



**«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
մայրենիի դասավանդման գործընթացում**

**Առարկան՝ Մայրենի**

**Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մոսիսյան Աննա Ռուդոլֆի**

**Ուսումնական հաստատություն՝ Օձունի №2 միջնակարգ դպրոց**

**Երևան 2022**

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

1. Ներածություն \_\_\_\_\_ էջ 3
2. Խաղի դերը երեխայի կյանքում \_\_\_\_\_ էջ 4
3. Խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը ուսուցման գործընթացի արդյունավետության վրա \_\_\_\_\_ էջ 6
4. Ուսուցչի դերը խաղերի կազմակերպման գործընթացում \_\_\_\_\_ էջ 9
5. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մայրենիի դասավանդման գործընթացում \_\_\_\_\_ էջ 12
6. Եզրակացություններ \_\_\_\_\_ էջ 17
7. Գրականության ցանկ \_\_\_\_\_ էջ 18

## *Ներածություն*

Մեծ մանկավարժները միշտ էլ բարձր են գնահատել խաղի դերը, որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն միջոց:

Կ. Դ. Ուշինսկին կարևորելով խաղը՝ նշել է. «Մենք մանկական խաղին այնպիսի կարևոր նշանակություն ենք տալիս, որ եթե կազմակերպելու լինեին ուսուցչական սեմինարիա(արական կամ իգական), ապա նրա գլխավոր առաջարկներից մեկը կնախատեսեինք մանկական խաղերի տեսական ու գործնական ուսումնասիրությունը»:

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի ձևավորման, նրա մեջ որակական հատկանիշների բացահայտման, մշակման ու ամրապնդման համար: Այս տարիքում երեխաները արդեն կարողանում են ճանաչել առարկաների նմանությունը և տարբերությունը՝ ելնելով դրանց առանձնահատկություններից: Այս տարիքում երեխաները աշխարհն ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի հարկավոր է որևէ երևույթ, գաղափար, փաստ ավելի հեշտությամբ յուրացնելու համար կիրառել համապատասխան խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, ճանաչողական, զգայական, դիդակտիկ:

Երեխան խաղալով բացահայտում և ճանաչում է ինքն իրեն, շրջապատող աշխարհը, գիտելիք ձեռք բերում ամեն տարբեր հարցերի, երևույթների, իրադարձությունների շուրջ: Շիլլերն ասել է. «Մանուկների խաղի մեջ առկա է հաճախ խոր իմաստ»:

Հստակ են խաղերի նպատակներն ու խնդիրները: Դրանք զարգացնում են երեխաների հիշողությունը, մտածողությունը, երևակայությունը:

Խաղը մանկական օրգանիզմի պահանջմունք է, սակայն երեխան խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չի դնում, քան խաղալը: Ինչպես ասում է Լ. Վ. Վիգոտսկին. «Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից: Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքային գործընթացում»:

Այս հետազոտության միջոցով նպատակ էմ ունեցել ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականների կամային ոլորտների, անձի զարգացման և ինքնահաստատման, ինչպես նաև, թե ինչ ազդեցություն կարող են ունենալ խաղերը ուսուցման գործընթացի վրա:

## ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԿՅԱՆՔՈՒՄ

Այսօր՝ բոլորը համատարած պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Դրա պատճառները շատ են ու բազմազան: Կարծում եմ, որ կրտսեր դպրոցական տարիքում այդ պատճառները կարող են պայմանավորված լինել ժամանակակից տեխնոլոգիաների, խաղային հետաքրքիր և նոր տեխնոլոգիաների, տարիքային առանձնահատկությունների հետ և այլ ուրիշ պատճառներով:

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են տարբեր ժամանակների մանկավարժներ և հոգեբաններ: Նրանց բոլորի կարծիքով խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՛կրթել, և՛ դաստիարակել: Բոլորը գիտեն, որ երեխան խաղի միջոցով կրկնում է մեծահասակների գործունեությունը և խաղալով ստանձնում մեծերի սոցիալական դերն ու նրանց գործողությունները: Ըստ Ժ.Ժ. Ռուսսոյի կարծիքով երեխան «... պարապում է, թե զվարճանում, նրա համար համարժեք գործունեություն է. նրա խաղերը նրա պարապմունքներն են, նա չի զգում պարապմունքի և խաղի տարբերությունը»[7, էջ 183]:

«Ուշադիր դիտեք, թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում... Նրա համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա ու չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները: Խաղերը երեխայի ջանասիրությունն ու հետաքրքրությունը վառող կայծեր են:

Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում»[1, էջ 64]:

Խաղն ունի հոգեբանական կարևոր նշանակություն: Խաղի միջոցով երեխան սովորում է ավելի հեշտությամբ հարմարվել իրականությանը և պարտվելու դեպքում չի կորցնում կյանքի նկատմամբ հետաքրքրությունն ու պայքարելու կարողությունը:

Խաղի ժամանակ երեխան տարվում է խաղային մոլուցքով, հաղթելու ձգտումն ու դրդապատճառները նրան հանում են իր «կաղապարներից»՝ պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպիսի պայմաններում բացահայտվում են երեխայի

առանձնահատկությունները: Խաղի ընթացքում ծագած դժվարությունների ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիք, կողմնորոշում, կռահում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության, ստեղծագործական մտքի զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը:

Անհրաժեշտ է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանա դպրոցականների ինքնուրույնությունը, որն էլ հիմք կհանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Հենց այս տարիքից է հարկավոր երեխաների համարձակ ստեղծագործությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու տրամաբանությունը:

Հ.Թումանյանը նշում է. «Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է հասնում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

## ԽԱՂԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ՎՐԱ

Արդի պահանջներով դասի անցկացման համար ուսուցչի զինանոցը պետք է համալրված լինի բազմաբնույթ և բազմաբովանդակ ժամանակակից մեթոդներով, մոտեցումներով և ուսումնական խաղերով:

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ոգևորում և ակտիվացնում է սովորողներին: Արդյունավետ դաս կազմակերպելու համար հարկավոր է ոչ թե տարանջատել ուսումնական գործընթացն ու խաղը, այլ ուսումնական գործընթացում նոր նյութի հաղորդումը, հնի ամրապնդումը իրականացնել համապատասխան խաղերի միջոցով:

Խաղային իրավիճակում երեխան դառնում է ավելի ակտիվ, ուշադիր և հետաքրքրասեր: Այն օգնում է ակտիվացնել և ակտիվ գործունեության մեջ ներգրավել պասիվ և անհամարձակ աշակերտներին, քանի որ խաղային իրավիճակում նա իրեն ազատ ու անկաշկանդ է դրսևորում, նրան հնարավորություն է տրվում համարձակ արտահայտելու սեփական մտքերն ու կարծիքը:

Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում, և երեխաները կարողանում են որևէ հարցի շուրջ ազատ մտածել, լսել ուրիշների կարծիքներն ու մեկնաբանությունները քննարկման փուլում, համագործակցել ընկերների կամ խմբի անդամների հետ, լինել վճռական և ինքնուրույն որոշումներ կայացնել: Արդյունքում երեխան ձեռք է բերում ինքնավստահություն և զարգացնում զննողականությունը:

Կրտսեր դպրոցում անցկացվող տարաբնույթ խաղերը տարբեր առարկաների դասավանդման ընթացքում սովորողների մոտ ձևավորում է ճանաչողական հետաքրքրություն, սեր գրքի, հանձնարարված առաջադրանքը կատարելու, ուսման նկատմամբ: Խաղային միջավայրում նույնիսկ ամենասանտարբեր ու ծույլ երեխան խաղի ընթացքում ձգտում է ինչ-որ կերպ այդ գործընթացի մասնակիցը դառնալ և որոշակի ձեռքբերում ունենալ:

Խաղը, որը ճիշտ է ընտրված և կազմակերպվում է պատշաճ կերպով, ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ գործունեություն, գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում

գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Սակայն խաղերի մեջ կրթադաստիարակչական նշանակություն ունեն այն խաղերը՝

- «որոնք երեխաներից պահանջում են կատարողական ակտիվ գործունեություն, և որոնց շնորհիվ երեխաներն իրականացնում են տրված նմուշին համապատասխան աշխատանք,
- որոնք երեխաներից պահանջում են կրկնվող գործողությունների վերարտադրություն, դրանք նպատակաուղղված են ավելի շատ հաշվողական և վայելչագրական հմտությունների ձևավորմանը,
- որոնց միջոցով երեխաները կազմում են տրվածին տրամաբանական նման օրինակներ՝ փոփոխության ենթարկելով նմուշը,
- որոնք պարունակում են որոնողական-ստեղծագործական տարրեր»[2, էջ9]:

Արիստոտելը իր աշխատություններում նշել է, թե որքան մեծ ու անփոխարինելի դեր ունեն խաղերը նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների կրթադաստիարակչական գործընթացում՝ կարևորելով դրանց ճիշտ ընտրությունը, ուսուցման գործընթացում դրանց կիրառման նպատակը, տեղը, ժամանակը և ձևը. «Այդ խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատության մեջ ծնված մարդու արժանապատվությանը, շատ չճանրաբեռնեն երեխային և չլինեն սանձարձակող... Երեխաների խաղերը պիտի կրկնեն նրանց ապագայի լուրջ զբաղմունքները» [4, 625]:

Ուսումնական գործընթացը, որը կազմակերպված է խաղի զուգակցմամբ, կրտսեր դպրոցականների համար դառնում է հաճելի և հետաքրքիր զբաղմունք: Երեխան տարվում է խաղով և բացարձակապես չի էլ նկատում, որ զուգահեռ նաև սովորում է, հասկանում, ընկալում, հարստացնում գիտելիքների, հասկացությունների պաշարը, զարգացնում երևակայությունը, ինչը առանց խաղի դժվար, անհաղթահարելի ու բարդ էր թվում: Ողջ խումբը մեծ ոգևորությամբ ու ցանկությամբ է ընդգրկվում խաղի մեջ՝ ամեն ջանք գործադրելով հաջողության հասնելու համար:

Սակայն, որպեսզի խաղը ծառայի իր հստակ նպատակին և նպաստի դասի արդյունավետության բարձրացմանը, այն կազմակերպելուց առաջ ուսուցիչը պետք է կարևորի մի շարք առանձնահատկություններ: Նա պետք է հաշվի առնի, թե ի՞նչ խնդիրներ պետք է լուծի այդ ընտրված խաղը, ի՞նչ է ուսուցանվելու այդ խաղի միջոցով, ի՞նչ նպատակ

է հետապնդում՝ ամրակայմա՞ն, ամփոփմա՞ն, ուսուցմա՞ն, համակարգմա՞ն, թե՞ որևէ ուսումնական նյութի ընկալման: Այստեղ պետք է հաշվի առնել նաև երեխաների մոտ առաջացող հուզական վիճակը, ձևավորվող որակական հատկանիշները և այլն: Կարևոր է այն, որ խաղերը կազմակերպելիս ուսուցիչը չչարաշահի երեխաներին խաղի ժամանակ ազատություն տալու հանգամանքը՝ սահմանափակելով ուսումնական գործընթացը, այլև վարպետորեն իրականացնի խաղը և ուսումնական գործընթացի զուգորդումներն ու մեկից մյուսին սահուն անցումը:

Պ.Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները «բացելու» բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում»:



## Ուսուցչի դերը խաղի կազմակերպման գործընթացում

Խաղային տեխնոլոգիաները երկակի դեր են խաղում մանկավարժական գործընթացում: Նախ՝ դրանք դասավանդման մեթոդ են, և երկրորդ, դրանք անկախ խաղային գործունեություններ են: Խաղի բովանդակությունը և դրա կանոնները ստորադասվում են ուսումնական և կրթական առաջադրանքների, որոնք առաջադրվում են որոշակի տեսակի գործունեության հատուկ ծրագրային պահանջներով: Այս դեպքում խաղը ընտրելու և վարելու նախաձեռնությունը պատկանում է ուսուցչին:

Ուսուցիչը վերահսկում է իր իսկ կողմից պլանավորված և կազմակերպված խաղը, աշակերտներին ծանոթացնում է կանոններին և պահանջվող գործողություններին: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը հանդես է գալիս որպես մրցավար, խաղացողների հարաբերությունները վերահսկող և վարքը գնահատող:

Որքան էլ խաղի ընտրությունը համապատասխանի ուսուցանվող նյութին, առկա լինեն խաղի համար անհրաժեշտ պայմանները, ուսուցիչն է այն գլխավոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես անիմաստ ժամանակ դառնալ, այլ ունենալ բոլորովին հակառակ ազդեցություն:

Խաղի կազմակերպման ընթացքում ուսուցիչը պետք է լինի անկողմնակալ, և ոչ մի խմբի կողմից որպես խմբի անդամ հանդես չգա: Նա պետք է հավասարապես աջակցի, խորհուրդ տա կամ օգնի բոլոր խմբերին, կամ բոլոր խմբերի համար լինի հավասար խաղընկեր:

Խաղային գործընթացը բաղկացած է երեք փուլերից՝

- 1. Նախապատրաստական փուլ**, որի ընթացքում ուսուցիչը կատարում է թեմային, տարիքային խմբին և նրանց կարողություններին համապատասխան խաղի ընտրություն, անցկացման վայրի ընտրություն, (դպրոց, դպրոցի բակ, բնության գիրկ, էլեկտրոնային հարթակ և այլն)անհրաժեշտ նյութի նախապատրաստում, խաղի կանոնների բացատրություն և այլն:
- 2. Իրականացման փուլ**՝ բուն խաղի անցկացման ժամանակահատվածն է, երբ երեխաները արդեն զբաղված են պահանջի, առաջադրանքի կամ հրահանգի կատարմամբ: Այս փուլում ուսուցիչը վերահսկում է աշակերտների վարքն ու գործողությունները:

**3. Վերլուծական փուլը** վճռական փուլ է և չափազանց կարևոր, երբ ուսուցիչը ամփոփում է արդյունքները և բացահայտում թույլ տված սխալները, բացթողումները, թերացումները, ինչպես նաև նշում աշակերտների անուններ, ովքեր օգնում են իրենց ընկերներին, խաղի ընթացքում հետևում խաղի կանոններին, ակտիվ էին, ազնիվ և այլն:

Այս երեք ֆուլերում էլ ուսուցիչն իր կարևոր դերն ու անելիքն ունի:

Դ. Ա. Կոլլոցան խաղի մասին նշել է. «Մանկական խաղը, որին սովորաբար նայում են որպես ժամանցի, հոգեբանի հայացքով... շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության, որի օգնությամբ... կարելի է բացել անձի առաջին դրսևորումները»:

Բացի այն, որ ուսուցիչը խաղն ընտրելիս պետք է հանգամանորեն հաշվի առնի ուսումնական թեման, խմբի տարիքային առանձնահատկությունները, ինչպես նաև առավելագույն ձևով օգտագործի խաղի ընձեռած հնարավորությունները: Անհրաժեշտ է կարևորել այն փաստը, որ կազմակերպվող խաղերը պետք է նպաստեն մանկական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու սերտ համագործակցությանը, նրանց նրանց փոխօգնությանն ու ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը: «Եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին՝ քենախնդիր լինել, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այն չէ եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին» [2, էջ 21]:

Խաղի արդյունքից պետք է գոհ լինեն թե՛ հաղթող թիմը, թե՛ պարտվող: Դրա համար ուսուցիչը խաղի արդյունքների ամփոփումը պետք է անցկացնի նրբանկատորեն՝ մանկավարժահոգեբանական մոտեցմամբ, գովաբանելով ոչ միայն հաղթող կողմին, այլ մատնանշելով նաև պարտվող կողմի ուժեղ կողմերը:

«Մխալների վերլուծությունը հնարավորություն է տալիս խաղն ավելի գիտակցական ու մտածված դարձնելու, գտնելու սխալները ծնող պատճառները, վերհիշելու և կրկնելու համապատասխան լեզվական օրինաչափությունները կամ ուղղակի քերականական կանոնը: Իսկ դա հսկայական ուսուցողական արժեք ունի» [5, էջ 296]:

Ինչպես հասկացանք, ուսումնական գործընթացում կազմակերպվող խաղը ինքնանպատակ չի լինում, ուսուցիչը այստեղ ունի հստակ անելիքներ.

«1.Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակությունները:

2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:

3. Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի 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 խառնվածք և պատրաստակաՆություն ունեցող երեխաներ:

5. Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:

6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական ո՛ր նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողության (կանոններին չենթարկվել, չհամագործակցել և այլն)բացակայությունը խանգարեց նրանց հայտնվել հաղթողների կազմում» [2, էջ20]:

## Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մայրենիի դասավանդման գործընթացում

Կրտսեր դպրոցում մայրենիի դասավանդման խնդիրներից են խոսքային հմտությունների, կարդալու և գրելու կարողությունների զարգացումը: Այս առարկայի դասավանդման ընթացքում կիրառվող խաղերը լեզվական քերականական վարժությունների համակարգում ունեն իրենց ուրույն տեղը և կիրառելի են հատկապես տարրական դպրոցում:

Ա. Տեր-Գրիգորյանը նշել է, որ լեզվական խաղերը. «Մանկական սրամիտ և զվարճալի խաղեր են հիշեցնում, սակայն ունեն քերականական վարժությունների լրջությունն ու նպատակայնությունը և զվարճալի հափշտակիչ խաղերի գրավչությունը, որը հնարավորություն է տալիս առանց դժվարության երեխաներին խաղի մեջ ներգրավել և բավական ժամանակ նրանց օգտակար ու արդյունավետ աշխատանքով զբաղեցնել» [5, էջ 291]:

Մայրենիի դասավանդման ընթացքում կիրառվող խաղերի կարևորագույն առավելությունն այն է, որ դրանք ունենում են ուսուցողական նպատակ: Կիրառելով ուսուցման գործընթացի տարբեր փուլերում նպաստում է նյութի յուրացմանն ու ամրապնդմանը, ինչպես նաև յուրացրածը գործնականորեն կիրառելուն:

Յուրաքանչյուր խաղ, որը կիրառվում է լեզվական նյութի յուրացման նպատակով, պետք է հիմք հանդիսանա հաջորդ լեզվական նյութերի և լեզվական խաղերի համար: Այն պետք է աստիճանաբար տանել հեշտից դժվարի, պարզից բարդի, ինչպես նաև համապատասխանեցնել աշակերտների ունեցած գիտելիքներին և տարիքային առանձնահատկություններին:

Ա. Տեր-Գրիգորյանը լեզվական նյութի յուրացման նպատակով կիրառվող խաղերը բաժանել է չորս հիմնական խմբերի

1. հնչյունատառային,
2. բառային,
3. ձևաբանական,
4. շարահյուսական:

Բոլոր խաղերի կազմակերպման համար նշված բոլոր տեսակի խաղերն էլ բառի շուրջ են կազմակերպվում, սակայն ուշադրություն է դարձվում նրա որևէ կողմի վրա՝ կախված ուսումնասիրվող թեմայից:

**Հնչյունատառայի խաղեր:**

Հնչյունատառային խաղերի նպատակն է աշակերտների մոտ մշակել և զարգացնել հնչյունային լսողությունը և գրաֆիկական տեսողությունը, ստեղծել գուգորդել հնչյունը համապատասխան տառի հետ, գործնականորեն կիրառել տառի և հնչյունի վերաբերյալ ունեցած գիտելիքներին:

**ԽԱՂ 1:** Ուսուցիչը երեխաներին բաժանում է ծրարներ, որոնց մեջ դրված են տառերի քարտեր՝ յուրաքանչյուր ծրարում մեկ բառին համապատասխան տառեր:

Աշակերտները այդ տառերը պետք է դասավորեն այնպես, որ որևէ բառ ասանան:

**ԽԱՂ 2:** Խաղավարը կամ ուսուցիչը ասում է մեկնարկային բառը, իսկ հաջորդ մասնակիցը ասում է բառ, որը սկսվում է նախորդ բառի վերջին տառով՝ (աստղ-ղեկ-կացին-նկար և այլն): Այս խաղը կարելի է անցկացնել նաև գնդակի օգնությամբ:

Խաղավարը գնդակը ում կնետի, նա էլ կասի հաջորդ բառը: Նաև կարելի է բարդացնել առաջադրանքը. Բառերը պետք է լինեն միայն գոյական կամ միայն ածական և այլն:

**ԽԱՂ 3:** Խաղացողներին բաժանվում է ծրարներ, որոնց մեջ լցված են հավասար քանակությամբ քարտեր՝ յուրաքանչյուրին մեկական բառ գրված: Այս խաղի ժամանակ կարելի է առաջադրել տարբեր հանձնարարություններ.

- ❖ Բառերը դասավորել այբբենական կարգով:
- ❖ Խմբավորել ձայնավորով և բաղաձայնով սկսվող բառերը:

**Բառային խաղեր:**

Առանց բառի հնարավոր չէ որևէ լեզվական խաղ, վարժություն, քանի որ հիմքում հենց բառն է ընկած, բառակազմությունը, բառային աշխատանքը և բառի մասին ունեցած գիտելիքների կիրառումը:

**ԽԱՂ 1:** Պատկերասրահում: Դասասենյակի պատերին, գույքի վրա, տարբեր տեղեր, խառը դասավորությամբ փակցվում է բառերի քարտերի առաջին խումբը, իսկ երկրորդ խումբը ուսուցիչը բաժանում է աշակերտներին: Այստեղ նույնպես կարելի է տարբեր պահանջ ունեցող հրահանգներ նախապատրաստել, կապված թեմայի հետ.

- ❖ Գտի՛ր քո քարտին գրված բառի հոմանիշները:
- ❖ Գտի՛ր քո քարտին գրված բառի հականիշները:
- ❖ Գտի՛ր քո քարտին գրված վանկին համապատասխան շարունակություն, որ ստացվի որևէ բառ:
- ❖ Գտիր այն բառերը, որոնք ինչ-որ կերպ կապ ունեն քո քարտին գրված բառի հետ (օրինակ՝ ԱՇՈՒՆ-տերևաթափ, անձրև, բերքահավաք, մառախուղ և այլն):

**ԽԱՂ 2:** Ուսուցիչը հրահանգում է պատմությունների պաստառից դուրս գրել երկվանկ բառերը և որոշել այդ բառերի գծապատկերները: Այն աշակերտը, ով սահմանված ժամանակում առավել շատ բառ է դուրս գրում և գտնում գծապատկերը, նա էլ հաղթող է ճանաչվում:

**ԽԱՂ 3:** Գրատախտակի մի կողմում ուսուցիչը կամ խաղավարը գրում է բառեր, մյուս կողմում նկարում բառերի գծապատկերները՝ խառը դասավորությամբ: Աշակերտները պետք է աջ և ձախ կողմերի գծապատկերներն ու բառերը համապատասխանաբար գծիկով միացնեն իրար:

**ԽԱՂ 4:** Ուսուցիչը երեխաներին բաժանում է քարտեր, որոնց վրա գրված են հավասար քանակությամբ բառեր: Աշակերտները յուրաքանչյուր բառի դիմաց գրում են հոմանիշներ՝ որքան կարող են: Այս խաղում հաղթող կարող է ճանաչվել ամենաշատ հոմանիշ բառեր գրող աշակերտը:

**Քերականական խաղեր:**

«Քերականական խաղերի հիմքում ընկած է ոչ միայն բառի իմաստային, այլև խոսքիմասային արժեքի, բառի քերականական ձևի ճիշտ ճանաչումը»[5, էջ 294]:

**ԽԱՂ 1:** Աշակերտների թվին համապատասխան պատրաստվում են խաղաքարտեր, որոնց վրա գրվում է այն բոլոր խոսքի մասերին պատկանող բառերը, որոնց արդեն

ծանոթ են աշակերտները: Յուրաքանչյուրն իր քարտի վրայի բառերի դիմաց նշում է, թե որ խոսքի մասին է պատկանում տվյալ բառը: Հաղթում է նա, ով արագ և ճիշտ է լրացնում բոլոր փուլերում տրված քարտերը: Այն աշակերտը, ով սխալվում կամ ուշ է ավարտում , խաղից դուրս է մնում, մնացածները մասնակցում են հաջորդ փուլին: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանկ , մինչև մեկ աշակերտ է մնում:

**ԽԱՂ 2:** Ծառի վրա, խառը դասավորությամբ փակցված են տարբեր խոսքիմասային պատկանելությամբ բառեր: Աշակերտների տրվում է որոշակի ժամանակ բերքահավաք կատարելու համար: Յուրաքանչյուր աշակերտ կամ թիմ պետք է ծառից հավաքի միայն իրեն պատկանող բառերը, օրինակ՝ միայն գոյականները, մյուս խումբը՝ միայն ածականները, երրորդը՝ միայն բայերը: Հաղթում է այն աշակերտը կամ թիմը, ով սահմանված ժամանակում ճիշտ և առավելագույն քանակով բերք է հավաքել:

**ԽԱՂ 3:** Այս խաղը կարելի է կազմակերպել տարբեր թեմաների ուսուցման ժամանակ: Գրատախտակին փակցվում է ելակետային բառերը՝ ըստ շարքերի կամ խմբերի քանակի, իսկ խմբերին տրվում է ծաղիկի թերթիկներն ու մարկեր: Խմբերը պետք է ելակետային բառին համապատասխան ածական բառեր գտնեն, բառը գրեն ծաղկաթերթի վրա և արագ տանեն փակցնեն ելակետային բառի շուրջը և ստանան բազմաթերե ծաղիկ: Կհաղթի այն խումբը, որը սահմանված ժամանակում ամենաշատ և ճիշտ բառերը կգրի:

### **Շարահյուսական խաղեր:**

«Որոշակի հետաքրքրություն և լեզվական արժեք են ներկայացնում շարահյուսական խաղերը, որոնց հիմքում ընկած են նախադասության , նախադասությունները համառոտելու կամ ընդարձակելու, նախադասության բնույթը կամ մտքի ձևակերպման եղանակը փոխելու, ուրիշի ուղղակի խոսքը անուղղակի դարձնելու և համանման այլ պահանջներ» [5, էջ 295]:

**ԽԱՂ 1:** Խաղացող աշակերտներին տրվում է ծրարներ, որոնց մեջ առանձին թերթիկների վրա գրված են բառեր, որոնք ճիշտ դասավորելու դեպքում ստացվում է նախադասություն: Խաղին հաղթում է այն աշակերտը, ով արագ և ճիշտ է հավաքում իր

ծրարի նախադասությունը: Այս խաղը սկզբնական շրջանում կարելի է կազմակերպել բոլոր ծրարներում դնելով միևնույն նախադասությունը:

**ԽԱՂ 2:** «Ավարտի՛ր նախադասությունը» խաղի ժամանակ աշակերտներին բաժանվում է սրարներ, որոնց մեջ դրված քարտերի վրա գրված են անավարտ նախադասություններ և ավարտի մի քանի տարբերակ: Աշակերտները պետք է ճիշտ կողմնորոշվեն և յուրաքանչյուր նախադասության համար համապատասխան ավարտ ընտրեն:

**ԽԱՂ 3:** Աշակերտներից ամեն մեկն ստանում է մեկ քարտ , որի վրա գրված են հարցեր, իսկ այդ հարցերի պատասխանները փոքր քարտերի վրա գրված, մի կույտով դրված են խաղասեղանին: Ամեն աշակերտ քարտն ստանալուց և ուսումնասիրելուց հետո ընդհանուր կույտից գտնում և առանձնացնում է իր հարցի պատասխանը և դնում հարցի դիմաց: Հաղթում է նա, ով սահմանված ժամանակում ճիշտ և առավելագույն պատասխանները կգտնի: Խաղը կարելի է կազմակերպել նաև խմբային տարբերակով:

**ԽԱՂ 4:** Ուսուցիչը գրատախտակին պատկերում է նախադասության գծապատկեր և աշակերտ-ներին հրահանգում սահմանված ժամանակում գրել գծապատկերին համապատասխան նախադասություններ: Ով առավել շատ և ճիշտ նախադասություններ կգրի, նա էլ կհաղթի:

**ԽԱՂ 5:** Ուսուցիչը գրատախտակին փակցնում է մի պատմության տեքստ, որի նախադասությունները խառնված են, և հրահանգում է՝ նախադասությունները դասավորել ճիշտ հերթականությամբ: Առաջադրանքը առաջինը և ճիշտ կատարողը դառնում է խաղի հաղթող:



## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Ժամանակակից դպրոցը պահանջում է ուսուցչի ժամանակակից մեթոդներով, մոտեցումներով ու հնարքներով աշխատանք: Դրանց շարքում կարևոր տեղ են զբաղեցնում խաղային տեղնուլոգիաների կիրառումը և դրանց զուգակցմամբ որևէ ուսումնական նյութի մատուցումը, յուրացումը, ամրապնդումը:

Աշխատանքը այս թեմայի շուրջ բավական հետաքրքիր էր և ես աշխատանքիս արդյունքում ունեցել եմ հետևյալ եզրահանգումները.

- Ուսուցման ընթացքում կիրառվող խաղերը ոչ միայն բարձրացնում են դասի արդյունավետությունը, այլ նաև ակտիվացնում և զարգացնում են աշակերտների հուզականությունն ու երևակայությունը, ստեղծագործական միտքը:

- Խաղի միջոցով երեխան սովորում է ինքնուրույն հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները:

- «Մտածողությունը սկսվում է այնտեղ, որտեղ հարց կա, խնդիր, պրոբլեմ, անհայտը գտնելու անհրաժեշտություն»[6, էջ 23]: Պրոբլեմային իրավիճակը խաղի մեջ է, խաղի ընթացքում: Այդ իրավիճակը տանում է դեպի զարգացում:

- Դասապրոցեսում կիրառվող խաղերը ունեն նաև դաստիարակչական նշանակություն: Այն երեխաների մոտ կարող է ձևավորել վճռականություն, փոխօգնություն, արագաշարժություն, աշխատասիրություն, պատասխանատվության զգացում և այլն:

- Խաղի ակտիվությունն ու հետաքրքրությունը ապահովելու համար հարկավոր է նրա մեջ ներդնել մրցակցության տարրը, արդյունքների վերլուծությունն ու ինչու չէ՝ նաև խրախուսանքը:

- Խառի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպումով, անցկացումով և վերլուծությամբ:

## Օգտագործված գրականությանցանկ

1. Վ. Ա. Սուխոմլինսկի, Միբուսս նվիրում եմ երեխաներին, Կիև, 1969:
2. Ջ. Գյուլամիրյան, Խաղալով սովորենք, Երևան-2009:
3. Львов М. Р., Горещей В. Г., Сосновская О. В., Методика преподавания русского языка в начальных классах, М., 2004.
4. Аристотель. Политика//Сочинения: 134 т. М.:1976.Т.4.
5. Ա. Ե. Տեր-Գրիգորյան, Հայոց լեզվի մեթոդիկա, Լույս, Երևան-1980:
6. Հ. Ա. Հարությունյան, Լեզվի գործնական ուսուցումը և տրամաբանական մտածողության զարգացումը, Երևան, Լույս-1984:
7. Руссо Ж. Ж., Эмиль, или о воспитании//Пед. соч.:В 2 том.- М., 1981, Т1.