«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ՝Նարինե Հարթենյան

Ուսումնական հաստատություն՝ ՀՀ Արագածոտնի մարզի «Կանչի հիմնական դպրոց» ՊՈԱԿ

Երևան 2022

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն ……..……3

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում……4

Եզրակացություն……..…..15

Օգտագործված գրականության ցանկ……..….16

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

<u>Թեմայի կարևորությունը:</u> Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվանում են սովորողների գործունեությունները, սակայն կան տեխնոլոգիաներ, որոնցում այդ միջոցները ներկայանում են որպես հիմնական գաղափարի արտահայտիչներ և արդյունավետության երաշխավորներ: Այսպիսիների շարքին է դասվում դասավանդման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը:

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է հենց խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում:

Ավարտական հետազոտական աշխատանքում փորձել ենք ներկայացնել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները և դրանց կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում, քանի որ արդիականության պահանջներից ելնելով՝ այսօր դրանք մեծ պահանջարկ են վայելում, ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ ու հետաքրքիր:

<u>Ավարտական հետազոտական աշխատանքի նպատակն է</u> խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման և դասակարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման գործընթացի ուսումնասիրության համապատկերը: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք խնդիրներ, ինչպիսիք են՝ ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային գործունեությունը, խաղը որպես սովորելու միջոց, խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները, նպատակային կողմնորոշումների սպեկտրը, խաղային տեխնալոգիաների հիմնական հայեցակարգը, խաղային տեխնալոգիաների յուրահատկությունները, խաղային տեխնալոգիաները նախադպրոցական, կրտսեր, միջին և ավագ դպրոցական հասակում,

ինչպես նաև առանձնացնել խաղային գործունեությունը միջին և դպրոցական հասակում, որպես խաղային տեխնոլոգիաներ տեսակներ ներկայացնել և առանձնացնել գործնական, նմանակող (իմիտացիոն), գործառնական և դերային խաղերը:: Այս բոլոր վերոնշյալ խնդիրների ուսումնասիրման օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաներն են, իսկ առարկան՝ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրևորումները: Աշխատանքը կատարված է համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառմամբ:

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է: Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով:

<u>Խաղային գործունեություն:</u> Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները (ֆունկցիաները).[1]

- *Ժամանցային* (դա խաղի հիմնական ֆունկցիան է՝ուրախացնել, զվարճացնել ու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել),
- Խաղաթերապևտիկ - տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում,
- Ախտորոշիչ - նորմալ վարքից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչումը խաղի ընթացքում,
- Հաղորդակցական (կոմունիկատիվ) – շփման դիալեկտիկայի յուրացում,
- Միջազգային հաղորդակցական,
- *Ինքնառեալիզացում* (ինքնաիրականացում),
- *Շտկող, կանոնավորող,*

[1] Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры.– М.: ОГИ, 2007. – стр. 176

- *Սոցիալականացման:*

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

1. ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է այդ գործընթացում:
3. գործողության զգացմունքայինի բարցրացում, մրցակցություն,
4. խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցություն,
5. խաղի անմիջական և երկրորդայինի ազդեցություն, խաղի տրամաբանություն և ժամանակի զգացում:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

Խաղը որպես սովորելու միջոց: Փորձի փոխանակումն ավագ սերնդից երիտասարդ սերնդին օգտագործում էին դեռ հնուց: Խաղը լայն տարածում է գտնում ժողովրդական դաստիրակության և դպրոցական շրջանում:

Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

1. Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ առարկայի բաժինը:
2. Որպես մասնիկ որևէ մեխանիզմի:
3. Որպես դաս կամ նրա մի մաս:
4. Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային դաստիրակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիրակչության ընթացքում կիրառվում է տարբեր ժամանցային դաստիրակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիրակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող

դաստիրակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Խաղային տեսքը ստացվում է դասի ժամանակ խաղային գործողությունների և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես առաջացնող միջոց, որպես սովորեցնող գործողություն: Խաղային գործողության իրականացումը և պարապմունքի անցկացման ձևը անցկացվում է հետևյալ հիմնական ուղղություններով.[2]

- Ցուցադրական՝ նպատակը դրվում է սովորողի առջև որպես խաղային խնդիր: Սովորելու գործողությունը ենթարկվում է խաղի կանոներին, սովորելու նյութը օգտագործվում է որպես միջոց, սովորելու գործողության մեջ մտնում է մրցակցություն, որը խաղի մեջ մտցնում է ցուցադրական առաջադրանքը, հաջող կատարումը ցուցադրական առաջադրանքը կապում է խաղի արդյունքի հետ:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և հոգեբանական: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը:

<u>Խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները</u> [3]

- Աստիճանի գործածմամբ (բոլոր աստիճանները)
- Փիլիսոփայական հիմքով (հարմարվող)
- Զարգացման հիմնական ֆակտորով (հոգեբանական)
- Փորձի ընկալման կոնցեպցիայով (Ասոցիատիվ-ռեֆլեկտային անձնական կառուցվածքի կողմնորոշմամբ)
- Բնույթի պարունակությունով (բոլոր տիպերը)
- Կառավարման ձևով (բոլոր ձևերը մեխանիզմի խորհրդատվականից մինչև ծրագրային)
- Կազամակերպվող ձևով (բոլոր ձևերը)
- Մոտեցման ձևը երեխային (ազատ դաստիրակություն)
- Ներգործության ձևով (զարգացնող, փնտրող,ստեղծագործող)
- Մոդեռնացման ուղղությամբ (ակտիվացնող)

---

[2] Артемова Л.В. Театрализованные игры дошкольников. – М.: Просвещение, 1991. – стр. 56

[3] Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры.– М.: ОГИ, 2007. – стр. 182

• Սովորեցնելու մակարդակով (մասսայական, բոլոր մակարդակները):

Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտր ՝

- *Յուցադրական:* Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի և ինտելեկտի զարգացում, աշխատանքային գիտելիքի զարգացում:
- *Դաստիարակչական:* Ինքնահաստատման դաստիարակություն, կամք, քայլերի դասավորություն, համագործակցական շփման դաստիրակություն:
- *Զարգացնող:* Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածելու, համեմատելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական ունակության, ռեֆլեքսի ունակությունը կայացնելու որոշումներ:

Խաղային տեխնալոգիաների հիմնական հայեցակարգը:

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: Ունակությունը 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 կանոներին ենթարկվելու և հարաբերությունները մարդկանց հետ: Երեխաների տարիքային փոփոխություններում հիմնական դեր է խաղում նրանց գործունեությունը, ամեն տարիք ունի իր բովանդակությունը: Յուրաքանչյուր գործունեության ընթացքում առաջանում և ձևավորվում են համապատասխան նոր հոգեբանական պատկերացումներ: Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է հիմնականում մինչդպրոցական շրջանում:[4]

Խաղային տեխնալոգիաները նախադպրոցական շրջանում

Երեխան կարողանում է դերային խաղ խաղալ կյանքի երրորդ տարում, ծանոթանալ մարդկային հարաբերություններին, սկսում է տարբերակել անձի արտաքին և ներքին կողմերը, սկսում է անհանգստանալ և սկսում է մտածել դրանց մասին: Երեխայի մոտ ձևավորվում է երևակայական և սիմվոլային գործողության ճանաչումը, որը հնարավորություն է տալիս

[4] Антипина Е.А. Театрализованная деятельность в детском саду: Игры, упражнения, сценарии. - М.: ТЦ Сфера, 2003. - стр. 61 (Серия «Вместе с детьми»).

նրան փոխանակել մի առարկայի ֆունկցիան մյուսով: Առաջանում են փոփոխություններ սեփական զգացմունքներում և ձևավորում է դրանց դրսևորումը, որը թույլ է տալիս երեխային միանալ հասարակական գործունեությանը և շփվել հասարակության հետ: Արդյունքում հիմանական խաղային գործունեությունը մինչդպրոցական շրջանում ձևավորվում է որպես պատրաստակամություն սովորելու, գնահատելու և շփվելու միջոցով:

Խաղի գործնեության ծրագիրը կազմված է զարգացնող խաղերի կոմպլեկտից, որոնք բոլոր իրենց լուծումներով ընդհանուր գաղափարով և տիրապետում են հատուկ բնավորության: Յուրաքանչյուր խաղ իրենից ներկայացնում է խաղերի մի կոմպլեկտ, որոնք երեխան լուծում է խորանարդների, աղյուսների, ստվարաթղտե և պլաստմասե խորանարդների, մեխանիկական դետալների միջոցով:

Առարկայական զարգացնող խաղերը հիմնված են կառույցա-աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի վրա: Դրանք անմիջական կապված են տրամաբանության հետ:

Առաջադրանքները տրվում են երեխային տարբեր ձևերով՝ մանիկենի ձևով, նկարի տեսքով, գրավոր կամ բանավոր ցուցման ձևով և այլն: Եվ այսպիսով երեխան ծանոթանում է ինֆորմացիայի տարբեր փոխանցման ձևերի հետ:[5]

Առաջադրանքներն ունեն մեծ դժվարություններ երբեմն մեծ տարիքի երեխաների շրջանում: Այդ պատճառով խաղերը կարող են հետաքրքրություն առաջացնել նաև հասուն տարիքում: Խաղի աստիճանական բարդացումը օգնում է երեխային գնալ առաջ և ինքնահաստատվել, զարգացնել իր ստեղծագործական ունակությունները, ի տարբերություն սովորելուց, որտեղ ամեն ինչ բացատրվում է և նկարագրվում երեխայի մոտ տպավորիչ ձևով:

Խնդրի լուծումը դրված է երեխայի առաջ ոչ թե մաթեմատիկական խնդրի լուծման ձևով, այլ նկարի, նախշի կամ աղյուսի, խորանարդի և այլ մեխանիզմների ձևով, տեսանելի և ծանոթ ձևերով: Դա օգնում է կապել խնդրը լուծման հետ և ինքնուրույն ստուգել լուծման ճիշտ լինելը: Զարգացնող խաղերում հենց դրանցում էլ կայանում է նրանց յուրահատկությունը: Հաջողված է միավորել սովորելու ձևը պարզից դեպի բարդը, շատ կարևոր ստեղծագործական գործունեությամբ, նրա հնարավորություններով, երբ երեխան կարող է բարձրանալ մինչև իր հնարավորությունների «գագաթնակետին»: Այս կապը հնարավորություն տվեց լուծելու

[5] Акулова О. Театрализованные игры // Дошкольное воспитание, 2005, №4, с. 24

մինգամից մի քանի խնդիր, որոնք կապված են ստեղծագործական ունակությունների զարգացմամբ:

Զարգացնող խաղերը կարող են «սնունդ» տալ ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը դեռ վաղ հասակից: Նրանց աստիճանական խնդիրները միշտ առաջացնում են պահանջներ ստեղծագործական ունակությունների զարգացման համար: Աստիճանական բարձրացումը մինչև գագաթնակետ երեխան հաջողությամբ է անցնում: Զարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ ինչպես սիրված խաղերը նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար:[6]

Խաղային տեխնալոգիաները կրտսեր դպրոցական տարիքում

Երեխաները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային, հաճախակի մտնում են խմբային խաղի մեջ, շարունակում են խաղալ ծրագրերի, խաղալիքների հետ, առաջ են բերում ոչ պլանավորված խաղեր:

Խաղը սովորելու մեջ, խնդիրի ստեղծման ժամանակ կատարվում է ներմուծված իրավիճակի միջոցով, խնդրի իրավիճակում այն առաջանում է խաղացողի խաղը ընկալման շրջանակներում, գործունեությունը կայանում է խաղի կերպարների ձևավորման շրջանում, մի մասն էլ տեղի է ունենում պայմանական խաղի ժամանակ:

Երեխաները գործում են խաղի կանոներով (ինչպես դերային խաղի ժամանակ, տրամաբանությամբ խաղացվող դերը, երևակայական կերպարի արտաքին ձևավորման իրական պատկերացման մեջ): Խաղային գործունեությունը կարգավորում է նաև ուսուցչի դերը, որը մարմնավորում է մասնակցի օգնականի և խորհրդատուի դերը:

Խաղային տեխնոլոգիաներն ուսուցման մեջ ունեն երկու դեր՝ սովորեցնող և ճանաչողական: Խաղի ցուցադրական ֆունկցիան կայանում է խաղի քննարկման ժամանակ, խաղի անալիզը խաղի հարաբերությունն է իրականության հետ: Հետագայում գլխավոր դերը իրականացնողը կատարում է վերջնական եզրակացությունը, որտեղ մասնակիցները քննարկում և վերլուծում են խաղի արդյունքները, խաղայինից մոդելի և իրականության համադրությամբ: Կրտսեր դպրոցական դաստիրակության մեջ ներարված են խաղեր, որոնք

[6] Коретникова И.В. Влияние театрализованной игры на формирование личностных компетенций ребенка-дошкольника http://doshvozrast.ru/metodich/konsultac18.html Дата обращения к ресурсу: 04.10.2022

ունակ են հարստացնելու և երեխաների մոտ առաջացնելու արագ բառապաշար, կապակցված խոսք: Խաղերը ուղղորդված են նաև թվային զարգացմանը, հաշվել սովորելու, տրամաբանության զարգացման, հիշողության և ընդունակությունների ամրապնդմանը:

Ցուցադրական խաղի էությունը կայանում է.[7]

1. նրանց հաճախակի օգտագործման,
2. նպատակային խաղի ծրագրից մինհչև սովորական ցուցադրական վարժություններ:

Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային դասընթացի՝ մեծամասնությունը ներառող, սցենարի գաղափարի ընդհանուր միավորման հետ: Նրա մեջ ներառվում է խաղի անմիջական հետևանքները և վարժությունները, խաղացողի ընդունակությունները ցուցադրող, բնավորության դրսևորումները, համեմատությունը, խաղային խմբերը, որտեղ դպրոցականները կարողանում են տարբերել իրականը անիրականից, խաղային խմբեր որտեղ պետք է կարողանալ ինքնադրսևորվել, հասկանալ, արագ կողմնորոշվել խոսքի մեջ և այլն:

Այս ամենում խաղային սցենարը զարգացնում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

Խաղային գործունեությունը միջին և ավագ դպրոցական հասակում

Դեռահաս տարիքում ցանկություն է առաջանում ստեղծել քո սեփական աշխարհը, առաջանում է ցանկություն մեծանալու, երևակայության բուռն զարգացում է տեղի ունենում, գալիս առաջ են երազանքներ և բանաստեղծական խաղեր: Ավագ դպրոցում հիմնական խաղերի նպատակն է հաստատվել հասարակության առաջ, հաղթահարել հումորի զգացումը, միշտ հաղթելու ցանկություն ունենալ և զարգացնել խոսակցական գործունեությունը:

Այսպիսով խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ:

[7] Антипина Е.А. Театрализованная деятельность в детском саду: Игры, упражнения, сценарии. - М.: ТЦ Сфера, 2003. - стр. 68 (Серия «Вместе с детьми»).

Խաղային տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են՝

- դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ,
- համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը,
- նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության,
- ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է ինքնագնահատականը,
- հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու,
- նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:

Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է: Գուրևիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը:[8]

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),

- կոռեկցիոն-վերականգնողական (խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները, տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում):

[8] Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнесс-тренингах. СПб., 2004. стр. 9

Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում ինքնահաստատվելու: [9]

Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ և ավագ սերնդի՝ հաջորդ սերնդին փորձի փոխանցման միջոց, կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: 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 պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, 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 տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն: [10]

Ավելի փոքր տարիքում երեխաները խաղերի օգնությամբ ստեղծում են իրենց աշխարհը՝ առաջնորդվելով վառ երևակայությամբ: Ավագ դպրոցական տարիքում խաղերը նպատակաուղղված են անձի ինքնահաստատմանն ու կայունացմանը, արժանիքների բացահայտմանը:

[9] Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008, стр. 25
[10] Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика. 1989. стр. 32

Բոլոր գործնական խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից.

1. Նախապատրաստական: Այս փուլի մեջ մտնում է սցենարի մշակումը, պարապմունքի նպատակի որոշումը, առաջադրված խնդրի հիմնավորումը, գործնական խաղի պլանի մշակումը, գործող անձանց բնութագրումը և այլն:

2. Մուտք խաղի մեջ: Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, փորձաքննողների անունները, գլխավոր նպատակը, հիմնավորվում է իրադրությունների ընտրությունը: Առաջադրվում են նաև չափորոշիչները, կանոնները և դրույթները:

3. Խաղի գործընթացը: Խաղն սկսվելուն պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից:

4. Խաղի արդյունքների վերլուծություն և գնահատում: Արտահայտվում են փորձաքննիչները, կարծիքներ փոխանակում, իսկ խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և պարզաբանել իրենց գործողությունները: Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը:

Գոյություն ունեն խաղային տեխնոլոգիաների մի քանի տեսակներ՝ **գործնական, նմանակող (իմիտացիոն), գործառական և դերային:**

Գործնական խաղերը դպրոց են մուտք գործել մեծահասակների կյանքից: Դրանք կիրառվում են նոր նյութի յուրացման գործընթացում և զարգացնում են ստեղծագործական կարողությունները: Խաղը հնարավորություն է ընձեռում հասկանալու և ուսումնասիրելու ուսումնական նյութը տարբեր տեսանկյուններից:

Նմանակող (իմիտացիոն) խաղերի ժամանակ նմանակում են որևէ կազմակերպության կամ արտադրության գործունեությունը: Կարող են նմանակվել դեպքերը, մարդկանց գործունեության կոնկրետ տեսակները (գործնական հանդիպում, պլանի քննարկում, զրույցի անցկացում և այլն):

Գործառական (օպերացիոն) խաղերը օգնում են մշակելու կոնկրետ սպեցիֆիկ գործառություններ իրականացնելու, օրինակ՝ հասարակական ելույթներ ունենալու, քարոզչություն իրականացնելու հմտությունները, շարադրություններ գրելու կարողությունները և այլն: Այսպիսի խաղերը կազմակերպվում են իրականին մոտ պայմաններում:

Դերային խաղերում մշակվում են վարքագծի կանոնները, կոնկրետ անձի գործառույթներն ու պարտականությունները կատարելու կարողությունները: Այսպիսի խաղերի համար մշակվում են սցենարներ, առանձնացվում են յուրաքանչյուր մասնակցի դերերը:

Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից: Զարգացնող խաղերը կարող են լինել տարաբնույթ իրենց պարունակությամբ և բացի այդ, ինչպես սիրված խաղերը, նրանք չեն ձանձրացնում և ստեղծում են միջավայր՝ ազատ և ուրախ ստեղծագործելու համար: Խաղերի իրականացման համար կազմվում է խաղի սցենարը, մասնակից դերակատարների դերերի հստակ կատարման համար: Խաղային սցենարը զարգացնում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկություն, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտական աշխատանքը հնարավորություն է տալիս հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝ խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

Դասավանդման գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման վերաբերյալ ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ խաղային տեխնոլոգիաների նկատմամբ հարկավոր է դրսևորել անհրաժեշտ ուշադրություն, իմանալ դրանց տեսակները, կիրառման յուրատկությունները, առավելություններն ու թերությունները, քանի որ հասարակական նորագույն զարգացումների արդյունքում այսօր լուրջ փոփոխություններ են տեղի ունենում կյանքի ու գիտության բոլոր բնագավառներում, հատկապես մանկավարժության մեջ, քանի որ ուսումնադաստիարակչական աշխատանքների արդյունավետությունը մեծապես պայմանավորված է ուսումնական նյութի նկատմամբ եղած հետաքրքրությամբ, ինչին կարելի է հասնել ինտերակտիվ տեխնոգոլիաների ուսուցմամբ:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցալական և հոգեբանական: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը: Խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է հիմնականում նախադպրոցական շրջանում, սակայն մեր ավարտական հետազոտական աշխատանքի ուսումնասիրության արդյունքում եկել ենք այն եզրահանգման, որ նույնիսկ բուհական ուսումնառության մեջ կարելի է ներմուծել խաղային տեխնոլոգիաները, հատկապես սեմինար և գործնական պարապմունքների ընթացքում կարելի է հաջողությամբ կիրառել դրանք՝ ապագա մանկավարժի մասնագիտական որակները ձևավորելու և կատարելագործելու նպատակով:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Акулова О. Театрализованные игры // Дошкольное воспитание, 2005, №4, с. 24
2. Антипина Е.А. Театрализованная деятельность в детском саду: Игры, упражнения, сценарии. - М.: ТЦ Сфера, 2003. - 128 с. (Серия «Вместе с детьми»).
3. Артемова Л.В. Театрализованные игры дошкольников. – М.: Просвещение, 1991. –С.118
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика. 1989.
5. Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнесс-тренингах. СПб., 2004.
6. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры.– М.: ОГИ, 2007. – 304с.
7. Коретникова И.В. Влияние театрализованной игры на формирование личностных компетенций ребенка-дошкольника http://doshvozrast.ru/metodich/konsultac18.htm Дата обращения к ресурсу: 04.10.2022
8. Мухина С. А., Соловьева А. А. Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008