



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Հայոց եկեղեցու պատմություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հակոբյան Ամայա

Ուսումնական հաստատություն՝ Գ. Բաղդասարյանի անվան
Դաշտադեմի միջնակարգ դպրոց (ՊՈԱԿ)

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Խաղի դերը երեխայի կյանքում.....	5
Խաղի կարևորությունը դասավանդման գործընթացում.....	7
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրտսեր դպրոցում.....	9
Կրտսեր դպրոցում իրականացվող դիդակտիկ խաղերի տեսակները.....	15
Հետազոտության ընթացքը.....	17
Մեթոդների նկարագրություն.....	18
Ամփոփում.....	19
Հավելվածներ.....	20
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	22

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

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

Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Դասավանդման ժամանակ խաղային մեթոդների կիրառումը նպաստում է ութ կարողունակությունների զարգացմանը՝ լեզվական գրագիտություն և կարողունակություն, սովորել սովորելու կարողունակություն, ինքնաձանաչողական և սոցիալական կարողունակություն, ժողովրդավարական և քաղաքացիական կարողունակություն, թվային և մեդիա կարողունակություն, մշակութային կարողունակություն, մաթեմատիկական և գիտատեխնիկական կարողունակություն, սնտեսական կարողունակություն:

Թեմայի ուսումնասիրման արդիականությունը՝ 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 և 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 տվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղը՝ որպես տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի

միջոց է: Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության համակարգում կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը: Հայոց եկեղեցու պատմություն առարկան դասավանդելիս՝ աշակերտների մոտ գիտելիքներ ձևավորող խաղերից գատ կազմակերպեցի այնպիսի խաղեր, որոնք միջոց հանդիսացան աշակերտների մեջ ձևավորել ու զարգացնել որոշակի կարողություններ ու հմտություններ:

Թեմայի նպատակները՝ Այս աշխատանքը նախատեսված է տարրական դասարաններում ուսուցչի կողմից խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը, որոնք չնայած իրենց բարդ իրականացման ձևերին, շատ արդյունավետ ու նպատակային են ուսուցման գործընթացում: Վերջիններս ունեն տարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրներ: Խաղերը նպաստեցին ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր ու աշխույժ դարձնելուն:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել.

- երեխաների տրամաբանական մտածողությունը, տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- միմյանց հարգելու, ձեռք մեկնելու կարողության զարգացում,
- սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը և դրանք համեմատել իր սեփական քայլերի հետ,
- տարբեր իրավիճակներում հասակակիցների և մեծերի հետ շփման կարողությունների ձևավորում,
- խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:

Թեմայի խնդիրները՝ Ծանոթանալ խաղային տեխնոլոգիաներին, հավաքագրել բազմազան խաղեր, որոնք կհամապատասխանեն իմ առջև դրված խնդիրների լուծմանը, պլանավորել արդյունավետ դասեր:

Հետազոտության մեթոդները՝ Գիտամեթոդական գրականության ուսումնասիրում, համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառում, արդյունքների գրաֆիկական վերլուծություն, հետազոտության արդյունքների հավաքագրում, մշակում և ամփոփում:

ԽԱՂԻ ԴԵՐԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԿՅԱՆՔՈՒՄ

Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակությունն ամբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Ուսումնական գործունեության նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունների և ձգտումների մակարդակի անկումն ունի, անշուշտ, բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով և կրթության բոլոր օղակների համար ունեն թե՛ ընդհանուր, թե՛ մասնավոր փաստարկներ: Կրտսեր դպրոցականների պարագայում սոցիալական, տնտեսական, իրավական, հասարակական և այլ կարգի գլոբալ պատճառներ գոյություն չունեն կամ գրեթե բացառվում են: Այս տարիքում սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության նվազումը, մեր կարծիքով, առավելապես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների օգտագործման մակարդակի նվազմամբ. համաշխարհային մասշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մտնում յուրաքանչյուր ընտանիք, օրըստօրե մատչելի դառնում ավելի ու ավելի մեծաթիվ երեխաների:

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց: Մեծ մանկավարժ Կ. Դ. Ուշինսկու այն խոսքերը, թե «Եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում» այսօր նույնպես արդիական է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ (ի միջի այլոց՝ թե՛ մեծին, թե՛ փոքրին): Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր «կադապարից» պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպիսի պայմաններում բացահայտվում են մարդու բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորության գծերը, խառնվածքը: Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու

Ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը:

Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռած հնարավորությունների մասին: (Ջ. Գյուլամիրյան, Խաղալով սովորենք, Երևան 2009)

ԽԱՂԻ ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ

ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգացնում աշխարհայացք: Երեխայի համար «գրավիչ ու հետաքրքիր» զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝ նրան զրկելով խաղից:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել Ա. Ս. Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել: Նա միշտ կրկնում էր. «Միբուժեք երեխային խաղացե՛ք նրա հետ, խաղացե՛ք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան: (Մակարենկո Ա. Ս., Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին)

Հայ մեծ լուսավորիչ, գրող, մանկավարժ Խաչատուր Աբովյանը մշտապես ընդգծում էր խաղի դաստիարակչական նշանակությունը՝ համոզված, որ երեխան կյանքի և բնության վերաբերյալ առաջին և հավաստի տեղեկությունները ստանում է խաղի միջոցով: Խ. Աբովյանը պահանջում էր չզրկել երեխային «անմեղ խաղերից»: Իր բնական զարգացման ընթացքում՝ առօրյա կյանքում, ամենօրյա գործունեության ընթացքում երեխան ամենից առաջ առնչվում է խաղին: (Լ. Հարոյան, Զ. Գրիգորյան, Խաղի դաստիարակչական նշանակության արժևորումը Խ. Աբովյանի, Ղ. Աղայանի, Հ. Թումանյանի ստեղծագործություններում)

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 ձանձրանալու, առանց հոգնելու»: Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: (Լ. Հարոյան, Զ. Գրիգորյան, Խաղի

դաստիարակչական նշանակության արժևորումը Խ. Աբովյանի, Ղ. Աղայանի, Հ. Թումանյանի ստեղծագործություններում)

Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»): 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: (Թումանյան Հ., Երկերի ժողովածու, հատոր 4)

Համաձայն Չ. Ֆրոյդի տեսության՝ խաղը մարդուն բնորոշ գործունեությունն է՝ պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Խաղը ոչ միայն երեխային զարգացնում է համակողմանի, այ նաև զարգացնում է երեխայի հոգեկան գործընթացները: Կ. Ուիլհելմսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը՝ որպես երեխաների ինքնուրույնության ու ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է «Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի ուշադրության 10 րոպե: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ»: (Նախաշավիղ 1, Երևան 2001թ.)

Երեխաների անհատական առանձնահատկությունները և բնավորության գծերը վառ արտահայտվում են խաղի բնույթի և այն դերի միջոցով, որը իր վրա վերցնում է երեխան ընդհանուր խաղերում: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԿՐՏՍԵՐ

ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության մեջ նորույթ չէ: 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 և դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այս տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական հեսակը 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: Խաղը հանդիսանում է հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: (Նախաշավիղ 3, Երևան 2010թ.)

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ- մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակության միջոց՝ նրան դարձնելով կուլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ- մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Մա 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:

Հաղորդակցման գործառույթը: 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 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՝ Դ.Բ. Էկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշում 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, այլ 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 շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում, և դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է, այն մոզական ուժ ունի և

ընդունակ է սնել երևակայությունը: (Լ. Պետրոսյան, Անձի մասնագիտական զարգացման հոգեբանական օրինաչափությունները, Երևան 2016)

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

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել, այն համարվում է զվարճային, 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: (Նախաշավիղ 5, Երևան 2009թ.)

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղը օգնում է ներթափանցել երեխայի զարմանահրաշ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները, գերբնական ուժերը, երկնային ու երկրային արարածները համակցվում են իրական կյանքին: Այդ գործում նրան օգնում է ուսուցիչը: Նա ուղղորդում է աշակերտին՝ այդ ճանապարհով ավելի վստահ քայլելու համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր

իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս աշակետներին՝ անկաշկանդ արտահայտելու իրենց մտքերը:

Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ, այս կամ այն «պրոբլեմի» լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Այսպիսով խաղային տեխնոգիաների միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրները: (Սուխոմլինսկի Վ. Ա. «Միրտս նվիրում եմ երեխաներին», Երևան, Լույս 1977թ.)

Այսպես, օրինակ առաջին դասարանցին թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի նոր թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ ու պատմում իր մասին: Երեխաները ստեղծում են նրա թաթիկները, բարևում և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերով պատրաստում են իրենց նոր «բարեկամին» ապա հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահում են այդ նոր թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան: Սակայն այս ամենով հանդերձ՝ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող լինել ինքնանպատակ:

Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպով նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին ներկայացվում են

որոշակի մանկավարժական պահանջներ: Դրանցից ելնելով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես կազմակերպել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի՝ ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը: Ինչպես ցանկացած ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժ տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձաղել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Խաղը ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ դրա ուսուցման նկատմամբ: (Կոնդակչյան Ժ. Ե., «Դիդակտիկ խաղերը որպես նախադպրոցական երեխաների մտավոր զարգացման միջոց» 1980թ.)

Փորձը ցույց է տալիս, որ կրտսեր դպրոցականների միջավայրում խաղն առավել աղյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և՛ հեշտությամբ, և՛ առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ: Առհասարակ խաղը ուսումնական գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ:

Մեր օրերում դպրոց են հաճախում հիմնականում վեց տարին նոր բոլորած երեխաները: Այս տարիքում հաճախակի է նկատվում ուշադրության անկայունություն և ցրվածություն, հիշողությունը ոչ կամածին է, մտածողությունը՝ ակնառու պատկերավոր: Չարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը, և, ամենակարևորը, այս տարիքի երեխաների մեջ հիմնական, առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղային է: Ճիշտ է, ուսումնական գործընթացի ժամանակ այն փոփոխության է ենթարկվում, և հիմնական է դառնում ուսումնական գործունեությունը, սակայն այդ փոփոխությունը տեղի է ունենում ոչ միանգամից և կտրուկ կեպով, այլ՝ աստիճանաբար:

Դպրոց նոր ոտք դրած երեխաներին դեռևս հոգեհարազատ են խաղն ու խաղային գործընթացները: Երեխայի համար գրավիչ ու հետաքրքիր զբաղմունքը

խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել նրան հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝ նրան գրկելով խաղից: (Վարդույան Ս. և ուրիշներ, «Նոր մոտեցումների ուսուցիչների պատրաստման գործընթացին», Երևան, 2005թ.)

Շատ կարևոր է ուսումնական աշխատանքի ժամանանակ կրտսեր դպրոցականի համար կիրառել խաղ-ուսուցում և ուսուցում - խաղ ձևերը: Երեխան այս դեպքում ավելի ազատ ու անկաշկանդ է զգում իրեն, թվում է թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում ցանկացած նյութ:

ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՑՎՈՂ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Խաղի տեսությամբ զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ (Կապտերն Պ. Ֆ., Ամոնաշվիլի Շ. Ա., Վիգոտսկի Լ. Ս., Էլկոնին Դ. Բ., Կորոտկովա Ն. Ն. և այլք): Ըստ էության, խաղերի բոլոր տեսակներն էլ, անկախ նրանց նպատակադրումներից, վերջին հաշվով, նպաստում են երեխաների մուտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը:

Խաղի ժամանակ (խաղալիս) երեխաները ոչ միայն իրականություն են դարձնում իրենց ձգտումները, երևակայածն ու տպավորությունները, այլև համոզվում են գիտելիքների անհրաժեշտության և խաղի ժամանակ հաղթելու համար դրանց պարտադիր իմացության մեջ՝ դրանով ոչ միայն բավարարելով իրենց հիմնական հոգեկան պահանջմունքները, այլև ձեռք բերելով ուսումնական համոզմունքներ, ինքնագնահատական:

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

Խաղերը մեծ դեր են կատարում նաև որպես զարգացման անբարենպաստ միջավայրի ազդեցությունները կանխող և դրանց հետևանքները շտկող, հոգեկան և մտավոր խնդիրներ ունեցող երեխաներին առողջ մանկական հասարակության մեջ ներառող միջոց: Մասնավորապես ներառական կրթություն իրականացնող կրտսեր դպրոցում խաղերը նպաստում են սովորողների թույլ արտահայտված ճանաչողական ունակությունների ակտիվացմանը, մտավոր գործունեություն ծավալելու նկատմամբ կայուն հետաքրքրության դաստիարակմանը, ուսումնական արդյունավետ

գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ հոգեբանական գործընթացների կատարելագործմանը:

Ժամանակակից մանկավարժները, դիտարկելով խաղի բարենպաստ ազդեցությունը երեխաների ճանաչողական գործունեության վրա, գտնում են, որ խաղը ոչ այնքան նոր այնքան նոր գիտելիքների ձեռք բերելու միջոց է, որքան որ «երեխայի գիտելիքները մակերեսային ճանաչման մակարդակից փորձի ընդհանրացման մակարդակ տեղափոխելն է»: (Ջ. Գյուլամիրյան, Խաղալով սովորենք, Երևան 2009)

Նկատի ունենալով խաղի նկատմամբ վերը նշված մոտեցումները՝ մեր ուսումնասիրությունների շրջանակում խաղերը մենք դասակարգել են ըստ հետևյալ տեսակների՝ մտավոր, շտկողական, ուսուցողական (դիդակտիկ), շարժուն, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական: Հնարավոր է այս ցանկի ընդարձակում՝ պայմանավորված խաղի հետապնդած նպատակներով, իրականացման ձևերով, խաղի ժամանակ օգտագործած միջոցներով և այլն:

ՀԵՏԱԳՈՏՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ

Գործնական համատեքստ

Հետազոտության նպատակը՝ Կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը՝ որպես աշակերտների ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների ձևավորման լավագույն միջոց:

Հետազոտության օբյեկտ՝ Գ. Բաղդասարյանի անվան Դաշտադեմի միջնակարգ դպրոցի (ՊՈԱԿ) 4-րդ դասարան

Հետազոտության առարկան՝ Հայոց եկեղեցու պատմություն

Ուսումնասիրության նպատակը՝ Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը սովորողների տրամաբանական մտածողության զարգացման և արագ կողմնորոշվելու կարողության ձևավորման գործընթացում:

Հետազոտության մեթոդները՝

- Գործնական ուսուցման մեթոդ
- Հարցադրումների մեթոդ
- Հետազոտական մեթոդ

ՄԵԹՈԴՆԵՐԻ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

Հայոց եկեղեցու պատմությունն առարկայի վերաբերյալ երեխաների ներգրավվածությունը և հետաքրքրությունը խթանելու նպատակով՝ դասերը սկսեցի անցկացնել խաղային մեթոդներով: «Տասը Պատվիրաններ» դասն անցնելուց հետո, երեխաների համար կազմեցի հարցաշար, երեխաներին բաժանեցի խմբերի և յուրաքանչյուր խմբին տվեցի հինգ հարց: Այն խումբը, որն ավելի շուտ պատասխանեց հարցերին, ստացավ ուխտագնացության հնարավորություն դեպի մոտակա եկեղեցի:

Խաղային դասը երեխաների մեջ արթնացրեց մրցակցության հնարավորություն և նրանք առավել հետաքրքրությամբ սկսեցին մասնակցել Հայոց եկեղեցու պատմության դասերին:

Խաղային դասից և ուխտագնացությունից հետո երեխաներին բաժանեցի հարցաթերթիկներ: Հետազոտության արդյունքները հավաքել եմ, խմբագրել ու ներկայացրել աղյուսակների ու գրաֆիկի տեսքով:

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

- խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը, այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք հանդիսանալ նրանց արագ կողմնորոշվելու ունակության զարգացմանը,
- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,
- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ստեղծում է ազատ և անկաշկանդ մտածելու հարմար միջավայր,
- խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կիրառումը նպաստում է սովորողների ակտիվ մասնակցությանը դասապրոցեսին:

Այսպիսով, խաղային մեթոդը դասապրոցեսն առավել հետաքրքրաշարժ դարձնելու միջոց է և այն համեմուտ է ցանկացած առարկայի դասավանդման գործընթացը:

ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ

Աշակերտի հարցաթերթիկ

	Այո	Ոչ այնքան	Բավարար չափով
Խաղի թեման հետաքրքիր էր			
Ընտրված հարցերը հետաքրքիր էին			
Հարցերին պատասխանեցի հեշտությամբ			
Խաղին մասնակցեցի հաճույքով			

Հետազոտության արդյունքը

	Հետազոտության I օր
Մասնակցում է դասին	6 աշակերտ
Ուշադիր էին	6 աշակերտ
Ճիշտ լուծել էին առաջադրանքը	3 աշակերտ
Անտարբեր էին	Բոլորը շատ ուշադիր էին և ներգրավված էին դասին
Ակտիվ մասնակցում էին	6 աշակերտ
Ոգևորված էին	6 աշակերտ

Հետազոտության արդյունքը



- Խաղի թեման հետաքրքիր էր
- Ընտրված հարցերը հետաքրքիր էին
- Հարցերին պատասխանեցի հեշտությամբ
- Խաղին մասնակցեցի հաճույքով

Այսպիսով, վերոնշյալ աղյուսակից կարող ենք եզրակացնել, որ խաղային մեթոդի շնորհիվ աշակերտները հարցերին պատասխանում են առավել հետաքրքրությամբ և դասին մասնակցում են հաճույքով:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Թումանյան Հ., Երկերի ժողովածու, հատոր 4
2. Հարոյան Լ., Գրիգորյան Զ., Խաղի դաստիարակչական նշանակության արժևորումը Խ. Աբովյանի, Ղ. Աղայանի, Հ. Թումանյանի ստեղծագործություններում
3. Կոնդակչյան Ժ. Ե., «Դիդակտիկ խաղերը որպես նախադպրոցական երեխաների մտավոր զարգացման միջոց» 1980թ
4. Մակարենկո Ա. Ս., Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին
5. Նախաշավիղ 1, Երևան 2001թ.
6. Նախաշավիղ 3, Երևան 2010թ.
7. Նախաշավիղ 5, Երևան 2009թ.
8. Պետրոսյան Լ., Անձի մասնագիտական զարգացման հոգեբանական օրինաչափությունները, Երևան 2016
9. Զ. Գյուլամիրյան, Խաղալով սովորենք, Երևան 2009
10. Սուխոմլինսկի Վ. Ա. «Միբոս նվիրում եմ երեխաներին», Երևան, Լույս 1977թ.
11. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, «Նոր մոտեցումների ուսուցիչների պատրաստման գործընթացին», Երևան, 2005թ.