**ՆՈՐ ԺԱՄԱՆԱԿՆԵՐԻ ԿՐԹՈՒԹՅՈՒՆ ՀԿ**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

**ՀԱՅ-ՉԻՆԱԿԱՆ ԲԱՐԵԿԱՄՈՒԹՅԱՆ ԴՊՐՈՑ ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**

**ԿԱՏԱՐՈՂ՝ ՍՈՒՍԱՆՆԱ ԱԴԱՄՅԱՆ**

**ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ………………………………………………………..……..3**

### ԳԼՈՒԽ Ա. ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ………………………………………………………………………….…………….6

**ԳԼՈԻԽ Բ. Ի՞ՆՉՊԵՍ ԸՆՏՐԵԼ ԿՐԹԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ……….…..……………12**

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ……………………………………………………….…....16**

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ………………………………..17**

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

Մարդկային մշակույթը առաջացել է խաղի մեջ,

այն ինքնին խաղ է:

Հեյզինգա

Բոլոր ժամանակներում ծաղը կարևոր դեր է ունեցել երեխայի մավոր կարողությունների զարգացման գործում: Խաղի կիրառումը ունի հազարամյակների պատմություն և պատահական չէ, որ այն տարիք չի հարցնում: Խացում են բոլոր տարիքում և բոլոր ժամանակներում:

Առաջին խաղերը հայտնվել են մարդու առաջացումից առաջ՝ [կենդանիների](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D4%BF%D5%A5%D5%B6%D5%A4%D5%A1%D5%B6%D5%AB), հատկապես կապիկների մոտ։ [Բարձրակարգ կենդանիները](https://hy.wikipedia.org/w/index.php?title=%D4%B2%D5%A1%D6%80%D5%B1%D6%80%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D6%80%D5%A3_%D5%AF%D5%A5%D5%B6%D5%A4%D5%A1%D5%B6%D5%AB%D5%B6%D5%A5%D6%80&action=edit&redlink=1)  խաղի ընթացքում դրսևորվում է խաղային վարք։ Դրանց բնույթը մեծ մասամբ կախված է ապրելակերպից։ Խաղերի մեջ արտահայտվում և կատարելագործվում են հասուն կենդանիներին բնորոշ [վարքի](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%8E%D5%A1%D6%80%D6%84) տարրերը, ինչպիսիք են՝ սննդի հայթհայթման, [զույգավորման](https://hy.wikipedia.org/w/index.php?title=%D4%B6%D5%B8%D6%82%D5%A3%D5%A1%D5%BE%D5%B8%D6%80%D5%B8%D6%82%D5%B4&action=edit&redlink=1), սոցիալական և բնակառուցման վարքերը։ Օրինակ՝ [աղվեսների](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D4%B1%D5%B2%D5%BE%D5%A5%D5%BD%D5%B6%D5%A5%D6%80) խաղն ներառում է թաքնվելը և ցատկելը, որոնք օգտագործվում են մանր [կրծողներ](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D4%BF%D6%80%D5%AE%D5%B8%D5%B2%D5%B6%D5%A5%D6%80) որսալիս։ Կատուներն էլ մկան հետ խաղում են, հետո միայն ճաշակում: Հաճախ նկատվում են խաղեր առարկաների օգտագործմամբ՝ մանիպուլյացիոն խաղեր։ Նման խաղեր նկատվում են շատ [կաթնասունների](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D4%BF%D5%A1%D5%A9%D5%B6%D5%A1%D5%BD%D5%B8%D6%82%D5%B6%D5%B6%D5%A5%D6%80)՝ շների, կատուների, կապիկների  մոտ: Կենդանիների հաղորդակցումը խաղի միջոցով կարևոր դեր է ունենում վարքի ձևավորման մեջ։ Համատեղ խաղերը ներառում են պայքարը և մրցակցային վազքը, բայց կարող են ներառել նաև տարբեր առարկաների մանիպուլյացիան, այդ թվում՝ նաև որևէ առարկայի պայքարը։ Օրինակ՝ արջի [քոթոթների](https://hy.wikipedia.org/w/index.php?title=%D5%94%D5%B8%D5%A9%D5%B8%D5%A9&action=edit&redlink=1) խաղերը ներառում են մրցակցային վազքը, թաքնվելը, իրար վրա հարձակումները թաքստոցից և պայքարը։

Հայտնի է, որ նախնադարում մարդկանց զբաղմունքներն ուղեկցվել են խաղերով, ասենք որսորդությունից առաջ ունեցել են հատուկ ծիսակարգ, որի ընթացքում երկու թիմի բաժանվելով ցեղի անդամները փորձել են իրենց ուժերը: Դրանց մասին տեղեկություններ են հաղորդում Հայկական լեռնաշխարհի տարածքում պահպանված ժայռապատկերները, ինչպես նաև համաշխարհային քաղաքակրթության նախնական կացարանների՝ քարանձավների պատերին պահպանված պատկերները, եգիպտական բուրգերի ներսում պահպանված որմնանկարները և այլն:

Խաղն ուղեկցել է մարդուն դեռևս անհիշելի ժամանակներից: Հայտնի է, որ պատմական տարբեր ժամանակներում ավագ սերունդը խաղերի միջոցով իր փորձն է փոխանցել երիտասարդներին: Խաղը տարիք չի հարցնում, այն աշխարհի հետ հարաբերվելու եղանակների ամբողջությունն է, աշխարհի ճանաչողությունը և նրանում սեփական տեղը բացահայտելու միջոց։ Խաղի մեջ ներքաշվելու կարողությունը կապված չէ մարդու տարիքի հետ, սակայն ամեն տարիքում խաղն ունի իր առանձնահատկությունները։ Ահա թե ինչու խաղը շարունակում է ակտուալ լինել ամբողջ կյանքում։

Ընդհանրապես խաղը գործողություն է, որ կատարվում է հաճույքի համար, այսօր այն օգտագործվում է նաև որպես ուսուցողական գործիք։ Խաղը լեզու է, որ գիտեն բոլորը՝ անկախ տարիքից, սեռից, ազգությունից:

Մանկական խաղերի բովանդակությունը զարգանում է առարկայական գործունեության զարգացմանը համընթաց՝ դեպի մարդկային հարաբերություններն արտացոլող խաղեր և ապա խաղեր, որոնց գլխավոր բովանդակությունը հասարական կյանքի կանոններին և հարաբերություններին ենթարկվելն է։ Ժամանակ առ ժամանակ զվարճալի խաղերի ձեւով երեխան հեշտությամբ ընկալում է ուսումնառության տեղեկատվությունը, եւ ուսումնառության դրական հուզական երանգավորումը օգնում է արագ եւ երկար ժամանակ հիշել նյութը: Օրինակ, շատ ավելի հեշտ է նախադպրոցական երեխային ուսուցանելիս [խաղալ](https://hy.unistica.com/%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D6%83%D5%B8%D6%84%D6%80-%D5%A5%D6%80%D5%A5%D5%AD%D5%A1%D5%B6%D5%A5%D6%80%D5%AB-%D5%B0%D5%A1%D5%B4%D5%A1%D6%80/), որը հնարավորություն կտա խաղի միջոցով այբուբենը սովորել: Հետեւաբար երեխաների համար ամենատարածված ուսումնական խաղերն ուղղված են այբուբենի եւ թվաբանության ուսումնասիրմանը: Ուսուցողական խաղերը օգնում են երեխաներին զարգացնել ուշադրությունը եւ կենտրոնացումը, հիշողությունը եւ ստեղծագործական մտածողությունը:

Երեխաների համար կան համակարգչային եւ սեղանադիր ուսումնական խաղեր, որոնց միջոցով կարող եք սովորել կարդալ: Երեխաները կարող են կարդալ խորանարդի եւ մագնիսների, տարբեր նկարների միջոցով: Անգամ այսօրինակ խաղային ուսուցումը չպիտի երկար լինր և ձանձրացնի երեխային: Օրինակ նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուշադրությունը լավ կենտրոնացած է խաղի առաջին 20-30 րոպեների ընթացքում, ինչը նշանակում է, որ չպետք է պահանջել ավելի երկար ուսուցում: Դպրոցական տարիքում այն կարող է հասնել մինչև 45 րոպե, սակայն ոչ ավելի: Նույնիսկ բարձր դասարաններում խաղային ուսուցումը չպիտի գերազանցի նշված ժամանակահատվածը:

Կրթական կամ ուսուցողական խաղերը կարելի է կազմակերպել և դասի ընթացքում և դասից դուրս որպես տնային աշխատանք, անգամ այն կարելի է կիրառել <<շրջված դասարան>> մեթոդով: Որպես ստուգիչ միջոց կրթական խաղերը կարող են փոխարինել նաև ժամանակակից գործնական և թեմատիկ աշխատանքներին, կարելի է կազմակերպել այն անհատական կամ խմբային, տարբերակներով և միայն մի տարբերակով, համաժամանակյա: Ընտրությունը մնում է ուսուցչին, ով , հաշվի առնելով դասարանի թույլ և ուժեղ կողմերը պետք է ճիշտ կազմակերպի խաղի պրոցեսը, որպեսզի այն արդար, հավասար սկզբունքներով ընթանա և վերջում խրախուսի աշակերտին, ոչ թե պարտադրի ճիշտն իմանալ: Կրթական խաղերը հնարավոերություն են տալիս միաժամանակ ստուգել մի քանի տասնյակ աշակերտների գիտելիքները, սխալները, հետևել աշակերտի մտքի արագությանը և ճիշտ պատասխաններին: Դրանք կարևոր դեր ունեն ուսումնական պրոցեսի ընթացքում:

Դիտարկենք խաղերի դերը և նշանակությունը դպրոցականների ուսուցման պրոցեսում:

### ԳԼՈՒԽ Ա

### ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

Խաղի զարգացումը կապված է երեխայի զարգացման ողջ ընթացքի հետ: <<Խաղը իրականության յուրացման հատուկ ձև է իր վերարտադրության, մոդելավորման միջոցով>>. նշում է Լ.Ֆ. Օբուխովը: Խաղի մեջ աստիճանաբար ձևավորվում է նոր շարժառիթ՝ դառնալ չափահաս և իրականացնել նոր գործառույթներ: Դա հնարավորություն է տալիս գործողությունը վերափոխել ուսուցման: Տարիքի փոփոխության հետ երեխաներն առաջին պլան են մղում զրոյցը, իսկ խաղերը մղվում են երկրորդական պլան, սակայն բոլոր դեպքերում խաղի միջոցով արդյունավետ է դառնում ուսուցման պրոցեսը: Այն պետք է լինի բազմազան, փոփխվի, նույնաոճ խաղերը հոգնեցնում են երեխաներին, իսկ հետագայում նաև աննպատակային դառնում ուսուցման ընթացքում:

Այդ առումով օր օրի ինտերակտիվ խաղերի դերը մեծանում է հանրակրթական դպրոցում, քանի որ ինֆորմացիոն առատությունը ցույց է տալիս, որ միօրինակ ուսուցումը որպես ավանդական ուսուցման ձև չի բավարարում դպրոցականներին գիտելիք փոխանցելու համար: Խաղերի միջոցով գիտելիք ստանալու պակասը լրացվում է համակարգչի օգնությամբ: Թեև այն անսպառ չի կարող լինել, ելնելով տարիքային առանձնահատկություններից նախադպրոցական տարիքի երեխաներին թույլատրվում է խաղալ համակարգչով օրական ոչ ավելի, քան 20 րոպե: Տվյալ դեպքում ծնողն ինքն է ընտրում երեխայի տարիքին համապատասխան կրթական խաղեր կամ ծրագրեր, որոնք կարող են լրացնել երեխայի հետաքրքրեությունն ու գիտելիքները:

Ընդհանուր զարգացման համար երեխաների համար կրթական համակարգչային խաղեր կան, որոնք վերաբերում են կենդանիների, աշխարհագրության, պատմության, արվեստի և այլնի մասին: Կարևորը այդ խաղերը լինեն հետաքրքիր, գունեղ, տրամադրող և սահմանափակ ժամանակով:

Հայտնի է, որ խաղը երեխայի մտքի և մարմնի հիմնական գործունեությունն է, որը նրա կյանքի դպրոցն է և պրակտիկայի զարգացումը։  [Դ. Բ. Էլկոնինայի](https://hy.wikipedia.org/w/index.php?title=%D4%B4%D5%A1%D5%B6%D5%AB%D5%AB%D5%AC_%D4%B7%D5%AC%D5%AF%D5%B8%D5%B6%D5%AB%D5%B6%D5%A1&action=edit&redlink=1) կարծիքով (1978)՝ «խաղում ոչ միայն զարգանում կամ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ օպերացիաներ, այլ նաև արմատապես փոխվում է երեխայի տեսակետը շրջակա միջավայրի նկատմամբ, ձևավորվում է տեսակետի հնարավոր փոփոխությունների մեխանիզմ և համաձայնեցում իր տեսակետը ուրիշների տեսակետի հետ»։ Խաղը հնարավորություն է տալիս տեսնելու <<կանոններով աշխարհը>>, տարբերել դիմացինի ուժեղ և թույլ կողմերը, զարգանալ, կատարելագործվել առանց ձանձրանալու: Խաղը զարգացման և ուսումնառության ընթացքում կարևոր գործոն է, որն ավելի կարևոր է դառնում դպրոցում ինֆորմացիոն գերծանրաբեռնվածության պատճառով: Ընդհանրապես խաղային մտածողությունը և խաղային մեխանիզների կիրառումը բնական ուսումնառություն է, որի մեջ ակտիվանում են երեխայի սովորելու ձգտումը և ուսումնառությունը դառնում է ավելի հեշտ և ընկալելի: Խաղերն ունեն սովորեցնելու, վարժեցնելու և կրթելու ներուժ և հանդիսանում են այնպիսի հմտությունների և դիրքորոշումների ուսուցման միջոց, որոնք այնքան էլ արդյունավետ չէ յուրացնել մեխանիկական մտապահման միջոցով։

Խաղերն ունեն իրենց բնութագրումները, դրանք մի քանիսն են՝

1. Համաժամանակ, երբ խաղացողի ստեղծած հնարովի աշխարհն և ներկա ժամանակը միահյուսվում են,
2. Ազատություն, երբ խաղի մեջ յուրաքանչյուրը հանդես է գալիս ինքնուրույն մեկնաբանմամբ և լուծումներն իրականացվում են սեփական տարբերակներով,
3. Հաճույք և բավականություն, երբ խաղը հնարավորություն է տալիս պարբերաբար կրկնելու՝ միաժամանակ այն ավելի զարգացնելով ու կատարելագործելով,
4. Խորհրդանշական բնույթ, երբ յուրաքանչյուրը հնարավորություն ունի կիրառելու նոր վարք կամ այլընտրանքային որոշումներ կայացնել,
5. Ուղիղ կամ անուղղակի կանոնների առկայություն, երբ արտացոլվում է խաղի բովանդակությունը, տրամաբանությունը, աստիճանական զարգացումը,
6. Անորոշություն, երբ խաղը չունի կանխատեսելի զարգացում, ընթացք և արդյունք:

Ինչ կրթական մարտահրավերների է արձագանքում խաղը.

Հստակ, գործող հանձնարարություններ և անհապաղ պարգևատրում, հույզերի տրասֆորմացիա, այսինքն խաղերը ծնում են մի շարք ուժեղ հույզեր՝ հետաքրքրությունից, հիասթափությունից մինչև հրճվանք: Դրանք տալիս են բազում դրական ապրումներ, օրինակ օպիմիզմ և հպարտություն սեփական ձեռքբերումներով, օգնում են խաղացողներին դիմանալ բացասական հուզական ապրումներին և նույնիսկ դարձնել դրանք դրական։

Խաղերը ենթադրում են բազմակի էքսպերիմենտներ, հետևաբար նաև բազմակի ձախողումներ։ Փաստացի շատ խաղերի դեպքում միակ տարբերակը առաջ շարժվելու՝ մշտական անհաջողություններ ունենալն է, ամեն անգամ մի բան սովորելով: Խաղերը խրախուսում են անհաջողության հետ դրական կապը, հետադարձ կապի ցիկլերը դարձնելով արագ և պահպանելով ցածր խաղադրույքներ ձախողելու դեպքում։ Առաջինը նշանակում է, որ խաղացողները կարող են շարունակել փորձել մինչև հաջողության չհասնեն, իսկ երկրորդը ենթադրում է, որ դրանով նրանք փոքր ռիսկի են դիմում։ Իսկ դպրոցում անհաջողության ռիսկերը բարձր են, հետադարձ կապի ցիկլերը՝ երկար։ Սովորողները քիչ հնարավորություն ունեն փորձելու, իսկ երբ փորձում են՝ մեծ ռիսկի են դիմում։ Զարմանալի չէ, որ սովորողները տագնապ են ապրում սպասման փոխարեն, երբ նրանց առաջարկվում է կրկին փորձել: Խաղերի օգնությամբ սովորողները կարող են սկսել դիտարկել անհաջողությունը որպես հնարավորություն, փոխանակ դառնալու անօգնական, վախեցած կամ ճնշված։

Խաղերը թույլ են տալիս փորձել նոր դերեր ու ինքնություններ: Սովորողի ինքնությունը օգնում է, որ սովորողները ներգրավեն երկարաժամկետ կրթության մեջ: Սովորողներին կարող է օգնել, օրինակ, գիտնականի անծանոթ դերի փորձարկումը խաղի ընթացքում, երբ հնարավորություն է ընձեռնվում ներկայանալ խմբին Նոր ինքնության զարգացումը վերածելով խաղի և պատշաճ կերպով խրախուսելով այն, մենք կարող են օգնել սովորողին այլ կերպ մտածել իր ներուժի մասին և թե ինչ կարող է իր համար նշանակել դպրոցը, սովորելը։

Բազմազան կրթական միջավայրի ապահովումն ու մտածողության ստանդարտացման հաղթահարումը բերում է մտածողության բազմազանության։ Բազմազան դարձնելով ցանկացածը կարելի է բարելավել՝ մտածողության արդյունավետությունը, մասնակցությունը և մոտիվացիան։ Խաղերի կիրառումը օգնում է սովորողներին ուշադրությունը կենտրոնացնել, զարգացնել հիշողությունը, քննական մտածողությունը և երևակայությունը, նպաստել ինքնագնահատականի բարձրացմանը, օգնել ինտեգրվելու դասարանում, դպրոցում, համայնքում։ Իսկ խաղի միջոցով հնարավոր է իմաստավորել ու կիրառական դարձնել գիտելիքը, որն ինքնըստինքնյան կբարելավվի ուսումնառությունը։ Արդյունավետ են հատապես երեխաների կողմից ստեղծված և իրենց մասնակցությամբ խաղացվող խաղերը։

Խաղը հնարավորություն է տալիս գիտելիքներն աստիճական ձեռք բերել և ակտիվ կիրառավարել հմտությունները: Հետաքրքրվածություն և մոտիվացիա՝ ներկայիս կրթական համակարգի երկու հիմնական մարտահրավերներ, որոնց արձագանքում է խաղերի ներդնումը։ Խաղն ապահովում է ներգրավվածություն , ինչն անհրաժեշտ պայման է ցանկացած կրթության համար և մոտիվացիա: Սա ենթադրում է նաև ստացած գիտելիքների և կարողությունների ակտիվ օգտագործում՝ ստացված գիտելիքները նոր պայմաններ տեղափոխելու կարողություն, ինչպես նաև նոր խնդիրների վերլուծություն, նոր լուծումների մշակում, կիրառում, հաղորդակցում։ Խաղերը դրդում են անընդհատ շարունակել զարգացնել հմտությունը և իմաստավորել սովորածը, անգամ առանց հիմնավոր վերջնարդյունքի, խաղալ հենց խաղի կամ հաղթանակի հասնելու համար։

**Ի՞նչ արդյունք կարող է լինել դասարանում խաղերի կիրառումից:**

Դասարանում խաղերի կիրառման 8 արդյունք ենք առանձնացնում:

1․ **Ավելի մոտիվացված, հետևաբար ուշադիր և մասնակցային դասարան** Ինչքան բարձր ներգրավվածություն, ակտիվություն, թիմին պատկանելու զգացում և պատասխանատվություն սեփական ուսումնառության համար, այնքան բարձր կարճաժամկետ և երկարաժամկետ ակադեմիական արդյունքներ, ինչպես նաև դասարանի կառավարման բարելավում։

2․ **Կառավարելի մրցունակություն**

Համադասարանցիների միջև մրցակցությունը կառավարելու հրաշալի միջոց է։ Խաղերի ընթացքում կառավարելի մրցակցությանը գալիս է լրացնելու փոխաջակցությանը նույն թիմում։

3․ **Ռազմավարական պլանավորման ստիմուլյատոր**

Խնդիրների լուծման և հեռահար պլանավորման անհրաժեշտությունը բնորոշ է շատ խաղերի և հանդիսանում է լավ վարժանք ուղեղի համար։

4․ **Հավասար դրական լիցքեր՝ անկախ ակադեմիական պատրաստվածությունից**

Դրական տրամադրվածությունը սովորելու հանդեպ ընդհանրապես կարող է սովորողների մոտ ստեղծել դրական հիշողություններ և ուսումնառության դրական փորձ։

5․ **Սթրեսի նվազեցում-հոգեկան խաղաղություն- կենտրոնցման ավելացում**

Սթրեսի նվազեցումը կօգնի սովորողների ավելի դրական ընկալել ուսումնառության միջավայրը և կտա իրական պատկերացում իրենց սեփական ուսուցման գործընթացների ու դրանց զարգացման կարիքների մասին:

6․ **Հաղորդակցման բազմազան հնարավորություններ, նոր փորձի յուրացում, ամրապնդում**

Ներդասարանային համագործակցության բարելավում Խաղի միջոցով աշակերտները պարզում են մասնակցային աշխատելու արդյունավետությունը՝ զարգացնելով մյուսներին լսելու, հերթով գործելու, փոխաջակցության, հաղորդակցության տարբեր ոճերի առավելությունները։

**7․ Երջանիկ երեխա- դրական մթնոլորտ- ավելի բարձր կրթական արդյունքներ** Էնդորֆինները խթանում են ուղեղի աշխատանքը և ստեղծում երջանկության զգացում, որը բերում է դասարանում դրական հուզական մթնոլորտի ստեղծմանը և բարձրացնելով սովորելու մոտիվացիան

**8․ Արտաքին շարժումը բերում է ներքին գործընթացների զարգացմանը**

Բացօթյա խաղերը հրաշալի միջոց են ֆիզիկական, հուզական և մտավոր հավասարակշռության գալու և միևնույն ժամանակ նոր սովորած բովանդակությունը, հաղորդակցման մոդելները, հմտությունները ամրապնդելու ու բնության հետ շփվելու համար։

Այսպիսով, կրթական խաղերը կարող են լինել բոլոր առարկաներից, կազմակերպվել դասապրոցեսի ցանկացած հատվածում, կիսամյակի ընթացքում մի քանի անգամ: Սովորաբար խորհուրդ չի տրվում կրթական խաղերը կազմակերպել շաբաթը մի անգամ, որովհետև այն կարող է ձանձրացնել աշակերտին, անտարբերություն ցուցաբերվի երեխայի կողմից: Նման դեպքում ցանկալի է խաղի ոճը փոխել, որպեսզի ամեն անգամ նորույթ հաղորդի, պարզից անցում կատարվի դեպի բարդը: Այդ դեպքում աշակերտի առջև կդրվի ավելի դժվար առաջադրանքներ և Ա մակարդակից կրթական խաղը կարող է հասնել մինչև Գ մակարդակի: Այս դեպքում ուսուիցիչը պետք է հաշվի առնի դասարանի պատրաստվածությունն ու տրամադրվածությունը:

Հայտնի է, որ ոչ բոլոր խաղերն են հրամար կիրառել դպրոցում, երբեմն դրանց համար անհրաժեշտություն է լինում դուրս գալ բաց տարածք, ասենք քվեստների դեպքում, կամ ոչ բոլոր դպրոցներն են ապահով համակարգիչներով: Այս դեպքում ուսուցիչը պետք է օգտագործի ավանդական գրենական պիտույքները՝ ձեռքի տակ եղածը՝ գրատախտակ, թուղթ, քանոն, գրիչ, կավիճ և այլն:

**ԳԼՈՒԽ Բ.**

**Ի՞նչպես ընտրել կրթական խաղեր:**

Նախ քննարկենք կրթական խաղերի ընտրության չափանիշները:

Կրթության մեջ խաղերի ներառման արժեքավոր կողմերից է խնդիրների լուծման ու ներգրավվածության միջև բալանսը։ Բարձր հուզական ներգրավածությունը և ոգևորությունը պրոցեսից հեշտացնում են նյութի մտապահումը, բարձրացնում սովորելու մոտիվացիան և խնդիրների լուծման որակը։ Խաղը թույլ է տալիս պարզեցնել կրթական գործընթացը՝ ադապտացնելով մարդու ֆիզիկական և հոգեկան առանձնահատկություններին։ Ֆորմալ և ոչ ֆորմալ ուսուցման սահմանների հաղթահարումը կարող է մարդուն ոգեշնչել՝ դառնալ ցկյանս ուսումնառող։ Սակայն՝ խաղերը և ընդհանրապես խաղալը կարող են չափազանց արժեքավոր դեր ունենալ դասվանդման ու ուսուցման գործում, պայմանով, որ խաղի դիզայնը և դասի մեջ ներառումը կատարվում են դասավանդողի գիտակցած ընտրությամբ, ոչ թե՝ դիտարկելով խաղը որպես պարգև լավ վարքի համար: Կրթական խաղերն ընտրելիս պետք է հաշվի առնել հետևյալ առնձնահատկությունները.

**Ներգրավում և մոտիվացիա**

Ընտրեք այնպիսի խաղ, որ կմոտիվացնի բոլոր աշակերտներին հասնելու խաղային նպատակներին։ Զարգացրեք սովորողների հմտությունները՝ կլինի դա առանձին մոդալականություններում՝ կարդալ, գրել, խոսել, լսել, թե մտածելու կարողությունները, թե խնդիրների լուծման հմտությունները թե սոցիալական հմտությունները և այլն։

**Անքակտելի կապ բովանդակության հետ**

Խաղը կարող է ուսումնական բովանդակության յուրացման, ամրապնդման, ամփոփման, հիմնական դրույթների կիրառման, հարցադրման կամ քննական մտածողության զարգացման գերազանց հարթակ հանդիսանալ՝ կախված խաղի պայմաններից և կրթական նպատակից։

**Յուրաքանչյուրի մասնակցության ապահովում**

Բոլոր երեխաների մասնակցությունն խաղին անհրաժեշտություն է։ Եթե երեխաների մի մասը չի կարող մասնակցել խաղին կամ անելիք չունի իրեն համապատասխան, ուրեմն՝ չեն խաղում բոլորը։ Պետք է ապահովել խաղի համապատասխանություն սաների տարիքային առանձնահատկություններին, դասարանի մշակութային բովանդակությանը և կրթական կարիքներին։

**Աճի միտում և անհետաձգելի հետադարձ կապ**

Նախատեսեք, որ ամեն հաջորդ խաղ կամ սեանս հնարավորություն տա ընդլայնել ստեղծագործականությունը, կատարելագործել ձևավորված հմտությունը կամ օգտագործել նախորդ անգամ հավաքած գիտելիքը կամ միավորները։ Աճի միտումը և ակնթարթային հետադարձ կապը աշխատում են միասին և կոչված են, որ խաղացողը կարողանա փոխել իր մոտեցումը հասնելու լավագույն և ցանկալի արդյունքների։ Խրախուսումն ու հաջողությունների ամրագրումը, ինչպես նաև հանրային ցուցադրումը ևս որոշիչ (Lindqvist, Cranshaw, Визе, Хонг и Циммерман, 2011)

**Անհատական ու թիմային մոտեցումների համադրում**

Անհատականի պարագայում հիմնվեք կոնկրետ աշակերտի զարգացման կարիքների վրա, հաշվի առնելով նրա անհատակությունը՝ ձևակերպեք նպատակներ, թիմայինի դեպքում շեշտեք համագործակցության/մրցակցության բալանսը և թիմում յուրաքանչյուրի մասնակցության հնարավորությունը։

Ներգրավվածության բարձրացման համար ամենալավն աշխատում են այն խաղերը, որ խաղում են բոլորը և ոչ ոք չի պարտվում։ Այդ խաղերն ունեն հստակ ու ճկուն կանոններ, որոնք կարելի է մոռանալ առանց դրա համար որևէ պատիժ կրելու, դրդրում են մասնակիցներին ռիսկի դիմել, աջակցել միմյանց։ Բացի այդ դրանք վստահություն են ներշնչում մասնակիցներին, որն անհրաժեշտ է նրանց դասին մասնակցելու, հարցեր տալու, հաջորդ նախագծին ավելի լավ պատրաստվելու համար՝ չանհանգստանալով, թե ինչպես այդ ջանքերը կգնահատվեն ուսուցչի կամ իր ընկերների կողմից։ Հնարավորություն տվեք Ձեր սաներին մի քանի րոպե խաղալ առանց որևէ դատողության և կտաք նրանց լավագույնը՝ ազատություն իրենց իսկ մասին դատողություններից։ Ուսումնառությունը ենթադրում է խոցելիություն, խաղերը ներուժ ունեն հավասարեցնելու խոցելիությունը ինչպես մասնակիցների և այնպես էլ՝ նրանց ու ուսուցչի միջև։ Ուսուցիչները դառնում են թրեյներներ, համադասարանցիները դառնում են թիմակից ընկերներ և յուրաքանչյուրը հնարավորություն է ստանում լսելու ու անգամ ասելու այդ կախարդական բառերը՝ դու կարող ես։ Ու այդ ժամանակ հաղթում են բոլորը։

**Ի՞նչպես կազմել կրթական խաղեր**

Գոյություն ունի կրթական խաղերի մշակման վեց սկզբունք: Կրթական խաղերի մշակումը և ներդնումը կրթական գործընթացում ենթադրում է

1. Սովորողների ուշադրության գրավում ու պահպանում

2. Երկարաժամկետ, անորոշ և կարճաժամկետ, հասկանալի նպատակների տարանջատում

3. Սովորողների համար ակտուալ շահումների և ռիսկերի համակարգի մշակում և ներդնում

4. Սովորողների ընդունակությունների և խաղում առաջարկվող խնդիրների միջև համապատասխանության ապահովում

5. Խաղային իրավիճակների մոդելավորում, որոնց ընթացքում սովորողների մոտ կձևավորվեն գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ ինչպես տվյալ առակայական ոլորտում, այնպես արժեքների ու դիրքորոշումների առումով

6. Խաղի զարգացման ազատություն՝ բազմակի ճիշտ տարբերակների հնարավորության ապահովմամբ:

Կրթական խաղերի ստեղծման քայլերն են՝ որոշեք Ձեր խաղի նպատակները, նկարագրել, մասնակիցների ցանկալի վարքը նկարագրել մասնակիցներին, մշակել ակտիվությունն ու ընթացքը, չմոռանալ զվարճանքի մասին, յուրաքանչյուր նպատակի համար կիրառել համապատասխան գործիք:

Խաղը տարիք չի հարցնում: Խաղն աշխարհի հետ հարաբերվելու եղանակների ամբողջությունն է, աշխարհի ճանաչողությունը և նրանում սեփական տեղը բացահայտելու միջոց։ Խաղի մեջ ներքաշվելու կարողությունը կապված չէ մարդու տարիքի հետ, սակայն ամեն տարիքում խաղն ունի իր առանձնահատկությունները։ Ահա թե ինչու խաղը շարունակում է ակտուալ լինել ամբողջ կյանքում։ Մանկական խաղերի բովանդակությունը զարգանում է առարկայական գործունեության զարգացմանն ուղղված խաղերից դեպի մարդկային հարաբերություններն արտացոլող խաղեր և ապա խաղեր, որոնց գլխավոր բովանդակությունը հասարական կյանքի կանոններին և հարաբերություններին ենթարկվելն է։

Նախադպրոցական տարիքում երեխանրի մոտ առաջ են գալիս նոր մոտիվներ՝ հաջողելու, մրցելու, անհաջողությունից խուսափելու և այլն։ Ավագ նախադպրոցական տարիքում երեխաներին կարող է մոտիվացնել նաև անհաջողությունը։ Խաղային մոտիվացիայում շեշտը պրոցեսից անցնում է կատարում արդյունքին՝ եթե 3-5 տարեկան երեխաները հաճույք են ստանում բուն ընթացքից, ապա 5-6-ում ոչ միայն պրոցեսից այլև խաղի արդյունքից, օրինակ հաղթանակից։ Դրա հետ կապված, 6-7 տարեկանները ավելի ընտրողական են մոտենում խաղընկերոջ ընտրությանը, նշելով մի քանի պատճառներ՝ խմբում խաղալու կարողությունը, լավ խաղալու կարողությունը, ստեղծագործականությունը, խաղի ընթացքում օգնելու կարողությունը:

Այսպիսով խաղային մոտիվացիայի ձևավորումը հանդիսանում է նախադպրոցականի հոգեկան զարգացման հասունության կարևոր ցուցանիշներից մեկը։

**ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ**

Եթե ամփոփելու լինենք, ապա խաղը տարիք չի հարցնում, այն բարելավում է երեխայի շփումը արտքին աշխարհի հետ, հնարավորություն է տալիս ճիշտ և սխալ կողմերը հասկանալ, մտածել, երևակայել, պայքարել, ընկերոջն օգնել և այլն: Տարբեր առարկայական խաղերը իրենց դերն ու առավելությունն ունեն դասապրոցեսի ընթացքում: Դրանք բազմազան են՝ կախված ուսուցչի և երեխայի երևակայությունից ու նպատակներից. խաչբառ, ռեբուս, հորինեք շարունակություն և հիմնավորեք, հարցազրույց պատմական դեմքի հետ /խումբը գուշակում է հերոսին/, հավատում եմ/չեմ հավատում /, համեմատիր տեքստը և գտիր բացթողումը, կարճ ու բովանդակալից 3 նախադասություն, ազգային խաղեր, Քվեստեր/պեղումներ և այլն:

Խաղերի կիրառումը նպաստում է դեռահասների աշխարհայացքի, միջմշակութային հաղորդակցման հմտությունների, սահմանադրության գիտելիքների զարգացմանը, հետևապես ձևավորում է սոցիալական, ինքնաճանաչողական,մեդիա և թվային տեխնոլոգիաներին տիրապետելու, լեզվամտածողական կարողունակություններ։

Արդի դպրոցն ու խաղային տեխնոլոգիաները կարող են միավորել ուժերը օգնելու աշակերտին, սովորեցնել սովորել, ճանաչել սեփական ուժեղ ու թույլ կողմերը որպես սովորող, կատարելագործվել բարդ խնդիրների լուծման ու բարդ առաջադրանքների կատարման մեջ, սովորել խնդիրների լուծման որոշ ընդհանրական ռազմավարություններ, տեղափոխել ուսումնառությունը խաղային լուծումներից իրական միջավայր:

Մեր նպատակն է՝ սովորեցնել մեր սաներին օգտագործել խաղի ներուժը կրթական նպատակներով և դասապրոցեսը դարձնել ավելի արդյունավետ և հետաքրքիր:

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ**

1. [**https://hy.wikipedia.org/wiki/%D4%BD%D5%A1%D5%B2**](https://hy.wikipedia.org/wiki/%D4%BD%D5%A1%D5%B2)
2. [**https://hy.unistica.com/%D5%AF%D6%80%D5%A9%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%A5%D6%80%D5%A5%D5%AD%D5%A1%D5%B6%D5%A5%D6%80%D5%AB-%D5%B0%D5%A1%D5%B4%D5%A1%D6%80/**](https://hy.unistica.com/%D5%AF%D6%80%D5%A9%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D5%B6-%D5%AD%D5%A1%D5%B2%D5%A5%D6%80-%D5%A5%D6%80%D5%A5%D5%AD%D5%A1%D5%B6%D5%A5%D6%80%D5%AB-%D5%B0%D5%A1%D5%B4%D5%A1%D6%80/)