

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն. 2

Մեծերը խաղի մասին 4

Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների
խթանման միջոց 5

Հետազոտության նպատակը 10

Հետազոտության տեսական-մեթոդական հիմքերը 11

Ճանաչողական գործունեությունը զարգացնող խաղեր և վարժություններ. 14

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները 19

Եզրակացություն..... 21

Գրականության ցանկ 22

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Տարրական դպրոցում դասավանդելիս խնդիրները բազմակի են և ամեն անգամ առնչվում են նոր խնդիրների: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխաներին բնորոշ են առանձնահատկություններ, որոնք հանդիսանում են նախադպրոցական տարիքի օրգանական շարունակությունը: Կրթական գործունեությունը պահանջում է բարձրագույն հոգեկան գործառույթների՝ մտածողության, ուշադրության, հիշողության, երևակայության ինքնաբերական զարգացում: Երեխան սկսում է տիրապետել հատուկ գործողությունների, որոնք հնարավորություն են ընձեռում կենտրոնանալ կրթական գործընթացի վրա, հիշողության մեջ պահպանել տեսածը կամ լսածը, պատկերացնել որևէ բան, ինչը նախկինում չի տեսել: Եթե նախադպրոցական տարիքում խաղային գործունեությունն էր պայմանավորում բարձրագույն հոգեկան գործընթացների զարգացումը, ապա կրտսեր դպրոցական տարիքում այդ դերը բաժին է ընկնում կրթական գործընթացին: Այս տարիքում զարգանում է ուշադրությունը: Ուշադրությունը, արթունության ակտիվ վիճակ է, ընկալման ընտրողական ուղղվածություն, որը բնութագրվում է օրգանիզմի պատրաստակամությամբ՝ պատասխանելու ազդակին և արտահայտվում որոշակի օբյեկտի նկատմամբ հոգեկան գործունեության ուղղվածությամբ, որն անհատի համար ունի հաստատուն կամ իրավիճակային նշանակություն: Կախված անհատի գիտակցական ընտրությունից և կարգավորման առանձնահատկություններից՝ առանձնացվում են կամային, ոչ կամային և հետկամային ուշադրության տեսակներ: Ոչ կամային ուշադրությունը բնածին գործընթաց է, իրականանում է օրգանիզմի վրա որոշակի ուժի գրգռիչի ազդեցության ժամանակ և մարդուց հատուկ ջանքեր չի պահանջում: Հասարակական գործունեության ընթացքում մարդը կարողանում է կառավարել իր ուշադրությունը: Ուստի մարդու կամքին ենթարկվող ուշադրությունը կոչվում է կամային: Դասի ընթացքում ուսուցիչը երեխայի ուշադրությունը հրավիրում է ուսումնական նյութի վրա, տևականորեն պահում է, տեղափոխում է աշխատանքի մի ձևից մյուսին: Նախադպրոցականի հետ համեմատած, կրտսեր դպրոցականներն ավելի ուշադիր են: Նրանք արդեն կարողանում են կենտրոնացնել իրենց ուշադրությունը ոչ այնքան հտաքրքիր գործունեության վրա, բայց նրանց մեջ այնուամենայնիվ գերակշռում է ոչ կամային ուշադրությունը: Նրանց համար արտաքին տպավորություններն ուժեղ, շեղող գործոններ են: Նրանց դժվար է կենտրոնանալ անհասկանալի, բարդ նյութի վրա: Ուշադրությունն աչքի է ընկնում ոչ մեծ ծավալով: Կրտսեր դպրոցականը միևնույն աշխատանքի վրա կենտրոնացնում է իր

ուշադրությունը 10-20ր: Բայց եթե երեխան չի կարողանում կենտրոնանալ, դա չի նշանակում, որ նա տառապում է ուսման որևէ խանգարումով: Հաշվի առնելով սովորողների, հատկապես փոքր տարիքի, համեմատաբար արագ հոգնածությունը, ուշադրությունը շեղող գործոնները մանկավարժները խորհուրդ են տալիս փոխել աշխատանքի մոտեցումը և կիրառել մեթոդների բազմազանություն: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են **խաղի** մեջ: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Որպեսզի կարողանանք սովորողներին ներգրավել դասի մեջ, պետք է կիրառել հետաքրքրաշարժ ու ուշադրությունը զարգացնող խաղեր: Տրամաբանական և հետաքրքրաշարժ խաղերը հետաքրքրում են երեխաներին: Կենտրոնացման բացակայությունը, ցրվածությունը երեխաների շրջանում շատ տարածված խնդիր է: Այդ իսկ պատճառով էլ որոշեցի ինձ համար որոշ բացահայտումներ անել և խնդիրը ուսումնասիրել խորքային: Հետազոտությանս նպատակը դարձավ աշակերտների ուսման նկատմամբ հետաքրքրասիրության պակասի, ցրվածության, կենտրոնացման բացակայության, անտարբերության նախադրյալների բացահայտումը:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է **խաղը**, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից:

«Խաղը երեխայի ազատ գործունեությունն է...
Նրա մեջ ձևավորվում են մարդկային հոգու բոլոր կողմերը,
Նրա միտքը, նրա սիրտը, նրա կամքը»:

Կ.Դ. Ուշինսկի

Խաղն իր գորավոր պոտենցիալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ:

Շ Ա Ամոնաշվիլի

Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից: Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքային գործընթացներում:

Լ. Ս. Վիգոտսկի

Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ. այն ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ:

Ֆ. Ֆոյոբել

Խաղի ժամանակ երեխաներին տվեք կատարյալ ազատություն, և դուք իսկույն կիմանաք նրանց սովորություններն ու հակումները:

Ս Ի Դեմկով

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՃԱՆԱՉՈՂԱԿԱՆ

ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Գիտելիքների յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների:

Ուսուցման նպատակի նման ընկլումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի ապահովումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը: Այդ նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական

գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահաստուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ աշակերտ կամ աշակերտ – աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ – ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Դպրոցում կենդանի մանկավարժական գործընթացում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղ պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ միաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:

Ինչպես ցանկացած հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցան նկատմամբ:

Շատ մանկավարժներ առաջարկում են (որոշ տեղեր նաև կիրառում) **հոգեկան խթանման մի հիանալի միջոց՝ խաղը**: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում, քանի որ, ըստ հոգեբանների, այդ տարիքն առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան: Այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն:

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 երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համատություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, **դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր:**

Խաղի ընթացքում մեծ 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 դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն միայն, 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 է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում 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 մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:**

Անձի զարգացման մեր հերթական բաղադրատոմսը չի կարող վիճարկել և ոչ մի մասնագետ: Այն միշտ էլ եղել է բազմաթիվ մանկավարժների մանրակրկիտ ուսումնասիրության առարկան: Խոսքը ստեղծագործական մտածողության մասին է:

Զարգացնող ուսուցման հիմնական խնդիրներից մեկը դպրոցականների մեջ ակտիվ, ինքնուրույն, ստեղծագործական մտածողության ձևավորումն է: Ակտիվ մտածողությունը կարող է և ինքնուրույն չլինել: Ինքնուրույն մտածողությունը ոչ միշտ է ստեղծագործական: Մինչդեռ ստեղծագործական մտածողությունը անպայմանորեն և՛ ակտիվ է, և՛ ինքնուրույն:

Ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար անհրաժեշտ է աշակերտներին հաճախակի դնել այնպիսի պրոբլեմային իրավիճակներում, որոնց մեջ

նրանցից պահանջվի հետազոտական մոտեցում: Հարկավոր է այնպես կազմակերպել պարապմունքները, որ աշակերտների մեջ ծագեն ոչ միայն պրոբլեմային հարցեր, այլև դրանք ինքնուրույնաբար լուծելու ձգտում: Ստեղծագործական մտածողությունը հետազոտական պրոցեսի հիմնական բաղադրամասն է, երբ աշակերտն ինքն է բացահայտում, ինքն է գտնում պրոբլեմի լուծման մինչ այդ իրեն անհայտ ուղին:

Ինչի՞ց է սկսվում պրոբլեմի նկատմամբ ճիշտ մոտեցումը: Նրանից, որ ճանաչողության պրոցեսում աշակերտի մեջ ծագում է դժվարություն. նա չի կարողանում նախկինում յուրացրած գիտելիքների միջոցով բացատրել նոր, իրեն հետաքրքրող փաստերն ու երևույթները: Ինքն՝ աշակերտն է ձգտում գտնել կամ յուրացնել նոր տեղեկություններ, գործողության նոր եղանակներ, որպեսզի վերացնի տվյալ երևույթը հասկանալու ընթացքում առաջացած հակասությունը: Դասի ժամանակ ճանաչողական պահանջմունք առաջացնել՝ նշանակում է ստեղծել պրոբլեմային իրադրություն: Աշակերտին պրոբլեմի լուծման պրոցեսի մեջ ներգրավելու համար անհրաժեշտ է նաև պրոբլեմի հստակ սահմանումը, նրա ձևակերպումը, իսկ այնուհետև, ստեղծելու համար վարկածների առաջաջում՝ դրանց ստուգում ու հիմնավորում:

Ոչ միայն ստեղծագործական, այլև ինքնուրույն մտածողության զարգացումը պահանջում է պարապմունքների այնպիսի կազմակերպում, երբ գիտելիքները տրվում են ոչ թե պատրաստի վիճակում, այլ մեծ մասամբ աշակերտները դրանք ձեռք են բերում ինքնուրույնաբար:

Բազմաթիվ դիտարկումները ցույց են տալիս, որ երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները մեծ չափով կախված են ոչ միայն շրջապատի իմացական մակարդակից /ընտանիք, համադասարանցիներ, մանկավարժներ, ստեղծագործական խմբակներ և այլն/, այլև նրա ստեղծագործական ընդունակությունների հանդեպ շրջապատի ցուցաբերած գնահատականից: Մեծահասակները, նախ և առաջ ծնողները, բնականաբար, ավելի բարձր են գնահատում իրենց երեխաների ստեղծագործական ընդունակությունները, քան մանկավարժներն ու անգամ իրենք՝ երեխաները: Նրանք իրենց երեխաներին ավելի լավ են ճանաչում, սիրում ու ցանկանում քաջալերել՝ ընդգծելով նրանց արժանիքները: Նկատենք, որ մանկավարժները դա ավելի քիչ են անում:

Այստեղից հանգում ենք տխուր եզրակացության, որ ստեղծագործական դրսևորումների հանդեպ խրախուսական վերաբերմունքի անտեսումը վնասում է

երեխաներին՝ իրագործելու իրենց հնարավորություններն ու բացահայտելու սեփական անհատականությունը: Այն նվազեցնում է ինտելեկտի իրական առարկայական ցուցանիշները՝ բացասաբար ազդելով երեխայի ստեղծագործական զարգացման վրա: Անշուշտ, երեխայի ստեղծագործական դրսևորումները պայմանավորված են անձի հոգեբանության ոլորտում ուսուցչի ունեցած գիտելիքներով և մանկավարժական գործունեության մեջ դրանց գրազետ կիրառման ունակությամբ: Մանկավարժական գործունեության մեջ այն նախ և առաջ արտահայտվում է ուսուցման յուրաքանչյուր պահին ուսուցչի ունեցած առավելագույն ներգրավվածությամբ և առկա հոգեբանական բոլոր պաշարների լիարժեք օգտագործմամբ: Հայտնի է, որ վառ ստեղծագործական ընդունակություններ ունեցող երեխաները հարուցում են ոչ միայն աշակերտների, այլև որոշ ուսուցիչների հակակրանքը: Դա հաճախ մանկավարժների մասնագիտական անբավարար մակարդակի հետևանք է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ տարրական դպրոցում քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի կիրառման հնարավորությունների բացահայտումն ու հիմնավորումն է՝ որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող մանկավարժական տեխնոլոգիա:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԳԻՏԱԿԱՆ ՎԱՐԿԱԾԸ: Կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանն ուղղված քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան կլինի կիրառելի և արդյունավետ, եթե.

■ վեր հանվեն քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի գիտամանկավարժական հիմքերը՝ տարրական դպրոցում կիրառելու համատեքստում,

■ բացահայտվեն տարրական դպրոցում քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի կիրառման արդյունավետությանը նպաստող հիմնական պայմանները,

■ քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի կիրառումը ժամանակակից տարրական դպրոցում համապատասխանեցվի և հարմարեցվի կրտսեր դպրոցականների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններին:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐՆ ԵՆ՝

■ Գիտարկել սովորողների ճանաչողական կարողությունների զարգացման դերն ու անհրաժեշտությունը տարրական դպրոցում:

■ Ուսումնասիրել քննադատական մտածողության տեխնոլոգիայի գիտատեսական, մեթոդաբանական հիմքերը և հիմնավորել տեխնոլոգիայի կիրառման հնարավորությունները կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացման գործում:

■ Հիմնավորել քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան՝ որպես ակտիվ և ադապտիվ մանկավարժական տեխնոլոգիա, որը նպաստում է կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը:

■ Գիտափորձով հավաստել, որ քննադատական մտածողության տեխնոլոգիան արդի տարրական դպրոցում արդյունավետ կիրառվող և կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական կարողությունների զարգացմանը նպաստող ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիա է և սահմանել դրա կիրառության արդյունավետ մանկավարժական պայմանները:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՏԵԱԱԿԱՆ-ՄԵԹՈԴԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԻՄՔԵՐԸ

Խաղի նկատմամբ հետաքրքրության կորուստը կապված է հենց խաղային գործունեության զարգացման առանձնահատկությունների հետ: 3-5 տարեկանում երեխաները հաճույք են ստանում խաղի գործընթացից, 5-6 տարեկանում՝ ոչ միայն գործընթացից, այլև արդյունքից, շահումից: Կանոններով խաղերում, որոնք բնորոշ են նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքներին, հաղթում է նա, ով ավելի լավ է յուրացրել խաղը: Խաղային մոտիվացիայում գործընթացից շեշտադրվում է արդյունքը, բացի այդ, զարգանում է հասնելու դրդապատճառը: Մանկական խաղի զարգացման ընթացքը հանգեցնում է նրան, որ խաղային մոտիվացիան աստիճանաբար իր տեղը գիջում է ուսումնականին, որի ընթացքում գործողությունները կատարվում են կոնկրետ գիտելիքների, կարողությունների համար, ինչն իր հերթին հնարավորություն է տալիս ստանալու խրախուսանք, մեծահասկաների, հասակակիցների ընդունումը, հատուկ կարգավիճակ:

Այսպիսով, կրտսեր դպրոցական տարիքում ուսումնական գործունեությունը դառնում է առաջնային: Այն բավական բարդ գործունեություն է, որը պահանջում է ժամանակ և ջանքեր. 10-11 տարի: Բնականաբար, այն ունի որոշակի կառուցվածք:

Առաջին բաղադրիչը մոտիվացիան է: Ուսումնական գործունեությունը բազմադրդապատճառականցված է. այն դրդվում և ուղղորդվում է ուսումնական տարբեր դրդապատճառներով: Նրանցում կան դրդապատճառներ՝ առավել ադեկվատ ուսումնական խնդիրներին. եթե նրանք ձևավորվում են աշակերտի մոտ, նրա ուսումնական գործունեությունը դառնում է արդյունավետ, իմաստավորված: Դ. Էլկոնինը դրանք անվանել է ուսումնա-ճանաչողական դրդապատճառներ: Նրանց հիմքում ընկած են ճանաչողության և ինքնագարգացման պահանջմունքները: Երեխան պետք է մոտիվացված լինի ոչ միայն ուսումնական գործունեության արդյունքով այլև հենց նրա գործընթացով: Սա նաև սեփական անձնային աճի, ինքնակատարելագործման, ընդունակությունների զարգացման դրդապատճառն է:

Կան որոշ ընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս:

- Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել, բայց չճնշել:

- Անհրաժեշտ է ապահովել, որ յուրաքանչյուր մասնակից հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերել:

- Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունքով, առանց պարտադրման:

- Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողների արժանապատվությունը:

- Խաղի բովանդակությունը, կանոններն ու պայմանները երեխաների համար պետք է լինեն հստակ և հասկանալի:

- Խաղը չպետք է պարունակի որևէ տարր, որը կարող է վնասել երեխաների առողջությանը:

- Առարկաները և նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու համար, պետք է լինեն անվնաս և հարմար օգտագործման համար:

- Շարժուն խաղերը նպատակահարմար է անցկացնել ընդարձակ տարածքում: Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հաճույքով, իր գործով տարված: Երբ խմբում հարմարավետ միջավայր է, մասնակիցները գործում են ավելի վստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել: Խաղերն այդպիսի մթնոլորտ ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են: Ձեզ ներկայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի մթնոլորտում, որտեղ նրանք ուրախություն և բավարարվածություն կստանան: **Խաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց են:** Խաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են **կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն:** Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային, հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ, հմտություններ և ընդունակություններ: Խաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ռեալիզացնել ուսումնական նպատակների լայն սպեկտրը: Սակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում, իսկ բավականությունը լավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում: Խաղերը և վարժությունները միշտ պահանջում են անհատական մոտեցում, և անհրաժեշտ է դրանց կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել որոշակի օրինաչափությունների: Խաղերում երբեմն դժվարություններ են առաջանում դերերը բաժանելիս: Լինում են գլխավոր և երկրորդական, հետաքրքիր ու անհետաքրքիր դերեր: Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել, որպեսզի մասնակիցները գտնվեն հնարավորինս հավասար պայմաններում: Դերերը կարելի է բաժանել վիճակահանությամբ կամ էլ հերթականությամբ փոխանցել բոլորին: Խմբավարի դերը ոչ այնքան անմիջական մասնակցությունն է, որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելը: Խմբավարը պետք է նաև ուշադիր լինի մասնակիցների ապրումների և զգացմունքների նկատմամբ:

Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ «կոչում շնորհելը» (ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու

դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

ՃԱՆԱՉՈՂԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆԸ ՋԱՐԳԱՅՆՈՂ ԽԱՂԵՐ ԵՎ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Խաղ «Հետևիր և կատարիր»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրության տեղափոխման ունակությունը:

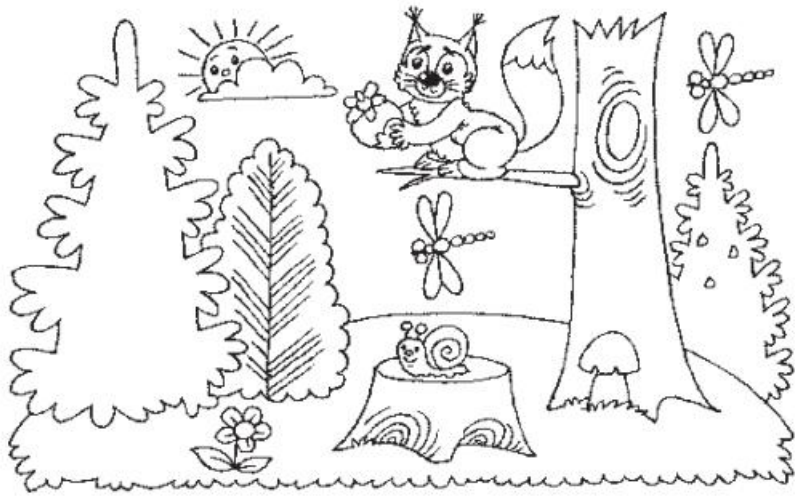
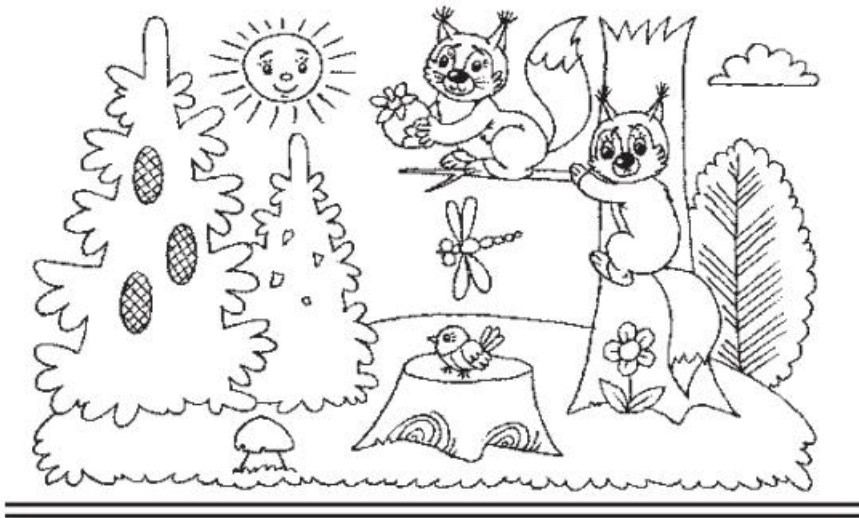
Անհրաժեշտ նյութեր – չկան: Ընթացքը: Խմբավարն անվանում է մի քանի բառ՝ «աթոռ», «մահճակալ», «մատիտ», «տետր», «գիրք», «ագռավ», «ծիրան», «պատառաքաղ» և այլն: Ըստ նախնական պայմանավորվածության՝ երեխան պետք է արձագանքի որոշակի խմբի կամ խմբերի (կենդանի, կահույք, բույս, ուտելիք, միրգ) պատկանող բառերը լսելիս: Օրինակ՝ խմբավարն ասում է. «Այժմ ես կթվեմ բառեր, դուք պետք է ուշադիր լսեք: Երբ որևէ մրգի անուն լսեք, ծափ կտաք»: Եթե երեխան ընկճվի, շփոթվի, ապա վարժությունը կրկնեք ևս մեկ անգամ: Երբ երեխան յուրացնում է առաջին հրահանգը, խաղը կարելի է աստիճանաբար բարդացնել: Երկրորդ հրահանգի դեպքում կարելի է երեխային առաջարկել, որ կանգնի այն ժամանակ, երբ լսի բույսերի անուններ: Վերջում կարելի է միավորել առաջին և երկրորդ խաղերը, այսինքն՝ երեխան ծափ է տալիս մրգի անվանում լսելիս և կանգնում է՝ բույսի դեպքում:

Խաղ «Գտիր տարբերությունները»

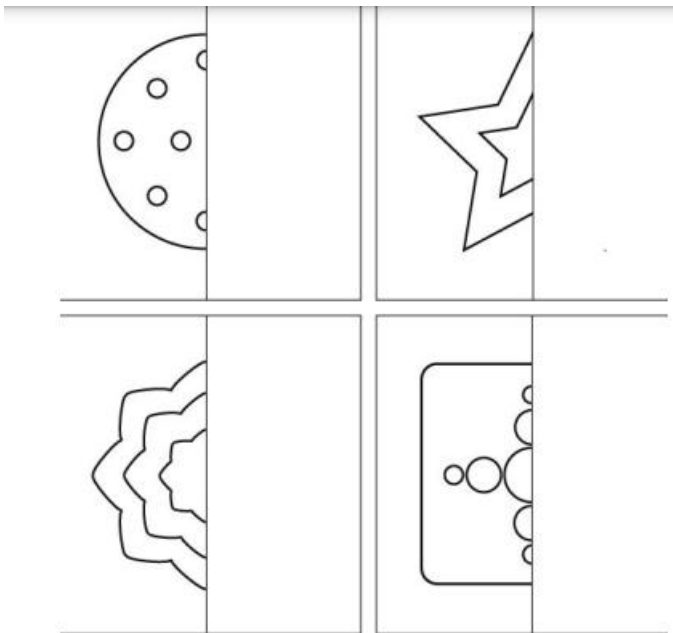
Նպատակը – զարգացնել ուշադրության կենտրոնացումը:

Անհրաժեշտ նյութեր – նույն նկարի 2 տարբերակ, որոնք պարունակում են 10-12 տարբերություններ, մի քանի անավարտ նկարներ, կիսատ ներկված նկարներ: (Տե՛ս հավելված, նկար 9; 10; 11):

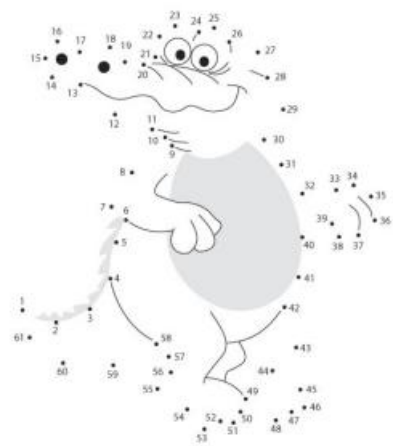
Ընթացքը: Առաջին վարժություն: Երեխային խնդրել, որ համեմատի նկարները և նշի դրանց տարբերությունները (նկար 9): Երկրորդ վարժություն: Երեխային ցուցադրել անավարտ նկարները և խնդրել ավարտել դրանք (նկար 10): Երրորդ վարժություն: Երեխային առաջարկել միացնել կետերը հաջորդականությամբ, որպեսզի նկար ստացվի: Նկարը կարելի է գունավորել: Կետերը կարելի է միացնել ինչպես թվերի աճման հաջորդականությամբ, այնպես էլ հակառակ՝ նվազման կարգով: Հակառակ հաջորդականությամբ միացնելու դեպքում առաջադրանքը բարդանում է (նկար 11):



Նկար 9



Նկար 10



Նկար 11

Վարժություն «Ուշադրություն»

Նպատակը – զարգացնել կամաձին ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – նկարչական թուղթ, գունավոր մատիտներ:

Ընթացքը: Երեխային տալ թուղթ, գունավոր մատիտներ և խնդրել նկարել 10 եռանկյունի: Երբ ավարտի այդ աշխատանքը, երեխային զգուշացնել, որ այժմ պետք է ուշադիր լինի, քանի որ հրահանգը տրվելու է միայն մեկ անգամ: Հրահանգ: «Եղի՛ր ուշադիր, կարմիր մատիտով ընդգծի՛ր երրորդ և յոթերորդ եռանկյունները»: Եթե երեխան հարցեր է տալիս, խմբավարը պատասխանում է. «Արա այնպես, ինչպես հասկացել ես»: Եթե երեխան կատարի առաջին հրահանգը, կարելի է վարժության պահանջները բարդացնել:

Խաղ «Մտապահիր առարկաները»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, տեսողական հիշողու- թյունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – թուղթ, գրիչ, 10-15 առարկա՝ ըստ նախընտրության (դումինո, շաշկի, մկրատ, մատիտ և այլ տարբեր առարկաներ):

Ընթացքը: Խմբավարը նախօրոք շրջանի մեջ դասավորում է 10- 15 առարկա, որոնք ծածկված ենթողթով: Խմբավարի մոտ պետք է լինի թուղթ և գրիչ՝ երեխաների պատասխանները գրանցելու համար: Մասնակիցները նստում են շրջանով: Երբ բոլոր մասնակիցները պատրաստ լինեն վարժության կատարմանը, խմբավարը բացում է առարկաները և ցուցադրում 15-30 վայրկյան: Երեխաները պետք է հիշեն ցուցադրված առարկաները: Այնուհետև խմբավարն առարկաները նորից ծածկում է: Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է հիշի հնարավորինս շատ առարկա և դրանց նկարագրությունները (ինչպես են դրված, ինչ գույն և տեսք ունեն և այլն):

Խաղ «Մատներ»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, կենտրոնացվածությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

Ընթացքը: Երեխաները նստում են շրջանով: Խմբավարն ասում է. «Հարմար դիրքով տեղավորվեք աթոռներին: Ձեռքերը դրեք ծնկներին այնպես, որ ձեռքի մատները ծնկներից ցած դիրքում լինեն: Մատները թողնում եք ազատ: «Սկսեցինք» հրահանգի դեպքում հաջորդաբար և դանդաղ պտտացրեք ցուցամատը, միջնամատը և

մատնեմատը՝ համաչափ արագությամբ և մի ուղղությամբ այնպես, որ մեկը մյուսին չդիպչեն: Ուշադրությունը կենտրոնացրեք այդ շարժումների վրա: «Կանգ առ» հրահանգի դեպքում դադարեցրեք շարժումները»: Վարժությունը կրկնել մի քանի անգամ՝ 5-15 րոպե տևողությամբ:

Խաղ «Ուշադիր լինենք միմյանց հանդեպ»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – չկան:

Ընթացքը: Տարբերակ առաջին: Մասնակիցներից մեկը նստում է մեջքով լսարանին: Նա պետք է մանրամասնորեն նկարագրի ներկաներից որևէ մեկի արտաքինը՝ հագուստի դետալները, սանրվածքը, կոշիկները և այլն: Տարբերակ երկրորդ: Խմբավարը մասնակիցներին խնդրում է բաժանվել զույգերի և կանգնել միմյանց մեջքով: Խմբավարն անցնում է բոլոր մասնակիցների կողքով և ամեն մեկին տալիս է մեկ հարց զուգընկերոջ մասին (արտաքինի, հագուստի մասին և այլն):

Խաղ «Կոճակները»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը:

Անհրաժեշտ նյութեր – քառակուսի վանդակներով խաղադաշտ (շախմատի նման), տարբեր տիպի կոճակներ, յուրաքանչյուր կոճակից՝ երկուական: Ընթացքը: Խաղում են երկու մասնակից: Մասնակիցներին տրվում են հավասար քանակությամբ և նույն տեսակի կոճակներ: Յուրաքանչյուր խաղացող ունի խաղադաշտ, որը քառակուսի է և բաժանված է վանդակների: Խաղը սկսողն իր դաշտում դնում է երեք կոճակ, երկրորդ խաղացողը պետք է նայի և հիշի, թե կոճակներից յուրաքանչյուրը որտեղ է դրված: Այնուհետև առաջին խաղացողը թղթով ծածկում է իր խաղադաշտը, իսկ երկրորդ մասնակիցը պետք է իր դաշտում կրկնի կոճակների ճիշտ նույն դասավորությունը (հայելային արտացոլմամբ): Որքան վանդակներն ու կոճակները շատանում են, այնքան խաղը դառնում է հետաքրքիր և դժվար:

Նախադպրոցական տարիքի երեխաների մտավոր դաստիարակությունը մանկապարտեզի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է՝ երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ձևավորել նրա անձնավորությունը: Այդ մասին Ա.Ն. Լեոնտևը նշել է, որ երեխայի մտավոր զարգացումը չպետք է դիտել նրա հոգևոր զարգացումից,

հետաքրքրություններից, զգացմունքներից և ընդհանրապես նրա հոգևոր կերպարը կազմող այլ գծերից կտրված:

Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այդ հանգամանքը՝ դաստիարակը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերած գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Տարիքի հետ մեկտեղ երեխան շրջապատողների հետ մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում են նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերը, բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական, թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այդպիսի փոփոխությունը պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն, որը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հաստուկ տեղ են գրավում **դիդակտիկ խաղերը**: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ դաստիարակին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են **դիդակտիկ խաղեր**: Քանի որ երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները դեռ այնքան զարգացած չեն, որպեսզի կիրառվեն ուսուցման առավել բարդ՝ դպրոցական մեթոդներ, **դիդակտիկ խաղերի** օտագործումը լիովին համապատասխանում է նրանց տարիքային առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին: Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և

խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ դաստիարակը ղեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Դաստիարակի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ: Մանկապարտեզում երեխաների ուսուցման տեսական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Դաստիարակի և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա դաստիարակը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց, «այն կդառնա ձանձրալի նմանակ», - ինչպես նշում է Ջ.Մ. Բոդուսլավսկայան:

Անդրադառնալով խաղերի միջոցով լեզվի ուսուցմանը, Ի.Կազժյուսը նշեց, որ մեր ժամանակներում խաղը որպես ուսուցման միջոց ոչ միայն արդյունավետ է, այլև համարվում է դասավանդման շարժիչ ուժ: Խաղը ուսուցման միջոց է, որը նպաստում է դասի արդյունավետության բարձրացմանը: Այն կարող է փոխել նախկին հնացած պատկերացումները դասի անցկացման վերաբերյալ:

Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի եւ

աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ կերպով յուրացումը: Միաժամանակ, ըստ բանախոսի, խաղերի մեջ պետք է ներգրավվել ոչ միայն թույլ, այլև ուժեղ աշակերտներին:

-Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ուսուցիչը հանդես չի գալիս դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունի ընդամենը սովորողի դեր: Միաժամանակ խաղն առաջացնում է մրցակցություն աշակերտների միջև, քանի որ բոլորը ձգտում են հաղթողի դերում լինել եւ շատ միավորներ վաստակել: Ուսուցիչը պետք է կարողանա նաև խաղի մեջ ընդգրկել այն աշակերտներին, ովքեր ամաչկոտ են. նրանց պետք է տալ այնպիսի դերեր, որ նրանք շարունակեն իրենց մասնակցությունը խաղին,-ասաց Ի.Կազժյուսը:

Խաղի անցկացման համար անհրաժեշտ է նախօրոք դասարանում հարմարություն ստեղծել՝ աթոռների, սեղանների տեղափոխում, միանման պարագաների ընտրություն: Ուսուցիչը աշակերտներին պետք է բացատրի, թե որն է խաղի անցկացման թեման, պարզի խաղի կանոնները:

Խաղի արդյունավետ անցկացման համար ուսուցիչը պետք է հանձնարարություն տա աշակերտներին եւ վերահսկի խաղի անցկացման ողջ ընթացքը, քանի որ այն կարող է խառնաշփոթի վերածվել եւ հակառակ արդյունքը տալ: Խաղի ընթացքում օգտագործվող դիդակտիկ պարագաներն օգնում են աշակերտին ավելի մեծ տպավորություն ստանալ խաղին առնչվող թեմայի վերաբերյալ:

Տարրական դասարաններում, ինչպես նշեց Ի.Կազժյուսը, ուսուցիչը կարող է աշակերտների հետ տարբեր առարկաներ պատրաստել, հանձնարարել աշակերտներին այս կամ այն պարագաները գտնել դասասենյակում եւ այլն:

Մեր այն հարցին, թե արդյոք Ֆրանսիական դպրոցներում դասերի ժամանակ խաղերի անցկացումը մեծ կիրառություն ունի, թե ոչ, Ի.Կազժյուսն ասաց, որ դրանք ավելի շատ կիրառվում են լեզուների դասավանդման ժամանակ, քանի որ քերականությունը շատ բարդ է, եւ եթե դասարանը քարացած նստած է, ապա աշակերտներին քերականության ուսուցումը ձանձրույթ կպատճառի:

Եզրակացություն.

Խաղում երեխաները վառ արտահայտում են սոցիալական զգացմունքները, ձգտում են ամեն ինչ անել միասին: Խաղը ուժեղացնում է հավաքական զգացմունքները, կոլեկտիվ փորձառությունները: Բայց երեխաների հետ բոլոր կրթական աշխատանքները հաջողությամբ իրականացնելու համար պետք է լավ իմանալ յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական առանձնահատկությունները: Դիդակտիկ խաղերում հստակ դրսևորվում են յուրաքանչյուր մասնակցի բնավորության գծերը՝ և՛ դրական՝ համատարություն, նպատակասլացություն, ազնվություն և այլն, և՛ բացասական՝ եսասիրություն, պարծենկոտություն:

Խաղերում դրսևորվում են նաև երեխայի բնավորության այնպիսի գծեր, որոնք կարող են օրինակ ծառայել մյուսների համար՝ ընկերասիրություն, արձագանքողություն, համեստություն, ազնվություն և այլն: Ուսուցիչը խաղացողների ուշադրությունը հրավիրում է այս հատկանիշների վրա՝ դա անելով շատ ուշադիր:

Այսպիսով, **խաղերի օգնությամբ բացահայտվում են** երեխաների անհատական առանձնահատկությունները, նույն խաղերի միջոցով ուսուցիչը վերացնում է իր աշակերտների բնավորության մեջ անցանկալին:

Այսպիսով, խաղի միջոցով կարելի է տալ ճանաչողական գիտելիքներ և իրականացնել հետևյալ նպատակներն ու խնդիրները.

- Երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- Բանավոր խոսքի զարգացում
- Ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում
- Ազատ և անկաշական դ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ
- Նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում
- Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
- Գեղագիտական ճաշակի զարգացում
- Տեսածի, լսածի վերաբերյալ խոսելու կարողություն
- Իրավիճակը շտկելու կարողություն
- Բարդույթներից ազատագրում

Օգտագործված գրականության ցանկ

ՀՈԳԵԲԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ ԵՎ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ - ՁԵՌՆԱՐԿ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՆԵՐԻ,
ՄԱՆԿԱՎԱՐԺՆԵՐԻ ԵՎ ՀՈԳԵԲԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ - Երևան 2014
Խաղալով սովորենք - Ջուլիետա Գյուլամիրյան - Երևան 2009