



«Նոր ժամանակի Կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱԹՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍՏԱՎԱՆԴ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՅՈՒՄ

Առարկան՝ Անգլերեն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հ. Ասիրյան

Ուսումնական հաստատություն՝ հ.107 միջնակարգ դպրոց

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱԿԱՆԴԱՆ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Հետազոտական աշխատանքի հարց- խաղային տեխնոլոգիաներն օգնում, թե՞ խանգարում են մեզ դասավանդման գործընթացն իրականացնելիս և ինչպե՞ս պետք է կազմակերպել դասապրոցեսը, որ խաղը միահյուսվի ուսմանը:

Բովանդակություն.....	էջ 1
Ներածություն.....	էջ 2
Սովորում ենք խաղալով , խաղում սովորելով	էջ 3
Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում.....	էջ 5
Մեծ գրող Թումանյանի մոտեցումը խաղին.....	էջ 19
Եզրակացություն.....	էջ 22
Հղումներ.....	էջ 23
Հավելված.....	էջ 23

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 ունի նաև ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Ղասապրոցեսում 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 զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, 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: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու:

Հետազոտական աշխատանքը, որ ես պատրաստվում եմ իրականացնել հետապնդում է մի նպատակ՝ իվերջո պարզել խաղային տեխնոլոգիաներն օգնում, թե՞ խանգարում են մեզ դասավանդման գործընթացն իրականացնելիս և ինչպե՞ս պետք է կազմակերպել դասապրոցեսը, որ խաղը միահյուսվի ուսմանը:

Սովորում ենք խաղալով , խաղում սովորելով

► Խաղը երեխայի կյանքում անգնահատելի դեր և նշանակություն ունի: Երեխան շրջապատող աշխարհն ու իրականությունը ավելի հեշտ է ընկալում խաղի միջոցով: Խաղը դաստիարակության, ուսուցման, ճանաչողության միջոց է:

«Խաղը մեր ուղեղի սովորելու ամենասիրելի միջոցն է» -
Դայան Աքերման

Խաղային տեխնոլոգիան խաղի տեսակ է, որտեղ մասնակիցները հետևում են սահմանված կանոններին:

Խաղերը զարգացնում են երեխայի մտավոր կարողությունները, նպաստում և զարգացնում են խոսքը, երևակայությունը, հիշողությունը, ուշադրությունը, կամքը, մտածողությունը: Դաստիարակում են ընկերասիրություն, հոգատարություն միմյանց նկատմամբ, համագործակցելու կարողություն են ձևավորում:

Խաղեր խաղալով աշակերտներն ավելի շատ են ներգրավված լինում դասապրոցեսի մեջ, մոտիվացվում են, սովորածն ամրապնդվում է և դասարանում դրական մթնոլորտ է տիրում:

Խաղերն օգնում են սովորողներին դառնալ թիմի անդամ և պատասխանատվություն ստանձնել իրենց ուսման համար:

Խաղալիս աշակերտները հնարավորություն են ունենում միմյանց հետ մրցելու կամ միմյանց աջակցելու:

► Չեն բացառվում նաև, որ տրված հանձնարարությունները, խմբային աշխատանքները դժվարությամբ հաղթահարելու կամ տրված հարցերին պատասխանել չկարողանալու դեպքում, աշակերտը սթրեսի մեջ ընկնի, նեղսրտի: Այս դեպքում խաղեր մտածելիս հարկավոր է հաշվի առնել դասարանի բոլոր աշակերտների ունակությունները և աշխատանքները պատրաստելիս մտածել տարբեր բարդության առաջադրանքներ:

Կրթությունը գիտելիքների քանակը չէ, այլ լիակատար ըմբռնումն ու հմուտ կիրառումն այն ամենի, ինչ գիտես:

Խաղերը հիանալի գործիք են նոր գիտելիքները համախմբելու և դասարանում օգտագործելու համար: Հետազոտական աշխատանքն իրականացնելիս տարատեսակ խաղեր ու մեթոդներ են

կիրառել, որպեսզի հասկանամ խաղային մեթոդները էֆեկտիվ են, թե՞ ոչ: Ահա դրանցից մի քանիսը:

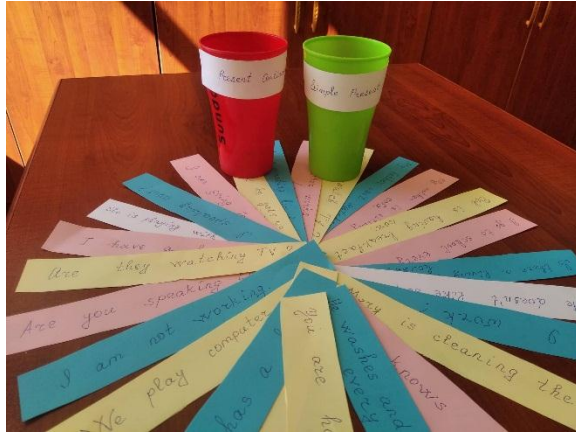
► Նոր թեման ամրապնդելու համար ես էքսպերիմենտ արեցի և 8-րդ դասարանի աշակերտներիս հետ մի խաղ խաղացի: Նախապես վերցնելով երկու գույնի գունավոր թղթեր (տվյալ օրը՝ կանաչ և վարդագույն), դրանք կտրեցի սրտիկների տեսքով: Յուրաքանչյուր սրտիկի վրա գրեցի նոր սովորած բառերից մեկը, ապա թղթիկները սեղանին դասավորեցի այնպես, որ բառերը չերևան, և աշակերտներիս առաջարկեցի ընտրել սրտիկներից մեկը: Վարդագույն սրտիկն ընտրած աշակերտները հավաքվեցին առաջին խմբում, իսկ կանաչն ընտրողները՝ երկրորդում: Այնուհետև ես նրանց տվեցի 3 րոպե ժամանակ և առաջարկեցի գտնել տրված բառերի բացատրությունները (Վարժություն 1-էջ 13---դասարան 8)



Ժամանակը լրանալուց հետո, խմբի յուրաքանչյուր անդամ ներկայացրեց բառերից մեկի բացատրությունը: Ապա միասին կրկնեցինք բոլոր բառերը և արդյունքում բոլոր աշակերտները յուրացրին բառերը:

► 5-րդ դասարանում անորոշ ներկա և ներկա շարունակական ժամանակներ թեմաների ամփոփման ժամանակ աշակերտներին բաժանեցի երկու խմբի: Սեղանին դրեցի գունավոր թղթեր, որոնց վրա նախապես գրել էի նախադասություններ վերը նշված թեմաներով: Ապա

առաջին խմբի աշակերտներին առաջարկեցի առանձնացնել և համապատասխան բաժակի մեջ դնել ներկա ժամանակով տրված նախադասությունները, իսկ երկրորդին՝ ներկա շարունակական: Աշխատանքը կատարելու համար հատկացրի երեք բոլոր: Վերջնարդյունքը իդեալական չէր, բայց քննարկումից հետո վստահ եմ, որ աշակերտներն այլևս չեն շփոթի այս երկու ժամանակաձևերը:



Ղիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

Ղարոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջումը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրանանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել ղիդակտիկ խաղերի միջոցով:

Խաղը երեխայի ներաշխարհի 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: Այսպիսով, դիդակտիկական 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:

► 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:

► **Չստ 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 կախված է երեխային շրջապատող միջավայրից՝ ընտանիք, պարտեզ, ընկերներ: Պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հան-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 ծանծրանալու, 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: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

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 բարդաձանցավոր, ինչպես նաև հողակապով և անհողակապ 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 օրինակներ:

1. Դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց 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:

2. «Զվարճալի ծաղիկներ» խաղը կազմակերպելու ժամանակ ես գրուցում եմ

Երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով, ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին, այնուհետև երեխաներին բաժանում են խաղաքարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրում են 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 ծգտում, 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 են

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 են

առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և բացատրում դրա իմաստը: Աշակերտներին

հանձնարարում են 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 պարագաններով, 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 պիղի լինեն երեխաներին մատչելի տեղերում, և այս ամենից հետո կարելի է խաղը սկսել: Հակառակ դեպքում երեխաները կգբաղվեն 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:

● 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, խոսվել 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 զլխավոր 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 երկու 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 իյուստրատիվ մեթոդների հետ, կատարվում են մեխանիզմների, մոդելների, գծագրերի, ինչպես նաև ֆիլմերի, սլայդների, հետաքրքիր նյութերի ցուցադրություններ:

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 հանձարեղ մշակումները, որոնք այժի 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 Ջարինե խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»):

Թումանյանը նամակներից մեկում գրում է. «Ես 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» :

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 խաղերայր 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:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությանը: 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:

Ջարգացնող 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:

Այստեղից էլ գալիս ենք այն հետևության, որ այն ուսուցիչը ով պլանավորում է իր դասը նախապես, ով չի դադարում սովորել՝ ուսումնասիրելով նորը, ով ճիշտ է համադրում խաղն ուսուցման հետ հաջողության է հասնում:

Հղումներ

1. <https://www.teachstarter.com/au/blog/10-benefits-to-playing-games-in-the-classroom/>
2. <https://margaritamazyan.wordpress.com/2019/12/31/%D5%BD%D5%B8%D5%BE%D5%B8%D6%80%D5%B8%D6%82%D5%B4-%D5%A5%D5%B6%D6%84-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A1%D5%AC%D5%B8%D5%BE-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%B8%D6%82%D5%B4-%D5%BD%D5%B8%D5%BE%D5%B8%D6%80%D5%A5%D5%AC%D5%B8/>
3. <https://4melblog.wordpress.com/2020/05/08/%D5%A4%D5%AB%D5%A4%D5%A1%D5%AF%D5%BF%D5%AB%D5%AF%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80%D5%A8-%D5%B8%D6%80%D5%BA%D5%A5%D5%BD-%D5%AF%D6%80%D5%BF%D5%BD%D5%A5%D6%80-%D5%A4%D5%BA%D6%80/>
4. <https://hanragitak.com/%D5%A1%D6%86%D5%B8%D6%80%D5%AB%D5%A6%D5%B4%D5%B6%D5%A5%D6%80-%D5%AF%D6%80%D5%A9%D5%B8%D6%82%D5%A9%D5%B5%D5%A1%D5%B6-%D5%B4%D5%A1%D5%BD%D5%AB%D5%B6/>

Հավելված

Մեջբերումներում օգտագործվել են Դայան Աբերմանի, Ադոլֆ Դիստերվիգի, Լ. Ս. Վիգոտսկու, Հ. Թումանյանի մտքերից: