



# «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

## ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՅ

## ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման`  
առարկայի

Խաղային տեխնոլոգիաների դերը  
դասավանդման գործընթացում

Առարկան`

Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ`

Հասմիկ Պողոսյան

Ուսումնական հաստատություն`  
194 հիմնական դպրոց

Ա. Հովհաննիսյանի անվան հմ

Երևան 2022

## Բովանդակություն

1.Ներածություն-----	3
2.Գրականության ակնարկ-----	5
3.Գործնական համատեքստ-----	7
4.Հետազոտության ընթացք-----	9
5.Տվյալների մշակում և վերլուծություն-----	19
6.Եզրակացություն-----	23
7.Գրականության ցանկ-----	24

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի և հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթան հանդիսանան աշակերտների ստեղծագործական միտքը զարգացնելու գործում:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ինչպես նշվեց վերևում, 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 ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Դպրոցում, ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Այսօր, երբ կյանքը անընդհատ և անդադար առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների գումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոց:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելու հնարներն ու ձևերը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը: Նպատակին հասնելու համար անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման համար այնպիսի տարբերակներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի լինեն երեխաների համար, այլև նրանց համար լինեն ուսուցողական և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական մտքին:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորություն է: Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են 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, 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 և 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 և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտայահտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

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

*Հետազոտության օբյեկտը*-Տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացն է

*Հետազոտության նպատակը*- ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը, ուսումնական և զարգացնող հնարավորությունները դասի պրոցեսին, դրանց միջոցով զարգացնել երեխաների արագ կողմնորոշվելու կարողությունը, արագաշարժությունը, ճարպկությունը, խաղի միջոցով թեթևացնել ուսուցման գործընթացը

*Հետազոտության խնդիրները*- Ի՞նչ դեր ունեն խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման պրոցեսում, որքանով են ազդում դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման վրա և ի՞նչ արդյունավետություն ունեն դասի պրոցեսին: Հիմնավորել խաղի դերը դպրոցականների ուսումնական գործընթացի զարգացման գործում

## Գրականության ակնարկ

Քանի որ հետազոտական աշխատանքի համար ընտրել են խաղը, որը կրտսեր դպրոցականների կյանքում, ինչպես նաև ուսուցման գործընթացում անբաժան մաս են կազմում, ուստի ուսումնասիրել են գրականություն խաղերի վերաբերյալ, ինչպես նաև օգտվել են համացանցից՝ փորձելով ավելի խորը ուսումնասիրել և ճանաչել խաղի դերը կրտսեր դպրոցականի կյանքում: Ստորև ներկայացնում են գրականությունից ինձ հանդիպած մտքերը խաղային գործունեության վերաբերյալ. Խաղ՝ գործողություն, որ կատարվում է հաճույքի համար, իսկ երբեմն էլ օգտագործվում որպես ուսուցողական գործիք:

« Մենք բոլորս ծնունդով մանկությունից ենք: Շատ հաճախ կարելի է զուգահեռներ անցկացնել կյանքի ու խաղային իրավիճակների միջև և եզրակացնել՝ վերջիններս ունեն ընդհանրություններ: Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել: Այսպիսով զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը և հնարամտությունը»:/Զիգմունդ Ֆրեյդ Journalist թերթ/

« Երեխայի զարգացման հիմքում խաղն է: Խաղի միջոցով փորձ են ձեռք բերում և ուսումնասիրում են իրենց շրջապատող աշխարհը. նրանք բացահայտում են իրենց ֆիզիկական միջավայրը, արտահայտում են սեփական հույզերը: Խաղալիս նաև սեփական բառապաշար են ձևավորում» :

« Խաղը շատ բնական է ամբողջ աշխարհի երեխաների համար: Դա իսկապես կարևոր գործիք է երեխաների ճանաչողական, ֆիզիկական, սոցիալական և հուզական զարգացման, ինչպես նաև նրանց երևակայության և ստողծագործական զարգացման համար »:/ BRAC կրթության զարգացման ինստիտուտի փորձագետներ Սայեդա Սազիա Ջամանի և Ֆերդուսի Խանոմին /babycef.am կայք /

« Հենց խաղի անկախ ձևերն են ամենակարևորը մանկավարժության մեջ երեխայի զարգացման համար: Երեխայի անհատականությունն առավել հստակ դրսևորվում է խաղերում»:/ Հետազոտողներ Լ.Ս.Վիգոտսկի, Դ.Բ.Էկլոնին hungrybags.ru կայք /

« Երեխաներին հրապուրում է շրջապատի մարդկանց գործունեությունը և նրանք ցանկանում են իրենց խաղերում նմանակել-վերարտադրել այն: Խաղացեք, ո՛վ մանկիկներ, շա՛տ խաղացեք: Շատ խաղացեք, բայց թե՛ տիկնիկ, և՛ թե՛ բախժինք ձեր իսկ ձեռքով շինեցեք»:/ Ղ.Աղայան / Նաթելլա Հակոբյանի հոդվածից/

«Երեխան ապրում է խաղով. խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»:/ Վ.Ա.Սուխունիևսկի/European school ամսագիր/

«Երեխան հասարակության անդամ է և հասարակությունից դուրս ապրել չի կարող: Նրա հիմնական պահանջմունքն է ապրել շրջապատող մարդկանց հետ: Երեխան շրջապատող աշխարհի հետ գտնվում է ոչ թե ուղղակի, այլ միջնորդավորված կապի մեջ: Այդ կապն իրականացվում է սյուժետադերային խաղի միջոցով: Խաղն Երեխայի գործունեության առաջատար ձևն է: Խաղը հենց այն գործունեության ձևն է, որով Երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը: Ըստ Էլկոնինի, խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական ծագման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և Երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս Երեխայի համար դառնում է իդեալ և Երեխաները իրենց խաղի մեջ այդ աշխարհը սիմվոլիկ իրականություն են դարձնում»: Ղ.Բ.Էլկոնին/Խաղի ազդեցությունը Երեխայի ուսուցման և զարգացման վրա/

« Երեխան երկու աշխարհ ունի՝ իրական աշխարհ (ռեալ մեծահասակների աշխարհ, որ Երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից) և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է Երեխային: Եվ քանի որ Երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի, քան խաղային աշխարհում ապրելը: Այն Երեխայի ստեղծած երևակայական աշխարհն է՝ ոչ ռեալ, ոչ իրական, որը, գուցե և նախապատրաստում է, օգնում է Երեխային անցնելու մեծերի իրական աշխարհ»: Պիաժե ու Կոֆկա/, Խաղը որպես խոսքի և սոցիալական հմտությունների զագացման ձև, Նելլի Խաչիկյանի հոդվածից

Խ.Աբովյանը հորդորում է մանկավարժներին «չզրկել Երեխաներին անմեղ խաղերից»: Իր «Պարապ վախտի խաղալիքը» աշխատության մեջ նա կարևորում է Երեխաներին ուրախություն և հաճույք պատճառելու գործում հետաքրքիր գրույցների և մանկական խաղերի դերը»:

Մեծն Հ.Թումանյանը գտնում է. « Խաղը Երեխայի բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը , նրա էությունը»:/, Խաղի դերը դպրոցական տարիքում հոդված/

Ղ. Աղայանի՝ մանուկների համար հորինած խաղերն ու բանաստեղծությունները կենսունակ են, որովհետև գրված են անկեղծությամբ և մանուկների ներաշխարհի խոր իմացությամբ: Աղայանը Երեխաներին սիրում էր անմնացորդ կերպով: Մանուկների աշխարհը և դաստիարակությունը նրա տարերքն էր: Մանկական խաղերը պարզաբանելով՝ Աղայանը գրում էր. « Երեխան ոգի ունի. ուզում է զվարճանալ, երգել, խաղալ, մտածել և դատել»: Ղ. Աղայանը սեփական կենսափորձով հիմնավորում էր, որ յուրաքանչյուր խաղ ունի իր հատուկ նշանակությունը. զարգացնում է Երեխայի այս կամ այն ունակությունը, հարստացնում միտքը, ապահովում նրա ներդաշնակ զարգացումն ու կրթությունը: Նա շեշտում է, որ խաղը Երեխայի ինքնուրույն ստեղծագործական գործունեությունն է:

## Գործնական համատեքստ

Մանկավարժական տեխնեւագիայի կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտի ուսուցման գործունեության ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է, որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ, գիտելիքների, կարողությունների յուրացման պահանջմունք, արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին: Խաղային տեխնոլոգիան ակտիվ ուսուցման իրականացման տեխնոլոգիաներից է:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտ ընտրելու անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Ղալրոց հաճախելով՝ վեց տարեկան երեխան շրջապատողների հետ մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում է նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերն ու բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այսպիսի փոփոխությունը նոր ղալրոց հաճախող երեխայից պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն: Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Խաղի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխային հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխանին նոր գիտելիքներ հաղորդելու, ինչպես նաև գիտելիքների ամրապնդման նպատակով ղալրոց հաճախելու հենց առաջին օրվանից անցկացվում են խաղեր՝ համատեղելով նաև օրվա նյութի հաղորդման հետ: Քանի որ երեխաների մոտ այնքան զարգացած չեն ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները՝ ավելի բարդ մեթոդներ կիրառելու համար օգտագործվում են խաղերը՝ նրանց տարիքային

խմբի առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին համապատասխան:

Խաղերը, որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, քանի որ դպրոցում հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Երեխաները, մասնակցելով խաղին, սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով խաղը՝ սովորեցնում է: Ուսուցչի դերը այս դեպքում ավելի ընդգծված է, երբ խաղը հանդես է գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց:

Խաղերը՝ որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համատեղում ենք պարապմունքների հետ: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը: Խաղերի մեջ ներգրավված պետք է լինեն բոլոր աշակերտները:

Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ավելի հեշտ է նյութը ընկալվում աշակերտների կողմից:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով: Այն երեխայի համար ոչ միայն կենսաբանական ներքին պահանջ է, այլև ճանաչողության միջոց և ուսուցման բաղկացուցիչ մաս: Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ է մտապահում թե իր և թե իր ընկերների արտահայտած մտքերն ու բազմաբնույթ գործողությունները: Ոչ ոք չի կարող հերքել, որ 6-8 տարեկանում երեխան ընկալունակ է և կարող է ըմբռնել բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Նա դրանով զարմացնում է իր շրջապատին, սակայն նրա իմացական կարողությունները, կամային որակներն ու սոցիալական հմտությունները զարգանում են հաջորդ դասարաններում: Տարրական դասարաններում երեխայի համար խիստ կարևոր է խմբով որևէ խաղի մասնակցելը: Դա ինքնարտահայտման միջոց է դառնում յուրաքանչյուր երեխայի համար: Խաղի միջոցով բացահայտվում է նրա մեջ թաքնված ներուժը:

Խաղը երեխայի միակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման, ուշադրության կենտրոնացման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է



Երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է ոչ միայն կրթել, այլ նաև դաստիարակել երեխային:

### *Հետազոտության ընթացքը*

#### **ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ԱՌԱՋԱՏԱՐ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ**

Հաճախ ենք մենք ծնողներին ուղղում հետևյալ հարցը. «Ի՞նչ եք ցանկանում ձեր երեխային»: Ծնողների մեծ մասի ցանկությունն այն է, որ իրենց զավակները երջանիկ լինեն: Երեխաներին մշտապես օգնում և աջակցում են ծնողները, միջավայրը, ուսուցիչները: Երեխան պետք է ինքն իր վրա կրի պատասխանատվություն՝ հաղթահարելու կենցաղում հանդիպող դժվարությունները: Դա հենց երջանիկ լինելու նախապայման է: Նրա մեջ պետք է զարգացնել այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են լավատեսությունը, վստահությունը սեփական ուժերի նկատմամբ, պատրաստակամություն՝ օգնելու և աջակցելու ուրիշներին:

Մարդիկ երբեմն կարծում են, թե երջանկությունը Աստծու պարգևն է:

Ամերիկացի հոգեբան Միխայ Զիկսենսոմիխալին գտնում է. « Երջանկությունը հաճախ իրավիճակի պատահական պարգևն է, բայց մենք կարող ենք անել առավելագույնը՝ այդ պարգևն ստանալու համար»:

Այսպիսով՝ մենք կարող ենք երջանիկ լինել նույնիսկ այն դեպքում, երբ մեր բացասական հույզերը մեզ չեն լքում: Հենց մենք պետք է «վաստակենք» մեր երջանկությունը: Բավարարվածությունը և երջանկությունը ի հայտ են գալիս այն ժամանակ, երբ մենք ի մի ենք բերում մեր համարձակությունը, կամքի ուժը, իմացականությունը, և մենք ունենք կայուն բնավորություն:

Մեր երեխաներին սնունդից և հագուստից առավել անհրաժեշտ են հուզական անդորր և ներդաշնակություն: Եթե երեխան կյանքի առաջին տարում հուզական բավարար կապի մեջ է շրջապատի հետ, ապա դա նախապայման է առողջ և երջանիկ կյանքի:

Երեխաները ցանկանում են լինել ապահով և վստահ, որ սիրում են իրենց:

**«Ուրախացիր երեխայի գոյությամբ, սովորիր նրանից, լսիր նրան և խաղա՛ նրա հետ»:** Սա ճշմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստություն է:

Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է: Այն զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց է:

Երեխան լրջորեն է վերաբերվում խաղին և նույնպիսի մոտեցում էլ պահանջում է շրջապատից:

Մեծահասակն իր զգացմունքները, զայրույթն ու անհանգստությունն արտահայտում է խոսքային մակարդակում, իսկ երեխան՝ խաղային գործունեությամբ: Խաղը փոքրիկի համար նաև հաղորդակցման և ինքնաճանաչման միակ միջոցն է: Հատկապես կարևոր են այն խաղերը, որոնք հորինում է ինքը՝ երեխան:

Խաղի ժամանակ մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, այսինքն՝ բոլոր անհրաժեշտ որակները, որոնք ձևավորում են լավատեսություն:

Խաղի ընթացքում հնարավոր են նաև հիասթափություն, երբեմն վիրավորանքի, վախի և այլ զգացումների դրսևորումներ:

Կարևոր է նաև հասակակիցների հետ շփումը: Նրանք սովորում են իրարից և ընդօրինակում միմյանց (ցանկալի և անցանկալի վարք):

Խաղը որպես գործունեության ձև իրականացնում է մի շարք գործառույթներ.

- զարգացնող
- դաստիարակող
- շփման և հաղորդակցման
- կարգավորող
- առողջարարական/ թերապևտիկ

Թե՛ նախադպրոցական , թե՛ դպրոցական տարիքում արդյունավետ է երեխաների համար կազմակերպել խաղային գործունեությամբ ընթացող ուսուցում: Դրա շնորհիվ նրանք դառնում են դիտունակ, սովորում են համեմատել, դասակարգել առարկաները՝ համաձայն այս կամ այն հատկանիշների: Իսկ դա նպաստում է նրանց մտավոր զարգացմանը, զուգահեռաբար զարգացնում ընկալունակությունը, խոսքը, ուշադրությունը:

Խաղային գործունեությունը, ինչպես գործունեության յուրաքանչյուր տեսակ, ունի իր կառուցվածքը, որը ներառում է նպատակ, դրդապատճառ, իրականացման միջոցներ, գործողության պլանավորում և գործողության արդյունք: Խաղի կառուցվածքում որպես կարևոր միավոր դիտվում է խաղային դերը, որը մեծահասակի

գործողությունների վերարտադրումն է: Խաղի մեջտ գործում են երկու տիպի փոխհարաբերություններ՝ խաղային և իրական:

Խաղային կամ դերային հարաբերությունները պարտադրվում են ըստ դերի:

Իրական հարաբերությունները երեխայի առօրյա կյանքում միմյանց նկատմամբ ունեցած հարաբերությունների արտացոլումն է :

Այս երկու փոխհարաբերությունները կապված են միմյանց հետ, և դրանով է պայմանավորված խաղային գործունեության արդյունավետությունը:

Ընդունված է խաղերը բաժանել երկու հիմնական խմբի՝ **ստեղծագործական և կանոնավոր:**

1. **Ստեղծագործական** խաղերն ընդգրկում են սյուժետադերային խաղերը և խաղ-բեմականացումները:

Սյուժետադերային խաղերն առաջին հերթին արտացոլում են շրջակա միջավայրը, մարդկանց վարքը և գործունեության տարբեր ոլորտները: Այս խաղերն ազատ և ինքնաբուխ են, դրանք նախադպրոցական տարիքի երեխաների հիմնական զբաղմունքն են: Խաղի ընթացքում մասնակիցների շփման, հաղորդակցման, համատեղ ակտիվության դրսևորման պրոցեսում համագործակցության մեջ են մտնում երեխայի իրական և դերային հարաբերությունները: Դրանք փոխադարձաբար նպաստում են խաղի արդյունավետությանը և երեխայի ներուժի բացահայտմանը:

Խաղ-բեմականացումները սյուժետադերային խաղերի տարատեսակներից են: Ունեն սյուժե, բովանդակություն, դերեր, որոնց կատարումը պահանջում է մեծ ջանքեր: Երեխան այստեղ խաղում է ոչ թե իր համար, այլ հանդիսատեսի: Գրականության մեջ դրանք անվանում են նաև խաղ-բեմականացումներ: Այստեղ պետք է հարազատ մնալ տեքստին, իսկ խաղի բովանդակությունը վերցվում է հիմնականում գեղարվեստական ստեղծագործություններից:

2. **Կանոնավոր** խաղերի մեջ են մտնում դիդակտիկ, շարժողական, երաժշտական խաղերը և խաղ-զվարձանքները: Կանոնավոր խաղերն ունեն կանոններ, բովանդակություն, խաղային գործողություններ և խաղային արդյունք: Դրանց թվին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը, որոնք ունեն ուսուցողական բնույթ:

Թերևս բոլոր խաղերը նպաստում են երեխայի զարգացմանը: Խաղային խնդիրների լուծմամբ երեխան ձեռք է բերում այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են՝ մտքի և մարմնի ձկունությունը, հնարամտությունը, սրամտությունը, համբերատարությունը, հանդուրժողականությունը ր այլն....:

Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները:

## ԽԱՂԻ ՀՈԳԵԹԵՐԱՊԵՎՏԻԿ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Հոգեբանական աջակցության բազմաթիվ ձևերի մեջ կարևոր դեր ունի խաղային թերապիան: Դրա հիմքում ընկած է երեխայի սիրելի զբաղմունքը և շփման ձևը՝ խաղը: Խաղային թերապիան դիտարկվում է որպես նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հուզականային, հաղորդակցական ուլորտների դինամիկ շփման (կոռեկցիայի) միջոց: Խաղաթերապիայի նպատակահարմարությունը բացատրվում է երեք գործոնների առկայությամբ:

1. Խաղը երեխայի համար առավել յուրացված գործունեության ձև է:
2. Խաղի մեջ առկա է մասնակիցների հոգեբանական բնույթի և շփման հետևանքով առաջացող ապրումների միասնությունը:
3. Խաղի ընթացքում երեխան ազատ է առօրյա լարվածությունից:

Խաղաթերապիան յուրահատուկ փորձություն է երեխայի սոցիալական և հոգեկան զարգացման համար: Որպես հոգեբանական աջակցության ձև այն ունի իր գործառույթները, սկզբունքները, կազմակերպման ձևերն ու տեխնիկաները: Խաղաթերապիան նպաստում է միջանձնային փոխհարաբերությունների համակարգի ձևավորմանը: Այն անհրաժեշտ է մեծահասակի և երեխայի շտկողական ու զարգացնող փոխհարաբերությունների հաստատման համար:

Տվյալ նբազավառում կիրառվում են խաղային փոխազդեցության տարբեր մոտեցումներ, որոնք տարբերվում են այլ մեթոդներից իրենց ղեկավարման բնույթով և աստիճանով, սեանսների քանակով, խմբային աշխատանքի առանձնահատկություններով: Այդ մոտեցումների մեջ որպես հիմնական մեխանիզմներ առանձնացվում են հետևյալ գործընթացները՝ թերապևտիկ կապ, կատարսիս(նյարդային լիցքաթափման նպատակով թերապևտիկ ներգործություն, որը հակազդում է նյարդային կոնֆլիկտի պատճառ հանդիսացող և ենթագիտակցություն փոխանցված աֆեկտին), մտքի փայլատակում(ինսայթ), թեստավորում:

Երեխայի հոգեբանական վերականգնման արդյունաբետությունն ապահովելու համար խաղաթերապիան և խաղային փոխազդեցությունը հիմնվում են որոշակի դրույթների վրա: Դրանք են՝

- չպարտադրված շփում
- դրական հետադարձ կապ
- խաղընկերների ոչ մրցակցային փոխհարաբերություններ
- ներգրավածություն գործընթացում

Հոգեթերապիայի նպատակով խաղի օգտագործումն իրականացվում է ամենատարբեր տեսական դպրոցների և ուղղությունների շրջանակներում:

Ցանկալին է պահպանել խաղաթերապիայի հետևյալ սկզբունքները.

- Երեխայի հետ հաստատել անմիջական ընկերական հարաբերություններ:
- Երեխային ընդունել այնպիսին, ինչպիսին նա կա:
- Հասնել այն բանին, որ երեխան ավելի բաց և ազատ խոսի իր զգացմունքների մասին:
- Հասկանալ երեխայի զգացմունքները:
- Այնպես անել, որ երեխան ուշադրություն դարձնի ինքն իր վրա:
- Նրան համարել «իրադրության» տերը և չազդել խաղային գործունեության ընթացքի վրա:

Խաղաթերապիայի ընթացքում թերապևտը կիրակում է որոշակի տեխնիկաներ, որոնք ապահովում են բուժական գործընթացի արդյունավետությունը: Դրանք են՝

- Ակտիվ լսելու տեխնիկա
- «Ես-ի արտահայտման» տեխնիկա
- Արդյունավետ գովասանքի տեխնիկա
- Սահմանափակումների և արգելքների տեխնիկա

**Ակտիվ լսելու տեխնիկան** իր մեջ ներառում է խոսքային և ոչ խոսքային բաղադրիչներ՝ դեմ առ դեմ դիրք, տեսողական շփում, մեծահասակի հայացքի մեջ հետաքրքրվածություն, ջերմ ժպիտ, ծայնի միջին բարձրություն, խոսքի մեղմ ու քնքուշ հնչերանգ և միջին արագություն: Խոսքային բաղադրիչների մեջ կարելի է դասել ապրումակցման ձևերը, որոնք իրականացվում են երեխայի արտահայտությունների կրկնումով և ընդհանրացմամբ (պարաֆրազով): Այսինքն՝ շեշտը դրվում է հույզերի, զգացմունքների վրա:

«Ես-ի արտահայտման» տեխնիկան հոգեբանի կողմից կիրառվում է երեխայի և իր միջև ծագած հակադրության պայմաններում: Տեխնիկան բաղկացած է չորս բաղադրիչներից.

1. Զգացմունքների և հույզերի հստակ և ճշգրիտ նկարագրում/ «Ես տխուր եմ», «Ես չեմ սիրում»/:
2. Պատճառահետևանքային կապ. ընդհանրապես այս բաղադրիչի նկարագրությունն սկսվում է «երբ» բառով/ «Ինձ դուր չի գալիս, երբ ինձ խփում ես գնդակով»/
3. Մեծահասակի կողմից տրված պատասխան ռեակցիայի պատճառների նկարագրություն / օրինակ, «Ինձ դուր չի գալիս, երբ ինձ գնդակով հարվածում ես, որովհետև դու ինձ ցավեցնում ես»: Այստեղ վտանգն այն է, որ հոգեբանը կարող է գնալ երեխային գնահատականներ տալու ճանապարհով:
4. Երեխայի վարքի հետևանքների նկարագրություն / « Եթե ...» կառույցը շարունակվում է/: Այն չպետք է հնչի սպառնալիքի ձևով: Օրինակ, «Ինձ դուր չի գալիս, երբ ինձ գնդակով հարվածում ես, որովհետև դու ինձ ցավեցնում ես, ու ես գնդակը կպահեմ պահարանում»:

**Սահմանափակումների և արգելքների տեխնիկան** երեխային ներկայացվում է խաղային պարապմունքների ընթացքում: Այն պահանջում է`

- Երեխայի և նրա հասակակիցների ֆիզիկական ու անձնական անվտանգություն
  - Խաղասենյակի սարքավորումների պահպանում
  - Հոգեբանի առողջության և անձնական անվտանգության ապահովում
  - Խաղային պարապմունքների տեղի և ժամանակի հաստատունություն
- Այս ամենը երեխային պետք է ներկայացվի պարզ և հասկանալի ձևով:

**Արդյունավետ գովասանքի տեխնիկան** նույնպես կառուցվում է որոշակի սկզբունքներով`

1. Գովասանքը երբեք չպետք է լինի գնահատող:
2. Այն չպետք է պարունակի երեխայի անձին ուղղված գնահատականներ, քանի որ այդ դեպքում ոչ միայն անօգուտ, այլև վնասակար կլինի, որովհետև այդ դեպքում`
  - Կընդգծվեն երեխայի և մեծահասակի միջև կախվածության և հնազանդության հարաբերությունները:
  - Կառաջանա տագնապ` մեծահասակի դրական վերաբերմունքը կորցնելու և չգոհանալու դեպքում պատժի ենթարկվելու:

- Կդառնա երեխայի անվստահության աղբյուր:
- Երեխայի կողմից կընկալվի որպես իր վարքը և գործունեությունը ղեկավարելու փորձ:

Գովասանքն իր մեջ չպետք է պարունակի երեխայի հաջողությունների և անձնային որակների համեմատություն, քանի որ այդ պարագայում երեխայի մեջ կառաջանան մերժողական դիրքորոշման, հասակակիցների հանդեպ նախանձի զգացմունքի ձևավորման նախադրյալներ: Նպատակային գովասանքը մեծահասակի կողմից երեխայի գործողությունների արդյունքների, նրա ձիգերի անկեղծ նկարագրումն է:

Այսպիսով, «խաղային թերապիան» մի գործունեություն է, որը քիչ թե շատ նույնանում է խաղի հետ: Խաղը երեխայի ինքնարտահայտման եզակի միջոց է, որը նրան հնարավորություն է տալիս ազատ ու անկաշկանդ խաղարկել սեփական զգացմունքներն ու խնդիրները:

## **ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՍՏԵՐԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԳՈՐԾՈՒՄ**

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

Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի 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 և դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

- **Խաղի ինքնիրացման գործառույթը:** Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- **Հաղորդակցական գործառույթ:** Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- **Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը:** Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ է «ինքնարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- **Խաղի թերապևտիկ գործառույթը:** Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Ռ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:
- **Խաղի շտկողական գործառույթը:** 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 համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շտկմանը հասակակիցների միջավայրում:
- **Խաղի զվարճացնող գործառույթը:** Ջվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակումներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թակերական 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 սովորելով՝ աշակերտը չի էլ կարծում, թե ինչ-որ բան է սովորում:

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

« Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ » հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը , ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանից են նպատակը և 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 անջն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ, որպես դերերի կատարչման 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 գործունեությունը 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 դպրոց մուտք գործեցին 5.8-6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրման: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները, որոնք կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Տեսնելու, լսելու և այդ ամենը ճիշտ ընկալելու կարողությունները երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախադպրոցական տարիքում: Դպրոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն է դարձվում: Կ.Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել և արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը:

Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսումնադաստիարակչական գործընթացը: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորվում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրան հետագա կյանքում: Ցավով պետք է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանատիպ խաղերով զբաղվելու: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն

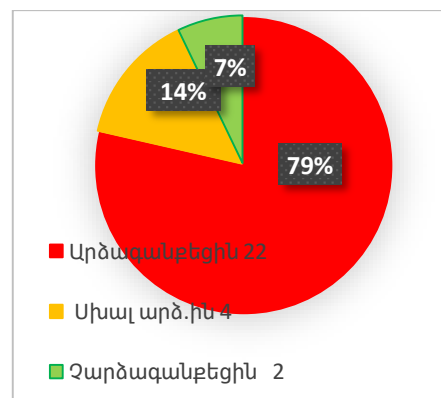
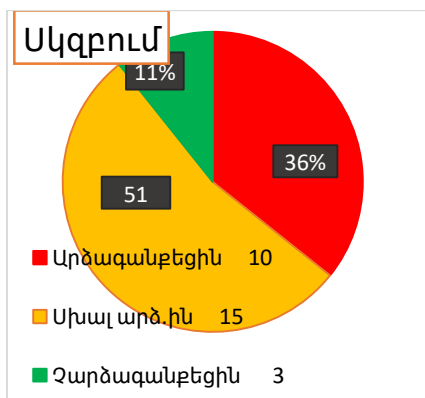
համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և չեն նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ-դրամատիզացիաների և դերային խաղերի մեթոդիկան:

Այսպիսով, սյուժետադերային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլանալ դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Երեխաները շուտ են հոգնում, նրանք հանգստանում են շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում են:

### Տվյալների մշակում և վերլուծություն

Քանի որ խաղը անց էր կացվում առաջին անգամ, ուստի սկզբնական շրջանում անակնկալի բերեց աշակերտներին: Խաղը սկսելուց առաջին իսկ բառից ոչ բոլորի մոտ էր նկատվում ուշադրության կենտրոնացում: Առաջին դասի ընթացքում, երբ անցկացրեցի խաղը, առաջին բառից ճիշտ արձագանքեցին 28 աշակերտներից 10ը, ապա թիվը կամաց-կամաց աճելով հասավ 19-ի: Երեք աշակերտ արձագանքում էին, բայց սխալ: Ընդհանրապես չէին արձագանքում և մինչև վերջ էլ չարձագանքեցին 3 աշակերտ:

Երբ խաղը անցկացրեցի հաջորդ դասին մի փոքր բարդ տարբերակով, հենց առաջին իսկ բառից արձագանքեցին նախորդ օրվանից ավելի շատ թվով աշակերտներ, իսկ թիվն աստիճանաբար աճեց: Առաջին իսկ բառից ճիշտ արձագանքեցին 15 աշակերտ, ապա 22: Վերջնաորոյունքում ունեցանք տվյալների աճ: Ընդհանրապես չարձագանքեցին 2 աշակերտ:









Այստեղից եկա այն եզրահանգման, որ աշակերտների մոտ ուշադրությունը ավելի էր կենտրոնացած և վերջնարդյունքում ունեցանք արդյունքների աճ:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու այն եզրակացության, որ խաղը դպրոցականի համար ուսուցմանը լավագույն միջոցներից է: Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարպկությունը:

Օգտագործելով խաղային մեթոդները՝ կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գործընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային: Դասի ընթացքում աշակերտները ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ: Խաղի ընթացքում երեխան նաև տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում: Ջարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն, պատասխանատվության զգացում:

«Յուրաքանչյուր երեխա ինչ-որ չափով հանճար է, իսկ յուրաքանչյուր հանճար՝ ինչ-որ չափով երեխա»:

Ա.Շոպենհաուեր

## *Գրականության ցանկ*

1.Մ.Սիմոնյան-« Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական գործունեության

Բարելավման միջոց »- Երևան 2004թ.

2.Ն.Բարսեղյան-« Խաղերը ուսուցման արդյունավետ միջոց»-Երևան 2001թ.

3.Զ.Գյուլամիրյան-« Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ

4.Հ.Մամյան-« Խաղը որպես ուսուցման միջոց:Խաղերի կիրառությունը դպրոցում»-  
Երևան 2013թ.

5.Ֆ.Աճեմյան-« Հիշողությունը զարգացնող խաղեր»-Երևան 1999թ.

6.Ա.Օհանյան-« Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2007թ.

7.Ն.Գրիգորյան--« Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2012թ.

8.Ա.Բաղդասարյան-« Խաղալով սովորեցնենք»-Երևան 2001թ.

9.Գևորգյան Ա-« Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.

10.Թադևոսյան Ե.« Խաղից անցում ուսումնական գործընթացին»-Երևան 2011թ

11.Քարամյան Գ.« Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական