

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

Հետազոտության թեման

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը  
առարկայի դասավանդման գործում

Առարկան՝

Տեխնոլոգիա

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Ռիմա Տոնոյան

Ուսումնական հաստատություն՝

Թիվ 179 հիմնական դպրոց

## ԲՈՎԱԼՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	2
ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ .....	4
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՎՐԱ.....	5
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ .....	15
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ .....	16

# ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

## Հետազոտության արդիականությունը

Ուսուցման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը միշտ էլ համարվել է ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև, որն ակտիվացնում է երեխաներին՝ առավել ներգրավելով նրանց գիտելիքների, կարողությունների, հմտությունների յուրացման գործընթաց: Մանկավարժներից շատերը գտնում են, որ խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները, հատկապես կրտսեր և միջին դասարաններում: 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<sup>1</sup> (Штейнберг В. Э., Теория и практика дидактической многомерной технологии, М.: Народное образование, 2015, с.47-48):

Խաղերում ստեղծվում են այնպիսի իրավիճակներ, որոնք երեխաներին մղում են փոխօգնության, նրանց դրական հույզերի առաջացմանն ու զարգացմանը: Խաղալու ընթացքում երեխան հանդես է բերում իր սեփական փորձը, հմտությունները՝ դառնալով խաղի ակտիվ մասնակիցն ու կատարողը: Դիդակտիկ խաղերը նաև նպաստում են երեխաների ուշադրության, դիտողականության, ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը, այսինքն՝ լուծում են ոչ միայն մանկավարժական խնդիրներ, այլև սոցիալ-հոգեբանական:

Երեխայի կյանքում խաղային գործունեությունը կատարում է մի շարք գործառույթներ՝

- զվարճալի /հաճույք է պատճառում, ոգևորում, հետաքրքրություն առաջացնում/
- ինքնահաստատման,
- թերապևտիկ /խաղային դժվարությունների հաղթահարումը, որոնք համընկնում են նաև կենսական դժվարություններին/,
- կանխատեսող /խաղի գործընթացում կարելի է ճանաչել իրեն, ի ցույց դնել սեփական թաքնված ուժերը/,

- կորեկցիոն-վերականգնողական /խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները, տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում/:
- Այս ամենը պայմանավորում է հետազոտության թեմայի արդիականությունը:

## ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ

Պարզել, թե որքանով է ազդում խաղը երեխայի ուսուցման վրա տարրական դասարաններում:

**Հետազոտության խնդիրները՝** պարզել, թե որն է խաղի էությունը, որքանով է անհրաժեշտ խաղը զուգակցել ուսուցման գործընթացին

1. Տարրական և հիմնական դասարաններում սովորող աշակերտների շրջանում հարցաթերթիկների կիրառությամբ անցկացրել ենք հարցում՝ բացահայտելու համար, թե խաղի մեջ նրանց ի՞նչն է ավելի շատ դուր գալիս, ո՞ր խաղն է ավելի հետաքրքրել, եղե՞լ են դեպքեր, երբ խաղերը նրանց դուր չեն եկել:
2. Երեխաների հետ անցկացրել են գրույց հետևյալ թեմայով՝ «Ի՞նչ է ինձ տալիս խաղը»: Եվ այդ գրույցի միջոցով պարզաբանել ենք, թե երեխաները ինչպիսի՞ խաղեր են խաղում, թե ինչպե՞ս է նպաստում խաղը նրանց ուսումնական ակտիվության վրա:

### **Խնդիրներից առաջանում են հետյալ հարցերը՝**

- ինչպե՞ս ավելի հետաքրքիր մատուցել դասը խաղի միջոցով
- արդյո՞ք խաղի միջոցով ավելի շատ երեխաներ կներգրավվեն դասապրոցեսում
- արդյո՞ք խաղի միջոցով և ՏՀՏ տեխնոլոգիաների կիրառմամբ, երեխաներն ավելի լավ են յուրացնում դասանյութը:
- ո՞ր խաղերն են ավելի հետաքրքիր երեխաների համար
- խաղի մեջ ի՞նչն է երեխաներին դուր գալիս

## ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ՎՐԱ

Խաղային իրավիճակներում սովորողը դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում, և խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել որևէ հարցի շուրջ, ստանալ նոր պատկերացումներ, նորովի մոտենալ այս կամ այն երևույթին: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքը նույնպես է հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Վրոյունքում սովորողը ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը:

Իմ հետազոտությունում հիմնականում կներկայացնեմ դիդակտիկ խաղերը, ինչն անց եմ կացնում ուսումնադաստիարակչական նպատակներով: Դիդակտիկ խաղը կանոններով խաղի տեսակ, որը ստեղծվել է հատուկ մանկավարժական նկատառումներով՝ նպատակ ունենալով կրթել և դաստիարակել սովորողներին: Դիդակտիկ խաղերն ուղղված են սովորողների հետ կապված կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, միևնույն ժամանակ դրանք ունեն դաստիարակչական և զարգացնող ազդեցություն սովորողների վրա:

Դիդակտիկ խաղի հիմնական նպատակներից մեկը սովորողներին առարկաների, նրանց դասակարգման, նշանակության, հատկությունների, աշխատանքի տեսակների, բնության երևույթների և այլ երևույթների մասին նոր գիտելիքներ հաղորդելն է: Դիդակտիկ խաղն ուսումնական զբաղվածության ուրույն տեսակ է, որը կազմակերպվում է ուսուցողական խաղերի տեսքով՝ իրականացնելով խաղային և ակտիվ ուսուցողական մի շարք սկզբունքներ<sup>2</sup> (Եукатов В. М., Педагогические таинства дидактических игр., М., 2003, с.42.):

Դիդակտիկ խաղերի կիրառումն ամենից առաջ ունի մանկավարժական տեսանկյուն, ուղղվածություն, քանի որ լուծում է մանկավարժական այնպիսի խնդիրներ, ինչպիսիք են.

1. Մանկավարժական բովանդակային խնդիրները՝ կապված գիտելիքների, կարողությունների, հմտությունների, արժեհամակարգի, ստեղծագործական գործունեության համապարփակ ձևավորման հետ:
2. Մանկավարժական նպատակային խնդիրները՝ կապված

մանկավարժական գործընթացի մարտավարական և ռազմավարական նպատակների հետ:

3. Մանկավարժական ռեսուրսային խնդիրները՝ կապված մանկավարժական գործունեության կազմակերպման և իրականացման արդյունավետ ընթացքի հետ:
4. Մանկավարժական իրավիճակային խնդիրներ՝ կապված տարբեր վիճահարույց իրավիճակների և համապատասխան վերլուծության, պատճառահետևանքային կապի բացահայտման, ինչպես նաև իրավիճակից դուրս գալու հետ<sup>3</sup> (Менжеричкая Д. В., Воспитателю о детской игре.– М., 1982, с.35.):

Գործնականորեն դժվար է առանձնացնել որևէ խոշոր մտածողի, որն իր աշխատություններում այսպես թե այնպես շոշափած չլինի խաղերի դիդակտիկական հնարավորությունների ուսումնասիրման հարցը սոցիալ-մանկավարժական տեսանկյուններից: Բնական է, որ ուսուցման ու դաստիարակության պատմահասարակական փորձը, վաղ թե ուշ, պետք է առանձնացվեր ոչ միայն որպես ըմբռնող մտածողության օբյեկտ, այլ նաև որպես գիտահետազոտական գործունեության առարկա:

Գաղտնիք չէ, որ ուսումնական տարվա հենց սկզբից սովորողների մտավոր զարգացման և դաստիարակության ձևավորման ամենախոսուն միջոցը դիդակտիկ խաղն է, որը տարեցտարի փոխում է իր բովանդակային և որակական հատկանիշները՝ շարունակելով մնալ ուսումնական գործընթացում առանցքային երևույթ: Դիդակտիկ խաղերի մշակման մանկավարժական հիմքերն իրենց հերթին հենվում են կոլեկտիվ, նպատակաուղղված, համընդհանուր նպատակներ հետապնդող և ակտիվ ուսումնական գործընթացի վրա: Դիդակտիկ խաղեր մշակելիս կոմպետենտ մանկավարժը հենվում է այն բանի վրա, որ ուսումնական գործընթացի յուրաքանչյուր մասնակից առանձին, ինչպես նաև բոլոր մասնակիցները միասին համախմբվեն մեկ ընդհանուր գաղափարի շուրջ:

Նշեմ, որ դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումն ու անցկացումը պահանջում է մանկավարժական-մասնագիտական թիմի լուրջ աշխատանք, որի արդյունավետ անցկացմանն են ուղղված սովորողներին նախապես ուսումնասիրելու, ախտորոշելու, նրանց սոցիալականացման հետ կապված մի շարք հարցերը լուծելու աշխատանքները:

Դիդակտիկ խաղերը յուրահատուկ խաղեր են, որոնք ունեն որոշակի կանոններ,

բովանդակություն, նպատակ և ստեղծված են սովորողներին կրթելու և դաստիարակելու համար: Դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման մանկավարժական հիմնային դրույթ կարող է համարվել խաղի՝ որպես անձի ձևավորման և զարգացման ողջ ընթացքում անձին ուղորդող գործունեություն հադիսանալու հանգամանքը, և, ըստ այդմ՝ խաղի ուսուցողական, զարգացնող, դաստիարակող, կողմնորոշող բնույթը:

Ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական հայեցակարգն ընդգրկում է սոցիալ-հոգեբանական հետևյալ տեսանկյունները.

1. Խաղային գործեության հոգեբանական մեխանիզմներն օգտագործվում են սովորողի անհատական ինքնաճանաչումը, ինքնահաստատումը, ինքնազարգացումը ապահովելու համար:
2. Խաղը հոգեբանական ձևավորման միջոց է՝ ինքնաճանաչում:
3. Խաղը սովորողի ներքին կարգավորման չափն է, ներաշխարհը կարգավորելու միջոցը:
4. Խաղն ազատ մտքի արտահայտման միջոց է, երևակայությունն իրական դարձնելու միջոց:
5. Յուրաքանչյուր տարիքում խաղն ունի իր առանձնահատկությունները, ըստ որի էլ համապատասխան ազդեցություն է թողնում սովորողների վրա:
6. Խաղը նպաստում է միջանձնային հարաբերությունների զարգացմանը, շփմանը:

Դիդակտիկ խաղերի մշակման սոցիալ-մանկավարժական հիմքերը առավել ազատ և ճկուն բնույթ են ձեռք բերում դպրոցական տարիքում, քանի որ սովորողն ինքն է ցանկանում ստեղծել իր սեփական աշխարհը, ստեղծել իր դերն ու տեղն այդ աշխարհում: Տարիքային ցանկացած շրջափուլում դիդակտիկ խաղերը մանկավարժի համար ծառայում են որպես շփման յուրահատուկ տարբերակ, որի ժամանակ մանկավարժական նպատակներն իրագործվում են խաղային այս կամ այն իրավիճակի ժամանակ: Հենց սա է պատճառը, որ ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի գործակցության տեխնոլոգիաները թույլ են տալիս ոչ միայն դասավանդել /սովորեցնել/, այն նաև՝ կառավարել ուսումնադաստիարակչական գործընթացը, ինչպես նաև կապել դիդակտիկ խաղային գործունեությունը սովորողների մոտ դրական մոտիվացիաների, հուզական ֆոնի,



հետաքրքրվածության առաջացման հետ:

Արդի պայմաններում զարգացման ու տարածման առավել մեծ թափ են առել համակարգչային դիդակտիկ խաղերը: Վերջիններս կիրառվում են ժամանակակից կրթական համակարգի համարյա բոլոր ոլորտներում՝ որպես ուսուցման միջոցներ: Սակայն, որքան էլ համակարգչային գերժամանակակից դիդակտիկ խաղերը կիրառվեն ուսումնական գործընթացում և մեզ համոզիչ թվա այն, որ դրանք միմիայն զարգացնում են սովորողների հետաքրքրությունը, ձգտումներն ու սերը դեպի ուսուցում, այդուհանդերձ, ոլորտի մասնագետների մեծ մասը գտնում է, որ համակարգչային դիդակտիկ խաղերը հեռացնում են իրարից մարդ-մարդ շփումը՝ առաջացնելով մարդ-տեխնիկա շփման տեսակը, որտեղ չկա տեսական և գործնական մասերի լիարժեք համադրություն, այսինքն՝ այդ դեպքում ընդգծվում է դիդակտիկ խաղերի սոցիալական բացասական ներգործությունը:

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված և՛ մասնագիտական գործունեության, և՛ մարդկային փոխհարաբերությունների, և՛ անձնական դժվարությունների հետ:

Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա,
- որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ,
- որպես դասի կազմակերպման ձև:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները պետք է քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Օրինակ՝ դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության մեջ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերելու իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

Այսպիսով՝ վերլուծելով ասվածը՝ նշենք, որ դիդակտիկ խաղերի մշակման մանկավարժական հիմքերում դրվում է մեթոդաբանական գործառույթը, ինչը ենթադրում է, որ այդ խաղերը տեսական հիմք են դառնում ուսուցման գործընթացի այս կամ այն իրավիճակի համար<sup>4</sup> (Григорович Л. А., Марцинковская Т. Д. Педагогика и психология.-М.: Гардарики, 2003, с.129-132).;

Դիդակտիկ խաղերի առումով մանկավարժական հիմնախնդիրների շարքին են դասվում դիդակտիկ խաղերի կազմակերպման, արդյունավետ անցկացման, ինչպես նաև՝ դիդակտիկ խաղերի՝ որպես զարգացնող և ակտիվ ուսուցման խթան հանդիսանալու հետ կապված հարցերը:

Դպրոցականի մտավոր աշխատանքի զարգացման և կատարելագործման համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող և միշտ շարժուն: Ինչպես նշում է ռուս հայտնի մանկավարժ Վ. Ա. Սուխոմլինսկին՝ «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 հետաքրքրասիրության վառվող կրակ»<sup>5</sup> (<http://www.firsteducation.ru/neopols-63-3.html>):

Դիդակտիկ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը սովորողներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ մանկավարժին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր /ինտելեկտուալ/ գործունեության տարբեր կողմերը:<sup>6</sup>

Այսպիսով՝ դիդակտիկ խաղը՝ որպես դպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է, որը չպետք է անտեսել: Ինքնագնահատման ասպարեզ է, ինքնաճանաչման գործունե միջոց, մեծերի կողմից պարտադրված թեմատիկայից: Խաղը պետք է կազմակերպվի որպես երեխաների հետ ուսուցչի համատեղ գործունեություն: Խաղի դերն ու նշանակությունը դպրոցականի կյանքում դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման կարևորագույն միջոց: Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու, նյութի ամրացման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման համար: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով:

Սովորելու ընթացքում ձեռք են առնվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝

հետախուզական, ախտորոշական, իրական, գործնական թատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա:

Առարկայական զարգացնող խաղերը կառուցված են աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի վրա: Դրանք անմիջականորեն կապված են տրամաբանության հետ: Խաղի աստիճանական բարդացումը օգնում է երեխային գնալ առաջ և ինքնահաստատվել, զարգացնել իր ստեղծագործական ունակությունները: Չարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղեր, նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝

ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար:

Ինչպես արդեն նշեցինք ներածական բաժնում՝ «Խաղը որպես ուսուցման ակտիվ ձև» խորագրով աշխատանքի հետազոտական մասն անցկացրել ենք հիմնական դպրոցում: Հետազոտությանը մասնակցել են 20 աշակերտ: Ինչպես նաև նշված է Հետազոտության նպատակն ու խնդիրները:

Ստորև ներկայացնում ենք խաղի մի քանի օրինակները, որոնք նպատակահարմար է կիրառել կրտսեր դպրոցում երեխայի ուսումնական ակտիվության ձևավորման համար:

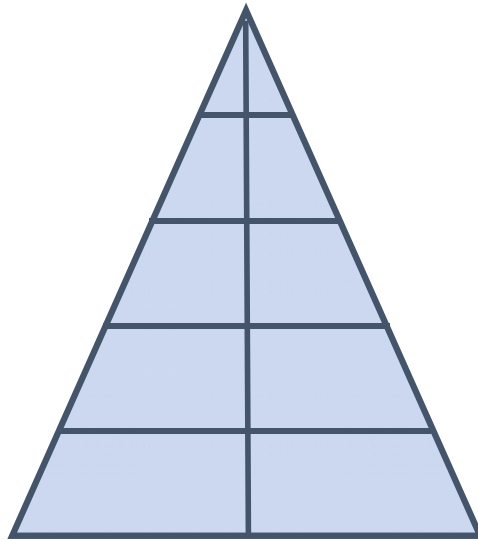
### **Երկրաչափական պատկերներ**

**Խաղի նպատակը՝** զարգացնել աշակերտների արագ կողմնորոշվելու կարողությունը և երևակայությունը:

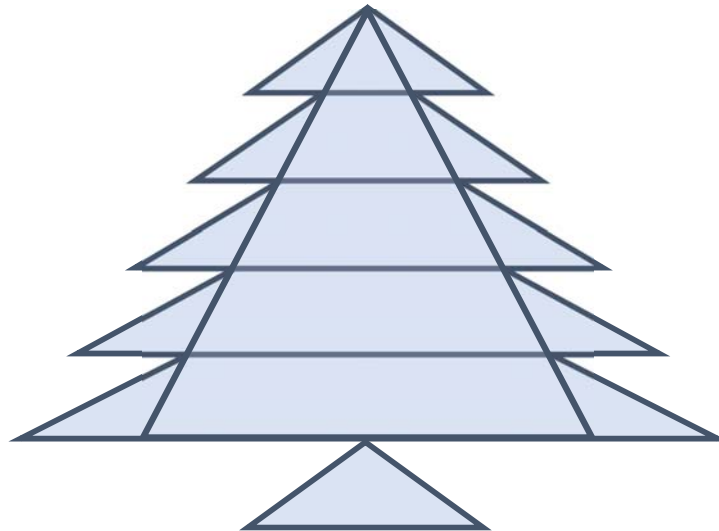
**Խաղի ընթացքը՝** Խաղ-վարժությունն անցկացնել քարտային աշխատանքի ձևով:

Բացատրեցինք պահանջը: Այն է՝ աշակերտները պետք է տրված երկրաչափական պատկերի մեջ գտնեին ու գրեին թաքնված եռանկյունների կամ քառանկյունների քանակը: Մտածելու համար տրվում է 2 թույլ ժամանակ:

Պատկերում կա 15 եռանկյուն



Պատկերում կա 18 եռանկյուն



Այս առաջադրանքը կրում է անհատական բնույթ. Յուրաքանչյուր աշակերտի համար պատրաստվում է անհատական քարտ: Այս հանգամանքը կնպաստի, որ նրանք ձեռք բերեն ինքնուրույն աշխատելու, ազատ մտածելու և արագ կողմնորոշվելու կարողություններ, ինչպես նաև կկարողանան կատարել նմանատիպ առաջադրանքներ

Խաղն անցկացվեց դասի վերջում՝ աշակերտների ֆիզիկական հոգնածությունը թորթափելու համար:

## Ուղղում ենք սխալները

Խաղի նպատակն է զարգացնել աշակերտների ուշադրությունը, ինքնուրույնությունը, հիշողությունը:

Խաղի ընթացքը՝

Աշակերտները շրջան են կազմում: Խաղավարը նախադասություն է ասում, որում առկա են սխալներ:

Օրինակ՝

«Թուղթը ստանում են մետաղից», «Եռանկյունը ունի 2 կողմ», «Փայտը բնական նյութ չէ» և այլն: Նախադասությունները յուրաքանչյուր մասնակցի առաջարկում են հերթականությամբ: Նա, ով սխալ չի գտնում, դուրս է մնում խաղից: Այս դեպքում նույն առաջադրանքը տրվում է հաջորդ մասնակցին: Հաղթում է նա, ով մնում է վերջում:

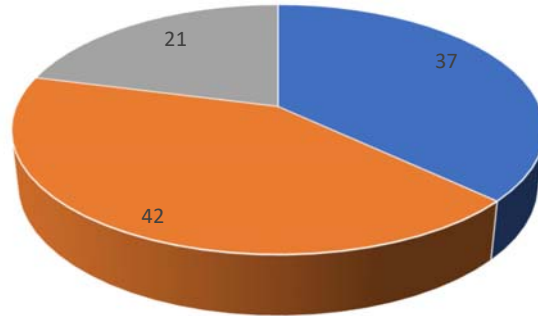
Ընդհանրապես ոչ ավանդական դասերի տեղը պետք է որոշի ուսուցիչը՝ կախված կոնկրետ իրավիճակից, նյութի բովանդակության պայմաններից և հենց ուսուցչի անհատական հատկանիշներից:

Խաղը ուսումնական գործընթացում խթանող միջոց է, բայց ունի արդյունքների կանխատեսման և ախտորոշման դժվարություն:

Աշակերտների համար նախատեսված հարցաթերթիկը պարունակում էր հետևյալ հարցերը (տե՛ս հավելված 1)

1. «Ձեզ դու՞ր է գալիս դասի ժամանակ խաղալ» հարցին աշակերտների 100%-ը պատասխանել է «այո»:
2. «Ինչպիսի՞ խաղեր է կազմակերպել ուսուցիչը Ձեզ հետ» հարցին աշակերտների 42%-ը ընտրել են, երբ իրենք են ստեղծագործում, 37%-ը՝ երբ դասընկերների հետ կատարում են խմբային աշխատանք, իսկ 21%-ը՝ երբ աշխատանքը կատարում են միայն իրենք:

### Ինչպիսի՞ խաղեր է կազմակերպել ուսուցիչը Ձեզ հետ



- Երբ դասընկերների հետ կատարում եք խմբային շխատանք
- Երբ դուք եք ստեղծագործում
- Երբ աշխատանքը կատարում եք միայն դուք

3.«Խաղի մեջ ի՞նչն է Ձեզ ավելի դուր գալիս» հարցին աշակերտները տվել են հետևյալ պատասխանները՝

- Հաղթում եմ - 8%
- Խաղում եմ ինքնուրույն - 40%
- Օգնում եմ ընկերոջս - 8%
- Պահպանում եմ կանոնները - 24%
- Ակտիվ անում եմ - 12%
- Սովորում եմ ավելին - 8%

4. «Ո՞ր խաղն է ավելի հետաքրքրել Ձեզ» հարցին աշակերտները պատասխանել են հետևյալ կերպ.

- Երբ ունենում եմ իմ դերը - 36%
- Երբ ակտիվ մասնակից եմ դառնում - 28%
- Երբ կիրառում եմ գիտելիքներս և ավելացնում - 12%
- Երբ ցուցաբերում եմ յուրօրինակ մոտեցում - 24%

5. «Եղե՞լ են դեպքեր, երբ խաղերը Ձեզ դուր չեն եկել» հարցին աշակերտները տվել են հետևյալ պատասխանները՝

- Երբ պարտվում եմ - 60%
- Երբ կռվում եմ - 8%
- Երբ անարդար եմ - 20%
- Երբ բարոյապարտվում եմ - 12%

Աշակերտների հարցաթերթիկների վերլուծությունից պարզ դարձավ, որ աշակերտների մեծ մասին դուր է գալիս ստեղծագործական և խմբակային խաղեր, որոնց կիրառման ժամանակ երեխաները իրենք են ինքնուրույն հնարում և ստեղծագործում տվյալ խաղը: Նրանք բերկրանքի զգացում են ապրում, երբ ինքնուրույն հաղթում են խաղի զվարճացնող և մրցութային գործառույթները:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

«Խաղը՝ որպես ուսուցման ակտիվ ձև» թեմայի շուրջ տարրական և միջին դպրոցում անցկացրած ուսումնասիրությունների արդյունքների վերլուծությունը թույլ տվեց հանգել հետևյալ եզրակացությանը՝

1. Կրտսեր դպրոցականների համար ամենակարևոր գործողություններից մեկը մնում է խաղը:
2. Խաղը հնարավորություն է տալիս տարրական դասարանների սովորողներին ստացած գիտելիքները պրակտիկայում կիրառել, նոր գիտելիքների ստանալ և սեփական փորձի հիման վրա ինքնուրույն դրանք կիրառել կյանքում:
3. Երեխաների շրջանում անցկացված հետազոտության հիման վրա մշակեցինք կրտսեր դպրոցականի ուսուցման ակտիվությունը ապահովող խաղերի անցկացման մանկավարժական պայմանները: Դրանք են՝
4. Խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում է ինքնուրույնություն, աշխատասիրություն, հոգատարություն, վճռականություն, պատասխանատվության զգացում,
5. Խաղը նպաստում է կյանքի հետագա դժվարությունները ինքնուրույն հաղթահարելուն,
  - Խաղը հնարավորություն է տալիս երեխաներին անկաշկանդ արտահայտել իրենց մտքերը, տեսակետները, կարծիքները,
  - Խաղի ժամանակ ինքնուրույն ստեղծագործելուն,
  - Խաղը նպաստում է երեխայի սոցիալականացմանը, ինքնասպասարկմանը, ինքնավստահությանը, ինքնաճանաչման զարգացմանը:

Ուրեմն՝ խաղի ժամանակ պետք է օգտագործել նաև այդ մեթոդները: Ամեն մի մեթոդ կամ խաղ մի քան կարող է ձևավորել:



## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. **Букатов В.М.**, Педагогические искусства дидактических игр., М., 2003.
2. **Григорович Л.А.**, Марцинковская Т.Д. Педагогика и психология. - М., 2003.
3. **Дружинин В.Н.**, Психология интеллекта // Педагогика. 1998. №2, с. 32-37.
4. **Менжерицкая Д.В.**, Воспитательная детская игра. - М., 1982.
5. **Селевко Г.К.**, Современные образовательные технологии: ИМИТАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ учеб. пособие. - М.: Народное просвещение, 1998.
6. **Усова А.Т.**, «Роль игры в воспитании детей». М., 1976.
7. **Штейнберг В.Э.**, Теория и практика дидактической многомерной технологии, М.: Народное образование, 2015.
8. <http://www.firsteducation.ru/neopols-63-3.html>
9. Համակարգչային գրականություն

## ՀԱՎԵԼՎԱԾ 1

### ՀԱՐՑԱԹԵՐԹԻԿ ԱՇԿԵՐՏՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

Հարգելի աշակերտ, գիտահետազոտական աշխատանքն իրականացնելու համար, մենք ունենք Ձեր օգնության կարիքը, ուստի խնդրում ենք հարցերին պատասխանել որքան հնարավոր է անկեղծ:

1. Ձեզ դու՞ր է գալիս դասի ժամանակ խաղալ
  - Այո
  - Ոչ
  
2. Ինչպիսի՞ խաղեր եկազմակերպել ուսուցիչը Ձեզ հետ
  - Երբ դուք եք ստեղծագործում
  - Երբ դասընկերների հետ կատարում եք խմբային աշխատանք
  - Երբ աշխատանքը կատարում եք միայն դուք
  
3. Խաղի մեջ ի՞նչն է Ձեզ ավելի շատ դուր գալիս
  - Հաղթում եմ
  - Խաղում եմ ինքնուրույն
  - Օգնում եմ ընկերոջս
  - Պահպանում եմ կանոնները
  - Ակտիվանում եմ
  - Սովորում եմ ավելին
  
4. Ո՞ր խաղն է ավելի հետաքրքրել Ձեզ
  - Երբ ունենում եմ իմ դերը խաղում
  - Երբ ակտիվ մասնակից եմ դառնում
  - Երբ կիրառում եմ գիտելիքներս և ավելացնում
  - Երբ ցուցաբերում եմ յուրօրինակ մոտեցում

5. Եղե՞լ են դեպքեր, երբ խաղերը Ձեզ դուր չեն եկել

- Երբ պարտվում եմ
- Երբ կռվում եմ
- Երբ անարդար եմ
- Երբ բարդությունավորվում եմ