



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ
ՉԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Խաղը որպես ուսուցման միջոց

ԱՌԱՐԿԱ՝ Դասվար

ՀԵՂԻՆԱԿ՝ Աղավնի Մինասյան

ՄԱՐԶ՝ Արագածոտնի մարզ

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝ Գեղաձորի Արտակ Օհանյան անվան
միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Բովանդակություն

Բովանդակություն.....	2
Ներածություն.....	3
Խաղը որպես ուսուցման միջոց.....	6
Խաղերը Մայրենի լեզվից.....	10
Մաթեմատիկական խաղեր.....	15
Եզրակացություն.....	20
Գրականության ցանկ.....	21

Ներածություն

Մենք բոլորս էլ երեխա ենք ծնվում...

Հետաքրքիր է մանկությունը՝ այն այնքան քաղցր է: Երբ փոքր էի, բացի խաղից ոչինչ չէի տեսնում, չէի տեսնում այն չար բաները, որոնց հանդիպում ենք մեծ տարիքում... Փոքր ժամանակ դրանք ամփոփվել են խաղի մեջ: Երբ մեծանում ենք կարոտում ենք մեր մակական խաղերը, ու երազկոտ աչքերով հեռվի՛ց ենք դիտում փոքրերին: Խաղը խելացի է, իրոք՝ գիտե՛ք ինչու, որովհետև երեխաները անգամ չեն հասկանում թե ինչ են սովորում խաղի ընթացքում, բայց միևնույն ժամանակ այնքան ոգևորված են խաղում: Իսկ, երբ այդ ամենը պատմում են մայրիկին, մայրիկը հասկանում է:

Դպրոցում ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Արդի ժամանակաշրջանում, երբ կյանքն օրեցօր առաջընթաց է ապրում, դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից են դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը:

Գիտելիքների զումարի յուրացումն ու մտապահումը, որոնք ավանդաբար համարվել են ուսուցման հիմնական նպատակ, այսօր վերածվել են ուսուցման հիմնական նպատակին հասնելու միջոցների¹:

Ուսուցման նպատակի նման ընկալումը չափազանց արդիական է և միաժամանակ ունի շատ խոր և հին արմատներ:

Դեռևս անտիկ աշխարհում գիտակցվում էր ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման և զարգացման անհրաժեշտությունը: Որպես օրինակ կարելի է հիշատակել դեռ Սոկրատեսի կողմից առաջադրված և լայնորեն կիրառվող ուսուցման էվրիստիկ հարցադրումների մեթոդը: Ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման հարցը մանկավարժների ուշադրության կենտրոնում մնացել է հետագայում ևս: Մակայն այն առավելս դիտվում էր որպես ուսուցման լրացուցիչ արդյունք, որը շատ բարձր է գնահատվել, բայց չի դիտվել որպես համընդհանուր խնդիր: Այս գաղափարին հանդիպում ենք թե՛ մանկավարժության դասականների, թե՛ պրակտիկ մանկավարժների մոտ: Խորհրդային շրջանի մանկավարժության մեջ ևս նկատելի է այն:

Այսպես, Գ. Շչուկինայի հեղինակած մանկավարժության ձեռնարկում (լույս է տեսել դեռևս 60-ական թվականների սկզբներին) ճանաչողական հետաքրքրությունը ձևակերպվում է որպես «շրջապատող իրականության առարկաների և երևույթների նկատմամբ անձնավորության

¹ Արևաուդյան Ա., Ա. Գյուլբուդադյան, Ս. Խաչատրյան, Ս. Խրիմյան, Մ. Պետրոսյան, «Մասնագիտական զարգացման ձեռնարկ ուսուցիչների համար», ԿԱՅ հրատ., Երևան, 2004, էջ 238:

ուղղվածություն, որը բնորոշվում է իմացության, նոր, ավելի լրիվ ու խոր գիտելիքների հասնելու ձգտումով»²:

21-րդ դարի մանկավարժության մեջ կտրուկ փոխվում են մանկավարժական մոտեցումները, և գիտական որոնումներն առավել դիտարկվում են գլոբալ կրթական միտումների շրջանակում: Իր «Նորարար- թությունը համաշխարհային մանկավարժության մեջ» ուսումնասիրության մեջ մանկավարժական գիտու- թյունների դոկտոր Մ. Կլարինը, ի թիվս այլ հարցերի, նշում է նաև «ճանաչողական գործունեության ակտիվ յուրացման» խնդիրը³: Այդ խնդրի լուծումը նա տեսնում է գոյություն ունեցող երկու հիմնական մանկավարժական մոտեցումների միասնականության ու համատեղ կիրառման մեջ: Դրանցից մեկը ավանդական մոտեցումն է, որի հիմնական նպատակն է՝ գիտելիքների գումարի յուրացումն ու վերարտադրումը: Երկրորդը ժամանակակից կամ նորարարական մոտեցումն է, որն առավելապես միտված է սովորողների ճանաչողական, ստեղծագործական ներուժի զարգացմանը:

Այսօր ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորումն ու զարգացումն արդեն միասնաբար ընկալվում են որպես ուսուցման հիմնական նպատակ⁴:

Հետաքրքրությունը 2001 թվականին լույս տեսած «Ժամանակակից մանկավարժության բառարանում» դիտարկվում է որպես այս կամ այն առարկայի նկատմամբ մարդու ակտիվ ճանաչողական ուղղվածություն, որը հաճախ բնորոշվում է օբյեկտի ճանաչմանը կամ էլ այս կամ այն գործողության տիրապետմանն ուղղված դրական էմոցիոնալ (զգացմունքային) վերաբերմունքով⁵: Ճանաչողական հետաքրքրությունների համար խթան կարող են դառնալ ուսուցումը հետաքրքիր դարձնելը, ուսուցման գործընթացում ստեղծագործական մթնոլորտի սպասկոլումը, ինչպես նաև բարդ, բայց հրապուրիչ խնդիրների առաջադրումը:

Այսպիսով, առաջ քաշված խնդիրների իրականացման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար, այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված երեխաների կողմից: Ընդհանրապես միտքը:

Խաղերը զարգացնում են միտքը, բարձրացնում ինտուիցիան, օգնում են արագ կողմնորոշվել, դրական են ազգում հիշողության վրա:

² Արևաուդյան Ա., Ա. Գյուլբուդադյան, Ս. Խաչատրյան, Ս. Խրիմյան, Մ. Պետրոսյան, «Սեմինարավարի ուղեցույց», ԿԱՀ հրատ., Երևան, 2004, էջ 336:

³ Մ. Աստվածատրյան և ուրիշներ, «Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը», Ձեռնարկ ուսուցիչների վերապատրաստման համար, ԱՅՈՒԵԶՍ, Երևան, 2003, էջ 3-4:

⁴ Ա. Հովհաննիսյան, Կ. Հարությունյան, Ս.Խրիմյան, Ս.Խաչատրյան, Ն.Բայաթյան, Լ.Ալեքսանյան, Կ.Պոտուկուրու «Համահործակցային ուսուցում», Վերապատրաստվողի ուղեցույց, «Անտարես», Երևան, 2006, էջ 17-18:

Խաղը՝ որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է: Խաղի դերն ու նշանակությունը նախադպրոցականի կյանքում դիտում են որպես երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման կարևորագույն միջոց:

Թեմայի արդիականությունը՝ «Մարդու ժամանգած հատկությունները անխուսափելի ճակատագրի պես անբաժան են նրանից իր ամբողջ կյանքի ընթացքում» Շոպենհաուեր, իսկ այդ հատկությունները ամրապնդվում են սկսած վաղ մանկության շրջանից, որտեղ երեխայի առաջատար գործունեության ձևը խաղն է: Երեխան զարգանում է խաղում և խաղի միջոցով, և որքան էլ ուսումնասիրված լինի խաղային գործունեությունը այն միևնույնն է արդիական է, քանի որ յուրաքանչյուր երեխա խաղի մեջ ինքնադրսևորվում է ուրույն ձևով:

Մեր աշխատանքի **ուսումնասիրության օբյեկտը** դպրոցական տարիքի երեխան է, իսկ **ուսումնասիրության առարկան** խաղային գործունեության մեջ:

Աշխատանքի **նպատակն** է ուսումնասիրել խաղերը և նրանց դերը երեխայի զարգացման գործում:

Նպատակից ելնելով առաջ ենք քաշել հետևյալ խնդիրները.

- Ուսումնասիրել խաղը, որպես երեխայի գործունեության առաջատար ձև,
- Ուսումնասիրել խաղի տեսակները,
- Ուսումնասիրել գիտական գրականություն ֆիզիկական դաստիարակության մասին,
- Ուսումնասիրել խաղը որպես դաստիարակության միջոց,
- Երեխաների հետ կազմակերպել ֆիզիկական շարժուն խաղեր և վարժություններ:

ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Խաղի նշանակության մասին հայ մեծ գրող Հ.Թումանյանը հետևյալն է գրել.

**«Խաղը նրա՝ մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է,
նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա
խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, դա նրա մեթոդն է:
Եվ ամեն բան ինչ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով
ընդունվում է, հեշտ էլ յուրաացնում՝ առանց
ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:**

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ձև է: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է հատարել մեծերի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ, սակայն դրա արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծ դառնալու, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը:

Տարրական դասարաններում աշխատող յուրաքանչյուր ուսուցիչ երեխայի դպրոց մուտք գործած առաջին օրվանից նրան ուղղորդում է դեպի ինքնակազմակերպման, ինքնուրույնության, սեփական արարքների համար պատասխանատվության գիտակցման և գիտելիքներ ձեռք բերելու ճանապարհով:

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտում են խաղի միջոցով: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են, ունեն հավասար իրրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ շփումը, հանելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Երբ խաղը մուտք է գործում մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ, կամ ինչու չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում եթե գոյություն ունեն ինչ-ինչ պատմեղներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են⁶:

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

⁶ <https://multiurok.ru/>:

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 ձեռ բերում և զարգացնում⁷:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի նոր տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ ու պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել ու չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ էլ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր բարեկամին», ապա հեշտությամբ ու հաճույքով մտապահում են այդ նոր տառը կամ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Սակայն այս ամենով հանդերձ՝ դպրոցում, կենդանի մանկավարժական գործընթացում, խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Բազմաթիվ ուսուցիչներից կարելի է լսել, որ դասի ընթացքում նրանք ժամանակ չունեն խաղալու: Ուզում ենք շեշտել, որ խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Է

Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին ներկայացվում են որոշակի մանկավարժական պահանջներ: Դրանցից ելնելով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրություններին ու տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժ ժողովան տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե՛ դրա և թե՛ ուսուցման նկատմամբ⁸:

Ըստ Էլկոնինի խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական զարգացման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը, որի

⁷ <https://multiurok.ru/>:

⁸ ՀՀ ԿԳ ԼԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և Նյութեր, Երևան, 2006, էջ85-86:

արդյունքում երեխաները դուրս են մղվել աշխատանքի պրոցեսից: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ, և երեխաները իրենց խաղի մեջ այդ աշխարհը իմվովիկ իրականություն են դարձնում: Չէ որ երեխայի մեծ կյանք մտնելու, աշխարհը ճանաչելու իրենց տեղն ունենալու ակտիվ տենդենց կա, որի հիման վրա էլ ծագում է խաղը: Ուշագրավ է նաև Պիաժեի ու Կոֆկայի «Երկու աշխարհի» տեսությունը: Ըստ նրանց երեխան ունի երկու աաշխարհ՝ իրական աշխարհ (ռեալ մեծահասակների աշխարհ, ուր երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից) և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է երեխային: Եվ քանի որ երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի քան խաղային աշխարհում ապրելը, այն երեխայի ստեղծած երևակայական աշխարհն է, ոչ ռեալ, ոչ իրական, որը, գուցե և նախապատրաստում է, օգնում է երեխային անցնելու իրական մեծերի աշխարհ⁹:

Խաղի տեսակները

Ընդհանուր առմամբ խաղերը բաժանում ենք երկու մեծ խմբի.

- Դերային խաղեր
- Կանոններով խաղեր

Վաղ մանկության և նախադպրոցական մանկության սահմանագծում ծնվում են երեխայի խաղերի առաջին տեսակները:

Սյուժետա-դերային խաղերում երեխաները վերարտադրում են անմիջապես մարդկանց, մարդկային դերերն ու հարաբերությունները: Երեխաները միմյանց, կամ տիկնիկի հետ խաղում են ինչպես մարդու հետ:

Իսկ ահա կանոններով խաղերում դերը երկրորդ պլան է մղվում և գլխավորը խաղի կանոններն են: Սովորաբար այստեղ դրանք են մրցակցային մոտիվները, անհատական կամ խմբային հաջողությունը: Դրանք հիմնականում սպորտային խաղերն են, շարժախաղերը:

Խաղի ներգործությունը երեխայի հոգեկան զարգացման վրա. Խաղը նպաստում է երեխայի **շփման, հաղորդակցման ունակությունների զարգացմանը**: Ամենից առաջ խաղի միջոցով երեխաները սովորում են միմյանց հետ լիարժեք շփվել և հաղորդակցվել: Իհարկե կրտսեր նախադպրոցական տարիքում դեռևս չեն կարողանում իսկապես միմյանց հետ շփվել: Աստիճանաբար երեխաների միջև շփումը դառնում է առավել ինտենսիվ և արդյունավետ: Կրտսեր և ավագ նախադպրոցական տարիքում երեխաները, չնայած իրենց բնորոշ էգոցենտրիզմին, պայմանավորվում են միմյանց հետ, բաժանում դերերը:

⁹ ԴովյանՆիսյան Ա., «Խաղը որպես գործունեության հատուկ ձև», Երևան, 2020:

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

Խաղում զարգանում է նաև երեխայի **պահանջումը-դրդապատճառային ոլորտը**: Արդեն երեք տարեկանում երեխայիմոտ առաջ են գալիս դրդապատճառներ, որոնք դուրս են գալիս նրանց տրված անմիջական իրավիճակից և պայմանավորված են մեծերի հետ նրա հարաբերությունների զարգացմամբ:

Դերերով և հորինված սյուժեներով ծավալված խաղերը բավականին լայն հնարավորություններ են ստեղծում իմպրովիզացիաների համար, նպաստում են **ստեղծագրական երևակայության** զարգացմանը:

Խաղը նպաստում է նաև **կամային հիշողության** զարգացմանը, հաղթահարվում է այսպես կոչված ճանաչողական էզոցենտրիզմը:

Հետևելով երեխաների խաղերին, կարելի է մեծ ինֆորմացիա քաղել նրա հոգեվիճակի, սոցիալական հարաբերությունների զարգացման վերաբերյալ¹⁰:

Խաղի կանոնները պետք է լինի պարզ և հստակ ձևակերպված: Խաղանյութը պետք է բոլոր երեխաների համար լինի մատչելի, դիդակտիկ նյութը՝ պատրաստման և ընկալման տեսանկյունից դյուրընկալելի:

Խաղը հետաքրքիր կլինի միայն այն դեպքում, երբ դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ այս կամ այն դերով մասնակցի դրան:

Խաղի ներգործող հնարավորությունը պահպանելու նպատակով անհրաժեշտ է աշակերտների սխալները վերլուծել ոչ թե խաղի ընթացքում, այլ վերջում:

Մխալներ թույլ տված երեխաներին ուսուցիչը պետք է վերաբերի ամենայն նրբանկատությամբ և համբերատարությամբ: Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Պարզվում է, որ այդ խաղի հազեցած դասի ընթացքում երեխաների տրամադրությունը նկատելիորեն բարձրանում է և միաժամանակ ստեղծում է բարձր կարգապահություն, իսկ մեզ համար մեր առաջ դրված խնդիրները հաջողությամբ լուծելու բարենպաստ պայմաններ

Այսպիսով խաղը ոչ թե օժանդակ այլ հիմնական միջոց է երեխայի ուսուցման համակարգում: Մաթեմատիկայի դասերին նույնպես կարելի է անցնել այնպիսի դիդակտիկ խաղերի, որոնք նպաստում են երեխայի հաշվելու կարողությունները զարգացնելուն, թվերի կազմությունը հեշտությամբ սովորելուն, խնդիրներ կազմելուն և այլն:

¹⁰ Դոկյանիսյան Ա., «Խաղը որպես գործունեության հատուկ ձև», Երևան, 2020:

Դիդակտիկ խաղերն անցկացնելու ժամանակ ուսուցիչը հնարավորություն ունի փոփոխելու խաղի բովանդակությունը պարզեցնելով կամ բարդացնելով այն, առանց խախտելու նրա հիմնական կառուցվածքը Ստորև տրվում են մայրենի լեզուն և մաթեմատիկական պատկերա ցումները զարգացնող խաղեր, ինչպես նաև մի քանի շարժախաղ:

Նկարագրված յուրաքանչյուր խաղ ունի իր կոնկրետ նպատակը (վարժեցնել հնչյունների ճիշտ արտասանությունը, հարստացնել երեխաների բառապաշարը, ծանոթացնել թվերի բնական շարքին, թվանշաններին, թվերի կազմությանը, երկրաչափական ձևերին և այլն):

ԽԱՂԵՐ ՄԱՅՐԵՆԻ ԼԵԶՎԻՑ

«ՄԵՆՔ ԷԼ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում: Ուսուցիչը դանդաղ պատմում է որևէ պատմվածք: Երբ նա ասում է այնպիսի բան, որը հարմարվում է «մենք էլ» դարձվածքին, երեխաներն ասում են՝ մենք էլ, իսկ եթե ոչ՝ լռում են: Օրինակ՝ «Ես գնացի անտառ», երեխաներն ասում են՝ մենք էլ: «Շատ մասուր հավաքեցինք», երեխաները՝ մենք էլ: «Մասուրները կարմրին էին տալիս թփի վրա» (Եթե երեխաները սխալմամբ ասում են «մենք էլ», դասարանով մեկ հնչում է ուրախ ծիծաղը):

«ԱՅՈՒ, ՈՉ»

Ուսուցիչը բացատրում է խաղի կանոնը, ըստ որի երեխաները տրված հարցին պատասխանում ևն կամ դրական կամ բացասական, բայց չպետք է ասեն «այո» կամ «ոչ»: Օրինակ՝ «Դու այսօր ժամանակի՞ն ես եկել դպրոց», երեխան պետք է պատասխանի «իհարկ», անպայման, ինչ խոսք, երևի, կարծում եմ, անհուշտ, անկասկած, բառերով, կամ՝ ոչի փոխարեն պետք է ասի՝ «զավ կլինեք, վատ չէր լինի, նպատակահարմար է, գուցե» բառերով:

Խաղի տարբերակ.- Երեխաները ուսուցչի տված հարցերին պատասխանում են ոչ միայն դրականորեն, այլև բացասական բառերով՝ ի՞նչ եք ասում, երբեք, ոչ մի դեպքում, բնավ, չի կարող պատահել և այլն¹¹:

«ՍԵՎ ԵՎ ՍՊԻՏԱԿ»

Խաղն անցկացվում է նույն ձևով, միայն այստեղ պահանջվում է չասել սև և սպիտակ բառերը, դրանց փոխարեն ընտրել այլ բառեր:

Սեղանին դրվում է մի քանի խաղալիք: Դասատուն առաջարկում է վերցնել ցանկացած խաղալիքը և զգուշորեն պատասխանել իր հարցերին՝ չօգտագործելով սև և սպիտակ բառերը:

¹¹ <https://multiurok.ru/>:

Ուսուցիչ - Տիկնիկի մագերը ի՞նչ գույնի են:

- Դեղին, ոսկեգույն, շագանակագույն, բաց գույնի և այլն:

Ուսուցիչ-Նրա Երեխա - Դե Նրա թաշկինակը ինչպիսի՞ն է:

Երեխա-Բաց գույնի, վարդագույն, գեղեցիկ, գծավոր և այլն:

Իսկ երբ երեխան սխալվում և ասում է սև կամ սպիտակ, ապա նա տուգանվում է և որպես խաղի պայման կատարում է կոլեկտիվի պահանջը:

Խաղի տարբերակ. — Երբ երեխաները լավ կյուրացնեն վերոհիշյալ երկու խաղերը, այդ երկու պահանջը կարելի է միացնել միևնույն խաղի մեջ, այսինքն երեխաներից պահանջել այնպիսի պատասխան, որի մեջ չլինեն այդ չորս բառերը:

«ՈՎ ԻՆՉՊԵՍ Է ՃԱՐԺՎՈՒՄ»

Խաղն անցկացվում է դասասենյակում: Դասատուն նախնական զրույց է կազմակերպում այն մասին, թե ինչպես են կենդանիները շարժվում (թռչում են լողում են, սողում են և այլն), ապա բացատրում է խաղը՝ սկզբում ընտրելով շարժման որևէ ձև, ասելով՝ ես կասեմ տարբեր կենդանիների և առարկաների անուններ, եթե իմ անվանած առարկան թռչում է, պետք է թափահարել ձեռքերը, եթե ցատկոտում է՝ տեղում ցատկոտել, եթե լողում է՝ ձեռքերով լողալու շարժումներ կատարել, այլն: Իսկ եթե կենդանիների հատկանիշները: առարկան չի թռչում, պետք է լռել: Խաղը ուրախացնում է երեխաներին, որովհետև նրանք շփոթում են կենդանիների հատկանիշները:

Խաղի տարբերակ.— Նույն խաղը կարելի է խաղալ՝ առաջարկելով միայն կռահել շարժումներից, թե ինչ կենդանի է, այս դեպքում երեխա ներից մեկը լուռ կատարում է որևէ կենդանուն բնորոշ շարժում, իսկ մյուսները կռահում են¹²:

«ԿԵՆԴԱՆԻՆԵՐԻ ԽՆՁՈՒՅՔԸ»

Կյուրասիրում Խաղը հարմար է անցկացնել խաղասենյակում: Երեխաներից մեկը լինում է կյուրընկալը և ներկայանում է որպես կատու: Խաղն ավելի հետաքրքիր դարձնելու նպատակով նախօրոք կարելի է պատրաստել զանազան կենդանիների դիմակներ: Կատուն սպասում է կյուրերին, դուռը ծեծում և ներս են մտնում շունը, արջը, արագիլը, նապաստակը, այծը, աղվեսը: Նստում են սեղանի շուրջը, կատուն կյուրասիրում է նրանց «սիրած ուտելիքներով», բայց նրանց դրանք դնում է խառը ձևով՝ արագիլին կյուրասիրում է մեղրով, աղվեսին գազարով, արջին՝ գորտով, նապաստակին՝ ձկով, այծին՝ ոսկրով շանը՝ կաղամբով և այլն: Քիչ հետո կատուն տեսնում է, որ իր կյուրերից ոչ մեկը

¹² ՀՀ ԿԳ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և Նյութեր, Երևան, 2006, էջ 89:

ոչինչ չի ուտում, դիմում է երեխաներին հարցնելով, թե ինչու չեն ուտում, երեխաները պատասխանում են, որ շունը կաղամբ չի ուտի, արջը գորտ չի ուտի և այլն: Ուսուցիչը կանչում է մի երեխայի, որը ուղղում է կատվի թույլ տված սխալները՝ կենդանիների առջև դնելով նրանց սիրած ուտելիքները, արագիլին տալիս է գորտը, աղվեսին՝ ձուկը, այծին՝ կաղամբը, նապաստակին գազարը, արջին՝ մեղրը, շանը՝ ոսկորը:

«ԼՐԱՑՐՈՒ ԲԱՌԸ»

Երեխաները նստում են կիսաշրջանաձև, ուսուցիչը՝ կենտրոնում: Գնդակը նետելով երեխաներից որևէ մեկին ուսուցիչն ասում է բառի առաջին վանկը. Օրինակ՝ ծա, գնդակը բռնող երեխան պետք է ասի երկրորդ վանկը՝ դիկ: Երբ երեխաները խաղի կանոնները լրիվ յուրացնում են, խաղը կարող է վարել նաև ակտիվ երեխաներից մեկը: Խաղը կարելի է բարդացնել՝ երկվանկանի բառերի փոխարեն եռավանկ ու քառավանկ բառեր ընտրելով, այս դեպքում ուսուցիչն ասում է առաջին երկու վանկը, իսկ երեխան՝ միայն վերջին վանկը կամ վանկերը:

«ՏԵՄ ԵՎ ՀԻՇԻՐ»

Երեխաները նստում են կիսաշրջանաձև: Նրանց առջև, սեղանի վրա, ուսուցիչը դնում է 5-6 առարկա: Խաղացող երեխան պետք է մոտենա սեղանին, ուշադիր նայի և շրջվելով՝ հիշողությամբ ասի սեղանի վրայի բոլոր առարկաների անունները: Կարելի է բարդացնել 6 առարկայի փոխարեն վերցնելով 8-10 առարկա¹³:

«ԻՆՉԸ ԳՆԱՑ, ԻՆՉԸ ԵԿԱՎ»

Երեխաները նստում են կիսաշրջանաձև, նրանց առջև սեղանի վրա դրվում են ընտանի կենդանիներ ու թռչուններ ներկայացնող խաղալիքներ: Ուսուցիչը կանչում է մի երեխայի և նրան առաջարկում է լավ դիտել, թե ինչ կենդանիներ կան սեղանի վրա և շրջվել: Ուսուցիչը խաղալիքներից մեկը վերցնում է և տեղը մեկ ուրիշը դնում, օրինակ՝ այծը վերցնում է, կովը դնում: Երեխաները միասին հարցնում են.

- Իմացիր, ի՞նչը գնաց, ի՞նչը եկավ:

Երեխան ուշադիր պետք է նայի և նկատի փոփոխությունը: Կարելի է նաև միաժամանակ փոխել 2 կենդանի՝ նայա՛ծ երեխաների վարժվածությանը:

¹³ ՀՀ ԿԳ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և Նյութեր, Երևան, 2006, էջ 90:

«ԳՏԻՐ ՆՈՐ ԲԱՌ»

Խաղը հարմար է անցկացնել դասասենյակում: Ուսուցիչը կանչում է 10 երեխաների, որոնք կանգնում են պատի երկայնքով, առաջինին ուսուցիչը առաջարկում է ասել որևէ բառ, երկրորդ երեխան պետք է նոր բառ կազմի առաջինի ասած բառի վերջին հնչյունով: Ուսուցիչը ժամացույցով հետևում է ժամանակին, երբ 5 վ. հետո երեխան նոր բառ չի ասում, նա խաղից դուրս է գալիս:

Խաղի տարբերակ - նույն խաղը խաղում են միայն որոշակի առարկաներ թվելով (ծաղիկներ, մրգեր, բանջարեղեն, կենդանիներ և այլն):

«ԸՆԴՀԱԿԱՌԱԿՆ»

Խաղը կարելի է անցկացնել թե՛ դասասենյակում թե՛ դրսում: Ուսուցիչը երեխաներին բացատրում է խաղի կանոնը, ըստ որի արագ պետք է գտնել ասված բառի հակառակ նշանակությունն արտահայտող բառը՝ հականիշը:

Օրինակ՝ նեղ-լայն, հաստ-բարակ, երկար-կարճ և այլն:

Ուսուցիչը նայում է վայրկյանաչափին և հետևում է, որ երեխաները, որքան կարելի է, արագ գտնեն եղած բառը, ով շատ է ուշանում, խաղից դուրս է մնում¹⁴:

«ՓՈՍՏԱՏԱՐԸ ԲԱՅԻԿ ԲԵՐԵՑ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում: Ուսուցիչն ընտրում է 5-7 բացիկ, այնպիսիք, որոնց նկարներին նայելով երեխաները կարող են պատմվածքներ հորինել: Ուսուցիչը փոստատար է նշանակում երեխաներից մեկին, նրան տալիս է մի պայուսակ, որի մեջ դրվում են նախօրոք ընտրված բացիկները: Երբ խաղն սկսվում է, փաստատարը թակում է դուռը, երեխաները բացում են դուռը և ուրախանում, որ փոստատարը բացիկներ է բերել իրենց դասարանին: Նա յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է մեկական բացիկ, ուսուցիչը թույլ է տալիս մի քանի բուրբեղներ մտածելու, նկարի շուրջը պատմվածք հորինելու: Օրինակ՝ գարուն է: Ձյունը հալվել է: Օրերը տաքացել են, շուտով չվող թռչունները կվերադառնան: Դրա համար երեխաները դպրոցի բակում ծառերի վրա թռչունների բներ են ամրացնում: Նրանք անհամբեր սպասում են թռչունների վերադարձին:

¹⁴ ՀՀ ԿԳ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2006, էջ 91:

Ձմեռ է: Ձյուն է եկել: Երեխաները շատ ուրախ են: Բոլորը դուրս են եկել խաղալու: Արսենն ու Արթուրը սահնակով սահում են, Մուշեղը, Անահիտը Նունեն ու Արմենը ձնագնդի ևն խաղում: Իսկ Վարդանը ջմուշկներով սահում է: Ինչ լավ է ձմռանը:

«ՀԵՌԱԽՈՍ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում: Մի խումբ երեխաներ (թվով 10-12) կանգնում են շարքով՝ կողք կողքի: Առաջինը հեռախոսով խոսողն է, մյուսները՝ լսողները և հաղորդողները: Բառը պետք է ասել շուկով, այնպես, որ լսի միայն կողքինը: Մա էլ կհաղորդի իր կողքինին և այսպես մինչև վերջ: Վերջին երեխան բառն ասում է բարձրաձայն:

Առաջին երեխան հաստատում է ճիշտ է կամ սխալ: Եթե բառը սխալ է հասել վերջին խաղացողին, ստուգում են, թե որտեղ է «փչացել» հեռախոսը: Մխաված երեխան դուրս է դալիս խաղից, Որս տեղը մտնում է մեկ ուրիշը: Պետք է ընտրել դժվար արտասանվող բառեր՝ զգեստապահարան, նապաստակ, հեռուստացույց և այլն:

«ԵՂԵԼ Է, ԿԼԻՆԻ»

Խաղը անցկացվում է դասասենյակում: Ուսուցիչը բացատրում է խաղը, որ ինքը ասելու է մի քառյակ, երեխաները ուշադիր պետք է լսեն և ասեն եղել է այդ, թե նոր պետք է լինի: Օրինակ՝

Մեկ էլ ահա ձմեռը.

Փռեց ճերմակ թևերը,

Բացեց գորգը սպիտակ,

Աշխարհն առավ թևի տակ:

(Դա կլինի, ասում են երեխաները):

Առավոտյան արշալույսին,

Արևի տաք շողերի տակ,

Թռչունները ուրախ երգով,

Ուրախ համերգ սկսեցին:

(Այդ արդեն եղել է):

«ԻՄԱՑԻՐ ՈՐ ՀԵՔԻԱԹԻՑ Է»

Խաղը անցկացվում է դասասենյակում: Ուսուցիչը զգուշացնում է երեխաներին, որ ինքը հատվաավածներ է ասելու հեքիաթներից, երեխաները պետք է ուշադիր լսեն և ասեն՝ որ հեքիաթից է ասվածը և ով է գրել այդ հեքիաթը:

Օրինակ՝

Ուստեն եկավ քուրքը հագին,

Շանը տեսավ բեղի տակին

Իրեն իրեն քիչ փընթփընթաց:

Ու մուշտարու վրա թնդաց:

Հ. Թումանյան, «Շունն ու կատուն»:

Խեղճ Մանուշը վայ է տալիս,

Վա՛յ է տալիս, տալիս, լալիս, լալիս,

Բայց էլ ի՞նչ աներ,

Բայց էլ ո՞նց աներ.

Հ. Թումանյան «Գառնիկ ախպերը»:

ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

«ՔԱՐՏԸ ԴԻՐ ՃԻՇՏ ՏԵՂԸ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում, անհրաժեշտ է ունենալ 110 շրջանիկով քարտեր և տարբեր քանակով զանազան խաղալիքների խմբեր, այսպես, օրինակ՝ I տիկնիկ, 2 արջուկ, 3 բաղիկ 4 խորանարդ, 5 գավաթ, 6 ափսե, 7 գդալ, 8 եռանկյուն, փայտիկ, 10 կոճակ: Ուսուցիչը բացատրում է խաղը, որ կանչված երեխան սեղանի վրայից պետք է վերցնի մեկ քարտ, հաշվի քանի շրջանիկ կա այնտեղ և դնի նույն քանակով առարկաների կողքին: Ճիշտ կատարող երեխային ծափահարում են Կարելի է խաղալ նաև թվանշաններով¹⁵:

«ԴԱՍԱՎՈՐԻ ՃԻՇՏ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում նախօրոք պատրաստել շրջանիկներով քարտեր և դրանք կախելու հարմարանք: Երեխաների համար տեսանելի տեղում դրվում է հաշվեքարտեր կախելու հարմարանք: Ուսուցիչը հաշվեքարտերը կախում է հերթականությամբ՝ միավորների աճման կարգով, ստացվում է ուղիղ 10-ի սահմանում:

Որից հետո մի երեխայի դուրս է հրավիրում և նրա բացակայության ժամանակ խառնում հաշվեքարտերը: Ներս գալով երեխան պետք է հաշվեքարտերը հերթականությամբ վերադասավորի:

¹⁵ ՀՀ ԿԳ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2006, էջ 95:

նան թվանշաններով: Կարելի է առաջարկել նաև հաշվկաքարտերը դասավորել հակառակ կարգով: Այս խաղը կարելի է խաղալ :

«ՈՐ ԹԻՎԸ ՉԿԱ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում: Խաղի համար անհրաժեշտ է ունենալ թվաքարտեր և դրանք կախելու հարմարունք: Թվաքարտերը կախվում են միավորի անման կարգով, ուսուցիչը բացատրում է խաղը, որ երեխաներից մեկը պետք է դուրս գա դասասենյակից, որպեսզի ինքը թվաքարտերից մեկը թաքցնի: Երեխան ներս գալով Սկզբում կարելի է թաքցնել մեկ թիվ, իսկ հետո երկուսը: Թիվը թաքցնելուց հետո մյուսները պետք է մոտեցնել, որպեսզի երեխան է պետք է գտնի, թե որ քիվը չկա: մեխանիկորեն չասի թվի տեղը, այլ մտածի:

«ԳՏԻՐ ՆԱԽՈՐԴ ԵՎ ՀԱՉՈՐԴ ԹՎԵՐԸ»

Խաղը անցկացվում է դասասենյակում: Խաղի համար անհրաժեշտ է ունենալ թվաքարտեր և դրանք կախելու հարմարանք: Ուսուցիչը բացատրում է խաղը, որ ինքը կկախի մի թվաքարտ, օրինակ՝ 7, իսկ խաղացող երեխան պետք է գտնի այդ թվի նախորդ և հաջորդ թվերը ու կախի:

«ԳՏԻՐ ՔՈ ՉՈՒՅՊԸ»

Խաղը հարմար է անցկացնել խաղասենյակում: Խաղը հարմար անհրաժեշտ է ունենալ թվանշաններով և շրջանիկներով քարտեր (երեխաների թվով): Ուսուցիչը երեխաների մի մասին տալիս է շրջանիկներով քարտեր, մյուս մասին թվանշաններով քարտեր:



Երեխաները վագում են, թռչկոտում են, իսկ երբ ուսուցիչը ասում է՝ «Գտեք ձեր գույգերը»: Յուրաքանչյուր երեխա պետք է գտնի իր գույգը: Այսպես օրինակ, թվապատկերն ունեցող երեխայի գույգը կլինի 5 թվանշանով քարտ ունեցող երեխան:

«ԳՏԻՐ ՔՈ ՇՐՋԱՆԸ»

Խաղը հարմար է անցկացնել բակում, որտեղ ուսուցիչը գծում է 10 շրջան, որոնց կենտրոնում գրում է մի որևէ թվանշան: Յուրաքանչյուր երեխա ստանում է թվանշանով մեկ քարտ: Երբ խաղը սկսվում է, երեխաները վագվագում են, թռչկոտում են, «Գտի՛ր քո շրջանը» ազդանշանը լսելուն պես՝ պետք է արագ գտնեն իրենց համապատասխան շրջանները:

Օրինակ՝ այն երեխաները, որոնց մոտ կան 4 թվանշանով քարտերը պետք է մտնեն 4 թվանշանով շրջանի մեջ:

«ԳՈՒՇԱԿԻՐ ԻՆՉ ԵՆՔ ԹԱՔՅՐԵԼ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում: Ունենալ սովորաթղթե քարտերի վրա գծած երկրաչափական պատկերներ և դրանք կախելու հարմարանք: Երբ խաղը սկսվում է, ուսուցիչը կախում է երկրաչափական պատկերները (շրջան, քառակուսի, եռանկյուն, ուղղանկյուն): Նա բացատրում է, որ կանչված երեխան պետք է ուշադիր նայի, թե ինչ պատկերներ են կախված, որից հետո փակի աչքերը, իսկ այդ ժամանակ ուսուցիչը թաքցնելու է ցուցադրված պատկերներից որևէ մեկը: Բացելով աչքերը՝ երեխան պետք է ասի, թե ուսուցիչը որ պատկերն է թաքցրել¹⁶:

«ՔԱՐՏԸ ՃԻՇՏ ԳԻՐ ՏԵՂՈՒՄ»

Խաղը կարելի է անցկացնել դասասենյակում: Սեղանի վրա ունենալ այնպիսի առարկաներ, որոնք իրենց ձևով նման են այս կամ այն երկրաչափական ձևին (ձայնապնակ, ափսե, վզկապ եռանկյուն, թաշկինակ, անձեռոցիկ, տետր, նկարելու թուղթ և այլն): Առանձին սովորաթղթերի վրա ամրացվում են երկրաչափական ձևերը և շրջված ձևով դրվում սեղանին: Կանչված երեխան պետք է վերցնի մի պատկեր և այն դնի համապատասխան առարկայի կողքին:

«ՀԱՆԻՐ ԱՍՎԱԾ ԱՌԱՐԿԱՆ»

Խաղն անցկացվում է դասասենյակում: Ունենալ երկրաչափական ձևեր՝ եռանկյուն, քառակուսի, ուղղանկյուն, շրջան (բոլորից չորսական) և պարկ: Ուսուցիչը բացատրում է խաղը, որ պարկի մեջ լցված են տարբեր երկրաչափական ձևեր: Խաղացող երեխան պետք է շոշափելով հանի ուսուցչի ասած երկաչափական ձևը¹⁷:

Հարկ է նշել, որ խաղը կարելի է դիտարկել և՛ որպես ուսուցման մեթոդ, և որպես ուսուցման ձև, և՛ որպես ինքնուրույն խաղային գործունեություն, և՛ որպես երեխայի անձնավորության համակողմանի զարգացման միջոց: 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,

¹⁶ ՀՀ ԿԳ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2006, էջ 94:

¹⁷ <https://znanio.ru/media/---2588358>:

- ✓ 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.
- ✓ 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:

Ըստ Կ.Թորոյանի և Հ. Խաչատրյանի՝ վեց տարեկանների հետ աշխատելիս հարկավոր է խաղը դիտարկել որպես ուսումնական խնդրի իրականացման միջոց, որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև¹⁸:

Ինչ խոսք, խաղ-զվարճալիքները, շարժախաղերն ու սպորտային խաղերը, ակտիվացնող ու ջերմացնող վարժանքները հոգնածությունը ցրելու, տրամադրությունը բարձրացնելու, գործունեության մի ձևից մյուսին անցնելու նպատակով պետք է ուղեկցեն վեց տարեկան առաջին դասարանցիներին ինչպես դասերի ժամանակ, այնպես էլ դասամիջոցներին և նրանց ազատ ժամանակը կազմակերպելիս:

Վեց տարեկան երեխաների ուսուցումը կազմակերպելիս դասի ժամանակ խաղի առկայությունն արդարացված է այն դեպքում, երբ այն ծառայում է ոչ միայն որպես ուսուցման մեթոդ, այլ նաև որպես հոգնածությունից բեռնաթափվելու, երեխային ակտիվացնելու միջոց:

¹⁸ Թորոյան Կ., Խաչատրյան Հ., Վեց տարեկան դպրոցականների մեկնարկը, 2006, էջ 67 :

Ուսուցման խաղային մեթոդը խաղ չէ բառի բուն իմաստով: Այն ավելի շուտ հանձնարարություն է, որն ունի դիդակտիկական, ճանաչողական նշանակություն, ուսուցման գործընթացին խաղային ձև տալն ուղեկցվում է խաղի մեկ կամ մի քանի տարրեր ներմուծելու ճանապարհով, խաղային սյուժե, բովանդակություն, դերեր, որոշակի կանոնների կատարման միջոցով նպատակին հասնելու արդյունք և այլն¹⁹:

Որպեսզի խաղը դառնա ուսուցման և ուսումնառության մեթոդ, անհրաժեշտ է հաշվի առնել մի շարք պահանջներ.

- ուսումնական խնդիրը, առաջադրանքը չպետք է համընկնի խաղային խնդրին,
- ուսումնական խնդիրը, առաջադրանքը չպետք է, «ճնշի», խաղային խնդիրը, կարևոր է պահպանել խաղային իրավիճակը,
- մեկ առանձին խաղը չի կարող ապահովել ուսուցման արդյունք, հարկ է, որ լինի ուսումնական առաջադրանքի աստիճանական բարդացմամբ կառուցված խաղերի համակարգ:

Չմոռանանք, որ վեց տարեկան երեխաների ուսումնափմացական դրդապատճառն առավել հաջողությամբ ձևավորվում է նրանց համար հետաքրքիր ուսումնական խաղերի միջոցով: Այսօր ուսուցման տեխնոլոգիաները հասել են այն մակարդակին, որ ցանկացած գիտելիք երեխան կարող է ձեռք բերել դրանց կիրառմամբ: Այս պարագայում բոլորին հետաքրքրում է ոչ միայն ուսուցման բովանդակության /ինչ սովորեցնել և ինչ նպատակով/, այլև մեթոդների և միջոցների /ինչպես սովորեցնել/ խնդիրը: Սակայն չպետք է մոռանալ, որ ողջ ուսումնական գործընթացը չի կարելի վերածել խաղի, երեխան պետք է նաև ուսումնական գործընթացի մեջ լրջություն տեսնի և փորձի յուրացնել կամ հաղթահարել նաև «գուրջ» նպատակներ հետապնդող ուսումնական գործունեության խնդիրները: Աստիճանաբար, դասարանից դասարան պետք է սահմանափակել խաղի գերակայող դերը²⁰:

¹⁹ Վերը նշված աշխ., էջ 76:

²⁰ Տարրական կրթության մանկավարժության դասընթացի փաթեթ, էջ 38-40:

Եզրակացություն

Այսպիսով, ամփոփելով վերը շարադրված նյութը գալիս ենք այն եզրակացության, որ ուսումնական գործընթացը առավել նյութին կազմակերպելու համար ուսուցչին օգնում է խաղային մեթոդները:

Խաղը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեություն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով, դրանք երեխաների համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ ու ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և ինչու չէ աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն «պրոբլեմի» լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Առհասարակ խաղն ուսուցման գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական (նոր նյութի ուսուցումից մինչև աշակերտների ստեղծագործական կարողությունների զարգացումը), այնպես էլ դաստիարակչական բազմապիսի խնդիրներ (կարգապահություն, հաղորդակցում, իրար լսելու կարողություն, համագործակցություն և այլն): Աշակերտները մեծ հաճությամբ են մասնակցում և հեշտությամբ ու առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ:

Այսպիսով, խաղի միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրներ: Ուսումնական գործընթացը ավելի լավ և արդյունավետ կազմակերպելու համար առաջարկվում է մի շարք խաղեր թե մայրենի և թե մաթեմատիկա առարկաներից:

Գրականության ցանկ

1. Արնաուդյան Ա., Գյուլբուդադյան Ա., Խաչատրյան Ս., Խրիմյան Ս., Պետրոսյան Մ., «Մեմինարավարի ուղեցույց», ԿԱՀ հրատ., Երևան, 2004:
2. Արնաուդյան Ա., Գյուլբուդադյան Ա., Խաչատրյան Ս., Խրիմյան Ս., Պետրոսյան Մ., «Մասնագիտական զարգացման ձեռնարկ ուսուցիչների համար», ԿԱՀ հրատ., Երևան, 2004:
3. Աստվածատրյան Մ. և ուրիշներ, «Ուսուցիչների վերապատրաստման գործընթացի կատարելագործումը», Ձեռնարկ ուսուցիչների վերապատրաստման համար, ԱՅՌԵԶՍ, Երևան, 2003:
4. Գյուլամիրյան Չ.Հ., Խաղալով սովորենք, Չանգակ, 2014:
5. Թորոսյան Կ., Խաչատրյան Հ., Վեց տարեկան դպրոցականների մեկնարկը, 2006:
6. Հովհաննիսյան Ա., Հարությունյան Կ., Խրիմյան Ս., Խաչատրյան Ս., Բայաթյան Ն., Ալեքսանյան Լ., Պոտուկուրու Վ., «Համահորձակցային ուսուցում», Վերապատրաստվողի ուղեցույց, «Անտարես», Երևան, 2006:
7. ՀՀ ԿԳ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ, Կրթական Ծրագրերի կենտրոն, կրթության ազգային ինստիտուտ, Տարրական դասարանների Հայոց լեզվի և Մաթեմատիկա», Ուսուցիչների հնգօրյա վերապատրաստումների պլան և նյութեր, Երևան, 2006:
8. Վարդումյան Ս.Տ., Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, քսաներորդ դարի մանկավարժական տեսություններ, ձեռնարկ մանկավարժների և ուսանողների համար, Եր., «Նոյյան տապան», 2005:
9. Подласый И.П., Педагогика начальной школы, Москва, 2000.