

«Քայլ առ քայլ» բարեգործական հիմնադրամ

«Նախադպրոցական հաստատության մանկավարժական աշխատողների մասնագիտական կարողությունների և հմտությունների զարգացման» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**Թեմա՝** Խաղը` որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն

**Դաստիարակ՝** Մարինե Խաչատրյան

**Մանկապարտեզ՝ « Մանկապարտեզ 57 » ՀՈԱԿ**

**2022թ.**

2022թ.

 **ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ**

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

**ԳԼՈՒԽ 1․ ԽԱՂԵՐԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ ԳԻՏԱՏԵՍԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՆԱՍԻՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ**

1․1 Խաղի նշանակությունը նախադպրոցականի զարգացման գործընթացում․․․․․․․․․․․․․․5

1․2 Խաղային գործունեության դրական և բացասական ազդեցությունները․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․9

1․3 Համակարգչային խաղերի ազդեցությունը երեխայի զարգացման գործընթացում․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․13

**ԳԼՈՒԽ 2․ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ**

2․1 ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՆՊԱՏԱԿԸ, ԽՆԴԻՐՆԵՐ, ԸՆԹԱՑՔԸ ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․15

2․2 ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․26

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․.....................................28

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․……………………….․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․․…30

**ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ**

**Թեմայի արդիականությունը**- Խաղը` որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է: Խաղի դերն ու նշանակությունը նախադպրոցականի կյանքում դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման կարևորագույն միջոց: Ինչպես ասել է Զիգմունդ Ֆրեյդը` Մենք բոլորս ծնունդով մանկությունից ենք: Շատ հաճախ կարելի է զուգահեռներ անցկացնել կյանքի ու խաղային իրավիճակների միջև, և եզրակացնել` վերջիններս ունեն ընդհանրություններ: Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել: Այսպիսով զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը և հնարամտությունը: Խաղային գործունեությունն ինքնին զարգացնող բնույթի է և հիմնականում դրական ազդեցություն է ունենում երեխայի զարգացման գործընթացում։ Մեր օրերում կան բազմաթիվ խաղեր, որոնց ազդեցությունը երեխայի զարգացման գործընթացում լիարժեք ուսումնասիրված չէ։ Խաղերը ունենում են և՛ դրական, և՛ բացասական ազդեցություն, և դա էլ իր հերթին պայմանավորված է մանկավարժական պայմաններով, խաղային գործունեության ընթացքից, մասնակիցներից։

Թեմայի արդիականությունը պայմանավորված է ժամանակակից ուսումնադաստիարակչական, մանկավարժական գործընթացների պահանջից, պայմանավորված խաղային գործունեության դրական կամ բացասական ազդեցությունների բացահայտմամբ, որը հնարավորություն կտա մեծահասակներին չկիրառել այն խաղերը, որոնք ունենում են բացասական ազդեցություն։

**Հետազոտության նպատակն է՝** Հիմնավորել խաղերի դրական և բացասական ազդեցությունները նախադպրոցականի զարգացման գործընթացում։

Հետազոտության նպատակից առաջադրել ենք **հետևյալ խնդիրները**․

1․ Վերլուծել հիմնահարցի վերաբերյալ տեսամեթոդական գրականություն։

2․ Հիմնավորել խաղերի դրական և բացասական ազդեցությունը երեխայի զարգացման գործընթացում։

3․ Փորձարարությամբ ստուգել իրականացրած աշխատանքի արդյունավետությունը։

**Հետազոտության ընթացքում կիրառել ենք հետևյել մեթոդները**՝ դիտում, զրույց, խաղային մեթոդներ։

**Հետազոտության գործնական նշանակությունը-** Մեր կողմից իրականացրած հետազոտական աշխատանքները կիրառելի են մանկապարտեզի մանկավարժական գործընթացում, և կարող են գործնականում օգնել խաղերի ճիշտ ընտրության և կազմակերպման հարցում։

**Ավարտական աշխատանքի կառուցվածքը-** աշխատանքը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից՝ տեսական և փորձարարական, եզրակացություններից և գրականության ցանկից։

**ԳԼՈՒԽ 1․ ԽԱՂԵՐԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ ԳԻՏԱՏԵՍԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՆԱՍԻՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ**

**1․1 Խաղի և խաղերի տեսակների նշանակությունը նախադպրոցականի զարգացման գործընթացում**

Խաղի մանկավարժական նշանակությունը ընդգծել և հետաքրքիր ու օգտակար մտքեր են արտահայտել Յա. Ա. Կոմենսկին, Ժ.-Ժ. Ռուսոն, Կ. Ուշինսկին, Ա. Մակարենկոն, Յա. Կորչակը և շատ ուրիշներ: Խաղի դաստիարակչական նշանակության ուսումնասիրությամբ զբաղվել են նաև հոգեբաններ, սոցիոլոգներ, փիլիսոփաներ, ազգագրագետներ, արվեստագետներ, որոնք հիանալի գիտեն երեխայի ներաշխարհը: Մարդու կյանքի յուրաքանչյուր փուլ ունի իր առանձնահատկությունները և առաջատար գործունեությունը: Կյանքի առաջին տարիներին երեխայի մեջ տեղի են ունենում ոչ միայն ֆիզիոլոգիական, այլև մտավոր բնույթի կարևոր փոփոխություններ: Նա ձգտում է ինքնուրույնության, ներաշխարհում կատարվում են հոգեբանական բարդ երևույթներ, որոնք բացահայտվում են տարբեր խաղերում [1, էջ 183]:

Յուրաքանչյուր խաղային հարաբերություն վերարտադրում է իրականության մեջ գոյություն ունեցող սոցիալական այնպիսի փոխհարաբերություններ, որոնց շնորհիվ լայն հնարավորություն է ստեղծվում երեխայի դաստիարակության համար: Երեխան ընդհանուր ընդօրինակումից անցնում է սոցիալական ազդեցությունների ընտրողական յուրացման, որի արդյունքում որակապես փոխվում է կապը հասարակության հետ: Մեծահասակի նպատակաուղղված ներգործությունների շնորհիվ երեխան խաղի միջոցով յուրացնում է սոցիալական մեծ արժեք ունեցող բարոյական որակներ՝ ընկերասիրություն, մարդասիրություն, բարություն, ազնվություն, հայրենասիրություն, կազմակերպվածություն և այլն:Խաղի դաստիարակչական նշանակության և հայեցի դաստիարակության հիմնահարցը կարևորվել է նաև բազմաթիվ հայ գրողների, մանկավարժների, հոգեբանների, մտածողների կողմից:

Խաղը` որպես երեխայի կյանքի և գործունեության կազմակերպման ձևի գիտակցման հիմքում ընկած են հետևյալ դրույթները.

* խաղը միտված է լուծելու հասարակական խնդիրներ, որոնցից առաջնահերթ հանդիսանում են բարոյական որակների ձևավորումը: Ոստի, կարևոր է, որ դաստիարակն իմանա յուրաքանչյուր խաղատեսակի առանձնահատկությունները.
* խաղը, հատկապես ավագ նաադպրոցական տարիքում, կրում է ինքնուրույն բնույթ և առավել զարգանում է ճիշտ մանկավարժական ղեկավարման ներքո,
* խաղի գլխավոր առանձնահատկությունն այն է, որ այն միահյուսվում է գործունեության տարբեր ձևերի հետ` աշխատանք, ռեժիմային պահեր և այլն [5, Էջ 23]:

Որպեսզի մանկավարժական գործընթացում խաղը կրի կազմակերպչական ֆունկցիա, դաստիարակը պետք է հստակ իմանա, թե ինչ խնդիրներ պետք է դրանում լուծվեն: Նա պետք է կարողանա առաջադրել այնպիսի խնդիրներ, որոնք ուղղված կլինեն ամբողջ խմբին և այնպիսի խնդիրներ, որոնք ուղղված կլինեն առանձին երեխաների /օրինակ, երբ ինքնամփոփ երեխաներին ներգրավվում է խաղի մեջ և տալիս ակտիվ դերեր/: Անհրաժեշտության դեպքում դաստիարակը պետք է մասնակցություն ունենա խաղին: Օրինակ, երբ երեխաներին բացատրում է որևէ նոր դիդակտիկ խաղ, կարող է ինքն ստանձնել գլխավոր դերը, իսկ երկրորդ անգամ հանդես գալ երկրորդական դերում: Երբ դաստիարակը նկատում է, որ երեխաների խաղը մտել է փակուղի, նա կարող է որոշակի զարգացնող տարրեր մտցնել դրանցում: Օրինակ, կարող է ստանձնել տատիկի դեր և հյուր գնալ երեխաներին` դրանով նոր ընթացք տալով խաղին:

Երեխաների խաղերի ժամանակ պետք է միշտ հաշվի առնել այն հանգամանքը, որ խաղն այն միակ գործունեության տեսակն է, որում երեխան առավել ինքնուրույն է հանդես գալիս: Խաղում է, որ առավել ակտիվանում է երեխայի հասարակական կյանքը: Խաղը թույլ է տալիս երեխային ինքնուրույնաբար ընտրել հաղորդակցման տարբեր ձևեր [2, Էջ 9]::

**Խաղի ընթացքում երեխաների միջև ձևավորվում է հարաբերությունների երկու տեսակ.**

1. հարաբերություններ, որոնք հստակեցվում են խաղի բովանդակությամբ ու կանոններով,
2. իրական հարաբերություններ, որոնք դրսևորվում են խաղի միջոցով:

Խաղը մարդու կյանքում մեծ դեր և նշանակություն ունի: Խաղի միջոցով է, որ երեխաները զարգանում են, ձեռք են բերում նոր գիտելիքներ, երևակայությունը և մեծացնում իրենց աշխարհայացը: Բնական է, խաղերը տարբերվում են ըստ տարիքային խմբերի և իրենց տեսակով:

Խաղի դերն ու նշանակությունը նախադպրոցականի կյանքում դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման կարևորագույն միջոց: Այս տաիքի համար նախատեսած խաղերը կարելի է բաժանել ըստ տեսակների՝

**Ստեղծագործական  խաղերում** արտացոլվում են երեխաների տպավորություններն ու պատկերացումներն արտաքին աշխարհի հանդեպ, դրսևորվում են նախասիրություններն ու հետաքրքրությունները, զարգանում է նրանց երևակայությունը:

**Կանոններով խաղերը**   կազմակերպվում են մեծահասակների կողմից: Այս խմբին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը, շարժողական խաղերը: Կանոնով խաղերի բովանդակությունը նախապես մշակվում է և ներկաըացվում երեխաներին: Խաղերը կրթում, դաստիարակում և զարգացնում են երեխաներին:

**Ֆունկցիոնալ խաղերի** հիմնական դրդապատճառը հաճելի հույզեր ունենալն է. դիտվում է մարդու ողջ կյանքի ընթացքում, բայց որպես առաջատար տեսակ պահպանվում է մինչև երկու տարեկան հասակը: Ֆունկցիոնալ խաղերի մնացորդներից է համարվում, օրինակ, խոսելիս որևէ առարկա խաղացնելը:

**Սիմվոլային խաղեր** Ֆունկցիոնալ խաղերից անցում է կատարվում սիմվոլային խաղերի: Սիմվոլիկ խաղերը այն խաղերն են, երբ մի առարկային վերաբերում են որպես ուրիշի, որը տվյալ պահին գոյություն չունի: Օրինակ, երբ երեխան վերցնում է փայտը,  հեծնում և վերաբերվում դրան ինչպես ձիու: Ենթադրվում է, որ հենց այս խաղերում է երեխայի մոտ ձևավորվում և ամրապնդվում հաջորդականությունն ըմբռնելու կարողությունը:

**Դերային խաղերը** սկսում են առաջանալ արդեն երեքից-չորս տարեկանում: Այս խաղերով երեխան ընդօրինակում է մեծահասակների վարքը, նրանց դերերը` հոր, մոր, բժշկի, խանութպանի և այլն: Դերային խաղերը նպաստում են սոցիալական հմտությունների ձևավորմանը:

**Խաղեր ըստ կանոնների:** Այս խաղերը երեխաների մոտ ձևավորում են կանոնններին ենթարկվելու կարողություն, խաղը ունենում է կանոններ և բոլորը ենթարկվում են այդ կանոններին:

**Համակարգչային խաղեր**։ համակրգիչը կարող է երեխայի կյանք ներթափանցել խաղի միջոցով, որը հանդիսանում է գործնական մտածողության ձևերից մեկը, որն իրացնելիս երեխան օգտագործում է իր գիտելիքները, փորձը, տպավորությունները: Սակայն այս խաղերի ընտրությունը կարող է չվերահսկվել ընտանիքում և ունենալ բացասական ազդեցություն [12]։

Նախադպրոցական խաղի վառ օրինակ է հեքիաթը, երբ այդ հեքիաթը պատմում են երեխաները և յուրաքանչյուրն ունի դեր: Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այ նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը: Խաղի ընթացքում դրսևորվում են երեխայի հակումներն ու հետարքրքրությունները։ Նախադպրոցականի խաղային գործունեության միջոցով իրականացվում են հետևյալ հիմնական խնդիրները.

* Զարգանում են հոգեկան գործընթացները
* Խաղի ընթացքում ստեղծվում են ինքնաարտահայտվելու հնարավորություններ
* Խաղը` որպես իմացական գործունեություն նպաստում է աշխարհաճանաչմանը,
* Խաղի ընթացքում զարգանում են բարոյակամային որակների և հուզազգացմունքային ոլորտը [8, էջ 46]։

Համաձայն Ֆրոյդի տեսության` խաղը մարդուն բնորոշ գործունեությունն է` պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Խաղը ոչ միայն երեխային զարգացնում է հաամկողմանի, այլ նաև զարգացնում է երեխայի հոգեկան գործընթացները: Երբեք մի զրկեք երեխաներին խաղալուց:

**1․2 Խաղային գործունեության դրական և բացասական ազդեցությունները**

 Նախադպրոցական տարիքն ունի բացառիկ նշանակություն երեխայի ֆիզիկական, հոգեկան զարգացման համար։ Խաղը որոշիչ ազդեցություն է թողնում նրա անձնավորության ձևավորման վրա։Խաղը նպաստում է երեխայի բազմակողմանի զարգացմանը։ Ղեկավարելով խաղը,դաստիարակը ներազդում է երեխայի գիտակցության, զգացմունքների, վարքի, կամքի, իմացական գործընթացների,  ընկալման, ըմբռնման, հիշողության, երևակայության, դիտունակության զարգացման վրա։

 Մեծ է խաղի դերը երեխայի մտավոր դաստիարակության գործում։ Ճշտվում և խորացվում են երեխայի գիտելիքները, պատկերացումները։Այս կամ այն դերը կատարելու համար երեխան պետք է պատկերացումները վերածի խաղային գործողության։ Վերարտադրելով կյանքի տարբեր իրադրությունները, նա սկսում է մտածել տեսածի,լսածի մասին և շատ երևույթների իմաստը, նշանակությունը դառնում է ավելի պարզ։ Երբեմն երեխայի գիտելիքները տարբեր տեսակի մարդկանց գործողության մասին բավարար չեն,ուստի և անհրաժեշտություն է ծագում լրացնել այն։Խաղի ընթացքում երեխան ձգտում է շտկել,խորացնել իր գիտելիքները,որը և արտահայտվում է նրա հարցերում։ Մեծահասակը օգնության է գալիս, պատասխանում երեխաների հարցերին, լսում նրանց խոսակցությունները, ուղղություն տալիս խաղին և նպաստում,որ խաղացողների միջև լինի փոխըմբռնում, համերաշխություն [1, էջ 181]։

     Այսպիսով, խաղի ընթացքում ոչ միայն ամրապնդվում է երեխայի գիտելիքները, պատկերացումները,այլև նոր գիտելիքներ են յուրացվում։Խաղի ընթացքում երեխայի մտավոր ակտիվությունը կապված է երևակայության հետ։Դերի ընտրությունը, կատարումը,մտահղացման,իրականացման միջոցերի հայթայթումը ենթադրում է երևակայության առկայություն։

     Խաղն ունի բացառիկ նշանակություն երեխաների բարոյական հատկությունների ձևավորման հարցում։Դաստիարակը օգտագործում է խաղերի բովանդակությունն իրականության նկատմամբ դրական վերաբերմունք, հայրենիքի,ժողովրդի հանդեպ սեր մշակելու նպատակով։Այդ ընթացքում երեխան յուրացնում է հասարակական վարքի նորմերը,մարդկանց վերաբերմունքն աշխատանքի նկատմամբ․նրանց փոխհարաբերությունները։Խաղի ընթացքում երեխան իր գործողություններն ու ցանկություններն ենթարկում է ընդհանուր գործունեության սահմանված կանոններին,նա պատասխանատվություն է զգում խմբի առջև հանձնարարված գործի համար։Այստեղ ձևավորվում է ընկերասիրությունը,ընդհանուր նպատակին հասնելու ձգտումը,վիճելի հարցերն արդար լուծելու կարողությունը։

     Խաղերն իրենց բովանդակությամբ կարող են նաև բացասական ազդեցություն ունենալ երեխայի վրա։ Օրինակ,կան այնպիսի խաղեր,որոնք նպաստում են ատելության,կոպտության,դաժանության առաջացմանը և նյարդային համակարգի վրա բացասական ազդեցություն են թողնում [6, էջ 74]։։

     Վատ խաղերն,ինչպես և լավերը,ունեն իրենց սովորույթները և երկար են ապրում։ Վատ խաղերը հիմնականում արտացոլում են հին կենցաղի,հին հարաբերությունների մնացորդները,որոնք վերջնականապես արմատախիլ չեն արված մարդկանց կյանքից և գիտակցությունից։ Որպեսզի անցանկալի,բացասական խաղեր չառաջանան,երեխային սովորեցնում են տարբերել լավը վատից,ակտիվ ձգտում են դաստիարակում ատելության,վատի նկատմամբ։ Ղեկավարելով խաղերը,դաստիարակը բացահայտում է դրական փաստերի իմաստը,տալիս դրանց գնահատականը։Սրանով իսկ վերաբերմունք է մշակվում լավի նկատմամբ,ինչը և արտացոլվում է խաղերում։

     Բոլոր խաղերն օգտագործվում են որպես ֆիզիկական դաստիարակության միջոց։ Խաղերը պահանջում են ակտիվ շարժումներ,որնց շնորհիվ ուժեղանում է արյան շրջանառությունը,ավելի խորն է դառնում նյութափոխանակությունը։Խաղերը նպաստում են ճիշտ կեցվածքի ձևավորմանը,շարժումների կոորդինացիային և գեղեցկությանը։Պետք է հիշել,որ խաղն ինքնստինքյան չի կարող դառնալ ֆիզիկական դաստիարակության միջոց,առանց մանկավարժական միջամտության այն նույնիսկ կարող է վնասել երեխայի ֆիզիկական զարգացմանը։Տարվելով խաղով,նրա բովանդակությամբ,գործողությունորով՝երեխան կարող է գերհոգնել միևնույն դիրքում երկար մնալու կամ հակառակը՝անվերջ շարժման մեջ գտնվելու պատճառով։ Ահա թե ինչու դաստիարակը հետևելով խաղի ընթացքին՝ հոգ է տանում նաև խաղի համար հիգիենիկ պայմաններ ստեղծելու համար [7, էջ 39]։

Հետաքրքիր խաղերը ստեղծում են առույգ, ուրախ տրամադրություն,երեխաների կյանքը դարձնում բովանդակալից, բավարարում են նրանց ակտիվ գործունեության պահանջմունքները։ Նույնիսկ լավ պայմաններում,լիարժեք սննդի դեպքում երեխան վատ է զարգանում,թուլացած է լինում,եթե զրկված է լինում խաղալու հնարավորությունից։

     Դաստիարակն օգտվում է աստիճանաբար զարգացող խաղերի համակարգից՝ բարձրացնելով երեխաների ֆիզիկական դաստիարակության արդյունավետությունը։ Խաղն անց է կացվում ուրախ,առույգ ֆոնի վրա,քանի որ դրական հուզական վիճակը լիարժեք ֆիզիկական և նյարդահոգեբանական զարգացման գրավականն է։

     Խաղը սերտորեն կապված է աշխատանքային դաստիարակության հետ։Խաղերից շատերը արտացոլում են մեծերի աշխատանքը։Երեխաներն ընդօրինակում են մայրիկին,հայրիկին,տատիկին,պապիկին,ուստի խաղերում դաստիարակվում է հարգանք աշխատանքի նկատմամբ։Ամրապնդվում է ձգտումը մասնակցել այդ աշխատանքին։Խաղային դերն երեխաներն ընտրում են համաձայն իրենց հետաքրքրությունների,իրենց ապագա մասնագիտության,իղձերի։Աստիճանաբար խաղերում ձևավորվում են երեխայի պատկերացումներն աշխատանքի նշանակության,տարբեր մասնագիտությունների, դերերի մասին։Խաղերում երեխաներն ձեռք են բերում աշխատանքային ունակություններ և կարողություններ։

     Խաղը մեծ չափով ծառայում է գեղագիատական դաստիարակությանը։ Շրջապատող կյանքը խաղերում արտացոլվում է կերպարի, դերի միջոցով։Այստեղ օգնության է գալիս երևակայությունը,որի շնորհիվ նախկինում ստացած տպավորությունների հիման վրա ստեղծվում են կերպարները։Խաղը սերտ կապված է գեղարվեստական ստեղծագործության՝նկարչության,ծեփի հետ։ Չնայած նրան,որ կյանքի տպավորությունները՝ մտքերը, հույզերը, զգացմունքները մանկական գործունեության այդ տեսակներում տարբեր միջոցներով են արտահացոլվում, սրանք, սակայն,ունեն շատ ընդհանուր գծեր․միևնույն թեմաները կարելի է տեսնել և՛խաղերում,և՛նկարներում։Խաղի ընթացքում երգում են, պարում, արտասանում ծանոթ ոտանավորներ։Այս բոլորը նպաստում են նրանց գեղագիտական ապրումների խորացմանը։Երեխան խաղերի ընթացքում զարդարում է տիկնիկին,որն էլ նպաստում է գեղագիտական ճաշակի բարձրացմանը։

     Խաղը նպաստում է շփման,հաղորդակցման ունակությունների զարգացմանը։ Ամենից առաջ խաղի միջոցով երեխաները սովորում են միմյանց հետ լիարժեք շփվել և հաղորդակցվել։Իհարկե կրտսեր նախադպրոցական տարիքում դեռևս չեն կարողանում իսկապես միմյանց հետ շփվել։Աստիճանաբար երեխաների մեջ շփումը դառնում է առավել ինտենսիվ և արդյունավետ։Միջին և ավագ նախադպրոցական տարիքում երեխաները,չնայած իրենց բնորոշ էգոցենտրիզմին,պայմանավորվում են միմյանց հետ,բաժանում դերերը։

     Խաղը նպաստում է նաև կամային վարքի ձևավորմանը։Սեփական վարքի կառավարման մեխանիզմը՝կանոններին ենթարկվելը դրվում է հենց խաղում,իսկ հետո դրսևորվում նաև գործունեության մյուս ձևերում։

Խաղում,որպես օրինակ, ծառայում են ոչ թե բարոյական նորմերը կամ մեծահասակի այլ պահանջները,այլ այն մարդու կերպարը,որի վարքն ընդօրինակում է երեխան։Ինքնահսկումը դրսևորվում է միայն նախադպրոցական տարիքի վերջում,այդ պատճառով էլ սկզբում երեխային հարկավոր է արտաքին հսկում ընկերների կողմից։Երեխաները սկզբում հսկում են մեկը մյուսին,հետո՝իրենք իրենց։Արտաքին հսկողությունն աստիճանաբար դուրս է մղվում վարքի կառավարման գործընթացից,և կերպարը սկսում է անմիջականորեն կարգավորել երեխայի վարքը։Խաղում ձևավորված կամայնության փոխանցումն այլ՝ ոչ խաղային իրավիճակներ այս փուլում դեռևս դժվար է։Այն,ինչ հարաբերականորեն հեշտ է ստացվում երեխաների մոտ,իրականում առավել դժվար է ստացվում մեծահասակների համապատասխան պահանջների դեպքում։

     Խաղում զարգանում է նաև երեխայի պահանջմունքադրդապատճառային ոլորտը։ Դրսևորվում են գործունեության նոր մոտիվներ և դրանց հետ կապված նպատակներ։ Արդեն երեք տարեկանում երեխայի մեջ ի հայտ են գալիս դրդապատճառներ,որոնք դուրս են գալիս կոնկրետ,անմիջական իրավիճակից և պայմանավորված են մեծերի հետ նրա հարաբերությունների զարգացմամբ։Վարքի ձևավորվող կամայնությունը հեշտացնում է անցումն աֆեկտիվ երանգավորված,անմիջական ցանկությունների տեսք ունեցող դրդապատճառներից դեպի գիտակցականության սահմանում գործող,մտադրված դրդապատճառներին։

     Խաղը նպաստում է նաև կամային հիշողության զարգացմանը,հաղթահարվում է այսպես կոչված ճանաչողական էգոցենտրիզմը։

     Խաղն ունի նաև հոգեախտորոշիչ նշանակություն։Հետևելով երեխաների խաղերին՝ կարելի է մեծ ինֆորմացիա քաղել նրանց հոգեվիճակի,սոցիալական հարաբերությունների զարգացման վերաբերյալ։Ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս,որ բնականոն զարգացող երեխան խաղի ժամանակ ավելի աշխույժ է,առանց կաշկանդվելու ներկայացնում է իր խնդիրները։

**1․3 Համակարգչային խաղերի ազդեցությունը երեխայի զարգացման գործընթացում**

Այսօր համակարգչային խաղերը որպես զվարճանք գրեթե տարածված ու սիրված են ամբողջ աշխարհում և մեծ ազդեցություն են գործում մարդկանց կյանքում: Այդ խաղերը դարձել են նոր դարաշրջանում երեխաների, պատանիների, երիտասարդների և, ինչու չէ, նույնիսկ մեծահասակների զբաղմունքի միջոցը:

Համակարգչային խաղերը անհատների տեղեկատվական տեխնոլոգիաների աշխարհ մուտք գործելու լուսամուտն են:

Այն իր դրական ու բազմակողմանի նշանակության հետ մեկտեղ ունի նաև որոշակի թերություններ:

Մեծ է նաև համակարգչի դերն ու նշանակությունը երեխաների կրթութան և դաստիարակության գործում: Մեծ է հատկապես, համակարգչային խաղերի ազդեցությունը նախադպրոցականների և դպրոցականների վարքի վրա, որն էլ հետագայում մեծ խնդրի առաջ կաող է կանգնեցնել ծնողներին:

Ի՞նչպես են ազդում համակարգչային խաղերը նախադպրոցական և դպրոցական երեխաների վարքի վրա:

Այս մասին կարծիքները, իհարկե, մեղմ ասած, միանշանակ չեն: Ուսումնասիրությունների արդյունքում պարզ դարձավ, որ տարաձայնություններ կան ինչպես հոգեբանների և երեխաների կրթությամբ ու դաստիարակությամբ զբաղվող այլ մասնագետների, այնպես էլ երեխաների ծնողների միջև:

Պարզվում է, որ կարծիքները ոչ միայն տարբեր են, այլև խիստ բևեռային: Ոմանք մերժում են այն կարծիքը, թե այդ խաղերը վատ հետևանքներ են ունենում երեխաների համար: Նրանք կարծում են, որ խաղի ընթացքում երեխայի մոտ ի հայտ են գալիս մի շարք դրական հատկություններ` կրթվածություն, ինքնագնահատականի բարձրացում, կոորդինացիայի բարելավում և այլն, ինչպես նաև, ուսումնասիրողների այդ խումբը կարծում է, որ համակարգչային խաղերը հիմնարար փոփոխություններ չեն մտցնում երեխաների վարքում։ Պարզապես համակարգչային խաղերի սիրահարները մի փոքր ավելի քիչ են սիրում շփվել [10, էջ 86]։

Սակայն այլ է տեսակետը ուսումնասիրողերի մյուս խմբի մոտ, ըստ նրանց համակարգչային խաղերով տարված երեխաները, ոչ միայն չշփվող են այլ նաև խիստ ագրեսիվ:

Այսպիսով, ինչպես տեսնում ենք, խիստ տարբեր են հոգեբան-մասնագետների կարծիքները համակագչային խաղերի ազդեցության վերաբերյալ: Տարբեր են նաև ծնողների մոտեցումները: Նրանցից շատերը ամբողջովին մերժում են համակարգչային խաղերը և համարում են, որ այն խիստ բացասական ազդեցություն ունի երեխաների վրա, թույլ չտալով իրենց երեխաներին մոտ գալ համակարգչին, իսկ մյուսներն էլ հակառակ կարծիքն ունեն. ըստ նրանց համակարգչային խաղերը մարզում են երեխայի միտքն ու զարգացնում են նրա մտահորիզոնը: Հանդիպում են նաև այնպիսի ծնողներ, ովքեր համակարգչային խաղերով են փոխում իրենց դաստիրակչական ներգործունեությունը` թույլ տալով, որ երեխանն ողջ օրը անց կացնի համակարգչի առջև:

Սակայն, որքան էլ տարբեր լինեն կարծիքները, մի բան միանշանակ է, եթե երեխան սկսում է ամբողջովին տարվել համակարգչային խաղերով, կորցնել իր կենսունակությունը, իր ակտվությունը, իր հետաքրքրությունները իրական կյանքում տեղի ունեցող երևույթնների հանդեպ և դառնալ համակարգչային խաղերի գերին:

  Հաշվի առնելով այս բոլոր կարծիքները, պետք է չէ արգելել երեխային խաղալ համակագչային խաղեր, այլ պետք է խիստ սահմանափակել խաղի ժամանակը: Մասնագետները կարծում են, որ այն չպետք է գերազանցի 1-1.5 ժամը:

**ԳԼՈՒԽ 2․ ՓՈՐՁԱՐԱՐԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅՈՒՆ**

**2.1 Հետազոտական աշխատանքի նպատակը, խնդիրները, ընթացքը**

 Փորձարարական աշխատանքներն իրականացրել ենք Երևանի թիվ 56 մանկապարտեզում՝ 2022 թվականի փետրվար-ապրիլ ամիսներին։ Հետազոտությանն ընդգրկվել են միջին նախադպրոցական տարիքի թվով 22 երեխա:

Փորձարարական աշխատանքի **նպատակն է** բացահայտել խաղային գործունեության դրական և բացասական ազդեցությունները, միջին նախադպրոցականների հուզական ոլորտի դրսևորումները ու ստեղծել բացասական ազդեցությունները շտկելու մանկավարժական պայմաններ:

Խաղերի ընտրությունից և մանկավարժական պայմաններից է կախված դրանց արդյունավետությունը կամ բացասական ազդեցությունը։ Ինչպես նշել էինք տեսական ուսումնասիրություններում խաղային գործունեությունն ուղղված է երեխայի զարգացմանը ու դաստիարակությանը, հուզական ոլորտի կայացմանը կամ հուզական դժվարությունների առաջացմանը։ Ուստի կարևոր է խաղերի գրագետ ընտրությունը և բացասական ազդեցություն ունեցող խաղերի բացառումը:

 Հետազոտական աշխատանքի ընթացքում մեր առջև դրել ենք հետևյալ **խնդիրները.**

* + Պարզել խաղային գործունեության դրական և բացասական ազդեցությունների ցուցանիշները։
	+ Բացահայտել խաղային գործունեության ընթացքում միջին նախադպրոցական տարիքի երեխաների հուզակամային ոլորտի դրսևորման առանձնահատկությունները:
	+ Մանկավարժական աշխատանքի /խաղեր, զարգացնող համակարգչային խաղեր, մեթոդիկաներ/ միջոցով նվազեցնել երեխաների հուզական լարվածությունը

Փորձարարական աշխատանքներն ընթացել են երեք փուլով՝

1. արձանագրող

2. ձևավորող

3. ստուգիչ

Հետազոտությունը կազմակերպելուց առաջ նախ պարզել ենք, որ բոլոր տեսակի խաղերն ունեն իրենց ազդեցությունը երեխաների անձնային որակների, հուզակամային ոլորտի վրա, ուստի հետազոտական աշխատանքի հիմքում դիտարկել ենք երեխաների հուզական վիճակը։

**Հետազոտության արձանագրող փուլում** մեր կողմից դիտարկվել են միջին նախադպրոցականների խաղային գործունեությունը, երեխաների խաղային գործողությունների, դերերի և խաղի ընթացքում նրանց փոխհարաբերությունների դրսևորումները։

Արձանագրող փուլում երեխաների շրջանում իրականացրել ենք անկետավորում. Այդ նպատակով կազմել ենք փոքրիկ հարցարան հետևյալ բովանդակությամբ.

1. Ի՞նչ խաղեր ես սիրում խաղալ:

2. Սիրում ես իրական թե համակարգչային խաղե՞ր:

3. Ու՞մ հետ ես սիրում խաղալ:

4. Ո՞րն է քո սիրած խաղալիքը:

5. Քեզ թույլ տալի՞ս են խաղալ համակարգչով։

Մեր կողմից գրանցում էինք երեխաների պատասխանները, որոնց արդյունքները ներկայացված են ստորև.

Աղջիկները սիրում են խաղալ վարսահարդարման, հագուստի ձևավորման, խոհարարական թեմատիկայով խաղեր: Տղաները խաղում էին մարտական, մրցութային և ավտոմոբիլների թեմատիկայով խաղեր: Երեխաների պատասխաններն ակնկալելի էին, քանի որ մեր դիտումների արդյունքում արձանագրել էինք նրանց քննարկումներն ու խաղերը վերը նշված խաղերի վերաբերյալ: Այս փուլում դիտել ենք սյուժետադերային, դերային, ստեղծագործական, դիդակտիկ խաղեր՝ կանոնով և շարժախաղեր։

Բոլոր երեխաները հիմնականում ներգրավում էին խաղերին, սակայն նրանց հետ ունեցած զրույցներից պարզ դարձավ նաև, որ նրանք տանը բավական շատ ժամանակ են անցկացնում համակարգչի կամ բջջային հեռախոսի առջև:

Զրույցի արդյունքները բավական մտահոգիչ էին, և մենք որոշեցինք զրուցել նաև երեխաների ծնողների հետ, հատկապես նրանց, ում երեխաներն առավել շատ պատմեցին տանը համակրգչային խաղեր խաղալու մասին:

Ծնողների հետ զրույցում պարզվեց, որ նրանք չեն կարողանում սահմանափակել երեխաների՝ համակարգչից օգտվելու ժամանակահատվածը՝ պատճառաբանելով, որ չեն ենթարկվում: Այնուհետև, փորձեցինք հասկանալ, թե ի՞նչ բնույթի խաղեր են առավել շատ խաղում երեխաները՝ մարտական, ուսուցողական, զարգացնող, թե՝ մրցութային: Դիտման և զրույցի ընթացքում պարզ դարձավ, որ երեխաները խաղում են զանազան խաղեր, սակայն նրանցից շատերը չեն պահպանում խաղի կանոնները, չեն ստեղծագործում, հիմնականում նմանակում են բացասական դերերը։ Համակարգչի օգտագործման արդյունքում երեխաներից քչերն են տարված իրական խաղերով: Ծնողների մեծ մասը փաստում էին, որ այն երեխաները ովքեր ավելի շատ ժամանակ են անցկացնում վիրտուալ խաղեր խաղալով` ավելի ագրեսիվ են և տագնապային:

Առանձնացրել և նշել ենք մի քանի ցուցանիշներ, որոնք արձանագրող փուլում համարվել են խաղային գործունեության դրական և բացասական ազդեցություն երեխայի անձնային որակների, հուզակամային ոլորտի և վարքային դրսևորումների համատեքստում։

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Խաղային գործունեության դրական ազդեցության ցուցանիշներ** | **Խաղային գործունեության բացասական ազդեցության ցուցանիշներ** |
| 1․ | Հասակակիցների հետ դրական փոխհարաբերություններ  | Հասակակիցների հետ բացասական փոխհարաբերություններ |
| 2․ | Պատասխանատվություն, ինքնուրույնություն, փոխօգնություն, ապրումակցում | Եսասիրություն, համառություն, կամակորություն, ինքնասած գործողությունների կատարում |
| 3․ | Համբերատարություն, կարգապահություն | Շտապողականություն, ագրեսիվություն |
| 4․ | Ստեղծագործականություն, երևակայություն | Անտարբերություն խաղային գործունեության և խաղընկերների նկարտմամբ |
| 5․ | Խաղին հեշտ և արագ ներգրավում, ցանկացած դերի ստանձնում | Որոշակի խաղերից հրաժարվելու և միայն որոշակի դերերի ստանձնում |

**Աղյուսակ թիվ 1․ Խաղային գործունեության դրական և բացասական ազդեցությունները**

Նշված ցուցանիշների հիման վրա արձանագրել ենք, որ երեխաները հիմնականում են ինքնուրույն խաղում են սյուժետադերային խաղեր, դաստիարակի կազմակերպմամբ խաղում են դիդակտիկ խաղեր, զարգացնող խաղեր, շարժախաղեր և դերային խաղեր։ Նշված բոլոր խաղերը նպատակուղղված են երեխայի որևէ ոլորտի զարգացմանը և կարող ենք նշել, որ դրանք ունեն դրական ազդեցություն՝ հարստացնում են երեխաների գիտելիքները, ձևավորում են կարգապահություն, պատասխանատվություն, ինքնուրույնություն, ստեղծագործական մտածողություն։

Խաղային գործունեության բացասական ազդեցություն դիտարկել ենք խաղային գործունեության նկատմամբ անտարբերությունը, պարբերաբար նույն խաղը խաղալը, կանոններին չհետևելը, ընկերոջը չօգնելը, ամեն ինչ ինքն ու միայնակ կատարելու ցանկությունը, ագրեսիվ վարքագիծը, տարբեր կոնֆլիկտային իրավիճակների ստեղծումը։ Այս ամենի հիմքում երեխայի հուզակամային ոլորտն է և խաղային գործունեության ցանկացած ազդեցություն առաջնային ազդում է երեխայի հուզական ոլորտի վրա, ուստի մենք նաև դիտարկել և կիրառել ենք մեթոդիկաներ պարզելու համար նախադպրոցականների հուզական ոլորտի զարգացման մակարդակը։ Նշենք, որ դիտման արդյունքները արձանագրել են, որ խաղային գործունեության ընթացքում երեխաները․

* Ակտիվ են
* Հազվադեպ են լսում մեկը մյուսին
* Խլում են ընկերոջ խաղալիքը
* Ցանկանում են խաղալ իրենց ասած խաղերը, այլ ոչ ընկերոջ կամ դաստիարակի առաջարկածը
* Դժվար են կենտրոնանում և ուշադիր չեն
* Թիմային խաղերի ընթացքում ցանկանում են հաղթել, համագործակցում են
* Կամակոր են, միշտ ցանկանում են լինել առաջատարը

Պարզելու համար մեր կողմից հետազոտվող միջին նախադպրոցականների հուզակամային ոլորտի զարգացման աստիճանը, ագրեսիայի առկայությունն ու դրա ուղղվածությունը՝ իրականացրել ենք Մ.Ա.Պանֆիլովայի նկարային Կակտուս մեթոդիկան:

Երեխաներին տրվել է առաջադրանք ՝ մտածել և նկարել կակտուս:

Օգտագործվել է հասարակ սև մատիտ, սակայն սեղանին դրված էին նաև գունավոր մատիտներ, որպեսզի ցանկության դեպքում գունավորեն:

Երեխային տալիս ենք այնքան ժամանակ, որքան անհրաժեշտ է: Աշխատանքն ավարտելուց հետո երեխային ուղղում ենք հետևյալ հարցերը.

* Ի՞նչ կակտուս է դա տնային, թե՞ վայրի
* Դրան կարելի՞ է ձեռք տալ
* Նրան դու՞ր է գալիս, երբ իրեն դիպչում են
* Նա հարևաններ ունի՞
* Ի՞նչ բույսեր են նրա հարևանները
* Երբ նա մեծանա, ի՞նչ փոփոխություններ կլինեն նրա հետ:

Ընթացքում հարցեր և ուղղորդումներ չեն թույլատրվում:

Երեխաների նկարներից ստացված արդյունքների վերլուծությունը թույլ է տալիս արձանագրել, որ 4 երեխայի մոտ նկատվել է վարքի ագրեսիվ դրսևորումների բարձր մակարդակ, 8 երեխայի մոտ՝ վարքի ագրեսիվ դրսևորումների միջին մակարդակ և 10 երեխայի մոտ՝ ցածր մակարդակ: Այս մեթոդը հաստատում է դիտման և անկետավորման ստացված տվյալները: Արդյունքները առավել պատկերավոր ներկայացված են գծապատկեր թիվ 1-ում:

Գրաֆիկ թիվ 1. Նկարային Կակտուս մեթոդիկայի արձանագրող փուլի արդյունքները

Մեթոդիկայի արդյունքներն ամփոփելով՝ եկանք այն եզրահանգման, որ մեր կողմից ուսումնասիրվող միջին նախադպրոցական տարիքի երեխաների մեջ առկա է բարձր ագրեսվության մակարդակ, ինչը նկատել էինք խաղային գործունեության դիտման ընթացքում և պետք է այդ ուղղությամբ իրականացվեն շտկողական աշխատանքներ:

**Հետազոտության ձևավորող փուլ**

Ձևավորող փուլի նպատակն էր գրագետ ընտրված խաղերի միջոցով կատարել շտկողական աշխատանք` նվազեցնելով խաղային գործունեության ընթացքում երեխաների բացասական հուզական դրսևորումները, որը հայտորոշեցինք արձանագրող փուլում: Մեր կողմից ընտրված զարգացնող խաղերը նպատակ ունեին լուծելու հետևյալ խնդիրները.

* + նվազեցնել երեխայի հուզական դրսևորումները,
	+ խաղի ընթացքում կոնֆլիկտային իրավիճակների հաղթահարում,
	+ փոխօգնության, համատեղ թիմային խաղի և հաղթանակի գաղափարի շուրջ միախմբվելը,
	+ ձևավորել կամային որակներ:

Այժմ ներակայացնենք այն զարգացնող խաղերը, որոնք կօգնեն կատարել մեր շտկողական աշխատանքը և կունենան դրական ազդեցություն երեխայի զարգացման վրա:

1. **Թռչկոտող գորտը**

Այս զարգացնող խաղը նախատեսված է մաթեմատիկական գիտելիքների ձեռքբերման համար: Նախադպրոցականի ավագ տարիքում երեխաները գիտեն թվերը, կարողանում են հաշվել աճման և նվազման կարգով:

Ճիշտ է այս խաղի նպատակն էր երեխայի մեջ զարգացնել մաթեմատիկական կարողություններ, սակայն խաղի ընթացքը պահանջում էր հուզականություն, ապրումակցում, համագործակցում, քանի որ այս խաղի ընթացքում նա պետք է օգներ գորտին հասնել մյուս ափը:

1. **Գունավոր երկրաչափական մարմինները**

Այս խաղի նպատակն է զարգացնել երեխայի տրամաբանությունը և ուշադրությունը: Երեխան պետք է ճանաչի երկրաչափական մարմինները և գույները, որպեսզի կարողանա ճիշտ դասավորել երկրաչափական մարմինները: Հաջողված գործողություններն առաջացնում էին դրական հույզեր։

**3․ Դիտակտիկ  խաղ  «Գնդակներ»**

Նպատակը՝ Ամրապնդել  շատ,  մեկ,  մի  քանի,  ոչ  մի  հասկացությունները, ձևավորել համագործակցային կարողություններ, համբերատարություն, ուշադրություն:

Խնդիրները- Դիտելու  միջոցով  միատեսակ  առարկաների  խմբեր  կազմել՝  դրանք  բաժանելով  առանձին  առարկաների:

Խմբավորել  առարկաներն  ըստ  ընդհանուր  հատկանիշների՝  գույն,  ձև,  չափ: Հասկանալ  ո՞րն  է  հարցադրման  իմաստը: Տարբերել   շատ,  մեկ, մի  քանի,  ոչ  մի   բառերի  իմաստը:Առանց  հաշվելու  համեմատել  և  տարբերակել  հավասարաթիվ  և  անհավասար  խմբերի  քանակական  հարաբերությունները՝

առարկաներն  իրար  վրա  դնելու  և  մոտեցնելու  ճանապարհով: Օգտվել  շատ  է, քիչ  է, այնքան  է, որքան արտահայտություններից: Շրջապատում գտնել  միատեսակ, շատ  և  մեկ  առարկա:

Օգտագործվող  պարագաներ՝  սեղանին  դրված  գունավոր  փոքրիկ  գնդակներ:

Ընթացքը

Երեխաներին  հարցնել,  թե  դրված  գնդակները  քանիսն  են  և  արդյոք  շատ  են:

Առաջարկել երեխաներին  մոտենալ  և  վերցնել  մեկական  գնդակ:  Ապա  հարցնել, թե  քանի  գնդակ  կա  յուրաքանչյուր  երեխայի  ձեռքին՝  մեկ,  իսկ  սեղանին՝ ոչ  մի հատ:

1. **Հանելուկներ** «**Մրգեր**»

Այս խաղի նպատակն է զարգացնել տրամաբանությունը և ուշադրությունը: Նշված է տվյալ մրգի գույնը, համը, ձևը և երեխան պետք է կարողանա գուշակել հանելուկը և կռահի, թե ո՞ր մրգի մասին է խոսքը: Ճիշտ պատասխանի դեպքում անցնում ենք հաջորդ հանելուկին: Հանելուկների ճիշտ գուշակումը նույնպես ուղեկցվում էր դրական հույզերով, կամային ջանքերով և բարձր տրամադրությամբ:

 Համակարգչային խաղերից բացի, որպեսզի դուրս բերենք երեխաների լարվածությունն ու անհանգստությունը կազմակերպել ենք «Տաք ինչպես արևը, թեթև ` ինչպես քամին» խաղ-պարապմունքը:

**4․  «Օգնենք միմյանց»**

Դաստիարակը հավաքում է երեխաներին իր շուրջը և ասում. «Այսօր մեզ համար ոչ սովորական օր է, մենք պետք է աննկատելիորեն օգնենք միմյանց։ Ես հիմա կմոտենամ ձեզանից յուրաքանչյուրին և ցածրաձայն կասեմ, թե ով ինչպես պետք է օգնի մյուսին։ Օրվա վերջին մենք կհավաքվենք և կորոշենք, թե ով ինչպես է օգնել և շնորհակալություն կհայտնենք»։ Օրվա ընթացքում դաստիարակը երբեմն հիշեցնում է երեխաներին հանձնարարության մասին, այնուհետև, ինչպես պայմանավորվել են, օրվա վերջում հավաքում է երեխաներին և նրանցից յուրաքանչյուրին հերթով առաջարկում պատմել, թե ինչպես է օգնել մյուսներին՝ հանձնարարությունների կատարման, հերթապահությունների ընթացքում, հագնվելիս, հանվելիս, նկարչության պարապմունքներին գույների ընտրության, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ խաղալիքը զիջելով և այլն։ Այն երեխան, ով ճիշտ է կատարել հանձնարարությունը, արժանանում է դրվատանքի, խրախուսանքի։

**5․** ***«Ավարտի՛ր նկարը»***

Երեխաները նստում են շրջանաձև, յուրաքանչյուրին բաժանում են թղթեր և գունավոր մատիտներ։ Դաստիարակն առաջարկում է նկարել իրենց ցանկությամբ, իհարկե, նախապես զրույց ունենալով որևէ թեմայի շուրջ, այնսինքն երեխային ոչ թե պարտադրում է, այլ ուղղորդում։ Դաստիարակի ազդանշանով երեխաները դադարեցնում են նկարը և չավարտված նկարը փոխանցում են կողքի նստած երեխային։ Մյուս երեխան շարունակում է նկարը և դաստիարակի հրահանգից հետո փոխանցում հաջորդին։  Այդ գործընթացը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև նկարը հասնում է առաջին երեխային։

Երեխաները դաստիարակի հետ համատեղ քննարկում են ստացված նկարը և վերլուծում յուրաքանչյուր երեխայի կատարած աշխատանքը։ Նման հանձնարարություն կարելի է կատարել նաև ապլիկացիայի և ծեփի աշխատանքների ընթացքում։

***6․ Զույգերով վազք***

Երեխաները կանգնում են հրապարակի մի կողմում գծված սահմանագծի մոտ՝ զույգերով շարք կազմած։ Սահմանագծից 12-15 քայլ հեռավորության վրա դրվում է որևէ առարկա։ Դաստիարակի ազդանշանով առաջին զույգերը վազում են դեպի առարկան և վերադառնում շարքի վերջ։ Վերադարձած  երեխայի ազդանշանով վազում է հաջորդ  զույգը մինչև շարքի վերջին երեխան։ Խաղը զարգացնում է արագություն, իր խմբի հաղթանակի  համար պայքարելու ձգտում, համագործակցություն։ Խաղի մեջ ընդգրկվում են հատկապես կամակոր և ինքնամփոփ երեխաները։

7․ ***«Ընտանիք»***

Երեխաների հետ նախնական զրույց անցկացնելով ընտանիքի անդամների վերաբերյալ՝ առաջարկեցինք խաղալ«Ընտանիք» խաղը։

Ակտիվ, նախաձեռնող երեխաներն անմիջապես անցան դերերի բաշխման գործընթացին։ Անհրաժեշտ եղավ մեր միջամտությունը, քանի որ որոշ երեխաներ առանձնացել էին և չէին ընդգրկվում խաղի մեջ։ Ընտանիքի անդամներն էին հայրիկը, մայրիկը, տատիկը, պապիկը, երեխաներից մեկի առաջարկությամբ հորաքույրը, երեք երեխա, որոնցից մեկը գնում է մանկապարտեզ, մյուսը՝ դպրոց, իսկ երրորդը՝ նորածին։

***Խաղի ընթացքը***։ Ընտանիքի անդամները առավոտյան հավաքվել են սեղանի շուրջ և որոշում են օրվա անելիքը։ Հայրիկն ավտոմեքենայով գնում է աշխատանքի, մայրիկը գրկած կերակրում է նորածին երեխային, տատիկն ափսեներն է հավաքում, պապիկը գնում է խանութ՝ գնումների, իսկ հորաքույրը երեխաներից մեկին ճանապարհում է դպրոց, մյուսին տանում մանկապարտեզ։

Երեխաներն ինքնուրույն կարողանում էին ընդարձակել խաղի բովանդակությունը, ընտանիքի անդամներից բացի խաղի մեջ ընդգրկելով նաև այլ դերակատարներ՝ մանկապարտեզի դաստիարակչուհի, տնօրեն, դպրոցի ուսուցչուհի, խանութի վաճառողուհի և այլն։ Մենք ուշադրությամբ հետևում էինք խաղի ընթացքին և փորձում ներգրավել բոլոր երեխաներին խաղի մեջ։ Խաղը նպատակաուղղում էինք երեխաների փոխգործունեությանը, համագործակցությանը՝ նպաստելով հետևյալ կարողությունների ձևավորմանը՝ փոխհամաձայնության, հանդուրժողականության, փոխօգնության և այլն։

**2.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն**

Ստուգիչ փուլում պարզելու համար ձևավորող փուլի աշխատանքի արդյունավետության մակարդակը, դարձյալ կիրառեցինք արձանագրող փուլի մեթոդները՝ դիտում, անկետավորում, զրույց և Կակտուս մեթոդիկան:
Այսպիսով, մեր կատարած աշխատանքի արդյունքում արձանագրող և ձևավորող փուլերի՝ համեմատական վերլուծություններում զգալի փոփոխություններ նկատվեցին:

Վերլուծելով ստացած արդյունքները և համեմատելով այն արդյունքների հետ, որ մենք ստացել ենք արձանագրող փուլում՝ կարող ենք ասել, որ ակնհայտ փոփոխություն է նկատվում միջին նախադպրոցական երեխաների հուզակամային ոլորտում: Երեխաների մեջ նվազել է հուզական լարվածությունը, նվազել է ագրեսիվության, կամակորության բարձր ցուցանիշը:

Շտկողական փուլի աշխատանքը նվազեցրեց պասիվությունը, բացասական հույզերի դրսևորումը, նպաստեց երեխաների կամային այնպիսի որակների ձեռքբերմանը, ինչպիսիք են կազմակերպվածությունը, համբերատարությունը, հանդուրժողականությունը, զսպվածությունը, փոխօգնություն, ստեղծագործելու ցանկություն, երևակայության, ուշադրության զարգացում և այլն:

Այսպիսով, կարող ենք հավաստել, որ մենք ստացել ենք ակնհայտ արդյունքներ և այն երեխաները, ում մոտ նկատվում էր ագրեսիվ վարքագծի և կոնֆլիկտների բարձր ցուցանիշ, այժմ մենք զգալի տոկոսով նվազեցրեցինք ագրեսիայի ցուցանիշը, և երեխան զգալի տոկոսով ձեռքբերեց դրական հույզեր: Արդյունքները ներկայացնենք ստորև.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Երեխաների թիվ- 22** | Բարձր | Միջին | Ցածր |
| 11 երեխա-50 % | 9 երեխա-41 % | 2 երեխա-9% |

Աղյուսակ 2. Կակտուս մեթոդիկայի ստուգիչ փուլի արդյունքներ

**Գծապատկեր 2. Ստուգիչ փուլի արդյունքների վերլուծություն**

 Ցածր մակարդակում գտնվող 2 երեխայի հետ կարելի է կազմակերպել շարունակական աշխատանք ընտանիքում և մանկապարտեզում:

**Եզրակացություններ**

Այսպիսով, հետազոտության ընթացքում իրականացրած տեսական ուսումնասիրությունների և փորձարարական արդյունքների հիման վրա հանգել ենք հետևալ եզրակացությունների.

1. Խաղը լինելով նախադպրոցական տարիքի առաջատար գործունեություն, միտված է նախադպրոցական տարիքի երեխաների բազմակողմանի դաստիարակությանն ու զարգացմանը։ Համապատասխան խաղերի գրագետ ընտրությունը և կազմակերպումը կարևոր են։ Կան ժամանակակից մի շարք խաղեր, որոնք ունեն ոչ մասնագիտական և նպատակային բնույթ, դրանցից հիմնականում համակարգչային խաղերն են և երեխաները կարող են շատ արագ գայթակղվել և խաղալ այդ խաղերը, որոնք կարող են ունենալ բացասական ազդեցություն երեխայի հոգեկան և անհատական զարգացման գործընթացում։

2․ Նախադպրոցականի հուզակամային ոլորտի զարգացման վերաբերյալ ուսումնասիրությունների վերլուծության արդյունքում բացահայտվում են հետևյալ առանձնահատկությունները.

* հույզերը, զգացմունքները, կամային որակները կենտրոնական դեր ունեն նախադպրոցականի խաղային գործունեության ընթացքում;
* հուզական ոլորտի զարգացման արդյունքում ձևավորվում են հուզական ապակենտրոնացման կարողություն և սոցիալական զգացմունքներ;
* հուզական ոլորտի զարգացման և կամային հատկությունների ձեռքբերման գործընթացները նախադպրոցական տարիքում փոխկապակցված են:

2. Տարբեր խաղերում նախադպրոցականի հուզակամային ոլորտի դրսևորումները բազմազան են՝ դրական և բացասական: Խաղերի դրական ներգործությունը պայմանավորված է դրանց զարգացնող բնույթով, գրագետ ընտրությամբ և ղեկավարմամբ: Հակառակ դեպքում ակնառու են ագրեսիվության, նյարդային լարվածության, ցրվածության դրսևորումներ:

4. Խաղերի գրագետ ընտրությունն ու դրանց հոգեբանամանկավարժական ուղղորդումը սովորեցնում է երեխային հաղթահարել հուզական լարվածությունը, ղեկավարել սեփական գործողությունները, գնահատել արդյունքները: Փորձարարական հետազոտության արդյունքները խոսում են այն մասին, որ զարգացնող խաղերի ուղղորդումը նպաստում է.

* միջին նախադպրոցականների ագրեսիվության և նյարդային լարվածության նվազեցմանը, ապրումակցման դրսևորմանը, բարձր տրամադրությանը;
* կամային այնպիսի որակների դրսևորմանը, ինչպիսիք են՝ կազմակերպվածությունն ու կարգապահությունը, զսպվածությունն ու նպատակադրումը:

**ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ**

1. Մարության Ս.Ա., Դալլաքյան Ա.Մ. <<Նախադպրոցական մանկավարժություն>>. Բուհական դասագիրք,- Երևան, 2008, 288 էջ
2. Մարության Ս.Ա.<<Նախադպրոցականի ինքնուրույնության դաստիարակումը միջանձնային հարաբերություններում>> ,- Երևան ,1997, 100 էջ
3. Միտոյան Հ., Սմբատյան Լ. <<Ուսումնական ձեռնարկ մանկապարտեզի համար>>,- Երևան 2010, 30 էջ
4. Հովհաննիսյան Ա. <<Դաստիարակենք միասին>>, Երևան, 2014, 152 էջ
5. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: Книга для воспитателя детского сада. - М., 2001. - 129с.
6. Кошелева А.Д. Эмоциональное развитие дошкольников, Москва 2009, 176 стр.
7. Люблинская А.А. Активность и направленность дошкольника // Хрестоматия по возрастной психологии. Учеб.пос. для студ.: сост. Л.М. Семенюк. Под ред. Д.И. Фельдштейна. –М. 1996. – С.216-229.
8. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей, под ред. А. В. Запорожца. М. : Просвещение, 1976
9. Михайленко, Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя / Н.Я. Михайленко, H.A. Короткова. 2-е изд., испр. - М. 2001. - 96 с
10. Смирнова Е.О. Детская психология. – М., 2003
11. Смирнова Е.О. Особенности общения с дошкольниками: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений- М.: Издательский центр «Академия», 2000. - 16
12. <https://345-games.ru/vliyanie-igr-na-razvitie-i-psixiku-rebenka/>