



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ  
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ» ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝	<i>Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ստարկայի դասավանդման գործընթացում</i>
ԱՌԱՐԿԱ՝	<i>Դասվար</i>
ՀԵՂԻՆԱԿ՝	<i>Մոդեայան Անահիտ</i>
ՄԱՐԶ՝	<i>Լոռի</i>
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ	
ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝	<i>Կաթնառատի միջնակարգ դպրոց</i>
ՂԵԿԱՎԱՐ՝	<i>Մ.գ.դ., դոցենտ, ՌԲԱ պրոֆեսոր Ա. Ծատուրյան</i>

# ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	3
ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ: ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՍՈՎՈՐԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ .....	7
ԳԼՈՒԽ 2. ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ՄՈՏԻՎԱՑԻԱՅԻ ԲԱՐՁՐԱՑՈՒՄԸ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ.....	11
2.1 Կրտսեր դպրոցականի աշխատունակության բարձրացումն ու հետաքրքրությունների բավարարումը դասապրոցեսի ընթացքում .....	11
2.2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը որպես կրտսեր դպրոցականին մոտիվացնելու միջոց .....	15
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ .....	20
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	21

# ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Այն առարկաները, որոնք սովորեցնում են երեխաներին, պետք է համապատասխանեն նրանց տարիքին, այլապես վտանգ է առաջանում, որ նրանցում կզարգանան իմաստակելը, սեթեսեթանքը, սնափառությունը:  
Է. ԿԱՆՏ<sup>1</sup>

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Խաղը լայն տարածում է ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցականների կրթության շրջանում: Մյուսխաղերի համեմատ դաստիարակչական խաղն ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք:

Աշխարհաճանաչողությունը սկսվում է ընտանիքում: Երեխան փորձում է ամեն կերպ բավարարել սեփական հետաքրքրությունները՝ կուտակելով նոր հմտություններ ու կարողություններ, իսկ ահա սոցիալականացումը երեխայի կողմից շրջապատի սոցիալական նորմերի յուրացման գործընթացն է, որը սկսվում մանկապարտեզում, իսկ ավելի է կանոնակարգվում դպրոցում: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխայի սոցիալականացման ամենակարևոր կողմերից են նրա խոսքի և հաղորդակցական կարողությունները, ուսուցչի ու ընկերների հետ անկաշկանդ շփումը, ստեղծագործականության ձևավորումն ու զարգացումը: Սակայն այս տարիքային խմբի սովորողների համար շատ կարևոր նշանակություն ունի նաև մոտիվացիան, սովորելու գործընթացին գիտակցաբար մոտենալու ունակությունը, սեփական պարտականություններն անտրտունջ կատարելու պատրաստակամությունը: Այս համատեքստում իր առանցքային դերակատարումն ունեն տարրական օղակում դասավանդող ուսուցիչները: Անչափ կարևոր են մանկավարժի մասնագիտական կարողությունները, հմտությունները, սերը դեպի իր մասնագիտությունը, որոնք այն գրավականներն են որ մանկավարժն իրապես կհաջողի իր աշխատանքում: Սակայն որպեսզի սովորողին հետաքրքրի

<sup>1</sup>Кант И., Критика практического разума, Москва 2019, էջ 144

դասապրոցներ, քննարկումները, առաջադրանքները, դրանք պետք է համապատասխանեն սովորողի ներաշխարհին, նախասիրություններին ու հետաքրքրություններին, ուստի սովորողների համար կարևոր այս շրջափուլում ուսուցիչը պետք է մանրամասն պլանավորի դասի ընթացքի յուրաքանչյուր փաղաղիչ, համապատասխանեցնի դրանք սովորողի տարիքային առանձնահատկություններին, կիրառի դասի գանազան տիպեր ու մեթոդներ՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաներ: Միայն այդպես կրտսեր դպրոցականին հնարավոր կլինի բերել դեպի դաս, ցույց տալ, որ սովորել կարելի է նաև խաղալով, հետաքրքիր հոլովակ դիտելով, հեքիաթ ու առակ լսելով: Միևնույն ժամանակ գործնական դասերի, ակտիվ ու փոխգործուն մեթոդների, նախագծային աշխատանքների օգնությամբ անհրաժեշտ է վերջինիս տալ այն համոզմունքը, որ ինքը կարող է ընտրել ուսուցման այն տարբերակը, որն իրեն առավել շատ է հետաքրքրում՝ դառնալով իր իսկ իր ուսումնառության անմիջական կազմակերպիչն ու ճարտարապետը:

**Հետազոտության թեմայի արդիականությունը:** Սույն հետազոտության արդիականության համար հիմք է հանդիսացել ուսումնական գործընթացում կրտսեր դպրոցականի մոտիվացիայի, աշխատասիրության և աշխատունակության բարձրացման կարևորությունը, այդ թվում՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության շնորհիվ, ինչպես նաև այդ գործընթացում ուսուցչի դերն ու կառուցողական մոտեցումները:

**Հետազոտության նպատակը և խնդիրները:** Աշխատանքի նպատակն է խաղային տեխնոլոգիաների բացահայտման և դասակարգման միջոցով ամբողջացնել ուսուցման պորձընթացի ուսումնասիրության համապատկերը: Դրա համար առաջ են քաշվել մի շարք **խնդիրներ**, որպիսիք են՝ խաղային գործունեության ուսումնասիրությունը, խաղը որպես սովորելու միջոց, խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները, խաղային տեխնոլոգիաների յուրահատկությունների վերլուծություն: Հետազոտության խնդիրներից է նաև ցույց տալ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման օրինակներ՝ նպատակ ունենալով հիմնավորել այն պնդումը, որ այդօրինակ մոտեցումները կարող են մոտիվացնել կրտսեր դպրոցական տարիքի սովորողներին:

Այս խնդիրների ուսումնասիրման օբյեկտը խաղային տեխնոլոգիաներն, իսկ առարկան՝ դրանց կիրառման իրավիճակներն ու դրևորումները:

Աշխատանքը կատարված է համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառմամբ:

# ԳԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆ: ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ

## ՍՈՎՈՐԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ

Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղըմարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է:

Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Է. Կանտի բնորոշմամբ խաղը նաև իրավիճակ է, որում վարքի միջոցով դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը<sup>2</sup>:

Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները (ֆունկցիաները).

- 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
- Ինքնառեալիզացման (ինքնաիրացում)
- Շտկող, կանոնավորող
- Սոցիալականացման

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ըստ ցանկության, գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական՝ երևակայության օգտագործում
3. Զգացմունքայնություն
4. Դաստիարակչական հատկանիշ<sup>3</sup>:

<sup>2</sup>Кант И., Критика практического разума, էջ 152-154:

Փորձի փոխանակումն ավագ սերնդից երիտասարդ սերնդին օգտագործում էին դեռ հնուց: Այս առումով խաղը լայն տարածում է գտնում ժողովրդական դաստիարակության և կրթության շրջանում:

Հաշվի առնելով սովորողների, հատկապես փոքր տարիքի աշակերտների, 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:

Սեփական պրակտիկ մանկավարժական գործունեության ընթացքում առաջադրված հարցադրումներին պարզաբանում հաղորդելու համար բազմիցս առիթներ են եղելձեռնարկելու մի շարք գործնական աշխատանքներ, որոնք կապված են եղել աշակերտների մտիվացիայի աստիճանը գնահատելու, դրան խոչընդոտող գործոնները ուսումնասիրելու և հասկանալու, ինչպես նաև տարբեր միջոցներով աշակերտների մտիվացիան բարձրացնելու հետ: Հատկապես, այդ գործունեության ընթացքում մեծ ուշադրություն էմ դարձրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառության հնարավորություններին, որոնք բավականին մեծ են և արդյունավետ: Երեխաները կրտսեր դպրոցական տարիքում առաջնային աճում, զարգանում և ուսուցանվում են հենց խաղերի միջոցով: Այդ պատճառով էլ խաղային տեխնիկաների և հնարների կիրառությունը դասապրոցեսում թույլ է տալիս ուսումնական գործընթացը աշակերտների համար դարձնել արդյունավետ, հետաքրքիր, հետևաբար նաև, բարձրացնել աշակերտների մտիվացվածությունը դասին մասնակցելու, մատուցվող նյութն ընկալելու:

---

<sup>3</sup>Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду, Москва, Просвещение, 1991, էջ 98:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ունի ուսումնադաստիարակչական նշանակություն: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այնպատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները՝ զարգանում են այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել արձր աստիճանների հասնելու համար: Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միաժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը, հետևաբար երեխաների զգացմունքային ոլորտի զարգացումը, ինչպես նաև մտավոր կարողությունների զարգացումն ավելի արդյունավետ կատարում են խաղի մեջ<sup>4</sup>:

Խաղային գործունեությունը հետաքրքիր է երեխաներին և կարող է առաջացնել նորի ճանաչման դրական շարժառիթ: Միաժամանակ խաղը հանդիսանում է ոչ միայն զվարճալի միջոց, այլ նաև սովորական վարժություն, որը զգեստավորվել է հետաքրքիր ձևով: Խաղի բովանդակությունը ծառայում է ուսումնական խնդրի կատարմանը, որտեղ կարևոր է նաև դաստիարակչական կողմը: Հարկ է նշել, որ խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման խաղային մեթոդ, և՛ որպես ուսուցման ձև, և՛ որպես երեխայի անձի զարգացման միջոց: Այն պետք է դիտել որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև:

Տարրական դպրոցում խաղը կիրառվում է.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա (որը կիրառվում է ցանկացած առարկայի, թեմայի յուրացման և ամրապնդման ժամանակ),
- որպես առավել մեծ ու ընդհանուր համագործակցային տեխնոլոգիայի մի տարր,
- որպես արտադասարանական աշխատանքի տեխնոլոգիա,
- որպես սովորողների ծանրաբեռնվածության բեռնաթափման միջոց:

Ի տարբերություն առօրյա խաղերի՝ մանկավարժական խաղն ունի որոշակի հատկանիշներ: Այն ունի նախօրոք հստակեցված ուսուցման նպատակ և դրան համապատասխան՝ կանխատեսվող մանկավարժական արդյունք:

<sup>4</sup> Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб.: 2006, էջ 34-35:



- ավանդական ուսումնական գործընթացի ժամանակ գիտելիքի հիմնական աղբյուր հանդիսանում է ուսուցիչը, իսկ խաղի ժամանակ գիտելիքի որոշակի աղբյուր չկա,
- ուսումնական գործընթացն իրականացվում է մենախոսության (ուսուցիչը բացատրում է, սովորողը լսում) կամ երկխոսության (սովորողը հարցեր է ուղղում, ուսուցիչը պատասխանում է, կամ ստուգման նպատակով ուսուցիչն է հարցեր ուղղում սովորողներին) միջոցով, իսկ խաղն իրականացվում է
- գործողությունների լեզվով, և խաղի մասնակիցները ակտիվ հաղորդակցման միջոցով սովորում և սովորեցնում են իրար,
- խաղային գործունեությունը պարտադրված չէ. այն հիմնականում ինքնակամ է և ցանկալի,
- խաղային գործունեության ժամանակ մասնակիցը ազատ է ու անկաշկանդ, քանի որ նա հանդես է գալիս որպես դերակատար և չի ճնշվում սեփական «Ես»-ը արտահայտելու մտքից:

Դասի ժամանակ խաղային գործունեությունն իրականացվում է հետևյալ քայլերով.

- • սովորողի առջև խաղի տեսքով դրվում է դիդակտիկական որոշակի նպատակ,
- • ուսումնական գործունեությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
- • ուսումնական նյութն օգտագործվում է որպես խաղի միջոց:

Այսպիսով, խաղային տեխնոլոգիաների կիրառությունը առարկայի դասավանդման ընթացքում կարող է ազդել աշակերտների մոտիվացիայի, ուշադրության, ընկալման վրա: Խաղերը, տեսադասերը, այլ տեխնիկական միջոցներով կազմակերպված դասերը, դրանց համադրումը և լայն կիրառությունը դասի անցկացման ընթացքում բավականին դրական անդրադարձ են կատարում ժամանակակից դպրոցներում սովորող աշակերտների մոտիվացիայի վրա:

## ԳԼՈՒԽ 2. ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ՄՈՏԻՎԱՑԻԱՅԻ ԲԱՐՁՐԱՑՈՒՄԸ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ

### 2.1 Կրտսեր դպրոցականի աշխատունակության բարձրացումն ու հետաքրքրությունների բավարարումը դասապրոցեսի ընթացքում

Կրտսեր դպրոցական տարիքի աշակերտների համար ուսումնական գործընթացը հետաքրքիր է, արդյունավետ մի շարք գործոնների առկայության պարագայում, դրանցիվ են՝

- Բարոյահոգեբանական առողջաթնոլորտը;
- Ուսումնական գործընթացի հասանելիությունը;
- Սեփական հետաքրքրությունները դասի ժամանակ գտնելու և բավարարելու հնարավորությունը;
- Ուսուցչի կողմից գնահատված լինելն ու խրախուսվելը;
- Դասընկերների հետ լավ ու բարեկամական հարաբերությունները;
- Դասի դինամիկան;
- Իր ներգրավվածության աստիճանը գործնական, խմբային աշխատանքների ընթացքում;
- Ինքնուրույն գործելու իր հնարավորությունները դասի ժամանակ;
- Ուսուցչի դրական կերպարը;
- Դասի ժամանակ կիրառվող մեթոդներն ու դասի անցկացման եղանակները;
- Առողջ մրցակցության առկայությունը դասընկերների միջև:

Այս գործոններն են պայմանավորում, թե որքանով սովորողին կհետաքրքրի ուսումնական առարկան և ինչ չափով նա կկարողանա հասնել կրթական չափորոշային վերջնարդյունքներին: Հաշվի առնելով վերը թվարկած գործոնները՝ պետք է նկատենք, որ սովորողը դասին ակտիվ է, մոտիվացված, եթե զարգացած է վերջինիս կապակցված խոսքը, ստեղծագործական մտածողությունը, պատմելու, վերլուծելու կարողությունները:

Բանավոր խոսքը անհատի մտավոր կարողությունների կարևոր դրսևորումներից է: Դրա զարգացումը տեղի է ունենում մարդու կյանքի ընթացքում և անընդհատ ենթարկվում է մշակման, ուստի հետևողական լինելը պարտադիր է: Հնրակրթական դպրոցի տարրական օղակում բանավոր խոսքի զարգացումն հենվում է բացառապես լեզվի իրական գործառության վրա: Բանավոր խոսքին տիրապետում են խոսելու միջոցով և կարևոր խնդիր է, երբ սովորողին իր խոսքինկատամբ ներշնչում ենք վստահություն և տալիս հնարավորություն անկաշկանդ խոսելու և արտահայտվելու: Շատ կարևոր է, որ այս ճանապարհին ուսուցիչը ցուցաբերի առավել զգոնություն: Սովորողի համար պետք է անընդհատ ապահովել շփման ու հաղորդակցման համար լիարժեք պայմաններ:

Այստեղ կցանկանանք նշել սովորողի պատմելու կարողության զարգացման համար տարվելիք աշխատանքի կարևորությունը: Պատմելու ժամանակ պետք է արտացոլվի աշակերտի զգացողությունները, մյուս աշակերտների մոտ հետաքրքրություն առաջացնելու ցանկությունը, հիացումները, ուրախությունը: Եթե աշակերտը «մտել է դերի մեջ», ապրումակցում է պատմվածքի հերոսներին, եթե պատմելու ընթացքում նկատվում են նրա զգացմունքները, ապա պատմելու ստեղծագործական մակարդակը բարձր է<sup>5</sup>: Վերջնարդյունքում այս ամենը աշակերտին օգնում է գիտակցել շարադրանքի բարոյական կողմը և ձևավորել անհրաժեշտ բարոյական համոզմունքներ:

Պրոֆեսոր Ջուլիետա Գյուլամիրյանը իր գրքում առանձնացնում է պատմելու հետևյալ տեսակները. մանրամասն կամ բնագրին հարազատ պատմել, համառոտ պատմել, ընտրովի պատմել, դատողություններով կամ մեկնաբանություններով պատմել, ձևափոխված պատմել, ստեղծագործաբար պատմել, շարունակելով պատմել, պատմել որպես մասնակից և պատմել որպես ականատես<sup>6</sup>: Պատմելու բոլոր տեսակներն էլ մենախոսություններ են, իսկ պատմելու բոլոր ձևերով վերարտադրելու կարողությունները զուգահեռաբար են ձևավորվում:

---

<sup>5</sup>Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուխյան, Մ. Մանուկյան, Մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, Երևան 2014թ., [http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLrpfHSlrWZ9D6Ys84Dqd2gmPy\\_lFnddNvjYGXEkXjQ](http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLrpfHSlrWZ9D6Ys84Dqd2gmPy_lFnddNvjYGXEkXjQ):

<sup>6</sup>Ջ. Գյուլամիրյան, Մայրենիի ուսուցման մեթոդիկա, Երևան, 2018, էջ 163:

Լեզվական և հաղորդակցական կարողություններն անկյունաքարային են ցանկացած գործունեություն ծավալելու ընթացքում: Այս կարողության բնականոն զարգացումով է պայմանավորված նաև հանրակրթական հաստատությունում սովորողի զարգացումն ու մտավոր առաջընթացը, ուստի և ցանկացած ուսումնական գործընթացի անբաժանելի ու փոխկապակցված բաղադրիչը հենց բնականոն զարգացող հաղորդակցումն է: Ուսուցիչը պետք է ամեն կերպ նպաստի այս կարողության զարգացմանը, որը կհամապատասխանի տարիքային առանձնահատկություններին: Շատ կարևոր է մայրենիի դասաժամի ընթացքում պայմաններ ստեղծել, որ դասի ընթացքում սովորողի դերը լինի ավելի ակտիվ, նա ուղղակի կերպով լինի դասի ընթացքի կենտրոնում, չլինի պասիվ, այլ հնարավորինս շատ խոսի, մեկնաբանի, կարծիք հայտնի: Ակտիվ խոսքը հնարավորություն էտալիս, որ սովորողն ավելի արագ զարգացնի կապակցված խոսքը, հղկի, կոկի, գեղեցկացնի այն:

Այնուամենայնիվ, այս առումով շատ կարևոր է ուսուցչի մոտեցումը, քանի որ նրա մեթոդական զինանոցն ուղղակի կերպով կարող է ազդել սովորողի ակտիվության վրա, դնել նրան շարժման մեջ, ինչն էլ ուղիղ համեմատական է արդյունավետ վերջնարդյունքին:

Պայմանականորեն դասավանդման մեթոդները կարելի է բաժանել 2 խմբի՝ ավանդական և ժամանակակից: Ավանդական ենք անվանում գննական, բացատրական այն մեթոդներին, որոնց հիմքում ընկած է գիտելիքի պարզ փոխանցումը սովորողին, իսկ ժամանակակից մեթոդական համակարգը ոչ թե նախատեսում է ուսուցչի կողմից պատրաստի գիտելիքի մատուցում, մտապահում և վերարտադրություն, այլև ուսուցման ակտիվ ճանաչողական և պրակտիկ գործունեության ընթացքում գիտելիքի, հմտության, կարողության ձեռքբերում: Ինտերակտիվ կամ փոխգործուն մեթոդական պաշարից տարրական դպրոցում կարելի է կիրառել հետևյալ մեթոդները՝ Մտազրոհ, ԳՈՒՍ, T-աձև աղյուսակ, M-աձև աղյուսակ, Վեննի դիագրամ, քառաբաժան և այլն: Նմանօրինակ մեթոդների կիրառումը նպաստում է, որ դասարանում բարձրանա ակտիվության մակարդակը, հետաքրքրություն առաջանա խմբային աշխատելու, դրա արդյունքում հաղթական միավորներ վաստակելու, թիմում աշխատելու հանդեպ: Այս մեթոդների շնորհիվ

դասարանն ուսուցչի համար դառնում է հեշտ կառավարելի: Խմբային աշխատանքների միջոցով կարելի է դասարանում ակտիվացնել համագործակցային աշխատանքը, խմբում ամեն մեկը կարող է արտահայտել իր կարծիքը, զեկուցողը կարող է ներկայացնել թիմի դիրքորոշումը, մյուս անդամները կարող են լրացումներ անել:

Փաստորեն, ակտիվ մեթոդները և՛ նպաստում են սովորողի խոսքային մշակույթի զարգացման, և՛ ակտիվության բարձրացման, և՛ դրական ազդեցություն են ունենում թիմում աշխատելու կարողության ձևավորման վրա: Կարծում ենք, որ եթե սովորողն ունի գեղեցիկ ու կապակցված խոսք, կարողանում է գեղեցիկ ու քերականորեն ճիշտ կառուցվածք ունեցող նախադասություններով շարադրել իր միտքը, չի կաշկանդվում խոսելիս, կարող է ինքնուրույն դատողություններ կատարել, ուստի ուսումնական առարկաների ուսումնասիրության ժամանակ կարող է գրանցել մեծ առաջադիմություն: Այս պարագայում վերջինս լրացուցիչ մոտիվացիայի կարիք չի ունենա:

Սովորողի համար պետք է անընդհատ ապահովել շփման ու հաղորդակցման համար լիարժեք պայմաններ: Սովորողը պետք է վստահի խոսակցին, ցանկանա խոսել, հաղորդակից դարձնել իր մտքերին, պամի իր ներսում եղած խոհերի մասին: Դա հնարավոր է ապահովել միայն համապատասխան միջավայրի, բարյացակամ վերաբերմունքի և ուշադիր, հետաքրքրասեր ունկնդրության մթնոլորտ ստեղծելու դեպքում: Պակաս կարևոր չէ չկաշկանդել սովորողի ինքնուրույն մտածողությունն ու դրանից բխող ոչ հավաստի ու մտացածին խոսքը, քանի որ ցանկացած միտք պետք է հնչի, որպեսզի կյանքի այդ կարևոր փուլում սովորողը ստանա բոլոր անհայտների պատասխանները:

Հարկավոր է թույլ տալ, որ սովորողը իր մեջ կուտակված ֆանտազիաները, պատկերացումներն ու երազանքներն անպայման արտաբերի: Այսպես մենք չենք նվաստացնում նրա կամարտահայտության իրավունքը, ավելին՝ նա ավելի արագ է ինտեգրվում սոցիալական միջավայր, գիտակցում իր դերը՝ աշխարհին նայելով ստեղծագործ աչքերով:

Ուսումնասիրության ընթացքում հեզբեբանական հարմարմարավետ պայմաններն ու բարենպաստ մթնոլորտն միաժամանակ և՛ զարգացնող, և՛ հոգեշտկող

նշանակություն ունեն: Նման պայմաններում սովորողների ամբողջ էներգիան ծախսվում է ոչ թե անհանգստության, վախի տագնապի, այլ ուսումնական գործունեության, նոր գաղափարների և մտահաղացումների, ստեղծագործական կարողությունների դրսևորումների ուղղությամբ<sup>7</sup>:

Տարիքային այս խմբում սովորողն առավել հաճախ հիշում ու մտապահում է այն ամենը, ինչն ավելի կիրառական է և այս կամ այն կերպ ազդում է նրա զգայարանների վրա՝ տեսողական, լսողական, շոշոփելիքի, ուստի գործնական դասերը կնպաստեն սովորողների մոտ կայուն գիտելիքների ձևավորմանը, գործնական, համագործակցային կարողությունների զարգացմանը, նաև կհարստանա բառային պաշարը:

Մինչև վերջինս ակտիվ ստեղծագործական գործունեությամբ չմասնակցի գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացին (գծել, կտրել, նկարել, կառուցել, ներկել, համեմատել, հակադրել, մտածել, խոսել, դատել, եզրակացնել), նա չի կարող ամբողջությամբ հասկանալ ,մտապահել գիտելիքները և իմաստավորել դրանք:

## **2.2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը որպես կրտսեր դպրոցականին մոտիվացնելու միջոց**

Հայտնի է, որ խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և մարդուն ուղեկցում ողջ կյանքի ընթացքում: Անշուշտ, դիդակտիկ խաղերի միջոցով ուսուցումն ընթանում է խոսքի ուղեկցմամբ: Հենց այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝ կարող ենք պնդել, որ կրտսեր դպրոցում խաղային մեթոդներով ուսուցման ընթացքում կարելի է զարգացնել սովորողի գիտելիքները, հմտությունները, կապակցված խոսքն ու պատկերավոր մտածողությունը: Խաղային գործունեության մանկավարժական նշանակությունը երեխաների կյանքում կարևորել են Ա. Կոմենսկին, Ժ. Ռուսոն, Ֆ. Ֆրյոբելը մանկավարժներ Խ. Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Հ. Թումանյանը և այլք: Խ. Աբովյանը

---

<sup>7</sup>«Նախաշավիղ» հանդես, Երևան, 2013, էջ 10-  
[http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013\(4\).pdf](http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013(4).pdf):

մանկավարժների հորդորում էր «չգրկել երեխային անմեղ խաղերից»: Հ. Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի բնական օրգանական պահանջն է , նրա էությունը: Օրինակ, մայրենիի դասավանդման ժամանակ կարելի է կիրառել դերախաղ, բեմադրել առակը կամ հեքիաթը, ապա T-աձև աղյուսակի կիրառությամբ դասդասել լեզվական երևույթները, հեքիաթի, առակի հերոսներին՝ գտնելով նմանություններ ու տարբերություններ: Կիրառելով Վեննի դիագրամ, քառաբաժան մեթոդամանկավարժական հնարները՝ նույնպես կարելի է հարթակ ստեղծել, որ սովորողն ակտիվ կերպով արտահայտի սեփական դիրքորոշումը՝ հատկանշավորի, դասդասի, ընդհանրացնի, նմանություններ ու տարբերություններ գտնի:

Խոսքի արդյունավետ զարգացման, ինքնուրույն խոսքի ձևավորմանը խթանող, սովորողին մոտիվոցնելու ևս մի հնար է «Դասի զեկուցող» հնարը: Այս պարզագույն հնարը շատ կարևոր դեր կարող է ունենալ սովորողներին դասապրոցեսում ընդգրկելու գործում: Ուսուցիչն աշակերտներից մեկին նշանակում է դասի զեկուցող: Վերջինս դասի ավարտից 3-5 րոպե առաջ ամբողջ դասարանին ամփոփ ներկայացնում է, թե ինչի մասին էր դասը, ինչ արեցին, ինչ կարևոր բաներ սովորեցին<sup>8</sup>:

Այսպիսով, ուսուցիչը խրախուսում է աշակերտակենտրոն ուսուցումը, հնարավորություն տալիս սովորողին ինքնաարտահայտվելու: Դպրոցական կրտսեր տարիքի աշակերտները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային իրավիճակներում իրենց անկաշկանդ են զգում: Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային՝ օգնելով սովորողին հասկանալ, արագ կողմնորոշվել, գտնել արդյունավետ լուծումներ:

Խաղային ինտերակտիվ 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:

---

<sup>8</sup>«Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան 2020, էջ 38:

- 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<sup>9</sup>:

Դերային խաղերի միջոցով ուսուցումը երեխայի սոցիալական զարգացման հիմքն է: Քանի որ ուսուցման հիմքում ընդհանուր առմամբ խաղն է, ուստի աշակերտները հաճույքով են մասնակցում դասին: Դերախաղը նպաստում է, որ աշակերտը սովորի թիմում հարաբերություններ հաստատել, համապատասխան գործընկերներ գտնել: Բոլոր խաղերը, որոնք հիմնված են որոշակի պատմությունների դերախաղի վրա, մեծ նշանակություն ունեն երեխայի անհատականության զարգացման գործում, քանի որ խաղային մեթոդների միջոցով շատ դյուրին է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ ձևավորել և՛ սոցիալական, և՛ բարոյական զգացմունքներ: Տարրական օղակում դերային խաղերի կիրառությունը նպատակ ունի նաև աշակերտների մեջ զարգացնել արագ արձագանքելու, մտքերը ճիշտ ու հաջորդական դասավորելու կարողություն: Այսմեթոդով աշխատանքը մեծ օգնություն է մանկավարժներին, հատկապես նրանց, ովքեր նոր են սկսում իրենց գործունեությունը:

Ուսուցումը քարտային խաղերով, դիդակտիկ առարկաներով, ցուցապաստառներով, արդյունքները գրանցելու համար զանազան աղյուսակներով, դիագրամներով բավականաչափ արդյունավետ է, քանի որ դասը շարժուն է, ակտիվ, բոլոր աշակերտները ներգրավված են դասի փուլերի մեջ, ամեն մեկն իր չափով մասնակցում է ակտիվ գործնական աշխատանքներին, ուստի ակնկալվող վերջնարդյունքը միանշանակ լինելու է դրական: Խաղային մեթոդների օգնությամբ աշակերտի անհատականության ձևավորումը, տարբեր հմտությունների,

---

<sup>9</sup>Լ.Վ.Գևորգյան, Ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները, Երևան, 2015, էջ 75- <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf>:



կարողությունների և գիտելիքների ձեռքբերումը տեղի է ունենում բնական, առանց ավելորդ ու արհեստածին բաղադրիչների: Աշակերտը խաղային գործունեության ընթացքում անկաշկանդ է, չի լարվում, քանի որ խաղային մթնոլորտը նպաստում է, որ կրտսեր դպրոցականը լինի «իր ավսեի մեջ»:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը զարգացնում է սովորողի գեղագիտական ճաշակը, բացահանտում վերջինիս թաքնված ներուժը, տաղանդը, հնարավորություն տալիս նախասիրությունները կիրառել դասի ընթացքի ժամանակ: Խաղային տեխնիկայի օգնությամբ շատ հեշտ է կանխել երեխայի մեջ այնպիսի բացասական հատկությունների զարգացումը, ինչպիսիք են մեկուսացումը, ծուլությունը: Ակտիվ մեթոդների կիրառությունը մեծապես զարգացնում է աշակերտի դատելու, քննադատաբար մոտենալու կարողությունը: Այսպիսով, շեշտադրվում է աշակերտի անհատականությունը:

Գնահատող և դատողական խոսք կառուցելու կարողության ձևավորման տեսակետից օգտակար են դասագրքի թեմատիկ նկարների շուրջ կապակցված պատմությունների ստեղծումը, տեսածի, լսածի, զգացածի ու խորհածի վերարտադրումը: Այս բոլոր դեպքերում երեխաները հակված են լինում կապակցված ձևով ու որոշակի համակարգով պատմել, խոսք կառուցել: Այս իմաստով բնականաբար ուսումնասիրվող յուրաքանչյուր նյութ աշակերտներն ամբողջությամբ վերարտադրում են, որպեսզի կարողանան կապակցված ու ավարտուն մտքեր արտահայտել:

Բանավոր խոսքի կառուցման և այդ խոսքում գնահատող ու դատողական մտքերը գործածելու կարողության ձևավորմանը մեծապես նպաստում են ուսուցչի խոսքը և աշակերտներին ուղղված նրա հարցերն ու առաջադրանքները: Հայտնի է, որ ուսուցչի խոսքը աշակերտների համար նմուշօրինակ է, և նրանք երբեմն, անգամինքնաբերաբար, կրկնում են ուսուցչին, նրա դատողությունները, որոնք աստիճանաբար դառնում են սեփական ոճ<sup>10</sup>:

Ուսումնական գործունեության արդյունավետությունը, աշակերտների վերաբերմունքը ուսման նակատմամբ և նրանց բոլոր հաջողությունները հետագա գործունեության ընթացքում պայմանավորված են նաև մանկավարժահոգեբանական

---

<sup>10</sup>«Մխիթար Գոշ», գիտամեթոդական հոդվածներ, Երևան 2020, էջ 263:

առանձնահատկություններով: Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն կոնկրետ՝ առարկայական մտածողություն. նրանք ավելի դյուրին են ընկալում, հասկանում և յուրացնում այն, ինչ կապված է իրենց կենսափորձի հետ, ինչ տեսել են, զգացել, ըմբռնել և կատարել են:Նրանց մտածողությունը ձևերով, գույներով և ձայներով է: Կրտսեր դպրոցական տարիքը ճանաչողական գործունեության ակտիվացման փուլ է. նրանք սկսում են հետաքրքրվել և իրականացնել մտավոր պարապմունքներ, իրենց ունեցած և նոր յուրացրած գիտելիքները կիրառել նոր պայմաններում, պարզ եզրահանգումներ անել և այլն<sup>11</sup>:

Այսպիսով, կարծում եմ, որ կրտսեր դպրոցում սովորողի մոտիվացիայի բարձրացումը մեծապես կապված է ուսուցչի կողմից դասի պլանավորման ճիշտ ու կառուցողական մոտեցումներից՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառությունից: Այդ պարագայում դասը սովորողի համար կլինի հետաքրքիր ու կբարձրանա վերջինիս սովորելու, գիտելիք կուտակելու մոտիվացիան:

---

<sup>11</sup>Ջ. Գյուլամիրյան, Մայրենիի ուսուցման մեթոդիկա, Երևան 2018, էջ 21:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Իրականացված հետազոտական աշխատանքի արդյունքում եկանքայն եզրակացության, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դրականորեն է անդրադառնում աշակերտների ուսուցման վրա: Մոտիվացիայի վրա ազդող գործոնները բազմաթիվ են, ընդ որում դրանք կարող են լինել ներքին և արտաքին: Այսինքն, մի դեպքում աշակերտի մոտիվացիայի վրա ազդում են նրա անձին բնորոշ հատկանիշները, մյուս դեպքում՝ արտաքին գործոնները, այդ թվում հարաբերությունները ուսուցչի, համադասարանցիների հետ, դասարանում տիրող մթնոլորտը և միջավայրը, ուսուցչի դասավանդման հմտությունները, կիրառվող միջոցները և մանկավարժական հնարքները:

Խաղերը, տեսադասերը, այլ տեխնիկական միջոցներով կազմակերպված դասերը, դրանց համադրումը և լայն կիրառությունը դասի անցկացման ընթացքում բավականին դրական անդրադարձ են կատարում ժամանակակից դպրոցներում սովորող աշակերտների մոտիվացիայի վրա: Խաղային տեխնոլոգիաների միջոցների ներգրավումը դասընթացում աշակերտներին օգնում է ոչ միայն առավել ուշադիր լինել դասերին, այլևրանց մոտ հետաքրքրություն է զարգացնում ուսուցանվող նյութի վերաբերյալ խթանում է ինքնուրույն աշխատելու հմտությունը, ստեղծագործական մոտեցումը դասի նկատմամբ, դրդում է աշակերտներին առավել արդյունավետ կերպով հաղթահարել ուսման ընթացքում հանդիպող դժվարությունները և հավատալ սեփական ուժերին: Խաղային հնարքների կիրառման միջոցով ստացված գիտելիքները, որպես կանոն, առավել վառ են տպավորվում աշակերտների մոտ, ինչպես նաև նրանց մոտ խթանում են հետաքրքրություն նոր գիտելիքների ձեռքբերման նկատմամբ: Ուսուցիչը պետք է ստեղծի բոլոր նախապայմանները, որպեսզի աշակերտները հնարավորինս արագ ու անցնցում ինտեգրվեն հասարակություն ու լինի նախաձեռնողի դերում, ցանկանա սովորել ու իր սովորածը կիրառել ուսումնական հաստատությունից դուրս: Խաղային տեխնոլոգիաները մեծ օգնական են ուսուցչին այս վերջնարդյունքին հասնելու համար:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուխյան, Մ. Մանուկյան, Մերթոզական աշխատանքը դպրոցում, Երևան 2014- [http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLrpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2gmPy\\_lFnddNvjYGXEKXjQ](http://multiurok.ru/files/tarrakan-dasarani-ent-erts-anowt-yown.html?wBurberry-95.html&fbclid=IwAR1WZy1Q807VX-sWLrpfHSlrwLZ9D6Ys84Dqd2gmPy_lFnddNvjYGXEKXjQ)
2. ՀՀ Հանրակրթության մասին օրենք-  
<https://www.arlis.am/documentview.aspx?docID=140362>
3. Ջ. Գյուլամիրյան, Մայրենիի ուսուցման մերթոզիկա, Երևան, 2018
4. «Նախաշավիղ» հանդես, Երևան-  
[http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013\(4\).pdf](http://tert.nla.am/archive/NLA%20AMSAGIR/Naxashavix/2013(4).pdf)
5. «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան 2020:
6. Լ.Վ.Գևորգյան, Ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնալոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները, Երևան, 2015-  
<http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf>
7. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду, Москва, Просвещение, 1991
8. Кант И., Критика практического разума, Москва 2019
9. Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб.: 2006, էջ 34-35