«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՝ Լիլիթ Հովհաննիսյան*

*Ուսումնական հաստատություն՝ Չարենցավանի թիվ 4 հիմնական դպրոց*

*Երևան 2022*

# Բովանդակություն

Ներածություն ----------3

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի
դասավանդման գործընթացում----------5

Եզրակացություն----------23

Գրականության ցանկ ----------24

# Ներածություն

Ինչպես են խաղային տեխնոլոգիաները օգնում ուսուցչին, որ առավել մատչելի ձևով աշակերտները յուրացնեն դասանյութը։

Ուսումնասիրել եմ խաղային տեխնոլոգիաները, որպեսզի օգնի ինձ էլ ավելի մատչելի ձևով աշակերտներին ուսուցանեմ դասը։

Դպրոցական կյանքի սկիզբը դա նոր լուրջ փորձություն է երեխայի համար: Դպրոցում երեխան հայտնվում է նոր, դեռևս անկանխատեսելի աշխարհում:

Վեց տարեկան առաջին դասարանցին գտնվում է անցումային փուլում՝ նախադպրոցական տարիքից, որտեղ բոլոր նոր անձնային , հոգեբանական որակները առավել հեշտ ու լավ ձևավորվում են խաղային գործունեության մեջ:

Մեծն Էյնշտեյնն ասել է.<< Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ, ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ>>:

Սովետական ուսուցիչ Վ. Ա. Սուխոմլինսկին ընդգծել է , որ <<Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական ,լուսավոր պատուհան է , որի միջով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ >>:

Իսկ Հենսելն ասել է. << Խաղը պետք է այնպես կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը>>:

Խաղային տեխնոլոգիների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում 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 հոգեկան այն գործընթացները , որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանի անցնելու համար:

Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին. Ներմուծել մրցակցային տար, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց խաղում:

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:

Դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից:

Դպրոցներում 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:

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 հիանալի գիտեն երեխայի ներաշխարհը:

Աշխատանքի հիմնական նպատակն է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի մաթեմատիկական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Այս ամենը իրագործելու ամենարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

## Գլուխ 1. Կրտսեր դպրոցական տարիք

### 1.1 Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները.

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում *կամածինության* ձևավորումը /պլանավորում, գործողությունների զարգացման ծրագիր, վերահսկողության իրականացում/:
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:

## 1.2 Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ

Ձևավորվում է կամքը, որը անընդհատ գործընթաց է, քանի որ ուսումնական գործունեության ողջ ընթացքում երեխայի առջև դրվում են նորանոր նպատակներ: Սկզբնական շրջանում կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայմաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները:
Իմացական ոլորտի զարգացում: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից է հիշողությունը: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում /իմաստային տարրերի բաժանում, իմաստային խմբավորում, համեմատություն և այլ/ և վերարտադրման հնարներ: Երեխան սկզբնական փուլում դժվարանում է մտապահվող նյութի մեջ իմաստային տարրեր առանձնացնել, ինչը անհրաժեշտ է հմտացնել սկսած տարբեր նկարների և փոքր տեքստերի մտապահման գործընթացից:
Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինքնակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած *կամածին ուշադրության* դեպքում: Ուսման սկզբնական շրջանում երեխային գրավում է երևույթների միայն արտաքին կողմը, իսկ ուսուցչի դերը կայանում է նրանում, որ պարբերաբար սովորեցնի դիտողականությանը, երևույթների էության ըմբռնմանը, հասկացմանը և այլն: Նպատակահարմար է, օրինակ, խնդրել երեխային ստուգել իր ընկերոջ կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, զննել և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասկաների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը:
Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում *մտածողության* զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն: Առաջին տարիներին այն դեռևս պատկերավոր բնույթ է կրում, սակայն ուսումնական գործունեությունը ստիմուլացնում է վերացական մտածողության զարգացումը, երբ հստակ արտաքին առարկաների հետ գործ ունենալուց երեխան անցում է մտավոր պլանում գործողությունների կատարմանը: Կարևոր դեր են խաղում գիտական հասկացությունների ձևավորումը, որն ընթանում է ֆունկցիոնալ հատկանիշների առանձնացումից մինչև էական հատկանիշների առանձնացումը: Գիտական հասկացությունների ձևավորման գործընթացում զարգանում են երեխայի մտածողության բոլոր գործընթացները:
Կրտսեր դպրոցական տարիքում ինտենսիվ զարգանում և հարստանում է երեխայի *խոսքը*: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացին՝ ապահովելով հարուստ խոսքային միջավայր /գրքերի ընթերցում, ֆիլմերի դիտում, խոսքի ունկնդրում/, ստեղծելով դասաժամերին արտահայտվելու և շփվելու հնարավորություններ, ձևավորելով բավարար բառապաշար, ձևավորելով գեղեցիկ խոսք օգտագործելու պահանջմունք և այլ: Այս տարիքում նաև ձևավորվում է գրավոր խոսքը, որը բավականաչափ ծանր, երկարատև և կամային ճիգեր պահանջող գործունեություն է:
Այսպիսով, 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, կենտրանանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսոմնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:

## Գլուխ 2. Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

### 2.1 Դիդակտիկ խաղերի էությունը

Խաղը երեխայի ներաշխարհ 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:

Հետևաբար, 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:

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 կախվա ծ է երեխային շրջապատող միջավայրից՝ ընտանիք, պարտեզ, ընկերներ: Պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հ ան-դիսանա 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:

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց,

երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է երեխայի վարքագիծը, նաև այնպիսի գործընթաց, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում: «Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու

զարգացումը» :

Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և

ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի
կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է
փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ»: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել
խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու
իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ
խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում
են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:
Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը
մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում

ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, 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» : Հենց այդ նպատակով էլ տարրական դասարաններում (հատկապես՝ առաջին) հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու
տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը
և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:
Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության
շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր:
Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է
առանձնացնել այն ուսուցողական խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են
խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդածանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը:
Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ: Դասարանը բաժանվում է
չորսհոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա

նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ գործ) օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ:

Ուսուցողական խաղի ևս մեկ օրինակ.

«Զվարճալի ծաղիկներ» խաղը կազմակերպելու ժամանակ ես զրուցում եմ երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին, այնուհետև երեխաներին բաժանում եմ խաղաքարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրում եմ որևէ ծաղկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող բառ: Երեխան պետք է գուշակի, թե ո՛ր ծաղկի մասին է խոսքը և ի՛նչ գիտի այդ ծաղկի մասին: Այս խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում է գեղագիտական ճաշակ:

Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հետևաբար նաև կամային որակներ: Երկրորդ և երրորդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտը մաթեմատիկական և տրամաբանական խնդիրների համար ունենա առանձին տետր, որ կարողանա ինքնուրույն գրառել ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները: Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ անցկացնում եմ տարբեր խաղեր ինչպես մաթեմատիկայից, այնպես էլ մյուս առարկաներից: Օրինակ՝ «Անցնենք դարպասը» խաղը, որի կատարման խնդիրն է ամրապնդել աշակերտի՝ թվերի կազմության վերաբերյալ ունեցած գիտելիքները: Խաղի ժամանակ նախօրոք պատրաստվում են դարպաս և երեխաների թվին համապատասխան հաշվեքարտեր: Յուրաքանչյուր երեխա ստանում է մեկական քարտ:

Դարպասի վրա ուսուցիչը ամրացնում է որևէ քարտ, օրինակ՝ 10-ի: Երբ խաղն սկսվում է, երեխաները փնտրում են իրենց զույգերը (պետք է քարտերի վրայի թվերի գումարը կազմի 10), որպեսզի անցնեն դարպասով: Ուսուցիչը ստուգում է, թե երեխաները ճիշտ են արդյոք կազմել զույգերը:

Լեզվական խաղերը լրացնում են լեզվական վարժությունների համակարգը: Որպես խաղային միջոց՝ դրանք ունեն սրամիտ ու զվարճալի բնույթ և հնարավորություն են ընձեռում գրավելու երեխաների ուշադրությունը, երկար ժամանակ նրանց օգտակար ու արդյունավետ աշխատանքով զբաղեցնելու: Լեզվական խաղերը նպաստում են լեզվական գիտելիքների ձեռքբերման դժվարությունների հաղթահարմանը:

Լեզվական ուսուցողական խաղի օրինակ.

Խաղն անվանում ենք «Խուլ ու համր բեռնակիրներ»: Նպատակն է ձևավորել պարզ ընդարձակ նախադասությունները համառոտագրելու ունակություն, զարգացնել սովորողների երևակայությունը: Անհրաժեշտ նյութերն են՝ թղթից պատրաստված նավակ և պարկեր, որոնց վրա հնարավոր լինի գրել բառեր՝ գրված առանձին քարտերի վրա: Նավակը պետք է նկարել և կտրել այնպես, որ այն «լողա» ջրում: Նախապես աշակերտներին պետք է բացատրել «խուլ», «համր», «բեռնակիր» բառերի իմաստները:

Այնուհետև գրատախտակին փակցվում է «ջրում լողացող» նավակը: Խուլ ու համր բեռնակիրները մի վայրից մյուսը տեղափոխում են ոչ միայն պարկերով բեռներ, այլև այդ պարկերի վրա ամրացված բառերով որոշակի նախադասություններ:

Այսպիսով կապ է ապահովվում այդ երկու վայրերի բնակիչների միջև: Ճանապարհին փոթորիկ է բարձրանում, և հնարավոր է՝ նավակը խորտակվի, ուստի
պետք է բեռը թեթևացնել: Բեռնակիրները պիտի հերթով ջուրը նետեն պարկերը:
Հարկավոր է նավակում թողնել այն պարկերը, որոնց վրա ամրացված բառերն արտահայտում են սկզբնական նախադասության գլխավոր, հիմնական միտքը:
Օրինակ՝ բեռնակիրները պետք է տեղ հասցնեն «Երեխաները խաղում էին և ընթացքում ծափահարում իրենց ընկերներին»: Վերջում նավակում մնում են այն
պարկերը, որոնց վրա ամրացված են «խաղում» և «ծափահարում» բառերը, քանի որ այդ բառերով կարելի է արտահայտել նախադասության գլխավոր միտքը: Վերջում աշակերտների ուշադրությունը հրավիրվում է այն հանգամանքին, որ նախադասության հիմնական միտքն արտահայտող բառերը ենթական և ստորոգյալն են, և միայն դրանցով կազմված նախադասությունը կոչվում է պարզ համառոտ նախադասություն:
Այսպիսի բովանդակությամբ խաղեր կարելի է կազմակերպել՝ հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով: Ընթերցում եմ առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և բացատրում դրա իմաստը: Աշակերտներին հանձնարարում եմ գտնել և ընթերցել նախորդ թեմաներից հեքիաթի կամ ասացվածքի հետ կապված հատվածները և գտնել նրանց միջև ընդհանրություններ:
Հեքիաթների, առածների և ասացվածքների ուսումնասիրումը նպաստում է երեխաների արժեհամակարգի ձևավորմանը: Այս մոտեցմամբ ես երեխաներին սովորեցնում եմ հարգել մեծերին, օգնել ծերերին, լինել աշխատասեր, ընկերասեր,
պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Հեքիաթը ընթերցելու միջոցով ես նպաստում եմ երեխայի ոչ միայն լեզվական, խոսակցական,
տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, այլև սոցիալական հմտություններին:
Փորձը ցույց է տալիս, որ մյուս գրական ժանրերի համեմատությամբ հեքիաթները, առածները և ասացվածքներն առավել քան արժեքավոր են սովորողների մտածողական ու երևակայական կարողությունների, ինչպես նաև բարոյական ու հոգևոր արժեքների ձևավորման առումով: Խաղ-բեմականացումը առավել
արդյունավետ է լինում, եթե մինչև բեմականացումն աշակերտները լիարժեք ընկալում են իրենց տրվող դերերի բովանդակությունը: «Դասավանդման և դաստիարակության ժամանակ է, որ առաջանում են բազմաթիվ խնդիրներ, և տարրական դասարանների ուսուցիչն է, որ ուսուցման մեթոդաբանության, մանկավարժական վարպետության և ճկունության շնորհիվ կամաց-կամաց փոխում է
երեխայի հետ աշխատելու բնույթը՝ ավելի շատ ուշադրություն դարձնելով նրա և՛ անձնային, և՛ իմացական հնարավորությունների զարգացմանը» : Մինչդեռ նպատակային ուսուցում կազմակերպելու համար տարրական դասարանների ուսուցիչը պետք է հետամուտ լինի սովորողների հետաքրքրությունների բացա-հայտմանը, համագործակցային կարողությունների զարգացմանը, հաղորդակցական ունակությունների, անհատականության, տրամաբանական մտածողության, վերլուծական կարողությունների ձևավորմանը: «Ուսուցչի խնդիրն է իր ունեցած մեթոդական զինանոցից ընտրել համապատասխան մեթոդը՝ ելնելով իրականացվող գործընթացի նպատակներից: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը» :
Խաղն օգնում է ուսուցման գործընթացում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական
բնույթի, կարգապահության, հաղորդակցման, միմյանց լսելու կարողության և

համագործակցության զարգացման հետ կապված բազմաթիվ խնդիրներ:
Ամփոփելով վերն ասվածը՝ կարելի է ասել, որ ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական հմտությունները:
Խաղերն օգնում են ուսուցչին առավել մատչելի տարբերակով ներկայացնելու դասի թեմատիկան՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները:
Այսպիսով՝ թեմատիկ խաղերի կարևոր նշանակությունն է խորացնել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնել առավել հետաքրքիր, անսովոր և ցանկալի, զարգացնել երեխայի ուսումնառության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը:

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:
Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:
Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր:
Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռ բերում և զարգացնում զննողականությունը :

Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Մանկավարժական պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն կարևոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլ նաև ունենալ հակադարձ ազդեցություն։ Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է հանդես գա երեխաներից ոչ մի կողմի խաղախմբի հետ։Ուսուցիչը բոլորովին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական:

Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ է որոշակի պարագաներ կամ նիշիչներ, հարկավոր է նախ բացատրել խաղի ընթացքին մանրամասնորեն, ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը, հանգամանորեն մեկնաբանել և դրանցից օգտվելու կանոններն ու ձևերը, ապա նոր միայն բաժանել այդ դիդակտիկ նյութերը։ Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին, չանտեսելով փոքր կամ միջին որևէ հարցադրում։ Այս ամենից հետո նոր միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը։ Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման նյութերը պիրի լինեն երեխաներին մատչելի տեղերում, և այս ամենից հետո կարելի է խաղը սկսել։ Հակառակ դեպքում երեխաները կզբաղվեն բաժանված նյութերի ուսումնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի բացատրությունները։ Շատ

հավանական է որ այս ամենից հետո երեխաները կրկին հարցեր տան, ուսուցիչը չպետք է զլանա և կրկին պիտի պատասխանի սովորողների հետաքրքրող հարցերին:

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

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

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:

## 2.2 Ճանաչողական գործընթացի խթանման միջոցները.

Կրթական-ճանաչողական գործունեության արդյունավետությանը միտված վերահսկման մեթոդներ. գիտելիքի, հմտությունների և կարողությունների տիրապետման արդյունավետությունը որոշող բանավոր, գրավոր ստուգումներ և ինքնաստուգումներ:
Կրթական-ճանաչողական գործունեությունը խթանող մեթոդներ. որոշակի խթաններ՝ ուղղված մոտիվացիայի ձևավորմանը, պատասխանատվության զգացում ունենալուն, պարտականություններ կրելուն, շահագրգռվածությանը՝ ունենալու գիտելիք, հմտություններ և կարողություններ:

Ուսուցման պրակտիկայում գոյություն ունեն և այլ մոտեցումներ՝ դասակարգելու ուսուցման մեթոդները, որոնք հիմնված են մատուցվող նյութն ընդունելու գիտակցականության աստիճանի վրա՝ պասսիվ, ակտիվ, ինտերակտիվ, էվրիստիկական և այլն: Այս բաժանումները հետագա հստակեցման կարիք ունեն, քանի որ ուսուցման գործընթացը չի կարող լինել պասսիվ, ու նաև միշտ չէ, որ այն սովորողների համար իրենից հայտնագործություն է ներկայացնում:

Ակտիվ մեթոդ՝ սովորողի և դասավանդողի փոխադարձ գործունեության ձև, որտեղ դասավանդողը և սովորողը փոխազդում են միմյանց վրա կրթական գործունեության ընթացքում, և սովորողներն այստեղ ոչ թե պասսիվ ունկնդիրներ են, այլ դասի ակտիվ մասնակիցներ: Եթե

պասսիվ ուսուցման դեպքում գլխավոր դերակատարը և հիմնական հրահանգավորողը դասավանդողն է, ապա այստեղ սովորողն ու դասավանդողը հավասար իրավունքների դաշտում են: Եթե պասսիվ ուսուցմանը բնորոշ է ավտորիտար ոճը, ապա ակտիվ մեթոդների դեպքում նախապատվությունը տրվում է դեմոկրատական (ժողովրդավարական) ոճին: Շատերը հավասարության նշան են դնում ակտիվ և ինտերակտիվ մեթոդների միջև, սակայն, չնայած իրենց ընդհանրությանը, այս մեթոդներն ունեն նաև տարբերություններ: Ինտերակտիվ մեթոդները կարելի է համարել ակտիվ մեթոդների առավել ժամանակակից ձևեր:
Ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է այնպիսի մեթոդների համակարգի կիրառում, որը ոչ թե նախատեսում է ուսուցչի կողմից պատրաստի գիտելիքի մատուցում, մտապահում և վերարտադրություն, այլև ուսուցման ակտիվ ճանաչողական և պրակտիկ գործունեության ընթացքում գիտելիքների և հմտությունների ինքնուրույն ձեռքբերում: Ուսուցման ճանաչողական գործընթացը ակտիվացնելու համար կիրառվում են ուսուցման ավանդական մեթոդները՝ օգտագործելով այնպիսի հնարներ, ինչպիսիք են պրոբլեմային իրավիճակի ստեղծումը, հարցադրումը՝ ներառելով պրակտիկ վարժություններ, խնդիրներ: Իհարկե, ակտիվ մեթոդների կիրառումը ուղղված է առաջնային գիտելիքի ձեռք բերմանը, մտածողության զարգացմանը, հետաքրքրությունների, հմտությունների, կարողությունների ձևավորմանը, սակայն պետք է հաշվի առնել, որ այդ գործընթացը բավականին ժամանակ է պահանջում և այդ պատճառով անհնար է անցկացնել ողջ ուսուցումը միայն ակտիվ մեթոդներով: Դրանց հետ զուգահեռ կիրառվում են նաև ավանդական մեթոդներ, ինչպիսիք են պատմելը, բացատրելը, դասախոսությունը:

Ակտիվ մեթոդները պետք է կիրառվեն ուսուցման գործընթացի այն հատվածում, երբ անհրաժեշտ է զարգացնել սովորողի մտածողությունը և ճանաչողական ակտիվությունը: Բայց կարևոր է նաև նշել, որ ակտիվ մեթոդների մեծամասնությունը բազմաֆունկցիոնալ նշանակություն ունեն ուսուցման գործընթացում: Օրինակ, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծությունը կարող է ունենալ ուսուցման երեք նպատակ.

Համախմբել դասախոսության ընթացքում ձեռք բերված նոր գիտելիքները,
Կատարելագործել արդեն ձեռք բերած հմտությունները,
Ակտիվ ուսուցման մեթոդները ենթադրում են օգտագործել այնպիսի մեթոդների համակարգ, որոնց ժամանակ ուսուցիչը չի մատուցում պատրաստի գիտելիքներ, այլ սովորողների կողմից գիտելիքի ինքնուրույն ձեռք բերում՝ ակտիվ ճանաչողական գործունեության ընթացքում:

Այսպիսով, ակտիվ ուսուցման մեթոդներ նշանակում է ուսուցում գործունեության մեջ: Լ.Ս.Վիգոտսկին ձևակերպել է օրենք, որտեղ ասվում է, որ ուսուցմանը հետևում է զարգացումը, իսկ անձը զարգանում է գործունեության մեջ: Ակտիվ մեթոդների հիմքում ընկած է երկխոսությունը, ինչպես ուսուցչի և սովորողների միջև, այնպես էլ իրենց, սովորողների միջև: Երկխոսության ընթացքում զարգանում հաղորդակցման հմտությունները, խնդիրները միասին լուծելու կարողությունները, և ամենակարևորը զարգանում է սովորողների խոսքը: Ակտիվ ուսուցման մեթոդների կիրառման նպատակն է ուսանողներին ներգրավել ինքնուրույն իմացական գործունեության մեջ, ստեղծել անձնական շահագրգռվածություն ցանկացած ճանաչողական խնդիրներ լուծելու համար, սովորեցնել կիրառել ուսանողների կողմից ձեռք բերված գիտելիքները: Ակտիվ մեթոդների նպատակն այն է, որ գիտելիքների և հմտությունների ձեռք բերման գործընթացում ընդգրկվեն բոլոր հոգեկան գործընթացները (խոսքը, հիշողությունը, երևակայություն և այլն): Ակտիվ մեթոդները զուգակցվում են իլյուստրատիվ մեթոդների հետ, կատարվում են մեխանիզմների, մոդելների, գծագրերի, ինչպես նաև ֆիլմերի, սլայդների, հետաքրքրիր նյութերի ցուցադրություններ:

Մարդը շրջապատող միջավայրը ընկալում է իր 5 զգայարաններով: Սակայն տեղեկատվության ընկալման գլխավոր դերը կատարում են աչքերը: Մարդու կարողությունները չափազանց սահմանափակվում են այդ զգայարանի բացակայության դեպքում: Այդ պատճառով էլ ուսումնական գործընթացներում կարևոր տեղ է հատկացվում տեսողականացմանը: Տեղեկատվությունը և ուսումնական բովանդակությունը միշտ պետք է ներկայացվեն ընկալման տեսողական ծավալների հաշվառմամբ, աչքերին՝ թողնելով առավել էական առարկաներն ու երևույթները: Տեսողականացման տակ մենք հասկանում ենք տեղեկատվության կամ ուսումնական բովանդակության պատկերազարդումը ակներև պատկերների միջոցով: Հետևաբար տեսողականացումը պատկերազարդման մեթոդ է, ինչպես նաև միջոց: Պատկերազարդման այլ հնարավորություններ են մոդելների ներկայացումը, գործընթացի ցուցադրումը, առարկաների գործածումը:

Ցուցադրությունը (դեմոնստրացիա) ուսումնառողներին՝ երևույթներին, գործընթացներին, օբյեկտներին բնական վիճակում զննական-զգայական ձևով ծանոթացնելն է: Պատկերազարդումը (իլյուստրացիա) ենթադրում է առարկաների, երևույթների ցուցադրումն ու ընկալումը դրանց սիմվոլիկ պատկերներով: Այս մեթոդի անվանման հիմքը *action—փոխազդեցություն* բառն է: Սկզբնական շրջանում այսպես էր անվանվում ուսումնական պարապմունքների մի որոշակի տարբերակ, որն աշակերտներին միմյանց հետ հաղորդակցվելու, ուսումնասիրվող հարցը համատեղ քննարկելու, բանավեճային իրադրություններում ակտիվ մասնակցելու և տվյալ հարցի վերաբերյալ սեփական պատկերացումները ձևավորելու բարենպաստ հնարավորություններ էր տալիս: Հետագայում ավելի տարածվեց «ինտերակտիվ մեթոդներ» բառակապակցությունը, որը ներառում էր վերոհիշյալ հնարավորություններով դրսևորվող ուսումնական պարապմունքների կազմակերպման մի շարք համանման տարբերակներ:
Իհարկե, ցանկացած սոցիալական գործընթաց մարդկանց փոխազդեցություն է: Մասնավորապես՝ ուսուցումը նպատակաուղղված և հատուկ կերպով կազմակերպված փոխազդեցություն է: Սակայն ուսուցման գործընթացի բնույթը պայմանավորվում է այդ փոխազդեցության կառուցվածքով, ձևերով ու բովանդակությամբ: Դաս-դասարանային համակարգի ուսուցման գործընթացի կառուցվածքային հիմքում դրված է փոխազդեցության ուսուցիչ-աշակերտական խումբ ձևը: Սա է պատճառը, որ ուսումնական պարապմունքները կազմակերպվում են ընդհանուր ճակատով, այսինքն՝ աշխատանքի յուրաքանչյուր պահին բոլոր աշակերտները զբաղված են միևնույն խնդրով, աշխատում են միևնույն ձևով, տվյալ խնդրի կատարման համար բոլորին հատկացվում է միևնույն ժամաքանակը: Նման տեսակի ուսումնական պարապմունքները մենք անվանում ենք խմբային: Խմբային պարապմունքների բավական լուրջ պրոբլեմներից մեկ այն է, որ ուսումնական խմբի անդամների մեծ մասը պասիվ լսողի դերում է հայտնվում: Սրա հաղթահարման ուղիներից մեկն աշակերտների միջև արդյունավետ փոխազդեցության կազմակերպումն է, ինչն էլ հենց հանդիսանում է ինտերակտիվ մեթոդի հիմնական գաղափարը: Սակայն խմբային ուսուցման պայմաններում աշակերտների միջև փոխազդեցություն կազմակերպելու հնարավորությունները սահմանափակ են: Այստեղ հիմնականում օգտագործվում են ենթախմբային կամ համախմբային քննարկումների տարբեր հնարքներ ու մեթոդներ, որոնք բավական արդյունավետ են կարծիքների ձևավորման, փոխանակման, ընդհանուր մոտեցումների մշակման համար: Եթե երեխայի գործունեության առաջնային և ցանկալի ձևը համարվում է խաղը, ապա ուսուցման կազմակերպման համար պետք է օգտագործեն գործունեության այս ձևը՝ համատեղելով խաղը և ուսումնական գործընթացը, ավելի ճիշտ, օգտագործել խաղային գործունեությունը կրթական նպատակներին հասնելու համար: Այս դեպքում խաղի մոտիվացիոն ներուժը կուղղվի ուսումնական ծրագրի ավելի արդյունավետ իրագործմանը: Բարձր դրական մոտիվացիան կարող է լրացնող գործոն

հանդիսանալ սովորողների ոչ բավարար բարձր ունակությունների ժամանակ, բայց հակառակ ուղղությամբ այդ սկզբունքը չի աշխատում՝ ոչ մի կարողություն չի կարող փոխհատուցել մոտիվացիայի բացակայությունը, և ապահովել ուսուցման էական առաջընթաց։ Բնական խաղային միջավայրում, որտեղ չկա պարտադրանք, և կա հնարավորություն յուրաքանչյուր երեխայի համար գտնել իր տեղը, ունենալ նախաձեռնություն և անկախություն, ազատ իրականացնելու իրենց կարողությունները և կրթական կարիքները, հանդիսանում է ուսումնական նպատակներին հասնելու օպտիմալ տարբերակ։ ԵՎ կրթական գործընթացում ուսուցման ակտիվ մեթոդների ներառումը թույլ է տալիս ստեղծել այդպիսի միջավայր՝ ինչպես դասարանում, այնպես էլ արտադպրոցական միջոցառումների ժամանակ:

Ուսումնական դրական խթանի ձևավորում,
Սովորողողների ճանաչողական ակտիվության բարձրացում.
Կրթական գործընթացին սովորողների ակտիվ ներգրավում.
Ինքնագործունեության խթանում,
Ճանաչողական գործընթացների զարգացում — խոսք, հիշողություն, մտածողություն
Ուսումնական նյութի առավելագույն մասի արդյունավետ յուրացում,
Ստեղծագործական մտածելակերպի զարգացում,
Ուսանողի անհատական հաղորդակցական-զգայական ոլորտի զարգացում,
Ուսանողի անհատական-յուրահատուկ հնարավորությունների բացահայտում և զարգացում,
Ինքնուրույն աշխատանքի համար հմտությունների զարգացում:

Ակտիվ ուսուցումը ուսուցիչների և աշակերտների միջև փոխգործակցություն է, որտեղ ուսուցիչները և աշակերտները շփվում են միմյանց հետ դասի ժամանակ, և սովորողները այլևս պասիվ ունկնդիրներ չեն, այլ դասի ակտիվ մասնակիցներ։ Եթե պասիվ մեթոդի ժամանակ դասի հիմնական գործող անձը ուսուցիչն էր, ապա այստեղ ուսուցիչ-աշակերտ փոխազդեցությունը հավասար մակարդակի վրա են՝ սուբյեկտ սուբյեկտային փոխհարաբերություններ։ Պասիվ ուսուցումը ենթադրում է ուսուցում ավտորիտար ոճով, իսկ ակտիվ ուսուցումը ժողովրդավարական ոճով:

Ինտերակտիվ (փոխներգործուն) մեթոդ  նշանակում է փոխներգործել, գտնվել ինչ-որ մեկի հետ երկխոսության մեջ: Այլ կերպ ասած՝ եթե ակտիվ մեթոդների դեպքում փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում սովորողները և դասավանդողը, ապա ինտերակտիվ մեթոդների դեպքում սովորողները փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում նաև միմյանց հետ, և ուսուցման պրոցեսում գերակայում է սովորողների դերը: Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ դասավանդողն առաջատար դերում չէ. նրա դերը կրթական գործունեությունը դեպի դասի նպատակի իրականացում ուղղորդելն է:
Դասավանդողը մշակում է նաև դաս պլանը (սովորաբար այն կազմվում է ինտերակտիվ վարժություններից և առաջադրանքներից, որոնց կատարման ընթացքում սովորողը սովորում է նյութը):

Հետևաբար, ինտերակտիվ դասերի հիմնական բաղադրիչներն են ինտերակտիվ վարժությունները և առաջադրանքները, որոնք կատարվում են սովորողների կողմից: Ինտերակտիվ վարժությունների և սովորական հանձնարարությունների տարբերությունն այն է, որ կատարելով դրանք՝ սովորողը ոչ միայն և ոչ այնքան ամրապնդում է արդեն յուրացված նյութը, որքան ուսումնասիրում, յուրացնում է նոր նյութը:

Մեծ գրող Թումանյանի մոտեցումը խաղին.

Հովհաննես Թումանյանի բազմաժանր ստեղծագործության մեջ յուրահատուկ տեղ են զբաղեցնում ժողովրդական թեմաների, ավանդապատումների, առասպելների, լեգենդների, էպոսի, հեքիաթների մշակումները, մանկական անգերազանցելի բանաստեղծությունները, մանկական բանահյուսության նմուշների հանճարեղ մշակումները, որոնք աչքի են ընկնում ամենից առաջ իրենց խաղային բաղադրիչի հարստությամբ, պարզությամբ, բնականությամբ
Ուստի զարմանալի չէ, որ Հովհ. Թումանյանը եղել և մնում է ինչպես նախակրթարաններում, այդպես նաև հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում «ամենաբեմադրվող» հեղինակը:
«Ես,– գրում է Թումանյանը,– իմ բոլոր հեքիաթներն ու զրույցներն էլ իմ ժողովրդից ու ժողովրդականից առել ու միշտ աշխատել եմ ինչքան կարելի է մոտիկ ու հարազատ մնալ» :
Նա այն համոզմանն էր, որ երեխան խաղում ամեն ինչ ընկալում է ուրախ ձևով, ինչը չափազանց կարևոր է նրա ընդհանուր զարգացման համար:
Հայ մեծ բանաստեղծը երեխաների համար ստեղծեց հայրենագիտական խաղեր: Նա գտնում էր, որ երեխաների համար խաղն անհրաժեշտություն է, մանկության ուղեկից, որը սնում է մանկան միտքը, նրան հաղորդում բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին:
Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին Հարոյան Լիզա, Գրիգորյան Զարինե խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»):
Թումանյանը նամակներից մեկում գրում է. «Էս խառը ժամանակը ես էլ, ի միջի այլոց, զբաղված եմ և՛ հայրենագիտական, և՛ ուրիշ տեսակի խաղալիքներով, ասում եմ գուցե դրանով էլ մեր մանուկներին մի բանով օգնած լինենք հայանալու և մարդանալու…, էսպիսի ժամանակներում ոմանք իրենց գինուն են տալիս, ոմանք լռում ու ինքնամփոփ դառնում, ես որոշեցի էս տեսակ մի բան անեմ, օգուտ որ չլինի, վնաս հաստատ չի լինի»:
Հովհ. Թումանյանը խաղն ու երգը համարում էր երեխայի հիմնական պահանջմունքը, հատկությունը: Խաղերն ուրախություն, բավականություն են պատճառում երեխային, զարգացնում ֆիզիկապես, մտավորապես: Ահա թե ինչու նույնիսկ «ամենախառը ժամանակներում» էլ խաղերի միջոցով երեխաների մտավոր, հոգևոր ու ֆիզիկական զարգացման խնդիրը Թումանյանի համար մնում էր կարևոր «Մանկությունը մարդու կյանքի էն ամենաընդունակ շրջանն է,– գրում է Թումանյանը,– երբ նա չորս կողմից ընդունում է, սնունդ է առնում ու զարգանում շարունակ… Ահա էստեղ էլ հարց է առաջ գալիս՝ ի՞նչ սնունդ տալ և ի՞նչ ձևով տալ: Եվ ամեն բան, ինչ տրվում է խաղով, ուրախությունով՝ ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում»:
Թումանյանը անհրաժեշտ էր համարում խաղի միջոցով երեխային տեղեկություններ տալ շրջապատող աշխարհի, իրական երևույթների մասին. «Մենք

անծանոթ ենք մեր հայրենիքին, նրա բնությանը, նրա կյանքին, նրա անցյալին ու ներկային: Մեր պատմության էս սև ու դժբախտ ժամանակի շրջանում շատ ու շատ սովորությունների հետ, մենք թողել ենք և մեր ազգային գեղեցիկ ու իմաստալի խաղերը, մոռացել ենք նրա ահագին նշանակությունն ու ազդեցությունը կյանքի մեջ: Սա ժամանակավոր թմրություն է, որից հետո մենք մտնում ենք վերածնության, վերանորոգության, կազդուրման, նոր կենդանի աշխարհ առողջ ու հոգևոր շրջանը»:

Կարևորելով հայեցի դաստիարակությունը՝ Հովհ. Թումանյանը հայ մտավորականի, արվեստագետի գերագույն նպատակը համարում էր հայրենիքին ու ժողովրդին նվիրված կիրթ քաղաքացու դաստիարակությունը, քաղաքացի, որի բնորոշ գծերից են նաև մարդասիրությունը, ազնվությունը, համեստությունը: Մեկ այլ տեղում մեծ մարդասերը խաղերի դաստիարակչական նշանակության մասին գրում է. «Կաշխատենք խաղերի միջոցով ծանոթություն տալ թե՛ Հայաստանի, թե՛ Կովկասի ջրերից, լեռներից, լճերից, կենդանական ու բուսական աշխարհից, որ մեր երեխաներն ու պատանիները ճանաչեն ու սիրեն

Խաղի դաստիարակչական նշանակության արժևորումը….

իրենց հայրենիքը: Սիրեն ոչ թե կույր ազգասերի սիրով, այլ գիտակից ինտիլիգենտ մարդու սիրով, որ սերն ազնիվ լինի առողջ ու բովանդակալի» [6, 386]:

Թումանյանի՝ մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում» : Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում:

Ընդհանրացնելով նկատենք, որ Հովհ. Թումանյանը երեխաների համար հավաքեց և մշակեց ժողովրդական բանահյուսության հոգևոր գանձերը՝ ստեղծելով հայրենագիտական խաղերայդ հարցում դրսևորելով ոչ միայն նրբամիտ գեղագետի հատկություններ, այլ նաև մանկավարժական խորաթափանցություն և հոգեբանի խոր ունակություններ: Թումանյանը գտնում էր, որ երեխաների համար խաղը անհրաժեշտություն է, մանկության պարտադիր ուղեկից, որովհետև խաղի միջոցով միայն կարելի է զարգացնել երեխայի միտքը, ձևավորել բարոյական որակներ, հաղորդել նրան բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի առարկաների, երևույթների մասին: Մեծ բանաստեղծի հորինած խաղերն այսօր էլ չեն կորցրել իրենց այժմեականությունը, ավելին՝ դրանք լայն տարածում են գտել հայկական դպրոցներում՝ շարունակելով պահպանել իրենց կրթական և դաստիարակչական ազդեցությունն ու նշանակությունը: 2007 թ. վերահրատարակվել է թումանյանական 5 խաղ՝ «Հայոց գետերը», «Հայկական առածանին», «Թանկագին խաղեր», «Հայկական հանելուկներ», «Տառերի խաղ»: Օգտագործելով այս խաղերը՝ ինչպես ծնողները, այնպես էլ դաստիարակները կարողանում են լուծել հայրենագիտական, կրթադաստիարակչական կարևոր, արդի խնդիրներ: Հարկ է նշել, որ մեծ բանաստեղծը ոչ միայն առաջարկեց տարբեր խաղեր, այլ ցույց տվեց դրանց կազմակերպման մեթոդները, մեկնաբանման եղանակները, կանոնների մատուցման ձևերը:

Այսպիսով, հայ գեղարվեստական մտքի տիտանները Աբովյան, Աղայան, Թումանյան, միաժամանակ լինելով նաև իրենց ժամանակի լավագույն մանկավարժները, ըստ ամենայնի արժևորել են, թե ինչ դեր ունեն մանկական խաղերը երեխայի ընդհանուր զարգացման և դաստիարակության գործում: Խաղը եղել է ժողովրդական մանկավարժության ամենակարևոր բաղկացուցիչներից մեկը:

Յուրաքանչյուր խաղ ունեցել է իր նշանակությունը ու նպատակադրումը: Դրա-
Հարոյան Լիզա, Գրիգորյան Զարինե
նով ժողովուրդը մատաղ սերնդին աստիճանաբար վարժեցրել ու նախապատրաստել է կյանքի համար՝ նրան տալով որոշակի հմտություններ:
Ցավոք, շատ արժեքավոր խաղեր այսօր մոռացվել են: 21-րդ դարում
կյանքը նոր ձև ու բովանդակություն ունի, առաջադրում է նոր պահանջներ,
սակայն, այնուամենայնիվ, ժողովրդական և հեղինակային խաղերը մշտապես
մնում են ուրախ, երջանիկ մանկության ուղեկիցը:

Կոլոկցիա.

«Մարդկանց մեջ միջև եղած հոգեկան տարբերությունները ոչ մի տեղ այնքան վառ չի դսևորվում, որքան մանկական խաղերում: Հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադուռն է»:

«Երեխաների անհատականությունները երբեմն առավել հստակ է նկատվում այն որակավորումներում, որոնք տալիս են իրենց տիկնիկներին, քան անձնական նկարագրում»:

«Մանկական խաղերի պարզությունը խաբուսիկ է, այս երևույթը բոլորը գիտեն, բայց ոչ բոլորն են ըմբռնում: Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը»: Վիգոդսկի
«Խաղն իր զորավոր պոտենցյալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ: Ամոնաշվիլի
«Խաղը չպետք է անհետ հեռանա երեխայի կյանքից, պետք է շարունակաի մնալ թե դպրոցական ուսուցման, թե աշխատանքի գործընթացներում»: Վիգոդսկի
«Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ, ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ»:

«Խաղն իր մեջ ընդգրկում է ինքնագործունեության կառուցվածքի բաղադրամասեր»: Էյնշտեյն
«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ , լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը , կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»: Սուխոմլինսկի՝
«Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը:Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ , երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության , ստեղծագործունեության աշխարհում»: Սուխոմլինսկի
«Խաղը պետք է այնպես կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը»: Հենսել
«Խաղերը պետք է համապատասխանեն մարդու արժանապատվությանը: Խաղը ոչ պետք է շատ հոգնացնի, ոչ էլ լինի շատ անիմաստ»:

«Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները»: Արիստոտել
«Ամեն լավ բանի ակունքը ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից»:

«Մանկական խաղը , որին 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»:

«Կրթված երեխաները, որոնք դյուրագրգիռ չեն, քիչ են լալիս, և քնում են հանգիստ, խաղի ժամանակ դրսևորում են ազատ տարրաբնույթ գործունեություն, և անհրաժեշտ չափով զվարճանքով լարվածություն»: Սիկորսկի
«Երեխայի համար ուսուցումը պետք է լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միարժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում ՝ առանց շատ թեքվելու ոչ այս , ոչ այն կողմ»: Ուշինսկի
«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա ուրախությունը:Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է , նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան , ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդլայնվում է , հեշտ է յուրացվում, առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու»: Հ. Թումանյան
Նպատակ դնելով տարբեր խաղերի միջոցով մարզել երեխաների իմացական գործընթացները, որոնք պետք է նպաստեին առավել արդյունավետ ուսումնական գործունեության իրականացմանը կարելի է ուսումնաան գործընթացը կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:Խաղերի մեջ կարելի է ընդգրկել թվաբանական-բնագիտական դիդակտիկ խաղերը , որոնք բաժանվում են հետևյալ խմբերի
՝1. խաղեր թվերով
2. խաղեր ժամանակի վերաբերյալ
3. խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու վերաբերյալ
4.խաղեր երկրաչափական պատկերներով
Խաղեր թվերով
Դոմինո խաղալով սովորում ենք թվերը
Վերցնում ենք խաղաքարտեր,կամ պատրաստում ենք երեխաների հետ միասին, որի մի կողմում գրված է լինում թիվը, իսկ մյուս քարտի վրա՝ դրան համապատասխան թվով պատկերներ:

Օրինակ՝ դասարանում կրտսեր դպրոցականների հետ կազմակերպել եմ այսպիսի խաղ. մաթեմատիկական որոնումներ: Խաղի նպատակը էր կատարել հաշվումներ:

Պատկերները հաշվում էինք և միացնում իր թվին համապատասխան թվանշան: Հետո փոխում էինք խաղի պահանջը՝ որոնում էինք թիվը, հետո գտնում իրեն հավասար պատկեր:

Մաթեմատիկական փոքրիկ որոնումներ
Խաղեր ժամանակի վերաբերյալ
Սովորողների հետ ես իրականացրել եմ հետևյալ «Կենդանի շաբաթ» խաղը.
Խաղի նպատակը շաբաթվա օրերի սովորելն էր այլընտրանքային տարբերակով.

Որպեսզի երեխաները ավելի լավ հիշեն շաբաթվա օրերի անունները, դրանք պետք առանձնացնել գույների: Երեխաներին կբացատրենք, որ շաբաթվա օրերն իրենց անուններն ունեն, դրանք հերթով են, որ օրն էլ կարելի է հաշվել, երկուշաբթին՝ առաջին օրը, երեքշաբթին՝ երկրորդ օրը, չորեքշաբթին՝ շաբաթվա կեսը, հինգշաբթին՝ չորրորդ օրը, ուրբաթ՝ …

Արդյունքում ես ունեցա դիդակտիկ խաղի այլընտրանքային այսպիսի տարբերակ՝

Շաբաթվա գունավոր օրերը՝
Խաղեր տարածության մեջ կողմնորոշվելու երաբերյալ

Խաղը խաղալու համար երեխան պետք է ծանոթ լինի հորիզոնական,ուղղահայաց և անկյունագծային ուղիղներ հասկացություններին: Այս խաղը նպաստում է երեխայի ուշադրությանը և այդ հասկացությունների ամրապնդմանը:

Այս խաղի համար ես ընտրել եմ մեր մանկությունից հայտնի «Իքսիկ Նոլիկ» խաղը, բայց արդեն յուրօրինակ և բակային տարբերակով.

Մաթեմատիկական ուրախ խաղ.

Խաղեր երկրաչափական պատկերներով.
Երեխաների հետ պատրաստեցինք փոքրիկ տրամաբանական խաղ, որի հիմքում ընկած էր կրկնել երկրաչափական պատկերների անունները, հմտացնել տեխնոլոգիական հնարքները(սոսնձել, կտրատել): Ստացված խաղին տվեցինք ռոդարիական անվանում՝

Մոլորված երկրաչափական պատկերներ.

Խաղերի տեսակներն իրականացնելուց հետ փորձեցի կրկին ստուգել սովորողների իմացական գործընթացների զարգացվածության աստիճանը: Նշեմ, որ մարզումներից հետո կային տեսանելի փոփոխություններ:

Այս խաղը ունի սովորողների կողմից ստացել է ռոդարիական անվանում՝ Թվային խնձորենի:
Պատրաստած խնձորենին ուներ ուսուցողական նպատակ.զարգացնում էր սովորողների մաթեմատիկական ունակությունները: Սովորողներից յուրաքանչյուրը հաշվում էր երկու թվերի գումարը և դնում համապատասխանող խնձորը :

Ստացված թվային խնձորենին շատ զվարճալի էր և հետաքրքիր:

Մեծ, փոքր կամ հավասար.

Երեխաների հետ ստեղծեցինք մաթեմատիկական խաղ, որն ուներ իր ուսումնական նպատակը: Նրանք հեշտ և յուրօրինակ տարբերակով յուրացրեցին մեծի, փոքրի կամ հավասարի իմացությունը:

Սովորում ենք խաղալով, խաղում ենք՝ սովորելով…
Խաղը կոչվում է Թվածաղիկ
Այսօրվա ուսումնական խաղի հիմքում երկար և կարճ, մեծից փոքր և թվի կազմության հասկացությունն էր:

Սաները արագ ընկալեցին այս ամենը. նկարեցին ծաղիկները փոքրից մեծ, այնուհետև իրենց փոքրիկ մատնահետքով ծաղկի թվին համապատասխան տերևներ արեցին:

Իսկ վերջում երեխաները որոշեցին իրենց խաղի անունը՝ Թվածաղիկ:

Երեխաների համար ուսուցումը մատչելի կազմակերպելու համար  այն պետք է լինի  խաղային և ուրախ։
Ծեփում ենք թվեր և ստանում նոր խաղ.
Սովորողները ծեփեցինիրենց ծանոթ թվերից մի քանիսը,որից հետո այն վերածեցին խաղի։Խաղում կատարված գործունեությունը օգնեց զարգացնել խոսքային շնչառություն, ուշադրությունը և մանր մոտորիկան, իսկ թիվը ծեփելիս նրանք ավելի ուշադիր եղան թվի գրությանը։

# ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը երեխայի ներաշխարհ 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 խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումը 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, 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:

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը, 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:

# ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

## ՀԱՄԱՑԱՆՑԱՅԻՆ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ


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