

Երևանի Ս. Բյուրատի անվան հ.125 հիմն. դպրոց

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԽԱՂԱՖԻԿԱՑՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ
ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ
ՀԱՄԱՐ

Գրիգորյան Չուլիետտա

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

- Ներածություն
- Դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների իմացական գործընթացում
- Դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը
- Դիդակտիկ խաղերի օրինակներ
- Հետազոտության արդյունքների վերլուծությունն ու ամփոփումը
- Եզրակացություն
- Օգտագործված գրականության ցանկ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

ԹԵՄԱՅԻ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ:

Ուսումնասիրելով կրթության մասին ՀՀ օրենքը, յուրաքանչյուր մանկավարժի առաջ խնդիր է դրվում կրթության բովանդակությանը համապատասխան ժամանակակից մեթոդներով, միջոցներով ու տեխնոլոգիաներով իրականացնել սովորողների ուսուցումը, դաստիարակությունն ու համակողմանի զարգացումը:

Աշխատելով կրտսեր դպրոցական տարիքի աշակերտների հետ՝ քաջ գիտակցում ենք, որ առանց խաղի չենք կարող հասնել ցանկալի արդյունքի, քանի որ նախադպրոցական տարիքից անցումը կրտսեր դպրոցական տարիքի ի հայտ է բերում բազմապիսի հոգեբանա-մանկավարժական խնդիրներ, որոնց լուծման արդյունավետ տարբերակ է ուսուցման և խաղի զուգակցումը:

Հետաքրքիր և ուսուցողական խաղերը ստեղծում են աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, զարգացնում են մտածողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, երեխաների կյանքը դարձնում են լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը:

Ներկայումս խաղերն իրենց ուրույն տեղն են գտել նաև ուսուցման գործընթացում: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է բավականին ծանրաբեռնված ուստի դասաժամերին այդ ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես և ինչ միջոցներով պետք է նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կրտսեր դպրոցականը նյութն ավելի հեշտությամբ և հաճույքով է յուրացնում, երբ այն զուգակցվում է խաղային գործունեությամբ: Այսօր տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում մեծ տեղ է հատկացվում խաղերին, հատկապես՝ դիդակտիկ խաղերին, որոնք ուսուցման ու դաստիարակության գործընթացում կատարում են իրար փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Նմանատիպ խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում նպաստում է սովորողի աշխարհայացքի ընդլայնմանը, իմացականության և ճանաչողության

զարգացմանն ու ակտիվացմանը, քանի որ դիդակտիկ ուսուցողական խաղերի շնորհիվ աշակերտն ավելի խորությամբ ուսումնասիրում, իմանում և ճանաչում է որոշակի հասկացություններ, երևույթներ:

Այժմ բավականին շատ են խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում, սակայն քիչ են միտքը, ճանաչողությունը զարգացնող և առհասարակ սովորողների բազմակողմանի զարգացմանը նպաստող խաղերը: Կարծում ենք, որ վերոնշյալի բոլոր պահանջներին լիովին համապատասխանում են դիդակտիկ խաղերը, որոնք խաղային գործունեություն ծավալելուց զատ նաև ակտիվացնում են սովորողների իմացականությունն ու ճանաչողությունը:

Մեր կարծիքով, տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել դիդակտիկ խաղերի կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը, սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է և այն կարելի է հաղթահարել խաղերի օգնությամբ: Կրտսեր դպրոցականը պասիվ լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Հաշվի առնելով այն, որ խաղի կիրառումը մանկավարժական գործընթացում օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր, մատչելի, և դադարում է դասը՝ որպես ուսուցչի կողմից լոկ նյութի հաղորդում և աշակերտների կողմից մտապահում ու վերարտադրում լինելուց, միշտ էլ կարող ենք խաղի և մանկավարժական գործընթացի զուգակցումը համարել արդիական:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործում դիդակտիկական խաղերի դերի բացահայտումն ու դիդակտիկական խաղերի մշակումն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ

- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը՝ որպես մանկավարժության արդի հիմնախնդիր,
- Բացահայտել տարրական դպրոցում կիրառվող դիդակտիկական խաղերի ազդեցության առանձնահատկությունները,

- Մշակել դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեությունն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը նպաստող դիդակտիկ խաղերն են:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ: Հետազոտության խնդիրների լուծման համար կիրառել ենք հետևյալ մեթոդները.

- ուսումնասիրվող հիմնահարցի վերաբերյալ գոյություն ունեցող գիտամեթոդական գրականության վերլուծություն,
- դիտման մեթոդ,
- զրույցի, հարցման մեթոդներ,
- հետազոտությունների արդյունքների վերլուծման մաթեմատիկական հաշվարկման մեթոդներ /արձանագրում, սանդղակի կազմում/:

Դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների իմացական գործընթացում

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ աշխատելու մեծահասակների հիմնական խնդիրն է ստեղծել երեխաների համար հնարավորությունների բացահայտման և իրացման համար օպտիմալ պայմաններ, հաշվի առնելով յուրաքանչյուր երեխայի անհատականությունը [20]:

Պետք է նշել, որ խաղային գործունեությունը լավագույն տարբերակն է ինքնադրսևորման, ինքնաճանաչման և շրջակա աշխարհի ճանաչման համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում խաղերի միջոցով կարելի է ակտիվացնել իմացական գործունեությունը:

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է առավել հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային սրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Սակայն ոչ բոլոր խաղերն ունեն արժեքավոր կրթադաստիարակչական նշանակություն. արդյունավետ են համարվում այն խաղերը, որոնք կրտսեր դպրոցականներին ընձեռում են ճանաչողական գործունեություն ծավալելու հնարավորություն:

Երբեմն պատահում է այնպես, որ ուսուցիչները դասերի ժամանակ կիրառում են որոշակի խաղեր, որոնք այսպես ասած չեն ապահովում զգալի դրական արդյունք, երբեմն էլ օգտագործվում են զուտ մանկավարժական նշանակություն ունեցող խաղեր, որոնք գրեթե չունեն խաղային բնույթ և ոչնչով չեն տարբերվում ուսումնական պարապմունքից:

Մեր կարծիքով, տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել դիդակտիկական խաղերի կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը, սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ:

Դիդակտիկական խաղերը երեխաների ուսուցման և դաստիարակության լավագույն միջոցներն են, ի տարբերություն ստեղծագործական դերերով խաղերի, որոնցում խաղի նպատակը, բովանդակությունն ու ընթացքը որոշում են իրենք՝ մասնակիցները, դիդակտիկական խաղերը երեխաները ստանում են պատրաստի

վիճակում: Այս խաղերի բովանդակությունը միշտ որևէ մտավոր խնդրի իրականացումն է, որի լուծման համար երեխան պետք է արագ մտածի, համեմատի առարկաները, երևույթները, վերլուծի, համադրի դրանք և ինքնուրույն կերպով որոշակի եզրակացության հանգի:

Դիդակտիկական խաղերի միջոցով ընդլայնվում են նաև երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին, երեխաները ծանոթանում են բնության երևույթներին, մարդկանց կենցաղին, որի շնորհիվ հարստանում և ակտիվանում է նրանց բառապաշարը, զարգանում կապակցված խոսքը, դիտունակությունը, կամային ուշադրությունը, կանոնավորվում է արտասանությունը. սեռ և այն հատկությունները, որոնք խիստ կարևոր են կրտսեր դպրոցականի համար:

Պետք է նշել, որ դիդակտիկական խաղերում երեխաներին հետաքրքրողը ոչ թե դիդակտիկ խաղի ուսուցողական խնդիրն է, որը նա տվյալ դեպքում չի էլ գիտակցում, այլ նրա խաղային կողմը, նպատակին շուտ հասնելը, իսկ ուսուցողական խնդիրը լուծվում է անկախ երեխայի կամքից, նրա գիտակցությունից: Սրանում էլ հենց կայանում է դիդակտիկ խաղի ամենամեծ առավելությունը:

Երեխաներին սովորաբար հետաքրքրում են տարբեր նպատակաուղղվածության խաղեր: Դրա համար անհրաժեշտ է.

- նախապատրաստել խաղի անցկացման տեղը,
- ընտրել որակյալ դիդակտիկ նյութեր,
- ապահովել երեխային առաջադրվող պահանջները, այն է՝ ճանաչողությունը, իմացականությունը, շփումը, խաղը և ինքնահաստատումը,
- խաղն անցկացնել հմտորեն, ակտիվ և զանազան հետաքրքիր միջոցներով [13, էջ 9]:

Մեր կարծիքով, մանկավարժական բոլոր խաղերն էլ իրենց մեջ պարունակում են դիդակտիկական խաղերի տարրեր: Օրինակ, եթե ուսումնասիրենք ռեժիսորական խաղերը կնկատենք, որ այն միանձնյա է, քանի որ դերակատարը մեկն է, ով խաղում է անշունչ առարկաների հետ նրանց վերագրելով որոշակի

հատկություններ, տալով անձնավորում և համապատասխան դերեր: Այս ամենն ուսումնասիրելով կարելի է կատարել որոշակի հետևություն. այն առարկաներն ու խաղալիքները որոնցով խաղում է կրտսեր դպրոցականը համարվում են դիդակտիկ պարագաներ, ուստի խաղն էլ որոշակիորեն կրում է դիդակտիկ բնույթ: Կարելի է քննարկել նաև այն փաստը, որ շարժախաղերը ևս դասվում են դիդակտիկական խաղերի շարքին: Նմանատիպ խաղերն ուղղված են հիմնականում կրտսեր դպրոցականների ֆիզիկական զարգացմանը: Շարժախաղեր կարելի է կիրառել ինչպես ֆիզկուլտուրայի, այնպես էլ մյուս ուսումնական առարկաների դասաժամերին: Քանի որ շարժախաղերի մեջ մտնում են նաև էստաֆետային խաղերը, որոնք իրականացվում են որոշակի դիդակտիկ պարագաներով (գնդակ, օղակ, ցատկապարան, բուլավաներ) և ունեն մեծահասակների կողմից նախապես մշակված կանոններ հետևաբար սրանք ևս կարելի է ընդգրկել դիդակտիկական խաղերի շարքերը [1, էջ 7]:

Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ տարրական դպրոցում ուսուցիչների մեծամասնությունը նախընտրում է ուսուցման գործընթացում կիրառել դիդակտիկ խաղեր նշելով. «Դիդակտիկ պարագաներով համեմված դասերն ավելի արդյունավետ են: Սովորողը շփման մեջ գտնվելով տվյալ առարկայի հետ սկսում է ճանաչել այն, այստեղ դրսևորվում են նրա իմացական և ճանաչողական կարողությունները, զարգանում է ստեղծագործական մտածողությունը, ուշադրությունն ու երևակայությունը: Կրտսեր դպրոցականը խաղում է՝ չգիտակցելով, որ խաղին զուգահեռ նաև կատարվում է ուսուցում» [2, էջ 32]:

Այսպիսով, խաղային գործունեությունը լավագույն տարբերակն է ինքնադրսևորման, ինքնաճանաչման և շրջակա աշխարհի ճանաչման համար: Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է առավել հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը:

Տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել դիդակտիկական խաղերի կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են

կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը, սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ:

Դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացմանը

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Հենց այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց մտքերն ու գործողությունները ծառայեցնել որոշակի նպատակի՝ դաստիարակում նպատակասլացություն: Պետք է նշել, որ միջավայրը թուլացնում է սովորողի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Կարելի է ասել, որ անգամ ամենապասիվ աշակերտը մտնում է խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը ընկերներից հետ չմնալու համար: Խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ ահա գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին:

Հոլանդացի հայտնի կենսաբան ու հոգեբան Ֆ. Բոյտենդայկը ևս ուսումնասիրել է խաղի առանձնահատկությունները և փորձել է առաջ քաշել այդ գործընթացին բնորոշ նշաններ, ինչպիսիք են շարժումը, ինքնաբերականությունը, ազատությունը, ուրախությունն ու զվարճանքը: Սակայն Ֆ. Բոյտենդայկն այս ամենով չբավարարվելով առաջարկում է հետազոտողներին «խաղ» երևույթը դիտարկել երեխաների տեսանկյունից, կարծելով, որ երեխան ավելի լավ է տարբերում, թե ո՞րն է իսկապես խաղ, իսկ ո՞րն արժանի չէ խաղ կոչվելու: Որոշ նախնական տվյալներ, որոնք պարունակում են խաղերի վերաբերյալ բանահյուսական նյութեր, օգնում են հասկանալ խաղի հոգեբանական էությունը:

Ելնելով այս ամենից որոշ փիլիսոփաներ ու ազգագրագետներ խաղը համարում են ազգային մշակույթի տարր [18, էջ 68]:

Հետաքրքիր և ուսուցողական խաղերը ստեղծում են աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, զարգացնում են մտածողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, երեխաների կյանքը դարձնում են լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը: Երեխաների մեջ խաղի միջոցով ձևավորվում է կոլեկտիվիզմ, յուրաքանչյուր երեխա իրեն զգում է ընդհանուր խմբի անդամ, կարողանում է արդար գնահատել իր և իր խմբակիցների մտքերն ու գործողությունները [12, էջ 3]:

Ինչպես արդեն նշել ենք խաղը բացի հաճույք պատճառելուց ծառայում է նաև որպես ուսուցման միջոց և կիրառվում է ուսուցման գործընթացում: Իհարկե խաղի ուսուցողական խնդիրը կրտսեր դպրոցականից գաղտնի է մնում, և նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է՝ կատարելով որևէ դեր:

Շատ կարևոր է խաղի թե՛ ուսուցողական, թե՛ կրթադաստիարակչական նշանակությունը և այն ճիշտ ու տեղին կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել ուսումնական բարձր արդյունքների: Խաղը համարվում է ուսուցման ակտիվացման միջոց և անհնար է պատկերացնել ու իրականացնել ակտիվ ուսուցում առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման կարելի է ասել անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին:

Խաղային գործունեության միջոցով երեխան պետք է իր մեջ ավելացնի դրական որակներն ու նվազեցնի բացասականը:

Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- բավարարում է իր բնական հակումները,
- բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- ինքնադրսևորվում է,
- սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,
- փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները,
- ի ցույց է դնում իր իմացական կարողությունները,
- դրսևորում է ճանաչողություն:

Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում ընկած են հետևյալ սկզբունքները.

- **զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք՝** ապահովում է տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում զգացմունքային ջերմություն և բարյացակամություն.
- **ակտիվության սկզբունք՝** խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը՝ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու միջոցով.
- **բացության, ընդարձակության սկզբունք՝** նպատակն է ընտրել և անցկացնել խաղեր, հաշվի առնելով երեխաների պահանջմունքները, հետաքրքրություններն ու հմտությունները.
- **անհատականացման սկզբունք՝** միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Սրա շնորհիվ յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույնս ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.
- **երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունք՝** երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում՝ «երեխա-մեծ» հարաբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հազեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ.
- **ճկունության, շարժունության սկզբունք՝** ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև

մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ.

- **տեղեկացվածության սկզբունք՝** յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն՝ միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն [5, էջ 6]:

Գիտական գրականության վերլուծության արդյունքում պարզ է դառնում, որ խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- **զարգացնող՝** սա խաղի հիմնական գործառույթն է, քանի որ այն ուղղված է երեխաներին հաճույք պատճառելուն, զբաղեցնելուն, ոգեշնչելուն, հետաքրքրություն առաջացնելուն.
- **հաղորդակցական՝** նպաստում է միմյանց հետ հաղորդակցվելու կարողությունների յուրացմանը.
- **խաղը օգնում է ինքնակայացմանը**
- **խաղաթերապևտիկ՝** սրա միջոցով հաղթահարվում են բազմապիսի խոչընդոտներ, որոնք ծագում են կենսագործունեության այլ տեսակներում.
- **ախտորոշող՝** նորմատիվային վարքագծից շեղումների բացահայտում, խաղի ընթացքում ինքնաբացահայտում.
- **ճշգրտման գործառույթ՝** սրա միջոցով անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում ներմուծվում են դրական փոփոխություններ.
- **միջազգային հաղորդակցման գործառույթ՝** բոլորի համար միասնական սոցիալ-մշակութային արժեքների յուրացում.
- **սոցիալականացում՝** նպաստում է հասարակական հարաբերությունների համակարգի մեջ ընդգրկմանն ու մարդկային համակեցության նորմերի յուրացմանը [22]:

Խաղերի միջոցով ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի կյանքի և բնության մասին. նրանք ծանոթանում են բնության երևույթներին, մարդկանց կենցաղին: Հարստանում և ակտիվանում է նրանց բառապաշարը, զարգանում են կապակցված խոսքը, դիտունակությունը, կամային

ուշադրությունը, կանոնավորվում արտասանությունը՝ հատկություններ, որոնք խիստ կարևոր են թե՛ նախադպրոցականի, թե՛ դպրոցականի համար: Խաղի ժամանակ ձևավորվում և զարգանում է նաև կրտսեր դպրոցականների գրավոր ու բանավոր խոսքը: Այն նպաստում է գիտելիքների համալրմանը, հարստացմանը, միջառարկայական կապերի ստեղծմանը:

Ըստ ռուս մանկավարժ Ս. Լ. Նովոսյուլովայի՝ խաղերի դասակարգումն ունի հետևյալ տեսքը.

- խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են, դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ, սյուժետադերային խաղերը, խաղ-թատերացումները, խաղ-փորձարկումները.
- խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Օրինակ, ուսուցանող և ինտելեկտուալ խաղերը, շարժախաղերը, խաղ-զվարճանքները, դիդակտիկական խաղերը.
- ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ [9, էջ 226]:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկին ասել է. «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» [22]:

Մեր կարծիքով, պետք է համաձայնվել ականավոր մանկավարժի խոսքերի հետ, քանի որ իսկապես դեռ մանուկ հասակից խաղն է բացում մեր առջև մեծ աշխարհի դռները: Խաղն է, որ ցանկացած իրավիճակում հանդիսանում է ակտիվացնող միջոց ու նպաստում է բազմապիսի գիտելիքների ձեռքբերմանը:

Խաղի միջոցով կարելի է իրականացնել ակտիվ ու արդյունավետ ուսուցում՝ ոչ թե դասը բաժանելով ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ խաղը տարրալուծելով ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման գործընթացում խաղի նպատակային նախագծումը և կիրառումը զարգացնում է կրտսեր դպրոցականների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել բոլոր երեխաներին՝ հնարավորություն տալով յուրաքանչյուրին ազատ ու անկաշկանդ կարծիք հայտնել ուսումնասիրվող նյութի վերաբերյալ:

Ըստ Լ. Ս. Վիգոտսկու, Լ. Ս. Ռուբինշտեյնի, Դ. Բ. Էլկոնինի, Լ. Ս. Բոժովիչի, Ն. Պ. Անիկենայի՝ խաղի հոգեբանությանը նվիրված ուսումնասիրությունների խաղը դիտարկվում է որպես երեխայի՝

- շրջապատող աշխարհի նկատմամբ հատուկ վերաբերմունք,
- հատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում և զարգանում է որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն,
- հասարակայնորեն առաջարկված և նրա կողմից յուրացված գործունեության տեսակ,
- «մանկական հանրության» կազմակերպման սոցիալ-մանկավարժական ձև,
- գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում հոգեկանի զարգացումը [8, էջ 18]:

Ս. Ա. Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ կամավորական բնույթ ունի, այն ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, և օգնում ինքնահաստատվելու [17, էջ 25]:

Խաղային գործունեությունը բխում է խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայից, որը համալրում է մանկավարժական տեխնոլոգիաների շարքերը:

Ասում են, որ մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակը աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումն է:

Ակտիվ ուսուցման ձևերը, որոնց մեջ մտնում է նաև խաղայինը, լայն տարածում են գտել մասնավորապես կրտսեր դպրոցում: Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում լուծում է բազմաթիվ խնդիրներ, այդ իսկ պատճառով կրտսեր դպրոցում ուսուցման գործընթացը պարտադիր կերպով պետք է իրականացվի խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ [3, էջ 74]:

Քանի որ մենք՝ ուսուցիչներս առավել կարևորություն ենք տալիս ուսուցման գործընթացում կիրառվող դիդակտիկական խաղերին հետևաբար փորձենք

տեսնել, թե ինչ է իրենից ներկայացնում դիդակտիկական խաղը, ինչու է այսօր արդիական նմանատիպ խաղերի կիրառումը և ինչպես են դրանք ակտիվացնում սովորողների իմացականությունն ու ճանաչողությունը:

Այսօր գրեթե բոլոր դասաժամերին կիրառվում են դիդակտիկ խաղեր, որոնք պետք է նպաստեն դասանյութի արագ և հեշտ յուրացմանը, ինչպես նաև ակտիվացնեն սովորողների մտավոր ունակությունները, զարգացնեն նրանց ճանաչողությունը, ընդլայնեն մտահորիզոնն ու ծառայեն աշխարհայացքի ձևավորմանը: Սակայն դեռևս կան մանկավարժներ, որոնք կիրառում են դիդակտիկական խաղեր պարզապես խաղային գործունեություն ծավալելու կամ դասապրոցեսից որոշակի ժամանակ երեխային կտրելու համար: Թեմայի արդիականությունը կայանում է նրանում, որ դասաժամերին պարտադիր պետք է կիրառվեն խաղեր՝ դիդակտիկ խաղեր, որոնք իրապես կծառայեն իրենց ճիշտ նպատակին, և ոչ թե կլինեն պարզապես ժամանակ անցկացնելու միջոց:

Անհրաժեշտություն է համարում նշել, որ այսօր դիդակտիկական խաղերի կիրառման հիմնախնդիր է հանդիսանում ոչ միայն պարզապես դրանց կիրառումը, այլև դրանց միջոցով սովորողների իմացական գործընթացների, ճանաչողության ակտիվացումը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորումը, սովորողների աշխարհայացքի և մտահորիզոնի ընդլայնումը, բոլոր աշակերտների մասնակցությունն ու ներգրավվածությունը, անհրաժեշտ, ճիշտ և տեղին ընտրված դիդակտիկական պարագաների կիրառումը:

Դիդակտիկական խաղերի ընթացքում սովորողը պետք է զգա, ըմբռնի և ընկալի ուսուցչի հանձնարարությունը, հիշի և մտապահի այն, ինչ ասվել է, գործի դնի ուշադրությունն ու երևակայությունը աշխատանքը կատարելու համար, մտածի և կարողանա ճիշտ կառուցված խոսքի միջոցով ներկայացնել կատարված աշխատանքը: Եվ, որ ամենակարևորն է, սովորողներն իրենք պետք է կարողանան իրենց ճիշտ դատել և գնահատել:

Դիդակտիկական խաղերն ունեն որոշակի առանձնահատկություններ.

- դիդակտիկական խաղերն ունեն ուսուցանող հստակ նպատակ և խնդիրներ,

- դիդակտիկական խաղերը զարգացնող և դաստիարակող բնույթի են, ուսուցման խնդիրների հետ մեկտեղ լուծվում են երեխայի դաստիարակության և զարգացման խնդիրները,
- դիդակտիկական խաղերը նպատակաուղղված և կազմակերպված բնույթ ունեն և հնարավորություն են տալիս պլանավորել խաղային ուսուցման գործընթացը,
- խաղային ուսուցման արդյունքները ենթակա են գնահատման և վերահսկման,
- դիդակտիկական խաղերը երեխաների աշխարհաճանաչողության միջոց են [9, էջ 251]:

Այս խաղերը կրտսեր դպրոցականներին դրդում են ինքնուսուցման և նպաստում են նրանց ինքնահաստատմանն ու ինքնակազմակերպմանը: Դիդակտիկական խաղի յուրահատկությունները հիմք են տալիս մտածելու, որ դա երեխաների ուսուցման կազմակերպման լավագույն ձևն է, նրանց դաստիարակության և զարգացման արդյունավետ միջոցը: Դիդակտիկական խաղերի դաստիարակչական նշանակությունն առաջին հերթին նրանց բովանդակության մեջ է: Խաղալիս երեխան գիտակցաբար ենթարկվում է խաղի կանոններին, ձեռք է բերում ինքնատիրապետում, ինքնավերահսկում սեփական գործողությունների և հավատ՝ իր ուժերի նկատմամբ: Միաժամանակ դաստիարակվում է ազնվություն, արդարամտություն, զսպվածություն, վճռականություն և կամային որակներ: Դիդակտիկական խաղերի նպատակային կազմակերպումը և կիրառումը դիտարկվում է կրտսեր դպրոցականների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ:

Դիդակտիկական խաղերը որպես ուսուցման կազմակերպման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Ուսուցչի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկական խաղերը

հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն, երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն հասկանում, ուսուցիչը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով, երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է ցույց տալիս: Կարևորն այն է, որ դիդակտիկական խաղն ունենա լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն չհեռանա ուսուցումից և նպաստի մտավոր լարված գործողությունը հեշտ և հաճելի դարձնելուն:

Հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ դիդակտիկ խաղերին մեծ տեղ է տրվում հատկապես վաղ ուսուցման պայմաններում: Անհրաժեշտություն ենք համարում ընդգծել, որ որքան էլ վաղ ուսուցման կազմակերպման ուղղությամբ տարբեր հեղինակների ցուցումներում տեղ է տրվում խաղային ուսումնական գործունեության կազմակերպմանն ուղղված պահանջներին, մինևույն է՝ 6-7 տարեկան առաջին դասարանցիներն ունեն իրենց յուրահատուկ վերաբերմունքը դիդակտիկական խաղերի նկատմամբ:

Ըստ Ջ. Գյուլամիրյանի խաղի նկատմամբ նման դիրքորոշումն ունի տարբեր պատճառներ, որոնցից կարևորվում են.

- որոշակի դիդակտիկ նպատակներով ստեղծված խաղերի բացակայությունը հայոց լեզվով հրապարակվող մանկավարժական գրականության մեջ,
- հրապարակում եղած (ուսուցիչներին առաջարկվող) դիդակտիկ խաղերի՝ դասի գործընթացում պրակտիկորեն իրականացնելու անհնարիությունը (հատկապես բազմամանուկ դասարանում) կամ աննպատակահարմարությունը,
- դասաժամերի անբավարարությունը,
- խաղային իրավիճակից անմիջապես ուսումնական գործունեության անցնելու դժվարությունները,
- դասարանային անբարենպաստ պայմանները,
- խաղային գործունեության համար անհրաժեշտ դիդակտիկ նյութերի սակավությունը,

- առարկայական ծրագրերի ծանրաբեռնվածությունն ու բարդությունը [5, էջ 11]:

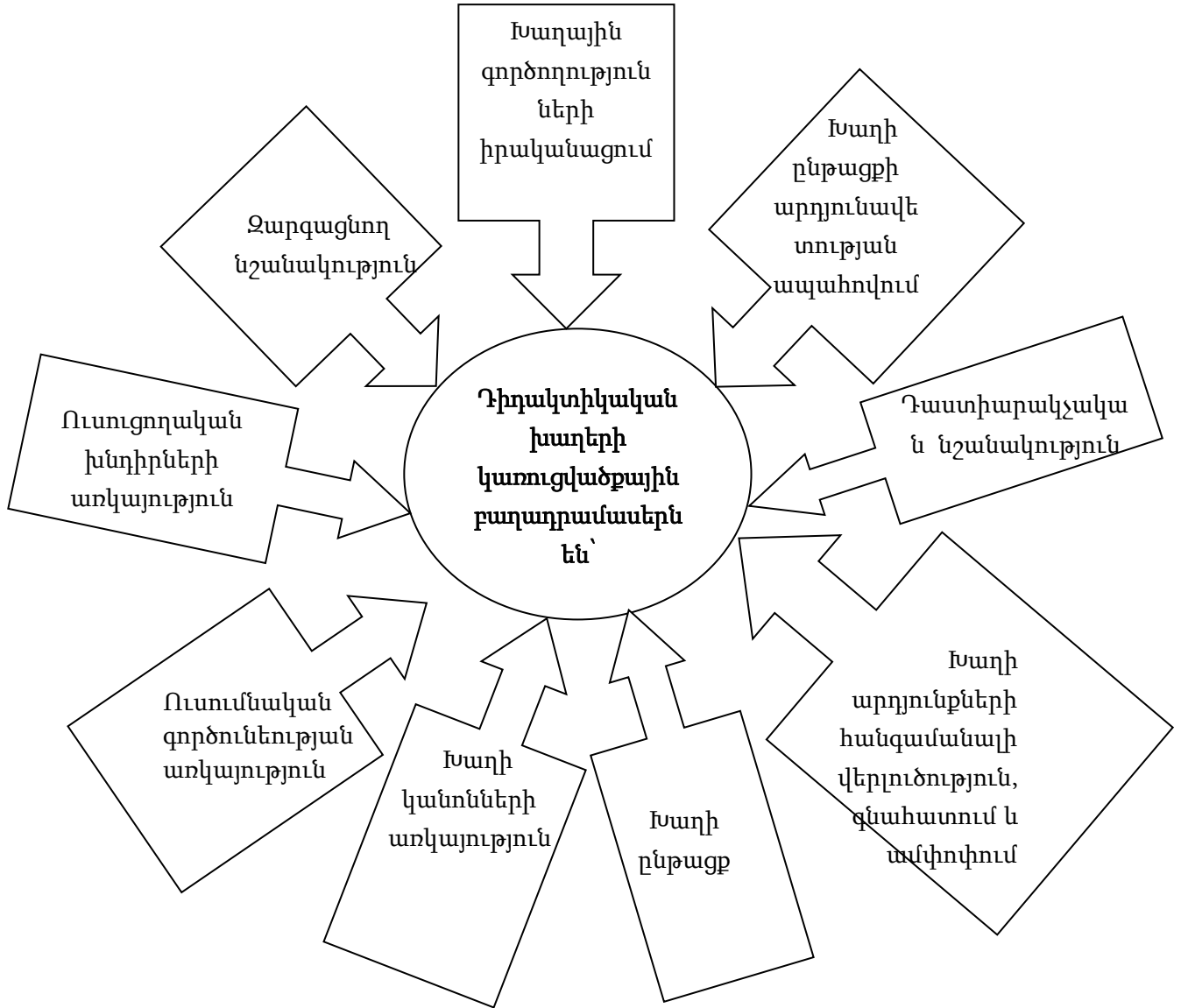
Հատկանշական է այն, որ դիդակտիկ խաղերը նախապես մշակված կանոններով խաղերն են, որոնց արդյունավետությանը խթանում են որոշակի դիդակտիկ նյութեր և պարագաներ, որոնք կարող են լինել ինչպես ուսուցողական խաղալիքներ, երկրաչափական պատկերներ, առաջադրանքներով խաղաքարտեր, այնպես էլ պաստառներ ու սահիկահանդեսներ: Նմանատիպ առարկաների կիրառումն ուսուցման գործընթացում նպաստում է կրտսեր դպրոցականների ճանաչողության ակտիվացմանն ու զարգացմանը. ընդունված է ասել՝ այն ինչ տեսնում ենք և շոշափում ավելի լավ է պատկերվում, ամրագրվում մեր գիտակցության մեջ: Նշենք նաև այն, որ դիդակտիկական խաղերում կրտսեր դպրոցականները խաղում են վերոնշյալ առարկաներով՝ համատեղելով խաղն ու ուսուցումը: Փորձը ցույց է տվել, որ այն դասերը, որոնք անցկացվում են դիդակտիկ խաղերի կազմակերպմամբ ավելի հետաքրքիր են, զվարճալի և ամենակարևորը՝ արդյունավետ կրթական արդյունքների տեսանկյունից:

Դիդակտիկական խաղերի շնորհիվ կրտսեր դպրոցականը սկսում է ճանաչել շրջակա աշխարհը, հայրենիքը, մարդկանց, կարողանում է վերլուծել, համադրել: Այդ ճանաչողությունը դրսևորվում է որպես խաղային իրադրությամբ պայմանավորված որոշակի գործողության կոնկրետ նպատակ:

Մեր կարծիքով, դիդակտիկական խաղերի կազմակերպումն այն հիմնական միջոցներից է, որոնց առկայությամբ կարելի է նպատակաուղղված ազդեցություն գործել կրտսեր դպրոցականի անձի վրա: Այս խաղերի շնորհիվ երեխաների մեջ կարելի է ձևավորել պահանջմունքների, դրդապատճառների ու նպատակների անհրաժեշտ համակարգ:

Ապացուցված է, որ կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնիրացմանը, ձևավորվում է ինքնագնահատական: Պայմանավորված որոշակի դրդապատճառներով, մանկավարժական պայմաններով և իրավիճակներով դիդակտիկ խաղերը ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ՝ կամային որակներ:

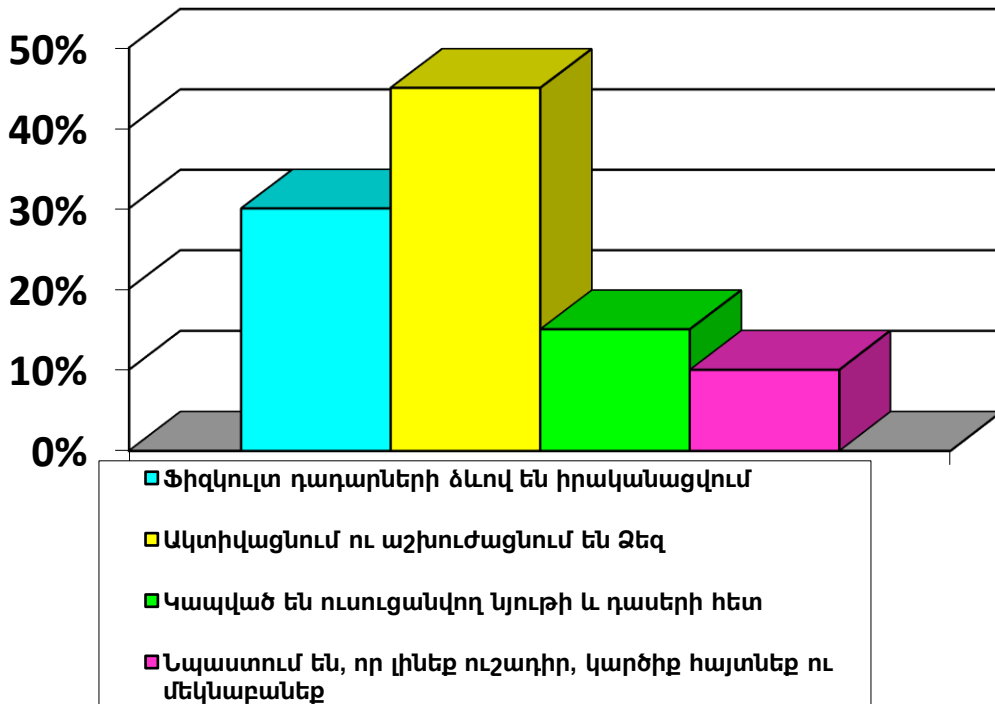
Դիդակտիկ խաղերը հիմնականում կազմակերպվում են հաշվի առնելով կառուցվածքային առանձնահատկություններն ու բաղադրիչները, որոնք բնութագրում են խաղի ուսումնական բովանդակությունը, նպատակը, դերը և նշանակությունը [տե՛ս գծագիր 1]:



Գծագիր 1

Հետազոտության արդյունքների վերլուծությունն ու ամփոփումը

Դասերի ժամանակ կիրառվող խաղերն ավելի շատ



Դիագրամ 1

Ստացված արդյունքները վկայում են, որ դասերի ժամանակ կիրառած խաղերը մեծամասամբ ակտիվացնում ու աշխուժացնում են սովորողներին. այդպես են կարծում հարցվածների 45%-ը: 30%-ի կարծիքով խաղերը տրվում են պարզապես ֆիզիկոլոգիա դասերի տեսքով: Սովորողների միայն 15% ն է կարծում, որ դասաժամին կիրառվող խաղերը որոշակիորեն կապված են ուսուցանվող նյութի և դասերի հետ, իսկ անհա 10%-ը նշել է, որ խաղերը նպաստում են լինել ուշադիր, կարծիք հայտնել և մեկնաբանել: Այսպիսով ըստ աշակերտների պատասխանների կարելի է ենթադրել, որ դասաժամին կիրառված խաղերի միայն նվազ մասն է նպաստում դասանյութի յուրացմանն ու իրենց ուշադրության, խոսքի զարգացմանը:

Հարցին, թե օգնու՞մ են արդյոք խաղերը գրավոր և բանավոր խոսք կազմելիս՝ աշակերտների 50%-ը տվել է դրական՝ այո պատասխան, 40%-ը չգիտեմ պատասխանն է նշել, իսկ 10%-ը՝ ոչ:

Դիդակտիկ խաղերի օրինակներ

Ստորև ներկայացված են մեր կողմից մշակված դիդակտիկ խաղերը:

Խաղ 1. Հիշի՛ր և թվարկի՛ր

Նպատակը՝ զարգացնել սովորողների ճանաչողությունը, մարզել հիշողությունը և ուշադրությունը:

Ընթացքը: Ցուցադրվում են ծաղիկների նկարներ: Սովորողը պետք է ճանաչի և ասի, թե ինչ ծաղիկ է պատկերված նկարում: Ցուրաքանչյուր նկար ասելիս պետք է կարողանա մտապահել և ճիշտ հերթականությամբ թվարկել նախորդ ծաղիկների անունները:

Ակնկալվող արդյունք՝ կտվորի, կիմանա և կտարբերի ծաղիկները, կմտապահի դրանց անուններն ու պատկերները:

Խաղ 2. Խնձորենի

Նպատակը՝ զարգացնել ստեղծագործական միտքը, տրամաբանությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, խոսքը:

Ընթացքը: Գրատախտակին ամրացված է խնձորենի, որի պտուղները դեռ չեն հասել: Աշակերտներն իրենք իրենց ասացվածքներով պետք է զարդարեն ծառը: Ասացվածքների արկղից աշակերտները վերցնում են «մասնատված ասացվածք» և երբ լսում են իրենց ասացվածքի սկզբնամասը կամ շարունակությունը ամբողջացնում են այն՝ փակցնելով խնձորենու վրա: Ստացված ասացվածքները փորձում են բացատրել:

Ակնկալվող արդյունք: Կիմանան, կտվորեն կյանքից վերցրած ասացվածքներ, դրանց նշանակությունը և խոսքը կզարդարեն՝ օգտագործելով դրանք:

Խաղ 3. Ժպտացող արև

Նպատակը՝ ինքնաճանաչում:

Ընթացքը: Նախքան խաղին անցնելն ուսուցիչը նախապատրաստական զրույց է իրականացնում աշակերտների հետ և գաղափար է տալիս «ԵՍ»-ի մասին.

«ԵՄ»-ը կազմված է մեր պատկերացումներից, որոնց մեջ մտնում են մեր անունը, արտաքինը, բնավորության գծերը, հետաքրքրությունները, ինչպես նաև ներընտանեկան և սոցիալական դերերը:

Այնուհետև սովորողներին առաջարկում է նկարել արև, կենտրոնում գրել իրենց անունը և յուրաքանչյուր շողի վրա՝ իրենց բնութագրող բառեր:

Ակնկալվող արդյունք: Կճանաչեն իրենք իրենց:

Խաղ 4. Կենդանիները

Նպատակը՝ սովորեցնել կենդանիների ձագերի և խմբերի անվանումները, զարգացնել ճանաչողությունն ու իմացականությունը:

Ընթացքը: Պաստառի վրա փակցված են կենդանիները և նրանց ձագերը: Սովորողները պետք է կարողանան գտնել և համապատասխանեցնել յուրաքանչյուր կենդանու ձագն իրեն: Այնուհետև պետք է գտնեն կենդանիների խմբերին տրվող անունները:

Ակնկալվող արդյունք: Կճանաչեն և կիմանան յուրաքանչյուր կենդանու ձագի և դրանց խմբերին տրվող անվանումները:

Խաղ 5. Երկրաչափական պատկերներ

Նպատակը՝ ճանաչել երկրաչափական պատկերները:

Ընթացքը: Պետք է գունավոր թղթերից պատրաստել իրենց տանը կամ շրջապատում առկա այն իրը, որը նման է կամ հիշեցնում է տվյալ երկրաչափական պատկերը: Օրինակ՝ կոն ասելիս ես հիշում եմ պաղպաղակ կամ տոնական գլխարկներ, որոնք ունեն կոնի տեսք: Գլան ասելիս առաջին հերթին պատկերացնում եմ ծառի կոճղը կամ մեր տան սեղանը նմանեցնում եմ ուղղանկյան և այլն: Հաղորդել որոշակի տեղեկություններ իրենց իսկ պատկերացրած առարկայի վերաբերյալ:

Ակնկալվող արդյունք: Կսովորեն և կճանաչեն երկրաչափական պատկերներն իրենց հարմար եղանակով:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտամեթոդական համապատասխան գրականության ուսումնասիրության, ինչպես նաև կատարված հետազոտական աշխատանքի արդյունքում կարելի է եզրակացնել.

- Ժամանակակից մանկավարժության հիմնախնդիրների շարքում իր կարևոր տեղն ունի կրտսեր դպրոցականների իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը, որն այսօր դիտարկվում է որպես հասարակական պահանջ և կրթության արդի խնդիր:
- Կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկություններից ելնելով, տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում դիդակտիկական խաղի կիրառումն ունի կարևոր նշանակություն, որն օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր ու մատչելի, խթանում է աշակերտների ուսումնական ակտիվությունն ու հետաքրքրվածությունն է առաջացնում դասի նկատմամբ՝ նպաստելով մանկավարժական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:
- Մեր կողմից իրականացված հետազոտական աշխատանքների ընթացքում պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների մեծ մասը դիդակտիկական խաղեր կիրառում են աշակերտներին ակտիվացնելու, աշխուժացնելու և դասին լարվածությունը ցրելու նպատակով, իսկ ճանաչողական և իմացական գործընթացների ակտիվացումը մղված էր երկրորդ պլան:
- Մեր կողմից մշակված և տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում ներդրված դիդակտիկական խաղերը ոչ միայն զինում են սովորողներին նոր գիտելիքներով ու դասը դարձնում են մատչելի ու հետաքրքիր, այլև մեծապես նպաստում են կրտսեր դպրոցականների իմացական ակտիվության, ճանաչողական կարողությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը, ինքնադրսևորմանն ու ինքնակայացմանը՝ դրական ազդեցություն թողնելով աշակերտների համակողմանի զարգացման վրա:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ասատրյան Զ. Ա., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Եր., Տիգրան Մեծ, 2017թ., 160 էջ
2. Գյուլամիրյան Զ., Խաղալով սովորենք Եր. 2009թ. 80 էջ
3. Խուրդյան Ս., Անձի զարգացման ճգնաժամային տարիքները Եր., 2004թ., Զանգակ, 248 էջ
4. Մարության Ս. Ա., Դալլաքյան Ա. Ս., Նախադպրոցական մանկավարժություն, Եր., Գասպրինտ, 2008թ., 288 էջ
5. Պետրովսկի Ա. Վ., Ընդհանուր հոգեբանություն, Եր., 1974թ. Լույս, 540 էջ ճանաչում 355
6. Սմբատյան Լ., Մայրենի լեզվի դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումը մանկապարտեզում, Եր. 2014թ., 152 էջ
7. Տանանյան Է., Հաղորդակցման հմտություններ, մարդ ճանաչողության արվեստը 2012թ. 387 էջ
8. Гамезо М. В., Петрова Е. А., Орлова Л. М., Возрастная и педагогическая психология, Учеб. пособие для студентов всех специальностей педагогических вузов. — М.: Педагогическое общество России, 2003. — 512 с.
9. Громова Ч. Р., Возрастная и педагогическая психология, Казань -2014. 62 с.
10. Мухина С. А., Соловьева А. А., Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008.- 360 с.
11. Эльконин Д. Б., Психология игры "...2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
12. https://psyjournals.ru/education21/issue/54163_full.shtml Самопознание и его роль в развитии школьников (22.07.20թ.)
13. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/psikhologiya/2012/03/12/osobennosti-poznavatelnoy-i-uchebnoy-deyatelnosti> (04.08.20թ.)
14. <http://www.firsteducation.ru/neopols-249-1.html> Функции игровой деятельности (03.04.20թ.)