



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ  
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»  
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՅ 2022**

**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Իսաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները  
տարրական դասարաններում**

**ԹԵՄԱ**

**ԱՌԱՐԿԱ**

**ՀԵՂԻՆԱԿ**

**ՄԱՐԶ**

**ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ**

**Մայրենի մաթեմատիկա**

**Արմինե Նազարյան**

**Կոտայք**

**Մեղրաձորի Հ. Հակոբյանի անվան միջն.**

**դպրոց**

Բովանդակություն	
Ներածություն	3
Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը	4
Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները	5
Խաղային տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները	17
Խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները	19
Հովհաննես Թումանյանի մոտեցումը խաղին	21
Եզրակացություն	23
Օգտագործված գրականության ցանկ	

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

«Ուրախացիր երեխայի գոյությամբ, սովորիր նրանից, լսիր

նրան և խաղա՛ նրա հետ»: Մա ճշմարտացի, դարերով փորձված և

ապացուցված իմաստնություն է

Ներկայումս դպրոցին անհրաժեշտ է իր գործունեության այնպիսի կազմակերպում, որը կապահովի յուրաքանչյուր աշակերտի անհատական կարողությունների և ստեղծագործական վերաբերմունքի զարգացումը, տարբեր նորարարական ուսումնական ծրագրերի ներդրումը, երեխաների նկատմամբ մարդասիրական մոտեցման սկզբունքի ներդրումը և այլն: Այսինքն՝ դպրոցը չափազանց հետաքրքրված է յուրաքանչյուր կոնկրետ երեխայի մտավոր զարգացման առանձնահատկությունների վերաբերյալ գիտելիքներով: Դպրոցում կրթության և դաստիարակության մակարդակը մեծապես պայմանավորված է նրանով, թե մանկավարժական գործընթացը որքանով է կենտրոնացած երեխայի տարիքային հոգեբանության և անհատական զարգացման վրա: Մա ենթադրում է դպրոցականների հոգեբանական և մանկավարժական ուսումնասիրություն ուսումնառության ողջ ընթացքում՝ բացահայտելու անհատական զարգացման տարբերակները, յուրաքանչյուր երեխայի ստեղծագործական կարողությունները, ամրապնդելու նրա սեփական դրական գործունեությունը, բացահայտելու նրա անհատականության յուրահատկությունը, ժամանակին օգնություն ցուցաբերել ուսուցման խանգարումների կամ անբավարարության դեպքում: Մա հատկապես կարևոր է դպրոցի ցածր դասարաններում, երբ նոր է սկսվում մարդու նպատակաուղղված ուսուցումը, երբ ուսումը դառնում է առաջատար գործունեություն, որի գրկում ձևավորվում են երեխայի մտավոր հատկություններն ու որակները, առաջին հերթին՝ ճանաչողական գործընթացներն ու վերաբերմունքը իր նկատմամբ՝ որպես ճանաչողության առարկա:

Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է, հաղորդակցման, շրջապատի

ճանաչման, ինքնաճանաչման հզոր միջոց է: Խաղի ժամանակ երեխաները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն:

## **ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ**

«Խաղը երեխաներին սովորեցնելու այն աշխարհի մասին է, որտեղ նրանք ապրում են և որը նրանք կոչված են փոխելու»:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում շատ կարևոր է: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգուրսկին, Ա. Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը:

Ըստ հոգեբանների՝ խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման ու դաստիարակության գործում: Այդ տարիքը առանձնանում է որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և՛ մարմնաշարժողական և՛ իմացական առումներով:

Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը (կենդանի) դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտում են իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ: Խաղն ունի հետևյալ գործառույթները. Ազատում է սթրեսը և նպաստում հուզական ազատմանը. օգնում է երեխային փոխել վերաբերմունքը իր և ուրիշների նկատմամբ, փոխել հաղորդակցության ուղիները, մտավոր բարեկեցությունը:

Խաղը իրական կամ մարդկային ընկղմման ամենաազատ ձևն է

(Երևակայական)իրականությունն այն ուսումնասիրելու, սեփականը դրսևորելու

նպատակով "ԵՍ ԵՄ" , ստեղծագործականություն, գործունեություն, անկախություն, ինքնաիրացում:

### Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը տարրական դպրոցում

Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը ոչ թե երեխային փոխելն է, այլ նրան վերափոխելն է, ոչ թե նրան վարքի հատուկ հմտություններ սովորեցնելը, այլ նրան հնարավորություն տալ «ապրել» խաղի մեջ այն իրավիճակները, որոնք գրգռում են նրան ամբողջ ուշադրությամբ և չափահասի կարեկցանքը:

Դասավանդման ավանդական մոտեցումը կենտրոնացած է միջնակարգ կրթության վրա: Խնդիրն այն է, որ տարրական դպրոցում առարկայի ստանդարտ ներկայացումը հանգեցնում է նրան, որ երեխաները կորցնում են հետաքրքրությունը սովորելու նկատմամբ: Նրանք շարունակում են դպրոց հաճախել, քանի որ «դա այնքան անհրաժեշտ է»: Միևնույն ժամանակ, երեխաները փորձում են լավ գնահատականներ ստանալ՝ ծնողներից նոր խաղալիք կամ տարրական գովասանք ստանալու համար: Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիան ուղղված է հիմնական առարկաների նկատմամբ երեխաների հետաքրքրությունը ջերմացնելուն: Դրանք են՝ մաթեմատիկան, գրականությունը, գիրը, օտար և ռուսերենը:

Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիայի սկզբնական նպատակը երեխաներին սովորելու դրդելն է: Ժամանցային պարապմունքների ընթացքում ձևավորվում է սովորողի ստեղծագործական անհատականությունը, նա սովորում է համակարգել ստացած գիտելիքները, դրանք օգտագործել հետագայում տարբեր խնդիրների լուծման գործում: Խաղի մյուս նպատակն է ամրապնդել ուսանողների ֆիզիկական և հոգեբանական առողջությունը: Տղաները սովորում են ակտիվ շփվել թիմում: Շատ խաղեր ներառում են թեթև ֆիզիկական ակտիվություն: Իսկ էմոցիոնալ վերելքը, որ ստանում են երեխաները արդյունքում, օգնում է ամրապնդել սեփական «ես»-ը: Դա այն խաղն է, որն օգնում է հաղթահարել մանկական բարդույթները: Սա հատկապես կարևոր է այն տղաների համար, ովքեր վստահ չեն իրենց վրա:

Յուրաքանչյուր խաղային տեխնոլոգիա տարրական դպրոցում՝ պետք է լուծի հետևյալ խնդիրները.

Երեխաների մոտ զարգացնել ինքնուրույն մտածելու, ամենապարզ առաջադրանքները առանց օգնության լուծելու կարողություն:

Հասնել դպրոցի թիմի յուրաքանչյուր աշակերտի կողմից առարկայի վերաբերյալ նյութի ամբողջական յուրացմանը:

Պահպանել երեխաների ֆիզիկական և հոգեկան առողջությունը ուսումնական գործընթացում.

Ուսուցիչների մեծ մասը կարծում է, որ տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիան պետք է առաջնահերթություն լինի փոքր երեխաների կրթական գործընթացի կազմակերպման գործում:

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են ընտանիք, դպրոց, ընկերներ: Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը, ելնելով նրանց առանձնահատկություններից: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձևեր բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Շփվելով կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ, մենք մեր առջև դնում ենք այսպիսի մանկավարժական խնդիրներ.

Երեխան խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել

երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Աշխատանքի հիմնական նպատակն է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի մաթեմատիկական ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Այս ամենը իրագործելու ամենարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

### 1.1 Կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները.

Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝ անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում *կամաձիհնության* ձևավորումը /պլանավորում, գործողությունների զարգացման ծրագիր, վերահսկողության իրականացում/:

Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում

է **խաղալու պահանջմունքը**: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների

առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև **շարժվելու պահանջումները**, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրանանալու կարողությանը: Ուսուցիչը նաև կարող է հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը՝ ներառելով խաղեր և շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել ուսումը:

Կրտսեր դպրոցականի համար նաև չափազանց

կարևոր **էնոր տպավորություններ ստանալու պահանջը**, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերելու պահանջը: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը: Ողջ համակարգում կարևոր դեր են խաղում **սոցիալական դրդապատճառների** ձևավորումը, որը ի հայտ է գալիս 2-3 դասարաններում: Աշակերտի համար կարևորվում են ուսուցչի գովասանքը, գնահատականը, ավելի ուշ հասակակիցների կարծիքը իր անձի վերաբերյալ: Այս ամենը նպաստում է երեխայի կողմից սոցիալական իր նոր դերերի գիտակցմանը, իր Ես-ի ինքնահաստատմանը: Երեխայի դրդապատճառների առաջացման, հետաքրքրության պահպանման, Ես-ի ինքնահաստատման գործընթացում չափազանց կարևորվում է ուսուցչի դերը:

Կրտսեր դպրոցականի մոտ առաջնային են նաև բարոյական դրդապատճառների ձևավորումը, ինչում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ /հիմնականում տարբեր գրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով:

Կրտսեր դպրոցի առաջին տարիներին ուսուցիչը երեխայի համար միակ և անկոտրում հեղինակությունն է: Աշակերտի շփումը հիմնականում ուղղված է նրան, համադասարանցիներին նա ընդունում է ուսուցչի միջոցով, արժևորում է այն համադասարանցիներին, ում գնահատում է ուսուցիչը: Այդ պատճառով, ուսուցիչը որպես հեղինակություն կարող է ուղղորդել երեխայի հասարակական շփումները: Հետզհետե մեծանում է հասակակիցների հետ շփվելու պահանջը, որի բավարարման



ընթացքում երեխան սկսում է հասկանալ առկա կանոնները, միջանձնային շփման նրբությունները:

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է

երեխայի *զգացմունքների* բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված: Դրական զգացմունքերը այժմ առաջանում են որ միայն հաճելի խաղ խաղալուց և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից: Երեխան ծանոթանում է կյանքի տարբեր սոցիալական դերերի, նրա մոտ զարգանում են բարոյական զգացմունքները: Տեղի է ունենում առկա բարոյական նորմերի, կանոնների ինտենսիվ ներքնայնացում: Այս գործընթացում կարևորվում է մեծահասակի դերը, որը կարող է ներկայացնել երեխային ընդունելի վարքաձևեր, նորմեր, կանոններ, զարգացնել բարոյական ինքնագիտակցությունը: 8-9 տարեկանում ի հայտ է գալիս զգացմունքների տարբերակում՝ վատն ու լավը փախարհնվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Զարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

## 2.1 Դիդակտիկ խաղերի էությունը

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, քանի որ յուրաքանչյուր դիդակտիկական խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիրներ, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն: Այլ կերպ ասած՝ երեխան սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Արդյունքում երեխաների մեջ դաստիարակվում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսին են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման

գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ: 2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:

3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:

4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:

5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1. 1. Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար նա փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Սյուժետադերային

խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

2. Խաղ – վարժությունները նպաստում են երեխայի մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այն ներկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չերուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն աճող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է :

Կրտսեր տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, որը կախված է երեխային շրջապատող միջավայրից՝ ընտանիք, պարտեզ, ընկերներ: Պետք է ստեղծել

այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան դպրոցականի ինքնուրույնությունը, որն էլ պիտի հիմք հան-դիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել

երեխայի համարձակ ստեղծականությունն ու երևակայությունն, ուշադրությունն ու տրամաբանությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որ լինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ: Բայց չմոռանանք նաև, որ խաղը կարող է լինել ուսումնական գործունեության գլխավոր բաղկացուցիչ մաս: Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել երեխայի

- հիշողությունը
- ուշադրությունը

- մտածողությունը
- երևակայությունը

քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել:

Մանկավարժության մեջ «ուսուցում» եզրով սահմանվում է մի գործընթաց, երբ գիտելիքն ու հմտությունները կիրառելի են դառնում, որի արդյունքում փոխվում է երեխայի վարքագիծը, նաև այնպիսի գործընթաց, երբ սովորողը, գիտելիքներից և տեղեկություններից բացի, կարիք ունի մտածողության մշակման և համագործակցային հմտությունների ձևավորման ու զարգացման: Այդ առումով անգնահատելի է խաղի՝ որպես ուսուցման և դաստիարակության մեթոդի կիրառումը դասագործընթացում, մասնավորապես տարրական դասարաններում: «Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը» :

Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը. այն սկսվում է կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Ուսուցիչը լավ է հասկանում, որ վեց տարին նոր լրացած երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: «Բնության, խաղերի, երաժշտության, հեքիաթների սքանչելի աշխարհը, որը շրջապատում էր երեխային մինչև դպրոց գնալը, չպետք է փակվի նրա առջև դպրոցի դռներով: Երեխան միայն այն ժամանակ անկեղծ կսիրի դպրոցը, դասարանը, երբ ուսուցիչը կպահպանի նրա համար այն ուրախությունները, որոնք երեխան ուներ մինչև այդ»: Այդ է պատճառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցումը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ և աշակերտներին հնարավորություն ընձեռել՝ մտնելու իրենց համար հիմնական և կարևոր համարվող գործունեության ոլորտ: Չէ՞ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և

ընդլայնվում

են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխուժություն, զգալիություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում 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» :

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում:

Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր:

Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ:

Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը :Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:Մանկավարժական պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաններով, ուսուցիչն է այն կարևոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլ նաև ունենալ հակադարձ ազդեցություն:

Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է հանդես գա երեխաներից ոչ մի կողմի խաղախմբի հետ:Ուսուցիչը բոլորովին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական:

Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ է որոշակի պարագաներ կամ նիշիչներ, հարկավոր է նախ բացատրել խաղի ընթացքին մանրամասնորեն,

ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը, հանգամանորեն մեկնաբանել և դրանցից օգտվելու կանոններն ու ձևերը, ապա նոր միայն բաժանել այդ դիդակտիկ նյութերը: Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին, չանտեսելով փոքր կամ միջին որևէ հարցադրում: Այս ամենից հետո նոր միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը: Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման նյութերը պիտի լինեն երեխաներին մատչելի տեղերում, և այս ամենից հետո կարելի է խաղը սկսել: Հակառակ դեպքում երեխաները կգրադվեն բաժանված նյութերի ուսումնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի բացատրությունները: Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները:

1. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը, ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունակությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով ֆիտոդությունները և քննադատական ակնարկները:
3. Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի , որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնված և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի իմացության կամ չիմացությունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը:

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն

այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին: Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կուլեկտիվի և համերաշխության համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությանը, և եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խոռվել իրարից, ավելին թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին: Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ ուսուցողական նշանակություն, նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

## 2.2 Ճանաչողական գործընթացի խթանման միջոցները.

Կրթական-ճանաչողական գործունեության արդյունավետությանը միտված վերահսկման մեթոդներ. գիտելիքի, հմտությունների և կարողությունների տիրապետման արդյունավետությունը որոշող **բանավոր, գրավոր** ստուգումներ և ինքնաստուգումներ:

Կրթական-ճանաչողական գործունեությունը խթանող մեթոդներ. որոշակի խթաններ՝ ուղղված մոտիվացիայի ձևավորմանը, պատասխանատվության զգացում ունենալուն, պարտականություններ կրելուն, շահագրգռվածությանը՝ ունենալու գիտելիք, հմտություններ և կարողություններ: Ուսուցման գործընթացը չի կարող լինել պասիվ, ու նաև միշտ չէ, որ այն սովորողների համար իրենից հայտնագործություն է ներկայացնում:

**Ակտիվ մեթոդ** սովորողի և դասավանդողի փոխադարձ գործունեության ձև, որտեղ դասավանդողը և սովորողը փոխազդում են միմյանց վրա կրթական գործունեության ընթացքում, և սովորողներն այստեղ ոչ թե պասսիվ ունկնդիրներ են, այլ դասի ակտիվ մասնակիցներ: Եթե պասսիվ ուսուցման դեպքում գլխավոր դերակատարը և հիմնական հրահանգավորողը դասավանդողն է, ապա այստեղ սովորողն ու դասավանդողը հավասար իրավունքների դաշտում են: Եթե պասսիվ ուսուցմանը բնորոշ է ավտորիտար ոճը, ապա ակտիվ մեթոդների դեպքում նախապատվությունը տրվում է դեմոկրատական (ժողովրդավարական) ոճին: Շատերը հավասարության նշան են դնում ակտիվ և ինտերակտիվ մեթոդների միջև, սակայն, չնայած իրենց

ընդհանրությանը, այս մեթոդներն ունեն նաև տարբերություններ: Ինտերակտիվ մեթոդները կարելի է համարել ակտիվ մեթոդների առավել ժամանակակից ձևեր: Ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է այնպիսի մեթոդների համակարգի կիրառում, որը ոչ թե նախատեսում է ուսուցչի կողմից պատրաստի գիտելիքի մատուցում, մտապահում և վերարտադրություն, այլ ուսուցման ակտիվ ճանաչողական և պրակտիկ գործունեության ընթացքում գիտելիքների և հմտությունների ինքնուրույն ձեռքբերում: Ուսուցման ճանաչողական գործընթացը ակտիվացնելու համար կիրառվում են ուսուցման ավանդական մեթոդները՝ օգտագործելով այնպիսի հնարներ, ինչպիսիք են պրոբլեմային իրավիճակի ստեղծումը, հարցադրումը՝ ներառելով պրակտիկ վարժություններ, խնդիրներ: Իհարկե, ակտիվ մեթոդների կիրառումը ուղղված է առաջնային գիտելիքի ձեռք բերմանը, մտածողության զարգացմանը, հետաքրքրությունների, հմտությունների, կարողությունների ձևավորմանը, սակայն պետք է հաշվի առնել, որ այդ գործընթացը բավականին ժամանակ է պահանջում և այդ պատճառով անհնար է անցկացնել ողջ ուսուցումը միայն ակտիվ մեթոդներով: Դրանց հետ զուգահեռ կիրառվում են նաև ավանդական մեթոդներ, ինչպիսիք են պատմելը, բացատրելը, դասախոսությունը: Ակտիվ մեթոդները պետք է կիրառվեն ուսուցման գործընթացի այն հատվածում, երբ անհրաժեշտ է զարգացնել սովորողի մտածողությունը և ճանաչողական ակտիվությունը: Բայց կարևոր է նաև նշել, որ ակտիվ մեթոդների մեծամասնությունը բազմաֆունկցիոնալ նշանակություն ունեն ուսուցման գործընթացում: Օրինակ, կոնկրետ իրավիճակների վերլուծությունը կարող է ունենալ ուսուցման երեք նպատակ.

- Համախմբել դասախոսության ընթացքում ձեռք բերված նոր գիտելիքները,
- Կատարելագործել արդեն ձեռք բերած հմտությունները,
- Ակտիվ ուսուցման մեթոդները ենթադրում են օգտագործել այնպիսի մեթոդների համակարգ, որոնց ժամանակ ուսուցիչը չի մատուցում պատրաստի գիտելիքներ, այլ սովորողների կողմից գիտելիքի ինքնուրույն ձեռք բերում՝ ակտիվ ճանաչողական գործունեության ընթացքում:

Ակտիվ ուսուցումը ուսուցիչների և աշակերտների միջև փոխգործակցություն է, որտեղ ուսուցիչները և աշակերտները շփվում են միմյանց հետ դասի ժամանակ, և



սովորողները այլևս պասիվ ունկնդիրներ չեն, այլ դասի ակտիվ մասնակիցներ: Եթե պասիվ մեթոդի ժամանակ դասի հիմնական գործող անձը ուսուցիչն էր, ապա այստեղ ուսուցիչ-աշակերտ փոխազդեցությունը հավասար մակարդակի վրա են՝ սուբյեկտ սուբյեկտային փոխհարաբերություններ: Պասիվ ուսուցումը ենթադրում է ուսուցում ավտորիտար ոճով, իսկ ակտիվ ուսուցումը ժողովրդավարական ոճով:

**Ինտերակտիվ (փոխներգործուն) մեթոդ** նշանակում է փոխներգործել, գտնվել ինչ-որ մեկի հետ երկխոսության մեջ: Այլ կերպ ասած՝ եթե ակտիվ մեթոդների դեպքում փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում սովորողները և դասավանդողը, ապա ինտերակտիվ մեթոդների դեպքում սովորողները փոխադարձաբար ակտիվ գործունեության մեջ են գտնվում նաև միմյանց հետ, և ուսուցման պրոցեսում գերակայում է սովորողների դերը: Ինտերակտիվ ուսուցման ժամանակ դասավանդողն առաջատար դերում չէ. նրա դերը կրթական գործունեությունը դեպի դասի նպատակի իրականացում ուղղորդելն է: Դասավանդողը մշակում է նաև դաս պլանը (սովորաբար այն կազմվում է ինտերակտիվ վարժություններից և առաջադրանքներից, որոնց կատարման ընթացքում սովորողը սովորում է նյութը): Հետևաբար, ինտերակտիվ դասերի հիմնական բաղադրիչներն են ինտերակտիվ վարժությունները և առաջադրանքները, որոնք կատարվում են սովորողների կողմից: Ինտերակտիվ վարժությունների և սովորական հանձնարարությունների տարբերությունն այն է, որ կատարելով դրանք՝ սովորողը ոչ միայն և ոչ այնքան ամրապնդում է արդեն յուրացված նյութը, որքան ուսումնասիրում, յուրացնում է նոր նյութը:

**Խաղային տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները.** Աշխատանք և խաղ, կրթական գործունեություն և խաղ, կենցաղային ամենօրյա գործունեություն՝ կապված ռեժիմի և խաղի իրականացման հետ: Մանկավարժների կողմից աշխատանքում օգտագործվող խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր առանձնահատկությունն այն է, որ խաղային պահերը ներթափանցում են երեխաների գործունեության բոլոր տեսակների մեջ՝ աշխատանք և խաղ, կրթական գործունեություն և խաղ, ռեժիմի իրականացման հետ կապված ամենօրյա տնային գործունեություն: Խաղալ: Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ գործողություններում երեխաների մոտ զարգանում են մտավոր գործընթացները: Խաղային տեխնոլոգիաներ, որոնք ուղղված են ընկալման զարգացմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաներն օգնում են հիշողության զարգացմանը, որը, ինչպես և ուշադրությունը, աստիճանաբար դառնում է կամավոր: Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են երեխայի մտածողության զարգացմանը: Ինչպես գիտենք, երեխայի մտածողության զարգացումը տեղի է ունենում մտածողության երեք հիմնական ձևերին տիրապետելիս՝ տեսողական-արդյունավետ, տեսողական-փոխաբերական և սրամաքանական:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ զարգանում են նաև երեխայի ստեղծագործական ունակությունները: Այդ թվում՝ մենք խոսում ենք ստեղծագործական մտածողության և երևակայության զարգացման մասին: Խաղի տեխնիկայի և մեթոդների օգտագործումը ոչ ստանդարտ, խնդրահարույց իրավիճակներում, որոնք պահանջում են լուծումների ընտրություն մի շարք այլընտրանքներից, երեխաները զարգացնում են ճկուն, օրիգինալ մտածողություն: Խաղի մանկավարժական տեխնոլոգիան մանկավարժական գործընթացի կազմակերպումն է՝ տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով: Մա ուսուցչի հետևողական գործունեությունն է՝ խաղերի ընտրություն, մշակում, պատրաստում. երեխաների ներգրավումը խաղային գործունեության մեջ. խաղի իրականացումը ինքնին; խաղերի գործունեության արդյունքների ամփոփում:

**Խաղի գործառույթները.** Ժամանցային (սա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ զվարճացնել, խնդրել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել); խաղի հետ կապված ամեն ինչ գտնվում է մեկ խաղային տարածքում և ծառայում է որպես սոցիալական փորձի փոխանցման միջոց, խաղային թերապիա. ախտորոշիչ. նորմատիվ վարքից շեղումների հայտնաբերում, խաղի ընթացքում ինքնաճանաչում; ուղղիչ գործառույթ. անձի ցուցանիշների կառուցվածքում դրական փոփոխություններ կատարելը. ազգամիջյան հաղորդակցություն. բոլոր մարդկանց համար ընդհանուր սոցիալական և մշակութային արժեքների յուրացում; սոցիալականացման գործառույթ. ներառումը սոցիալական հարաբերությունների համակարգում, մարդկային համայնքի նորմերի յուրացում: Խաղերի խմբեր. Բաժանում ըստ գործունեության տեսակի ֆիզիկական (շարժիչ) Մանկավարժական գործընթացի բնույթով Կրթական, ուսուցողական, ընդհանրացնող, ճանաչողական, կրթական, զարգացող, ստեղծագործական, վերարտադրողական, հաղորդակցական, ախտորոշիչ: Խաղի մեթոդաբանության, առարկայի, իմիտացիայի, սյուժեի, դերախաղերի, դրամատիկացման խաղերով Ըստ խաղային միջավայրի, որը մեծապես որոշում է խաղի տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունները Խաղի միջավայրը. գետնին, համակարգիչ, TCO- ով, տարբեր փոխադրամիջոցներով: Խաղային տեխնոլոգիան կառուցված է որպես ամբողջական կրթություն՝ ընդգրկելով կրթական գործընթացի որոշակի հատված և միավորված ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժեով, բնավորությամբ: Այն ներառում է հաջորդաբար. Խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնութագրական հատկությունները ընդգծելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակություն: որոշակի

չափանիշներին համապատասխան օբյեկտների ընդհանրացման խաղերի խմբեր. խաղերի խմբեր, որոնց ընթացքում նախադպրոցական տարիքի երեխաները զարգացնում են իրականը անիրականից տարբերելու ունակություն. խաղերի խմբեր, որոնք զարգացնում են ինքնատիրապետման ունակություն, բառի արագ արձագանք, հնչյունաբանական լսողություն, հնարամտություն և այլն:

Խաղային տեխնոլոգիաների կազմումը առանձին խաղերից և տարրերից յուրաքանչյուր մանկավարժի մտահոգությունն է: Խաղի տեսքով սովորելը կարող է և պետք է լինի հետաքրքիր, զվարճալի, բայց ոչ զվարճալի: Այս մոտեցումն իրականացնելու համար անհրաժեշտ է, որ նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման համար մշակված կրթական տեխնոլոգիաները պարունակեն հստակ առաջադեմ և քայլ առ քայլ նկարագրված խաղային առաջադրանքների համակարգ և տարբեր խաղեր, որպեսզի, օգտագործելով այս համակարգը, ուսուցիչը վստահ լինի, որ արդյունքում նա կստանա ձուլման երաշխավորված մակարդակ: այս կամ այն առարկայի բովանդակության երեխան: Բիարկե, երեխայի ձեռքբերումների այս մակարդակը պետք է ախտորոշվի, և ուսուցչի կիրառած տեխնոլոգիան պետք է ապահովի այս ախտորոշումը համապատասխան նյութերով:

Կրթական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիաները մեծահասակը պետք է ունենա. Բարերարություն, կարողանա տրամադրել հուզական աջակցություն, ստեղծել ուրախ միջավայր, խրախուսել երեխայի ցանկացած հայտնագործություն և երևակայություն:

### Խաղային տեխնոլոգիաների տեսակները

Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը ոչ թե երեխային փոխելն է, այլ նրան վերափոխելն է, ոչ թե նրան վարքի հատուկ հմտություններ սովորեցնելը, այլ նրան հնարավորություն տալ «ապրել» խաղի մեջ այն իրավիճակները, որոնք գրգռում են նրան ամբողջ ուշադրությամբ և չափահասի կարեկցանքը: Խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կողմնորոշումներ. Դիդակտիկա. Հորիզոնների ընդլայնում, ճանաչողական գործունեություն, որոշակի հմտությունների և կարողությունների ձևավորում, աշխատանքային հմտությունների զարգացում: Անկախության, կամքի, համագործակցության, կոլկտիվիզմի, հաղորդակցության կրթություն: Attentionարգացում. Ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածողության զարգացում, համեմատելու, հակադրելու, անլոգիա, երևակայություն, երևակայություն, ստեղծագործականություն, կրթական գործունեության մոտիվացիայի զարգացում: Հասարակության նորմերին և արժեքներին ծանոթանալը, շրջակա միջավայրի պայմաններին հարմարվելը, ինքնակարգավորումը

Բոլոր խաղերը, որոնք կարող են օգտագործվել ուսուցման գործընթացում, բաժանվում են խմբերի՝ **կրթական, զարգացնող, վերարտադրողական, ախտորոշիչ:** Յուրաքանչյուր տեսակ իր առջեւ կոնկրետ խնդիր է դնում: Ուսուցողական խաղի ընթացքում երեխան սովորում է տեղեկություններ, որոնք

նախկինում չգիտեր:

Զարգացնող խաղերն ուղղված են երեխայի նոր կարողությունների բացահայտմանը: Նման դասերի ժամանակ ուսուցիչը երեխաներին սովորեցնում է տրամաբանորեն տրամաբանել:

Վերարտադրողական խաղն օգնում է ամրապնդել սովորած նյութը: Բացի այդ, նման պարապմունքներում ուսուցիչը կարող է պարզել, թե որտեղ կան բացեր, ինչ նյութ են երեխաները լիովին չեն յուրացրել: Անկախ

տեսակից, յուրաքանչյուր խաղ ունի հստակ կառուցվածք և պետք է ներառի՝ դերերը, որոնք ստանձնում են խաղացողները, խաղի գործողությունները, սյուժեն: Տարրական դպրոցում ուսումնական գործընթացը բարելավելու համար կարելի է օգտագործել երկու հիմնական մեթոդ՝ դերային խաղեր դասին, ինչպես նաև մրցույթներ: Վերջին տարբերակը երեխաներին դրդում է ավելի մեծ չափով սովորել: Յուրաքանչյուր երեխա ձգտում է գիտելիքներ ձեռք բերել լավագույնը դառնալու համար:

Խաղերը պետք է օգտագործվեն առանց հիմնական ուսումնական գործընթացի ընդհատման: Պետք է լինի անակնկալ ազդեցություն. Ուսուցիչը կկարողանա հասնել լավագույն արդյունքի, եթե համատեղի ավանդական ուսուցումը խաղի հետ: Խաղը գործունեության տեսակ է այն իրավիճակների համատեքստում, որոնք ուղղված են սոցիալական փորձի վերստեղծմանը և յուրացմանը, որում զարգանում և բարելավվում է վարքի ինքնակառավարումը:

«Խաղը երեխաներին սովորեցնելու այն աշխարհի մասին է, որտեղ նրանք ապրում են և որը նրանք կոչված են փոխելու»: Ա.Մ. Դառը

Խաղի մանկավարժական տեխնոլոգիան մանկավարժական գործընթացի կազմակերպումն է՝ տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով: Սա ուսուցչի հետևողական գործունեությունն է՝ խաղերի ընտրություն, մշակում, պատրաստում. երեխաների ներգրավումը խաղային գործունեության մեջ. խաղի իրականացումը ինքնին; խաղերի գործունեության արդյունքների ամփոփում: Դիդակտիկ առաջադրանքի

հաջող ավարտը կապված է խաղի արդյունքի հետ: Կազմակերպված կրթական

գործունեության խաղային ձևը ստեղծվում է խաղի մոտիվացիայի միջոցով, որը հանդես է գալիս որպես երեխաների մոտ սովորելու մոտիվացիայի, խթանման միջոց

խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների բնութագրումը որոշակի չափանիշներին համապատասխան .

խաղերի խմբեր, որոնք դաստիարակում են ինքնատիրապետման ունակություն, բառի արագ արձագանք, հնարամտություն և այլն; Խաղում

ակտիվանում են խաղային գործունեության մասնակիցների հոգեբանական գործընթացները՝ ուշադրություն, անգիր, հետաքրքրություն, ընկալում և մտածողություն:

Խաղի մեջ հնարավոր է բոլորին ներգրավել ակտիվ աշխատանքի մեջ. Գործունեության այս

ձևը հակադրվում է պասիվ լսողությանը և կարդալուն: Խաղի գործընթացում ինտելեկտուալ պասիվ երեխան ազատորեն կկատարի այնպիսի ծավալի աշխատանք, որը նորմալ իրավիճակում նրան լիովին անհասանելի է: Կ.Գ.Ուշինսկին խաղը սահմանեց որպես երեխայի մեծահասակների շրջակա աշխարհի ամբողջ բարդության մեջ մտնելու միջոց: Իմիտացիայի միջոցով երեխան վերարտադրվում է խաղի մեջ գրավիչ, բայց մինչ այժմ անհասանելի իր համար մեծահասակների վարքի և գործունեության ձևեր: Խաղային իրավիճակ ստեղծելով՝ երեխաները սովորում են մարդկային հարաբերությունների հիմնական ասպեկտները, որոնք հետագայում կիրականացվեն: Խաղի մանկավարժական ասպեկտը կապված է այն հասկանալու հետ, որպես երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման ձև: Ըստ Գ.Վ. Մենդերիցկայա, հետևյալ դրույթները. Խաղը նախատեսված է ընդհանուր կրթական խնդիրների լուծման համար, որոնցից առաջնայինը բարոյական և սոցիալական որակների զարգացումն է. խաղը պետք է ունենա կրթական բնույթ և տեղի ունենա ուսուցչի ուշադրության ներքո. Խաղի առանձնահատկությունը՝ որպես երեխաների կյանքի ձև, դրա ներթափանցումն է գործունեության տարբեր տեսակների (աշխատանք, ուսումնասիրություն, առօրյա կյանք) մեջ:

## Հովհաննես Թումանյանի մոտեցումը խաղին.

Հովհ. Թումանյանը մեծ կարևորություն էր տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում 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» :

Թումանյանի բազմաժանր ստեղծագործության մեջ յուրահատուկ տեղ են զբաղեցնում ժողովրդական թեմաների, ավանդապատումների, առասպելների, լեգենդների, էպոսի, հեքիաթների մշակումները, մանկական անգերազանցելի բանաստեղծությունները, մանկական բանահյուսության նմուշների հանձարեղ մշակումները, որոնք աչքի են ընկնում ամենից առաջ իրենց խաղային բաղադրիչի հարստությամբ, պարզությամբ, բնականությամբ՝ Ուստի զարմանալի չէ, որ Հովհ. Թումանյանը եղել և մնում է ինչպես նախակրթարաններում, այդպես նաև հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում «ամենաբեմադրվող» հեղինակը:

«Ես,— գրում է Թումանյանը,— իմ բոլոր հեքիաթներն ու գրույցներն էլ իմ ժողովրդից ու ժողովրդականից առել ու միշտ աշխատել եմ ինչքան կարելի է մոտիկ ու հարազատ մնալ» :

Նա այն համոզմանն էր, որ երեխան խաղում ամեն ինչ ընկալում է ուրախ ձևով, ինչը չափազանց կարևոր է նրա ընդհանուր զարգացման համար: Հայ մեծ բանաստեղծը երեխաների համար ստեղծեց հայրենագիտական խաղեր: Նա գտնում էր, որ երեխաների համար խաղն անհրաժեշտություն է, մանկության ուղեկից, որը սնում է մանկան միտքը, նրան հաղորդում բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին: Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին Հարոյան Լիզա, Գրիգորյան Ջարինե խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դղումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»):

Թումանյանը նամակներից մեկում գրում է. «Էս խառը ժամանակը ես էլ, ի միջի այլոց, զբաղված եմ և՛ հայրենագիտական, և՛ ուրիշ տեսակի խաղալիքներով, ասում եմ գուցե դրանով էլ մեր մանուկներին մի բանով օգնած լինենք հայանալու և մարդանալու... Էսպիսի ժամանակներում ոմանք իրենց գինուն են տալիս, ոմանք լրում ու ինքնամփոփ դառնում, ես որոշեցի էս տեսակ մի բան անեմ, օգուտ որ չլինի, վնաս հաստատ չի լինի»:

Հովհ. Թումանյանը խաղն ու երգը համարում էր երեխայի հիմնական պահանջմունքը, հատկությունը: Խաղերն ուրախություն, բավականություն են պատճառում երեխային, զարգացնում ֆիզիկապես, մտավորապես: Ահա թե ինչու նույնիսկ «ամենախառը ժամանակներում» էլ խաղերի միջոցով երեխաների մտավոր, հոգևոր ու ֆիզիկական զարգացման խնդիրը Թումանյանի համար մնում էր կարևոր՝ «Մանկությունը մարդու կյանքի էն ամենաընդունակ շրջանն է,– գրում է Թումանյանը,– երբ նա չորս կողմից ընդունում է, սնունդ է առնում ու զարգանում շարունակ... Ահա էստեղ էլ հարց է առաջ գալիս՝ ի՞նչ սնունդ տալ և ի՞նչ ձևով տալ: Եվ ամեն բան, ինչ տրվում է խաղով, ուրախությունով՝ ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում»:

Թումանյանը անհրաժեշտ էր համարում խաղի միջոցով երեխային տեղեկություններ տալ շրջապատող աշխարհի, իրական երևույթների մասին. «Մենք անձանոթ ենք մեր հայրենիքին, նրա բնությանը, նրա կյանքին, նրա անցյալին ու ներկային: Մեր պատմության էս սև ու դժբախտ ժամանակի շրջանում շատ ու շատ սովորությունների հետ, մենք թողել ենք և մեր ազգային գեղեցիկ ու իմաստալի խաղերը, մոռացել ենք նրա ահագին նշանակությունն ու ազդեցությունը կյանքի մեջ: Մա ժամանակավոր թմրություն է, որից հետո մենք մտնում ենք վերածնության, վերանորոգության, կազդուրման, նոր կենդանի աշխարհ

առողջ ու հոգևոր շրջանը»:

Կարևորելով հայեցի դաստիարակությունը՝ Հովհ. Թումանյանը հայ մտավորականի, արվեստագետի գերագույն նպատակը համարում էր հայրենիքին ու ժողովրդին նվիրված կիրթ քաղաքացու դաստիարակությունը, քաղաքացի, որի բնորոշ գծերից են նաև մարդասիրությունը, ազնվությունը, համեստությունը: Մեկ այլ տեղում մեծ մարդասերը խաղերի դաստիարակչական նշանակության մասին գրում է. «Կաշխատենք խաղերի միջոցով ծանոթություն տալ թե՛ Հայաստանի, թե՛ Կովկասի ջրերից, լեռներից, լճերից, կենդանական ու բուսական աշխարհից, որ մեր երեխաներն ու պատանիները ճանաչեն ու սիրեն Խաղի դաստիարակչական նշանակության արժևորումը....

իրենց հայրենիքը: Սիրեն ոչ թե կույր ազգասերի սիրով, այլ գիտակից ինտիլիգենտ մարդու սիրով, որ սերն ազնիվ լինի առողջ ու բովանդակալի» [6, 386]:

Թումանյանի՝ մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում»: Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Փորձը ցույց է տալիս, որ տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումը ուսումնական գործընթացում դրական արդյունքներ է տալիս: Երեխաները հետաքրքրված են նույնիսկ ձանձրալի առարկաներ ուսումնասիրելու հարցում, նրանք ձգտում են ավելի լավը դառնալ, գովասանքի արժանանալ: Բացի այդ, խաղը թույլ է տալիս բացահայտել երեխայի անհատականությունը, հեռացնել այն բարդությունները, որոնք դրված էին ընտանիքում: Մրցումների և դերային խաղերի ընթացքում աշակերտները ցույց են տալիս իրենց կարողությունները դասընկերներին՝ դրանով իսկ բարձրանալով նրանց աչքերում:

Խաղը և սովորելը երկու տարբեր գործողություններ են: Նրանց միջև կան որակական տարբերություններ: Տարրական դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների առանձնահատկությունները սերտորեն կապված են առարկայի ուսումնասիրման գործընթացի հետ: Ուսուցիչը պետք է ամեն ինչ անի երեխաներին հետաքրքրելու համար: Այս դեպքում խաղը դասի մի մասն է լինելու: Անհրաժեշտ է առանց բացառության բոլոր երեխաներին ներգրավել նման աշխատանքներին: Այդ դեպքում ուսուցիչը կկարողանա լավ արդյունքների հասնել:

Պետք է մտածել տարեսկզբին ուսումնական պլանի մշակման փուլում խաղերի անցկացման մասին: Մրանք պետք է լինեն դերային խաղեր և տարբեր տեսակի մրցույթներ: Նման գործողությունները պետք է զբաղեցնեն ընդհանուր

ուսումնասիրության ժամանակի առնվազն 20%-ը: Արդյունքը կլինի գիտելիքների ամուր յուրացում և դպրոցում հետագա կրթության համար մոտիվացիայի ձևավորում:

#### ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Կ. Թորոսյան, Կ. Չիրուղյան, Մ. Մանուկյան-Մեթոդական աշխատանքը դպրոցում, ձեռնարկ, <<Չանգակ>> հրատարակչություն
2. Կ. Թորոսյան, Ա. Բալայան, Կ. Չիրուղյան-Մայրենիի դասերի պլանավորումը- Չանգակ 2016
3. Կ. Թորոսյան Վ. Սարգսյան, Կ. Չիրուղյան, Ս. Գրիգորյան-Մյարենի 2-4 ուսուցչի ձեռնարկ Չանգակ 2011
4. Նախաշավիղ 5.2015
5. Մակարենկո- Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին
6. Սուխոմլինսկի- <<Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին>>
7. Վարդումյան և ուրշներ-Նոր մոտեցումներ ուսուցիչների պատրաստման գործընթացին
8. Համացանց