



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Առարկան՝

Տեխնոլոգիա

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Արևհատ Խաչատրյան

Ուսումնական հաստատություն՝

Երևանի N64 հիմն. դպրոց

Երևան 2022

Ներածություն.....	3
1. Խաղը որպես ուսուցման միջոց	4
2. Դիդակտիկական խաղերի կառուցվածքը և անցկացման մեթոդիկան	8
3. Դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման պրոցեսում.....	11
Եզրակացություն	16
Օգտագործված գրականության ցանկ	17

Ներածություն

Թեմայի արդիականությունը: Դիդակտիկ խաղերի եռությունը կայանում է նրանում, որ երեխաները լուծում են մտավոր խնդիրներ, առաջարկված նրանց հետաքրքրաշարժ խաղային ձևով, իրենք են լուծումներ գտնում, հաղթահարելով ըստ այդմ որոշակի դժվարություններ: Երեխան ընկալում է մտավոր խնդիրը, որպես գործնական, խաղային. դա բարձրացնում է նրա մտավոր ակտիվությունը:

Երեխայի սենսորային զարգացումը դիդակտիկ խաղերում տեղի է ունենում նրա մոտ տրամաբանական մտածողության և իր մտքերը խոսքերով արտահայտելու զարգացման հետ անքակտելիորեն կապված:

Որպեսզի լուծի խաղային խնդիրը պահանջում է համեմատել առարկաների հատկանիշները, սահմանել նմանություններն ու տարբերությունները, ընդհանրացնել, եզրակացություններ անել: Այսպիսով զարգանում է նրա դատողություններ, մտահանգումներ անելու ընդունակությունը, իր գիտելիքները տարբեր պայմաններում կիրառելու կարողությունը: Դա դառնում է հնարավոր միայն այն դեպքում, եթե երեխայի մոտ կան որոշակի գիտելիքներ առարկաների և երևույթների մասին, որոնք կազմում են խաղի բովանդակությունը:

Թեմայի նպատակը և խնդիրները: Թեմայի նպատակն է վերլուծել տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացում խաղերի կրառման առանձնահատկությունները:

Ելնելով առաջադրված նպատակից առաջ են քաշվել հետևյալ ուսումնասիրության խնդիրները՝

1. ուսումնասիրել դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները
2. ներկայացնել խաղը որպես ուսուցման միջոց,
3. ներկայացնել խաղերի օրինակներ:

1. Խաղը որպես ուսուցման միջոց

Ակտիվ ուսուցման իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն աշակերտների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը: Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից:

Բոլոր երկերների ու ժողովուրդների, բոլոր ժամանակների ու տարիքի երեխաներին հատուկ է մի բան՝ խաղը:

Խաղի ընթացքում աշակերտն զարգանում է, սովորում, զբաղվում և հանգստանում: Հետևապես, խաղը երեխայի համար լուրջ և հետաքրքիր զբաղմունք է: Իսկական լավ խաղը միշտ էլ ունի հրապուրող հատկություն, որը գործի է դնում ֆիզիկական և մտավոր ուժերը: այդ նպատակին հասնելը, հանդիպող խոչընդոտները հաղթահարելն էլ հենց հանդիսանում է խաղի իսկական հմայքը:

Խաղի մեջ տեղի է ունենում իրականության պատկերավոր, գործուն արտացոլումը: Խաղալով՝ երեխաները պատկերում են կյանքի տարբեր իրողությունները, ընդօրինակում մեծերին: Խաղի մեջ նրանք դնում են պայմանական նպատակներ, որոնց հասնելը նրանց հրապուրում և ուրախություն է պատճառում:

Խաղը դիտվում է որպես կենսական պահանջ և բազմակողմանի զարգացման միջոց և դաստիարակության հզոր գործոններից մեկն է: Խաղի ժամանակ սովորողն դառնում է ավելի գործունյա, ունենալով ինքնուրույն գործելու լայն հնարավորություն, ծանոթանում է արտաքին աշխարհին, ձեռք է բերում փորձ, հմտություններ և ունակություններ: Խաղի ընթացքում երեխան հաճախ հանդիպում է տարբեր առարկաների և իրերի, որոնց մասին գաղափար չունի և ինքն է կռահում, թե ինչպես վարվի դրանց հետ, ինչպես դրանք օգտագործի իր նպատակներին: Այդ միջոցով նրա մեջ զարգանում է հնարամտություն, հետևաբար և գիտակցական վերաբերմունք դեպի իր խաղ-աշխատանքը:

Խաղը, ինչպես և արվեստի տարբեր տեսակներ, ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից, նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի և կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհարաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը:

Ա. Ս. Մակարենկոն խաղը դիտում է որպես աշխատանքի նախապատրաստելու միջոց «... առանձին մարդու, որպես գործչի և աշխատողի ամբողջ պատմությունը կարող է ներկայացվել խաղի զարգացման և այն աստիճանաբար աշխատանքի անցման մեջ»¹:

¹ Макаренко А.С., Лекции о воспитании детей, г. „Игра” Учпедгиз, 1952 стр. .41

Խաղի և աշխատանքի նմանությունն արտահայտվում է այն բանում, որ խաղի մասնակից երեխաները պատասխանատվություն են զգում խաղի նպատակին հասնելու և իրենց հանձնարարված դերի կատարման գործում:

Կոլեկտիվ խաղերը խաղընկերների մեջ ստեղծում են հետաքրքրությունների և նպատակների միասնականություն, դրա հիման վրա հետագայում ձևավորվում է հասարակության ապագա անդամի ու քաղաքացու ինքնագիտակցությունը: Բացի այդ, համատեղ խաղի ժամանակ զարգանում է կողմնորոշման, իրավագիտակական ունակությունները, հարստանում է նրանց գիտելիքները: Եթե նույնիսկ խաղընկերների միջև միջադեպեր ու վեճեր են ծագում, դրանք ևս դրականապես են ազդում անձի ճիշտ ձևավորման վրա: Վեճի ընթացքում պարզվում է ճշմարտությունը, որոշվում են կարգապահներն ու անկարգները: Խրախոսելի է, որ այդ որոշումներն հենց իրենք՝ երեխաները կայացնեն: Իսկ եթե այդ վեճերին մասնակցում կամ միջամտում են մեծերը, ապա նրանք պետք է բացառիկ անկողմնապահ և ճշմարտացի լինեն:

Մեծերի ցուցաբերած կողմնապահությունը բացասաբար է ազդում փոքրերի ճիշտ դաստիարակության վրա և դա նրանք երկար ժամանակ չեն մոռանում:

Հայտնի է, որ խաղով է սկսվում երեխայի առաջին ծանոթությունը շրջապատող աշխարհին, իրերին և երևույթներին: Կոտրելով, թափելով, գցելով, քանդելով՝ նա ծանոթանում է զանազան առարկաներին ու դրանց հատկանիշներին, իսկ դրանք երեխայի առաջին դասերն են: Մեծ մանկավարժ Մակարենկոն կոչ է անում չխանգարել նրանց²:

Ըստ Ուշինսկու երեխայի համար խաղը դա խաղ չէ, այլ՝ իրողություն: Խաղի ժամանակ երեխան ապրում է և այդ ապրելու հետքերը նրա մեջ ավելի խոր են ընկնում, քան այն իրական կյանքի հետքերը, որի մեջ նա դեռևս մտնել չի կարող, դրա երևույթների և պահանջների բարդ լինելու պատճառով: Մարքսիստական մանկավարժությունը խաղը դիտում է որպես մանկան կենսական պահանջ և բազմակողմանի զարգացման միջոց: Խաղի ժամանակ երեխան դառնում է ավելի գործունյա, ունենալով ինքնուրույն գործելու լայն հնարավորություն, ծանոթանում է արտաքին աշխարհին, ձեռք է բերում փորձ, հմտություններ և ունակություններ: Խաղի ընթացքում երեխան հաճախ հանդիպում է տարբեր առարկաների և իրերի, որոնց մասին գաղափար չունի և ինքն է կռահում, թե ինչպես վարվի դրանց հետ ինչպես դրանք օգտագործի իր նպատակներին: Այդ միջոցով նրա մեջ զարգանում է հնարամտություն, հետևաբար և գիտակցական վերաբերմունք դեպի իր խաղ-աշխատանքը: Շփվելով ուրիշ երեխաների հետ սովորում է համատեղ խաղալ, իր գործողությունները մերթ համակցում, մերթ համաձայնեցնում է խաղընկերների գործողություններին, կոլեկտիվ ջանքերով հաղթահարում դժվարություններ, ձեռք բերում գիտակցված, կամային բարձր հատկություններ:

Ժամանակակից մանկավարժությունը միաժամանակ տվել է խաղի ծագման գիտական բացատրությունը. խաղը ծագել է աշխատանքային պրոցեսներից,

² Մ. Վարդումյան և ուրիշներ, «Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը», Ե-2003, էջ 242,246

Նրա բովանդակությունը պայմանավորված է հասարակական կյանքի ու կենցաղի շատ կողմերով, արտահայտում և արտացոլում է տվյալ հասարակարգի դեպի կյանքը, դեպի արտադրամիջոցները, դեպի մարդն ունեցած մարդկային վերաբերմունքը, փոխհաճաբերություններն ու աշխարհայացքի հիմնական գծերը:

Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքն ավելի մնայուն է, պատկերավոր և լավ է հիշվում երկար ժամանակ: Այն ակտիվացնում է ուսումնական ողջ գործընթացը: Այլ կերպ ասած՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլ նաև աշակերտի ակտիվություն, նաև ակտիվ ուսումնական փոխհարաբերություններ, ակտիվ ուսումնական մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել այսօրվա կրթական նպատակներին:

Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար, քանի որ աշակերտը, առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, հիմնականում դրսևորելով հետկամածին ուշադրություն՝ յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում անցած կանոնները, ամրապնդում ու համակարգում իր գիտելիքները:

Ձ. Ռոդարին կարևորում էր հետևողականորեն զարգացնել խաղալով սովորեցնելու ու խաղի հնարավորությունները մանկավարժական գործին լայնորեն ի սպաս դնելու անհրաժեշտություն:

Խաղային գործունեության հիմնական առանձնահատկությունները՝

1. Խաղային գործունեության ընթացքում բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության, հաղորդակցման և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու: Ինչպես նշում էր Կ.Դ Ուշինսկին, երեխան խաղի ընթացքում փորձարկում է իր ապագա կյանքը և «փորձում սեփական ուժերը»:
2. Խաղային գործունեության ընթացքում բնականոն ճանապարհով զարգանում են երեխայի հոգեկան գործընթացները, ձևավորվում են նորագոյացություններ, որոնք նախապատրաստում և ապահովում են երեխայի հոգեկանի զարգացման հաջորդ փուլը: Հետաքրքիր են կրտսեր դպրոցականի երևակայության զարգացման յուրահատկությունները, որոնք լավագույնս դրսևորվում են խաղի ընթացքում: Որևէ այլ գործունեության ընթացքում չի գործում «երևակայան իրադրության» պայմաններում և չի օգտագործում փոխարինող առարկաներ:
3. Խաղային գործունեությունը նպաստում է գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության, առանձնացմանը: Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում,

արդյունք, որոնք, ձևավորվելով խաղային գործունեության ընթացքում, տեղափոխվում են գործունեության այլ ձևեր:

4. Խաղային գործունեությունը բնական գործունեությունն է, ուր չկա ճնշում և հարկադրանք, առկա է երեխաների համար բնական միջավայր: Խաղի ընթացքում երեխաներն ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:
5. Խաղը ստեղծագործական գործունեությունն է, քանի որ այն նպաստում 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 բոլոր հակումներն ու կարողությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:
6. Խաղը աշխարհանաչման և աշխարհի արտացոլման եղանակ է, իմացական գործունեություն: Խաղային գործունեության ընթացքում ձեռքբերած գիտելիքները կրկնակի արժեքավոր են՝ դրանք և տեղեկատվական են և գործնական բնույթի: Գիտելիքի՝ խաղում անմիջապես կիրառվելու կամ փորձարկելու հնարավորությունը, նպաստում է դրա յուրացմանը և ամրապնդմանը, խաղի ընթացքում ձեռքբերած գիտելիքները չափազանց կայուն են:
7. Խաղային գործունեությունն իր բնույթով ուղղված է կրտսեր դպրոցականի հուզականային ոլորտի զարգացմանը, հետևաբար և հիմնարար անձնային որակների ձևավորմանը: Կրտսեր դպրոցականի անձնավորության ձևավորման գործընթացը պայմանավորված է նրա հուզական և կամային ոլորտների ներդաշնակ զարգացմամբ, ինչը լավագույնս ապահովվում է խաղային գործունեության ընթացքում:

Խաղի վերաբերյալ հոգեբանամանկավարժական գրականության մեջ գոյություն ունեն նաև այլընտրանքային մոտեցումներ, որոնց բազմակողմանի քննարկումը, կարծում ենք, կօգնի խաղը դիտարկելու տարբեր տեսանկյուններից և ավելի լավ պատկերացնելու խաղային գործունեության էությունը:

2. Դիդակտիկական խաղերի կառուցվածքը և անցկացման մեթոդիկան

Խաղի միջոցով և խաղում աստիճանաբար նախապատրաստվում է երեխայի գիտակցությունը կյանքի պայմանների առաջիկա փոփոխություններին, հարաբերություններին հասակակիցների և մեծահասակների հետ, ձևավորվում է անձնական որակները, անհրաժեշտ ապագա դպրոցականին: Խաղում ձևավորվում են այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են ինքնուրույնությունը, նախաձեռնությունը, կազմակերպվածությունը, զարգանում են ստեղծագործական ընդունակությունները, կոլեկտիվում աշխատելու կարողությունը: Այդ ամենն անհրաժեշտ է ապագա առաջին դասարանցուն³:

Դիդակտիկ խաղերը տարբերվում են ըստ ուսուցանող բովանդակության, երեխաների ճանաչողական գործունեության, խաղային գործողությունների և կանոնների, երեխաների կազմակերպվածության և փոխհարաբերությունների, ըստ ուսուցչի դերի: Թվարկված հատկանիշները բնորոշ են բոլոր խաղերին, օրինակ, մի խաղերում առավել հստակ հանդես են գալիս մեկ հատկանիշ, մյուսներում՝ այլ:

Հստակ դասակարգում, խաղերի խմբավորում ըստ տեսակների դեռ չկա: Հաճախ խաղերը հարաբերակցում են ուսուցման բովանդակության հետ. խաղերն ըստ սենսորային ընկալման, բառային խաղեր, բնության հետ ծանոթանալու խաղեր և այլն:

Երբեմն խաղեն հարաբերակցում են նյութի հետ.

1. Խաղեր առարկաների հետ (խաղալիքներ, բնական նյութեր և այլն) առավել հասանելի են երեխաներին, քանի որ դրանց հիմնված են անմիջական ընկալման վրա, համապատասխանում են երեխաների ձգտմանը գործել իրերի հետ և այսպիսով ծանոթանալ դրանց հետ:

2. Սեղանի-տպագրական խաղեր, ինչպես և առարկաների հետ խաղերի ժամանակ, հիմնված են ակնառության սկզբունքի վրա, բայց այդ խաղերում երեխաներին տրվում է ոչ թե հենց առարկան, այլ դրա պատկերը: Ինչպես և դիդակտիկ խաղալիքը, սեղանի-տպագրական խաղերը լավ են միայն այն դեպքում, երբ դրանց պահանջում են ինքնուրույն մտավոր աշխատանք:

3. Բառային խաղերը առավել բարդ են: Դրանք կապված չեն առարկայի անմիջական ընկալման հետ: Դրանցում երեխաները պետք է գործեն պատկերացումների հետ: Այդ խաղերը ունեն մեծ նշանակություն երեխայի մտավոր զարգացման համար, քանի որ նրանցում երեխաները սովորում են արտահայտել ինքնուրույն դատողություններ, եզրակացություններ և մտահանգումներ անել, հույս չդնելով մյուսների դատողությունների վրա, նկատել տրամաբանական սխալ:

Կարելի է խմբավորել խաղերն նաև այսպես.

1. Խաղեր-ճանապարհորդություններ,
2. Խաղեր-հանձնարարություններ,
3. Խաղեր-ենթադրություններ

³ Գյուլամիրյան Ջ.Յ., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. Էջ 12

4. Խաղեր-հանելուկներ,

5. Խաղեր-զրույցներ⁴:

1. Խաղեր-ճանապարհորդությունները միշտ մի քիչ ռոմանտիկ են: Հենց դա է առաջ բերում հետաքրքրություն և ակտիվ մասնակցություն խաղերի սյուժեներում, հարստացնում խաղային գործողությունը, ձգտումը տիրանալ խաղի կանոններին և ստանալ արդյունք. լուծել խնդիրը, սովորել ինչ-որ բանի: Խաղ-ճանապարհորդության նպատակը՝ ուժեղացնել տպավորությունը, տալ ճանաչողական բովանդակություն քիչ հեքիաթային արտասովորություն, դարձնել երեխաների ուշադրությունը այն բանի վրա, ինչ գտնվում է նրանց կողքին, բայց չի նկատվում նրանց կողմից: Խաղ-ճանապարհորդությունները զրգացնում են ուշադրությունը, հետևողականությունը, խաղային խնդիրների գիտակցումը, հեշտացնում դժվարությունների հաղթահարումը և հաջողության հասնելը:

2. Խաղեր հանձնարարությունները: Դրանց հիմքում ընկած են առարկաների, խաղալիքների, բառային հանձնարարությունների հետ գործողությունները (հավաքել միագույն առարկաները մեկ տեղ, դասավորել առարկաները ըստ մեծության, ձևի):

3. Խաղեր-ենթադրություններ. «Ի՞նչ կլինեք, եթե.....» կամ «Ի՞նչ կանեի ես.....» և այլն: Խաղերի դիդակտիկական բովանդակությունը կայանում է նրանում, որ երեխաների առջև դրվում է խնդիր և ստեղծվում իրադրություն, որն պահանջում է հետագա գործողությունների իմաստավորում: Այդ խաղերը պահանջում են գիտելիքների հարաբերակցության կարողություն հանգամանքների հետ, պատճառական կապերի սահմանում:

4. Խաղ-հանելուկները օգտագործվում են գիտելիքների, հնարամտության ստուգման համար: Հանելուկների գլխավոր առանձնահատկությունը կայանում է տրամաբանական խնդիրը: Տրամաբանական խնդիրների կառուցման միջոցները տարբեր են, բայց դրանք բոլորը ակտիվացնում են երեխայի մտավոր գործունեությունը: Երեխաներին դուր է գալիս խաղ-հանելուկները: Անհրաժեշտությունը համեմատել, հիշել, մտածել, ենթադրել կազմում են մտավոր աշխատանքի ուրախությունը: Հանելուկների լուծումը զարգացնում է վերլուծության, ընդհանրացման ընդունակությունը, ձևավորում դատելու, եզրակացություններ, մտահանգումներ անելու կարողությունը:

5. Խաղ-զրույցները (երկխոսություն): Դրանց հիմքում ընկած են ուսուցչի շփումը երեխաների հետ, երեխաների շփումը ուսուցչի և երեխաների շփումը միմյանց հետ: Խաղ-զրույցները դաստիարակում են կարողությունը լսել ուսուցչի հարցերը, երեխաները հարցերը և պատասխանները, կենտրոնացնել ուշադրությունը խոսակցության բովանդակության վրա, լրացնել ասվածը, արտահայտել դատողություններ: Այս ամենը բնութագրում է խնդրի լուծման ակտիվ փնտրում:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները⁵:

⁴ Գյուլամիրյան Ջ.Հ., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. էջ 17

⁵ <https://lib.amedu.am/files/resource/files/2022-04-11/30c1a3ea6711a609df501f5ee0b7ede4.pdf>

1. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը, ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունակությունները:

2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները և քննադատական ակնարկները:

3. Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:

4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնված և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:

5. Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:

6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի իմացության կամ չիմացությունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը: Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին:

Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին:

3. Դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման պրոցեսում

Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաների մտավոր տարածության մեջ կողմնորոշվելու որոշակի առաջընթաց է ի հայտ գալիս: Երեխաները ճիշտ են կողմնորոշվում այդ տարածության մեջ, նկատում են նաև առարկաների և տարածքների ձևավորման փոփոխությունները, կարողանում են պատկերացում կազմել օրվա ժամերի վերաբերյալ (երեկ, այսօր, վաղը), ամիսների հաջորդական փոփոխության մասին: Ընկալումը ձեռք է բերում առավել նպատակաուղղված բնույթ, հետևողականորեն ուշադրություն դարձնելով այն կողմերին, որոնք մատնանշվում են դաստիարակի կողմից:

Վեց տարեկան հասակում արդեն զարգանում են վերին տեսողական-մտածողական ձևերը, որի հիման վրա հնարավոր է դառնում ձևավորել ընդհանուր գիտելիքներ: Երեխաները սկսում են տարբերակել ոչ միայն առարկաների և երևույթների ընդհանուր բաղադրությունը, այլև վերականգնել նրանց միջև եղած ամենահասարակ կախվածությունը (օրինակ՝ հավասարության և անհավասարության միասնությունը, տարածության մեջ փոխադարձ դիրքը, ամբողջի և կեսի հարաբերությունները և այլն): Սովորում են դատել դիտարկվող երևույթները և կառուցել տարրական, ավարտուն մտքեր⁶:

Երեխայի մոտ զարգանում է մտածելակերպը, ինքնուրույն ճանաչել շրջակա միջավայրը, ստանալ, վերլուծել, համակարգել տեղեկությունները, համեմատել շրջապատող առարկաները և երևույթները, եզրակացություն անել և պարզել օրինաչափությունները, համակարգել և դասակարգել, ճշգրտել պատկերացումները և հասկացությունները:

Ուսումը ավելի արդյունավետ է, երբ այն անցկացվում է պրակտիկ և խաղային միասնության մեջ, որի ընթացքում ստեղծված պայմանները ավելի են հեշտացնում և արագացնում ընկալումը: Դիդակտիկ խաղերը, խաղային վարժությունները, որոնք նպաստում են առարկայի բովանդակության ամրապնդմանը, մեծ նշանակություն ունեն. գլուխկոտրուկները, հանելուկները, կատակ-խնդիրները երեխային կօգնեն ավելի ընդունակ դառնալ, ինչպես նաև խնդրի լուծման ճիշտ ճանապարհ գտնել: Հետաքրքրաշարժ գլուխկոտրուկները և խնդիրները նպաստում են մտավոր գործունեության զարգացմանը: Այդ բազմապիսի դաստիարակման և ուսուցման միջոցը ընդգծում է երեխայի յուրահատկությունը և հնարավորությունները: Այդ ամենի հիմքում ընկած է գրավիչ և ուրախ խաղի միասնությունը, որը նպաստում է հասանելի գիտելիքների ընկալմանը:

Վերջին տասնամյակների ընթացքում ուսումնական խաղերը պատկերավոր խնդիրների հետ մեկտեղ՝ ուսուցման դրական զգացմունքային երանգներով, ձեռք բերեցին ավելի մեծ բովանդակություն, ճանաչողականության հագեցվածություն՝ կապված նրանց մեջ օգտագործվող նմանական մոդելների հետ:

⁶ Գյուլամիրյան Զ.Յ., խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. էջ 17

Ի տարբերություն առհասարակ խաղի, մանկավարժական (դիդակտիկական) խաղն ունի կարևոր կոնկրետ հատկանիշներ: Այն ունի ուսուցման նախօրոք հստակեցված նպատակ և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունք: «Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունն ընդգրկում է մանկավարժական պրոցեսի կազմակերպման մեթոդների ու եղանակների բավականին լայն խումբ՝ տարբեր մանկավարժական խաղերի ձևով: Ի տարբերություն ընդհանրապես խաղերի, մանկավարժական խաղն օժտված է էական հայտանիշով՝ հստակ առաջադրված ուսուցման նպատակով և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունքով, որոնք կարող են լինել հիմնավորված, առանձնացվել բացահայտ ձևով և բնութագրվում են ուսումնական-ճանաչողական ուղղորդվածությամբ: Պարապմունքների խաղային ձևը դասերի ժամանակ ստեղծվում է խաղային մեթոդների ու իրադրությունների կիրառմամբ, որոնք ներկայացնում են ուսումնական գործունեության խթանման, ակտիվացման միջոցներ:

Խաղային եղանակների ու իրավիճակների իրականացումը պարապմունքների ժամանակ սահմանված ձևով կատարվում է հետևյալ հիմնական ուղղություններով.

- դիդակտիկ նպատակը առաջադրվում է աշակերտներին խաղային խնդրի ձևով,
- ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
- ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես խաղի միջոց,
- ուսումնական գործունեության մեջ ներմուծվում է մրցակցության տարր, որը դիդակտիկ առաջադրանքը վերածում է խաղի,
- դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապակցվում է խաղի արդյունքի հետ:

Արդի դպրոցում խաղը կիրառվում է .

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա որևէ առարկայի, թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ,
- որպես առավել մեծ ու ընդհանուր տեխնոլոգիայի մի տարր,

- որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա⁷:

Փոքր ինչ մանրամասն անդրադառնանք խաղի ուսումնական նշանակությանը:

Ուսուցանող խաղերը հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաները պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այս ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր: Խաղի ընթացքում մե տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու հափշտակությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում: Խաղերը միայն դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի և բազմերանք դարձնելու համար չեն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն

⁷ Գյուլամիրյան Ջ.Յ., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. էջ 28

Է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մնացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Խթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը: Գիտելիքը երեխային հաճույք պատճառելու չափ վարպետորեն մատուցելու կերպը միշտ էլ զբաղեցրել է մանկավարժության մեթոդաբաններին: Մանկան խաղի բնութագրիչ գծերից մեկը հուզականությունն է: Գիտելիքը խաղով մատուցելու ընթացքում անհրաժեշտաբար պետք է մատուցվելիքը կապել երեխայի էության հուզական ոլորտների հետ: Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը⁸:

Խաղի դերն ու նշանակությունը անգնահատելի է երեխայի կյանքում: Խաղը ծնվում է երեխայի հետ և դառնում նրա հավատարիմ բարեկամը: Բոլոր ժամանակներում էլ երեխաները ձգտել են խաղալ: Այն ինքնարտահայտման, ինքնակայացման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը և ինքն իրեն ճանաչելու ամենակարևոր և որոշիչ միջոցներից մեկն է:

Այն մասին, թե ինչն է ստիպում երեխային խաղալ, կան բազմաթիվ կարծիքներ: Ոմանք այդ երևույթը բացատրում են երեխայի մեջ եղած ավելորդ էներգիան սպառելու անհրաժեշտությամբ, մյուսները հաստատում են, որ երեխայի խաղն ինչ-որ դեր կատարելու պահանջմունքի արտահայտությունն է, կամ, որ խաղի օգնությամբ երեխան ճանաչում է շրջապատող աշխարհը:

⁸ Գյուլամիրյան Ջ.Յ., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ. էջ 27

Եզրակացություն

Մեթոդները և եղանակները, որոնք կիրառվում են մանկավարժի կողմից երեխաներին դպրոցի հետ ծանոթացնելու նպատակով, պետք է լրացնեն միմյանց: Տարբեր զբաղմունքները պետք է համադրել աշխատանքի և խաղի հետ: Գիտելիքները, որոնք ստանում են երեխաները էքսկուրսիաների, հետազոտման, նպատակային զբոսանքների ժամանակ, անհրաժեշտ է լրացնել և հստակեցնել, կարդալով նրանց համար գեղարվեստական գրականության ստեղծագործություններ, պատմելով նրանց, նամակագրության մեջ լինելով մյուս մակապարտեզների երեխաների հետ:

Խաղերը բացահայտում են երեխայի վերաբերմունքը երևակայականի նկատմամբ և միևնույն ժամանակ նպաստում է նման վերաբերմունքի ամրացմանը և զարգացմանը: Երեխաներին դուր է գալիս նորից ու նորից ապրել հիացմունք, ուրախություն, հրճվանք, զարմանք, որոնք նրանք զգում են երևույթների, օբյեկտների, իրադարձությունների հետ ծանոթանալիս: Դրանով է բացատրվում նրանց համառ հետաքրքրությունը խաղերի նկատմամբ: Հենց խաղերում երեխաները գրեթե իրականացնում են այն, ինչ նրանք կցանկանային տեսնել դպրոցում, առաջին դասարանում:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Գյուլամիրյան Ջ.Յ., Խաղը ուսուցման պրոցեսում, 1997թ.
2. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը, Ե-2003
3. Макаренко А.С., Лекции о воспитании детей, г. „Игра” Учпедгиз, 1952
4. <https://lib.armedu.am>