

<<ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ԱՌԱՆՑ ՄԱՀՄԱՆՆԵՐԻ>> Հ Կ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Խաղի դերը երեխայի կյանքում
Դասավար՝ Լուսինե Սիմոնյան
Ղեկավար՝ Վերոնիկա Բաբաջանյան

Ներածություն

Խաղը համարվում է առաջատար գործունեություն նախադպրոցական հասակի երեխաների համար: Բայց ոչ այն պատճառով, որ երեխաները մեծամասամբ զբաղված են խաղով, այլ այն, որ երեխայի հոգեկանում որակական փոփոխություններ է տեղի ունենում: Այն նախատիպն է համարվում հետագայում բոլոր տեսակի գործունեությունների համար, քանի որ երեխաների խաղի միջոցով մոդելավորվում են մեծահասակների կատարած գործունեությունները: Հոգեբանության մեջ խաղի վերաբերյալ բազմաթիվ տեսություններ են առաջացել: Կարլ Գրուսը գտնում էր, որ խաղը երիտասարդ օրգանիզմի անգիտակից նախապատրաստումն է կյանքին: Ըստ Զ. Ֆրեյդի երեխան խաղում է իր անլիարժեքությունից դրդված՝ այժմ հնարավորություն չունեալով լինելու բժիշկ, տիեզերագնաց: Որոշ հեղինակներ գտնում են, որ խաղը կուտակված ավելորդ էներգիայի վատնում է, երբեմն էլ՝ հաճույքի աղբյուր: Խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառները ոչ թե նյութական արդյունք և օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների մարզումը, սոցիալական կապերի ստեղծումը: Խաղի տևողությունը 3-4 տարեկան երեխաների մոտ տևում է 10 րոպե, 4-5 տարեկանների մոտ՝ 40-50 րոպե, ավագ դպրոցականների մոտ՝ մի քանի ժամ և կարող է շարունակվել նույնիսկ մի քանի օր [1]:

Խաղ, գործություն, որ կատարվում է հաճույքի համար, իսկ երբեմն էլ օգտագործվում որպես ուսուցողական գործիք: Խաղը ոչ աշխատանք է, ոչ էլ արվեստ: Սակայն խաղի և աշխատանքի միջև սահմանը հստակ չէ և որոշ խաղեր համարվում են աշխատանք (օրինակ վիդեոխաղերի որոշ տեսակներ): Խաղերից են շախմատը, ֆուտբոլը, շաշկին, բասկետբոլը և այլն:

Խաղը երեխայի հիմնական գործունեությունն է: Ս. Լ. Ռուբինշտեյնը նշել է, որ խաղը պահպանում և զարգացնում է մանկական երեխաների մեջ, նա նրանց կյանքի դպրոցն է և պրակտիկայի զարգացումը: Դ. Բ. Էլկոնինայի կարծիքով (1978)՝ «խաղում ոչ միայն զարգանում կամ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ օպերացիաներ, այլ նաև արմատապես փոխվում է երեխայի տեսակետը շրջակա միջավայրի նկատմամբ, ձևավորվում է տեսակետի հնարավոր փոփոխությունների մեխանիզմ և համաձայնեցում իր տեսակետը ուրիշների տեսակետի հետ» [2]:

Խաղը երեխաների համար իրական կյանքի հետազոտման և ժամանակի ու տարածության մեջ կողմնորոշման միջոց է: Խաղի միջոցով երեխաները ազատվում են սթրեսներից, հաղթահարում տարբեր դժվարություններ՝ այդպես նախապատրաստվելով հասուն կյանքի պարտականություններին: Խաղալիս երեխաները դառնում են ավելի ազատ ու անկաշկանդ, ինչպես նաև յուրացնում են նոր հմտություններ:

Խաղերի տեսակները

Առանձնացվում են մի քանի տեսակի խաղեր, որոնք հաջորդում են իրար՝ երեխայի զարգացմանը գուզընթաց: Այդ խաղերն են.

Ֆունկցիոնալ խաղեր.

Ֆունկցիոնալ խաղերի հիմնական դրդապատճառը հաճելի հույզեր ունենալն է. դիտվում է մարդու ողջ կյանքի ընթացքում, բայց որպես առաջատար տեսակ պահպանվում է մինչև երկու տարեկան հասակը: Ֆունկցիոնալ խաղերի մնացորդներից է համարվում, օրինակ, խոսելիս որևէ առարկա խաղացնելը:

Միմվոլային խաղեր.

Ֆունկցիոնալ խաղերից անցում է կատարվում սիմվոլային խաղերի: Միմվոլիկ խաղերը այն խաղերն են, երբ մի առարկային վերաբերում են որպես ուրիշի, որը սվյալ պահին գոյություն չունի: Օրինակ, երբ երեխան վերցնում է փայտը, հեծնում և վերաբերվում դրան ինչպես ձիու: Ենթադրվում է, որ հենց այս խաղերում է երեխայի մոտ ձևավորվում և ամրապնդվում հաջորդականությունն ըմբռնելու կարողությունը:

Դերային խաղեր.

Դերային խաղերը սկսում են առաջանալ արդեն երեքից-չորս տարեկանում: Այս խաղերով երեխան ընդօրինակում է մեծահասակների վարքը, նրանց դերերը՝ հոր, մոր, բժշկի, խանութպանի և այլն: Դերային խաղերը նպաստում են սոցիալական հմտությունների ձևավորմանը[1]:

Անհատի վարքի հմտությունների ձևավորման հզոր միջոցներից մեկն է համարվում դերային խաղը: Երեխաների անհատական առանձնահատկությունները և բնավորության գծերը վառ արտահայտվում են խաղի բնույթի և այն դերի միջոցով, որը իր վրա վերցնում է երեխան ընդհանուր խաղերում: Ընդհանուր խաղերը մեծ նշանակություն ունեն բնավորության դաստիարակման գործում: Դիմացկունություն

ցավի նկատմամբ, արժանապատվության, պատասխանատվության, վստահության և արդարության զգացում: Իր կյանքի ոչ մի փուլում երեխան չի սովորի այդքան շատ և արդյունավետ, քան իր մանկական խաղերի ընթացքում: Այդ իսկ պատճառով խաղային գործունեությունը հարկավոր է տեղափոխել դպրոցական ուսուցման շրջան, այդ դեպքում երեխայի ներքին հնարավորությունները ավելի ազատ են զարգանում [3]:

Դերային խաղերը երեխայի հոգեկանի զարգացման մեջ զբաղեցնում է կարևոր տեղ: Փոխարինող առարկաները զբաղեցնում են առաջին աստիճանը սիմվոլների հասկացման գործում: Չէ որ ոչ ոք թույլ չի տա երեխային իրական արդուկի կամ մուրճի հետ խաղալ: Յուրաքանչյուր երեխայի ամենաբաղձալի ցանկություն է տիրել անհասանելի իրերին: Այդ իսկ պատճառով մանկական ֆանտազիայում մուրճ է դառնում սովորական մատիտը: Դերային խաղում զարգանում է կամածին վարքը: Երեխայի մոտ զարգանում է կամածին ուշադրություն և կամածին հիշողություն: Հիմնվելով ստացած տեղեկության վրա, նա փոխարինող առարկան օժտում է այն հատկանիշներով, որոնք առավել շատ են նրան հետաքրքրում: Մանկական հոգեբանները նշում են, որ ստեղծագործական ընդունակությունները ուժեղ զարգացած են այն երեխաների մոտ, ովքեր ունեն քիչ խաղալիքներ և ավելի շատ խաղում են քարերով, կամ կենցաղային առարկաներով: Իր երևակայության մեջ հասարակ առարկային տալով տարբեր գործառույթներ երեխաները սովորում են գնահատել առարկան բոլոր կողմերից: Հետագայում նման երեխաները իրադարձությանը նայում են դիտորդի տեսանկյունից և հասկանում այլոց տեսակետները:

Դերային խաղերը հասարակության հետ պրոեկտման վերաբերմունք են: Հասակակիցների դերային խաղերը օգնում են կառուցել հարաբերություններ ընկերների հետ, պաշտպանել սեփական հետաքրքրությունները և հաշվի առնել այլ մարդկանց ցանկությունները: Խաղի մեջ փոքրիկը ձեռք է բերում հմտություններ, որոնք պետք կգան ուսումնական գործընթացում:

Խաղալիքները հիմնական արժեքն են

Իհարկե, կարելի է խաղալ առանց խաղալիքների, բայց սա նույնն է, ինչ ուտել անմիջապես թավայից, առանց ափսեի, պատառաքաղի և գդալի - գործընթացը նույնն է, բայց լրացուցիչ տարրերով շատ ավելի հեշտ է, իսկ խաղալիքների դեպքում. դա շատ անգամ ավելի հետաքրքիր է և հուզիչ:

Կա խաղալիքների երևակայական բաժանում «աղջիկական» և «տղայական», բայց պետք չէ երեխային սահմանափակել աղջկա համար դիզայներ չգնելով, կամ արգելել տղային խաղալ տիկնիկների հետ: Յուրաքանչյուր երեխա ունի իր երևակայական աշխարհը, և նա իրավունք ունի ընտրել այն խաղալիքները, որոնք իրեն դուր են գալիս: Արժե ամեն անգամ երեխային տալ տարբեր նպատակների համար նախատեսված խաղալիքներ, որպեսզի նրա ներաշխարհը հարստանա, իսկ մանկությունն ամեն անգամ ավելի ու ավելի հետաքրքիր դառնա:

- Տիկնիկների տուն

Մենք սովոր ենք, որ միայն մեր աղջիկներն են տիկնիկներով զբաղված, բայց որդիներն էլ պետք է ունենան առնվազն 2 տիկնիկ, որպեսզի կարողանան նրանց հետ դերային խաղեր խաղալ: Որպեսզի երեխան մեր կյանքը տեղափոխի տիկնիկի հետ խաղի մեջ, նրան անհրաժեշտ են այն ամենը, ինչ մենք օգտագործում էք տանը, իսկ տիկնիկային տարբերակով՝ տուն, կահույք, սպասք, հագուստ, կենցաղային և կոսմետիկ պարագաներ:

Ինչքան երեխայի հայացքներն են փոխվում, այնքան էլ փոխում է խաղի սյուժեն: Երեխաների համար դերային խաղերն ունեն ավանդական սյուժետ՝ խանութ, հիվանդանոց, դպրոց: Նման խաղեր խաղում են բոլոր սերունդները՝ ավելացնելով նրանց տարբեր բովանդակություններ: Խաղի բովանդակության վերաբերմունքը փոխանցվում է մասնակիցներին: Մի <<մայրը>> կզայրանա ընտանիքի վրա բարձր ձայնով, մյուսը երգեր կերգի և գրքեր կկարդա:

Մարդկանց հարաբերությունները իրար նկատմամբ շատ են հուզում երեխաներին: Դերային խաղի մեջ փորձելով կրկնել այն ամենը ինչ նրանք տեսել և լսել են երեխաները իրենց վրա են վերցնում այս կամ այն ոճը:

Ինչքան մեծանում է երեխան, այնքան բարդ են դառնում դերային խաղերը: Ի հայտ են գալիս կանոններ, որոնց հարկավոր է հետևել: 6-7 տարեկան երեխաները կպնդեն խաղը անցկացնել իրենց ձևով՝ մտնելով կոնֆլիկտի մեջ և ստանալով իրավունք խաղալ գլխավոր դերը<<մայրիկի>> կամ <<վաճառողուհու>> [3]:

Ոչ բոլոր երեխաները հակվածություն ունեն դեպի դերային խաղ: Ամաչկոտ, քաշվող փոքրիկները հաճախ նախընտրում են սպորտային խաղեր, կամ մենակություն համակարգչի դիմաց: Չի կարելի թերագնահատել դերային խաղերի ներդրումը երեխայի զարգացման գործում: Եթե երեխան ամաչկոտ է, կարելի է երեխային գրավել դեպի

խաղը՝ այն վերածելով թաթերական ներկայացման: Կախարդական հեքիաթները, որոնք սիրում են երեխաները, կօզնեն պատրաստել վարքի ճիշտ հմտությունների, յուրաքանչյուր տնային աշխատանք կարելի է ուղեկցել խաղով: Երեխային խաղի մեջ ներգրավելուն միտված այդ բոլոր միջոցներն ունեն մեկ նպատակ՝ դաստիարակել ներդաշնակ զարգացած, հաջողված անձնավորություն: Խաղեր ըստ կանոնների:

Այս խաղերը երեխաների մոտ ձևավորում են կանոններին ենթարկվելու կարողություն, խաղը ունենում է կանոններ և բոլորը ենթարկվում են այդ կանոններին: Սա ձեռք բերած գիտելիքների կամ փորձի հարստացման միջոց է: Կատարելով որևէ դեր՝ երեխան ձգտում է՝ ըստ համապատասխան իրավիճակի դրսևորել այն և հասցնել ավարտին: Դերախաղը մասնակիցներին հնարավորություն է տալիս բացահայտել իրենց ընդունակությունները: Անհրաժեշտ է ընտրել խաղի համար բազմաբովանդակ և հետաքրքրաշարժ թեմատիկա՝

- <<Խանութ>>
- <<Շտապ օգնություն>>
- <<Բժիշկ-բժիշկ>>
- <<Ընտանիք>>
- <<Դպրոց >>
- <<Տոնավաճառ>>
- <<Շուկա>>
- <<Շին հրապարակում>>

Այդ կերպ հնարավոր է լինում իրականացնել տարբեր դերեր: Այստեղ կարևորվում են համապատասխան մթնոլորտի ստեղծում և մասնակիցների անկաշկանդ վարքագծի ապահովումը: Դերախաղերը կարող են ունենալ հստակ կառուցվածք կամ լինել ազատ: Այն օգտակար է երբ փորձում են ցույց տալ, որ նույն թեմայի շուրջ տարբեր մարդիկ տարբեր կառուցվածք ունեն: Դերախաղի գրագետ իրականացումն անգնահատելի օգուտ է բերում մասնակիցներին: Դրանք ցանկալի է անցկացնել պարապմունքի մեջտեղում: Մեթոդը պետք է կիրառել շատ զգույշ: Ցանկալի է, որ խմբերը լինեն փոքր: Եթե մի խումբը խաղում է մյուս լինում է դիտորդ: Դերախաղը մասնակիցներին հնարավորություն է տալիս հասկանալ, թե ինչպես են իրենց զգում այլ մարդիկ, երբ առնչվում են ինչ-ինչ իրավիճակների հետ: Դերային խաղը երեխայի համար սիրելի, զվարճալի, հետաքրքիր

խաղ է, որը զարգացնում է նրա խոսքը, ստեղծագործական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, խմբով խաղալու-աշխատելու հմտությունները: Դերախաղի էական նշանակությունը այն է, որ երեխան հայտնվում է ուրիշ մարդու դիրքում և կարծես աշխարհին նայում է այն մեծահասակի տեսանկյունից, որի դերը կատարում է: Երեխայի երևակայությունը զարգանում է հատկապես ստեղծագործական, դերային խաղերի միջոցով: Երեխան հավատում է իր հորինած կերպարին: Նա ոչ միայն հավատում է, այլև ինքն է կատարում այդ դերերը: Մտնելով կերպարի մեջ՝ երեխան դառնում է նա, ում ընդօրինակում է: Դերախաղը հիմնականում խմբային է, մասնակցում են մի քանի երեխաներ, որոնցից յուրաքանչյուրը կատարում է իր դերը: Այսպես խաղում ձևավորվում են երկար, շղթայաձև փոխկապակցված խաղային խմբեր, օրինակ՝ աշխատում է հիվանդանոցային համալիրը, բժիշկները գնում են հիվանդներին, վիրաբույժը վիրահատում է ատամնաբույժը բուժում է ատամները, շտապօգնության մեքենան հրդեհից այրվածներին հասցնում է հիվանդանոց, հիվանդանոցի կողքին այրվում է բնակելի շենք, այնտեղ են շտապում հրշեջ մեքենաները և այլն: Դերային խաղերը ժամանցային բնույթի խաղեր են, դրամատիկ գործողության տեսակ, որի մասնակիցները գործում են ընտրված դերերի շրջանակներում, ղեկավարվում են ընտրված դերի միջավայրի տրամաբանությամբ և գործում են արդեն եղած սյուժեով, կամ հենց իրենք են ստեղծում սյուժեն: Հաջող է ստացվել խաղը թե ոչ, որոշվում է խաղացողի խաղի՝ ընդունված կանոններին համապատասխանությամբ: Կանոնների շրջանակներում խաղացողները հանգիստ կարող են իմպրովիզ անել, որը կրերի իրենց կամ իրենց թիմի հաղթանակին: Այսպիսով դերային խաղն իրենից ներկայացնում է մեկ կամ մի խումբ անձանց կողմից որոշակի իրադրության խաղային մոդելավորումը[3]:

Դերային խաղի գործողությունները ծավալվում են այդ խաղի աշխարհում: Այդ աշխարհը կարող է լինել ամբողջովին հորինված, կամ հիմնված լինել ինչ որ գրքի կամ ֆիլմի, կամ մի իրադարձության սյուժեի վրա: Այսպիսի խաղերում շատ հաճախ բացակայում է վերջնական նպատակը և խաղի իմաստը կայանում է այդ խաղային աշխարհի ուսումնասիրումը:

Դերային խաղն ունի ուսուցանող, դաստիարակող և պրակտիկ մեծ հնարավորություններ:

Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է:

Հոգեբանների կարծիքով դասապրոցեսում խաղի մրջոցով ստեղծված խթանումը (խաղային խթանումը) պետք է կիրառվի ճանաչողական, էսթետիկական, հաղորդակցական խթանումների հետ միասին: Խաղի ընթացքում երեխան գտնվում է խոսքային պատրաստակամության մեջ, ուշադիր լսում է ուսուցչին և ընկերներին: Անընդհատ կրկնվող բառերը չեն հոգնեցնում ու ձանձրացնում նրան: Երեխան սիրում է պատմության մասնակից լինել. գոնե իր անունը դրանում հնչի:

Քանիցս դպրոցում, պատմողի պարտքս կատարելիս, հերոսներին ունկնդիրներիս անուններն եմ տվել ու աշխարհագրական անունները երեխաներին ծանոթներով փոխարինել: Անուններն ու անվանումներն ազդեցություն էին գործում. հետաքրքրությունը և ուշադրությունն էին մեծանում, որովհետև նաև ճանաչելու մեխանիզմն էր իր դերը խաղում:

Տուն-տունիկ

Երեխայի մեջ դրսևորվում է մեծ քանակությամբ անիրագործելի մղումներ և երազանքներ: Փոքրիկը ցանկանում է դրանք իրագործել անմիջապես: Նա ամեն կերպ ջանում է գործել մեծի պես, սակայն այդ ձգտումը չի համապատասխանում իր հնարավորություններին: Խաղի մեջ ընդօրինակելով մեծերի գործունեությունը և նրանց հետ կիսելով իր համար հասկանալի ուրախություններն ու տխրությունները՝ երեխան նման յուրօրինակ ճանապարհով դառնում է իրական կյանքի մասնակիցը [3] :

Առանց այս խաղալիքի (տիկնիկ) չի անցնում ոչ մի սյուժետադերային խաղ: Խաղի և խաղալիքների միջոցով երեխան ճանաչում և բացահայտում է ինքն իրեն: Նա միաժամանակ խաղի մեջ է ներգրավվում մուլտֆիլմի, հեքիաթի հերոսներին՝ վերարտադրելով իրավիճակը:

Տուն - տունիկ խաղալիս խաղալիքը մեծ դեր ունի երեխայի կյանքում: Ճիշտ ընտրված խաղալիքների միջոցով երեխաները սովորում են սիրել, հոգատար լինել, զարգանում է նրանց հուզական աշխարհը: Որպես մանկության անբաժանելի մաս՝ դրանք պետք է համապատասխանեն երկու կարևորագույն չափանիշի՝ չվնասեն երեխայի ֆիզիկական և հոգեկան առողջությանը և լինեն էկոլոգիապես մաքուր ու անվտանգ: Ցանկացած զարգացնող խաղալիք՝ տիկնիկներ, սպասք, լեզո-մեզո երեխայի առաջ դնում է ուսուցողական խնդիր, որի լուծումը խաղալիքի մեջ է: Տուն-տունիկ խաղը նպաստում է մտավոր ունակությունների, ուշադրության և հիշողության զարգացմանը:

Միաժամանակ ձևավորում են մի շարք կարողություններ՝ տրամաբանական պատկերացման, գործողությունների վերլուծության, համեմատության և ընդհանրացման: Այսինքն ձևավորվում են ճանաչողական ունակությունները օրինակ՝ մայրիկ, հայրիկ, քույր, եղբայր, բացել-փակել: Երեխան ծանոթանում է ընտանեկան վիճակին:

Իմ փորձից

Երեխանների հետ որոշեցինք պատրաստել տիկնիկային ներկայացում: Նախ երեխաններն ընտրեցին հեքիաթը, <<Կարմիր գլխարկը>>, որի հիման վրա պետք է պատրաստեինք տիկնիկային ներկայացումը: Ես նրանց համար կարդացի հեքիաթը, հետո միասին քննարկեցինք: Երեխանները վերարտադրեցին իրենց զգացմունքները, միամիտ աղջկա և սոված գայլի մասին: Իմ և երեխանների հարց ու պատասխանի միջոցով քննարկում ծավալվեց՝ ինչ կանեիր, եթե դու լինեիր նրա փոխարեն, ինչպես կվարվեիր: Ես փորձեցի երեխաններին ներգրավել հեքիաթի մեջ: Այնուհետև երեխաններն իրենք ընտրեցին հեքիաթի հերոսին, որին կցանկանային մարմնավորել: Դերերը բաշխելուց հետո փորձեցին դերային խաղով ներկայացնել հեքիաթը: Այսպիսով, հեքիաթն ամրապնդելուց հետո պատրաստեցինք տիկնիկային ներկայացումը: Միասին փորձեցինք կարել հեքիաթի հերոսներին՝ տիկնիկներին: Երեխաններն աշխատեցին՝ մկրատով, թել ու ասեղով ծանոթացան կտորների տեսակներին:

Նմանատիպ աշխատանքների շնորհիվ լուծում ենք մի շարք խնդիրներ՝ զարգանում է երեխայի ստեղծագործական երևակայությունը, ձեռագործությունը, մանր մոտորիկան: Երբ երեխան իր իսկ ձեռքով պատրաստում է մի իր և տեսնում է արդյունքը, նա շատ ոգևորվում է, նրա մեջ ձևավորվում է աշխատասիրությունը և հետևողականությունը: Շատ խնամքով է վարվում իր իսկ պատրաստածին, երբեք այն չի կոտրի: Այս աշխատանքի շնորհիվ սովորեցին գնահատել ընկերների կատարած աշխատանքը և այն համեմատել իրենց կատարած աշխատանքի հետ: Երեխայի մոտ նաև զարգանում է միմյանց օգնելու, ընկերոջը ձեռք մեկնելու կարողությունը, ինչպես նաև խմբով աշխատելու կարողությունը:

Դերասան-երեխանները ցուցադրելով տիկնիկային թատրոն, իրենց զգում են հասարակության լիիրավ անդամ, կատարելով շատ կարևոր գործ: Երեխանների մոտ արթնանում է պատասխանատվության և պարտաճանաչության զգացում, ցուցաբերելով

գործին լուրջ վերաբերմունք: Փորձերի ընթացքում երեխաների մոտ ձևավորվում է փոխզիջման և փոխըմբռնման հասկանիշներ:

Փոքրիկ դերասանները սովորում են հստակ արտաբերել բառերը, կառավարել իրենց ձայնը, խոսքի տեմպը, յուրաքանչյուր դերին տալիս են բնավորությանը բնորոշ ձայն:

Զարգանում է փոքրիկ դերասանների երաժշտական տակտը, ռիթմը, ծանոթանում են երաժշտական ժանրերի հետ:

Տիկնիկային թատրոնի միջոցով երեխաները հարստացնում են իրենց տպավորությունները, առաջանում են դրական հույզեր: Ցույց տալով օրինակներ երեխաների մեջ ձևավորվում է ընկերասիրություն, բարություն, անկեղծություն, սեր, աշխատասիրություն: Դերասան- երեխաները սովորում են ժեստերը, մարմնի լեզուն, օրինակ՝ որպեսզի ցույց տա նապաստակի ուրախությունը՝ նա թռչկոտում է, վախի ժամանակ՝ դողացնում է և այլն:

Տիկնիկների օգնությամբ երեխաները ինքնադրսևորվում և ինքնաարտահայտվում են: Երեխաների մոտ զարգանում է կոլեկտիվում աշխատելու ունակությունները և դրսևորվում է համբերատարություն կոլեկտիվի անդամների նկատմամբ:

Իմ փորձից

Պարապմունքը կատարել եմ II դասարանում: Երեխաների ստեղծագործական երևակայության զարգացման լավագույն միջոց է՝ կիսատ թողած հեքիաթի շարունակությունը: Դրա սկիզբը հաղորդում է ուսուցիչը և կանգ է առնում հեքիաթի հանգուցային կետում և երեխաններին առաջարկում ինքնուրույն շարունակել այն: Ես ընտրեցի Ալեքսանդրին, Միլենային, նրանք յոթ տարեկան էին: Միլենան շատ ինքնամոփ երեխա էր: Փորձեցինք նրանց հեքիաթի միջոցով խոսեցնել և մասնակից դարձնել պլուժեին:

Այսպիսով երեխաները ինքնաբերաբար նաև դառնում են հեքիաթի հեղինակ, ստեղծվում է հեքիաթի նոր բովանդակություն, իր երևակայությամբ հորինում է նորը և հեքիաթը տանում է այն ուղղությամբ ինչպես ինքն է ցանկանում: Ալեքսանդրն ու Միլենան մտան խաղի մեջ և հնարավորություն ունեցան ինքնաարտահայտվելու:

Այս հնարով մենք լուծում ենք մի շարք խնդիրներ՝ հարստանում և ակտիվանում է

երեխայի բառապաշարը: Ջարգանում է կապակցված խոսքը, կանոնավորվում արտասանությունը: Երեխան ձերբագատվում է իր կոմպլեքսներից:

Դերաբաժանումը կարևոր սոցիալական նշանակություն ունի: Այն սովորաբար ինքնաբերաբար է կատարվում (ի տարբերություն ներկայացման նախապատրաստմանը): Այդ ընթացքում երեխան գնահատում և յուրացնում է հասարակության մեջ ընդունված սոցիալական դերերն ու հարաբերությունները, վերարտադրում դրանք: Օգտագործելով փոխարինելու, համոզելու, բանակցելու ունակությունները՝ լուծվում են խաղընկերների հետ առաջացող պրոբլեմները:

Դերային խաղերը՝

- . բարձրացնում են ուսման որակը և արդյունավետությունը,
- . խթանում են սովորողների հետաքրքրությունը,
- . օժանդակում են սովորողներին՝ հուշելով, թե տվյալ իրադրության մեջ ինչ խոսքային նմուշներ կարելի է գործածել այս կամ այն միտքն արտահայտելու համար,
- . որոշակի հույզեր ու զգացումներ են արթնացնում, որոնք դրականորեն են ազդում ուսման որակի և արդյունավետության վրա:

Ուսումնական խաղեր

Առանձնացվում է նաև *ուսումնական խաղը*, որը օգտագործվում է որպես ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Ուսումնական խաղի անվան տակ պետք է նկատի ունենալ այնպիսի գործունեություն, որի ընթացքում երեխաները ստանում են որոշակի գիտելիքներ և ունակություններ: Ուստի ուսումնական խաղը նախատեսվում է ուսուցանելու համար:

Ուսումնական խաղերի նպատակն է ինչ-որ բան սովորեցնել երեխաներին, մարզել և զարգացնել նրանց մտավոր կարողությունները, մշակել բնավորության լավագույն գծեր:

Ուսումնական խաղերի բովանդակությունը միշտ որևէ մտավոր խնդրի իրականացումն է, խաղի կանոնների կատարումը նպաստում է մտածողության, երենանակյության, հիշողության և այլ հոգեկան գործընթացների դաստիարակմանը: *Ուսումնական խաղերը* ունեն խնդիր, գործողություն, կանոն,

արդյունք (խաղի եզրափակում՝ ավարտ): Շատ հաճախ խաղի խնդիրը արտահայտված է լինում նրա անվան մեջ: Խաղի անունը արտահայտում է խաղի ողջ իմաստը և նպատակը: Ուսումնասիրվող խաղն է՝ «Ի՞նչ կա պարկում»[1]:

Խաղի նպատակն է խաղի միջոցով (գործունեության ընթացքում) անվանել, ճանաչել խմբում ընդգրկված առարկաները՝ նշելով նրանց հատկությունները (ինչպիսի՞ն է):

Խաղի խնդիրները: Այս խաղը նպատակաուղղված է երեխաների բառապաշարի հարաստացմանն ու հնչյունների ճիշտ արտասանությանը: Նկարների, խաղալիքների միջոցով քայլ անել դեպի նպատակը, գործողությունների՝ որոնք տանում են նպատակի իրականացում:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ խաղալիք կենդանիներ և քարտերի վրա պատկերված կենադանիների նկարներ: Ունենալ պարկ, արկղ (որի մեջ թաքնված է նապաստակը):

Ընթացքը: Ուսուցիչը բերում է մի արկղ (թակելով դուռը ներս է մտնում) և ասում, որ ունի անակնկալ: Դաստիարակը բացելով արկղը տեսնում է նապաստակին և հարցնում՝ թե՛ ինչպես է հայտնվել այդտեղ:

-Ես ուզում եմ նստել ձեզ հետ և մասնակցել խաղին – ասում է նապաստակը (նապաստակի միջոցով հետաքրքրություն մտցնել խաղի մեջ):

Ցույց տալ պարկը և բացատրել խաղի կանոնները, որ գալու է մեկ երեխա, պարկի միջից հանելու է մեկ խաղալիք կենդանի, ասելու է, թե ինչ է կենդանու անվանումը և ցույց է տալու կենդանու պատկերով քարտը, որը նախապես փակցված է գրատախտակի վրա: Օգտագործել մեկ, երկու, երեք հաշիվը և որպես կախարդական բառակապակցություն «բացվիր պարկ» արտահայտությունը: Համապատասխան խաղալիք կենդանին հանելիս ասել, թե ինչ ձայն է արձակում կամ ինչպես է քայլում, թռչկոտում և վերջապես, եթե գիտեն համապատասխան ոտանավոր այդ կենդանու մասին՝ արտասանեն: Ընթացքում կատարել ֆիզկուլտ դադար և վերջում ամփոփել խաղը նապաստակի օգնությամբ:

Երեխաները շատ ակտիվ մասնակցեցին խաղին, նրանք շատ ոգևորված էին խաղում: Ցույց էին տալիս խաղալիք կենդանին և տվյալ պատկերը քարտի վրա, բոլորը ներգրավված էին խաղի մեջ, չկար մի երեխա, որ պասիվ լիներ: Այս խաղը բանականին զարգացրեց երեխաներին, ոչ միայն զվարճանք էր, այլ հետաքրքիր ուսումնական գործունեություն:

Վ.Ս. Մուխինան նշում է՝ խաղալիքն առաջացել է մարդկության պատմության ընթացքում՝ որպես կյանքին նախապատրաստվելու միջոց: Խաղալիքների մեջ

առանձնահատուկ տեղ են զբաղեցնում կենդանակերպ խաղալիքները: Երեխան սովորում է հովանավորել, ցավակցել, խնամել խաղալիքին: Խաղալիքի էմոցիոնալ ազդեցությունը կապված է այն նյութի հետ, որից պատրաստված է խաղալիքը: Փափուկ նյութը երեխայի մոտ դրական ազդեցություն է թողնում: Կարևոր նշանակություն ունեն նաև խաղալիքի գլխի և մարմնի համակցությունը: Խաղալիքի փափուկ այտերը, փոքրիկ քիթը, և մեծ աչքերն այն հատկանիշներն են, որոնք երեխայի մոտ նուրբ զգացմունքներ են առաջացնում: «Ի՞նչ կա պարկույմ» խաղը նույնպես ունեցավ բարձր էմոցիոնալ ազդեցություն երեխաների վրա:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներին բնորոշ է անմիջական ընկալումն ու արտահայտչականությունը: Նրանք ազատորեն ներգրավվում են ցանկացած գործունեության, հատկապես խաղի մեջ, իրենք են կազմակերպում ինքնուրույն խաղեր: Նրանք շարունակում են խաղը՝ դրա մեջ ներառելով տարբեր առարկաներ ու խաղալիքներ, իսկ արդյունքում ի հայտ են գալիս նորանոր ինքնատիպ խաղեր:

Որպես ուսուցողական, ամփոփիչ խաղի օրինակ է << Հրաշքների դաշտը >>: Այն կազմվել է հեռուստատեսային համանուն խաղի հիմքով: Խաղի հաղթողը ստանում է մրցանակ: Դպրոցի պայմաններում հեշտությամբ կարելի է պատրաստել խաղի համար անհրաժեշտ պարագաներ[4]:

Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ «կոչում շնորհելը» (ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ:

Մեծ է նաև *շարժվելու պահանջումները*, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Ուսուցիչը նաև կարող է հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը՝ ներառելով խաղեր և շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել ուսումը: Կրտսեր դպրոցականի համար նաև

չափազանց կարևոր է նոր տպավորություններ ստանալու պահանջը, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերվում պահանջը: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը:

Հատուկ համակարգչային ծրագրերը (ուսուցողական խաղերը) թույլ են տալիս զարգացնել երեխաների վերացական, տրամաբանական, օպերատիվ մտածելակերպը, վերլուծելու և կանխատեսելու հատուկ կարողություններ: Դրանք հնարավորություն են տալիս երեխային փոխելու խնդրի լուծման ռազմավարությունը, օգտվելու տարբեր բարդության ու խորության նյութերից և այլ համակարգչային օգնությունից: Սա գիտական նախագծային մեթոդի և անձնակենտրոն մոտեցման հիմքն է, ըստ որի՝ գիտելիքը յուրացվում է այն չափով, ինչ չափով անհատը հայտնագործել ու կառուցել է այն իր մտապատկերում [5]:

Այս նոր մեթոդով աշակերտը պասիվ ընկալողից վերածվում է ակտիվ և գործող մասնակցի: Ուսուցիչը հրաժարվում է վերահսկողի, խրատողի իր դերից և դառնում է այդ գործընթացը կազմակերպող, խորհրդատու, գործընկեր աշակերտի հետ՝ մասնակցելով որոնողական աշխատանքներին:

Ի տարբերություն կինոնկարների և հեռուստատեսության, համակարգչային խաղերով խաղացողը դառնում է գործողությունների մասնակիցը և ինքն է որոշում դեպքերի հետագա ընթացքը: Համակարգչային խաղերի միջոցով իրազեկումը ապացուցվել է որպես արդյունավետ մոտեցում դեռահասների շրջանում առողջության հետ կապված խնդիրների բարելավմանն ուղղված ծրագրերում:

Այսպիսով, համակարգչային տեխնոլոգիաները ուսուցման մեջ մշակույթի իրական մասնիկ են և ժամանակակից դպրոցներում դրանց ներդրումը դառնում է պարտադիր և անխուսափելի: Պետք է ուսումնական գործընթացում պարտադիր պայման դարձնել գիտելիքների հաղորդումը, ամրապնդումն ու ստուգումը համակարգիչների օգնությամբ (համակարգչային ուսուցողական խաղերի), և այնպես, որ սովորողներն այդ անեն հաճույքով:

Այդ խնդրի լուծումը կարելի է համարել SS ոլորտի համակարգչային ուսուցողական խաղերի (ՀՈՒԽ) ներգրավումը ուսումնական գործընթացում: Տվյալ դեպքում՝ ՀՈՒԽ-ը, որպես ինտեգրացված ուսուցման նոր մեթոդիկա: Նախագծի հիմնական խնդիրը կրթության ծրագրամեթոդական ապահովումն է: Դա կարող է նպաստել կրթության բովանդակության կատարելագործմանը, նրա արդյունավետության

բարձրացմանն ու արդիականացմանը: Բնականաբար, ՀՈՒԽ-ը չի ներդրվում որպես առանձին ուսումնական առարկա: Այն պետք է ներառվի տարբեր առարկաների մեջ՝ տարբեր թեմաներ դասավանդելիս [5]:

Ճիշտ է, խաղն ավելի խորությամբ տարածված է պատմության և աշխարհագրության դասերում, սակայն այն մեծ արդյունավետությամբ կարող է կիրառվել նաև բնագիտամաթեմատիկական առարկաների դասավանդման ընթացքում: ՀՈՒԽ-ը նպատակ չունի կոնկրետանալու նեղ տարիքային խմբի վրա: Խաղի ընտրությունը կախված է կազմակերպողի (ուսուցչի) վարպետությունից, թեմայի առանձնահատկություններից, ինչպես նաև սովորողների իմացական պատրաստականությունից:

Ուսուցման գործընթացում համակարգիչների կիրառման մեծ փորձ կա ՌԴ-ում, ԱՄՆ-ում, Կանադայում, Բոլղարիայում և Ֆրանսիայում: Չնայած գործունեության կազմակերպման և տարբեր մոտեցումներին, արդյունքները շատ տեղերում համընկնում են՝

- Նշվում է կայուն ուշադրություն (ուշադրության կենտրոնացում) համակարգչի առաջ աշխատելիս և մեծ հետաքրքրություն դրա նկատմամբ: Ֆրանսիացի մասնագետները փաստում են, որ ամենամեծ հետաքրքրությունը նկատվում է երեխաների մոտ, երբ նրանք հասնում են լուրջ արդյունքների համակարգչային խաղային գործընթացում: Երեխաները ավելի պասիվ են, երբ հանդիպում են դժվարությունների ու բարդույթների այս կամ այն խնդիրը լուծելիս:
- Մեծ տարիքի երեխաների մոտ նկատվում է համբերատարություն և համառություն, որը չկա փոքր տարիքի երեխաների մոտ:
- Համակարգչի առաջ երեխաների աշխատելու մի քանի մոտիվացիա է մշակվել՝ «ա.համակարգչի» նոր, անձանոթ առարկայի նկատմամբ հետաքրքրություն, բ.բացահայտող մոտիվը՝ հարցերի պատասխանները գտնելու ցանկությունը.

գ. Ճանաչողական և ուսուցողական խնդիրների բարեհաջող լուծումը:

- Համակարգչային խաղերի կիրառումը զարգացնում է «ճանաչողական ճկունությունը» – մարդու ունակությունը գտնելու տվյալ խնդրի առավելագույնս շատ ու սկզբունքայնորեն իրարից տարբեր լուծումները: Զարգանում են նաև ադապտացիայի, ռազմավարական կազմակերպման, ստրատեգիկ մտածելակերպի ունակությունները, յուրացման տեսողական արդյունավետ գործունեության մտածումները:

Համակարգչի առաջ երեխաները գերադասում են խաղալ միասին՝ գտնել ընդհանուր լուծումներ, պարծենալ հաջողություններով ընկերների առջև, վստահ լինել, որ կողքինը կօգնի տվյալ խնդրի հաղթահարման հարցում, տարբեր խաղային իրավիճակներում լինել առաջինը, հավաքել շատ միավորներ, օգնել իր թիմին գրավել առաջին հորիզոնականը: Ձևավորվում է թիմային աշխատանքի առավելությունների նկատելի միջավայր: Առաջանում է շփման ընկերական ոլորտ, ինչը երեխաներին սովորեցնում է լինել անմիջական ու անկաշկանդ: Մեծանում է համակարգչային խաղի դերը, որպես ախտորոշման և վերականգնման գործիք: Ներկայումս համակարգչային խաղերն օգտագործվում են որ միայն որպես գրավոր հմտությունների հետ կապված խնդիրներ ունեցող հաշմանդամ երեխաներին ուսուցանելու, համակարգման բարելավման, տարածական ունակությունների ախտորոշման գործիք:

Համակարգիչը կարելի է արդյունավետ օգտագործել խոսքի, տեսողության ուղղման եւ մտավոր հետամնացություն ունեցող երեխաների հետ աշխատելու համար: Համակարգչային խաղերի օգնությամբ անհանգիստ ու ամաչկոտ երեխաները բացահայտ արտահայտում են իրենց խնդիրները, ինչը կարևոր է հոգեթերապիայի ընթացքում: Համակարգչային տեխնոլոգիաների կիրառումն օգնում է բացահայտել և աջակցել շնորհալի երեխաներին: Համակարգչավորման արդյունավետությունը լիովին կախված է ինչպես կրթական ծրագրային միջոցների կիրառման որակից, այնպես էլ դրանց ռացիոնալ և հմուտ ներդրումից ուսումնական գործընթացում: Ներկա պահին առաջնային է համարվում համակարգչային ուսուցման հոգեբանա-մանկավարժական խնդիրների լուծումը, որը ուղղակիորեն կապված է կրթական ծրագրերի և մեթոդների կազմման և զարգացման հետ: Այսպիսով, ժամանակակից տեխնոլոգիաները բավականին արդյունավետ միջոց են հիմնական դպրոցի երեխաների դաստիարակության և կրթության ոլորտում, որոնք զարգացնում են երեխաների ստեղծագործական կարողություններն ու հմտությունները, նրանց անձի ձևավորումը, ինտելեկտուալ ոլորտի հարստացումը, առողջության պահպանումն ու ամրապնդումը:

ՀՈՒԽ նախագիծը հնարավորություն է ընձեռում ուսուցանվող նյութը, թեման ուսումնասիրել ոչ թե հատվածաբար, այլ բազմակողմանիորեն, որպես մի ամբողջություն՝ միաժամանակ զարգացնելով նրանց վերլուծական, քննադատական, ստեղծագործական մտածողությունը և գիտելիքները նոր իրադրություններում կիրառելու կարողությունը: Այն, ինչ առաջին հայացքից զուտ զվարճալի խաղ է թվում, փաստորեն կարող է կարևոր քայլ դառնալ մեր համայնքների, հասարակության և աշխարհի համար գիտակ ու կարող

քաղաքացիներ դաստիարակելու գործում: Հասարակության սոցիալական պատվերի համաձայն կրթական համակարգը կարևորում է այն, թե հասարակությունը վաղն ինչ քաղաքացի է ուզում ունենալ:

«ՀԱՅԱՇԽԱՐՀ» խաղը

«ՀԱՅԱՇԽԱՐՀ» խաղը պատրաստվել է Քարերի Երկիր թիմի կողմից, 2011 թ. համակարգչային խաղերի օգնությամբ կրթության ոլորտը զարգացնելու նպատակով: Այս խաղը վերը նշված նպատակին ուղղված համեստ փորձ է: «ՀԱՅԱՇԽԱՐՀ» խաղի հիմքում ընկած է աշխարհահռչակ տեսորիս խաղը: Այն ավելի շատ պատկանում է հանելուկ - գլուխկոտրուկ ժանրին: Խաղի թարմացումներում կան նաև խճանկար (փազլ), խաչքառ, բառախաղ և այլ հետաքրքիր գլուխկոտրուկներ: Խաղը նախատեսված է տարբեր տարիքային խմբերի համար: Ունի լայն լսարան, չնայած նրան, որ կոնկրետ թիրախ է վերցվում հիմնական դպրոցի երեխան:

Խաղը կարող է հետաքրքրել և՛ դպրոցականին, որպես զվարճալի զբաղմունք, և՛ մանկավարժին, որպես ուսումնական ժամանակակից ձեռնարկ, և՛ ծնողին, որպես համեմատաբար քիչ ագրեսիա և այլասերվածություն պարունակող (ինչը գերակշռում է այսօր շուկայում տեղ գտած խաղերում) խաղ:

Լրացուցիչ գրավչություն է ապահովում խաղի ոչ մեծ ծավալը, այսինքն՝ այն կարող են հանգիստ խաղալ թույլ պարամետրերով համակարգիչներ ունեցողները (ուսումնական հաստատությունների գերակշռող մասը):

«ՀԱՅԱՇԽԱՐՀ»-ը ուսուցողական աշխարհագրական և պատմական համակարգչային խաղ է՝ աշխարհագրական տեսորիս, որը կօգնի հիմնական դպրոցների աշակերտներին սովորել Հայոց աշխարհի (Մեծ Հայք, Փոքր Հայք, Հայոց Միջագետք և Կիլիկիա) վարչական միավորների, Հայաստանի և Լեռնային Ղարաբաղի Հանրապետությունների քարտեզները, ստանալ օգտակար տեղեկություններ տարբեր պետությունների մասին, հիշել աշխարհի երկրների ու Հայաստանի նահանգների ուրվագծերը, դրանց աշխարհագրական դիրքը քարտեզի վրա և այլն: Այս ամենով հանդերձ, սա մի փորձ է՝ համատեղելու զվարճալի խաղն ու առարկայի ուսուցումը:

Խաղի նյութերը մատուցվում են ինտեգրացված ուսուցման սկզբունքով, այսինքն՝ մեկ դաս-խաղի ընթացքում աշակերտները հնարավորություն ունեն ստանալու

տեղեկություններ միանգամից մի քանի առարկաներից՝ շեշտադրվելով տվյալ դասի թեմային նպատակին:

Խաղում կան մի շարք հետաքրքրական գլուխկոտրուկներ և խնդիրներ, որոնք պահանջում են ոչ ավանդական մտածելակերպ և տակտիկական լուծումներ:

«Հայաշխարհ» խաղը հնարավորություն է տալիս առանց լրացուցիչ ջանքերի սովորել պատմական և ժամանակակից քաղաքական աշխարհագրություն՝ համատեղելով հաճելին և օգտակարը: Օբյեկտների ընտրությունը, դրանց համադրումը և գունային լուծումներն արված են այնպես, որ գրավեն երեխայի ուշադրությունը և տրամադրեն նրան սովորելու: Իսկ շնորհիվ «նյութերի լրացման կոնստրուկտոր» ունիկալ ծրագրի, խաղը ազատ կարող է օգտագործվել տարբեր առարկաների դասավանդման ժամանակ, կախված քարտեզի ընտրությունից:

Եվս մի առավելություն կարելի է համարել այն, որ խաղի նյութերն ու դրանց մատուցման մեթոդները մանրակրկիտ մշակվել են փորձառու մանկավարժների կողմից:

Խաղում կան տարբեր բարդության աստիճաններ: Այն ինչպես սկսնակների համար է, այնպես էլ առարկայից խորացված գիտելիքներ ստանալ ցանկացողների:

Խաղը բազմալեզու է և ազատ կարող է թողարկվել ցանկացած երկրում:

Խաղացողը հնարավորություն ունի ընտրել 8 քարտեզներից մեկը՝ Հայոց աշխարհ, Հայաստան (ՀՀ և ԼՂՀ), Եվրոպա, Աֆրիկա, Հարավային Ամերիկա, Հյուսիսային Ամերիկա, Օվկիանիա և Ավստրալիա, Ասիա: Խաղում զետեղված տեղեկությունները պահվում են XML ֆորմատով, ինչը սահուն կապ է ապահովում տարբեր ծրագրերի միջև: [5] :

Խաղերը, այդ թվում նաև համակարգչային, կարող են ծառայել որպես հոգեդիագնոստիկ գործիք, եզրակացությունները կարող են արվել նախընտրելի խաղային իրավիճակներից, խաղի տեմպի և բարդության հանդեպ վերաբերմունքից: Երեխայի հետ հաղորդակցման ժամանակ խաղալիքների առկայությունը կարող է նպաստել թերապևտիկ (այդ թվում՝ ախտորոշող) գործընթացին՝ համապատասխան մթնոլորտի ստեղծման միջոցով[2]:

Մարդկության պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարվում է հետևյալ գործառույթները՝

- զարգացնող(դա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ զբաղեցնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել),

- հաղորդակցական (հաղորդակցման լեզվի յուրացում),
- խաղում ինքնակայացումը՝ որպես մարկային պոլիգոնի պրակտիկա,
- խաղաթերապևտիկ՝ բազմաբնույթ խոչընդոտների հաղթահարում, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում,
- ախտորոշող՝ նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, խաղի ընթացքում ինքնաբացահայտում,
- ճշգրտման գործառույթ՝ անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխությունների ներմուծում,
- միջազգային հաղորդակցման գործառույթ՝ բոլոր մարդկանց համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում,
- սոցիալականացում՝ ընդգրկում հասարակական հարաբերությունների համակարգի մեջ, մարդկային համակեցության նորմերի յուրացում:

«Երեխան ապրում է խաղով՝ խաղով է սովորում, խաղայիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է մանկության շրջանում, մարդու ողջ կյանքի ընթացքում:

Վստահ եմ, որ այն խաղերը, որտեղ մեծահասակը ուղղակի խաղում է երեխաների հետ և տվյալ պահին կյանքին նայում է երեխայի աչքերով, կօգնի երեխաներին հաղթահարելու մաթեմատիկայի նախնական, տարրական հասկացությունների այբուբենի յուրացումը:

Հայտնի է, որ մինչև դպրոց հաճախելը երեխաների հիմնական զբաղմունքը խաղն է, սակայն շատ ծնողների կարծիքով՝ այն պարզապես զվարճանք է և անիմաստ ակտիվություն: Ծնողները գերադասում են զարգացնել երեխաների մտավոր ունակությունները պարապմունքների միջոցով, սակայն երեխաների զարգացման մեջ մեծ կարևորություն ունի խաղը, որը պատասխանատու է մի շարք ունակությունների զարգացման գործում:

Երևակայություն

Ինչպես ասել է Զիգմունդ Ֆրեյդը՝ Մենք բոլորս ծնունդով մանկությունից ենք: Շատ հաճախ կարելի է գուգահեռներ անցկացնել կյանքի ու խաղային իրավիճակների միջև, և եզրակացնել՝ վերջիններս ունեն ընդհանրություններ: Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ՝ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել: Այսպիսով զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունն ու հնարամտությունը:

Ուշադրություն և կենտրոնացվածություն

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

Մոտիվացիա

Հոգեբանները նշում են, որ փոքր հասակում երեխաները մոտիվացվում են խաղերի միջոցով, օրինակ՝ երեխաներն ունեն դպրոցական պարագաներ և տնային պայմաններում ձևավորում են դպրոցական միջավայր: Մովորական 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՝ դյուրին է ըմբռնվում երեխաների կողմից, քանի որ խաղային գործնեությունը բնական երևույթ է:

Ընկալում

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:

Եզրակացություն

Խաղը նպաստում է երեխաների տրամաբանության զարգացմանը, երևակայության և ստեղծագործական մտքի զարգացմանը, ֆիզիկական շարժողական ճկունության, առողջության ամրապնդմանը, տարածության մեջ կողմնորոշվելու կարողությանը: Խաղը զարգացնում է երեխաների.

- հիշողությունը
- ուշադրությունը
- մտածողությունը
- երևակայությունը

Խաղը կարգավորում է ոչ միայն երեխայի վարքը, այլ նաև նրա ներքին աշխարհը, օգնում է հասկանալ ինքն իրեն, իր վերաբերմունքը աշխարհի նկատմամբ: Սա միակ ոլորտն է, որտեղ նա կարող է դրսևորել նախաձեռնություն, ստեղծագործական ակտիվություն: Երեխան խաղում է, խաղի մեջ սովորում է վերահսկել և գնահատել ինքն իրեն, հասկանալ այն, ինչ նա անում է, սովորում է ճիշտ գործել: Խաղի միջոցով և խաղի մեջ աստիճանաբար երեխայի գիտակցությունը պատրաստվում է կյանքի գալիք պայմանների փոփոխություններին, մեծահասակների և հասակակիցների հետ հարաբերությունների ստեղծմանը, ձևավորվում են անհատի որակական հատկանիշները:

Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ: Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր << կաղապարներից>>՝

պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար[6]:

«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ավդալյան Անահիտ - <<Ուսումնական խաղ >> Երևան 2013
2. Վիքիպեդիա՝ ազատ հանրագիտարան
3. Սաֆարյան Ա. Ն. - <<Դերախաղի նշանակությունը երեխայի զարգացման գործում>>
Երևան, 2013
4. Մարտիրոսյան Ն. - <<Ուսուցողական, ամփոփիչ խաղերի կիրառումը ինքնուրույն ընթերցանության ժամերին >> Երևան 2009
5. Սարգսյան Ս., ՀՈՒՄ նախագծի հեղինակ - Համակարգչային խաղերը ինտեգրացված ուսուցման գործընթացում. հիմնական դպրոց
6. . Գյուլամիրյան Ջ. - «Խաղալով սովորենք» Երևան, 2009
7. Vygotsky L. S. Խաղը և նրա դերը երեխայի հոգեբանական զարգացման մեջ // Հոգեբանության հարցեր. - Մ.: Կրթություն, 1966. - էջ. 17 - 25:
8. Գարկուշի Յու. Ֆ., Ուղղիչ և մանկավարժական աշխատանք խոսքի խանգարումներ ունեցող երեխաների նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում [Տեքստ] / Էդ. Յու.Ֆ.Գարկուշա. - Մ.: Ակադեմիա, 2002. - Տ. 44 - 47:
9. Գերբովա Վ.Վ. Խոսքի զարգացում մանկապարտեզում. ծրագիր և ուղեցույցներ. Մ., 2007:
10. Գերբովա Վ.Վ.Խոսքի զարգացում. 24 տարի. Մ., 2003:
11. Doronova T. N. 3-4 տարեկան երեխաների դաստիարակություն, կրթություն և զարգացում մանկապարտեզում. մեթոդ. ուղեցույց «Ծիածան» ծրագրով աշխատող մանկավարժների համար / կոմպ. Դորոնովա T.N. - Մ.: Կրթություն, 2006 թ. - 208 էջ)
12. Doronova T. N., Galiguzova L. N. «Մանկությունից մինչև պատանեկություն» հաղորդումը - Մ., 2007 թ.
13. Ժուկովսկայա, Ռ.Ի. Երեխա մեծացնելը [Text] խաղում / R. I. Zhukovskaya. - M. Elightenment, 1975. - 333 p.

14. . Krupskaya N. K. Խաղի դերը մանկապարտեզում. //Պեդ. օր. - Մ. : 1980. -263 p.
15. Leontiev A. N. Խոսքը խոսքի գործունեության մեջ. - Մ .: Մխոք, 1975.- 193-ական թթ.,
16. Լեոնտև, Ա. Ն. Նախադպրոցական խաղի հոգեբանական հիմքերը [Տեքստ] / Ա. Ն. Լեոնտև. - Մ .: Կրթություն, 1983. - 323 էջ.
17. Lyublinskaya A. A. Ուսուցչին երեխայի զարգացման մասին. - Մ .: Կրթություն, 1972. - 256s.
18. Rubinshtein L. S. Ընդհանուր հոգեբանության հիմունքներ. Դասագիրք. նպաստ` 2 հատորում հատոր 1. - էջ. 360-480, 1988 թ