



**«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ
ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ**



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ

Խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցում

ԱՌԱՐԿԱ

Դասվար

ՀԵՂԻՆԱԿ

Նարինե Եղիազարյան

ՄԱՐԶ

Կոտայք

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Հրազդանի 14 հիմնական դպրոց

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	2
ԳԼՈՒԽ 1. ԿՐՏՍԵՐ ԳՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ.....	3
ԳԼՈՒԽ 2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ.....	5
2.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆ ՈՐՊԵՄ ԳՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԳԻՏԵԼԻՔՆԵՐԻ, ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ և ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՁԱՎՈՐՄԱՆ ՄԻՋՈՑ.....	5
2.2.ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՄ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ և ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆՄԻՋՈՑ.....	9
ՀԵՏԱՁՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ.....	13
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	17
ՕԳՏԱԳՈՐԾԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ.....	18

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆԸ: Պայմանավորված հանրակրթության տասներկուամյա դառնալով փոխվել է ուսուցման մեկնարկային տարիքը: Նախկինում առաջին դասարան էին ընդունվում սկզբում 8 (50-ական թթ.), այնուհետև 7 (70-ական թթ.), հետո 6, իսկ այսօր 5,5-6 տարեկան երեխաներ:

Այսօր առաջին դասարանում մտած են կողք կողքի 5,5 և 6 տարեկան երեխաներ: Ավագ նախադպրոցական տարիքի երեխաները, որոնք տարիներ առաջ գտնվում էին մանկապարտեզում, այսօր հայտնվել են դպրոցում՝ դարձել են սովորողներ: Այս հանգամանքը չի նշանակում, թե փոխվել են նրանց ճանաչողական հետաքրքրությունները, դրանց բավարարման համար ընտրված մեթոդներն ու գործունեության ձևերը, կամ՝ նրանք պատրաստ են ուսումնական գործունեության: Իրականում դպրոցական դարձած փոքրիկները հայտնվել են կենսագործունեության երկու ձևերի խաչմերուկում, ուր հմտորեն պիտի միակցվեն **խաղը**, որը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հիմնական ձևն է, և **ուսումնական գործունեությունը**, որը կրտսեր դպրոցականի գործունեության գլխավոր ուղղությունն է:

Այսպիսով, որպեսզի վնաս չհասցնենք կրտսեր դպրոցականի ֆիզիկական, մտավոր և հոգեկան աշխարհին, պետք է ուսումնական գործունեությունը իրականացնել խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով: Հիմնախնդրի շուրջ ուսումնասիրություններ են կատարել Պլատոնը, Ֆրյոբելը, Ուշինսկին, Հեյզինգը, Գյուլամիրյանը և շատ ուրիշներ:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման համակարգն է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ կրտսեր դպրոցում ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների և խաղի պատմական ակունքների ուսումնասիրումն է, ինչպես նաև խաղերի տեսակների և խաղային տեխնոլոգիաների՝ որպես դպրոցականների գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների ձևավորման միջոցի ուսումնասիրումը:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐՆ են՝

- Ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեության առանձնահատկությունները,
- Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների դերը մանկավարժական գործընթացում,
- ղիտարկել խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ինքնուրույնության և ստեղծագործական կարողությունների ձևավորման միջոց,
- Անցկացնել փորձարարական հետազոտություններ՝ ուղղված կրտսեր դպրոցում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմանը:

ԳԼՈՒԽ 1. ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Ժամանակն առաջ է ընթանում, պատմության անիվը պտույտ է կատարում, և կյանքում փոխվում է ամեն բան.ամենուր՝ և ընտանիքում, և դպրոցում, փոխվում են պայմանները:Փոփոխության է ենթարկվում նաև ուսուցման և դաստիարակության բնույթը:Փոփոխության են ենթարկվել նաև ուսումնական աշխատանքի կազմակերպման եղանակները.միայն ուսումնական աշխատանք չի կարող և չպետք է լինի:Ամեն ինչ պետք է վարպետորեն միահյուսված լինի խաղի հետ, որպեսզի հեշտ և հաճելի դառնա երեխաների համար:

Հենց որ վեցամյա երեխան դասարան է մտնում, նա դառնում է դպրոցական:Սա այնպիսի շրջան է, որտեղ երեխան իր մեջ միաժամանակ կրում է ինչպես նախադպրոցականին, այնպես էլ դպրոցականին բնորոշ գծեր:Սակայն այդ պահից սկսած խաղը նրա կյանքում աստիճանաբար կորցնում է իր առաջատար դերը, թեև շարունակում է կարևոր տեղ զբաղեցնել նրանում:Կրտսեր դպրոցականի համար առաջատար է դառնում ուսումնական գործունեությունը, որը էական փոփոխություններ է մտցնում նրա վարքի մոտիվացիայում, և նրա իմացական ու բարոյական ուժերի զարգացման նոր աղբյուրներ է բացահայտում:

Ինչպես նշում է Գորկին, խաղը երեխաների համար իսկական ճանապարհ է դեպի աշխարհի իմացությունը, որի մեջ ապրում են նրանք և որը կոչված են

բարեփոխելու:Խաղի միջոցով ճշգրտվում, ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին:Խաղերը զարգացնում են երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, կամքը, երևակայությունը, մտածողությունը, նրանց մոտ ձևավորվում են բազմապիսի բարոյական որակներ, ինչպիսիք են՝ փոխհարաբերությունը միմյանց և ուսուցիչների հետ, զսպվածություն և այլն:Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ կրտսեր դպրոցականները քիչ են ընդունակ միևնույն ուղղությամբ կայուն մտավոր գործունեության, հարկավոր է անընդհատ փոխել երեխայի զբաղմունքը:Ահա թե այս մասին ինչ է ասում Ուշինսկին. <<Եթե մեկուկես կամ երկու ժամվա պարապմունքների ընթացքում երեխաները ձեզ մոտ և՛ կարդան, և՛ գրեն, և՛ նկարեն, և՛ երգեն, և՛ հաշվեն, և լսեն... ապա ամսվա վերջում ոչ միայն նրանց ձեռք բերածի գումարը, և այլև այն ինչ ձեռք են բերել նրանք յուրաքանչյուր առանձին գիտության և կարողության ուղղությամբ, ավելի շատ կլինի, քան կարող էին նրանք ` այդ ամբողջ ժամանակամիջոցում զբաղվելով միայն տվյալ գիտության կամ կարողության զարգացմամբ>>:

Այսպիսով, ամփոփելով այս ամենը, տեսնենք, թե խաղը ինչպիսի տեղ է զբաղեցնում ուսումնական գործունեության արդյունավետության հարցում.

1. Խաղային գործունեության ընթացքում բավարարվում են կրտսեր դպրոցականի հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության, հաղորդակցման և մեծահասակների կյանքին անմիջականորեն հաղորդակից լինելու, արտաքին աշխարհը ճանաչելու և այն արտացոլելու: Ինչպես նշում է Կ. Գ. Ուշինսկին, երեխան խաղի ընթացքում փորձարկում է իր ապագա կյանքը և <<փորձում սեփական ուժերը>>:

2. Խաղային գործունեության ընթացքում բնականոն ճանապարհով զարգանում են երեխայի հոգեկան գործընթացները:

3. Խաղային գործունեությունը նպաստում է գործունեության նոր ձևերի՝ աշխատանքի և ուսումնական գործունեության առանձնացմանը:Երեխայի խաղն իր զարգացման ընթացքում ձեռք է բերում աշխատանքային և ուսումնական գործունեությանը բնորոշ կառուցվածքային տարրեր՝ նպատակ, պլանավորում, արդյունք:

4. Խաղային գործունեությունը բնական գործունեություն է, ուր չկա ճնշում և հարկադրանք, առկա է երեխաների համար բնական միջավայր:Խաղի ընթացքում

երեխաներն ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման այլ հնարավորություններ:Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

5. Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտման և ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը:Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր բոլոր հակումներն ու կարողությունները:Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:

6. Խաղը աշխարհաճանաչման և աշխարհի արտացոլման եղանակ է, իմացական գործունեություն:Խաղային գործունեության ընթացքում ձեռք բերված գիտելիքները կրկնակի արժեքավոր են՝ դրանք և՛ տեղեկատվական են և՛ գործնական բնույթի:Գիտելիքների՝ խաղում անմիջապես կիրառելու կամ փորձարկելու հնարավորությունը, նպաստում է դրա յուրացմանը և ամրապնդմանը:Խաղի ընթացքում ստացած գիտելիքները չափազանց կայուն են:

ԳԼՈՒԽ 2.ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

2.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆ ՈՐՊԵՍ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԳԻՏԵԼԻՔՆԵՐԻ, ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԵՎ ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ՁևԱՎՈՐՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

Մանկավարժության մեջ արդեն իսկ ձևավորվել են ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը նպաստող մի շարք մոտեցումներ, որոնք ընդունված է անվանել նորարարական կամ անձին ուղղված, խթանող, զարգացնող, ակտիվ ուսուցման տեխնոլոգիաներ:Մանկավարժության մեջ տրվում են <<տեխնոլոգիա>> եզրի տարբեր մեկնաբանություններ.

1.<<Տեխնոլոգիա>> բառը առաջացել է հին հունարեն տեխնո՝ արվեստ, վարպետություն, կարողություն և լոգոս՝ խոսք, գիտություն բառերից:

2.Երբեմն մանկավարժական տեխնոլոգիան նույնացվում է նաև մեթոդի հետ:Այս դեպքում սրանց միջև չի նկատվում իմաստային տարբերություն, այլ մի եզրը փոխարինվում է մյուսով:

3.Մանկավարժական տեխնոլոգիան ուսուցչի այնպիսի գործունեության կառուցումն է, որում բոլոր գործողություններն ունեն որոշակի նպատակաուղղվածություն ու հաջորդականություն, իսկ դրանց կատարումը հանգեցնում է ահրաժեշտ արդյունքի:

4.Մանկավարժական տեխնոլոգիան ուսուցչի և աշակերտի համատեղ արդյունավետ համագործակցությունն է:Այն իրականացվում է անձնային-անհատական մոտեցման,հոգեբանական առանձնահատկությունների հաշվառման միջոցով, որոնց հմտություններով պետք է օժտված լինի ուսուցիչը:

Դասավանդումը պետք է կազմակերպվի այնպես, որ աշակերտը չունենա ոչ՝ ժամանակ, ո՛չ ցանկություն և ո՛չ էլ երկար ժամանակ շեղվելու հնարավորություն:Հետաքրքիր գործը, հետաքրքիր դասը ընդունակ է դեռահասին կլանել և նա կլանված աշխատում է երկար ժամանակ չի շեղվում, և այդ տարիքում երեխաների մոտ հետաքրքրություն առաջացնել հնարավոր է միայն խաղի միջոցով:Այսպիսով կարող ենք ենթադրել, որ խաղը սովորեցնում է, հետևաբար արժե ասել, որ <<խաղը կրթման միջոց է>>:Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքներն ավելի մնայուն են, պատկերավոր և լավ են հիշվում երկար ժամանակ Տարրական դասարաններում խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության բարձրացման համար, քանի որ աշակերտը, առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու, հիմնականում դրսևորելով հետկամածին ուշադրություն՝ յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում է անցած կանոնները, ամրապնդում ու համակարգում է իր գիտելիքները:

Անհրաժեշտ է տարրական դասարանների ուսումնական գործընթացում խաղերի կիրառումը համարել կարևոր պայման, քանի որ խաղի միջոցով ստացած գիտելիքները մնայուն են և ուղեկցում են երեխային ողջ կյանքի ընթացքում:Մակայն խաղեր ընտրելիս պետք է հաշվի առնել այն հանգամանքը, թե ինչ է անհրաժեշտ երեխային, ինչպիսի դաստիարակչական խնդիրներ պետք է լուծել:Եթե խաղը կրում է խմբակային բնույթ, ապա պետք է լավ իմանալ խաղացողների կազմը, նրա ինտելեկտուալ զարգացվածության աստիճանը, ֆիզիկական պատրաստականությունը, տարիքային

առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունները, շփման մակարդակը և այլն: Խաղի ընտրությունը կախված է ժամանակահատվածից, խաղային պարագաներից և կոնկրետ իրավիճակից, որը տվյալ պահին առկա է կոլեկտիվում: Խաղը նպատակաուղղված է որևէ խնդրի լուծմանը: Երեխայի հետ խաղալիս իրականացվում է մի քանի նպատակներ, որոնք իրար հետ փոխկապակցված են.

1. նպատակը-խաղից բավականություն ստանալ
2. նպատակը- շարունակությունը, որը կախված է խաղային օրենքներից, դերերի կատարումից,
3. նպատակը-արտահայտում է խաղի ստեղծագործական խնդիրները(կռահել, շփոթեցնել, ավելացնել արդյունքները և այլն):

Մանկավարժական գործընթացում խաղային առանձնահատկությունը դերերի ճիշտ բաժանումն է: Խաղի իմաստն այն է, որ կոլեկտիվում ոչ թե լիդերը ընդգծի իր լիդերությունը, պասիվը՝ իր պասիվությունը, այլ ճիշտ հակառակը:

Դասը, որը անցկացնում են խաղային մեթոդներով, ունի հետևյալ օրենքները.

1. Նախապատրաստական աշխատանք-պետք է քննարկել բազմաթիվ հարցեր խաղի անցկացմանը համապատասխան,
2. Խաղին անհրաժեշտ պարագաներ- օրինակ՝ քաղաքի քարտեզ, թագավորի համար թագ, անհրաժեշտ կահույքի տեղադրում և այլն,
3. Խաղի ավարտի անհրաժեշտ կենտրոնացում,
4. Արդար խանձնաժողով
5. Անհրաժեշտ խաղային դրվագներ, որոնք ուշադրություն են գրավում, թուլացնում են լարվածությունը
6. Գլխավոր-աշակերտի անհատականության գնահատումը և հարգանքը նրա նկատմամբ: Չսպանել աշակերտի մեջ աշխատանքի նկատմամբ հետաքրքրությունը: Այսպիսով, ներկայացնենք մանկավարժական գործընթացում խաղեր անցկացնելու ամենաձանրակշիռ հիմնավորումները.

- Խաղը համատեղում է գվարճանքն ու նպատակը:
- Խաղերը ներդաշնակ և աշակերտին խինդով վարակող մթնոլորտի միջոցով ճանաչողական կապ են ստեղծում տվյալ թեմայի և աշակերտի միջև: Դրանք ցայտուն կերպով ներկայացնում են թեման և պարզևի արժանացնում անհատական ու խմբային

ձեռքբերումները:Խաղերն ուսումնառության գործընթացին ներհյուսում են զվարճանք և եռանդ՝ ընդամին շեշտադրելով ուսումնառության բաղադրիչը:

- Խաղերի միջոցով աշակերտն արձագանք է ստանում:

Սովորողներն իրենց կատարած աշխատանքի վերաբերյալ արձագանք ստանալու ցանկություն և կարիք ունեն:Խաղերն անմիջապես արտացոլում են աշխատանքին աշակերտի ունեցած մասնակցության աստիճանը, նրա հաջողություններն ու թերացումները:Համապատասխան ուղղիչ արձագանքի դեպքում խաղը կարող է վերաճել ուսումնական անգնահատելի հնարավորության:

- Խաղերի միջոցով ուսուցիչն արձագանք է ստանում:

Խաղերն ստեղծում են <<վարժանքի դաշտ>>, որի շրջանակներում սովորողները փոխազդում են թեմային՝ դրսևորելով իրենց գիտելիքներն ու տեղեկատվությունը կիրառելու հմտությունները:Դրանց իրական ցուցադրմանը հետևելով՝ ուսուցիչը կարող է ընտրել դասախոսության, ընթերցանության և միջամտության համապատասխան մակարդակ:

- Խաղերը փորձի ձեռքբերման միջոց են:

Մերօրյա սովորողը պետք է գործի և ամեն ինչ փորձի ինքնուրույն:Խաղերը ստեղծում են մի մթնոլորտ, որը պասիվ աշակերտին վերափոխում է ուսումնառության գործընթացի ակտիվ մասնակցի.գործընթաց, որի շրջանակներում աշակերտները կարող են <<զուխ գլխի>> տալ և կենսագործել իրենց գաղափարները:Խաղերն ուսուցչին ու աշակերտին նաև հիշեցնում են, որ եռանդը դասարանում դրական գործոն է:

- Խաղերը ոգևորում են սովորողներին:

Խաղերը ներգրավում են աշակերտներին և նրանց ոգևորում փոխազդելու թեմայի հետ:Այս փոխազդումը խաղացողներին մղում է տվյալ թեմայի ըմբռնումը դրսևորել ընկերական մրցակցության պայմաններում,որտեղ հաջողություններն ընդհանուր ցնծության ու հանդիսավորության հիշարժան պահեր են, իսկ սխալներն ընդամենը նշանակում են, որ աշակերտի հմտություններն ու գիտելիքներն առավելագույն լարման են ենթարկվում:

- Խաղերը բարելում են թիմային աշխատանքը:

Խաղերն իրական, կոնկրետ ժամանակում կատարվող գործողություններն են, որոնք, խաղացողին միավորելով, թիմ են ստեղծում, ցուցադրում թիմային աշխատանքի կանոններն ու դերերը և կարևորում թիմային համագործակցության արժեքը:

• Խաղերը դասարանին ընտրության հնարավորություն են ընձեռում:

Խաղերը հնարավորություն են ընձեռում ուսուցչական <<խաղացանկը>> առավել բազմազան և ճկուն դարձնել:

Խաղերը օգնում են իրականացնել հետևյալ մանկավարժական խնդիրներից յուրաքանչյուր առանձին-առանձին կամ բոլորը միաժամանակ.

- Մեծացնել սովորողի ներգրավվածության աստիճանը,
- Փոփոխել հմտությունների և գիտելիքների պահանջվող մակարդակը,
- Փոփոխել լսարանի կազմը, ընտրել նույնիսկ դեմ առ դեմ փոխազդման տարբերակը,
- Փոփոխել գործողության տեսակն ու մակարդակը,
- Փոփոխել դասարանի վերահսկողության աստիճանը,
- Ներկայացնել կամ կրկնել թեմաներ, կամ էլ դրանք զուգակցել,
- Բազմազան դարձնել տեսական և գործնական տեղեկատվության զուգակցման տարբերակները:

Խաղային մեթոդները նպաստում են և աշակերտների աճին և ուսուցիչների կատարելագործմանը:

2.2. ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ՍՏԵՂԾԱԳՈՐԾԱԿԱՆ ՄՏԱԾՈՂՈՒԹՅԱՆ ՄԻՋՈՑ

Խաղը մասնագիտական և ընտանեկան կյանքի դպրոց է, մարդկային հարաբերությունների դպրոց, որի խնդիրն է նպաստել երեխաների ուսումնական և իմացական, ինչպես նաև ինտելեկտուալ գործունեության ձևավորմանը:

Խաղերը երեխայի համար համարվում են իր իսկ ուսուցման և դաստիարակման համակարգաստեղծ բաղկացուցիչների մի մասը:

Խաղերի բովանդակությունը միշտ որևէ մտավոր խնդրի իրականացումն է, որի լուծման համար երեխան պետք է արագ մտածի, համեմատի առարկաները, երևույթները, վերլուծի, համադրի դրանք և ինքնուրույն կերպով որոշ եզրակացության

հանգի:Խաղերի միջոցով ընդլայնվում են նաև երեխաների պատկերացումները շրջապատի, կյանքի և բնության մասին, երեխաները ծանոթանում են բնության երևույթներին, մարդկանց կենցաղին, որի շնորհիվ հաստատում և ակտիվանում է նրանց բառապաշարը, զարգանում կապակցված խոսքը, դիտունակությունը, կամային ուշադրությունը, կանոնավորվում է արտասանությունը՝ հատկություններ, որոնք խիստ կարևոր են դպրոցականի համար և որոնք հիմք են հանդիսանում ինքնուրույնության և ստեղծագործական մտածողության զարգացման համար:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում:Խաղի ուսուցողական խնդիրը նրանից գաղտնի է մնում, և երեխային թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է՝ կատարելով որևէ դեր:

Խաղերի կիրառումը ուսուցման մեջ լուծում է բազմաթիվ խնդիրներ:Դրանք արագացնում են ստեղծագործական հետաքրքրությունը առարկայի հանդեպ, խթանում են կրտսեր դպրոցականի ակտիվությունը դասի ընթացքում, նպաստում են աշակերտների ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը:Խաղերը հիմնականում կրում են պրոբլեմային բնույթ, քանի որ գոյություն ունի հիմնահարց, որի լուծումները երեխաները պետք է գտնեն միասին:Խաղերի շատ տեսակներ փոխադարձ ուսուցման հնարավորություն են ընձեռում, քանի որ ենթադրում են աշխատանքի խմբային ձևեր և խորհրդակցելու գործընթաց:Մտավոր բարձր մակարդակ ունեցող երեխաները հիմնականում խաղերի ընթացքում զբաղեցնում են առաջատար դիրքեր՝ իրենց ետևից տանելով ետ մնացող աշակերտներին:Խորհրդակցելու, հիմնահարցերը քննարկելու հնարավորությունը թույլ է տալիս բավարարել կրտսեր դպրոցականների շփվելու պահանջմունքները, որի ընթացքում նա դրսևորում է ինքնուրույնություն և որը թույլ է տալիս նրան այդ ընթացքում մտածել և ստեղծագործել, ինչն էլ նպաստում է ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը:

Խաղերի ընթացքում երեխան իրեն լիովին ազատ և ինքնուրույն է զգում:Դերային խաղերի միջոցով երեխաները ձեռք են բերում համագործակցելու և ստեղծագործելու կարողություններ և հմտություններ:Դերային խաղերը կարող են մշակվել և ներկայացվել աշակերտների կողմից, երբ նախօրոք տրված է կիրառվող բառապաշարը և խոսքային նմուշները:Նման առաջադրանքների նպատակն է՝ խթանել ու զարգացնել երեխաների

ստեղծագործական մտածողությունը, ինչպես նաև տեղեկատվություն ստանալու և հաղորդելու, գրույցին մասնակցելու կարողությունները: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների լեզվական և մաթեմատիկական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում: Առանձնահատուկ նշանակություն ունեն դիդակտիկ խաղերը, որոնց բնորոշ առանձնահատկությունը խաղի և ուսուցման տարրերի կապն է: Դրանց նպատակն է՝ սովորեցնել երեխաներին ինչ-որ բան, զարգացնել նրանց ստեղծագործական ունակությունը, ինքնուրույնությունը: Խաղալիս երեխան իրեն «ազատ է զգում», խաղի ուսուցողական խնդիրը նրանից կարծես զաղտնի է մնում, և իրեն թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում որևէ դեր: Սակայն իրականում այդպես չէ, յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ երեխային առաջադրում է այնպիսի խնդիր, որոնց լուծումը պահանջում է մտավոր լարվածություն:

Խաղը սովորեցնում է, զարգացնում, դաստիարակում և ինչպես Վիգոտսկին է նշում, «իր ետևից տանում է անհատի զարգացումը»: Այն երեխաների մեջ կենդանի հետաքրքրություն է առաջացնում. զարգացնում է ճանաչողությունը՝ օգնելով յուրացնել ցանկացած նյութ: Խաղը երեխաների մտավոր ակտիվության դաստիարակման արժեքավոր միջոց է:

Երեխաների ստեղծագործական ընդունակությունների նախնական զարգացման ընթացքում օգտագործվում են բազմաթիվ մեթոդներ և հնարներ, որոնք մատչելի են դարձնում խաղը: Խիստ կարևոր է խաղի նկատմամբ հետաքրքրություն առաջացնելը: Առանց դրա թերևս անհնար է երեխաների ուշադրությունը կենտրոնացնել առաջիկա գործունեության ուղղությամբ: Խաղը ավելի հետաքրքիր դարձնելու համար անհրաժեշտ է հաճախակի փոփոխել դերակատարներին կամ մասնակիցներին: Երբ երեխան անհատական դեր է կատարում, նրա մեջ զարգանում են այնպիսի ունակություններ, ինչպիսիք են՝ ինքնուրույնությունը, ակտիվությունը, նախաձեռնողականությունը և այլն: Երեխաների ինքնուրույնության և ստեղծագործական նախաձեռնության զարգացման իմաստով կարևոր են խաղ-բեմականացումները: Այդ կերպ նրանք ինքնուրույն պատկերում են խաղի բովանդակությունն ու կերպարներն այնպես, ինչպես իրենք են ընկալում: Յուրաքանչյուր խաղից հետո երեխաների հետ քննարկվում և գնահատվում են նրանց կատարումները,

լավագույնները խրախուսվում են: Դրական գնահատականը երեխայի մեջ առաջացնում է վստահություն իր ուժերի նկատմամբ: Նա ձգտում է գեղեցիկին ու կատարյալին:

Ներկայացնենք մի խաղ, որը նպաստում է երեխաների ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը:

«Ի՞նչ կլինի, եթե հանկած...»

Խաղի նպատակները: Այս խաղը զարգացնում է երեխաների ստեղծագործական ընդունակությունները: Միաժամանակ ուսուցիչը խաղի ընթացքում կարող է ճանաչել իր աշակերտներին ավելի մոտիկից, հասկանալ նրանց զգացմունքները: Խաղը կարելի է կազմակերպել ինչպես դասի վերջում, այնպես էլ դասարանական տարաբնույթ հավաքների ժամանակ:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչ- Ես կուզեի ձեզ հետ լինել մի խաղ-հեքիաթում: Ի՞նչ կարող էր տեղի ունենալ, եթե, ինչպես հեքիաթում է լինում, դուք դառնայիք որևէ կենդանի: Օրինակ՝ ի՞նչ կենդանի կուզենայիք դառնալ և ինչո՞ւ:

Հանձնարարական: յուրաքանչյուր երեխայի ժամանակ ու հնարավորություն տվեք որոշելու, թե ինքն ինչ կենդանի կցանկանար դառնալ: Այնուհետև յուրաքանչյուր աշակերտ պետք է դուրս գա կենտրոն և ասի այդ կենդանու անունը, ցույց տա, թե ինչպես է այն շարժվում, ինչպես է «խաղում»: Հիշենք, որ «Ի՞նչ կլինեք, եթե հանկարծ...» տիպի հարցերը չունեն սխալ կամ ճիշտ պատասխաններ: Պարզապես յուրաքանչյուրը ներկայացնում է իր տեսանկյունը: Կարևորը երեխայի երևակայության և ինտուիցիայի զարգացումն է:

Վարժության հարցերը:

-Ի՞նչ ցանկություն կհայտնես, եթե կախարդական փայտիկ գտնես:

-Ո՞ւր կթռչես, եթե թռչող գորգ ունենաս:

-Ի՞նչ կանեիր, եթե հիմա 20 տարեկան լինեիր:

-Ի՞նչ կլինեիր, եթե ուսուցիչ լինեիր:

-Եթե դու այլ մարդ լինեիր, ո՞ւմ կցանկանայիր նմանվել:

Կարող ենք ասել, որ երեխաների ստեղծագործական միտքը, նախաձեռնողականությունը, ինքնուրույնությունը զարգանում են նաև շրջակա միջավայրում անցկացվող դիտումների, ծանոթացման և արվեստի ստեղծագործություններին վերաբերող զրույցների զուգակցման միջոցով: Այսպիսով,

խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը և ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր բոլոր հակումներն ու կարողությունները:

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

Հետազոտության ժամանակ կիրառել ենք հետևյալ մեթոդները՝ դիտում, գրույց:

Հետազոտության նպատակն էր ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը կրտսեր դպրոցում, ինչպես նաև դրա ազդեցությունը կրտսեր դպրոցականների մտավոր, ֆիզիկական և հոգևոր ունակությունների զարգացմանը: Հետազոտության ընթացքում կիրառել ենք հետևյալ խաղերը և եկել հետևյալ եզրահանգումներին.

Գիդակտիկ խաղ՝ <<Արևիկ>>(Առաջին դասարան-մայրենի լեզու)

Խաղը կիրառեցինք մայրենի լեզվի դասին <<Ի՞նչը օգնեց մայրիկին>> թեմայի ուսուցման ժամանակ: Գրատախտակին փակցրինք նախօրոք պատրաստված արևը, որի կենտրոնում գրված էր <<Իմ մայրիկը>>: Երեխաներից պահանջեցինք, որ նրանցից յուրաքանչյուրը տեղից վեր կենա, ասի իր մայրիկին բնութագրող մեկ բառ (բառերը գրվում են շողերի վրա)՝ աշխատելով չկրկնվել, և նստի: Օրինակ՝ Անահիտը ասաց գեղեցիկ, Սիերը՝ քնքուշ, Սոնան՝ աշխատասեր, Կարապետը՝ բարի և այլն:

Խաղը երեխաների մեջ առաջացրեց ակտիվություն, ուրախություն, նպաստեց բազմապիսի դրական որակների ձևավորմանը՝ սեր դեպի մայրիկը, հարգանք միմյանց նկատմամբ, նպաստեց նաև մտածողության, հիշողության, ուշադրության զարգացմանը:

Խաղը կիրառեցինք այն պահին, երբ դասարանում նկատվեց հոգնածություն և պասիվություն: Այն համարվում է նաև խաղ-վարժանք:

<<Փոխանցիր գնդակը>> Առաջին դասարան-մաթեմատիկա

Խաղը կիրառեցինք մաթեմատիկայի դասին <<Կարգային անցումով գումարում, հանում>> թեմայի ուսուցման ժամանակ:Մինչ խաղը սկսելը երեխաներին նստեցրինք շրջանաձև:Այս խաղում ոչ ոք չէր ցանկանում բռնել գնդակը:Մարիներին ընտրեցինք որպես խաղի վարող և նրան տվեցինք գնդակը:Երբ նա լսեց <<Ի՞նչի է հավասար 7+8:Փոխանցիր գնդակը>> հրահանգը, գնդակը փոխանցեց աջ:Աշակերտներն սկսեցին գնդակը արագ փոխանցել շրջանով մեկ:Այն ընթացքում, երբ գնդակը գտնվում էր Գևորգի ձեռքում, Մարիներն ասաց արտահայտության ճիշտ պատասխանը:Այսպիսով, խաղի վարող դարձավ արդեն Գևորգը:Խաղը շարունակվեց այնքան ժամանակ, մինչև խաղին մասնակցեցին բոլոր աշակերտները:Այն դասարանում ստեղծեց աշխույժ մթնոլորտ, զարգացրեց երեխաների մտածողությունը, հիշողությունը, ստիպեց դանդաղաշարժ երեխային շարժվել ավելի արագ:Խաղի ժամանակ թեման յուրացրին գրեթե բոլորը, քանի որ այն թույլ չտվեց որևէ մեկին մնալ պասիվ:

Խաղ-հեքիաթ <<Մատնաչափիկ-տառաչափիկը>>Առաջին դասարան-մայրենի

Խաղը կիրառեցինք մայրենի լեզվի դասին <<գոյական>> թեմայի ուսուցման ժամանակ երեխաների հիշողությունը մարզելու նպատակով:Նրանց ասացինք, որ ուշադիր լսեն հեքիաթը, որը նրանց ցույց կտա խաղի ընթացքը:

Լինում է, չի լինում մի Տառաչափիկ է լինում:Մի անգամ նա առանց ծնողներին զգուշացնելու տանից դուրս է գալիս և գնում մոտակա անտառը:Եվ, քանի որ նա անձանոթ էր անտառին, մոլորվում է:Փորձում է գտնել տուն տանող ճանապարհը, բայց նրան չի հաջողվում:Փնտրում է, փնտրում և հանկարծ հանդիպում է տառերին:Նրանք հավաքվում են և Տառաչափիկին առաջարկում, որ նրանցից յուրաքանչյուրն ասի իրենցով սկսվող գոյական, որպեսզի ցույց տան տուն տանող ճանապարհը:Եկեք օգնենք Տառաչափիկին, որպեսզի նա շուտ հասնի տուն:

Հեքիաթը պատմելուց հետո երեխաներին բաժանեցինք տառեր (նախօրոք պատրաստված) և ասացինք, որ հերթականությամբ, առանց այբբենական կարգը խախտելու մոտենան և գրատախտակին գրեն իրենց մոտ գտնվող տառով սկսվող մեկ գոյական և արագ նստեն:Այսպես Մեծի մոտ էր <<Ա>> տառը՝ արծիվ, Գևորգի մոտ <<Բ>>՝ բալ, Անիի մոտ <<Գ>>՝ գայլ և այլն:Խաղն անցավ բավականաչափ աշխույժ մթնոլորտում, քանի որ նրանցից յուրաքանչյուրը ցանկանում էր ամեն կերպ օգնել

Տառաչափիկին:Այն նպաստեց երեխաների մտածողության, հիշողության զարգացմանը, ամրապնդեց երեխաների ընկերական հարաբերությունները, նրանց մեջ արթնացրեց բարության, հոգատարության զգացում, օգնեց նրանց հասկանալ,որ առանց ծնողներին զգուշացնելու տանից դուրս գալ չի կարելի:Հարստացրեց և զարգացրեց նրանց բառապաշարը:

Խաղ <<Թիթեռնիկները>>Առաջին դասարան- մաթեմատիկա

Խաղը կիրառեցինք մաթեմատիկայի դասին <<20-ի սահմանում գումարում, հանում>> թեմայի ուսուցման ժամանակ:

Մինչ խաղը սկսելը դասարանը բաժանեցինք խմբերի՝ յուրաքանչյուր խմբում հինգ աշակերտ:Խմբերի բաժանելուց հետո յուրաքանչյուր խմբի տվեցինք մեկական ծրար, որոնց վրա գրված էին թվանշաններ, օրինակ առաջինի վրա գրված էր 8, երկրորդի վրա՝ 11, երրորդի վրա՝9 և այլն:Երեխաներին ասացինք, որ ծրարը բացելուն պես ձեր առջև կհայտնվեն երփներանգ թիթեռնիկներ, որոնց ետևում գրված են արտահայտություններ:Դուք պետք է առանձնացնեք այն արտահայտությունները, որոնց արդյունքում ստանում եք ծրարի վրա գրված թվանշանը:Կհաղթի այն խումբը, ով արագ և անսխալ կկատարի աշխատանքը:Խաղն անցավ աշխույժ մթնոլորտում:Որոշ ժամանակ անց պարզվեց, որ խաղի հաղթող է ճանաչվում երկրորդ խումբը:Երբ բոլոր խմբերը ավարտեցին աշխատանքը, սկսեցինք կատարել քննարկում:Խմբերից յուրաքանչյուրի անդամները գրատախտակին գրեցին և մեկնաբանեցին արտահայտությունների լուծման եղանակները:

Խաղին ընդգրկվեցին դասարանի բոլոր աշակերտները:Այն նպաստեց թեմայի լիարժեք ընկալմանը, զարգացրեց երեխաների մաթեմատիկական մտածողությունը, նպաստեց նրանց հաղորդակցական կարողությունների բարելավմանը:

<<Վենի դիագրամ>>չորրորդ դասարան-մայրենի

Խաղը կիրառեցինք մայրենի լեզվի դասին <<Մասունցի Դավթի կռիվը Մելիքի դեմ>> թեմայի ուսուցման ժամանակ:Գրատախտակին նկարեցինք երկու հատվող շրջաններ,

և ասացինք երեխաներին, որ հատվող մասում գրում ենք Դավիթին և Մելիքին բնորոշ ընդհանրությունները, իսկ չհատվող մասերում՝ նրանց տարբերությունները:

Դասարանի բոլոր աշակերտները սկսեցին ակտիվորեն մասնակցել քննարկմանը: Դասարանում տիրում էր աշխույժ մթնոլորտ: Յուրաքանչյուրը փորձում էր ասել այնպիսի բառ, որը չէր ասել իր ընկերներից ոչ մեկը:

Այսպիսով՝ խաղը հնարավորություն ընձեռեց, որպեսզի դասարանի աշակերտներից յուրաքանչյուրը լավ պատկերացում կազմի Մելիքի և Դավթի մասին և թեման ընկալի ամբողջությամբ: Այն նպաստեց երեխաների բառապաշարի հարստացմանը, զարգացրեց մտածելու և արագ կողմնորոշվելու կարողությունները:

Այս տեխնոլոգիաների կիրառումից հետո հանգեցինք հետևյալ եզրակացությանը, որ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակություններ:

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթացը դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը:

ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

«Խաղային տեխնոլոգիաները կրտսեր դպրոցում» խորագրով աշխատանքն ամփոփելով՝ մանկավարժական գրականության ուսումնասիրումից և մեր կատարած փորձարարական աշխատանքների վերլուծությունից եկանք հետևյալ եզրակացության՝

1. Կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեության զարգացման գործում իր ուրույն տեղն է զբաղեցնում խաղը: Այն ուղղված է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ընդհանուր զարգացմանը, օրինաչափորեն նպաստում է նրանց հոգեկանի զարգացմանը, հուզազգացմունքային ոլորտի հարստացմանը, հասակակիցների հետ փոխհարաբերությունների հաստատմանը, սեփական սոցիալական փորձի ձեռքբերմանը: Խաղը երեխայի զարգացման և դաստիարակության արդյունավետ միջոց է և նրա հետագա զարգացման հիմնական գրավականը:

2. Խաղային տեխնոլոգիաներն ուսումնառության առավել մեղմ մթնոլորտ են ստեղծում: Անձանոթ կամ նույնիսկ դժվարամարս նյութը խաղերին բնորոշ աշխույժով մատուցելու դեպքում առավել դյուրությամբ է ընկալվում, քանի որ մեղմանում, փոխվում են ձևակերպումները: Այսպիսով՝ կարող ենք ասել, որ այն արագացնում է ուսումնառության գործընթացը, և որի ժամանակ ստացած գիտելիքները կայուն են և անմոռաց:

3. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման միջոցով զարգանում է կրտսեր դպրոցականների մտածողությունը, երևակայությունը, հիշողությունը, այն նպաստում է նաև երեխաների ինքնուրույնության և ստեղծագործական մտածողության զարգացմանը:

4. խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը: Խաղի ընթացքում երեխան փորձում է ինքնահաստատվել և բնականաբար ջանում է առավելագույնս դրսևորել իր բոլոր հակումներն ու կարողությունները:

ՕԳՏԱԳՈՐԾԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ամիրջանյան Յու. Ա., Սահակյան, Մանկավարժություն, Երևան, 2005:
2. Գյուլամիրյան Ջ., Վեց տարեկանի ուսուցման առանձնահատկություններն առաջին դասարանում, Երևան, 1986:
3. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Երևան, 2009:
4. Կանցյան Լ., Խաղը լուրջ զբաղմունք է, Երևան, 1970:
5. Կոնստանտինով Ն. Ա., Մեդինսկի Ե. Ն., Շաբակա Մ. Ֆ., Մանկավարժության պատմություն, Երևան, 1972:
6. Մարության Ա. Ա., Գալլաբյան Ա. Մ., Նախադպրոցական մանկավարժություն, Երևան, 2005:
7. Նախաշավիղ 3-4, Ուսուցողական ամփոփիչ խաղերի կիրառումը ինքնուրույն ընթերցանության ժամերին, Երևան, 2009:
8. Նախաշավիղ 6, Գալլոցականի ուսումնական գործունեության դրդապատճառները, Երևան, 2009:
9. Պետրովսկի, Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն, Երևան, 1997:
10. Սարգսյան Վ., Խաղը և ուսուցումը, Երևան, 2011:
11. Վարդումյան Ս. և ուրիշներ, Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, տեսություններ, մեթոդներ, գնահատում, Երևան, 2003:
12. Ուշինսկի Կ. Գ., Մանկավարժական ընտիր երկեր, Երևան, 1981:
13. Берн Э., Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди, Москва, 1996.
14. Выготский Л. С., Психология искусства, Москва, 1996.
15. Кукушин, Педагогика начального образования, Москва, 2005.
16. Мухина С. А., А. А. Соловьева, Нетрадиционные педагогические технологии в обучении, Москва, 2004.
17. Педагогические технологии, Подред. Кукушкина В. С., Москва, 2002.
18. Селевко Г. К., Современные образовательные технологии, Москва, 1998.