



«Նոր Ժամանակի Կրթութիւն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Մայրենի, Մաթեմատիկա (Դասվար)

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Լ. Անդրանյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Նոր Կյուրիինի միջնակարգ դպրոց

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

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

Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում: Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիարակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները 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:

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին:

Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի և համերաշխության համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությանը, և եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խոռովել 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:"

Աշխատանքի նպատակն է խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման և դասակարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի ուսումնասիրության համապատկերը: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք խնդիրներ, որպիսիք են՝ Խաղային գործունեություն, Խաղը որպես սովորելու միջոց, Խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները, Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր, Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական հայեցակարգը, Խաղային տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները, Խաղային տեխնոլոգիաները նախադպրոցական շրջանում, Խաղային տեխնոլոգիաները փոքր դպրոցական հասակում, Խաղային գործունեությունը միջին և դպրոցական հասակում, Գործնական խաղեր: Այս խնդիրների ուսումնասիրման օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաներն, իսկ առարկան՝ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրևորումները: Աշխատանքը կատարված է համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառմամբ:

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ

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

Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

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

– *Շամանցային* (դա խաղի հիմնական ֆունկցիան է՝ ուրախացնել, զվարճացնել ու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել):

– Խաղաթերապևտիկ - տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում,

– Ախտորոշիչ - նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչումը խաղի ընթացքում,

- հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) – շփման դիալեկտիկայի յուրացում
- միջազգային հաղորդակցական
- *ինքնատեալիզացման* (ինքնաիրականացում)
- *շտկոդ, կանոնավորոդ*
- *սոցիալականացման*

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

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

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային

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

Խաղը որպես սովորելու միջոց

Փորձի փոխանակումն ավագ սերնդից երիտասարդ սերնդին օգտագործում էին դեռ հնուց:

Խաղը լայն տարածում է գտնում ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Ժամանակակից դպրոցում որոնք ներդրում են կատարում ուսումնական ընթացքի համար: Խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

1. Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ առարկայի բաժինը:

2. Որպես մասնիկ որևէ մեխանիզմի:

3. Որպես դաս կամ նրա մի մաս:

4. Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

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

Խաղային տեսքը ստացվում է դասի ժամանակ խաղային գործողությունների և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես առաջացնող միջոց, որպես սովորեցնող գործողություն: Իրականացումը խաղային գործողության և պարապմունքի անցկացման ձև, անցկացվում է այսպիսի հիմնական ուղղություններով.

– Ցուցադրական՝ նպատակը դրվում է սովորողի առջև խաղային խնդիր: Սովորելու գործողությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, սովորելու նյութը օգտագործվում է վորպես միջոց, սովորելու գործողության մեջ մտնում է մրցակցության մասնիկ, վորը մտցնում է ցուցադրական առաջադրանքը խաղի մեջ, հաջող կատարումը ցուցադրական առաջադրանքը կապվում է խաղի արդյունքի հետ:

Տեղը և դերը խաղային տեխնոլոգիաների ուսուցման գործընթացում, հաշվումը խաղային մասիկների և սովորելու ավելի կախված է հասկանալու ուսուցչի գործողության և դասակարգելու հետ:

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

Խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները

- **Աստիճանի գործածմամբ** (բոլոր աստիճանները):
- **Փիլիսոփայական հիմքով** (հարմարվող):
- **Զարգացման հիմնական ֆակտորով** (հոգեբանական):
- **Փորձի ընկալման կոնցեպցիայով** (Ասոցիատիվ-ռեֆլեկտային անձնական կառուցվածքի կողմնորոշմամբ):
- **Բնույթի պարունակությունով** (բոլոր տիպերը):
- **Կառավարման ձևով** (բոլոր ձևերը մեխանիզմի խորհրդատվականից մինչև ծրագրային):
- **Կազմակերպվող ձևով** (բոլոր ձևերը):
- **Մոտեցման ձևը երեխային** (ազատ դաստիարակություն):
- **Ներգործության ձևով** (զարգացնող, փնտրող, ստեղծագործող):
- **Մոդեռնացման ուղղությամբ** (ակտիվացնող):
- **Սովորեցնելու մակարդակով** (մասայական, բոլոր մակարդակները):

Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր

Ցուցադրական: Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի և ինտելեկտի զարգացում, աշխատանքային գիտելիքի զարգացում:

Դաստիարակչական: Ինքնահաստատման դաստիարակություն, կամք, քայլերի դասավորություն, համագործակցական շփման դաստիարակություն:

Զարգացնող: Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական ունակության, ռեֆլեքսի ունակությունը կայացնելու որոշումներ:

Խաղային տեխնալոգիաների հիմնական հայեցակարգը

Խաղի գործնեության հոգեբանական մեխանիզմները
օգտագործվում են մարդու անհատական ինքնահաստատումը, ինքնաճանաչումը, ինքնակարգավորումը:

Խաղը հոգեբանական ձևավորման ձև է՝ ինքնաճանաչում:

Խաղը երեխայի ներքին կարգավորման չափն է, միջոց
կարգավորելու ներքնաշխարհը:

Խաղը ազատ մտքի արտահայտման միջոց է, երևակայականը
իրական դարձնելու հետաքրքրություն:

Ունակություն մտնելու խաղի մեջ, կախված չէ տարիքից, բայց
Ցանկացած տարիքում խաղն ունի իր յուրահատկությունները:

Մանկական խաղերի բովանդակությունը ստեղծվում է խաղերից,
Որտեղ հիմնական բովանդակությունը պայմանավորված է խաղի կանոններին ենթարկվելու և
հարաբերությունները մարդկանց հետ:

Երեխաների տարիքային փոփոխություններում հիմնական դեր է
Խաղում նրանց գործունեությունը, ամեն տարիք ունի իր բովանդակությունը: Յուրաքանչյուր
գործունեության ըմբացքում առաջանում և ձևավորվում են համապատասխան նոր
հոգեբանական պատկերացում: Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է
նախադարձական շրջանում:

Խաղային տեխնալոգիաները նախադարձական շրջանում

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

խաղային գործունեությունը նախադպրոցական շրջանում ձևավորվում է պատրաստականություն սովորելու, գնահատելու և շփվելու:

Խաղի գործնեության ծրագիրը կազմված է զարգացնող խաղերի կոմպլեկտից, որոնք բոլոր իրենց լուծումներով ընդհանուր գաղափարով տիրապետում են հասուն կ բնավորության: Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խաղերի մի կոմպլեկտ, որոնք երեխան լուծում է խորանարդների, աղյուսների, սովարաթղթե և պլաստմասե խորանարդների, մեխանիկական դետալների միջոցով:

Իր գրքերում Նիկիտինը առաջարկում է զարգացնող խաղեր՝ շրջանակներով, նախշերով, խաղաթղթերով, խորանարդներով, «Դե գուշակիր» հավաքածուով, աղյուսակներով, «կետիկներով», «Ժամերով», աղյուսներով, կոնստրուկտերներով: Երեխաները խաղում են գնդակներով, պարաններով, ռեզիններով, քարերով, կաղիններով, խցաններով, փայտիկներով և այլն:

Առարկայական զարգացնող խաղերը հիմնված են կառուցա-աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի վրա: Դրանք անմիջական կապված են տրամաբանության հետ:

Առաջադրանքները տրվում են երեխային տարբեր ձևերով՝ մանիկենի ձևով, նկարի տեսքով, գրավոր կամ բանավոր ցուցման ձևով և այլն: Եվ այսպիսով ծանոթացնում ենք նրան ինֆորմացիայի տարբեր փոխանցման ձևերի հետ:

Առաջադրանքներն ունեն մեծ դժվարություններ երբեմն հասու երկու-երեք երեխային մինջև միջին տարիքը: Այդ պատճառով խաղերը կարող են հետաքրքրություն առաջացնել հասուն տարիքում: Խաղի աստիճանական բարդացումը օգնում է երեխային գնալ առաջ և ինքնահաստատվել, զարգացնել իր ստեղծագործական ունակությունները, ի տարբերություն սովորելուց, որտեղ ամեն ինչ բացատրվում է և նկարագրվում երեխայի մոտ տպավորիչ ձևով:

Խնդրի լուծումը դրված է երեխայի առաջ ոչ մաթեմատիկական խնդրի լուծման ձևով, այլ նկարի, նախշի կամ աղյուսի, խորանարդի և այլ մեխանիզմների ձևով, տեսանելի և ծանոթ ձևերով: Դա օգնում է կապել խնդիրը լուծման հետ և ինքնուրույն ստուգել լուծման ճիշտ լինելը: Զարգացնող խաղերում էլ կայանում է նրանց յուրահատկությունը: Հաջողված է միավորել սովորելու ձևը պարզից դեպի բարդը, շատ կարևոր ստեղծագործական գործունեությամբ, նրա հնարավորություններով, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների «գագաթնակետին»: Այս կապը հնարավորություն տվեց լուծելու միանգամից մի քանի խնդիր՝ կապված ստեղծագործական ունակությունների զարգացմամբ:

Զարգացնող խաղերը կարող են «անունդ» տալ ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը դեռ վաղ հասակից: Նրանց աստիճանական խնդիրները միշտ առաջացնում են

պահանջներ ստեղծագործական ունակությունների զարգացման համար: Աստիճանական բարձրացումը մինչև գագաթնակետ, երեխան հասնում է հեշտությամբ:

Զարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղերը նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար:

Խաղային տեխնալոգիաները դպրոցական կրտսեր տարիքում

Դպրոցական կրտսեր տարիքի համար բնավորության վառ և դաստիարակության հետևանքով հեշտ է մտնել կերպարի մեջ: Երեխաները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային, հաճախակի մտնում են խմբային խաղի մեջ, շարունակում են խաղալ ծրագրերի, խաղալիքների հետ, առաջանում են ոչ պլանավորված խաղեր:

Խաղը սովորելու մեջ, խնդրի ստեղծման ժամանակ կատարվում է ներմուծված իրավիճակի միջոցով, խնդրի իրավիճակում այն առաջանում է խաղացողի խաղը ընկալման շրջանակներում, գործունեությունը կայանում է խաղի կերպարների ձևավորման շրջանում, մի մասն էլ տեղի է ունենում պայմանական խաղի ժամանակ:

Երեխաները գործում են խաղի կանոններով (ինչպես դերային խաղի ժամանակ, տրամաբանությամբ խաղացվող դերը, երևակայական կերպարի արտաքին ձևավորման իրական պատկերացման մեջ): Խաղային գործունեությունը կարգավորում է նաև ուսուցչի դերը, որը մարմնավորում է մասնակցի օգնականի և խորհրդատուի դերը:

Խաղերը երկու ձևով են դեր խաղում սովորեցնող և ճանաչողական: Խաղի ցուցադրական ֆունկցիան կայանում է խաղի քննարկման ժամանակ, խաղի անալիզը, ինչպես մոդելավորող, նրա հարաբերությունը իրականության հետ: Հետագայում գլխավոր դերը կատարողը կատարում է վերջնական եզրակացությունը, որտեղ մասնակիցները քննարկում և վերլուծում են Խաղի արդյունքները, Խաղայինից մոդելի և իրականության համադրությամբ, ինչպես նաև քայլը խաղային-սովորեցնող փոխգործողությունը: Սկսնակ դպրոցի դաստիարակության մեջ ներառված են խաղեր, ունակ հարստացնելու ու երեխաների մոտ առաջացնելու արագ բառապաշար, կապակցված խոսք: Խաղերը ուղղորդված են նաև թվային զարգացմանը, հաշվել սովորելու, տրամաբանության զարգացման, հիշողության և ընդունակությունների ամրապնդման:

Ցուցադրական խաղի էությունը կայանում է.

1. նրանց հաճախակի օգտագործման,

2. նպատակային խաղի ծրագրից սովորական ցուցադրական վարժություններով:

Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային դասընթացի՝ մեծամասնությունը ներառող, ընդհանուր միավորումը սցենարի գաղափարի հետ: Նրա մեջ ներառվում է խաղի անմիջական հետևանքները և վարժությունները, խաղացողի ընդունակությունները ցուցադրող, բնավորության դրսևորումները, համեմատությունը, խաղային խմբերը ընդհանուր ճանաչողության, խաղային խմբերը, որտեղ դպրոցականները կարողանում են տարբերել իրականը անիրականից, խաղային խմբեր – ինքդ քեզ տիրապետելու, հասկանալու, արագ կողմնորոշվելու խոսքի մեջ և այլն:

Այս ամենում խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

"Փորձը ցույց է տալիս, որ տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումը ուսումնական գործընթացում դրական արդյունքներ է տալիս: Երեխաները հետաքրքրված են նույնիսկ ձանձրալի առարկաներ ուսումնասիրելու հարցում, նրանք ձգտում են ավելի լավը դառնալ, գովասանքի արժանանալ: Բացի այդ, խաղը թույլ է տալիս բացահայտել երեխայի անհատականությունը, հեռացնել այն բարդույթները, որոնք դրված էին ընտանիքում: Մրցումների և դերային խաղերի ընթացքում աշակերտները ցույց են տալիս իրենց կարողությունները դասընկերներին՝ դրանով իսկ բարձրանալով նրանց աչքերում:

Խաղը և սովորելը երկու տարբեր գործողություններ են: Նրանց միջև կան որակական տարբերություններ: Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները սերտորեն կապված են առարկայի ուսումնասիրման գործընթացի հետ: Ուսուցիչը պետք է ամեն ինչ անի երեխաներին հետաքրքրելու համար: Այս դեպքում խաղը դասի մի մասն է լինելու: Անհրաժեշտ է առանց բացառության բոլոր երեխաներին ներգրավել նման աշխատանքներին: Այդ դեպքում ուսուցիչը կկարողանա լավ արդյունքների հասնել:"

Խաղային գործունեությունը միջին և ավագ դպրոցական հասակում

Դեռահաս տարիքում ցանկություն է առաջանում ստեղծել քո սեփական աշխարհը, ցանկությունը մեծանալու, երևակայության բուռն զարգացումը, երազանքներ և բանաստեղծական խաղերի առաջացումը: Ավագ դպրոցում հիմնական խաղերի նպատակն է հաստատվել հասարակության առաջ, հումորային երանգը, հաղթելու ցանկությունը, խոսակցական գործունեության զարգացումը:

Գործնական խաղեր

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու համար, նյութի ամրացումը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացումն: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով:

Սովորելու ընթացքում ձեռք են առնվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝ հետախուզական, ախտորոշական, իրական խաղեր, գործնական թատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա:

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

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

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

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

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

Դումինո 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 երեխաների հետ կարելի է կազմակերպել այսպիսի խաղ. մաթեմատիկական որոնումներ: Խաղի նպատակը է կատարել հաշվումներ:

Պատկերները հաշվել և միացնել իր թվին համապատասխան թվանշան: Հետո փոխել խաղի պահանջը՝ որոնում էինք թիվը, հետո գտնում իրեն հավասար պատկեր:

Խաղեր ժամանակի վերաբերյալ

Սովորողների հետ կարելի է իրականացնել հետևյալ «Կենդանի շաբաթ» խաղը .
Խաղի նպատակը շաբաթվա օրերի սովորելն է 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՝ ...

Բառավերլուծական խաղեր

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 բարդաձանցավոր, 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:

«Զվարճալի ծաղիկներ»

Ուսուցողական խաղի ևս մեկ օրինակ: «Զվարճալի ծաղիկներ» խաղը կազմակերպելու ժամանակ ես գրուցում 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:

Մեծերի 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 զուցե դրանով էլ մեր մանուկներին մի բանով օգնած լինենք հայանալու և մարդանալու... , էպիսի 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 անձանոթ 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:

Կողակցիա .

«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»:

Վիզոզսկի

«Խաղն իր գորավոր 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»:

Վիզոզսկի

«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»:

Վ. Ա. 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 լավիս, և քնում են հանգիստ, խաղի ժամանակ դրսևորում են ազատ տարրաբնույթ գործունեություն, և անհրաժեշտ չափով զվարճանքով լարվածություն»: **Միկոբսկի**

«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**

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

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

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

Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:

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

Եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով խաղային տեխնիկան և իրավիճակները: Օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործունեությունը ստորադասել խաղի կանոններին. ներմուծել մրցակցային տարր, դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդրի տեսքով և օգտագործել ուսումնական նյութը որպես միջոց: խաղում"

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

ՀԱՄԱՑԱՆՑԱՅԻՆ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ջուլիետա Գյուլամիրյան Սովորում ենք Խաղալով
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>
9. <http://www.lauc.ru/zzz/ebooks/vinichenko4/Page271.htm>