



«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՝ Նունե Սահակի Էլոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Ա.Պ. Չեխովի անվան №55 հիմն.
դպրոց

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն	3
1. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականի ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում	5
2. Խաղային տեխնալոգիաները դասապրոցեսի ընթացքում	9
3. Խաղի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները	11
4. Դասապրոցեսի ընթացքում իրականացվող մի քանի արդյունավետ խաղեր	13
5. Եզրակացություններ	16
6. Օգտագործված գրականության ցանկ	17

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը և կարևորությունը. Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ միայն ուսուցողական նշանակություն, նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

Դ. Ա. Կոլոցցա

Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է: Այն զգացմունքների արտահայտման ու շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց է: Երեխան լրջորեն է վերաբերվում խաղին, նույնպիսի մոտեցում էլ պահանջում է շրջապատից:

Մեծահասակն իր զգացմունքները, գյրոյթն ու անհանգստությունն արտահայտում է խոսքային մակարդակում, իսկ երեխան՝ խաղի միջոցով: Խաղը երեխայի համար ինքնաճանաչման և հաղորդակցման միակ միջոցն է: Հատկապես խոսքը վերաբերում է այն խաղերին, որ հորինում է երեխան:

Խաղի ժամանակ մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, այսինքն՝ բոլոր անհրաժեշտ որակները, որ ձևավորում են լավատեսական աշխարհայացք: Խաղի ընթացքում հնարավոր է հիասթափություն, վիրավորանք, վախ և այլ զգացմունքային դրսևորումներ: Այս ամենի մեջ ամենակարևորը հենց հասակակիցների հետ շփումն է: Նրանք սովորում են իրարից, ընդօրինակում միմյանց՝ ցանկալի և ոչ այնքան, վարքը:

Մինչև վերջերս մանկավարժական գործընթացում խաղը դիտվում էր որպես ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Այսօր, պայմանավորված վերջին տարիներին մանկության բարձր գնահատմամբ և կյանքի այդ հատվածին սոցիալական, մանկավարժական և հոգեբանական օգնություն ցուցաբերելու անհրաժեշտությամբ, խաղը դիտարկվում է որպես համագործակցային ունակություններ ձևավորող, երեխայի միջանձնային հարաբերությունները կարգավորող, մանկական կոլեկտիվին աստիճանաբար ադապտացնող անփոխարինելի միջոց:

Խաղը՝ որպես գործունեության ձև, հատկապես կարևոր է նրանով, որ իրականացնում է հետևյալ հիմնական գործառույթները.

- Զարգացնող,
- Դաստիարակող,
- Շփման ու հաղորդակցման,

- Կարգավորող,
- Առողջարար/ թերապևտիկ:

Աշխատանքի *նպատակն է* ուսումնասիրել խաղը և վերջինիս տարաբնույթ դրսևորումները առարկայի դասավանդման գործում:

Աշխատանքի խնդիրներն են.

- Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում,
- Քննել խաղի հիմնական գործառույթները,
- Ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների հասկացությունն ու դրա մանկավարժական բովանդակությունը
- Ներկայացնել առարկայական դասավանդման ծրագրում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առավելությունները:

7. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականի ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողների զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա. Լեոնտևը, Գ. Էլկոնինը և այլք:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն աբոլջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն կերպով արտահայտվում է խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների, այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց ու գործոն է: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը և՛ մարմնաշարժողական, և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը կենդանի մանկավարժական գործընթացներ դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ կամ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում ինչ-ինչ պատճառներով գոյություն ունեն պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց¹:

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիաների առավել կարևոր հետևյալ գործառնությունները.

- Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը. Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցանման անփոխարինելի տարր:
- Խաղի ինքնաիրացման գործառնությունը . Սա խաղի հիմնական գործառնություններից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- Հաղորդակցական գործառնություն. Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- Խաղի ախտորոշիչ գործառնություն: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու այլ գործունեության տեսակ: ԱՅն յուրահատուկ ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Խաղի թերապևտիկ գործառնություն. Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գտել է, որ խաղային թերապիաների արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:
- Խաղի շտկողական գործառնություն. Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց

¹ Никишина В.В., Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов, 2-е изд., Волгоград, учитель, 2008, с. 66.

համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների շրջանում:

- Խաղի զվարճացնող գործառույթը. Ջվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Այն մոզական ուժ ունի, այն ընդունակ է սնել երևակայությունը²:

Այսպիսով, խաղը հսակայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքի: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարրերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախադրյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիային և սոցիալ-խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից ի վեր պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով սովորելու հնարներին, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: Ըստ էության առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է: Սակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորող աշակերտը չի էլ արժում, թե սովորում է:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ձկուն դարձնել:

² Кукушин В. С., Болдырева-Вараксина А. В., Педагогика начального образования, Ростов, 2005, с.295-296.

<<Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ >> հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների ու հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը, ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակն ու ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

Խաղային տեխնոլոգիա ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրան իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- Դերեր, որ պետք է կատարեն խաղացողները,
- Խաղային գոծողություններ, որպես դերերի կատարման միջոցներ, առարկաների խաղային պայմանական օգտագործումը,
- Խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- Սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Ժամանակակից կրտսեր դպրոցում խաղը կիրառվում է որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա՝ թեման, բաժինը ուսումնասիրելու և յուրացնելու նպատակով, որպես դասի առանձին տարր, արտաուսումնական պարապմունքի ձև և այլն: Պարապմունքների խաղային ձևն ստեղծվում է խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: ԱՅՆ ուսումնական գործընթացը խթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոցական պայուսակ բռնեցին 5.8-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրման: ԱՅՆ համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններիին: ԱՅճ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում ունեն ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

8. Խաղային տեխնալոգիաները դասապրոցեսի ընթացքում

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինքչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նման աշխատանքներ: Կ. Դ. Ուշինսկին ասում է, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն ու խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը³:

Դպրոցական կրտսեր տարիքի համար վառ երևակայության շնորհիվ հեշտ է մտնել կերպարի մեջ: Երեխաները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային, հաճախակի են տարվում դերային խաղերով, բեմականացումներով, հաճախ նաև առաջանում են ոչ պլանավորված խաղեր:

Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում տարաբնույթ ունակություններ:

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում է աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը:

Կարևոր է, որ դիդակտիկ խաղն ունենա լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունը դյուրին և հաճելի դարձնելուն:

Դեռևս Արիստոտելը նշել է նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների կրթադաստիարակչական գործընթացում խաղերի անփոխարինելի դերի մասին՝ կարևորելով դրանց ճիշտ ընտրությունը ոչ միայն ըստ տեսակի, այլև ըստ ուսուցման գործընթացում դրանց օգտագործման նպատակների, ժամանակների և ձևերի: «Այդ խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատության մեջ ծնված մարդու արժանապատվությանը, շատ չժանրաբեռնեն երեխային և չլինեն

³ Эстетическое воспитание в начальной школе/ Под ред. Шацкой В. Н., М., 1959, с. 188.

սանձարձակող... երեխաների խաղերը պիտի կրկնեն նրանց ապագայի լուրջ գբաղմունքները>>⁴:

Խաղերի դերն ուսումնական գործընթացում հատկապես բարձրանում է այն ժամանակ, երբ նպատակ ենք դնում ուսումնասիրված ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական մակարդակի, դուրս բերել գիտելիքը գրքային, դասարանային նեղ շրջանակներից և այն պրոյեկտել իրական կյանքի վրա:

Հայոց լեզվի և առհասարակ կրտսեր դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների ժամանակ անցկացրած խաղերը երեխաների մեջ առաջացնում են ճանաչողական հետաքրքրություններ և ընդգծված սեր գրքի, սովորելու նկատմամբ: Դիդակտիկ խաղերն իրենց նպատակադրումով արդյունավետ ուսումնական գործունեություն ապահովող այն հնարներից են, որոնք զգալիորեն նպաստում են գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացում հետաքրքրության և բարձր դրդապատճառայնության առաջացմանը:

Ուսումնական գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ. «Առաջին և ամենապարզ գործառույթը բուն ուսումնական գործընթացը թեթևացնելն է և այն աշխույժացնելը: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած հետաքրքրաշարժ նկարներն ու ուշագրավ բնագրերը:

Երկրորդ գործառույթը երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. Խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ: Դերասանական հնարներն օգտագործվում են դերային երկխոսությունների և մենախոսությունների մեջ, դերերով կարդալու, հեքիաթների, առարկաների բեմականացման, տարաբնույթ վարժությունների, խնդիրների կազմման ժամանակ:

Երրորդ գործառույթը մրցութայինն է: Խաղերը սովորաբար մրցութային տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում, պարզագույն խաղը վերափոխվում է օլիմպիադաների, տեստավորումների, գիտելիքների որակի ու խորության ստուգման մրցույթների:

Խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքի ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողության գործընթացով տարվածություն: Սա խաղից ստեղծագործություն, գիտական տրամաբանություն, գիտական տրամաբանություն, սպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճան է>>⁵:

⁴ Аристотель, Политика// Сочинения: 134, М., 1976, с. 625:

⁵Львов М., Горецкей В. Г., Сосновская О., Методика преподавания пусского языка в начальных классах, М., 2004, с. 22.

Ապացուցված է այն, որ երեխան, որը մանկուց խաղում է, այն էլ զարգացնող խաղեր, նրա մտածողության բաղադրամասերը գտնվում են զարգացման այնպիսի մակարդակում, որ ուսումնական գործունեությունը նրա համար ոչ մի բարդություն չի ներկայացնում: Որպեսզի ուսուցման գործընթացում խաղերը ևս այդպիսի գործառույթ կատարեն, այսինքն նպաստեն սովորողի մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

- Ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան խաղեր,
- Խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխայի պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին,
- Խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրության, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում,
- Հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի դիդակտիկ խաղը:

9. Խաղի կառուցվածքն ու կազմակերպման գործընթացի առանձնահատկությունները

Խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում՝ հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն:

Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- Ուսուցողական խնդիրների առկայությունը՝ ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ,
- Դաստիարակչական նշանակությունը, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսումնական գործունեությանը նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան տվյալ խաղի ժամանակ:

- Ջարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,
- Խաղային գործողություններն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հենց որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը և դառնում երեխաների խաղերի նպատակները: Սրանք, այսպես ասած <<ծածկում են>> ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղային տպավորություն: Որքան բազմազան են երեխայի խաղային գործողությունները, այնքան արդյունավետ ու հետաքրքիր են դառնում ճանաչողական ու զարգացման խնդիրների լուծումները,
- Խաղի ընթացքի արդյունավետությունն ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, որոշակիորեն հիմնավորված պարագաներ և դրանց ճիշտօգտագործումը խաղը կազմակերպելիս,
- Ուսումնական գործունեությունը խաղի ժամանակ պետք է թաքնված լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի,
- Խաղի կանոնները պիտի բխեն երեխաների շահերից՝ համապատասխանեն նրանց մտավոր, ֆիզիկական կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներին ու դրանց ձևավորվածության աստիճանին: Դրանք պիտի նպաստեն երեխայի անձի զարգացմանը, պայմանավորված լինեն ուսումնական նյութի բովանդակությամբ, խաղային խնդիրներով և երեխաների խաղային գործողություններով: Խաղի կանոնների միջոցով ոչ միայն ուսուցիչը պիտի կարողանա կառավարել խաղը և երեխաների ճանաչողական գործողություններն ու վարքը, այլև երեխաներն իրենք էլ պիտի վերահսկեն իրենց ընկերների և սեփական վարքը, սովորեն ենթարկվել խաղի կանոններին՝ դրանով վարժեցնելով իրենց ինքնավերահսկողությանն ու ինքնակառավարման հմտությունների ձևավորմանը:
- Խաղի ընթացքը պետք է նկարագրվի մանրամասն ու դասարանի երեխաների ընկալելի մակարդակով : Խաղացողների կողմից թույլ տրված ցանկացած խախտում պետք է արժանանա համապատասխան արձագանքի: Խաղի ողջ ընթացքում ուսուցիչը պետք է լինի ակտիվ դերում,
- Խաղի արդյունքների հանգամանալի վերլուծությունն ու արդարացի գնահատումը պիտի իրականացվի անմիջապես խաղի ավարտից հետո: Այդկարող է իրականացվել կողմերին միավորներ տալով, մրցանակներ բաժանելով և այլն: Ընդ որում անհրաժեշտ է գնահատել ոչ միայն առանձին

խմբերի ծեռքբերումները, այլև յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումները, ընդգծել հատկապես ոչ ակտիվ երեխաների հաջողությունները: Գնահատել ընդհանուր արդյունքը՝ հիմնվելով անհատականի ու յուրաքանչյուր երեխայի գրանցած առաջընթացի վրա:

- Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոններին՝ որքան հնարավոր է չկատարի պարտադրողական քայլեր, պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն, օգնի երեխաներին՝ որոշելու ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր պարտության պատճառը, հասկանալ որ կարողության բացակայությունը խանգարեց հաղթանակի հասնելուն:

10. Դասապրոցեսի ընթացքում իրականացվող մի քանի արդյունավետ խաղեր

Երկրորդ դասարանի մաթեմատիկայի դասընթացի թվաբանական գործողությունների ամփոփման, սովորածը լիարժեք դարձնելու ու այն կիրառելու նպատակով, իմացականի կառուցման հաջորդ փուլին անցնելու նպատակով արդյունքավետ է անցկացնել դերային խաղ <<Խանութում>>: Խաղի նպատակն է զարգացնել համեմատելու, գումարման և հանման, բազմապատկման ու բաժանման, գործողություններ կատարելու հմտությունները:

Խաղի շրջանակներում նախատեսվում է ներկայացնել 3 խանութ՝ իրենց միանման ապրանքներով: Ապրանքները կարող են լինել ծավված թղթեր՝ սեղանին կանգնող, որոնց վրա գրված են անվանումները և գները, ընդ որում գները 3 խանութներում տարբեր են.

Երեք խանութներում նշանակվում են երկուական վաճառողներ և մի քանի հոգի (կախված դասարանում սովորողների քանակից և խաղին տրամադրված ժամանակից) առևտուր անողներ: Առևտուր անողներին տրվում է 1000-ական դրամներ և հերթականությամբ կատարում են առևտուր, ըստ տրված ցուցակի: Զգուշացվում է, որ կարող են կատարել ընտրություն, թե որ խանութից ինչ ապրանք գնեն: Կատարած գործողությունները պարտադիր հիմնավորեն, հաշվեն ծախսած գումարը և մնացորդը: Խանութի տերերին առանձին հանձնարարել առևտրի ընթացքում կատարել հաշվարկներ և նույնպես ներկայացնել ուսուցչին: Այս աշխատանքների վերլուծությունը կատարել վերջում՝ բոլոր սովորողների հետ միասին:

ԽԱԿը լայն հնարավորություն է տալիս դասագրքային գիտելիքը տեղափոխել կյանքային, ավելի առօրեական մակարդակ՝ այն դարձնելով ավելի պրակտիկ:

Մայրենիի դասին 2-4 դասարաններում թելադրության նախապատրաստվելու, կամ պարզապես երեխաների համագործակցային հմտությունները զարգացնելու, ուշադրությունը, արագ կողմնորոշվելու հմտությունները, կարդալու ու գրելու և բազմաթիվ այլ հմտություններ զարգացնող խաղ է <<Վագող թելադրությունը>>: Դասարանը, կախված աշակերտների թվից կարելի է բաժանել մի քանի խմբի: Յուրաքանչյուր խմբում պետք է լինեն գրիչներ և թելադրողներ: Թելադրվող տեքստը փակցնել որոշակի հեռավորության վրա և երեխաներին հանձնարարել վազելով մոտենալ տքեստին, բերել այնքան բար, որքան, որ իվիչակի կլինի հիշել ու թելադրել ընկերոջը: Աշխատանքն ամփոփելիս հաշվի առնել ուղղագրությունը, վայելչագրությունը, արագությունը, ակզմակերպվածությունը և այլ չափանիշներ:

Ով ենք մենք վերառարկայական թեմայի շրջանակներում կարելի է նախագծային աշխատանք իրականացնել «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկայից «Ես իմ քաղաքն եմ, իմ համայնքը իմ տունը» թեմայով՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ և միջառարկայական կապերի ստեղծմամբ: Երեխաները նախագծային աշխատանքի ընթացքում կուսումնասիրեն իրենց շենքը, բակային տարածքները, դպրոցից տուն ճանապարհը:

Նկարչության դասի շրջանակներում կարելի է նկարել դպրոցից տուն տանող ճանապարհը, *մայրենիի* դասին նկարագրել դպրոց-տուն ճանապարհին եղած շենքերն ու կառույցները, այգիները, եթե այդպիսիք կան, հույզերը յուրաքանչյուր շենքի նայելիս:

Մաթեմատիկայի դասընթացի շրջանակներում կարելի է մետրով չափումներ իրականացնել դպրոցի բակում, դասարանում, համեմատություններ իրականացնել, փորձել խնդիրների միջոցով կրճատել տան ճանապարհը և այլն:

Ես և շրջակա առարկայի դասընթացի նյութի համադրությամբ կարելի է ուսումնասիրել դպրոցից տուն ճանապարհը, փորձել գտնել այն ամենը, ինչը դուր է գալիս ինձ իմ համայնքում և այն ամենը, ինչը ինձ տհաճություն է պատճառում:

Հարցերի միջոցով երեխաներին մղել մաքուր համայնք ունենալու գաղափարին, փորձել գտնել իրենց դերը սեփական համայնքի մաքրության ու գեղեցկության հարցում:

Նախագծային աշխատանքի վերջնարդյունքում ակնկալվում է

1. հաղորդակցական և համագործակցային կարողությունների ամրակայում
2. ինքնակազմակերպման հմտությունների և կամային որակների ձևավորում
3. բառապաշարի հարստացում, բանավոր և գրավոր խոսքի զարգացում
4. կարդալու և գրելու կարողությունների զարգացում
5. հոգեկան գործընթացների զարգացում
6. աշխարհաճանաչողական գիտելիքների ընդլայնում
7. արժեհամակարգի ձևավորում:

Որպես նախագծային աշխատանքի վերջնական փուլ կարելի է երեխաների օգնությամբ մաքրել դպրոցին հարակից բակային տարածքը կամ այգին: Դրանով իսկ պատասխանատվություն ձևավորել նրա մոտ շրջապատի մաքրության մասին հոգ տանելու: Որպեսզի նախագծային աշխատանքը ինքնանպատակ չլինի կարելի է շաբաթօրյակի ընթացքում իրականացնել աղբի տեսակավորմանը նպատակաուղղված տեղեկատվական բուկլետների բաժանում: Բուկլետները կարելի է պատրաստել երեխաների ձեռքով տեխնոլոգիա առարկայի շրջանակներում և ծնողների օգնությամբ:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Այսպիսով՝ դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործողություն իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պիտի կարևորի վերը նշված դիտարկումները՝ հստակորեն որոշելով, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրներ պետք է լուծվեն դրանց միջոցով, ոչ միայն ինչ ուսուցանել, այլև ինչ նպատակով՝ գիտելիքի ամրակայման, ուսուցման, համակարգման, ամփոփման, թե որևէ նոր ուսումնական նյութի ընկալմանը նախապատրաստելու: Կրևոր է նաև որոշել, թե տվյալ խաղի ժամանակ երեխաների մեջ հոգեկան ինչ որակներ պիտի ձևավորվեն և ինչ մակարդակով:

Անհրաժեշտ է նաև նկատի ունենալ, որ թեև խաղի միջոցով երեխաները սովորում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված որոշակի նյութ, սակայն խաղային և ուսումնական գործունեություններն ունեն որակական նշանակալի տարբերություններ. Խաղը մնում է խաղ: Խաղին երեխան վերաբերում է որպես ազատ գործողություն, ինչն էլ հենց խաղի շոշափելի առավելություններից է, իսկ դասին՝ որպես լուրջ գործողություն: Այսինքն խաղ կազմակերպելիս ոչ միայն պետք է մնալ չափի մեջ չչարաշահելով այն, այլև վարպետորեն իրականացնել խաղային և ուսումնական գործողությունների զուգորդումներն ու մեկից մյուսին անցումը:

Այսպիսով խաղը դառնում է սովորողների ճանաչողական ունակությունների ակտիվացման միջոցներից մեկը, ձևավորում մտավորգործունեություն ծավալելու պահանջմունք, կատարելագործում է ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ հոգեբանական և ֆիզիոլոգիական պահանջմունքներն ու ապահովում ամբողջությամբ վերցված ուսումնական հաջողությունները:

Խաղն, ըստ էության, մարդու՝ կենցաղային, ուսումնական և ստեղծագործական գործունեության ներկայացումն է երեխայի լեզվի, ձեռքերի, մտքի, հոգու տեսանկյունից: Այն յուրակհատուկ կերպով մոդելավորում է այդ բոլոր ոլորտները:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ուշինսկի Կ. Դ., Մանկավարժական ընտիր երկեր, Հ-2 Ե., 1959:
2. Аристотель, Политика// Сочинения: 134, М., 1976
3. Кукушин В. С., Болдырева-Вараксина А. В., Педагогика начального образования, Ростов, 2005.
4. Львов М., Горецкей В. Г., Сосновская О., Методика преподавания пусского языка в начальных классах, М., 2004.
5. Никишина В.В., Инновационные педогогические технологии и организация учебно-воцпитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов, 2-е изд., Волгоград, учитель, 2008.
6. Эстетическое воспитание в начальной школе/ Под ред. Шацкой В. Н., М., 1959.