



*«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ*

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ռուզաննա Ավետիսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Կ.Զարյանի անվան 117հիմն.դպրոց

*Երևան 2022*

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն-----	3
Խաղի ուսումնական նշանակությունը-----	4
Խաղերին ներկայացվող պահանջները-----	10
Եզրակացություն-----	15
Գրականության ցանկ-----	17
Հավելված-----	18

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը:

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. դասաժամերին մտավոր ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Հետազոտության նպատակն է վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում առարկաների ուսուցման գործընթացում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները, ինչպես նաև խաղային տեխնոլոգիաները բացահայտելով և դասակարգելով ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի համապատկերը: Աշխատանքի ընթացքում փորձ է կատարվել վեր հանել և ուսումնասիրել այն խնդիրները, որոնք այս կամ այն առումով ազդեցություն են գործում դպրոցում սովորող աշակերտների ուսումնական մոտիվացիայի վրա, խթանում են այն կամ, ընդհակառակը, խոչընդոտում են դրա դրսևորումներին և զարգացմանը: Կարևոր է պարզել աշակերտների ուսումնական մոտիվացիայի վրա ազդող գործոններից մեկի՝ խաղային մեթոդիկայի էությունը և դրա առանձնահատկությունները, շտկել առկա խնդիրները և նոր լուծումներ առաջարկել՝ ուսումնական պրոցեսը էլ ավելի հետաքրքրաշարժ և մոտիվացնող դարձնելու համար: Ուսումնասիրման օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաներն են, իսկ առարկան՝ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրսևորումները:

## **Խաղի Ուսումնական նշանակությունը**

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները:

Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը: Սակայն խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, «թեմայից» և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա

խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոփոխարարությունների վրա: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտությունները, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններ են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն: Զետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքի զարգացմանը:

Ինչպես արդեն նշեցինք այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Այդ մթնոլորտը

հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում, քանի որ, ըստ հոգեբանների, այդ տարիքն առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն:

Խաղի ընթացքում երեխաների մոտ ձևավորվում է կենտրոնանալու, ինքնուրույն մտածելու, ուշադրություն զարգացնելու, գիտելիքի ձգտումը: Տարված լինելով խաղով՝ երեխաները չեն նկատում, որ սովորում են, նոր բաներ են հիշում, կողմնորոշվում անսովոր իրավիճակներում, համալրում են գաղափարների, հասկացությունների պաշարը և զարգացնում երևակյությունը: Երեխաներից նույնիսկ ամենապասիվները մեծ ցանկությամբ են ընդգրկվում խաղի մեջ՝ ամեն ջանք գործադրելով խաղընկերներին օգնելու համար:

Այն մասին, թե որքան կարևոր են հույզերը, խաղային իրադարձությունների փորձառությունները, ասում են հոգեբանների ուսումնասիրությունները: Չզացմունքները ամրացնում են խաղը, դարձնում այն հուզիչ, ստեղծում են բարենպաստ մթնոլորտ հարաբերությունների համար, բարձրացնում են այն տոնայնությունը, որն անհրաժեշտ է յուրաքանչյուր երեխայի իր հոգևոր հարմարավետության համար, և դա, իր հերթին, պայման է դառնում նախադպրոցականի կրթական ազդեցությունների և հասակակիցների հետ համատեղ գործունեության նկատմամբ: Բացի այդ, լավ խաղը երեխաների հուզական ոլորտում խանգարումները շտկելու արդյունավետ միջոց է: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս

իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Խթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը:

Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր:

Խաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու հափշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում:

Մանկական խաղի բնութագրիչ գծերից մեկը հուզականությունն է: Գիտելիքը խաղով մատուցելու ընթացքում անհրաժեշտաբար պետք է մատուցվելիքը կապել երեխայի եռթյան հուզական ոլորտների հետ: Խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում կարևոր փոփոխություններ: Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է առաջ գնալ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը:

Հարկ 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: Տարրական դպրոցում խաղը կիրառվում է.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա

- արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա
- սովորողների ծանրաբեռնվածության բեռնաթափման միջոց:

Մանկավարժական խաղն ունի նախօրոք հստակեցված ուսուցման նպատակ և դրան համապատասխան՝ կանխատեսվող արդյունք:

- Ավանդական ուսումնական գործընթացի ժամանակ գիտելիքի հիմնական աղբյուրը հանդիսանում է ուսուցիչը, իսկ խաղի ժամանակ գիտելիքի որոշակի աղբյուր չկա:
- Ուսումնական գործընթացն իրականացվում է մենախոսության /ուսուցիչը բացատրում է, սովորողը լսում/ կամ երկխոսության /սովորողը հարցեր է ուղղում, ուսուցիչը՝ պատասխանում, կամ հակառակը ուսուցիչն է հարցեր ուղղում սովորողին/ միջոցով, իսկ խաղի ժամանակ մասնակիցները ակտիվ հաղորդակցման միջոցով սովորում և սովորեցնում են իրար:
- Խաղային գործունեությունը պարտադրված չէ
- Խաղային գործունեության ժամանակ մասնակիցը ազատ է ու անկաշկանդ, քանի որ նա հանդես է գալիս որպես դերակատար և չի ճնշվում սեփական <<ես>>-ը արտահայտելու մտքից:

Անհերքելի փաստ է, որ ուսուցման միօրինակությունը հոգևեցուցիչ է և դա կարելի է հաղթահարել խաղի օգնությամբ: Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:

Չարգացնող ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը նաև դպրոցակիցների մեջ ակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է: Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ նրանցից պահանջվի հետազոտական մոտեցում: Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները, որ աշակերտների մեջ ծագեն ոչ միայն պրոբլեմային հարցեր, այլև դրանք ինքնուրույնաբար լուծելու ձգտում: Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական բաղադրամասն է, երբ աշակերտն ինքն է բացահայտում, ինքն է գտնում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրեն անհայտ ուղին:



Ինչի՞ց է սկսվում պրոբլեմի նկատմամբ ճիշտ մոտեցումը: Նրանից, որ ճանաչողության պրոցեսում աշակերտի մեջ ծագում է դժվարություն. նա չի կարողանում նախկինում յուրացրած գիտելիքների միջոցով բացատրել նոր, իրեն հետաքրքրող փաստերն ու երևույթները: Ինքն՝ աշակերտն է ձգտում գտնել կամ յուրացնել նոր տեղեկություններ, գործողության նոր եղանակներ, որպեսզի վերացնի տվյալ երևույթը հասկանալու ընթացքում առաջացած հակասությունը: Դասի ժամանակ ճանաչողական պահանջմունք առաջացնել՝ նշանակում է ստեղծել պրոբլեմային իրադրություն: Աշակերտին պրոբլեմի լուծման պրոցեսի մեջ ներգրավելու համար անհրաժեշտ է նաև պրոբլեմի հստակ սահմանումը, նրա ձևակերպումը, իսկ այնուհետև, ստեղծելու համար վարկածների առաջ քաշում՝ դրանց ստուգում ու հիմնավորում:

Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե դրա և թե ուսուցան նկատմամբ: Խաղի նկատմամբ հետաքրքրության կորուստը կապված է հենց խաղային գործունեության զարգացման առանձնահատկությունների հետ: 3-5 տարեկանում երեխաները հաճույք են ստանում խաղի գործընթացից, 5-6 տարեկանում՝ ոչ միայն գործընթացից, այլև արդյունքից, շահումից: Կանոններով խաղերում, որոնք բնորոշ են նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքներին, հաղթում է նա, ով ավելի լավ է յուրացրել խաղը: Խաղային մոտիվացիայում գործընթացից շեշտադրվում է արդյունքը, բացի այդ, զարգանում է հասնելու դրդապատճառը: Մանկական խաղի զարգացման ընթացքը հանգեցնում է նրան, որ խաղային մոտիվացիան աստիճանաբար իր տեղը զիջում է ուսումնականին, որի ընթացքում գործողությունները կատարվում են կոնկրետ գիտելիքների, կարողությունների համար, ինչն իր հերթին հնարավորություն է տալիս ստանալու խրախուսանք: Այսպիսով, կրտսեր դպրոցական տարիքում ուսումնական գործունեությունը դառնում է առաջնային: Այն բավական բարդ գործունեություն է, որը պահանջում է ժամանակ և ջանքեր /մոտավոր 10-11 տարի/:

## Խաղերին ներկայացվող պահանջները

Կան որոշ ընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս: Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել, բայց չճնշել: Անհրաժեշտ է ապահովել, որ յուրաքանչյուր մասնակից հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերել: Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունքով, առանց պարտադրման: Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողների արժանապատվությունը: Խաղի բովանդակությունը, կանոններն ու պայմանները երեխաների համար պետք է լինեն հստակ և հասկանալի: Խաղը չպետք է պարունակի որևէ տարր, որը կարող է վնասել երեխաների առողջությանը: Առարկաները և նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու համար, պետք է լինեն անվնաս և հարմար օգտագործման համար: Շարժուն խաղերը նպատակահարմար է անցկացնել ընդարձակ տարածքում: Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հաճույքով, իր գործով տարված: Երբ խմբում հարմարավետ միջավայր է, մասնակիցները գործում են ավելի վստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել: Խաղերն այդպիսի մթնոլորտ ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են: Ձեզ ներկայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի մթնոլորտում, որտեղ նրանք ուրախություն և բավարարվածություն կստանան: Խաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց են: Խաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային, հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ, հմտություններ և ընդունակություններ: Խաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ռեալիզացնել ուսումնական նպատակների լայն սպեկտրը: Սակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում, իսկ բավականությունը լավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում: Խաղերը և վարժությունները միշտ պահանջում են անհատական

մոտեցում, և անհրաժեշտ է դրանց կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել որոշակի օրինաչափությունների: Խաղերում երբեմն դժվարություններ են առաջանում դերերը բաժանելիս: Լինում են գլխավոր և երկրորդական, հետաքրքիր ու անհետաքրքիր դերեր: Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել, որպեսզի մասնակիցները գտնվեն հնարավորինս հավասար պայմաններում: Դերերը կարելի է բաժանել վիճակահանությամբ կամ էլ հերթականությամբ փոխանցել բոլորին: Խմբավարի դերը ոչ այնքան անմիջական մասնակցությունն է, որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելը: Խմբավարը պետք է նաև ուշադիր լինի մասնակիցների ապրումների և զգացմունքների նկատմամբ: Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ «կոչում շնորհելը» (ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել 'տուգանքներ': Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

Դիդակտիկ խաղերում Ակշինա Թ.Բ.ընդգծել է հետևյալ հոգեբանական և մանկավարժական առանձնահատկությունները.

1. Խաղի ընթացքում ուսուցիչը դասարանում պետք է ստեղծի վստահության մթնոլորտ այն է աշակերտների վստահությունը սեփական կարողությունների նկատմամբ: Սրա հիմքը ուսուցչի բարյացակամությունն է, նրբանկատությունը, խրախուսելու կարողությունը:
2. Ուսուցիչը պետք է ուշադիր լինի, թե ինչպես են աշակերտները պատրաստվում խաղին:
3. Պետք է ուշադրություն դարձնել խաղի համար նախատեսված թիմերի կազմին: Յուրաքանչյուր խումբ պետք է ունենա տարբեր մակարդակի մասնակիցներ և միևնույն ժամանակ յուրաքանչյուր խումբ պետք է ունենա ղեկավար:
4. Ուրախ տրամադրություն, փոխըմբռնում, ընկերասիրություն ստեղծելու համար ուսուցիչը պետք է ուշադրություն դարձնի խաղի յուրաքանչյուր մասնակցի բնավորությանը, խառնվածքին, հաստատակամությանը ինչպես նաև առողջական վիճակին:
5. Խաղի բովանդակությունը պետք է լինի հետաքրքիր և բովանդակալից մասակիցների համար:

Խաղերի տեսակները.

Ելևելով խաղերի անցկացման նպատակից խաղերը կարելի բաժանել որոշակի խմբերի: Ընդ որում, պետք է ուշադրություն դարձնել, որ խաղի որևէ խմբի /տեսակի/ ընտրությունն ինքնանպատակ չիլի, այն պետք է ուղղված լիլի վերջին հաշվով, նպատակի իրագործմանը: Ասվածը չի վկայում այն մասին, որ որևէ գիտելիքի մատուցման, սերտման ժամանակ, անհրաժեշտ է կիրառել միայն մեկ տեսակի խաղ, այլ ընդհակառակը, չի բացառվում, ավելին՝ հիմնականում որևէ երևույթի ուսումնասիրության ժամանակ կիրառվում մեկից ավելի խաղի տեսակներ: Յուրաքանչյուր պարագայում խաղի տեսակների ընտրությունը յուրովի է, հետևաբար, հնարավոր չէ, նույնիսկ տեսականորեն առանձնացնել, որ մի դեպքում պետք է կիրառվի խաղի այս տեսակը, մեկ այլ դեպքում՝ այն, և այլն: Բնավ պարտադիր էլ չէ, որ գիտելիքների մատուցման, յուրացման գործում խաղային մեթոդիկան դասակարգելիս, այն բաժանել տեսակների, դրա խմբային բաժանումն արդեն իսկ արդարացված է: Հետևաբար, կախված հետապնդվող նպատակից, խաղերը բաժանվում են որոշակի խմբերի:

Հիմնականում մեթոդաբանությունում առանձնացնում են խաղերի մի քանի խումբ.

1. Ճանապարհորդություն
2. Առաջադրանքներ
3. Ենթադրություններ
4. Հանելուկներ
5. Չրույցներ

Խաղ-**ճանապարհորդության** նպատակն է տարբեր էքսկուրսիաների միջոցով ուժեղացնել տպավորությունը, երեխաների ուշադրությունը հրավիրել այն ամենի վրա, ինչ կա մոտակայքում, բայց նրանց կողմից չի նկատվել: ճամփորդական խաղերը զարգացնում են ուշադրությունը, դիտողականությունը, խաղային առաջադրանքների ըմբռնումը, հեշտացնում են դժվարությունների հաղթահարումը և հաջողության հասնելը:

**Առաջադրանքներ** –հիմնված են առարկաների հետ գործողությունների, խաղայիքների, բանավոր հրահանգների վրա /միևնույն գույնի բոլոր առարկաները հավաքել միասին, դասավորել առարկաները ըստ չափի, ձևի և այլն/:

**Ենթադրություն-Ի՞նչ կլիներ... կամ ի՞նչ անեի....:** Խաղի դիդակտիկ բովանդակությունը կայանում է նրանում, որ երխաներին առաջադրանք է տրվում և ստեղծվում է իրավիճակ, որը պահանջում է հետագա գործողությունների ընկալում: Այս խաղերը պահանջում են գիտելիքները հանգամանքների հետ փոխկապակցելու, պատճառահետևանքային կապեր հաստատելու կարողություն:

**Չանելուկներ**-օգտագործվում են գիտելիքները, հնարամտությունը ստուգելու համար: Չանելուկների հիմնական հատկանիշը տրամաբանական առաջադրանքն է: Տրամաբանական առաջադրանքների կառուցման եղանակները տարբեր են, բայց բոլորն էլ ակտիվացնում են երեխայի մտավոր գործունեությունը: Չամեմատելու, հիշելու, մտածելու, գուշակելու անհրաժեշտությունը մտավոր աշխատանքի ուրախությունն է: Չանելուկների լուծումը զարգացնում է վերլուծելու, ընդհանրացնելու, տրամաբանելու, եզրակացություններ անելու, եզրակացություններ անելու կարողությունը:

**Չրույցներ**-Դրանք հիմնված են ուսուցչի՝ երեխաների, երեխաների՝ ուսուցչի և երեխաների միջև հաղորդակցության վա: Խաղ-գրույցը դաստիարակում է լսելու ուսուցչի հարցերը, սովորողների հարցերն ու պատասխանները, գրույցի բովանդակության վրա կենտրոնանալու, ասվածը լրացնելու, դատողություն արտահայտելու կարողությունը:

Դասընթացը խաղի միջոցով կազմակերպելու դեպքում կարելի է լուծել մի շարք կարևորագույն խնդիրներ՝

- զարգացնել աշակերտների՝ խառը խմբերով աշխատելու հմտությունները
- զարգացնել աշակերտների՝ միմյանց հետ աշխատելու, համագործակցելու կարողությունները
- նպաստել աշակերտների մոտ՝ ինքնավստահության ձևավորմանը սեփական ուժերի և գիտելիքների հանդեպ
- զարգացնել աշակերտների՝ ինքնագնահատական տալու կարողությունները, քննադատելու և քննադատությունն ի նպաստ կատարելագործվելու հմտությունը:

Թերևս այս խնդիրների լուծման համար կարելի է կիրառել մի շարք խաղային տեխնոլոգիաներ՝ գունեղ պաստառներ, արտահայտիչ և տպավորիչ դիդակտիկ նյութեր, տեսադասերի իրականացում և այլն:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան: Այս ամենի հետ մեկտեղ պետք է պարզ հասկանալ, որ դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Օգտագործելով խաղը որպես ուսումնական գործիք՝ ուսուցչի համար կարևոր է վստահ լինել դրա օգտագործման նպատակահարմարության մեջ: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Մենք ապրում ենք նորարարությունների և տեխնոլոգիաների զարգացման այնպիսի ժամանակներում, որ մեզ պետք են, արագ մտածող, ոչ ստանդարտ որոշումներ կայացնող, ստեղծագործ մարդիկ: Ուսուցչի նպատակն է կրթել ստեղծագործ մարդու, ով պատրաստ է օգտագործել իր ճանաչողական կարողությունները ընդհանուր գործի համար: Դպրոցն իրականացնում է հասարակական պատվեր. ձևավորել հասարակության համար պիտանի անձնավորություն, որը կունենա իր որոշակի տեղն ու դերը հասարակության մեջ: Ի վերջո մարդն է ստեղծում և արարում իրեն շրջապատող իրականությունը, հետևաբար յուրաքանչյուրն ունենում է իր հետքն աշխարհում ստեղծվող երևույթների, տեղի ունեցող իրադարձությունների, այդ թվում՝ արհավիրքների կանխման և/կամ վերացման գործում, հետևաբար, կրթված սերունդ ունենալը ոչ թե ցանկություն է կամ նպատակ, այլ օբյեկտիվ իրականության մեջ անհրաժեշտ և պարտադիր երևույթ:

Այդ պատճառով, պետք է կարևորել խաղի դերը ուսումնառաստիարակչական գործընթացում:

Խաղն ապահովում է՝

- երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- բանավոր խոսքի զարգացում
- ինքնաարտահայտվելու կարողության զարգացում
- ազատ և անկաշկանդ շփում հասակակիցների և մեծահասակների հետ
- նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում
- աշխատասիրություն, պատասխանատվություն, ուշադրության դրսևորում
- գեղագիտական ճաշակի զարգացում
- իրավիճակը գնահատելու, շտկելու կարողություն
- տեսածի, լսածի վերաբերյալ արտահայտվելու կարողություն
- բարդույթներից «ազատագրում»
- պարտությունը պատվով ընդունելու և նորովի առաջ գնալու կարողություն
- առողջ քննադատելու և քննադատությունն ի նպաստ զարգանալու կարողություն

Ամփոփելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում եմ, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման

գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար, և ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում են տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կնպաստեն տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը:



## **Գրականության ցանկ**

1. Տալիզինա Ն.Ֆ. Մանկավարժական հոգեբանություն. - Մ., 1999 թ.
2. Գրաչևա Ն.Վ. Մանկավարժական պայմաններ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կողմնորոշման ակտիվացման համար. ... անկեղծ. պեդ. Գիտություններ՝ 13.00.01 / Գրաչևա Նադեժդա Վիկտորովնա. - Կիրով, 2003 թ.
3. Սլինկինա Օ.Ա. Ուսանողների ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորում ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ժամանակակից սկզբունքների իրականացման գործում
4. Սլաստենին Վ.Ա. և այլն Մանկավարժություն՝ պրոկ. Նպաստ ուսանողների համար. ավելի բարձր պեդ. դասագիրք հաստատություններ / V. A. Slastenin, I. F. Isaev, E. N. Shiyanov; Էդ. Վ.Ա. Սլաստենին. - Մ.: «Ակադեմիա» հրատարակչական կենտրոն, 2002 թ.

## Հավելված

Խաղ «Չետևիր և կատարիր» Նպատակը – զարգացնել ուշադրության տեղափոխման ունակությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: Խմբավարն անվանում է մի քանի բառ՝ «աթոռ», «մահճակալ», «մատիտ», «տետր», «գիրք», «ագռավ», «ծիրան», «պատառաքաղ» և այլն: Ըստ նախնական պայմանավորվածության՝ երեխան պետք է արձագանքի որոշակի խմբի կամ խմբերի (կենդանի, կահույք, բույս, ուտելիք, միրգ) պատկանող բառերը լսելիս: Օրինակ՝ խմբավարն ասում է. «Այժմ ես կթվեմ բառեր, դուք պետք է ուշադիր լսեք: Երբ որևէ մրգի անուն լսեք, ծափ կտաք»: Եթե երեխան ընկճվի, շփոթվի, ապա վարժությունը կրկնեք ևս մեկ անգամ: Երբ երեխան յուրացնում է առաջին հրահանգը, խաղը կարելի է աստիճանաբար բարդացնել: Երկրորդ հրահանգի դեպքում կարելի է երեխային առաջարկել, որ կանգնի այն ժամանակ, երբ լսի բույսերի անուններ: Վերջում կարելի է միավորել առաջին և երկրորդ խաղերը, այսինքն՝ երեխան ծափ է տալիս մրգի անվանում լսելիս և կանգնում է՝ բույսի դեպքում:

Խաղ «Գտիր տարբերությունները» Նպատակը – զարգացնել ուշադրության կենտրոնացումը: Անհրաժեշտ նյութեր – նույն նկարի 2 տարբերակ, որոնք պարունակում են 10-12 տարբերություններ, մի քանի անավարտ նկարներ, կիսատ ներկված նկարներ: 1.Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և նշի դրանց տարբերությունները: 2.Երեխային ցուցադրել անավարտ նկարները և խնդրել ավարտել դրանք:

«Ուշադրություն» Նպատակը – զարգացնել կամաձին ուշադրությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – նկարչական թուղթ, գունավոր մատիտներ: Ընթացքը: Երեխային տալ թուղթ, գունավոր մատիտներ և խնդրել նկարել 10 եռանկյունի: Երբ ավարտի այդ աշխատանքը, երեխային զգուշացնել, որ այժմ պետք է ուշադիր լինի, քանի որ հրահանգը տրվելու է միայն մեկ անգամ: Հրահանգ: «Եղի՛ր ուշադիր, կարմիր մատիտով ընդգծի՛ր երրորդ և յոթերորդ եռանկյունները»: Եթե երեխան հարցեր է տալիս, խմբավարը պատասխանում է. «Արա այնպես, ինչպես հասկացել ես»: Եթե երեխան կատարի առաջին հրահանգը, կարելի է վարժության պահանջները բարդացնել:

Խաղ «Մտապահիր առարկաները» Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, տեսողական հիշողությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – թուղթ, գրիչ, 10-15 առարկա՝ ըստ նախընտրության (դոմինո, շաշկի, մկրատ, մատիտ և

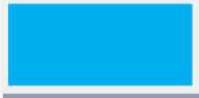
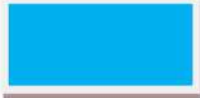




այլ տարբեր առարկաներ): Խմբավարը նախօրոք շրջանի մեջ դասավորում է 10-15 առարկա, որոնք ծածկված են թղթով: Խմբավարի մոտ պետք է լինի թուղթ և գրիչ՝ երեխաների պատասխանները գրանցելու համար: Մասնակիցները նստում են շրջանով: Երբ բոլոր մասնակիցները պատրաստ լինեն վարժության կատարմանը, խմբավարը բացում է առարկաները և ցուցադրում 15-30 վայրկյան: Երեխաները պետք է հիշեն ցուցադրված առարկաները: Այնուհետև խմբավարն առարկաները նորից ծածկում է: Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է հիշի հնարավորինս շատ առարկա և դրանց նկարագրությունները (ինչպես են դրված, ինչ գույն և տեսք ունեն և այլն):

Խաղ «Ուշադիր լինենք միմյանց հանդեպ» Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը: Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: 1. Մասնակիցներից մեկը նստում է մեջքով լսարանին: Նա պետք է մանրամասնորեն նկարագրի ներկաներից որևէ մեկի արտաքինը՝ հագուստի դետալները, սանրվածքը, կոշիկները և այլն: 2. Խմբավարը մասնակիցներին խնդրում է բաժանվել զույգերի և կանգնել միմյանց մեջքով: Խմբավարն անցնում է բոլոր մասնակիցների կողքով և ամեն մեկին տալիս է մեկ հարց զուգընկերոջ մասին (արտաքինի, հագուստի մասին և այլն):

**Նիմ (չինական խաղ)** Խաղի նպատակը: «Մնացորդով բաժանում» թեմայի վերաբերյալ սովորողների ստացած գիտելիքների ստուգումը: Ուսուցման միջոցները: Լուցկու հատիկներ, հաշվեծողիկներ: Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցչի սեղանին դրվում է տասը փայտիկ: Նրա հանձնարարությամբ երկու աշակերտ այդ փայտիկներով սկսում են խաղալ այն սկզբունքով, որ կարող են այդ փայտիկներից վերցնել ամենաքիչը 1, իսկ ամենաշատը 3 հատ: Հաղթում է այն մասնակիցը, որը վերցնում է վերջին փայտիկը: Ճիշտ խաղի դեպքում սկսողը կարող է հաղթել: Դա կարող է լինել միայն այն դեպքում, երբ նա հակառակորդին թողել է 4 փայտիկ, քանի որ վերջինս ամենաշատը կարող է վերցնել 3 փայտիկ, իսկ վերջին՝ չորրորդ փայտիկը կվերցնի սկսողը ու կհաղթի, իսկ մինչ չորս փայտիկ թողնելը, սկսողը պիտի թողնի դարձյալ չորս փայտիկ, որպեսզի հակառակորդը քանի փայտիկ էլ վերցնի, իհարկե, 3 – ից ոչ ավել, սկսողն այն լրացնի մինչև 4 – ը ու թողնի 4 փայտիկ, այսինքն՝ թողնի 8 փայտիկ, իսկ դա կլինի այն դեպքում, երբ սկսողը սկզբում վերցնի 2 փայտիկ, իսկ 2 – ը 10 – ի՝ 4 – ի բաժանելիս ստացված մնացորդն է: Հետևաբար՝ սկսողի հաղթանակը պայմանավորված է նրանով, որ  $10 - \rho \cdot 3 + 1 = 4 - \rho$  բաժանելիս ստացվի 0 – ից

տարբեր թիվ, այսինքն՝ 4 – ի բաժանվի մնացորդով: Հակառակ դեպքում կհաղթի հակառակորդը:

Փորձարարական դասարանում «Լռություն» խաղի միջոցով աշակերտներին կարմիր ու կապույտ գույնի քարտեր ենք բաժանել: Աշակերտները պիտի բարձրացնեին կարմիր քարտը, եթե կարծում էին, որ հավասարությունը ճշմարիտ է կամ կապույտ քարտը, եթե կարծում էին, որ հավասարությունը սխալ է:

ա) $140 : 5 = 27$		զ) $600 : 6 = 90$	
բ) $520 : 4 = 130$		դ) $540 : 9 = 60$	
ե) $630 : 3 = 140$		զ) $840 : 7 = 120$	

- Ճշմարիտ է արդյոք առաջին հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք երկրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք երրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք չորրորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք հինգերորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը:
- Ճշմարիտ է արդյոք վեցերորդ հավասարությունը: Հիմնավորել պատասխանը: