**«Կրթություն առանց սահմանի»-ՀԿ**

**Հետազոտական աշխատանք**

**Թեմա՝**   **« Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց »**

**Դպրոց՝ Երևանի հ.33 հիմնական**

**Ուսուցիչ՝ Լուսինե Այվազյան**

**Ղեկավար՝ Վերոնիկա Բաբաջանյան**

**Երևան- 2022**

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

**Ներածություն**……………………………………………………………………………...…….3

**Գլուխ 1. Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման արդյունավետության**

**բարձրացման միջոց**

* 1. Խաղը իբրև կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման

կարևորագույն միջոց…………………………………………..………………

* 1. Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դասարաններում.…
  2. Խաղի տեսակներն ու ձևերը տարրական դպրոցում…………………..

**Գլուխ 2. Հետազոտական մաս**

Հետազոտության նպատակի ձևակերպում և իրականացման

նկարագրություն……………………...……….

**Եզրակացություն**………………………………………………………………………..……..

**Գրականության ցանկ**…………………………………………………………………………

**Ներածություն**

Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ

և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ

զվարճանք չէ. Այն ունի բարձր խորհուրդ և

խորը իմաստ:

Ֆ.Ֆրոյբել

**Հետազոտության արդիականությունը**

Տարրական դպրոցում ուսուցման գործընթացըգտնվում է անընդհատ բարեփոխումների ընթացքում, իսկ այդ փոփոխություններն իրենց հերթին պահանջում են ուսումնակա գործընթացում կատարել նորարարություններ:

Մանկավարժության մեջ արդեն իսկ ձևավորվել են ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը նպաստող մի շարք մոտեցումներ, որոնք ընդունված է անվանել ժամանակակից մանկավարժական տոխնոլոգիաներ:

Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից է աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումը, որի իրականացման լավագույն ձևերից մեկը խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5.5 և 6 տարեկան երեխաները,որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրմանը: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին, առանձնահատկություններին և պահանջմունքներին, որովհետև խաղը երեխայի կյանքն է: Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց:

Մեր հետազոտության շրջանակներում դիտարկել ենք խաղային տեխնոլոգիաների դերը տարրական դպրոցում որպես կրտսեր դպրոցականների սոցիալականացման և ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց:

**Հետազոտության նպատակը**

Ուսումնասիրել և հետազոտության միջոցով բացահայտել խաղի դերը տարրական

դպրոցում որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց:

**Հետազոտության խնդիրները՝**

1. Ներկայացնել խաղի դերը կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման գործընթացում:
2. Վերլուծել և մանկավարժական հետազոտության միջոցով բացահայտել խաղի դերը տարրական դպրոցում, որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց::

**Հետազոտության կառուցվածքը**

Հետազոտությունը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից, եզրակացությունից գրականության ցանկից :

-3-

**Գլուխ 1.**

**Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց**

**1.1.Խաղը իբրև կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման կարևորագույն միջոց**

Կրտսեր դպրոցականի հուզական բարեկեցության ապահովման և սոցիալականացման խնդիրը սոցիալական հարաբերությունների և կյանքի տեմպի ժամանակակից պայմաններում առանձնահատուկ կարևորություն է ձեռք բերում: Հուզական աշխարհի հարստությունը մեծ շնորհ է մարդու համար: Զգացմունքներն ու հույզերը մարդու կյանքը դարձնում են լիարժեք, հագեցած, հետաքրքիր: Այդ պատճառով ուսուցիչը պատասխանատու է ոչ միայն երեխաների կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար, այլև սովորողների հուզական ոլորտի զարգացման համար:

Հոգեբանները նկատել են, որ դպրոցական ուսուցումը միշտ ուղեկցվում է երեխաների մոտ տագնապայնության բարձրացմամբ: Սակայն երբ տագնապայնության մակարդակը սահմանն անցնում է, մարդն ընկնում է խուճապի մեջ: Անհաջողությունից խուսափելու համար, նա հեռանում է գործունեությունից, կամ հաջողության հասնելու համար բոլոր ջանքերը ներդնում է կոնկրետ իրավիճակում և այդպիսով գերհոգնում, իսկ այլ իրավիճակներում «ձախողվում են: Տագնապայնությունը կարող է դառնալ նևրոզների պատճառ, որոնք, եթե աչքաթող անենք, կսկեն բացասաբար ազդել անձի ձևավորման և նրա սոցիալականացման վրա: Իսկ խաղը օգնում է հաղթահարել այդ լարվածությունը: Խաղը արդյունավետ միջոց է կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման համար:

Խաղը երեխայի այն միակ կենտրոնական գործունեությունն է, որն իր տեղն է ունեցել բոլոր ժամանակներում և բոլոր ազգերի մոտ: Խաղի մեջ ակտիվորեն գործում է երևակայությունը, որի ազդեցության տակ գոյություն ունեցող գիտելիքները զուգորդվում են, իրական, ռեալ պատկերացումները համապատասխանում են հորինածին, ֆանտազիային: Բացի այդ, հասակակիցների հետ համատեղ խաղերի ընթացքում երեխայի մոտ ձևավորվում են կարևորագույն հաղորդակցական հատկություններ, որոնք նրան անհրաժեշտ են շփման ոլորտում և միջանձնային հարաբերություններում:

Խաղի մեջ է երեխան կառուցում շրջակա աշխարհի իր առաջին մոդելները, յուրացնում է մարդկանց շփման կանոնները, զարգացնում է իր ունակություններն ու իր բնավորությունը, վերարտադրել մեծահասակների գործողություններն ու նրանց փոխհարաբերությունները: Խաղը երեխային թույլ է տալիս ստանալ և ընդհանրացնել շրջապատի մասին գիտելիքները, զարգացնել կոլեկտիվիզմի զգացողությունը, ուրիշներին օգնելու ցանկությունն ու կարողությունը: Խաղն ամենաուժեղ միջոցն է երեխային ներգրավելու հասարակական հարաբերությունների համակարգ, յուրացնել տալու մշակութային և հոգևոր հարստությունները: Խաղի մեջ զարգանում են մտավոր, անձնային որակներն ու ֆիզիկական կարողությունները:

Խաղն անհրաժեշտ է երեխաների ֆիզիկական, մտավոր և բարոյական դաստիարակության համար:

Ըստ Ս.Ա. Շմակովի՝ երեխայի խաղը իրականացնում է հետևյալ գործառույթները.

1. **Սոցիալականացման գործառույթ**: Խաղը երեխային հասարակական հարաբերությունների մեջ ներքաշելու, մշակույթի հարստությունը յուրացնել տալու ուժեղագույն միջոց է:

2. **Միջազգային հաղորդակցման գործառույթ**: Խաղը թույլ է տալիս երեխային յուրացնել համամարդկային արժեքներ, զանազան ազգությունների մշակույթներ, քանի որ «խաղերը ազգային և միևնույն ժամանակ միջազգային են, համամարդկային են:

3. **Ինքնաիրացման գործառույթ**: Խաղը մի կողմից թույլ է տալիս կառուցել և ստուգել կոնկրետ կենսական դժվարությունները պրակտիկայում, իսկ մյուս կողմից՝ բացահայտել փորձի թերությունները:

-4-

**4.** **հաղորդակցական գործառույթը** խաղը թույլ է տալիս երեխային մտնել մարդկային ամենաբարդ հաղորդակցումների իրական ենթատեքստի մեջ:

**5**. **Դիագնոստիկ գործառույթը** հնարավորություն է տալիս մանկավարժին ճանաչելու և ֆիքսելու երեխայի տարբեր դրսևորումները (բանական, ստեղծագործական, զգայական և այլն):

**6**. Խաղի **թերապևտիկ գործառույթը**: Խաղը օգտագործվում է որպես ամենատարբեր դժվարությունների հաղթահարման միջոց, որոնք հանդիպում են երեխային վարքի, շփման, ուսուցման մեջ:

**7**. **Շտկման գործառույթը** ենթադրում է դրական փոփոխությունների, լրացումների ներդրում երեխայի անձնային որակներում: Խաղի մեջ այդ գործընթացն ընթանում է բնական, սահուն:

**8**. **Զվարճանքի գործառույթն** ուղղված է հաճույք ստանալուն և հետաքրքրություն առաջացնելուն:

Խաղը ժամանակակից տարրական դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է, որ հսկայական դերակատարում ունի մանակավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների:

Գոյություն ունեն բազմաթիվ ու բազմատեսակ խաղեր, սակայն կրտսեր դպրոցական տարիքում առավել մեծ հետաքրքրություն են առաջացնում և սոցիալականացման տեսանկյունից մեծ նշանակություն ու կարևորություն ունեն դերային խաղերը, շարժախաղերը և դիդակտիկ խաղերը:

1. **Դերային խաղեր**: Դերային խաղերը ի հայտ են գալիս 5-7 տարեկանում, երբ երեխաները սկսում են խաղալ տուն-տունիկ, բժիշկ-բժիշկ, դպրոց-դպրոց և այլն, և իրենց վրա են վերցնում զանազան դերեր՝ մայրիկ, հայրիկ, բժիշկ, հիվանդ, ուսուցիչ կամ աշակերտ: Երբեմն խաղի սյուժեն նախապես ծրագրված է լինում, դեպքերն ու գործողությունները ծավալվում են որոշակի պլանով (սյուժետային խաղեր): Դերային խաղերում երեխաները նմանակում են մեծահասակներին և ներկայացնում իրականությունն իրենց աչքերով: Դրանք արտացոլում են այն երևույթներն ու գործընթացները, որ երեխաները տեսնում կամ լսում են մեծերի աշխարհում: Ընդ որում նրանց համար խաղն էլ ավելի հետաքրքրական է դառնում, երբ մասնակցում են նաև մեծահասակները:

Դերային խաղի ընթացքում երեխան ընդունում է երկակի դեր՝ և իրենը, և այն գործող անձինը (մայր, ուսուցիչ, բժիշկ և այլն), որի դերը նա ստանձնել է:Այսպիսի բարդ ակտիվությունը երեխային թույլ է տալիս հետազոտել իր նկատմամբ մյուսների դիրքորոշումները, քանի որ նա ինքն իրեն դիտում է մոր, ուսուցչի, բժշկի հայեցակետից :

**2** **Շարժախաղերը**, որպես ֆիզիկական դաստիարակության միջոց և մեթոդ, լայնորեն օգտագործվում են դպրոցում ինչպես ֆիզկուլտուրայի դասերին, այնպես էլ արտադասարանական պարապմունքներում: Շարժախաղերի կարևոր խնդիրն է իրականացնել երեխաների առողջապահական, կրթական և դաստիարակչական խնդիրները՝ ելնելով տարրական դասարանի ֆիզիկական դաստիարակության ծրագրի պահանջներից:

Աճող մանկական օրգանիզմը չի կարող երկար ժամանակ անշարժ նստել մի տեղում, նրան պետք է շարժվել, ազատվել կուտակված էներգիայից: Եվ շարժախաղերը անփոխարինելի միջոց են այդ էներգետիկ հանգստի համար և կրտսեր դպրոցականի ֆիզիկական որակների զարգացման համար:

Կոլեկտիվ խաղերի պայմաններում երեխաները դառնում են ավելի կարգապահ, սրտաբաց, նրանցից ամեն մեկը սովորում է գնահատել իր ուժերը, իր ընկերների և ամբողջ կոլեկտիվի ուժերը՝ հասկանալով, որ ինքը հանդիսանում է այդ փոքրիկ կոլկտիվի մի փոքրիկ մասնիկը:

1-ին և 2-րդ դասարաններում երեխաներին ավելի շատ գրավում են սյուժետա- դերային խաղերը, մինչդեռ 3-րդ և 4-րդ դասարաններում սիրում են խաղալ խմբային, թիմային խաղեր:

-5-

**Դիդակտիկ խաղերը**: Տարրական դպրոցի ուսուցիչները դասերին և արտադասարանական

պարապմունքներին բավականին լայնորեն կիրառում են դիդակտիկ խաղեր, քանի որ

գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների համակարգի փոխանցման գործընթացը

խաղի ձևով համարվում է առավել արդյունավետ: Խաղի այդ տեսակը օգնում է երեխային ավելի լավ յուրացնելու ուսումնական նյութը: Նպաստում են միջանձնային շփմանը, համատեղ գործունեությանը, համագործակցելու կարողության ձևավորմանը:

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ:Բացի այն, որ դիդակտիկ խաղերը ակտիվացնում են երեխայի մտավոր գործունեությունն ու ճանաչողական հետաքրքրությունները, դրանք նպաստում են նաև կրտսեր դպրոցականի ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաիրացմանը, դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ, ուրեմն նաև կամային որակներ:

Այսպիսով, չափազանց կարևոր է, որպեսզի թե° ծնողները և թե° ուսուցիչները գիտակցեն խաղի կարևորությունն ու անհրաժեշտությունը կրտսեր դպրոցականի զարգացման, ուսուցման, դաստիարակության, հետևաբար նաև արդյունավետ սոցիալականացման համար: Պետք չէ երեխային զրկել խաղից, խաղալու հաճույքից, ընդհակառակը, կարելի է այն օգտագործել որպես երեխայի դաստիարակությանն ու սոցիալականացմանը ճիշտ ու արդյունավետ միջոց

**1.2 Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը տարրական դասարաններում**

Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից է աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումը, որի իրականացման լավագույն ձևերից մեկը խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության մեջ արժևորովել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5,5 և 6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիանների ներդրմանը: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններիին և պահանջմուններին: Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից է աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումը, որի իրականացման լավագույն ձևերից մեկը խաղային ուսուցման տեխնալոգիան է: Խաղը դինամիկ, շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների հոգեճանաչողական գործընացները, օգնում ուսուցչին ակտիվացնելու երեխաների ուսումնական գործունեությունը: Այսօր ժամանակակից շատ դպրոցներում ուսուցիչները դասապրոցեսի մի մասն անցկացնում են խաղի միջոցով: Տվյալ դեպքում խաղը հանդես է գալիս որպես գիտելիքի յուրացման միջոց և մեթոդ: Խաղի միջոցով երեխաներն ինքնաբերաբար ուշադրությունը սևեռում են դասապրոցեսին և նոյւնիսկ ամենադժվար թեման սովորում են հեշտությամաբ: Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է տալիս ուսուցչի աշխատանքն առավել բազամազան և ճկուն դարձնել: <<Խաղային տեխնոլոգիա>> ասելով` պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

* դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
* խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
* առարկաների խաղային, պայամանական օգտագործումը,

-6-

* խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեծումը,
* սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայցի այդ դպրոցականները, որոնք դեռ երեկ տարված էին իրենց խաղով, չեն կարող լիովին զերծ մնալ դրանից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքրիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր , յուրահատուկ միջավայր:

Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժու թյամբ և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Այսպիոսվ խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ: Դասի ժամանակ խաղային գործունեությունը իրականացվում է հետևյալ ուղղություններով.

* սովորողի առջև դրվում է դիդակտիկական որոշակի նպատակ խաղի տեսքով,
* ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
* ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես խաղի միջոց,
* ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը ուսումնական խնդիրը վերածում է խաղայինին,
* ուսումնական խնդրի հաջող լուծումը կապվում է խաղային արդյունքի հետ:

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի նոր տառի կամ էլ թվերի հետ որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ ու պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ էլ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց <<նոր բարեկամին>>, ապա հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահում են այդ նոր տառը կամ էլ թիվը: Սա ոչ միայն նպաստում է տառի յուրացմանը, այլ նաև զարգացնում է երեխայի երևակայությունը, նրա ստեղծագործական կարողություններն ու ընդունակությունները: Յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքստինքյան: Սակայն այս ամենով հանդերձ՝ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերն անհրաժեշտ է այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրովող թեմային, աշակերտների տրամադրություններին ու տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի ՝ ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը: Խաղի ստեղծման աշխատանքներին կարող են մասնակցել նաև աշակերտները, ինչն էլ ավելի կհարստացնի նրա դերը աշակերտների ստեղծագործական կարողությունների ձևավորման գործում:

Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել (Բուեա Լ. Պ., Նովիկովա Լ. Ի., Պիտրովսկի Վ. Ա.

-7-

և ուրիշներ), որ կիրառված խաղերի արդյունավետության վրա բացառիկ ազդեցություն է ունենում այն միջավայրը, որտեղ գտնվում է երեխան և որտեղ նա իրեն դրսևորում է որպես ազատ, ինքնուրույն անձ՝ համագործակցելով այդ միջավայիր հետ: Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

* **զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք**,
* **ակտիվության սկզբունք**, **բացության, ընդարձակության սկզբունք**
* **անհատականացման սկզբունքը**
* **տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունքը**
* **ճկունության, շարժունության սկզբունք**
* **տեղեկացվածության**

**1.3 Խաղի տեսակներն ու ձևերը տարրական դպրոցում**

Խաղի տեսությամբ զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ (Վիգոտսկի Լ. Ս., Էլկոնին Դ.Բ., Ամոնաշվիիլ Շ.Ա.):Ըստ գործունեության բնագավառի խաղերը լինում են՝ ֆիզիկական, աշխատանքային, սոցիալական, մտավոր, հոգեբանական, ըստ առարկայական բնագավառի լինում են՝ մայրենի, մաթեմատիկայի և այլն, ըստ մանկավարժական գործընթացի բնույթի խաղերը լինում են՝ հսկող, ուսուցանող, ճանաչողական, զարգացնող, ախտորոշիչ, ստեղծագործական, ըստ խաղային մեթոդիկայի՝ դերային և գործնական, ըստ խաղերի ոլորտի՝ առարկաներով և առանց առարկաների: Դ.Բ. Էլկոնինը առանձնացնում է խաղ-վարժություն, խաղ-զվարճանք, սյուժետադերային խաղ, ավանդական խաղ:

Օ. Ս. Գազմանի դասակարգմամբ խաղերն ըստ տեսակի լինում են.

* **սյուժետադերային**
* **դիդակտիկ**
* **շարժողական**
* **համակարգչային**

**Սյուժետադերային** խաղերն առաջին հերթին արտացոլում են շրջակա միջավայրը, մարդկանց վարքը և գործունեության տարբեր ոլորտները: Այս խաղերը ազատ և ինքնաբուխ են: Խաղ- բեմականացումները սյուժետային խաղերի տարատեսակներից են: Ունեն սյուժե, բովանդակություն, դերեր, որոնց կատարումը պահանջում է մեծ ջանքեր: Երեխան այստեղ խաղում է ոչ թե իր համար, այլ հանդիսատեսի: Այստեղ պետք է հարազատ մնալ տեքստին, իսկ խաղի բովանդակությունը վերցվում է հիմնականում գեղարվեստական ստեղծագործություններից: Խաղային խնդիրների լուծմամբ երեխան ձեռք է բերում այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են՝ մտքի և մարմնի ճկունություն, հնարամտություն, սրամտություն, համբերատարություն, հանդուրժողականություն և այլն: Ըստ Դ. Բ. Էլկոնինի, մանկան խաղերի տեսության համաձայն, դերային խաղը համարվում է երեխայի և աճող սերնդի կապի արտահայտչամիջոցը, յուրահատուկ կապ, որը ծնվում է ոչ միայն ինչ-որ գործողություններից այլ նաև հասարակական կյանքի որոշակի պայմաններից: Դերային խաղը՝ երեխայի սոցիալական հարաբերությունների մոդելավորման եղանակ է. ազատ իմպրովիզացիա, որը չի ենթարկվում կանոնների և պայմանականությունների:

Ի՞նչ գործառույթներ կարող է այն իրականացնել:

Դերային խաղը կատարում,իրականացնում է մի քանի գործառույթ.

* **դաստիարակող գործառույթ**
* **ուսուցանող գործառույթ**
* **կողմնորոշվող գործառույթ**
* **հուզազգացմունքային ոլորտը**

-8-

**Դիդակտիկ խաղերի**  տեսությամն զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ (Կապտերև Պ. Ֆ.,Ամոնաշվիլի Շ.Ա., Վիգոտսկի Լ. Ս., Էլկանին Դ. Բ., Կորոտկովա Ն. Ն., և ուրիշներ):Ըստ էության, խաղերի բոլոր տեսակներն էլ, անկախ նրանից նպատակադրումներից, նպաստում են երեխաների մտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմաննը:

Խաղի ժամանակ երեխաները ոչ միայն իրականություն են դարձնում իրենց ձգտումները, երևակայությունն ու տպավորությունները, այլև համոզվում են գիտելիքների անհրաժեշտությունը և խաղի ընթացքում հաղթելու համար դրանց պարտադիր իմացությունը: Մինչև վերջերս մանկավարժական գործընթացում խաղը դիտվում էր որպես պարզապես ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Այսօր, պայմանավորված վերջին տասնամյակներում մանկության տարիների բարձր գնահատմամբ և կյանքի այդ հատվածին սոցիալական, մանկավարժական և հոգեբանական օգնություն ցուցաբերելու անհրաժեշտությամբ,խաղը դիտարկվում է նաև որպես համագործակցային ունակություններ ձևավորող, երեխայի միջանձնային հարաբերությունները կարգավորող, մանկական կոլեկտիվին աստիճանաբար ադապտացնող անփոխարինելի միջոց:

Մասնավորապես ներառական կրթություն իրականացնող կրտսեր դպրոցում խաղերը նպաստում են սովորողների թույլ արտահայտված ճանաչողական ունակությունների ակտիվացմանը, մտավոր գործունեություն ծավալելու նկատմամբ կայուն հետաքրքրության դաստիարակմանը, ուսումնական արդյունավետ գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ հոգեկան գործընթացների կատարելագործմանը:

Դիդակտիկ խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է:

Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է՝ հաշվի առնելով

* **ուսուցողական նշանակությունը**
* **դաստիարակչական նշանակությունը**
* **զարգացնող նշանակությունը**

Այսպիսով՝ դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն իրականացնելու առաջ ուսուցիչը պետք է կարևորի վերը նշված դիտարկումները՝ հստակորեն որոշելով, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրների պետք է լուծվեն դրանց միջոցով. ոչ միայն՝ ի՞նչ պիտի ուսուցանվի,այլև՝ ի՞նչ նպատակով՝ ամրակայմա՞ն, ուսուցմա՞ն, համակարգմա՞ն,ամփոփմա՞ն, թե՞ որևէ նոր ուսումնական նյութի ընկալմանը նախապատրաստելու: Կարևոր է որոշել նաև, թե տվյալ խաղի ժամանակ երեխաների մեջ հոգեկան ինչ որակներ պետք ձևավորվեն և ինչ մակարդակով:

**Շարժախաղեր**

Դպրոցական տարիքի երեխաների շարժողական ընդունակությունների զարգացման և կատարելագործման հարցերով զբաղվել են ինչպես հայրենի, այնպես էլ արտասահմանյան գիտնականներ, մանկավարժներ, հոգեբաններ (Խ.Աբովյան, Ղ.Աղայան, Կ.Դ. Ուշինսկի, Պ.Ֆ Լեսգաֆտ և ուրիշներ ): Նրանք ընդգծել են շարժողական ունակությունների և կարողությունների զարգացման ու կատարելագործման անհրաժեշտությունը կրտսեր դպրոցական տարիքում: Շարժախաղերը խաղային գործունեության այնպիսի ձև է, որտեղ ցայտուն կերպով արտահայտվում է շարժման դերը. նրանք կազմված են տարբեր բնույթի շարժումներից (քայլ, վազք, նետում և այլն), որոնք ակտիվ աշխատանքի մեջ են ընդգրկում երեխայի օրգանիզմը, բարենպաստ ազդեցություն գործելով օրգան-համակարգերի ֆունկցիաների զարգացման վրա :Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաները ոչ միայն բավարարում են իրենց շարժման պահանջմունքը, ծախսում են ուսումնական պարապմունքների ժամանակ կուտակված էներգիան (այսինքն՝ բեռնաթափվում են), այլև ձեռք են բերում ինքնուրույնություն, նախաձեռնողականություն, խաղավարին ուշադիր լսելու -9-

և նրա ցուցումները ճշգրիտ և նախատեսված հաջորդականությամբ իրականացնելու ունակություններ, ձևավորում են ուշիմություն, աշխատասիրությու, համառություն, ինչպես նաև՝ խաղընկերների հետ համագործակցելու, իրենց քայլերը նրանց հետ համաձայնեցնելու կարողություններ և այլնԱյսպիսով, շարժախաղերը կարելի է անվանել դաստիարակության ինստիտուտ, որը նպաստում է երեխայի ոչ միայն ֆիզիկական և մտավոր ունակությունների զարգացմանը, այլ նաև բարոյական նորմերի, ճիշտ վարքագծի, էթիկայի արժեքների յուրացմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաճանաչմանը, ինքնահաստատմանը: Մեր օրերում երեխաները բավարար չափով շարժուն չեն, իսկ շարժումն անհրաժեշտ է բնականոն զարգացման համար:

**Համակարգչային խաղեր**

Հայտնի է, որ դպրոցական դաստիարակչական ոլորտում նույնպես կիրառվում է նոր տեղեկատվական տեղնոլոգիաներ:

Համակարգչային աշխատանքն ունի նաև դրական կողմեր

* համակարգիչն իրենից ներկայացնում է փոխներգործման միջոց,
* համակարգիչը կարող է դիտվել որպես բազմագործառութային խաղալիք, որն անընդհատ փոփոխում է իր դերը,
* համակարգիչը դիտվում է որպես երեխաների զարգացման հավելյալ մանկավարժական միջոց

Պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի, և որքանով էլ այն ապահոված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն գլխավոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն ժամանց դառնալ, այլև ունենալ բոլորովին հակադարձ ազդեցություն: Արդյունավետ են այն խաղերը, որոնք համապատասխանում են երեխաների պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին: Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը:

**<<Ծաղիկներ կազմենք>> դիդակտիկ խաղ**

Ընտրելով այս խաղը մեր առջև դրել ենք հետևյալ նպատակները. 1.Ուսումնական նյութի յուրացումը կազմակերպելու ակտիվ, աշխույժ մթնոլորտում: 2. Ամրակայել բառակապակցություն կազմելու երեխաների կարողությունը: 3. Անհրաժեշտ պարագաներ. երեք գույնի ստվարաթղթե շրջանակ, ծաղկի թերթիկներ՝ վրան գրված համապատասխան բառեր: Խաղի ընթացք գրատախտակին իրարից հեռու ամրացված են երեք գույնի շրջանակներ: Դրանցից յուրաքանչյուրի վրա գրված են տուն, դպրոց, հայրենիք բառերը: Գրատախտակին ամրացնում ենք շրջանակները, իսկ թերթիկները բաժանում ենք խմբերին: Տրվում է 5 րոպե ժամանակ, որ աշակերտները գրեն տրված առարկային համապատասխան հատկանիշ, այսինքն՝ կազմեն բառակապակցություն, որից հետո աշակերտները փակցնում են գրատախտակին լրացրած ծաղկի թերթիկները: Հաղթում է այն խումբն, ով ավելի շատ ծաղկի թերթիկ կամրացնի: Այս խաղի կառուցվածքն ունի հետևյալ նկարագիրը.

1. սովորողների նախնական ախտորոշում,
2. տեխնոլոգիայի կիրառման բուն ընթացքը,
3. սովորողների վերջնական ախտորոշում,
4. արդյունքների հաշվառում և առկա թերությունների շտկում:

Մեր ուսումնասիրության արդյունքում բացահայտեցինք, որ այս խաղի միջոցով սովորողները ձեռք են բերում մի շարք կարողություններ՝

1. աշխատանք խմբերով,

-10-

1. պատկերի, գույների, զգացողության, ճաշակի զարգացում,
2. անկաշկանդ ինքնաարտահայտվելու կարողության, ինքնադրսևորում,
3. բառակապակցություն կազմելու կարողություն

Այսպիսով խաղն իբրև տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից մեկն է, որի հետևողական կիրառման դեպքում ուսումնական գործընթացը դառնում է առավել արդյունավետ, քանզի խաղն ունի ինքնաիրացման, հաղորդակցական, ախտորոշիչ, շտկողական, զվարճացնող և այլ գործառույթներ: Խաղը գործունեության կարևոր տեսակ է իրավիճակային այն պայմաններում, երբ այն ուղղված է սոցիալական փորձի վերստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ներառվում և կատարելագործվում է երեխայի վարքագծի ինքնակառավարման և ինքնաիրացման գործընթացը:

Մեր կիրառած դիդակտիկ խաղը թույլ է տալիս փաստել, որ դիդակտիկ խաղերն արդյունավետ են և զարգացնում են երեխաներիի ճանաչողական գործունեությունը: <<Ծաղիկներ կազմենք>> դիդակտիկ խաղը կիրառելով որպես դաստիարակության մեթոդ՝ այն աշակերտների մեջ դաստիարակեց ընկերասիրություն, հանդուրժողականություն, ինքնակառավարում, ընկերների կարծիքը լսելու կարողություն, իսկ որպես ուսուցման մեթոդ կիրառելով՝մենք ամրապնդեցինք բառակապակցություն կազմելու կարողությունը և ստեղծագործական մտածողությունը: Շատ կարևոր է ոչ միայն ընտրված խաղը, որը պետք է ծառայի նպատակին, այլև այդ խաղի հնարավորությունների առավելագույն օգտագործումը: Պետք է նշել նաև որ, մասնավորապես ներառական կրթություն իրականացնող տարրական դպրոցում խաղերը նպաստում են սովորողնորի թույլ արտահայտված ճանաչողական ունակությունների

-11-

ակտիվացմանը, մտավոր գործունեություն ծավալելու նկատմամբ կայուն հետքրքրության դաստիրակմանը, ուսումնական արդյունավետ գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ հոգեկան գործընթացների կատարելագործմանը: Ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի, և և որքանով էլ այն ապահոված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն գլխավոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող ե ոչ միայն ժամանց դառնալ, այլև ունենալ բոլորովին հակադարձ ազդեցություն:

§**Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց**¦ թեմայով հետազոտությունը անցկացրել եմ Երևանի թիվ 33 հիմնական դպրոցում: Հետազոտությանը մասնակցել են 20 աշակերտ, 11 ուսուցիչ: Հետազոտություն կատարելու ընթացքում կիրառել եմ հետևյալ մանկավարժական մեթոդները

* զրույցի,
* դիտման,
* հարցաթերթիկի,
* մաթեմատիկական և վիճակագրական վերլուծության:

**Աշակերտների կարծիքը խաղի մասին** Խաղի ո՞ր ձևն եք շատ սիրում

Խաղի մեջ ի՞նչն է ձեզ ավելի շատ դուր գալիս

-12-

<<Եղե՞լ են դեպքեր, երբ խաղերը ձեզ դուր չեն եկել>>

**Ուսուցիչների հարցաթերթիկների արդյունքների վերլուծություն**

* <<**Դուք դասի ժամանակ օգտագործում ե՞ք խաղեր**>> հարցին ուսուցիչների 100% պատասխանել է այո:
* <<**Դասի ո՞ր փուլում եք նախընտրում օգտագործել խաղը**>> հարցին ուսուցիչները տվել են հետևյալ պատասխաններ՝
* բոլոր փուլերում կախված դասի նպատակներից 45,46%
* կշռադատման, իմաստավորման 27,27%
* ֆիզկուլտ դադարի 27,27%
* <<**Ուսուցման ընթացքում խաղի ո՞ր տեսակն եք համարում արդյունավետ**>> հարցին ուսուցիչները տվել են հետևյալ պատասխաններ՝
* բոլոր տեսակներն էլ արդյունավետ են կախված նպատակից 54,55%
* դիդակտիկ 27,27%
* խաղի բոլոր տեսակները 9,09%
* այն խաղերը, որ նպաստում է նոր դասի յուրացմանը 9,09%

1. <<**Ինչպիսի՞ նպատակներ եք հետապնդում դիդակտիկ խաղերն օգտագործելով**>> հարցին ուսուցիչները տվել են հետևյալ պատասխաններ՝

* ամրապնդել գիտելիքները 18,18%
* զարգացնել աշակերտների տեսողական և երևակայական մտահորիզոնը 9,09%
* դժվար դասանյութը յուրացնել 18,18%
* թեթևացնել ուսումնական ծանրաբեռնվածությունը 27,27%
* դասն ավելի հետաքրքիր դարձնել 27,27%

1. <<**Ո՞ր դեպքում պետք չէ օգտագործել խաղը**>> հարցին ուսուցիչները տվել են հետևյալ պատասխաններ՝

* գրավոր աշխատանքի դեպքում 18,18%
* եթե չի ծառայում նպատակին 72,73%
* երբ պետք չէ ստեղծել ավելորդ լարվածություն 9,09%

-13-

**Եզրակացություն**

Ամփոփելով <<Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց>> թեմայով հետազոտական ատենախոսությունը հանգել ենք հետևյալ եզրակացության՝

1. Մասնագիտական գրականության վերլուծության միջոցով բացահայտeլ ենք տարրական դպրոցում՝

* խաղը իբրև կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման կարևորագույն միջոց,
* խաղերի տեսակներն ու ձևերը, և դրանց կիրառումը տարրական դպրոցում,

2. Խաղային տեխնոլոգիաները տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում ունեն առանձնահատուկ կարևոր նշանակություն, քանի որ.

* ուսուցումը վերածվում է ակտիվ գործունեության,
* հարստացնում են երեխաների ճանաչողական հետաքրքրությունները,
* մատչելի և արդյունավետ են դարձնում ուսումնական նյութի բովանդակության յուրացումը,

3.Մանկավարժական հետազոտության միջոցով բացահայտել ենք և տեսականորեն մեկնաբանել ենք խաղային գործունեության ձևերն ու եղանակները, որոնց արդյունավետ իրականացման գործընթացում երեխաները ձեռք են բերել հետևյալ բարոյական հատկանիշներն ու կարողությունները:

* համատեղ ուսումնական գործունեությունն ու խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում է աշխատասիրություն, հոգատարություն, վճռականություն, պատասխանատվության զգացում,
* խաղի շնորհիվ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները,
* ուսուցման ընթացքում խաղը հնարավորություն է տալիս, որ երեխաները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը,
* խաղի շնորհիվ ակտիվանում է երեխայի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը:

Հանրահայտ է, որ այն երեխան, որը խաղում է, նրա մտածողության բաղադրատարրերը գտնվում են զարգացման այնպիսի մակարդակում, որ ուսումնական գործունեությունը նրա համար ոչ մի բարդություն չի առաջացնում: Մենք համոզվեցինք, որ խաղի շոշափելի առավելությունը ազատությունն է: Իսկ ազատությունը այն կարևոր միջոցն է, որը միշտ տանում է երեխայի բնավորության, մտածողության, կամային որոկների, զգացմունքների առավել ամբողջական զարգացմանը և ուսուցիչն հնարավորություն է ընձեռում հանգիստ հետևելու <<հրաշքի>> աճի:-14-

**Գրականության ցանկ**

1. Առաքելյան Ռ. «Շարժախաղեր» .- Եր.: ՀԳՄ «Արևիկ» հիմնադրամի հրատ., 2009:
2. Արշակյան Ա., Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում <<Նխաշավիղ>> 3-4, 2009 ] <http://www.aniedu.am/magazines/2008.html>
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ. «Խաղալով սովորենք»: - Եր.: «Զանգակ-97», 2009:
4. Դասվարների 5-օրյա վերեպատրաստումների ուսումնական նյութերի փաթեթ, կրթական ծրագրի կենտրոն, Երևան 2007, 126 էջ:
5. Մամիկոնյան Մ. Մ. «Շարժուն խաղեր», Ե., «Լույս», 1974թ..:
6. Նալչաջյան Ա.Ա. «Անձ, խմբային սոցիալականացում և հոգեբանական ադապտացիա» / Պատ. Խմբ. Ա. Ա. Լալայան,- Եր.: ՀՍՍՀ ԳԱ հրատ.1985:
7. Նալչաջյան Ա., Մկրտչյան Ս. «Ընտանիքի հոգեբանություն»: Դասագիրք 10-րդ դաս. համար. –Եր.: Զանգակ-97, 2001.-:
8. Вайнер М. Э. Игра эмоциональное развитие младших школьников, Начальная школа: плюс-минус. 2001, Н.4,.
9. Газман О.С., Технологии игрового обучения в начальной школе. Редковолосова М.И., МОУ Хреновская СОШ N2, Бобровского р-на., [հասանելի էր 17.11.2014] [www.hrsoch2.narod.ru/igr.doc](http://www.hrsoch2.narod.ru/igr.doc)
10. Гришкова Г.Н. и др. Развитие познавательной самостоятельности школьника в игровой деятельности// Начальная школа, 2004, No 11
11. Гуслова М.Н. Иновационные педагогические технологии М. “Академия” 2010 г.- Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В., Педагогика начального образования /Подобщ. Ред. В. С. Кукушина.-М.: ИКЦ “МарТ”; Ростовн/Д:Издательский центр “МарТ”, 2005.
12. Никишина В.В Инновационные педагогические технологии организация учебно воспитательного и методического процессов в школе: использование Интерактиввных форм и методов в процессе обучения учашихся и педагогов. 2-еизд., стереотип.-Волгоград: Учитель, 2008-.
13. Эльконин, Психология игрй.-2-еизд.-М.: Гуманит, изд. центрВЛАДОС,1999.
14. Шмаков С.А.« Игры учащихся». М.: Издательство «Просвещение», 1994. —.
15. <http://www.solecity.ru/philosophy/julien-lametri>

-15-