



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայ դասավանդման
գործընթացում:**

Առարկան՝ Դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Արիստակեսյան Գոհար

**Ուսումնական հաստատություն՝ Արմեն Հովհաննիսյանի
անվան համար 194 հիմնական
դպրոց**

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

| | |
|--|----|
| Ներածություն..... | 3 |
| 1.Խաղերի էությունը և նշանակությունը..... | 5 |
| 2.Խաղի դերը տարրական դասարանի երեխաների կյանքում..... | 13 |
| 3.Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում..... | 16 |
| 4.Բլից-խաղերի կազմակերպումը ուսումնական գործընթացում..... | 19 |
| Եզրակացություն..... | 22 |
| Օգտագործված գրականության ցանկ..... | 24 |

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը: Հայտնի է, որ տարրական դասարանի երեխայի առաջատար գործունեությունը խաղն է:

Այն համարվում է առաջատար, քանի որ խաղի միջոցով տեղի են ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը, ուսուցումն ու դաստիարակությունը: Խաղում դրսևորվում է երեխայի վերաբերմունքը շրջապատող աշխարհի, մարդկանց, առարկաների և երևույթների նկատմամբ:

Երեխայի անհանգստությունը, վախերը, չիրականացած ցանկությունները նույնպես դրսևորվում են նրա խաղերում:

Խաղը նպաստում է դպրոցականի ճանաչողական, հուզականային և բարոյական զարգացմանը, նորմերի յուրացմանը, բառապաշարի հարստացմանը, հաղորդակցական հմտությունների ձևավորմանը:

Կարելի է ասել, որ երեխայի և՛ ֆիզիկական, և՛ հոգեկան առանձնահատկությունները, ինչպես նաև նրա ընդունակություններն ու հոգեկան հակազդումները խորապես պայմանավորված են խաղի բնույթով:

Երեխայի խաղն ընթանում է խոսքի ուղեկցմամբ: Նա խոսում է նույնիսկ այն ժամանակ, երբ մենակ է խաղում: Խոսքի դերն ու նշանակությունը մարդու կյանքում շատ մեծ է: Այն հանդես է գալիս որպես հաղորդակցման հիմնական միջոց և իրականացնում է մի շարք գործառույթներ՝

1. խոսքի միջոցով մենք ստանում և հաղորդում ենք ինֆորմացիա,
2. յուրացնում ենք հասարակական-պատմական փորձը,
3. կարգավորվում է մարդու վարքն ու գործունեությունը:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է, այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի հիմնադիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլև փիլիսոփաներին, հասարակագետներին, ազգագրագետներին, կենսաբաններին և հոգեթերապևտներին: Քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր

տեսանկյուններից գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է:

Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը և կրեատիվ (ստեղծագործական) ընդունակությունների զարգացմանը:

Խաղի ընթացքում են լավագույնս դրսևորվում, հետևաբար և ախտորոշվում երեխայի ժառանգական նախադրյալները, հակումներն ու հետաքրքրությունները: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:

Խաղը, որպես նախադարձականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոց է:

Աշխատանքի նպատակը: Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Աշխատանքի մեթոդաբանական հիմքը: Աշխատանքը շարադրելիս կիրառվել են զրույցի, խաղային մեթոդների, դիտման և դիտարկման մեթոդները:

Աշխատանքի կառուցվածքը և ծավալը: Աշխատանքը կազմված է ներածությունից, չորս գլխից, եզրակացություններից և օգտագործված գրականության ցանկից:

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Հարց՝ Ի՞նչպիսի ազդեցություն է ունենում խաղային տեխնոլոգիաները տարրական դասարանների աշակերտների ուսումնական գործունեության վրա:

1. ԽԱՂԵՐԻ ԷՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է, այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի հիմնադիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլև փիլիսոփաներին, հասարակագետներին, ազգագրագետներին, կենսաբաններին և հոգեթերապևտներին: Քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է¹:

Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը և կրեատիվ (ստեղծագործական) ընդունակությունների զարգացմանը²:

Խաղի ընթացքում են լավագույնս դրսևորվում, հետևաբար և ախտորոշվում երեխայի ժառանգական նախադրյալները, հակումներն ու հետաքրքրությունները: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:

Խաղը, որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոց է:

Դերային կամ ստեղծագործական խաղն ի հայտ է գալիս նախադպրոցական տարիքում: Սա այն գործունեությունն է, որում երեխաները իրենց վրա վերցնում են մեծահասակների դերերը և ընդհանրացված ձևով, խաղային պայմաններում վերարտադրում մեծահասակների գործունեությունը և նրանց միջև հարաբերությունները:

Երեխան, ընտրելով որևէ դեր, ունի համապատասխան կերպար՝ մոր, բժշկի, վարորդի և այլն, ըստ նրանց գործողությունների օրինակներ: Խաղի պատկերավոր

¹ Г. Крайг, Психология развития, 9-е издание, СПб., Питер, 2005, էջ՝ 214:

² Г. Крайг, Психология развития, Նշված աշխ., էջ՝ 215:

պլանն այնքան կարևոր է, որ առանց նրա խաղն ուղղակի չի կարող գոյություն ունենալ³:

Չնայած, կյանքը խաղում ընթանում է պատկերացումների ձևով, այն հուզականորեն հագեցած է՝ դառնալով երեխայի համար իր իրական կյանքը:

Խաղը ծագում է վաղ մանկության վերջում առարկայական-մանիպուլյատիվ գործունեությունից: Ի սկզբանե, երեխան կլանված է առարկայով և նրա հետ գործողություններով: Գործողություններին տիրապետելով՝ երեխան սկսում է գիտակցել, որ գործում է ինքնուրույն և գործում է, ինչպես մեծահասակը: Ինչպես գրում է Դ. Էլկոնինը, նա նայում է առարկային մեծահասակի միջոցով, ինչի շնորհիվ մեծահասակը և նրա գործողությունները երեխայի համար դառնում են օրինակ ոչ միայն օբյեկտիվորեն, այլև սուբյեկտիվորեն:

Առարկայական գործողությունների զարգացման անհրաժեշտ մակարդակից բացի՝ խաղի ծագման համար պետք է մեծահասակի հետ երեխայի հարաբերության արմատական փոփոխություն:

Մոտավորապես երեք տարեկանում երեխան դառնում է ավելի ինքնուրույն, և մեծահասակի հետ նրա համատեղ գործունեությունը սկսում է վերանալ: Միննույն ժամանակ, խաղը սոցիալական է թե իր ծագմամբ, թե իր բովանդակությամբ: Այն չի կարող զարգանալ՝ առանց մեծահասակի հետ հաճախակի շփման և նրա միջոցով ստացվող տպավորությունների:

Երեխային անհրաժեշտ են և տարբեր խաղալիքներ, ինչպես նաև հստակ ֆունկցիա չունեցող առարկաներ, որոնք նա կարող է հեշտությամբ օգտագործել որպես ուրիշներին փոխարինողներ:

Այսպես, վաղ մանկության և նախադպրոցական տարիքի սահմանում ծագում են մանկական խաղերի առաջին տեսակները՝ **ռեժիսորական խաղը**, որին զուգահեռ զարգանում է **պատկերավոր-դերային խաղը**: Նրանում երեխան երևակայում է ինքն իրեն ցանկացած մեկին, ցանկացած բանին ու դրան համապատասխան գործում:

Այսպիսի խաղի զարգացման պարտադիր պայման է վառ, ինտենսիվ ապրումը: Ռեժիսորական և պատկերավոր-դերային խաղերը հիմք են դառնում դերասյուժետային խաղի համար, որն իր զարգացած ձևին է հասնում միջին

³ Ա. Վ. Պետրովսկի, Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն, Երևան, 1977, էջ՝ 95-96:

նախադպրոցական տարիքում: Ավելի ուշ նրանից առանձնանում են կանոններով խաղերը:

Պետք է նշել, որ խաղի նոր տեսակների առաջացման դեպքում արդեն յուրացված տեսակները չեն անհետանում, նրանք բոլորն էլ պահպանվում են և շարունակում կատարելագործվել: Դերապլուստային խաղում երեխաները վերարտադրում են հենց մարդկային դերեր և հարաբերություններ: Երեխաները խաղում են միմյանց հետ խաղալիքով՝ նրանց նույնպես դեր վերագրելով:

Կանոններով խաղում դերն անցնում է երկրորդ պլան և գլխավորը դառնում է խաղի կանոնների կատարումը՝ սովորաբար այստեղ դրսևորվում է մրցակցության դրդապատճառը:

Յուրաքանչյուր խաղ ունի իր խաղային պայմանները՝ նրանում մասնակից երեխաները, խաղալիքները, այլ առարկաներ: Նրանց հավաքը և համադրությունը էապես փոխում է խաղը կրտսեր նախադպրոցական տարիքում: Այս ժամանակ խաղը հիմնականում կազմված է միանման կրկնվող գործողություններից: Սյուժեն գործունեության այն ոլորտն է, որն արտացոլվում է խաղում: Սկզբում երեխան սահմանափակված է ընտանիքով և դրա համար էլ խաղերը կապված են գլխավորապես ընտանեկան, կենցաղային խնդիրների հետ: Այնուհետև, կյանքի նոր ոլորտների յուրացմանը զուգահեռ՝ նա սկսում է օգտագործել ավելի բարդ սյուժեներ: Ավելին, միևնույն սյուժեով խաղը աստիճանաբար ավելի կայուն և երկարատև է դառնում:

Եթե 3-4 տարեկանում երեխան խաղում է 10-15 րոպե, իսկ այնուհետև նա պետք է այլ քանով զբաղվի, ապա 4-5 տարեկանում մի խաղը տևում է 40-50 րոպե:

Ավագ նախադպրոցականներն ընդունակ են միևնույն խաղը խաղալ մի քանի ժամ իրար հետևից, իսկ որոշ խաղեր շարունակվում են մի քանի օր:

Երեխայի կողմից վերարտադրող գործունեությունը, մեծահասակների հարաբերությունները կազմում են խաղի բովանակությունը:

Կրտսեր նախադպրոցականներն ընդօրինակում են առարկայական գործունեությունը՝ կլանված լինելով հենց գործընթացով, մոռանալով արդյունքի մասին⁴:

⁴ Р.С. Немов, Психолог, Книга 2, Психология образования, 2-е издание, М., ВЛАДОС, 1995, էջ՝ 207-208:

Տարբեր երեխաների գործողությունները չեն համաձայնեցվում միմյանց հետ, բացառված չի դերերի անսպասելի փոփոխումը: Միջին նախադպրոցականների համար կարևոր են հենց մարդկանց միջև հարաբերությունները, դրա համար էլ նրանք երբեք չեն մոռանա արդյունքի մասին՝ ի՞նչ են արել, ինչո՞ւ և ո՞ւմ համար:

Ավագ դպրոցականների համար կարևոր է դերից բխող կանոններին ենթարկումը, ընդ որում նրանց կատարման ճշգրտությունը հենց վերահսկվում է երեխաների կողմից:

Այսպես խաղը զարգանում և նախադպրոցական տարիքի վերջում հասնում է զարգացման բարձր մակարդակի: Խաղի զարգացման գործընթացում առանձնացվում են երկու փուլեր.

- **Առաջին փուլին** (3-5 տարեկան) բնորոշ է մարդկանց իրական գործողությունների վերարտադրումը:
- **Երկրորդ փուլում** (5-7 տարեկան) մոդելավորվում են մարդկանց միջև իրական հարաբերությունները, խաղի բովանդակությունը դառնում է մեծահասակի գործունեության իմաստը:

Խաղը նախադպրոցական տարիքի առաջնային գործունեություն է, որը նշանակալից ազդեցություն է թողնում երեխայի զարգացման վրա: Առաջին հերթին. խաղում երեխաները սովորում են լիարժեք շփվել միմյանց հետ:

Կրտսեր նախադպրոցականները դեռ չեն կարողանում շփվել իրենց տարիքակիցների հետ: Ինչպես ասում է Դ. Էլկոնինը. «**Նրանք խաղում են կողք կողքի, բայց ոչ միասին**»:

Կրտսեր և ավագ նախադպրոցական տարիքում, չնայած իրենց հատուկ էզոցենտրիզմին, երեխաները համաձայնվում են միմյանց հետ: Հարցերի բովանդակային քննարկումը՝ կապված խաղի դերերի և կանոնների հետ, հնարավոր է դառնում ընդհանուր, հուզական գործունեության մեջ երեխաների ներառման շնորհիվ:

Խաղը նպաստում է ոչ միայն տարիքակիցների հետ շփմանը, այլև կամային վարքի զարգացմանը: Կամային վարքը ենթադրում է վարքի օրինակի առկայություն, որին հետևում է երեխան, և վերահսկողություն:

Ինքնավերահսկողությունը միայն դրսևորվում է ավագ նախադպրոցական տարիքում: Դրա համար սկզբից երեխային պետք է արտաքին վերահսկողություն խաղընկերների կողմից:

Երեխաները սկզբում վերահսկում են միմյանց, այնուհետև յուրաքանչյուրն ինքն իրեն:

Խաղային գործընթացում զարգանում է երեխայի պահանջմունքադրդապատճառային ոլորտը: Ծագում են գործունեության նոր դրդապատճառներ և նրանց հետ կապված նպատակներ:

Ջարգացած դերային խաղը ձևավորում է երեխաների ստեղծագործական երևակայությունը: Այն նպաստում է կամային հիշողության կայացմանը, նրանում հաղթահարվում է, այսպես կոչված, ճանաչողական էզոցենտրիզմը: Խաղում արմատապես փոխվում է երեխայի դիրքը: Խաղալով՝ նա հնարավորություն է ստանում փոխել մի դիրքը մյուսով: Այսպես ճանապարհ է բացվում նոր ինտելեկտուալ օպերացիաների զարգացման, բայց արդեն հետագա տարիքային փուլերում⁵:

Խաղը երեխայի միակ և ամենասիրած զաբաղմունքն է: Երեխան խաղում է ցանկացած պահին և միշտ: Այն թույլ է տալիս բավարարել շատ պահանջմունքներ, ինչպես օրինակ, զվարճանքի, հետաքրքրության, հավաքված էներգիայի օգտագործումը, ինքնահաստատումը և այլն⁶:

Խաղը երեխայի ներքին աշխարհը բերում է համապատասխանության իր ունեցած պատկերացումներին և բացում է հնարավորություններ այն բանի համար, որ երեխան ընդլայնի և զարգացնի արդեն ձեռք բերած ընդունակությունները: Խաղը երեխայից պահանջում է այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են շփվողականությունը, նախաձեռող լինելը, իր գործողությունները հասակակիցների գործողությունների հետ կորորդինացնելու ընդունակությունը: Խաղերի միջոցով երեխաները փորձում են արտահայտել իրենց զգացմունքները, լուծել ներքին կոնֆլիկտները, բարձրացնում են ինքնագնահատականը⁷:

⁵ В.С. Мухина, Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество, 4-е изд., М., 1999, էջ՝ 146-147:

⁶ И. А. Зимняя, Основные направления современного обучения//М.: Логос, 2000, с. 174.

⁷ В.Д. Шадриков, Готовность детей к обучению// М.: Логос, 1996, с. 204.

Երեխաների սոցիալականացումը և խոսքի զարգացումը մանկավարժի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է՝ երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ուղղորդել ձևավորվել նրան որպես անհատականություն: Երեխաների մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է:

Հոգևոր զարգացման այդ երկու՝ միմյանց հետ սերտորեն կապված կարողությունները ձևավորում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այդ հանգամանքը՝ մանկավարժը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադարձություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրների համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, և խոսքը:

Երեխային մտավոր աշխատանքի վարժեցնելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավվում **դիդակտիկ խաղերը**⁸:

Այդ խաղերի կազմակերպումը ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ մանկավարժին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Դեռևս 18-րդ դարում, Ժամանակի ականավոր մանկավարժ Ֆ. Ֆրյոբելը մանկական խաղը համարելով դաստիարակության հիմքը և բարձր գնահատելով դրա մանկավարժական նշանակությունը, իմի բերելով խաղի վերաբերյալ մինչ այդ եղած մտքերը առաջին փորձն է արել ստեղծելու դիդակտիկ խաղերի որոշակի համակարգ:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն

⁸ Эрик Берн//Игры, в которые играют люди//Глава 11. Игры в приемной врача, (рус.). Проверено 12 мая 2013, с. 31-32.

է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ դաստիարակին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը: Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ: Տարրական դասարաններում երեխաների ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված:

Մանկավարժների և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա դաստիարակը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց:

Քանի որ երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները դեռ այնքան զարգացած չեն, որպեսզի կիրառվեն ուսուցման առավել բարդ՝ **դպրոցական մեթոդներ, դիդակտիկ խաղերի օտագործումը լիովին համապատասխանում է նրանց տարիքային առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին:**

Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ մանկավարժը ղեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Մանկավարժի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն

հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

Նրա ստեղծած խաղերը հետագայում դարձան դիդակտիկ բազմազան և բազմաթիվ խաղերի մշակման աղբյուր: **Խաղը ուսուցման իրական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով:**

Ընդհանուր առմամբ խաղերը մանկավարժության հրաշալի գյուտերից են: Խաղը ունի հատուկ ուսուցողական կառուցվածք որում առանձնացվում և բնորոշ են համարվում հետևյալ տարրեր՝ խաղի կանոններ, խաղային գործողություններ, խաղի նպատակ և ավարտ: Մի խոսքով խաղի խնդիրը՝ գործողությունը, կանոնը և արդյունքը:

Դիդակտիկ խաղ ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը:

Խաղի ընթացքում դրսևորվում են երեխայի հակումներն ու հետաքրքրությունները: Երեխաների խաղային գործունեության միջոցով իրականացվում են հետևյալ հիմնական խնդիրները.

- զարգանում են հոգեկան գործընթացները,
- խաղի ընթացքում ստեղծվում են ինքնարտահայտվելու հնարավորություններ,
- խաղը՝ որպես իմացական գործունեություն նպաստում է աշխարհաճանաչմանը,
- խաղի ընթացքում զարգանում են բարոյականային որակների և հուզագգացմունքային ոլորտը:

2.ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ԿՅԱՆՔՈՒՄ

Աշխատանքի այս գլխում ուսումնասիրելու և ներկայացնելու ենք խաղի դերը տարրական դասարանի երեխաների կյանքում:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է, այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի հիմնադիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլև փիլիսոփաներին, հասարակագետներին, ազգագրագետներին, կենսաբաններին և հոգեթերապևտներին: Քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է:

Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը և կրեատիվ (ստեղծագործական) ընդունակությունների զարգացմանը:

Խաղի ընթացքում են լավագույնս դրսևորվում, հետևաբար և ախտորոշվում երեխայի ժառանգական նախադրյալները, հակումներն ու հետաքրքրությունները: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:

Խաղը, որպես առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոց է:

Դերային կամ ստեղծագործական խաղն ի հայտ է գալիս նախադպրոցական տարիքում: Սա այն գործունեությունն է, որում երեխաները իրենց վրա վերցնում են մեծահասակների դերերը և ընդհանրացված ձևով, խաղային պայմաններում վերարտադրում մեծահասակների գործունեությունը և նրանց միջև հարաբերությունները:

Երեխան, ընտրելով որևէ դեր, ունի համապատասխան կերպար՝ մոր, բժշկի, վարորդի և այլն, ըստ նրանց գործողությունների օրինակներ: Խաղի պատկերավոր պլանն այնքան կարևոր է, որ առանց նրա խաղն ուղղակի չի կարող գոյություն ունենալ:

Չնայած, կյանքը խաղում ընթանում է պատկերացումների ձևով, այն հուզականորեն հագեցած է՝ դառնալով երեխայի համար իր իրական կյանքը:

Ուսուցիչը պետք է լավ է հասկանա, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ: Քանի որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը⁹:

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: Ուսուցիչը պետք է ձգտի այն բանին, որպեսզի երեխաները հաղորդվող նյութը ոչ թե մեխանիկորեն սերտեն ու մտապահեն, այլ գիտակցաբար յուրացնեն և անհրաժեշտության դեպքում կիրառեն: Իսկ այս բանին հասնելու համար չափազանց կարևոր է, երեխաների ակտիվությունը: Ակտիվացնել երեխաներին դասավանդման պրոցեսում, նրանց մտածել տալ ուսուցվող նյութի շուրջը, ստիպել, որպեսզի շատ հարցերի պատասխանները նրանք իրենք գիտեն, ապա միայն այս պայմաններում կարելի է հասնել գիտելիքների գիտակցված յուրացման¹⁰:

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

⁹ Թորոպյան Կ., Խաչատրյան Հ., Սարգսյան Ս., Սարգսյան Ռ., Տարրական դասարանների ուսուցիչների վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2007թ., էջ՝ 25-31:

¹⁰ Թորոպյան Կ., Խաչատրյան Հ., Սարգսյան Ս., Սարգսյան Ռ., Տարրական դասարանների ուսուցիչների վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2007թ., էջ՝ 25-31:

5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

ԳԼՈՒԽ 3.ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐՈՒՄ

Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր¹¹:

Խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՝ կրթել, ն՝ 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:

Տարրական դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդաձանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը:

Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ: Դասարանը բաժանվում է չորսհոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ գործ) օգնությամբ սովորողները

¹¹ Սուխոմլինսկի Վ. Ա., Միրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, 1977թ., «Լույս», էջ՝ 48:

տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ¹²:

Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում, հետևաբար նաև կամային որակներ: Երկրորդ և երրորդ դասարաններում նպատակահարմար է, որ աշակերտը մաթեմատիկական և տրամաբանական խնդիրների համար ունենա առանձին տետր, որ կարողանա ինքնուրույն գրառել ինչպես դասարանում, այնպես էլ տանը կատարած մաթեմատիկական խաղերի նկարագրությունը և լուծումները:

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

¹² Սուխոմլինսկի Վ. Ա., Միրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, 1977թ., «Լույս», էջ՝ 48:

ուշադրությունը հրավիրվում է այն հանգամանքին, որ նախադասության հիմնական միտքն արտահայտող բառերը ենթական և ստորոգյալն են, և միայն դրանցով կազմված նախադասությունը կոչվում է պարզ համառոտ նախադասություն¹³:

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 ուսումնասության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը:

¹³ Дидактические и развивающие игры в начальной школе. Методическое пособие с электронным приложением(Сост. Е. С. Галажина), М., Планета, 2011г. էջ՝ 36-37:

ԳԼՈՒԽ 4. ԲԼԻՑ - ԽԱՂԵՐԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒՄԸ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ

ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Բլից-խաղերը անգնահատելի են ինչպես կրտսեր դպրոցում, այնպես էլ հետագա ուսումնական գործընթացում: Այն կիրառելի է դասաժամի ցանկացած փուլում (և՛ խթանման, և՛ իմաստի ընկալման, և՛ կշռադատման)¹⁴:

Հիմա մի քանի հակիրճ օրինակներ:

Բլից-խաղեր՝ աշակերտներին դասաժամին ներգրավվելու նպատակով.

Այս խաղերը ակտիվացում են երեխաների մտածողությունը, զարգացնում են՝ հիշողությունը, տրամաբանությունը, ինքնուրույնությունը:

1.«Հավաքի՛ր վերնագիրը»

Աշակերտներին բաժանվում են թերթիկներ՝ յուրաքանչյուրի վրա գրված է որևէ տառ: Նրանք պետք է դասավորեն ճիշտ այդ քարտերը և ստանան առաջադրանքի վերնագիրը: Եթե դժվարություններ են առաջանում, ուսուցիչը կարող է տալ փոքրիկ հուշումներ(օրինակ՝ առաջին բառը կազմված է 9 տառից, երկրորդը՝ 8 տառից և այլն):

2.«Ռեբուսներ»

Աշակերտներին ցուցադրվում է ռեբուսը, որի մեջ թաքնված է բանալի բառը: Ամեն անգամ առաջադրանք տալիս աշակերտներին պետք է բացատրել ռեբուսի գուշակման կանոնները:

Բլից-խաղեր, որոնք անցկացվում են թեմայի ամրապնդման, կրկնության և գիտելիքների ստուգման նպատակով:

1.«Իքսեր և զրոներ»

Այս խաղն անցկացնելու համար ուսուցչին անհրաժեշտ է ինը վանդակի բաժանված խաղատախտակ, յուրաքանչյուրի վրա գրված է առաջադրանքը:

Նախ աշակերտները բաժանվում են խմբերի՝ <<Իքսեր և զրոներ>>, որից հետո բացատրում ենք խաղի կանոնները: Հաղթանակի համար պետք է լրացնել երեք հաջորդական վանդակ ուղղահայաց, հորիզոնական կամ անկյունագծերով: Վանդակները լրացնելու համար անհրաժեշտ է ճիշտ պատասխանել ընտրված վանդակի

¹⁴ М. А. Калугин. Развивающие игры для 1-4 классов, Ярославль, 2006г., էջ՝ 36:

առաջադրանքին: Այն խումբը, որը տալիս է ճիշտ պատասխան, այդ խմբի նշանն էլ դրվում է վանդակի վրա: Հաղթում է այն խումբը, որը ավելի արագ է լրացնում որևէ ուղղություն:

2.«Ով ավելի շատ գիտի»

Աշակերտները բաժանվում են երկու կամ ավելի խմբերի, որից հետո նրանց ներկայացվում է անցած նյութի վերաբերյալ որևէ եզրույթ: Հաղթում է, այն խումբը, որն ավելի շատ սահմանումներ և դատողություններ է թվում այդ թեմայի շուրջ:

Այս խաղի նպատակն է ընդհանրացնել և համակարգել անցած գիտելիքները տվյալ թեմայի շուրջ:

3.«Աճուրդ»

Այս խաղը անցկացվում է և՛ մեկ, և՛ մի քանի թեմաների (լեզվական նախագիտելիքների, մաթեմատիկական կանոնների) ամրապնդման և կրկնության նպատակով:

Խաղից առաջ աշակերտները ծանոթանում են խաղի կանոններին հետ.

1. Պատասխանի իրավունքը կարող է գնել ցանկացած աշակերտ՝ վճարելով ժետոնի արժեքով, որը ձեռք է բերում << ազատ >> վաճառքի ժամանակ:

2. Մեկ պատասխանի մեկնարկային արժեքը հավասար է 100 ժետոնի, իսկ գնման քայլը 50 ժետոնի:

3. Մասնակիցը ցույց տալով խաղավարին իր համարը՝ առաջարկում է որևէ արժեք:

4. Գնված հարցի համար ճիշտ պատասխանն արժե 1000 ժետոն:

5. Իսկ սխալ պատասխանի դեպքում վճարում է տույժ 50 ժետոն և զրկվում հերթական հարցին պատասխանելու իրավունքից:

6. Աճուրդի վերջում հաղթող է համարվում այն աշակերտը, որի մոտ կլինի ամենաշատ քանակի ժետոնները:

Այս խաղի նպատակն է ոչ միայն ամրապնդել անցած գիտելիքները, այլ զարգացնել ճանաչողական կարողությունները և բարձրացնել հետաքրքրությունը տվյալ առարկայի հանդեպ:

4.«Կայուն պիտակներ»

Ուսուցիչը խաղի մասնակից աշակերտի վրա այնպես է կպցնում պիտակը, որ վերջինս չտեսնի, թե ինչ է գրված պիտակի վրա:

Դասարանը տեսնում է գրված սահմանումը և փորձում է տարբեր բնութագրիչներով նկարագրել, թե ինչ հասկացության շուրջ է խաղը: Աշակերտը փորձում է գուշակել, թե

ինչի մասին է խոսքը: Այն բանից հետո, երբ հասկացությունը բացահայտված է, խաղացողը իմի է բերում բոլոր մտքերը ու տալիս սահմանումը:

Այս խաղի նպատակն է կրկնել և ամրապնդել գիտելիքները, ուսումնասիրած հասկացությունների և կոնկրետ թեմայի շուրջ՝ զարգացնելով ինչ-որ երևույթի շուրջ նկարագրություններ, եզրահանգումներ, գլխավորը երկրորդականից տարբերակելու կարողությունները:

5.« Մնջախաղ»

Ուսուցիչը աշակերտներից մեկին շշուկով ասում է ինչ-որ բան, որը վերաբերում է իրենց ուսումնասիրած թեմային: Խաղացողը միայն ժեստերով և միմիկայով փորձում է հուշել, թե խոսքն ինչի մասին է: Երբ գուշակում են, միասին տալիս են սահմանումը:

6.« Հարց ու պատասխան»

Աշակերտները բաժանվում են երկու խմբի: Խմբերը հերթով հարցեր էր են տալիս միմյանց: Հաղթում է այն խումբը, որն ավելի շատ ճիշտ պատասխան է տալիս:

7.«Խաչբառերի լուծում» Գիտելիքների կրկնության և ամրապնդման համար ամենաարդյունավետ խաղի ձևը՝ խաչբառերի լուծումն է: Այն կիրառելի է դասապրոցեսի ցանկացած փուլում: Օրինակ, նրանով կարելի է սկսել նոր նյութի հաղորդումը, որպեսզի սահուն անցնել հին նյութից նորին: Դրանք կիրառելի են նաև նոր նյութի ամրապնդման, տնային աշխատանքների կամ կրկնության համար:

Բերեմ խաչբառերի ամենատարածված օրինակները.

- 1.Բավիղներ՝ -առաջին բառի վերջին տառը՝ հաջորդ բառի սկզբնատառն է:
 - 2.Աստիճաններ՝ -այստեղ բառը սկսվում կամ ավարտվում է միևնույն տառով:
 - 3.Թաքնված վերնագիր՝ -բոլոր բառերը տեղակայված են հորիզոնական ուղղությամբ, գուշակելով դրանք՝ ուղղահայաց ուղղությամբ կկարդանք բանալի բառը:
- Նշեմ, որ վերը նշվածները դեռ մի փոքր մասն են կազմում բլից-խաղերի: Դրանց քանակն ու բազմազանությունը կախված է ուսուցչի երևակայությունից, որը պետք է հանդիսանա իր աշակերտների համար գիտելիքների յուրացման լուսավոր աղբյուր:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունների հիմնական եզրահանգումներն են.

- Խաղը երեխայի միակ և ամենասիրած զաբաղմունքն է: Երեխան խաղում է ցանկացած պահին և միշտ: Այն թույլ է տալիս բավարարել շատ պահանջմունքներ, ինչպես օրինակ, զվարճանքի, հետաքրքրության, հավաքված էներգիայի օգտագործումը, ինքնահաստատումը և այլն:
- Խաղը երեխայի ներքին աշխարհը բերում է համապատասխանության իր ունեցած պատկերացումներին և բացում է հնարավորություններ այն բանի համար, որ երեխան ընդլայնի և զարգացնի արդեն ձեռք բերած ընդունակությունները: Խաղը երեխայից պահանջում է այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են շփվողականությունը, նախաձեռող լինելը, իր գործողությունները հասակակիցների գործողությունների հետ կորորդինացնելու ընդունակությունը: Խաղերի միջոցով երեխաները փորձում են արտահայտել իրենց զգացմունքները, լուծել ներքին կոնֆլիկտները, բարձրացնում են ինքնագնահատականը:
- Երեխաների սոցիալականացումը և խոսքի զարգացումը մանկավարժի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է՝ երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ուղղորդել ձևավորվել նրան որպես անհատականություն: Երեխաների մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է:
- Հոգևոր զարգացման այդ երկու՝ միմյանց հետ սերտորեն կապված կարողությունները ձևավորում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այդ հանգամանքը՝ մանկավարժը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադարձություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրների համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, և խոսքը:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Թորոսյան Վ., Խաչատրյան Հ., Սարգսյան Ս., Սարգսյան Ռ., Տարրական դասարանների ուսուցիչների վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2007թ., 148 էջ:
2. Մուխոմլինսկի Վ. Ա., Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, 1977թ., «Լույս», 318 էջ:
3. Дидактические и развивающие игры в начальной школе. Методическое пособие с электронным приложением(Сост. Е. С. Галажина), М., Планета, 2011г. ,272 с.
4. М. А. Калугин. Развивающие игры для 1-4 классов, Ярославль, 2006г., 82 с.