառ: Երեխան պետք է գուշակի, թե ո՛ր ծաղիկի մասին է խոսքը և ի՛նչ գիտի այդ ծաղիկի մասին: Այս խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում է գեղագիտական ճաշակ: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է

նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հետևաբար նաև կամային որակներ: Երկրորդ և երրորդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտը մաթեմատիկական և տրամաբանական խնդիրների համար ունենա առանձին տետր, որ կարողանա ինքնուրույն գրառել ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ անցկացնում են տարբեր խաղեր ինչպես մաթեմատիկայից, այնպես էլ մյուս առարկաներից: Օրինակ՝ «Անցնենք դարպասը» խաղը, որի կատարման խնդիրն է ամրապնդել աշակերտի՝ թվերի կազմության վերաբերյալ ունեցած գիտելիքները: Խաղի ժամանակ նախօրոք պատրաստվում են դարպաս և երեխաների թվին համապատասխան հաշվեքարտեր: Յուրաքանչյուր երեխա ստանում է մեկական քարտ: Դարպասի վրա ուսուցիչը ամրացնում է որևէ քարտ, օրինակ՝ 9-ի: Երբ խաղն սկսվում է, երեխաները փնտրում են իրենց զույգերը (պետք է քարտերի վրայի թվերի գումարը կազմի 9), որպեսզի անցնեն դարպասով: Ուսուցիչը ստուգում է, թե երեխաները ճիշտ են արդյոք կազմել զույգերը: Լեզվական խաղերը լրացնում են լեզվական վարժությունների համակարգը: Որպես խաղային միջոց՝ դրանք ունեն սրամիտ ու զվարճալի բնույթ և հնարավորություն են ընձեռում գրավելու երեխաների ուշադրությունը, երկար ժամանակ նրանց օգտակար ու արդյունավետ աշխատանքով զբաղեցնելու: Լեզվական խաղերը նպաստում են լեզվական գիտելիքների ձեռքբերման դժվարությունների հաղթահարմանը: Լեզվական ուսուցողական խաղի օրինակ: Խաղն անվանում ենք «Խուլ ու համր բեռնակիրներ»: Նպատակն է ձևավորել պարզ ընդարձակ նախադասությունները համառոտագրելու ունակություն, զարգացնել սովորողների երևակայությունը: Անհրաժեշտ նյութերն են՝ թղթից պատրաստված նավակ և պարկեր, որոնց վրա հնարավոր լինի գրել բառեր՝ գրված առանձին քարտերի վրա: Նավակը պետք է նկարել և կտրել այնպես, որ այն «լողա» ջրում: Նախապես աշակերտներին պետք է բացատրել «խուլ», «համր», «բեռնակիր» բառերի իմաստները: Այնուհետև գրատախտակին փակցվում է «ջրում լողացող» նավակը: Խուլ ու համր բեռնակիրները մի վայրից մյուսը տեղափոխում են ոչ միայն պարկերով բեռներ, այլև այդ պարկերի վրա ամրացված բառերով որոշակի նախադասություններ: Այսպիսով կապ է

ապահովվում այդ երկու վայրերի բնակիչների միջև: Ճանապարհին փոթորիկ է բարձրանում, և հնարավոր է՝ նավակը խորտակվի, ուստի պետք է բեռը թեթևացնել: Բեռնակիրները պիտի հերթով ջուրը նետեն պարկերը: Հարկավոր է նավակում թողնել այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված բառերն արտահայտում են սկզբնական նախադասության գլխավոր, հիմնական միտքը: Օրինակ՝ բեռնակիրները պետք է տեղ հասցնեն «Խելացի երեխաները օգնեցին իրենց ընկերներին»: Վերջում նավակում մնում են այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված են «երեխաները» և «օգնեցին» բառերը, քանի որ այդ բառերով կարելի է արտահայտել նախադասության գլխավոր միտքը: Վերջում աշակերտների ուշադրությունը հրավիրվում է այն հանգամանքին, որ նախադասության հիմնական միտքն արտահայտող բառերը ենթական և ստորոգյալն են, և միայն դրանցով կազմված նախադասությունը կոչվում է պարզ համառոտ նախադասություն: Այսպիսի բովանդակությամբ խաղեր կարելի է կազմակերպել՝ հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով: Ընթերցում եմ առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և բացատրում դրա իմաստը: Աշակերտներին հանձնարարում եմ գտնել և ընթերցել նախորդ թեմաներից հեքիաթի կամ ասացվածքի հետ կապված հատվածները և գտնել նրանց միջև ընդհանրություններ: Հեքիաթների, առածների և ասացվածքների ուսումնասիրումը նպաստում է երեխաների արժեհամակարգի ձևավորմանը: Այս մոտեցմամբ ես երեխաներին սովորեցնում եմ հարգել մեծերին, օգնել ձերերին, լինել աշխատասեր, ընկերասեր, պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Հեքիաթը ընթերցելու միջոցով ես նպաստում եմ երեխայի ոչ միայն լեզվական, խոսակցական, տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, այլև սոցիալական հմտություններին: Փորձը ցույց է տալիս, որ մյուս գրական ժանրերի համեմատությամբ հեքիաթները, առածները և ասացվածքներն առավել քան արժեքավոր են սովորողների մտածողական ու երևակայական կարողությունների, ինչպես նաև բարոյական ու հոգևոր արժեքների ձևավորման առումով: Խաղ-բեմականացումը առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև բեմականացումն աշակերտները լիարժեք ընկալում են իրենց տրվող դերերի բովանդակությունը: «Դասավանդման և դաստիարակության ժամանակ է, որ առաջանում են բազմաթիվ խնդիրներ, և տարրական դասարանների ուսուցիչն է, որ

ուսուցման մեթոդաբանության, մանկավարժական վարպետության և ճկունության շնորհիվ կամաց-կամաց փոխում է երեխայի հետ աշխատելու բնույթը՝ ավելի շատ ուշադրություն դարձնելով նրա և՛ անձնային, և՛ իմացական հնարավորությունների զարգացմանը»: Մինչդեռ նպատակային ուսուցում կազմակերպելու համար տարրական դասարանների ուսուցիչը պետք է հետամուտ լինի սովորողների հետաքրքրությունների բացահայտմանը, համագործակցային կարողությունների զարգացմանը, հաղորդակցական ունակությունների, անհատականության, տրամաբանական մտածողության, վերլուծական կարողությունների ձևավորմանը: «Ուսուցչի խնդիրն է իր ունեցած մեթոդական զինանոցից ընտրել համապատասխան մեթոդը՝ ելնելով իրականացվող գործընթացի նպատակներից: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը»: Խաղն օգնում է ուսուցման գործընթացում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բնույթի, կարգապահության, հաղորդակցման, միմյանց լսելու կարողության և համագործակցության զարգացման հետ կապված բազմաթիվ խնդիրներ: Ամփոփելով վերն ասվածը՝ կարելի է ասել, որ ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական հմտությունները: Խաղերն օգնում են ուսուցչին առավել մատչելի տարբերակով ներկայացնելու դասի թեմատիկան՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները: Այսպիսով՝ թեմատիկ խաղերի կարևոր նշանակությունն է խորացնել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնել առավել հետաքրքիր, անսովոր և ցանկալի, զարգացնել երեխայի ուսումնասության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը:

Խաղը որպես վախի հաղթահարման միջոց

Նախադպրոցականից կրտսեր դպրոցական տարիքին անցման ժամանակաշրջանը հազեցած է մի շարք փոփոխություններով: Դրանցից են՝ երեխայի

խաղային գործունեությունից անցում ուսումնական գործունեության, տարիքային ճգնաժամ, երեխային ներկայացվող պահանջների բազմազանությունը, սոցիալական նոր հարաբերությունների համակարգի ձևավորումը և այլն: Այդ ամենը ստեղծում է հարմարվելու հետ կապված դժվարություններ, որոնք երեխայի կողմից չհաղթահարվելու դեպքում կարող են բազմաթիվ խնդիրների պատճառ դառնալ: Դպրոց ընդունվելը երեխայի համար լուրջ փորձություն է: Որքանով նրան հաջողվում է կատարել իր առջև դրված պահանջները, այդքանով նրանք ձևավորում են համապատասխան դիրքորոշում ուսումնական գործընթացի նկատմամբ: Նոր աշխատանքային գործունեության ոլորտում երեխայի հաջողությունները պայմանավորված են նրա դպրոցին և՛ ֆիզիոլոգիական, և՛ հոգեբանական պատրաստվածությամբ: Հատկապես առաջին դասարանում, եթե երեխային չի հաջողվում հաղթահարել այդ անցումը և աստիճանաբար հայտնվում է հետ մնացողների շարքերում, նրա մոտ կարող է առաջանալ ներոգ կամ վախ դպրոցից: Այդ դրսևորումն անվանվում է դպրոցական ֆոբիա, ինչը վախ է՝ կապված դպրոց հաճախելու հետ: Խաղը երեխայի զգացմունքների արտահայտման, շրջապատող իրականության ճանաչման և մոդելավորման միջոց է: Երեխան բավական լրջորեն է վերաբերվում խաղին և շրջապատից նույնպես պահանջում է համապատասխան վերաբերմունք: Իր հոգեբանական բնույթով և շփման միասնությամբ, այն երեխայի համար առավել յուրացված գործունեության ձև է: Նա այնտեղ իրեն ազատ է դրսևորում և գերծ է ծնողների, իր առօրյա լարվածությունից: Փորձը ցույց է տալիս, որ ծնողների իրազեկվածությունը, իրենց կողմից երեխաների պահանջների, սկզբունքների, մոտեցումների վերանայումը, կարող են էապես նպաստել երեխայի վախերի նվազեցմանը: Այս հարցում կարևորվում է հոգեբանական աշխատանքը, քանի որ միայն հոգեբանների, մանկավարժների և ծնողների համատեղ աշխատանքի շնորհիվ է հնարավոր հաղթահարել երեխայի վախերը: Ընդ որում, հաղթահարման կարևորագույն միջոց է դիտվում խաղն իր սովորական գործածությամբ: Նպատակահարմար է, որ մանկավարժներն իրենց գործունեությունը կազմակերպելիս հաշվի առնեն տարբեր սյուժետադերային խաղերի, խաղ-բեմականացումների շտկողական առանձնահատկությունները և, երեխաներին ներգրավելով այդ խաղերի մեջ, օժանդակեն վախերի խորացման կանխարգելմանը և

հաղթահարմանը: Այդ նպատակով խաղ կազմակերպելիս անհրաժեշտ է հաշվի առնել երեխայի հուզական ոլորտի առանձնահատկությունները, զարգացման համար կարևորագույն փուլ լինելը, տարիքային ճգնաժամը, առաջատար գործունեության փոփոխությունը, սոցիալական նոր հարաբերությունների համակարգի վերակառուցումը, ծնողների, ուսուցիչների կողմից ներկայացվող պահանջների բազմազանությունը: Այս ամենից հետևում է՝ որքան էլ տարիքային վախերը բնականոն համարվեն տվյալ տարիքի համար, ծնողների, ուսուցիչների կողմից ցուցաբերվող ոչ համարժեք մոտեցումները, ուշադրության պակասը, անտարբերությունը կարող են նպաստավոր պայմաններ ստեղծել լրացուցիչ վախերի առաջացման, խորացման համար, ինչը կբերի երեխայի զարգացման հետ կապված նոր խնդիրներ: Ահա ինչու է կարևորվում վախերի վաղ բացահայտումն ու հաղթահարումը տվյալ տարիքային փուլում:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, խաղերի դաստիարակիչ նշանակությունը ամենից առաջ նրանց բովանդակության մեջ է: Երեխան տեսնում է խաղում իր հնարավորությունները, համեմատում է իր ընդունակությունները ընկերների կարողությունների հետ, սովորում է համառորեն հասնել լավ արդյունքի: Խաղի տարբեր իրավիճակներում երեխան գիտակցում է, որ ինքը հանդիսանում է կոլեկտիվի մի մասնիկը և դրա համար պետք է իր հետաքրքրությունները համաձայնեցնի ընկերների հետաքրքրություններին: Դիդակտիկ խաղը նպաստում է, որպեսզի երեխան գիտակցաբար ենթարկվի խաղի կանոններին, նրա որոշակի սահմանափակումներին: Այդ քիչ նշանակություն չունի կարգապահություն, ինքնատիրապետում և ինքնավերահսկում դաստիարակելու գործում: Խաղերի նշանակությունը նաև նրանումն է, որ դրանք նպաստում են ակտիվություն, ինքնուրույնություն և սեփական ուժերի նկատմամբ հավատ դաստիարակելուն: Յուրաքանչյուր խաղում զարգանում են երեխաների մտավոր հնարավորությունները: Միաժամանակ երեխայի ուշադրությունը սնեռվում է ազնվության, արդարամտության, զսպվածության, համբերության, վճռականության և այլ հատկությունների վրա, որոնց միջոցով ի հայտ է գալիս կամքի ուժը և մարդու բնավորությունը:

Այսպիսով, խաղերը գնահատելի են ոչ միայն ուսուցողական, այլև դաստիարակչական ներգործության տեսանկյունից, որն էլ ավելի է բարձրացնում դրանց նշանակությունը մանկավարժական գործընթացում:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես, 2015, 2:
2. «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես, 2017, 6:
3. Ջ. Գյուլամիրյան, «Սովորենք խաղալով», 2009:
4. Ա. Վ. Պետրովսկի, «Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն», Երևան, 1977թ.:
5. Հ. Թումանյան, «Հայպետհրատ», Երևան, 1951թ., էջ 328:
6. А. С. Макаренко, Лекции о воспитании детей, 1952г., стр. 41.