

«Քայլառքայլ»բարեգործականհիմնադրամ

«Նախադպրոցականհաստատությանմանկավարժականաշխատողներիմասնագիտականկարողությունների և հմտություններիզարգացման» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**Թեմա՝ << Դերային խաղի զարգացման առանձնահատկությունները նախադպրոցական տարիքում >>**

**Դաստիարակ՝ Սոնա Արշակյան**

**Մանկապարտեզ՝ «Հրազդանի թիվ 2 մանկապարտեզ » ՀՈԱԿ**

**2022թ.**

**Բովանդակություն**

1.Ներածություն ……………………………………………………………………………3 էջ

2. Գլուխ 1 …………………………………………………………………………………4 էջ

3. Գլուխ 2 ……………………………………………………………………………….5 – 9 էջ

4. Եզրակացություն ……………………………………………………………………….10 էջ

5. Օգտագործված գրականության ցանկ ……………………………………………. 11 էջ.

**Ներածություն**

Մանկական դերախաղերը երեխայի կյանքի անբաժան մասն են կազմում:Դրանց սյուժետային կառուցվածքի մեջ յուրաքանչյուր << կերպար >> ունի իր անելիքը:

Խաղի նշանակության մասին հայ մեծ բանաստեղծ Հովհաննես Թումանյանն ասել է. <<Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու>> :

Իմ հետազոտության թեման է՝ **<< Դերային խաղի զարգացման առանձնահատկությունները նախադպրոցական տարիքում >>:**

**Հետազոտության** **նպատակն է** դերային խաղերի կիրառման ժամանակ զարգացնել երեխայի խոսքը, գեղարվեստական մտածողությունը, ստեղծագործական երևակայությունը և նպաստել նրա ինքնակազմակերպմանը, ինքնադրսևորմանն ու ինքնարտահայտմանը:

Հետազոտական աշխատանքի բաժինները

* Դերային խաղի տեսակները
* Դաստիարակի դերը դերային խաղի անցկացման ընթացքում
* Զարգացնող միջավայրը դերային խաղի ժամանակ
* Խաղալիքի դերը դերային խաղերի ժամանակ

ԳԼՈԻԽ 1.

ՙ Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ միայն ուսուցողական նշանակություն:Նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը ՚: Դ. Ս. Կոլոցցա

ՙՄարդկանց միջև եղած հոգեկան տարբերությունը ոչ մի տեղ այնքան վառ չի դրսևորվում, որքան մանկական խաղերում. հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադուռն է՚: Վ. Շտերն

ՙԵչեխաների անհատականությունը երբեմն առավել հատուկ է նկատվում այն որակներում, որոնք նրանք տալիս են իրենց տիկնիկներին, քան անձնական նկարագրում ՚: Ս. Խոլլ

Լև Վիգոտսկին (Ռուսաստան, 1896 - 1934) պնդում է, որ խաղը վաղ մանկության շրջանում երեխայի ամենակարևոր գործունեությունն է, քանի որ հզորագույն խթան է զարգացման և ինքնակարգավորման համար:

ՙԱսա ինձ և ես կմոռանամ, ցույց տուր ինձ և ես կհիշեմ, մասնակից դարձրու, և ես կսովորեմ ՚: Չինական այս ասացվածքը լավագույնս է արտացոլում կրթության արդյունավետ իրականացման հիմնական հաղթաթուղթը:Իսկ դերային խաղերում երեխայի մասնակցությունը առավելագույնն է:

Խաղը երեխայի հիմնական գործունեությունն է:Ս. Լ. Ռուբինշտեյնը նշել է, որ խաղը պահպանում է և զարգանոցնում է մանկականը երեխաների մեջ, նրա նրանց կյանքի դպրոցն է և պրակտիկայի զարգացումը: Դ. Բ. Էլկոնինայի կարծիքով (1978) ` ՙ խաղում ոչ միայն զարգանում կամ նորից ձևավորվում են առանձին ինտելեկտուալ օպերացիաներ, այլ նաև արմատապես փոխվում է երեխայի տեսակետը, շրջակա միջավայրի նկատմամբ, ձևավորվում է տեսակետի հնարավոր փոփոխությունների մեխանիզմ և համաձայնեցնում իր տեսակետը ուրիշների տեսակետի հետ ՚:

ԳԼՈՒԽ 2 ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ

2.1 ԴԱՍՏԻԱՐԱԿԻ ԵՎ ԽԱՂԱԼԻՔԻ ԴԵՐԸ ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ

Դերային խաղերը հիմնականում լինում են խմբային:Մասնակցում են մի քանի երեխաներ, որոնցից յուրաքանչյուրը կատարում է իր դերը:

Դերային խաղերի ղեկավարումն ուղղված է խաղի մտահղացման հստակեցմանը և բովանդակության զարգացմանը, խաղային գործողությունների , դերերի ճշտմանը, երեխաների ընկերասիրական հարաբերությունների ստեղծմանը: Ղեկավարումը չպետք է հարկադրող վիրավորող բնույթ կրի կամ երեխաների կողմից առարկություններ, բողոք կամ խաղից դուրս գալու ցանկություն առաջացնի:

Ցանկացած զարգացնող խաղալիք երեխայի առաջ դնում է ուսուցողական խնդիր, որի լուծումը խաղալիքի մեջ է: Խաղալիքները դերային խաղերի ժամանակ նպաստում են մտավոր ունակությունների զարգացմանը, զարգացնում են ճանաչողությունը:Խաղալիքները չպետք է վնասեն երեխայի ֆիզիկական և հոգեկան առողջությունը և պետք է լինեն էկոլոգիապես մաքուր և անվտանգ:

2.2 ԴԵՐԱԽԱՂԸ ՆԱԵՎ ՀՈԳԵԲԱՆԱԿԱՆ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅՈՒՆ Է

Դերային խաղը երեխայի հոգեկան զարգացման մեջ զբաղեցնում է կարևոր տեղ:Փոխարինող առարկաները սիմվոլների հասկացման գործում զբաղեցնում են առաջին աստիճանը, չէ՞ որ ոչ ոք թույլ չի տա երեխային իրական արդուկի կամ մուրճի հետ խաղալ: Յուրաքանչյուր երեխայի ամենաբաղձալի ցանկությունն է տիրանալ անհասանելի իրերին: Այդ պատճառով մանկական ֆանտազիայում մուրճ է դառնում սովորական մատիտը: Դերային խաղում զարգանում է կամածին վարքը:Երեխայի մոտ զարգանում է կամածին ուշադրություն և կամածին

հիշողություն:Հիմնվելով ստացած տեղեկության վրա՝ նա փոխարինող առարկան օժտում է այն հատկանիշներով, որոնք առավել շատ են իրեն հետաքրքրում:

2.3 ԽԱՂԻ ԿԱՆՈՆՆԵՐՆ ՈՒ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ

Խաղի կանոնները մշակելիս դաստիարակը պետք է ուշադրություն դարձնի հետևյալ կետերին՝

* խաղի կանոնները պետք է մշակել երեխաների հետ միասին
* պետք է բխեն երեխաների իրական կարիքներից
* պետք է լինեն պարտադիր բոլորի համար
* ենթակա լինեն փոփոխության
* մատնանշեն կոնկրետ գործողություններ
* ներկայացվեն դրական ձևակերպումներով

ԽԱՂԻ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ՝

* սոցիալականացման միջոց
* խոշոր և մանր մոտորիկայի զարգացման միջոց
* գիտելիքների և գործնական հմտությունների յուրացման միջոց
* Գործունեության մղելու և խթանելու միջոց
* Ստեղծագործականության մղելու և խթանելու միջոց

Հետազոտական աշխատանքս վարել եմ տարակազմ խմբում, որտեղ ներգրավված են 2-ից 5 տարեկան 20 երեխա:Դերային խաղի կիրառման ընթացքում կիրառել եմ աշխատանքի խմբային տեսակը, որպեսզի տարիքային բոլոր խմբերի երեխաները խաղին մասնակցեն հավասարաչափ հնարավորություններով:Պարապմունքի վարմանը ներկա են գտնվել Հրազդանի թիվ 2 մանկապարտեզի տնօրեն՝ տիկին Եվա Պեպոյանը և նույն մանկապարտեզի մեթոդիստ Նարինե Սարգսյանը: Դերային խաղի կազմակերպումը և իրականացումը անցկացրել եմ մանկապարտեզի դահլիքում, որպեսզի տարածքը երեխաների համար լինի ազատ և անվտանգ:Քանի որ խաղի նախապայմաններից մեկը երեխայի փակ աչքերն են:

Պարապմունքի պլան

Խաղի նմատակը – Ձայներ նմանակելու կարողության, լսողության, ուշադրության զարգացում:

Խաղի կահավորանքը – Այս խաղը առանձնահատուկ կահավորանք չի պահանջում:Առաջնահերթ ստեղծել անվտանգ միջավայր, որտեղ երեխաները կկարողանան ազատ վազվզել՝ իրենց չվնասելով:Երեխաները ներկայանում են տարբեր կենդանիների արտահագուստներով՝ մարմնավորելով տվյալ կենդանուն:

Խաղի ընթացքը - Ընտրվում է խաղավար՝ ՙԿույր ագռավը՚, մյուսները ՙկենդանիներ՚ են:ՙԱգռավի՚ աչքերը կապվում են կտորով:

Հրահանգ - ՙԿույր ագռավը՚ քայլելով, թևերը թափահարելով՝ երգելու է.

* Կո՜ւյր եմ, կո՜յր եմ, կո՜յր եմ ես:

Եթե ես բռնեմ քեզ,

Դու կլինես ճիշտ ինձ պես:

ՙԿենդանիները՚ պետք է տարբեր կողմերից կենդանիների ձայներ արձակեն՝ շեղելեվ ՙ ագռավի՚ ուշադրությունը:Եթե ՙկույր ագռավին՚ հաջողվում է բռնել ՙկենդանուն՚, տվյալ ՙկենդանին՚ ինքն է ստանձնում կույր ագռավի դերը:Համապատասխանաբար փոխվում է երգի բառերը:Օրինակ ՝

* Կո՜ւյր եմ, կո՜յր եմ, կո՜յր շուն եմ ես:

Եթե ես բռնեմ քեզ,

Դու կլինես ճիշտ ինձ պես:

Պարապմունքի ընթացքը

* Երեխաներ, եկեք միասին թվարկենք , թե ի՞նչ կենդանիներ գիտեք ( թվարկեցին, շատ բուռն եղավ թվարկումը):
* Հիմա եկեք միասին խմբավորենք, թե դրանցից որոնք են ընտանի և որոնք վայրի:
* Երեխաներ, տեսեք հիմա ձեզնից շատերը վայրի կենդանիների կերպարներով են, հիմա միասին կխաղանք մի շատ հետաքրքիր խաղ:
* Բացատրում եմ խաղը և սկսում ենք խաղալ:
* Խաղի հաջող սկսման համար ՙագռավի՚ դերը տվեցի ավագ խմբի ակտիվիստ երեխաներից մեկին ՝ Վահեին:Վահեն ընկալել էր շատ հստակ խաղի կանոնները :Երեխաները շատ ակտիվ վազվզում էին այս ու այն կողմ՝ արձակելով տարբեր կենդանիների ձայներ: Վահեի հենց առաջին փորձը հաջողությամբ պսակվեց, նա բռնեց ՙ կատվին՚:

Հարցս ուղղում եմ ՙկույր ագռավին՚:

* Ո՞ւմ ես դռնել դու հիմա:
* Կատվին:
* Կարող ես ասել կատուն ինչպիսի՞ կենդանի է:
* Ընտանի:

Հարցս ուղղում եմ խմբին.

* Երեխաներ, կարո՞ղ եք ասել, կատուն ի՞նչ ձայն է հանում:
* Միաո՛ւ (բոլորը միասին, ավելի ակտիվացան):

Եվ կատուն ստանձնեց ՙԿույր ագռավի՚ դերը: ՙԿենդանիները՚ հերթով հերթափոխեցին մեկը մյուսին՝ ստանձնելով ՙ ագռավի՚ դերը:Խմբային այս մեթոդը թույլ տվեց երեխաներին հավասարաչափ մասնակցել խաղին:Պարապմունքի վերջում հարցս ուղղեցի երեխաներին.

* Երեխաներ, կարո՞ղ եք ասել, այստեղ ձեզանից ո՞վ էր ՙ ավելորդ ՚:
* Ագռավը ( բոլորը միասին բացականչեցին):
* Ինչո՞ւ:
* Որովհետև մենք կենդանիներ էինք, իսկ նա ՝ թռչուն:

Խաղի ընթացքում չկապեցինք միայն կրտսեր I խմբի երեխաների աչքերը՝ հաշվի առնելով նրանց տարիքային առանձնահատկություններն ու կարողությունները:Պարապմունքի ավարտին երգեցինք ՙ Փիսոն գնա մուկ ուտի ՚ կատակ երգը.

* Փիսոն գնա մուկ ուտի, մուկ ուտի

Հաֆոն գնա ձուկ ուտի, ձուկ ուտի…

Վերլուծություն

Հրազդանի թիվ 2 մանկապարտեզ ՀՈԱԿ-ի տնօրեն՝ Եվա Պեպոյանի կարծիքը պարապմունքի մասին.

ՙԱյո, դաստիարակը հասավ պարապմունքի նպատակներին:Խաղի ընթացքում նա ապահովեց տարիքային բոլոր խմբերի երեխաների մասնակցությունը խաղին (ինչը տարակարգ խմբում բարդ գործընթաց է): Երեխաները իրենց զգում էին շատ ուրախ, անկաշկանդ և ոգևորված:Իհարկե նաև մեծ էր թեմայի կարևորությունը:Խաղը հանդիսանում է նախադպրոցական երեխաների զարգացմանը նպաստող առաջնային և կարևոր նախադրյալ՚:



ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով՝ դերային խաղերը կիրառելով նախադպրոցական տարիքի երեխաների զարգացման գործընթացում, ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ և ընկալելի եղավ երեխաների կողմից: Դերային խաղը նպաստեց հավասարաչափ պայմանների ապահովմանը խաղի ընթացքում՝ նպաստելով բոլոր երեխաների ակտիվությանը և մասնակցությանը խաղին:

Այս թեմայի շրջանակներում կցանկանայի, որ իմ գործընկերները ցանկացած ուսումնական գործընթաց պլանավորելուց և իրականացնելուց առաջ հետևեն չինական այս հայտնի ասացվածքին.

ՙԱսա ինձ և ես կմոռանամ, ցույց տուր և ես կհիշեմ, մասնակից դարձրու և ես կսովորեմ՚:Այս ասացվածքի կիրառումը մեզ՝ դաստիարակներիս, կօգնի ավելի նպատակային և արդյունավետ կազմակերպել ուսումնական գործընթացը նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում:

Գրականության ցանկ

1. ՙ Մանկապարտեզի միջին խմբի (4-5 տարեկանների ) կրթական համալիր ծրագիր՚, 2011թ., Հեղինակային խումբ ՝ Հ. Միտոյան, էջ 112, 113, 116

Ս. Մարության

Լ. Սմբատյան

Հ. Մինասյան

2. ՙ Նախաշավիղ 5, 2009՚, հիմնադիր և հրատարակիչ՝ Կրթության ազգային ինստիտուտ, գլխավոր խմբագիր՝ Կարինե Թորոսյան, էջ 17

3. https://innostud.am/application/library/bc35e16d.pdf

4. https://innostud.am/application/library/1fd14193.pdf