



«Նոր ժամանակի կրթություն»

ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻԶՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

Ա Վ Ա Ր Տ Ա Կ Ա Ն Հ Ե Տ Ա Զ Ո Տ Ա Կ Ա Ն

Ա Շ Խ Ա Տ Ա Ն Ք

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Երիցյան Լուսինե

Ուսումնական հաստատություն՝ Ալավերդու թիվ 12 հիմնական դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

- Ներածություն-----3
- Գլուխ 1. Խաղային գործունեություն-----5
- Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը----10
- Եզրակացություն-----16
- Գրականության ցանկ-----17

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը մարդուն ուղեկցել է պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն զվարճանքի զբաղմունք, այլև որոշ դեպքերում կարողությունների ձևավորման միջոց: Խաղային գործունեության ժամանակ կարելի է երեխային ճանաչել բոլոր կողմերով:

Մարդկային գործունեության առանձնահատուկ ոլորտի՝ խաղի մասին բազմաթիվ տեսություններ են ստեղծվել, գրվել են բազմաթիվ գրքեր: Քիչ չեն նրանք ովքեր խաղը դիտարկել են որպես ուսումնական գործունեության կարևոր բաղադրիչ: Խաղը համարվել է մարդկային էության բարձրագույն դրսևորումներից մեկը, բնության ստեղծագործական ընդօրինակություն: Մանկավարժներն ու հոգեբանները մեծ ուշադրություն են դարձրել խաղի միջոցով ուսուցումը կազմակերպելու գործին: Խաղը բարդ և աներևույթ պատճառաբանվածություն ունեցող բազմատարր իրողություն է:

Ժամանակակից կրթական համակարգում և դպրոցում անցում է կատարվել նոր խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի և այն հանդիսանում է ուսումնառության բարելավման կարևորագույն լուծումներից մեկը: Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումն ունի ուսումնադաստիարակչական մեծ նշանակություն: Խաղի միջոցով նյութը երեխային մատուցվում է ավելի մատչելի, դառնում է ավելի հետաքրքիր և ավելի լավ ազդեցություն է ունենում: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը ուսումնական գործընթացում անհրաժեշտություն է, քանի որ խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկան աշխարհում տեղի են ունենում այնպիսի փոփոխություններ, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման առավել բարձր աստիճանի անցնելուն: Խաղն այնպիսի վարժություն է, որի հետևողական կիրառումը ծառայում է ուսումնադաստիարակչական նպատակի իրականացմանը, որտեղ կարևորվում է հատկապես դաստիարակչական կողմը:

Աշխատելով դպրոցականների հետ՝ քաջ գիտակցում եմ, որ առանց խաղի չեմ կարող հասնել ցանկալի արդյունքի, քանի որ դպրոցական տարիքը ի հայտ է բերում բազմապիսի հոգեբանա - մանկավարժական խնդիրներ, որոնք լուծման արդյունավետ տարբերակ է ուսուցման և խաղի զուգակցումը:

Յուրաքանչյուր առարկայի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը , քանի որ դրանք նպաստում են դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը ,սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ:

Հետաքրքիր և ուսուցողական խաղերը ստեղծում են աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, զարգացնում են մտածողությունը , ուշադրությունը, հիշողությունը, երեխաների կյանքը դարձնում են լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը:Ներկայումս խաղերն իրենց ուրույն տեղն են գտել նաև ուսուցման գործընթացում:Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է բավականին ծանրաբեռնված, ուստի դասաժամերին այդ ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես և ինչ միջոցներով պետք է նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը:

4.9. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը որպես երեխայի ինքնուրույնության և ստեղծագործական ունակությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն:Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ:Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը,ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը,քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա:

Խաղի մանկավարժական նշանակությունը ընդգծել և հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա. Ա.Կոմենսկին, Ժ. Ժ. Ռուսոն,Կ.Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն, Յա. Կորչակը և շատ ուրիշներ:

Ա. Ա. Մակարենկոն գտնում էր , որ խաղը մնա խաղ, բայց խաղի միջոցով դաստիարակվի ապագա աշխատողի ու քաղաքացու ազնիվ հատկությունները:

Մ.Գորկին ասում էր ,որ խաղը երեխայի համար ուղի է բացում դեպի աշխարհի ճանաչելիությունը:

Չետագոտության արդիականությունը

Խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխայի մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն , հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Երեխան խաղալով հասնում է ինքն իրեն , ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Չետագոտության նպատակ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման ուսումնասիրություն

Չետագոտության խնդիրներն են՝

- 1.Ուսումնասիրել խաղային գործունեության կիրառման նշանակությունը
- 2.Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունները որպես սովորելու միջոց

Գլուխ 1. Խաղային գործունեություն

Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող հոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկի

Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է, հաղորդակցման, շրջապատի ճանաչման, ինքնաճանաչման հզոր միջոց է: Խաղի ժամանակ երեխաները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգուրսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը: Ըստ մի շարք մանկավարժների և հոգեբանների խաղը կարևորվում է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Այդ տարիքը առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական և՛ իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղի կիրառումը ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել: Երեխայի խաղը իր դրսևորման բազմաթիվ կերպերով հանդերձ առանձնանում է իր երկու ընդհանուր հատկանիշներով, այն է անմիջականությամբ և երևակայությամբ, որովհետև երեխան ոչ թե ինչ որ գործնական արդյունք է հետապնդում, այլ կլանված է խաղի ընթացքով և նրանցից բխող ապրումով: Երեխայի մոտ ավելի շատ երևակայականն է իշխում: Դրանում կարելի է համոզվել երեխայի ինքնաբուխ, ինքնամոռաց խաղը կողքից աննկատ դիտելով: Խաղի նշանակությունը, իմաստը ըստ Էոլթյան բխում են մանկական ենթագիտակցականից, նրա ընդերքային աշխարհից, խառնվածքից և հոգեբանությունից: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման դաստիարակության գործում, քանի որ ըստ հոգեբանների այդ տարիքն առանձնանում է, որպես անհատականության

ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղը նրա էության դրսևորման հիմնարար, կազմակերպվող առանցքն է, կիզակետը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցն է, գործոնը: Ուստի և մանկավարժության մեջ կանոնություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և խաղի օգնությամբ կազմակերմանը: Երեխան խաղով է ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Ըստ այդ ըմբռնման խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, սևեռման գործակիցը:

Երեխայի հետաքրքրությունն առանձնապես մեծանում է տրամաբանական տիպի, կռահունակություն պահանջող խնդիրների նկատմամբ: Տրամաբանական խնդիրների, հաշվային զվարճալիքների, կատակ-հանելուկ խնդիրների միջոցով աշակերտները ներգրավվում են դասի պրոցեսի մեջ:

Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ ու ժամանակին կազմակերպելու ու անցկացնելու մեթոդներով:

Խաղը կազմակերպելիս պետք է նկատի ունենալ հետևյալը՝

1. Խաղը և նրա կանոնները պետք է լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին
2. Խաղի կանոնների թիվը պետք է հասցնել նվազագույնի
3. Խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի երեխաների գիտելիքների մակարդակին
4. Խաղը պետք է լինի կոնկրետ և նախնական այլ աշխատանքներից անկախ, հեշտ ու դժվար, աշխույժ, լուռ խաղերը պետք է հաջորդեն միմյանց
5. Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր
6. Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը

<< Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի , -ասել է Մակարենկոն, -վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի>>: Խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները: Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ

ամենապասիվ աշակերտները մնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլվում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ:

Խաղային գործունեության միջոցով երեխան պետք է իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

Այսպիսով ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

1. Բավարարում է իր բնական հակումները
2. Բացահայտում է իր առանձնահատկությունները
3. Ինքնադրսևորվում է
4. Սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները
4. Փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները

Խաղը դասապրոցեսում հանդիսանում է ուսուցման կազմակերպման ձև և ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական շատ խնդիրներ: Խաղը կարևոր դեր ունի հատկապես տարրական դասարաններում: Այն հնարավորություն է ընձեռնում երեխաներին հաղորդել թե՛ գիտելիքներ, թե՛ մշակել կարողություններ ու հմտություններ: Այն լուծում է ինչպես երեխայի լայն դաստիարակչական խնդիրները, այնպես էլ ստեղծագործական ունակությունների բացահայտման հարցը: Խաղի միջոցով երեխան ավելի ազատ է կարողանում արտահայտվել, դառնում է ավելի համարձակ ու գործուն, զարգանում է ուշադրությունը: Չնայած երեխան ավելի ազատ է դառնում խաղի ժամանակ, միևնույնն է, այդ ազատությունը ևս սահմանափակվում է երեխայի ձեռք բերված գիտելիքներով: Խաղային միջավայրը հանդիսանում է երեխայի գործունեությունը զարգացնող

միջոց:Խաղային ուսուցումը լուծում է նաև շատ հիմնախնդիրներ կապված փոխհարաբերությունների և անձնական դժվարությունների հետ: Երեխաները ավելի հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտը, կարողանում է ցույց տալ իրենց բոլոր դրական և բացասական որակները:Խաղը դարձնում է դասը ավելի գրավիչ, հետաքրքիր, զարգացնում է աշակերտների ակտիվությունը:

Բոլոր խաղերը , որոնք կարող են օգտագործվել ուսուցման գործընթացում բաժանվում են խմբերի`

- կրթական
- զարգացման
- վերարտադրողական
- ախտորոշիչ

Յուրաքանչյուր տեսակ ինքն իրեն հատուկ խնդիր է դառնում:Ուսուցման խաղի ընթացքում երեխան սովորում է տեղեկատվություն, որը նախկինում չգիտեր:Խաղային կրթական տեխնոլոգիաների զարգացումը ուղղված է երեխայի մեջ նոր կարողությունների բացահայտմանը: Նման դասերին ուսուցիչը երեխաներին սովորեցնում է տրամաբանորեն տրամաբանել:Վերարտադրողական խաղն օգնում է ամրապնդել սովորած նյութը:Բացի այդ, նման դասընթացներին ուսուցիչը կարող է պարզել, թե որտեղ կան բացեր, ինչ նյութեր երեխաները լիարժեք չեն յուրացրել:Անկախ տեսակից, յուրաքանչյուր խաղ ունի հստակ կառուցվածք և պետք է ներառի դերերը , որոնք խաղացողները ստանձնում են` խաղի գործողությունները, սյուժեն:

Այսօր առարկայի դասավանդման գործընթացում կիսուեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ , խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր,ել չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռնած հնարավորությունների մասին:Խաղի բոլոր տեսակներն էլ, անկախ նրանց նպատակադրումներից , վերջին հաշվով,նպաստում են երեխաների մտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը:

Սովխոմլինսկին ասել է Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում:Խաղը մի մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով

Երեխայի հոգևոր աշխարհը կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրության վառվող կրակ :

Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը

Երեխայի համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը, բացվում են անձի ստեղծագործական ունակությունները: Առանց խաղերի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Դպրոցական նյութը հեշտությամբ և հաճույքով յուրացնելու համար այսօր դպրոցի ուսուցման գործընթացում մեծ տեղ է հատկացվում խաղային տեխնոլոգիաներին, որոնք ուսուցման և դաստիարակության գործընթացում կատարում են իրար փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն ուսուցման գործընթացում նպաստում է սովորողի աշխարհայացքի ընդլայնմանը, իմացականության և ճանաչողականության զարգացմանն ու ակտիվացմանը, քանի որ ուսուցողական խաղերի շնորհիվ աշակերտն ավելի խորությամբ ուսումնասիրում, իմանում և ճանաչում է որոշակի հասկացություններ, երևույթներ:

Խաղային տեխնոլոգիան կառուցված է որպես ամբողջական կրթություն՝ ընդգրկելով կրթական գործընթացի որոշակի հատված և միավորված ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժեով, բնավորությամբ: Այն ներառում է հաջորդաբար. խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնութագրական հատկությունները ընդգծելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակություն, որոշակի չափանիշներին համապատասխան օբյեկտների ընդհանրացման խաղերի խմբեր, որոնք ընթացքում երեխաները զարգացնում են իրականը անիրականից տարբերելու ունակություն.

- խաղերի խմբեր, որոնք զարգացնում են ինքնատիրապետման ունակություն

- բառի արագ արձագանք
- հնչյունաբանական լսողություն
- հնարամտություն

Այժմ բավականին շատ են խաղերի կիրառումն առարկայի ուսուցման գործընթացում, սակայն քիչ են միտքը, ճանաչողությունը զարգացնող և առհասարակ սովորողների բազմակողմանի զարգացմանը նպաստող խաղերը: Խաղերը առարկայի դասավանդման գործընթացում նպաստում են խաղային գործունեությունն ծավալելուց զատ նաև ակտիվացում, սովորողների իմացականությունն ու ճանաչողականությունն:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է և այն կարելի է հաղթահարել միայն խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ: Դպրոցականը պասիվ լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Յաշվի առնելով այն, որ խաղի կիրառումը առարկայի ուսուցման գործընթացում օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր, մատչելի, և դադարում դասը՝ որպես ուսուցչի կողմից լոկ նյութի հաղորդում և աշակերտների կողմից մտապահում և վերարտադրում լինելուց, միշտ էլ կարող ենք խաղի և մանկավարժական գործընթացի զուգակցումը համարել արդիական:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ունի ուսումնադաստիարակչական նշանակություն: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանների հասնելու համար: Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է առաջ գնալ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարում են խաղի մեջ:

Խաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթը: Միաժամանակ խաղը հանդիսանում է ոչ միայն զվարճանքի միջոց ,այլ նաև սովորական վարժություն, որը զգեստավորվել է հետաքրքիր ձևով: Խաղի բովանդակությունը ծառայում է ուսումնական խնդրի կատարմանը, որտեղ նույնպես կարևոր է դաստիարակչական կողմը: Յարկ է նշել, որ խաղը կարելի է դիտարկել և որպես ուսուցման խաղային մեթոդ, և որպես ուսուցման ձև և

որպես երեխայի անձի զարգացման միջոց: Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Տարրական դպրոցում խաղը կիրառվում է.

1. որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա, որը կիրառվում է ցանկացած առարկայի, թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ.
2. որպես առավել մեծ ու ընդհանուր համագործակցային տեխնոլոգիայի մի տարր.
3. որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա.
4. որպես սովորողների ծանրաբեռնվածության, բեռնաթափման միջոց:

Խաղային տեխնոլոգիաների կազմումը առանձին խաղերից և տարրերից յուրաքանչյուր մանկավարժի մտահոգությունն է: Խաղի տեսքով սովորելը կարող է և պետք է լինի հետաքրքիր ,զվարճալի:Այս մոտեցումն իրականացնելու համար անհրաժեշտ է, որ երեխաների ուսուցման համար մշակված կրթական տեխնոլոգիաները պարունակեն հստակ ,առաջադեմ և քայլ առ քայլ ներգրաված խաղային առաջադրանքների համակարգ և տարբեր խաղեր, որպեսզի օգտագործելով այս համակարգը,ուսուցիչը վստահ լինի,որ արդյունքում նա կստանա ձուլման երաշխավորված մակարդակ` այս կամ այն ուսուցման գործընթացում:

Մանկավարժական տեխնոլոգիայի կիրառման հիմնական նպատակներից մեկը աշակերտների ուսուցման ակտիվացումն է: Ակտիվության սկզբունքը ենթադրում է, որ ուսումնական գործունեությունը պետք է պարունակի մոտիվացիայի բարձր մակարդակ գիտելիքների, կարողությունների յուրացման պահանջմունք, արդյունավետություն և համապատասխանություն սոցիալական նորմերին:

Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային` օգնելով սովորողին հասկանալ, արագ կողմնորոշվել գտնել արդյունավետ լուծումներ: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը:Այսինքն ` եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում,ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը` կրթական

գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:Դասերի խաղային ձևը ստեղծվում է դասարանում՝ օգտագործելով այս կամ այն խաղը, մենք կարող ենք բոլոր ուսումնական գործողությունները ստորադասել խաղի կանոններին.

- ներմուծել մրցակցային տարր
- դասի դիդակտիկ նպատակ դնել խաղային խնդիրների տեսքով
- օգտագործել ուսումնական նյութը որպես խաղային միջոց

Երեխայի մտավոր կարողությունների հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողությունը և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այս հանգամանքը, ուսուցիչը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխայի մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադարձություններում օգտվել ձեռք բերված գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրները՝ համապատասխան ճիշտ ընտրելու անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը: Օրինակ մայրենիի դասավանդման ժամանակ կարելի է կրամել դերախաղ, բեմադրել առակը կամ հեքիաթը,

T-աձև աղյուսակի կիրառությամբ առանձնացնել լեզվական երևույթները, հեքիաթի առակի հերոսներին՝ գտնելով նմանություններ ու տարբերություններ: Կիրառել Վեննի դիագրամը, քառաբաժան մեթոդամանկավարժական հնարները, որպեսզի սովորողն ակտիվ կերպով արտահայտի սեփական դիրքորոշումը՝ հատկանշանավորի, ընդհանրացնի, նմանություններ ու տարբերություններ գտնի, նպաստի խոսքի արդյունավետ զարգացմանը, ինքնուրույն խոսքի ձևավորմանը:Փորձը ցույց է տալիս , որ խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումը առարկայի ուսուցման գործընթացում տալիս է դրական արդյունքներ:Երեխաները հետաքրքրություն ունեն ուսումնասիրելու նույնիսկ ձանձրալի առարկաները, նրանք ձգտում են ավելի լավը դառնալ,գովասանքի արժանանալ:Մրցումների և դերախաղերի ընթացքում աշակերտները ցույց են տալիս իրենց ունակությունները՝ դրանցով բարձրանալով միմյանց աչքերում:Խաղն ու ուսուցումը երկու տարբեր գործողություններ են:Նրանց միջև կան որակական տարբերություններ:Դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները սերտ կապի մեջ են առարկայի ուսումնասիրման

գործընթացի հետ:Անհրաժեշտ է բոլոր երեխաներին ,առանց բացառության ներգրավել խաղի գործողությունների մեջ:Այս դեպքում խաղը կդառնա դասի մի մասը:Այդ ժամանակ ուսուցիչը կկարողանա լավ արդյունքի հասնել:

Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական հայեցակարգը.

- խաղի գործունեության հոգեբանական մեխանիզմները օգտագործվում են մարդու անհատական ինքնահաստատումը, ինքնաճանաչումը, ինքնակարգավորումը.
- խաղը հոգեբանական ձևավորման ձև է՝ ինքնաճանաչում.
- խաղը երեխայի ներքին կարգավորման չափն է,միջոց կարգավորելու ներքնաշխարհը.
- խաղը ազատ մտքի արտահայտման միջոց է, երևակայականը իրական դարձնելու հետաքրքրություն .
- ունակություն մտնելու խաղի մեջ, կախված չէ տարիքից ,բայց ցանկացած տարիքում խաղն ունի իր յուրահատկությունները.
- մանկական խաղերի բովանդակությունը ստեղծվում է խաղերից, ,որտեղ հիմնական բովանդակությունը պայմանավորված է խաղի կանոններին ենթարկվելու և հարաբերությունները մարդկանց հետ.
- երեխայի տարիքային փոփոխություններում հիմնական դեր է խաղում նրանց գործունեությունը ,ամեն տարիք ունի իր բովանդակությունը:Յուրաքանչյուր գործունեության ընթացքում առաջանում և ձևավորվում են համապատասխան նոր հոգեբանական պատկերացում:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը առարկայի ուսուցման ժամանակ օգնում է ազդել կրթական գերծընթացի որակի վրա, բարձրացնել երեխայի դաստիարակության և ուսուցման արդյունավետությունը, և վերացնել կրթության բացասական հետևանքները:

Խաղային տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են. դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ, համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:

Օգտագործելով խաղային տեխնոլոգիաները կրթական գործընթացում,ես շատ եմ օգտագործում բարի կամքը, փորձում եմ տրամադրել հուզական աջակցություն,ստեղծել ուրախ միջավայր,խրախուսել երեխայի ցանկացած գյուտ և երևակայություն:Միայն այս դեպքում խաղային տեխնոլոգիաները

օգտակար կլինի երեխայի զարգացման և մեծահասակների հետ համագործակցության դրական մթնոլորտի ստեղծման համար:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Եթե մենք նպատակ ենք դնում ակտիվորեն ներգրավել աշակերտին ուսումնառության գործընթացի մեջ, ապա պետք է հաշվի առնվեն վերջինիս հետաքրքրությունները, տարիքային առանձնահատկություններն ու նախասիրությունները: Առարկայի դասավանդման գործընթացում նշանակալի տեղ է գրավում խաղը՝ որպես ուսուցման ձև:

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝

1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխայի համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի.
2. օգտագործելով խաղային մեթոդները ուսուցման գործընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ.
3. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ստեղծում է ազատ և անկաշկանդ մտածելու համար միջավայր.
4. Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կիրառումը նպաստում է սովորողների ակտիվ միասնությունը դասապրոցեսին.
5. Խաղի ընթացքում զարգանում է աշակերտի աշխատասիրությունը , ուշադրությունը և պատասխանատվության զգացումը:

Այն դասերը , որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ դառնում են ավելի արդյունավետ , բարձրանում է կրթության և դաստիարակության որակը, որովհետև այն գրավում է ամբողջ դասարանի ուշադրությունը: Ուսուցչի համար անհրաժեշտ խնդիրներից մեկը դպրոցը փոքրիկների համար սիրելի դարձնելն է, այսինքն մոտիվացիայի բարձրացումը դասին ապահովվելն է: Դա այն օջախն է, որը նրանց առջև բացելու է կյանքի և գիտելիքների աշխարհի գեղեցիկ դռները: Չէ որ փոքրիկները մեծ սպասելիքներ ունեն այդ <<զարմանահրաշ>> դպրոցից:

Խաղային տեխնոլոգիաները մեծ օգնական են ուսուցչին վերջնարդյունքին հասնելու համար:

Գրականության ցանկ

1. **Գյուլամիրյան Ձ., <<Խաղալով սովորենք >>, 2009 թ.**
2. **Գևորգյան Լ. Վ., << Ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները >>, Երևան , 2015 թ.**
3. **Սարգսյան Վ., <<Խաղ և ուսուցում >>: <<Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում >>: Հր. <<Նարեկ >>, 2012 թ.**
4. **Սմբատյան Լ., <<Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները >>, Երևան, ԿԱԻ, 2007 թ.**
5. **<< Նախաշավիղ >>, Երևան, ԿԱԻ, 2007 թ.**
6. **Սուխոմլինսկի Վ .Ա. <<Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին >>, Երևան 1977 թ.**
7. **Ուշինսկի Կ .Դ ., <<Մանկավարժական ընտիր երկեր >>, 3-2, Եր**
8. **19 5 9 թ.**
- 9.
10. **Քարամյան Գ. <<Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում >>, Երևան , 2012 թ.**