



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»

ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ

ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ ԿՐՏՍԵՐ

ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ԿՅԱՆՔՈՒՄ

ԱՌԱՐԿԱ Մասնագիտական զարգացում

ՀԵՂԻՆԱԿ ՄԻՍՈՆՅԱՆ ՍՈՒՄԱՆ

ՄԱՐԶ Արմավիր

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Վաղարշապատի Խ.Աբովյանի անվան N 4  
հիմնական դպրոց ՊՈԱԿ

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ներածություն
2. ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ. ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԳԻՏԱՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄԸ
3. ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Հայաստանի Հանրապետության կրթության համակարգը պետական կրթական չափորոշիչների, պետական հավատարմագրման չափանիշների, կրթության հաջորդականությունն ապահովող տարբեր մակարդակի և ուղղվածության կրթական ծրագրերի, ուսումնական հաստատությունների և կրթության կառավարման մարմինների փոխկապակցված ամբողջությունն է: Կրթական համակարգի բաղկացուցիչ մասն է կազմում կրթության բովանդակությունը, որը հասարակության հոգևոր, տնտեսական և սոցիալական առաջընթացի հիմնական գործոններից մեկն է և նպատակաուղղված է երիտասարդ սերնդի դաստիարակմանը, պատշաճ վարքի և վարվելակերպի ձևավորմանը, անձի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացման, նրանց ինքնորոշման և ինքնադրսևորման համար անհրաժեշտ պայմանների ստեղծմանը, քաղաքացիական հասարակության կայացմանը և զարգացմանը, իրավական պետության ստեղծմանն ու կատարելագործմանը:

Աշխատելով կրտսեր դպրոցական տարիքի աշակերտների հետ՝ քաջ գիտակցում ենք, որ առանց խաղի չենք կարող հասնել ցանկալի արդյունքի, քանի որ նախադպրոցական տարիքից անցումը կրտսեր դպրոցական տարիքի ի հայտ էբերում բազմապիսի հոգեբանա-մանկավարժական խնդիրներ, որոնց լուծման արդյունավետ տարբերակ է ուսուցման և խաղի զուգակցումը՝

Հետաքրքիր և ուսուցողական խաղերը ստեղծում են աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, զարգացնում են մտածողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, երեխաների կյանքը դարձնում են լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը:

Ներկայումս խաղային տեխնոլոգիաները իրենց ուրույն տեղն են գտել նաև ուսուցման գործընթացում: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հազեցվածությունը դասը դարձնում է բավականին ծանրաբեռնված. ուստի դասաժամերին այդ ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես և ինչ միջոցներով պետք է նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը:

Այժմ բավականին շատ են խաղերի կիրառումն ուսուցման գործընթացում, սակայն քիչ են միտքը, ճանաչողությունը զարգացնող և առհասարակ սովորողների բազմակողմանի զարգացմանը նպաստող խաղերը՝ Կարծում ենք, որ վերոնշյալի բոլոր պահանջներին լիովին համապատասխանում են դիդակտիկ խաղերը, որոնք խաղային գործունեություն ծավալելուց զատ նաև ակտիվացնում են սովորողների իմացականությունն ու ճանաչողությունը՝

Մեր կարծիքով, տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացում անհրաժեշտ է մեծ տեղ հատկացնել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը, քանի որ դրանք նպաստում են կրտսեր դպրոցականի ընդհանուր զարգացմանը, սոցիալականացմանը և ձևավորում են հասարակայնորեն ցանկալի վարքագիծ:

**Թեմայի արդիականությունը:** Ժամանակակից կրթական համակարգում և մասնավորապես տարրական դպրոցում անցում է կատարվել նոր խաղային ուսուցման տեխնոլոգիայի և այն հանդիսանում է ուսումնառության բարելավման կարևորագույն լուծումներից մեկը: Խաղային տեխնոլոգիայի կիրառումն ունի ուսումնադաստիարակչական մեծ նշանակություն:

Խաղի միջոցով նյութը երեխային մատուցվում է ավելի մատչելի, դառնում է ավելի հետաքրքիր և ավելի լավ ազդեցություն է ունենում: Խաղային տեխնոլոգիայի օգտագործումը ուսումնական գործընթացում անհրաժեշտություն է, քանի որ խաղի ընացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում այնպիսի փոփոխություններ, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման առավել բարձր աստիճանի անցնելուն: Խաղն այնպիսի վարժություն է, որի հետևողական կիրառումը ծառայում է ուսումնադաստիարակչական նպատակի իրականացմանը, որտեղ կարևորվում է հատկապես դաստիարակչական կողմը:

Աշխատելով կրտսեր դպրոցական տարիքի աշակերտների հետ՝ քաջ գիտակցում ենք, որ առանց խաղի չենք կարող հասնել ցանկալի արդյունքի, քանի որ նախադպրոցական տարիքից անցումը կրտսեր դպրոցական տարիքի ի հայտ է բերում բազմապիսի հոգեբանա-մանկավարժական խնդիրներ, որոնց լուծման արդյունավետ տարրերակ է ուսուցման և խաղի զուգակցումը:

**ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ** կրտսեր դպրոցականների իմացական, մտածական գործունեության ակտիվացման գործում խաղերի դերի բացահայտումն ու դիդակտիկական խաղերի մշակումն է:

**ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԸ**

- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների իմացական, մտածական գործունեության ակտիվացման գործընթացը՝ որպես մանկավարժության արդի հիմնախնդիր,
- Բացահայտել տարրական դպրոցում կիրառվող դիդակտիկական խաղերի ազդեցության առանձնահատկությունները,
- Մշակել դիդակտիկական խաղեր՝ ուղղված կրտսեր դպրոցականների իմացական, մտածական գործունեության ակտիվացմանը:

**ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ** կրտսեր դպրոցականների խաղային գործունեությունն է:

**ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ** կրտսեր դպրոցականների խաղային գործունեության ակտիվացմանը նպաստող առաջադրանքներն են:

**ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ:** Հետազոտության խնդիրների լուծման համար կիրառել ենք հետևյալ մեթոդները.

- ուսումնասիրվող հիմնահարցի վերաբերյալ գոյություն ունեցող գիտամեթոդական գրականության վերլուծություն,
- դիտման մեթոդ,
- զրույցի, հարցման մեթոդներ,
- հետազոտությունների արդյունքների վերլուծման մաթեմատիկական հաշվարկման մեթոդներ /արձանագրում, սանդղակի կազմում/:

**ԳԼՈՒԽ ԱՌԱՋԻՆ. ՏԱՐԲԱՐՄԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԽՍՂԱՅԻՆ  
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՅԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԳԻՏԱՏԵՄԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄԸ**

**1.1 Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի կիրառման  
հոգեբանամանկավարժական նախադրյալները**

Խաղի դաստիարակչական դերի մասին խոսել են դեռևս վաղ ժամանակներից: Հույն փիլիսոփա Պլատոնը(մ.թ.ա.5-4-րդ դար) մասնավորապես. «կարևորել է խաղի դերը երեխայի կյանքում, իսկ այդ խաղերը, ըստ նրա, անպայման պետք է կրեին ուսուցանող, դերային բնույթ՝ երեխային նախապատրաստելին ինչ-որ գործունեություն իրականացնելու, այսինքն՝ նպաստելին երեխայի՝ սոցիալական որոշ դերեր իրականացնելու կարողությունների ձևավորմանը»[7 , էջ 65]:

Որպես մարդկային գործունեության ձև խաղը գոյություն է ունեցել դեռ հին ժամանակաշրջանից: Գ.Կ.Հակոբյանի մեկնաբանմամբ. «Խաղը մարդու կենսագործունեության հիմնական դրսևորումներից է: Խաղերը հայնտնի են եղել դեռ հին ժամանակներից մարդկանց կենդանիների, աշխատանքային գործիքների, կանցաղային առարկաների տեսքով: Խաղայիքներ են հայտնաբերվել անտիկ դարաշրջանում՝ Հռոմի և Հունաստանի մանկական գերեզմանատներում: Տարվա տարբեր եղանակներին, կատարվել են տարբեր խաղեր: Օրինակ՝ հայերի էթնամշակութային համակարգում ձմռանը գերակշռել են տանը և հասարակական այլ վայրերում կատարվող մտավոր խաղերը, վաղ գարնանը և ամռանը՝ հիմնականում կրոնական և ժողովրդական տոներին (Համբարձում, Բարեկենդան, Նավասարդ և այլն) կատարվող մարզական, կրկեսային խաղերը, որոնք էթնամշակութային մեծ ներուժ ունեն» [ 12, էջ 73]:

«Խաղային գործունեության հիմնախնդիրը մանկավարժության և հոգեբանության մեջ դիտարկվել են ՝ Պլատոնը, Ժ.Ժ.Ռուսոն,Կ. Դ. Ուշինսկին, Պ.Պ. Բլոնսկին, Ս.Լ. Ռուբինշտեյնը, Դ.Բ. Էլկոնինը, Գ. Կ. Սելևկոն, Զ. Ֆրեյդը, Ժ. Պիաժեն և ուրիշներ: Ըստ որոշ հոգեբանների ( Դ.Բ. Էլկոնին, Վ.Վ.Դավիդով, Ս.Լ.Ռուբինշտեյն)՝ խաղն անձի ձևավորման առաջին աստիճանն է և զարգացման հենց այդ փուլի

գործունեության հիմնական տեսակը, որն ուսուցման հետ զուգահեռ՝ շարունակում է պահպանել իր տեղը» [ 14, էջ 60]:

Խաղի՝ որպես անձի զարգացման կարևորագույն միջոցի, վերաբերյալ տեսություններում ցույց են տրված նրա զարգացնող և ձևավորող ներուժը:

Ըստ Կ. Թորոսյանի և Հ.Խաչատրյանի՝ խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում՝ դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողությունները ու արարքները [9, էջ 24]: Խաղի ընթացքում երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ:

Ըստ՝ Գ.Կ. Սելևկոյի. «Խաղը որպես ուսուցման մեթոդ, ավագ սերնդի կողմից աճող սերնդին, փորձի փոխանցման միջոց կիրառվել է դեռևս անտիկ ժամանակաշրջանում: Ժողովրդական մանկավարժության մեջ, ժամանակակից դպրոցական և նախադպրոցական հաստատություններում նույնպես կիրառվել և կիրառվում են խաղի լայն օրինակներ: Ժամանակակից դպրոցում, նպատակ ունենալով ուսուցման գործընթացի ակտիվացումը և արդյունավետությունը, խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում՝ պարապմունքի խաղային ձևը դասերին կազմակերպվում է խաղային հնարների և իրավիճակների միջոցով, որոնք հանդես ուսումնական գործունեության մեջ սովորողների ոգեշնչման և խթանման միջոց» [29, էջ 58]:

Խաղը էական դեր է կատարում մարդու կյանքի բոլոր փուլերում, բայց այն առանձնակի կարևորություն ունի նաև դպրոցական տարիքում: Տարրական դպրոցում խաղերը հնարավորություն են տալիս ուսուցչին հետաքրքիր դարձնել ուսուցումը, ակտիվացնել կրտսեր դպրոցականի ճանաչողական, իմացական գործողությունները, և այլն:

Տարրական դպրոցում խաղային գործունեության վրա հիմնված ուսուցումը տանում է դեպի կրտսեր դպրոցականի երևակայության, պատկերային-նշանային, ստեղծագործական մտածողության, խոսքի, հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը և միջանձնային հարաբերությունների ձևավորմանը:

Ավարտական աշխատանքի հիմնախնդրի շրջանակներում մեր կողմից ուսումնասիրվել և վերլուծվել են անձի դաստիարակության և ուսուցման գործընթացում խաղային գործունեության իրականացմանը նվիրված մի շարք աշխատություններ (Պլատոն, Մարիա Մոնտեսորի, Լ. Ս. Վիգոտսկի, Ս. Լ. Ռուբինշտեյն, Դ. Բ. Էլկոնին, Ն. Պ. Անիկենա, Լ. Ա. Վենգեր, Վ.Պ. Բեսպալկո, Ե.Ս. Մինկին, Բ.Պ. Նիկիտին, Ի.Այզինգ, Ս>Ա. Շմակով, Ա. Կ. Լալաբեկյան, Ջ. Գյուլամիրյան և այլք), որոնցում առկա է մեկ ընդհանուր մոտեցում՝ խաղը կրտսեր դպրոցականների միջանձնային հարաբերությունների ձևավորման կարևորագույն միջոց է:

Այսպես, օրինակ, ըստ Ս.Լ. Ռուբինշտեյնի՝ «Խաղը գործունեության տեսակ է, գործողությունների, դրդապատճառների ամբողջություն, որի ընթացքում լուծվում է երեխայի պահանջմունքների և պահանջի միջև առկա հակասությունը: Խաղը երեխայի հնարավորությունների սահմանում նրա պահանջմունքների բավարարման եղանակ է» [ 27, էջ 168], իսկ ըստ Լ.Ս.Վիգոտսկու՝ «Խաղը երեխայի «ներքին սոցիալականացման» տարածություն է, սոցիալական դիրքորոշումների յուրացման միջոց [29,էջ 58]: Ա.Ն. Լեոնտևը խաղը բնորոշում է որպես անձի ազատություն երևակայության մեջ [26, էջ 38]:

Մեր օրերում բազմաթիվ հետազոտություններ են կատարվում նվիրված խաղաթերապիայի կիրառման կատարելագործմանը և խաղի նոր յուրահատկությունների բացահայտմանը:

Այսպիսով, քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից, գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի



ուրույն և անբաժանելի մասն է:

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբանների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում ենք, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար, և ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում են տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը:

Միաժամանակ խաղերը շրջապատող միջավայրի ճանաչման ու ընկալման հիմնական միջոց են: Երեխաները խաղային գործունեության ընթացքում բազմազան գիտելիքներ են ստանում մշտապես իրենց հետաքրքրող ու գրավող շրջապատող աշխարհի, մարդկանց ու բնության մասին՝ ձեռք բերելով նաև դրանք ներկայացնող բառամթերք:

Խաղերը լինում են **շարժուն, դերային և դիդակտիկ**: Երեխաների խաղային գործունեության ժամանակ առանձնահատուկ ուշադրություն է դարձվում առարկայական գործունեությանը, դիդակտիկ խաղերին, որոնք անմիջաբար ուղղված են երեխաների ընկալունակության ձևավորմանը:

### ***Դիդակտիկ խաղերի միջոցով՝***

- երեխաները սովորում են դասարանում ստեղծել ուրախ, անկաշկանդ մթնոլորտ,
- ձևավորվում են սեփական գործունեությունը կազմակերպելու, ընկերների հետ համագործակցելու երեխաների ունակությունները,
- ակտիվանում է երեխաների մտածողությունը, ուշադրությունը, խոսքը, երևակայությունը:

Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել ու հակադրել, վերլուծել ու համադրել, ընդհանրացնել, այսինքն՝ կատարել մտավոր գործողություններ: Ընդ որում, խաղի ժամանակ ուսուցողական խնդիրը չի բացահայտվում, և երեխային թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է:

Դիդակտիկ խաղերը մեծապես նպաստում են նաև կրտսեր դպրոցականների հաղորդակցական, մտածական, իմացական կարողությունների զարգացմանը, հետևաբար և խոսք կառուցելու կարողության ձևավորմանը:

Մեր մանկավարժական գործունեության ժամանակ բազմիցս գործածում էինք առարկաներ, բնական նյութեր և խաղալիքներ, որոնք օգնում էին բազմատեսակ խաղերի մեջ արտացոլել շրջապատող իրականությունը, դառնում էին ոչ միայն ժամանցի, գիտելիքների ձեռք բերման այլև երեխայի բառապաշարի հարստացման բազմակողմանի զարգացման միջոց:

Ջ. Գյուլամիրյանը «Խաղալով սովորենք» ձեռնարկում հանգամանորեն ներկայացրել է խաղերի, մասնավորապես դիդակտիկ խաղերի գործառույթները ուսուցման գործընթացում: Խաղի մասին խոսելիս նա կարևորել է՝ ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով գիտելիքների ձեռք բերումը, բառապաշարի հարստացումը և մրցութային գործընթացը: Դիտարկելով դրանց կառուցվածքն ու կազմակերպման առանձնահատկությունները՝ Ջ. Գյուլամիրյանը ներկայացնում է այն բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն, ուսուցողական խնդիրների առկայությունը, դաստիարակչական նշանակությունը, զարգացնող արժեքը, խաղի կանոնների իմացությունն ու պահպանումը և այլն:<sup>1</sup>

Սակայն մեր մանկավարժական գործունեության ժամանակ խաղեր իրականացնելիս մենք զգացինք, թե որքան մանկավարժական վարպետություն պետք է ուսուցիչը ցուցաբերի: Ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի դրա մեջ յուրաքանչյուր սովորողի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների շրջանակը, կարողանա ճիշտ կազմակերպել երեխայի գործունեության երկու տեսակների՝ խաղայինի և ուսումնականի զուգորդման հարցը:

---

<sup>1</sup> Գյուլամիրյան Ջ.Յ., Խաղալով սովորենք, Ե., 2009, էջ 17:

**ԱՂՅՈՒՄՍԿ 1.Դասի փուլերում ավանդական ուսուցման և խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման միջև առկա տարբերությունները:**

<b>Դասի փուլերը</b>	Ավանդական ուսուցման տեխնոլոգիա	Խաղային տեխնոլոգիա
<b>Կազմակերպչական փուլ</b>	Նախապատրաստա զրույց	Ինտերակտիվ մեթոդների կիրառում
<b>Նոր նյութի գիտակցված ընկալման փուլ</b>	Ինդրի որոնում	Խաղեր, որոնք ներառում են որոնողական գործունեության տարրեր
<b>Գիտելիքների յուրացման փուլ</b>	Բացատրություններ զուգորդել ցուցադրությամբ	Խաղեր, որոնք ներառում են երեխաների կատարողական գործունեություն
<b>Նոր նյութի ամրապնդման փուլ</b>	Ինքնուրույն տարբերակված ուսուցում	Խաղերի վերարտադրում, հնարքների, ավգորիթմների փոխակերպում
<b>Գործնական կարողությունների զարգացում</b>	Անհատական և խմբային աշխատանք	Խաղեր, որոնք ներառում են ստեղծագործականևորոնողական գործունեությանտարրեր
<b>Ինքնակառավարման վերահսկողության փուլ</b>	Անհատական աշխատանք	Վերահսկել խաղային գործունությունը
<b>Ամփոփման փուլ</b>	Ուսումնական երկխոսություն	Ուսուցիչ-աշակերտ, աշակերտ-աշակերտ, փոխներգործուն աշխատանք

Մեր վարած դասերի ժամանակ կիրառելով դիդակտիկ խաղեր՝ համոզվեցինք, որ խաղի միջոցով երեխաները հեշտությամբ են յուրացնում ուսումնական նյութը:

Դրանք կիրառել էինք նախ՝ խաղային ու ուսումնական գործունեության ժամանակ, ապա նաև կյանքում՝ խոսքային ակտիվ գործունեություն ծավալելիս: Ընդ որում, մենք ոչ թե դասը բաժանում էինք ուսումնական մասերի և խաղի, այլ ուսումնական նյութին համապատասխան՝ ստեղծում էինք խաղային իրավիճակ, մտավոր լարում պահանջող աշխատանքներն ընդմիջում էինք խաղային գործունեությամբ, քանի որ զգում էինք, որ դժվար է երեխաների ուշադրությունը երկար ժամանակ կենտրոնացնել ուսումնական խնդրի վրա:

**ՆԵՐԿԱՅԱՑՆԵՆՔ ՄԵՐ ԴԱՍԱԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻ ԸՆԹԱՅԱՔՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՅՐԱԾ ԽԱՂԵՐԻՑ**

Ներկայացրեք մաթեմատիկական խաղի նմուշներ, որոնք կազմկերպել էինք առաջին դասարանում 1-10ի սահմանում թվերի կազմության ուսուցման նպատակով

Խաղ 1.

## Թվերի աշխարհը

Այս խաղը կարելի է անցկացնել մաթեմատիկայի դասի ժամանակ, երբ արդեն երեխաներն անցել են տասի սահմաններում գումարումը և հանումը: Խաղի նպատակն է ամրապնդել տասի սահմանում թվերի կազմությունը:

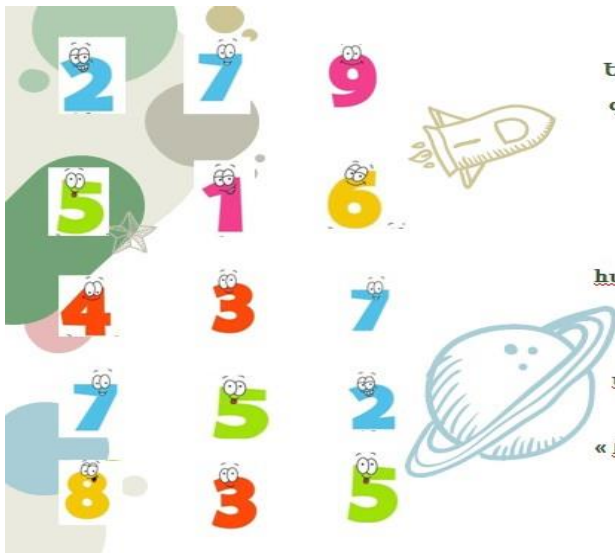


3

## Խաղի ընթացքը



Խաղամասը, տվյալ դեպքում՝ ուսուցչուհին, սկսում է խաղը. «Թվերի թագավորությունում բնած էին բոլոր թվերը՝ 1-ը, 2-ը, 3-ը, մինչև 10-ը: Արթուն էին միայն «+»-ը, «-»-ը, «=»-ը: Նրանք ոչինչ չունեին անելու և որոշեցին թվերին շփոթության մեջ գցել: Առավոտյան արթնացան թվերը և ի՛նչ տեսնեն, բոլորի տեղերը փոխվել էին և ինչ- որ անհասկանալի բան էր տեղի ունեցել: Ահա թե ինչ էր տեղի ունեցել թվերի հետ»:



Երեխաներին ցույց ենք տալիս պատասառը, որի վրա գրված են նշված շարքերը: Ի դեպ, թվերն առանձին կարված են և աչուկներ ունեն նկարված: Երեխաները պետք է գլխի դնեն, որ թվերի միջև անհրաժեշտ է տեղադրել «+», «-», «=» նշանները: Յուրաքանչյուր օրինակի համար գալիս է մեկ աշակերտ և լրացնում օրինակը, ասենք՝  $2+7=9$ , կամ  $6-5=1$ ; Փոխելով հրադրությունը այս խաղը կարելի է անցկացնել ևս մի քանի անգամ՝ սեսեով հետևող բարեկամ «Թվերի թագավորությունում էի ինչ-որ բան է տեղի ունեցել...»:

## Դոմինո

Երեխաները տվյալ դեպքում ներգրավվում են ակտիվ գործունեության մեջ: Նրանք Դոմինո խաղալով և մեկը մյուսին լրացնելով՝ մեծ հաճույքով լուրացնում և ամրապնդում են նյութը:



## Խաղի ընթացքը

Երբ անցնենք 0-ից 10 թվերը, կատարաստենք դրսևներ որոնք կբաժանենք բոլոր երեխաներին: Առաջին դրսևն ղնում է ուսուցիչը, հետո շարունակում են երեխաները:

Օրինակ

$1+1$

$= 2$

$2+3$

$= 5$

$5+2$

$= 7$

## Շղթայված հաշիվ

Այս հատը զարգացնում է աշակերտների ուշադրությունը, ապահովում ամբողջ դասարանի մասնակցությունը՝ ոգևորելով երեխաներին և օգնելով հատորակցական կարողությունների ձևավորմանը:



## Խաղի ընթացքը

Ուսուցիչը գրատախտակին գրում է.  
 $5+2=$   
Այն աշակերտը, որի քարտը սկսվում է յոթ թվով գալիս է գրատախտակի մոտ, գրում վարձությունն աստատակարար և իր վարձությունը  
 $5+2=7$   
 $7-4=...$   
Այսպես շարունակվում է մինչև վեց:  
 $5+2=7$      $2+4=6$   
 $7-4=3$      $6+2=8$   
 $3+6=9$      $8-7=1$   
 $9-7=2$      $1+4=5$

Հաղթում է այն շարքը, որն ավելի շուտ է ավարտում իր վարձությունների շարքը կարագադրանքը կատարում անսխալ:

## ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԳՆԴԱԿ



Այս խաղը անցկացրել ենք 2 փուլով:

### Խաղի նպատակը՝

Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում

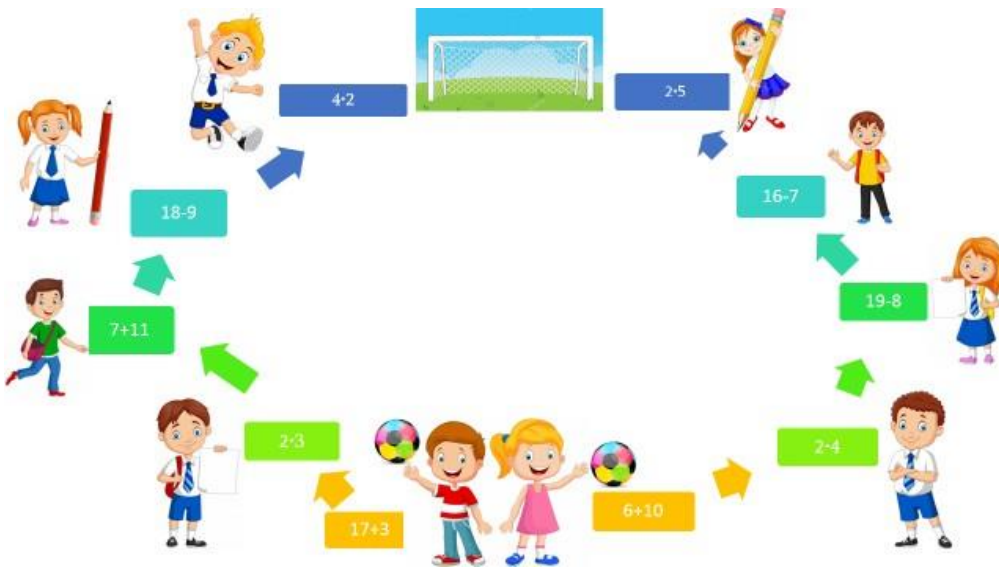
### Անցած թեմաների կրկնություն և ամրակայում

Խմբային աշխատանք կատարելու հմտության ձևավորում և զարգացում Դիդակտիկ պարագաներ՝ թվաբանական գործողություններով գնդակ, դարպաս Խաղի ընթացքը՝

Աշակերտները բաժանվում են 2 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի տրվում է գնդակ, որի վրա գրված են թվաբանական գործողություններ: Խմբերի անդամները դասավորվում են իրարից որոշակի հեռավորության վրա և, հերթով կատարելով գործողությունը, գնդակը փոխանցում են մեկը մյուսին: Միայն պատասխանի դեպքում այնքան են փոխանցում գնդակը մինչև գտնեն տրված գործողության ճիշտ պատասխանը: Այն խումբը, որը ավելի արագ և ճիշտ է գտնում պատասխանները, ճանաչվում է հաղթող:

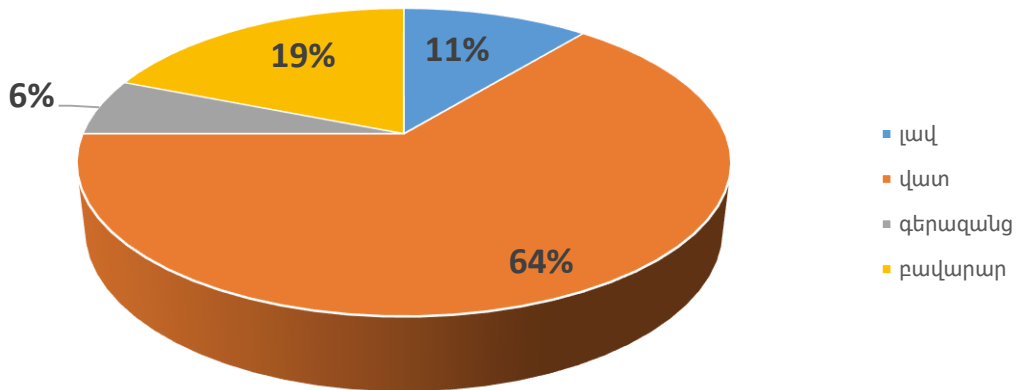
1-ին փուլում արդյունք այդքան էլ գոհացուցիչ չէր, աշակերտները չէին կարողանում արագ կողմնորոշվել, շատ դանդաղ էին կողմնորոշվում, այդ իսկ պատճառով խաղը լիարժեք չիրականացավ:

2-րդ փուլում աշակերտները ավելի ոգևորված էին, քանի որ ծանոթ էին խաղին և խաղի ընթացքում առաջացած խնդիրներին: 2-րդ փուլում խաղը իրականացրինք բարձր արդյունքով: Օգտագործել ենք տեխնիկական միջոցներ:

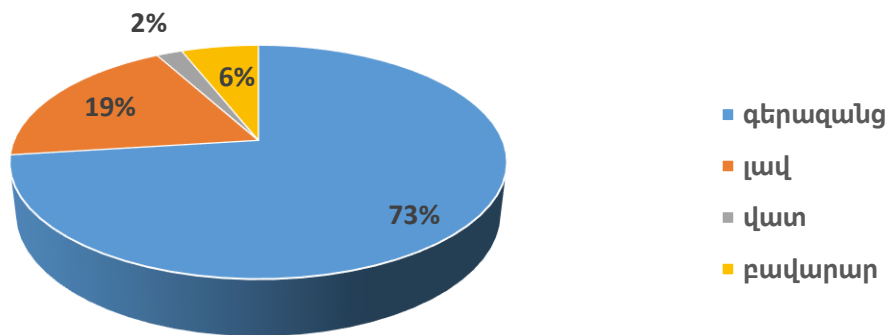


Անփոփվում են մրցակցության արդյունքները:

1-ին փուլի արդյունքներ



2-րդ փուլի արդյունքներ





Արդյունքում պարզ դարձավ, որ առաջին փուլում անցկացնելով խաղն անցկացրեցինք դասի վերջին փուլում և ժամանակը քիչ էր: Երկրորդ փուլում կիրառելուց ավելի շատ ժամանակ տրամադրեցինք և ապահովեցինք խաղի արագությունը: Խաղի միջոցով երեխաները հետաքրքրությամբ ու մեծ ոգևորությամբ են կատարում ուսուցչի հանձնարարությունները և արդյունքում ենթագիտակցորեն յուրացնում ուսումնական ծրագրով նախատեսված դասանյութը:

Այսպիսով՝ վերջնարդյունքում ստացանք հետևյալ պատկերը ,որը խաղերի շնորհիվ դասը դառնում է հետաքրքիր, բարելավում է ուսուցման որակը , զարգանում է սովորողների մտածական, տրամաբանական, ակտիվական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը:

Եվ ի մի բերելով խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում եմ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը:

Հետագոտական աշխատանքների երկրորդ փուլի ընթացքում իրականացրել ենք հարցում՝ հարցաթերթիկների մեթոդի կիրառմամբ: Ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի միջոցով կրտսեր դպրոցականների մտածական, իմացական և ճանաչողական գործընթացների ակտիվացման բացահայտման և առկա խնդիրների պարզաբանման նպատակով մեր կողմից մշակվել են հարցաթերթիկներ՝ համապատասխանաբար կրտսեր դպրոցականների շրջանում հարցում իրականացնելու նպատակով:

Այն հարցին, թե արդյո՞ք երեխաներին դուր է գալիս դասի ընթացքում խաղալը բոլորը պատասխանել են այո (100%)՝

Ինչպե՞ս էք սիրում աշխատել խաղեր խաղալիս հարցին աշակերտների ճնշող մեծամասնությունը (75%) նշել է, որ սիրում է խաղալ խմբերով, 20%-ը՝ զույգերով, իսկ 5%-ը նշել է, որ նախընտրում է անհատական խաղերը՝

Գովելի է այն, որ երեխաների մեծամասնությունը նախընտրում է խաղալ խմբերով՝ Սա նպաստում է աշակերտական կոլեկտիվի ձևավորմանը և հնարավորություն է տալիս յուրաքանչյուրին խմբում դրսևորվել յուրովի՝ չմոռանալով միմյանց հետ համագործակցության մասին:

Վերլուծության արդյունքում պարզվեց, որ սովորողների 65%-ը խաղում կարևորում է հաղթանակը, 25%-ը պատասխանել է, որ խաղերի միջոցով դասն ավելի հետաքրքիր է դառնում և իրենք չեն հոգնում, 10%-ը ընտրել է սովորում ենք խաղալով տարբերակը, իսկ 0%-ը՝ մրցակցություն տարբերակը՝ Սովորողների պատասխաններից կարելի է ենթադրել, որ նրանք գերադասում են հաղթանակով ավարտվող խաղերը և, որ ամենակարևորն է, յուրաքանչյուրն էլ ցանկանում է պարտադիր հաղթող լինել՝ Ստացված պատասխանները մտահոգիչ են, քանի որ աշակերտները խաղում են մեծամասամբ հաղթանակի համար և չեն գիտակցում, որ խաղի բուն նպատակը որևէ բան սովորելն է՝

Եղե՞լ են այնպիսի դեպքեր, երբ խաղերը ձեզ դուր չեն եկել հարցին սովորողները հիմնականում տվել են հետևյալ պատասխանները.

Վերլուծության արդյունքում պարզվեց, որ սովորողների 65%-ը խաղում կարևորում է հաղթանակը, 25%-ը պատասխանել է, որ խաղերի միջոցով դասն ավելի հետաքրքիր է դառնում և իրենք չեն հոգնում, 10%-ը ընտրել է սովորում ենք խաղալով տարբերակը, իսկ 0%-ը՝ մրցակցություն տարբերակը՝ Սովորողների պատասխաններից կարելի է ենթադրել, որ նրանք գերադասում են հաղթանակով ավարտվող խաղերը և, որ ամենակարևորն է, յուրաքանչյուրն էլ ցանկանում է պարտադիր հաղթող լինել՝ Ստացված պատասխանները մտահոգիչ են, քանի որ աշակերտները խաղում են մեծամասամբ հաղթանակի համար և չեն գիտակցում, որ խաղի բուն նպատակը որևէ բան սովորելն է՝

Եղե՞լ են այնպիսի դեպքեր, երբ խաղերը ձեզ դուր չեն եկել հարցին սովորողները հիմնականում տվել են հետևյալ պատասխանները.

- Այո, քանի որ չենք հաղթել,
- Խաղը ձանձրալի էր,
- Ոչ, նման դեպքեր չեն եղել,
- Այո, որովհետև չհասկացանք, թե ինչ պետք է անենք,
- Ժամանակն ավարտվեց, իսկ մենք դեռ չէինք վերջացրել՝

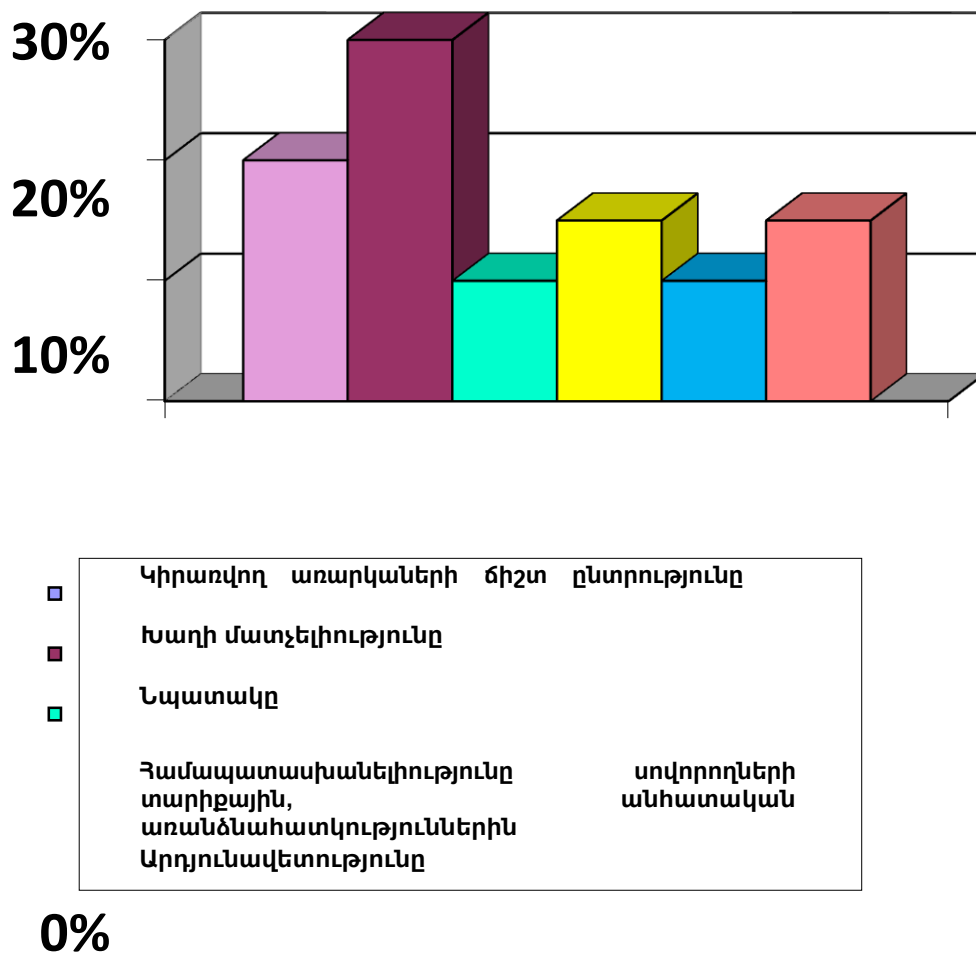
Այս պատասխաններից կարելի է եզրակացնել, որ երբեմն մանկավարժները չեն կիրառել հետաքրքիր և հասկանալի խաղեր, ինչի պատճառով էլ սովորողները բացասական վերաբերմունք են դրսևորել խաղի նկատմամբ՝

Կա՞ն արդյոք դասեր, որոնց ժամանակ խաղեր չեք խաղում հարցին աշակերտների 70%-ը պատասխանել է ոչ, իսկ 30%-ը՝ այո՞

Սա ողջունելի է, քանի որ սովորողներն իրենք են զգում դիդակտիկ խաղերի դրական ազդեցությունը գիտելիքների յուրացման գործում՝

Որպեսզի պարզեինք, թե ինչ մակարդակով են անցկացվում դասաժամին կիրառվող խաղերը սովորողներին տվել էինք ընտրության տարբերակներ և վերլուծելով ստացել այս պատկերը [տե՛ս դիագրամ 1]:

**Ի՞նչն էք կարևորում դիդակտիկ խաղերն ընտրելիս**





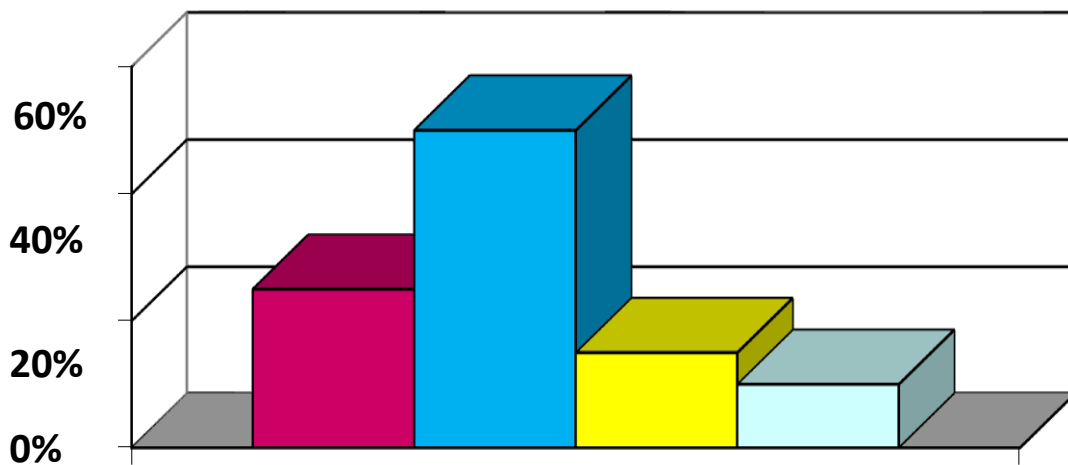
Ստացված արդյունքները վկայում են, որ դասերի ժամանակ կիրառած խաղերը մեծամասամբ ակտիվացնում ու աշխուժացնում են սովորողներին. այդպես են կարծում հարցվածների 45%-ը: 30%-ի կարծիքով խաղերը տրվում են պարզապես ֆիզկուլտ դասարների տեսքով՝ Սովորողների միայն 15% ն է կարծում, որ դասաժամին կիրառվող խաղերը որոշակիորեն կապված են ուսուցանվող նյութի և դասերի հետ, իսկ անհա 10%-ը նշել է, որ խաղերը նպաստում են լինել ուշադիր, կարծիք հայտնել և մեկնաբանել: Այսպիսով ըստ աշակերտների պատասխանների կարելի է ենթադրել, որ դասաժամին կիրառված խաղերի միայն նվազ մասն է նպաստում դասանյութի յուրացմանն ու իրենց ուշադրության, խոսքի զարգացմանը:

Հարցին, թե օգնում են արդյոք խաղերը գրավոր և բանավոր խոսք կազմելիս՝ աշակերտների 50%-ը տվել է դրական՝ այո պատասխան, 40%-ը չգիտեմ պատասխանն է նշել, իսկ 10%-ը՝ ոչ:

Ստացված պատասխանները մեզ մտահոգվելու տեղիք են տալիս, քանի որ աշակերտների գրեթե կեսը դեռևս չի գիտակցում և չի հասկանում արդյոք խաղերն օգնում են իրենց մտքերն արտահայտելու գործում, թե՛ ոչ, իսկ անհա մի քանիսն էլ հստակ ասում են, որ խաղերը ոչ մի դրական ազդեցություն չեն ունենում իրենց գրավոր, բանավոր խոսքի կառուցման գործընթացում:

Այն հարցին, թե դիդակտիկ խաղերի միջոցով սովորողներն ինչն են առավել հեշտությամբ անում նշել են հետևյալ պատասխանները [տե՛ս դիագրամ 2].

**Դիդակտիկ խաղերի միջոցով Դուք ավելի հեշտությամբ եք սովորում**



**Սովորած դասը պատմում և ամրապնդում Նոր**

- դասը սովորում
- Ակտիվություն ու ինքնուրույնություն դրսևորում

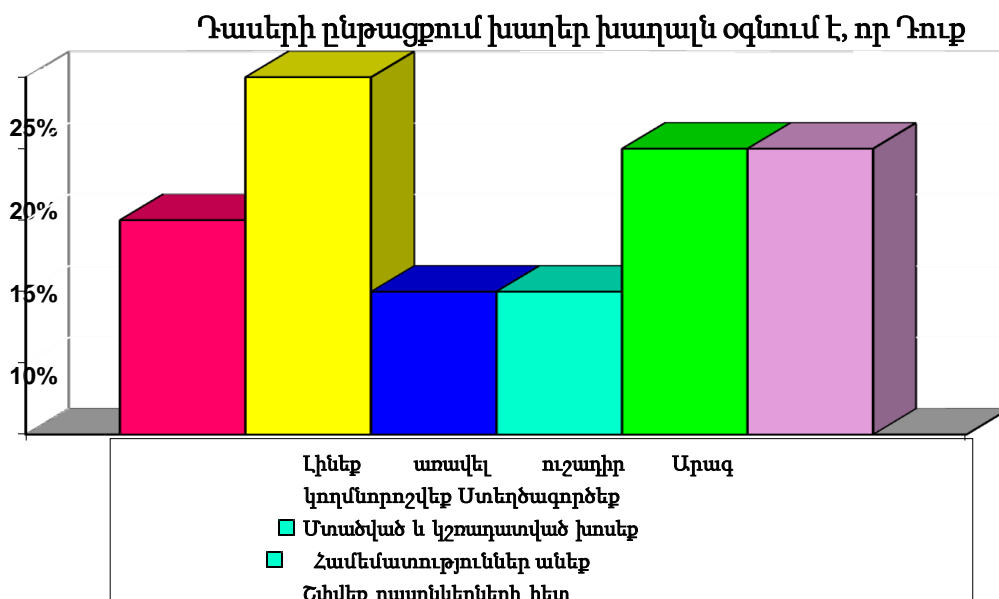
**Դասը հասկանում, մտածում, նմանություններ ու տարբերություններ գտնում, ստեղծագործում**

**Դիագրամ 2**

Դիագրամից երևում է, որ սովորողների 25%-ի կարծիքով խաղերի միջոցով իրենք հեշտությամբ են սովորած դասը պատմում և ամրապնդում, 50%-ի կարծիքով՝ նոր դասը սովորում Ակտիվություն ու ինքնուրույնություն են ցուցաբերում հարցվածների 15%-ը, իսկ ահա 10%-ը նշել է, որ հեշտությամբ են դասը հասկանում, մտածում, նմանություններ ու տարբերություններ գտնում, ստեղծագործում:

Ուրախալի է, որ երեխաները տեսնում են դասաժամին կիրառվող դիդակտիկ խաղերի դրական ազդեցությունը նոր նյութի յուրացման գործընթացում:

Դասերի ընթացքում խաղեր խաղալն օգնում է, որ Դուք հարցին առաջադրել էինք մի քանի պատասխաններ, որոնց վերլուծության արդյունքում ստացել ենք այս պատկերը [տե՛ս դիագրամ 3].



**Դիագրամ 3**

Վերոնշյալ հարցին աշակերտների 10%-ը հավասարապես նշել է ստեղծագործել և մտածված ու կշռադատված խոսել տարբերակները, 20-ական % են կազմում համեմատություններ անել և շփվել դասընկերների հետ տարբերակները: Հարցմանը մասնակցող աշակերտների 15%-ի կարծիքով խաղեր խաղալն օգնում է լինել ավելի ուշադիր, իսկ 25%-ի կարծիքով՝ արագ կողմնորոշվել:

Ուսումնասիրությունների արդյունքում եկանք այն եզրակացության, որ մեր կողմից մշակված դիդակտիկ խաղերը և՛ ակտիվացնում են երեխաներին, և՛ նպաստում նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ Ձինում են սովորողներին նոր ու հետաքրքիր գիտելիքներով, նպաստում իմացական, մտածական գործընթացների, ճանաչողության, ինքնաճանաչման ձևավորմանն ու ակտիվացմանը՝ Սովորողները խաղում են և միաժամանակ ծավալում ուսումնական գործունեություն՝ չշեղվելով դասանյութից:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Գիտամեթոդական համապատասխան գրականության ուսումնասիրության, ինչպես նաև կատարված հետազոտական աշխատանքի արդյունքում կարելի է եզրակացնել.

- Ժամանակակից մանկավարժության հիմնախնդիրների շարքում իր կարևոր տեղն ունի կրտսեր դպրոցականների մտածակա, իմացական գործունեության ակտիվացման գործընթացը, որն այսօր դիտարկվում է որպես հասարակական պահանջ և կրթության արդի խնդիր:
- Կրտսեր դպրոցականների տարիքային առանձնահատկություններից ելնելով, տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում դիդակտիկական խաղի կիրառումն ունի կարևոր նշանակություն, որն օգնում է նյութը դարձնել ավելի պատկերավոր ու մատչելի, խթանում է աշակերտների ուսումնական ակտիվությունն ու հետաքրքրվածությունն է առաջացնում դասի նկատմամբ՝ նպաստելով մանկավարժական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:
- Մեր կողմից իրականացված հետազոտական աշխատանքների ընթացքում պարզ դարձավ, որ ուսուցիչների մեծ մասը դիդակտիկական խաղեր կիրառում են աշակերտներին ակտիվացնելու, աշխուժացնելու և դասին լարվածությունը ցրելու նպատակով, իսկ ճանաչողական և իմացական գործընթացների ակտիվացումը մղված էր երկրորդ պլան:
- Մեր կողմից մշակված և տարրական դպրոցի մանկավարժական գործընթացում ներդրված դիդակտիկական խաղերը ոչ միայն զինում են սովորողներին նոր գիտելիքներով ու դասը դարձնում են մատչելի ու հետաքրքիր, այլև մեծապես նպաստում են կրտսեր դպրոցականների իմացական ակտիվության, ճանաչողական կարողությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը, ինքնադրսևորմանն ու ինքնակայացմանը՝ դրական ազդեցություն թողնելով աշակերտների համակողմանի զարգացման վրա:



ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Առաքելյան Ռ., Շարժախաղեր-Եր.: ՀԳՄ. 2009թ. 178 էջ
2. Ասատրյան Ջ. Ա., Տարրական կրթության մանկավարժություն, Եր., Տիգրան Մեծ, 2017թ., 160 էջ
3. Ասատրյան Լ. Թ., Հակոբյան Գ. Հ., Ասատրյան Մ. Ա., Գևորգյան Մ. Մ., Կարապետյան Ն. Ջ., Բաղդասարյան Ա. Ա., Մանկավարժություն, Եր. Արտագերս, 2017թ., 360 էջ
4. Արզումանյան Ս., Հոգեբանություն, Եր. Զանգակ-97, 2003, 176 էջ
5. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք Եր. 2009թ. 80 էջ
6. Թունյան Ջ. Ե., Երիցյան Լ. Մ., Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանություն, Եր., 2013թ., Էն-վե-փրինթ, 288 էջ
7. Խուդոյան Ս., Անձի զարգացման ճգնաժամային տարիքները Եր., 2004թ., Զանգակ, 248 էջ
8. Ղույունյան Գ. Ե., Մանկավարժություն: Դասագիրք բուհերի համար: Գիրք 1- Եր. 2005թ., 126 էջ
9. Մարության Ս. Ա., Դալլաքյան Ա. Մ., Նաղադպրոցական մանկավարժություն, Եր., Գասպրինտ, 2008թ., 288 էջ
10. Նալչաջյան Ա. Ա., Ընդհանուր հոգեբանության հիմունքներ, Եր. Լույս, 1991թ. 512 էջ
11. Պետրովսկի Ա. Վ., Ընդհանուր հոգեբանություն, Եր., 1974թ. Լույս, 540 էջ ճանաչում 355
12. Սմբատյան Լ., Խաղերի և խաղ-զվարճալիքների կազմակերպումը մանկապարտեզում Եր. 2014թ.
13. Սմբատյան Լ., Մայրենի լեզվի դիդակտիկ խաղերի կազմակերպումը մանկապարտեզում, Եր. 2014թ., 152 էջ
14. Տանանյան Է., Հաղորդակցման հմտություններ, մարդ ճանաչողության արվեստը 2012թ. 387 էջ

15. Гамезо М. В., Петрова Е. А., Орлова Л. М., Возрастная и педагогическая психология, Учеб. пособие для студентов всех специальностей педагогических вузов. — М.: Педагогическое общество России, 2003. — 512 с.
16. Громова Ч. Р., Возрастная и педагогическая психология, Казань -2014. 62 с.
17. Мухина С. А., Соловьева А. А., Современные инновационные технологии обучения. М.: 2008.- 360 с.
18. Эльконин Д. Б., Психология игры "...2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
19. [https://psyjournals.ru/education21/issue/54163\\_full.shtml](https://psyjournals.ru/education21/issue/54163_full.shtml) Самопознание и его роль в развитии школьников (22.07.20թ.)
20. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/psikhologiya/2012/03/12/osobennosti-poznavatelnoy-i-uchebnoy-deyatelnosti> (04.08.20թ.)
21. <https://www.e-draft.am/projects/2560/about> «ՀՀ կառավարության 2010 թ.-ի ապրիլի 8-ի N 439 որոշման մեջ փոփոխություններ կատարելու մասին» ՀՀ կառավարության որոշման նախագիծ (15.10.20թ.)
22. <http://www.firsteducation.ru/neopols-249-1.html> Функции игровой деятельности (03.04.20թ.)
23. <https://urok.1sept.ru/> Формирование познавательной деятельности у младших школьников (04.08.20թ.)
24. [https://studbooks.net/2408478/tovarovedenie/uchebno\\_poznavatel\\_naya\\_deyatelnost\\_vazhneyshaya\\_osnova\\_obrazovatel\\_nogo\\_prot\\_sessa](https://studbooks.net/2408478/tovarovedenie/uchebno_poznavatel_naya_deyatelnost_vazhneyshaya_osnova_obrazovatel_nogo_prot_sessa) (05.08.20թ.)