



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ
ՎԵՐԱԴԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի
դասավանդման ընթացքում**

Առարկան՝ դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ ՄԱՐԻՆԵ ԽԱԼԱԹՅԱՆ

**Ուսումնական հաստատություն՝ Եղվարդի Հ.
Թադևոսյանի անվան թիվ 2 հիմնական դպրոց**

Երևան 2022

Ներածություն	2
<u>ԳԼՈՒԽ 1 Խաղային գործունեություն</u>	
1.1 Խաղի էությունը.....	3
1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց.....	4.
1.3 Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր	5
1.4 Խաղային տեխնալոգիաները մինչդպրոցական շրջանում.....	5
1.6 Խաղային տեխնալոգիաները կրտսեր դպրոցական տարիքում	7
<u>Գլուխ 2. Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում</u>	
2.1 Դիդակտիկական խաղերի էությունը.....	11
2.2 Գործնական խաղեր	14
2.3 Իմիտացիոն խաղեր	15
2.4 Գործնական թատրոն.....	15
2.5 Հոգեկան և սոցիալական դրամա.....	16
Եզրակացություն.....	1
7	
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	18

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Խաղային դաստիարակություն հասկացությունը ներառում է մեթոդների բավականին մեծ խումբ և դաստիարակության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի միջոցով է իրականացվում: Մյուս խաղերի հետ համեմատ, դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու համար և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի, ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Չետագոտական աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել ,թե որքանով են խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը: Հիմնական խնդիրներն են բացահայտել և դասակարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի ուսումնասիրության համալիր պատկերը: Դրա համար առաջ ենք քաշվել մի շարք խնդիրներ, որպիսիք են՝

- *Խաղային գործունեություն. խաղի էությունը,*
- Խաղը որպես սովորելու միջոց
- Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր
- Խաղային տեխնոլոգիաները մինչդպրոցական շրջանում
- Խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցական տարիքում
- Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում. գործնական խաղեր և գործնական թատրոն
- Հոգեկան և սոցիալական դրամա

Այս խնդիրների ուսումնասիրման օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաներն են, իսկ առարկան՝ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրևորումները: Աշխատանքը կատարված է համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառմամբ:

ԳԼՈՒԽ 1 ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ

1.1 Խաղի Եռթյունը

Ի թիվս աշխատանքի և ուսուցման՝ խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է:

Այն ուղղված է հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը՝ վարքի միջոցով:

Խաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթ: Միաժամանակ խաղը հանդիսանում է ոչ միայն զվարճալի միջոց, այլ նաև սովորական վարժություն, որը զգեստավորվել է հետաքրքիր ձևով: Խաղի բովանդակությունը ծառայում է ուսումնական խնդրի կատարմանը, որտեղ կարևոր է նաև դաստիարակչական կողմը: Չարկ է նշել, որ խաղը կարելի է դիտարկել և որպես ուսուցման խաղային մեթոդ, և որպես ուսուցման ձև, և որպես երեխայի անձի զարգացման միջոց: Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Կանոնները բացահայտում են խաղի բովանդակությունը՝ առաջադրված նպատակին հասնելու համար: Խաղի կանոնին վերագրվում է ոչ միայն այն, ինչը երեխաները պետք է կատարեն, այլև այն, ինչը պետք է անեն: Դա էլ երեխաներից պահանջում է կարգապահություն, կամքի ուժ: Խաղեր ընտրելիս ուսուցիչը պետք է հենվի նրանց տարիքային առանձնահատկությունների վրա: Խաղն ինքնանպատակ չպետք է լինի: Պետք է իմանալ նպատակը, իրագորցման ուղիները, դասի այն պահերը, որտեղ պետք է օգտագործվի: Անհրաժեշտ է կիրառել այնպիսի խաղեր, որոնք նպաստում են ոչ միայն ուսուցողական, այլև դաստիարակող և զարգացնող խնդիրների լուծմանը:

Երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, երեխաների համար այն դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Խաղային մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Նույնիսկ ամենալավ խաղը կարող է ձանձրացնել երեխային, եթե չփողվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Խաղային գործունեությունը պետք է փոխարինվի ուսումնական գործունեությամբ, սակայն այն տեղի կունենա աստիճանաբար: Ամեն դեպքում ուսուցչից պահանջվում է մեծ նրբանկատություն: Ոչ ոք չպետք է ունենա գերարժեքության կամ թերարժեքության բարդույթ: Երեխայի կամային վարքի զարգացման համար կա հրաշալի միջոց:

Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները (ֆունկցիաները).

- Ժամանցային (դա խաղի հիմնական ֆունկցիան է՝ ուրախացնել, զվարճացնել ու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել):
- Խաղաթերապևտիկ - տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում,
- Ախտորոշիչ - նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչումը խաղի ընթացքում,
- Հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) – շփման դիալեկտիկայի յուրացում միջազգային հաղորդակցական
- Ինքնառեալիզացման (ինքնաիրականացում) շտկող, կանոնավորող
- Սոցիալականացման

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ, գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բուրժավում է այդ գործընթացում:
3. Գործողության զգացմունքայինի բարցրացում, մրցակցություն,
4. Խաղի բնույթի զգացում՝ զգացմունքների ազդեցությամբ:
5. Խաղի անմիջական և երկրորդայինի ազդեցությունը, խաղի տրամաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց

Փորձի փոխանակումն ավագ սերնդից երիտասարդ սերնդին օգտագործում էին դեռ հնուց:

Խաղը լայն տարածում է գտնում ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Ժամանակակից դպրոցներում, որոնք ներդրում են կատարում ուսումնական ընթացքի համար, խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

1. **Որպես ինքնահաստատված ձև**՝ հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ առարկայի բաժինը:
2. **Կառավարման ձևով** (բոլոր ձևերը մեխանիզմի խորհրդատվականից մինչև ծրագրային):
3. **Կազմակերպվող ձևով** (բոլոր ձևերը):
4. **Մոտեցման ձևը երեխային** (ազատ դաստիարակություն):
5. **Ներգործության ձևով** (զարգացնող, փնտրող, ստեղծագործող):
6. **Մոդեռնացման ուղղությամբ** (ակտիվացնող):
7. **Սովորեցնելու մակարդակով** (մասայական, բոլոր մակարդակները):

1.3 Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր

- **Ցուցադրական:** Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի և ինտելեկտի զարգացում, աշխատանքային գիտելիքի զարգացում:
- **Դաստիարակչական:** Ինքնահաստատման դաստիարակություն, կամք, քայլերի դասավորություն, համագործակցական շփման դաստիարակություն:
- **Զարգացնող:** Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական ունակության, ռեֆլեքսի ունակությունը կայացնելու որոշումներ:

1.4 Խաղային տեխնալոգիաները մինչ դպրոցական շրջանում

Երեխան կարողանում է դերային խաղ խաղալ կյանքի երրորդ տարում, ծանոթանալ մարդկային հարաբերություններին, սկսում է տարբերակել անձի արտաքին և ներքին կողմերը, սկսում է անհանգստանալ և սկսում է մտածել դրանց մասին: Երեխայի մոտ ձևավորվում է երևակայական և սիմվոլային գործողության ճանաչումը, որը հնարավորություն է տալիս նրան փոխանակել մի առարկայի ֆունկցիան մյուսին: Առաջանում են փոփոխություններ սեփական զգացմունքներում և ձևավորում է դրանց դրսևորումը, որը թույլ է տալիս երեխային միանալ հասարակական գործունեությանը և շփվել հասարակության հետ: Արդյունքում հիմանական խաղային գործունեությունը մինչ դպրոցական շրջանում ձևավորվում է պատրաստակամություն սովորելու, գնահատելու և շփվելու:

Խաղի գործնետության ծրագիրը կազմված է զարգացնող խաղերի կոմպլեկտից, որոնք բոլոր իրենց լուծումներով և ընդհանուր գաղափարով տիրապետում են հատուկ բնավորության: Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խաղերի մի կոմպլեկտ, որոնք երեխան լուծում է

1. խորանարդների, աղյուսների, սովարաթխտե և պլաստմասե խորանարդների, մեխանիկական դետալների միջոցով:
2. Իր գրքերում Նիկիտինը առաջարկում է զարգացնող խաղեր՝ շրջանակներով, նախշերով, խաղաթխտերով, խորանարդներով, «Դե գուշակիր» հավաքածույով, աղյուսակներով, «կետիկներով», «ժամերով», աղյուսներով, կոնստրուկտորներով: Երեխաները խաղում են գնդակներով, պարաններով, ռեզիններով, քարերով, կաղիններով, խցաններով, փայտիկներով և այլն:
3. Առարկայական զարգացնող խաղերը հիմնված են կառույցա-աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի վրա: Դրանք անմիջական կապված են տրամաբանության հետ:
4. Առաջադրանքները տրվում են երեխային տարբեր ձևերով՝ մանիկենի ձևով, նկարի տեսքով, գրավոր կամ բանավոր ցուցման ձևով և այլն: Եվ այսպիսով ծանոթացնում ենք նրան ինֆորմացիայի տարբեր փոխանցման ձևերի հետ:
5. Առաջադրանքներն ունեն մեծ դժվարություններ, երբեմն հասու են երկու-երեք երեխային՝ մինձև միջին տարիքը: Այդ պատճառով խաղերը կարող են հետաքրքրություն առաջացնել հասուն տարիքում:
6. Խաղի աստիճանական բարդացումը օգնում է երեխային գնալ առաջ և ինքնահաստատվել, զարգացնել իր ստեղծագործական ունակությունները, ի տարբերություն սովորելուց, որտեղ ամեն ինչ բացատրվում է և նկարագրվում երեխայի մոտ տպավորիչ ձևով:
7. Խնդրի լուծումը դրված է երեխայի առաջ ոչ մաթեմատիկական խնդրի լուծման ձևով, այլ նկարի, նախշի կամ աղյուսի, խորանարդի և այլ մեխանիզմների ձևով, տեսանելի և ծանոթ ձևերով: Դա օգնում է կապել խնդրը լուծման հետ և ինքնուրույն ստուգել լուծման ճիշտ լինելը: Չարգացնող խաղերում հենց դրանցում էլ կայանում է նրանց յուրահատկությունը: Հաջողված է միավորել սովորելու ձևը պարզից դեպի բարդը, շատ կարևոր ստեղծագործական գործունեությամբ, նրա հնարավորություններով, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների «գագաթնակետին»: Այս կապը հնարավորությունն տվեց լուծելու մինգամից մի քանի խնդիր, կապված ստեղծագործական ունակությունների զարգացմամբ:

8. Չարգացնող խաղերը կարող են «սնունդ» տալ ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը դեռ վաղ հասակից: Նրանց աստիճանական խնդիրները միշտ առաջացնում են պահանջներ ստեղծագործական ունակությունների զարգացման համար: Աստիճանական բարձրացումը մինչև զագաթնակետ, երեխան հասնում է հաջող:
9. Չարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղերը նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար:

1.5 Խաղային տեխնալոգիաները կրտսեր դպրոցական տարիքում

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են ընտանիք, դպրոց, ընկերներ: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից:

Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Շփվելով կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիրներ.

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ: Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա: Խաղի մանկավարժական նշանակությունը ընդգծել և հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա. Ա. Կոմենսկին, Ժ.-Ժ. Ռուսոն, Կ. Ուշինսկին,

Ա. Մակարենկոն, Յա. Կորչակը և շատ ուրիշներ: Խաղի դաստիարակչական նշանակության ուսումնասիրությամբ զբաղվել են նաև հոգեբաններ, սոցիոլոգներ, փիլիսոփաներ, ազգագրագետներ, արվեստագետներ, որոնք հիմնալի գիտեն երեխայի ներաշխարհը: Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է խաղալու պահանջմունքը: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրանանալու 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 բերելու պահանջը: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը: Ողջ համակարգում կարևոր դեր են խաղում սոցիալական դրդապատճառների ձևավորումը, որը ի հայտ է գալիս 2-3 դասարաններում: Աշակերտի համար կարևորվում են ուսուցչի գովասանքը, գնահատականը, ավելի ուշ հասակակիցների կարծիքը իր անձի վերաբերյալ: Այս ամենը նպաստում է երեխայի կողմից սոցիալական իր նոր դերերի գիտակցմանը, իր Ես-ի ինքնահաստատմանը: Երեխայի դրդապատճառների առաջացման, հետաքրքրության պահպանման, Ես-ի ինքնահաստատման գործընթացում չափազանց կարևորվում է ուսուցչի դերը: Կրտսեր դպրոցականի մոտ առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ /հիմնականում տարբեր գրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով: Կրտսեր դպրոցի առաջին տարիներին ուսուցիչը երեխայի համար միակ և անկոտրում հեղինակությունն է: Աշակերտի շփումը հիմնականում ուղղված է նրան, համադասարանցիներին նա ընդունում է ուսուցչի միջոցով, արժևորում է այն համադասարանցիներին, ում գնահատում է ուսուցիչը: Այդ պատճառով, ուսուցիչը որպես հեղինակություն կարող է ուղղորդել երեխայի հասարակական շփումները: Հետզհետե մեծանում է հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի բավարարման ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ առկա կանոնները, միջանձնային շփման նրբությունները: Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի զգացմունքների բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված: Դրական զգացմունքները այժմ առաջանում են որ միայն հաճելի խաղ խաղալուց և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի

մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից: Երեխան ծանոթանում է կյանքի տարբեր սոցիալական դերերի, նրա մոտ զարգանում են բարոյական զգացմունքները: Տեղի է ունենում առկա բարոյական նորմերի, կանոնների ինտենսիվ ներքնայնացում: Այս գործընթացում կարևորվում է մեծահասակի դերը, որը կարող է ներկայացնել երեխային ընդունելի վարքաձևեր, նորմեր, կանոններ, զարգացնել բարոյական ինքնագիտակցությունը: 8-9 տարեկանում ի հայտ է գալիս զգացմունքների տարբերակում՝ վատն ու լավը փախարհիվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Չարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն: կարելի է փաստել, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաները ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

- իմացական ոլորտի զարգացում
- աֆեկտիվ-պահանջմունքային նոր մակարդակի ձևավորում, ինչը թույլ է տալիս գործել ոչ թե անմիջականորեն, այլ առաջնորդվելով հստակ գիտակցված նպատակներով, բարոյական նորմերով և արժեքներով;
- հարաբերականորեն կայուն վարքաձևերի ձևավորում
- երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում:

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:

Գլուխ 2. Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

2.1 Դիդակտիկ խաղերի Էությունը

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը,

հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ: Չետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1. Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և

աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

2. Խաղ – վարժությունները նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն աճող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է: Կրտսեր տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, որը կախված է երեխային շրջապատող միջավայրից՝ ընտանիք, պարտեզ, ընկերներ: Պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունն, ուշադրությունն ու տրամաբանությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որ լինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Բայց չմոռանանք նաև, որ խաղը կարող է լինել ուսումնական գործունեության գլխավոր բաղկացուցիչ մաս: Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել երեխայի

- հիշողությունը
- ուշադրությունը
- մտածողությունը
- երևակայությունը

քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները:

1. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը, ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունակությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով ֆիտոդությունները և քննադատական ակնարկները:
3. Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի , որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնված և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի իմացության կամ չիմացությունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը:

2.2 Գործնական խաղեր

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպով լուծելու համար /նյութի ամրացում, ստեղծագործական ունակությունների զարգացում/ սովորել առարկան տարբեր ձևերով:

Սովորելու ընթացքում ձեռք են առնվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝ հետախուզական, ախտորոշական, իրական խաղեր, գործնական թատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա: Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին:

Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի և համերաշխության համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությանը, և

Եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին: Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ ուսուցողական նշանակություն, նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

23 Իմիտացիոն խաղեր

Այս խաղերի ընթացքում քննարկվում է ինչ-որ կազմակերպության, ըդունելության կամ առանձնացման, օրինակ Արհմիություն կազմակերպությունը՝ մասնակիցների, գործարանների և այլն: Քննարկվել կարող են այն իրադարձությունները, որտեղ կան կոնկրետ մարդիկ, և քննարկվում է կոնկրետ իրադարձություն կամ իրականացվում է ինչ-որ գործունեություններն ու օբյեկտների կառուցվածքը:

Հետազոտական խաղեր: Այս խաղերը օգնում են իրականացնել կոնկրետ հետազոտություններ, օրինակ՝ շարադրություն գրելու եղանակը, խնդրի լուծումը, քարոզչությունը...

Հետազոտական խաղերի մեջ ներկայացվում է գործողության ընթացքն: Այս տեսակի խաղերն անցկացվում են պայմանական՝ իրականությանը նման:

Դերերի կատարման խաղեր: Այս խաղերում ներկայացվում է քեզ պահելու ձևը, գործողություններն և տվյալ անձի հետ պահվածքը:

Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը, մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար:

24 Գործնական թատրոն դեռահասության շրջանում

Այստեղ խաղարկվում է ինչ-որ իրավիճակ, մարդու պահելաձևը այդ իրավիճակում: Այստեղ դպրոցականը պետք է ցուցադրի իր ողջ փորձը, գիտելիքներն ու ընդունակությունները, կարողանա մտնել կերպարի մեջ, կատարել նրա գործունեությունը, գնահատի նրան և կարողանա ճիշտ կողմնորոշվել:

Հիմնական խնդիրն է՝ օգնել դեռահասին կողմնորոշվել տարբեր իրավիճակներում, տալ օբյեկտիվ գնահատական իր պահելաձևին, գնահատել այլ մարդկանց հնարավորությունները, մտնել նրանց հետ հարաբերությունների մեջ, ազդել նրանց հետաքրքրությունների վրա, չձգտել իշխանության ևչ ենթարկվել: Այս խաղի համար

գրվում է սցենար, որտեղ կոնկրետ նշվում է իրավիճակը, գործող անձիք և նրանց գործունեությունը:

2.5 Հոգեկան և սոցիալական դրամա

Դրանք շատ մոտ են դերերի իրականացմանը և «Գործնական թատրոնին»: Սա նույնպես թատրոն է, բայց արդեն սոցիլ-հոգեբանական, որում ներառվում է ունակությունը շրջապատում քեզ պահելու, գնահատել և փոխել իրավիճակը ուրիշ մարդու մոտ, ունակությունը մտնել նրա հետ անմիջական հարաբերությունների մեջ: Գործնական խաղերի գործունեությունը կազմված է հետևյալ շրջաններից.

1. Նախապատրաստողական շրջան – գործնական խաղերի պատրաստվելը սկսվում է սցենարի ստեղծմամբ՝ պայմանական արտացոլումը իրավիճակի և օբյեկտի:

2. Սցենար – սցենարի մեջ մտնում են սովորեցնելու նպատակը, սովորող խնդրի նկարագրությունը, դրված խնդրի կողմնորոշումը, գործնական խաղի ծրագիրը, խաղի ընդհանուր կատարման նկարագրությունը, սցենարի առկայությունը և գործող անձանց բնավորությունը: Հետո գալիս է խաղի մեջ մտնելը, մասնակիցների և հետազոտողների ընտրությունը: Պարզվում է աշխատանքի գրաֆիկը, ձևավորվում է խնդրի գլխավոր նպատակը, կատարվում է խնդրի ի հայտ բերելը և իրավիճակի ընտրությունը: Տրվում են առարկաների, ցուցումների և կանոնների մասնակիցներին:

1. Հավաքվում է լրացուցիչ տեղեկություն – անհրաժեշտության դեպքում մասնակիցները դիմում են վարողին և ախտորոշողին մինչ խորհրդատվություն: Թողնվում են հարաբերություններ խաղի մասնակիցների միջև: Կանոններն արգելում են հրաժարվել դերի տրված հնարավորություններից, դուրս գալ խաղից, պասիվ վերաբերվել խաղին, խաղտել կանոնակարգը և եթիկետը(աղյուսակ):

2. Պահելաձևի շրջան – խաղի սկզբում ոչ ոք իրավունք չունի խառնվել խաղի մեջ և փողել խաղի ընթացքը: Միայն ղեկավարը կարող է փոփոխություններ մտցնել խաղացողների գործողությունների մեջ, եթե նրանք հեռանում են խաղի հիմնական նպատակից: Կախված գործնական խաղերի բնույթից կարող են լինել տարաբնույթ դերակատարություններ մասնակիցների կողմից: Դերը առաջացնում է խմբի մեջ աշխատանքի դրսևորման հետ: Մտքերի գններատոր, վերանայող, քննարկող, անալիզ կատարող և ախտորոշող:

3. Հովանավորվող դիրք – հովանավորվող, ուղղորդող, կարգավորող, մարզիչ: Դիրքը ի հայտ է գալիս վերաբերմունքից՝ քննադատող, նախաձեռնող, պահպանող:

4. Մեթոդական դիրք – մեթոդիստ, քննադատ, խնդիր կարգավորող, ռեֆլեքս առաջացնող, ծրագրավորող, :

5. Սոցիալ-հոգեբանական դիրք – առաջատար, նախնորելի, անկախ, անընդունելի, ժխտող:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆԵՐ

Ուսումնասիրությունները հնարավորություն են տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությանը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ունի մեծ նշանակություն՝ ուսումնասիրաստիարակչական գործընթացի արդյունավետության բարձրացման գործընթացում: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները . զարգանում են այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր , առավել բարձր աստիճանների հասնելու համար: Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև խաղի մեջ մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ է:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այլև այն կարող է դառնալ սովորություն՝ ստեղծագործական առումով:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և հոգեբանական: Եվ վերջապես ,խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը:

Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:

Չարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ՝ իրենց պարունակությամբ և, բացի այդ, ինչպես սիրված խաղերը, զարգացնող խաղերը չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար: Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը՝ մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար: Խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. <http://www.lauc.ru/zzz/ebooks/vinichenko4/Page271.htm>
2. <http://www.openclass.ru/dig-resource/57245>

3. <http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00032657.html>
4. ipk.admin.tstu.ru/bpi/bpiweb.exe/doc708.doc?id=708
5. <http://www.ubo.ru/articles/?cat=105&pub=1512>
6. <http://www.nauka-shop.com/mod/shop/productID/23035/>
7. <http://festival.1september.ru/articles/415430/>
8. <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/119197.html>