



# Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

«Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչների և  
ուսուցչի օգնականների դասավանդման  
հմտությունների զարգացման ապահովում»  
ծրագիր

## ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ <<ՀՀ Գեղարքունիքի մարզի Սևան քաղաքի N 4  
հիմնական դպրոց>> ՊՈԱԿ

Թեմա՝ Դիդակտիկ խաղերը և խաղային  
իրավիճակները՝ իբրև գիտելիքների  
նկատմամբ հետաքրքրությունների խթանման  
միջոց

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Արմենուհի Մելքոնյան

Ուսուցիչ՝ Գյուլնարա Ավետիսյան

2023

## Բովանդակություն

1. Դիդակտիկ խաղեր և խաղային իրավիճակներ, որոնց կհանդիսանան տարրական դասարաններում սովորողների մոտ գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների
2. Խթանման միջոց
3. Ուսուցչի դերը խաղեր ընտրելիս
4. Թումանյանը խաղի մասին
5. Երեխաների պահանջմունքները և սովորելու դրդապատճառները
6. Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ
7. Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում
8. Եզրակացություն
9. Օգտագործված գրականության ցանկ

## Ներածություն

### **Հետազոտական աշխատանքի արդիականությունը.**

Այսօրվա սովորողի հետաքրքրությունների, ակտիվության, նոր գիտելիքների յուրացման, ընկալման գործընթացի, նոր հմտությունների ու կարողությունների ձեռքբերման համար ուսումնական գործընթացը անհրաժեշտ է համալրել համապատասխան դիդակտիկ խաղերի հավաքածուներով և խաղային իրավիճակներով:

Թեմատիկ նպատակային խաղերը լուծում են ծրագրային նախատեսված խնդիրները: Հաշվի առնելով երեխաների այժմյան հետաքրքրությունների շրջանակը, անհրաժեշտ է դրանք որոշակիորեն ներառել ուսումնական գործընթաց՝ ապահովելու գիտելիքի նկատմամբ հետաքրքրությունն ու խթանելով այն:

Ուսումնական գործընթացում խաղերի ընտրության և արդյունավետ իրականացման համար անհրաժեշտ է հաշվի առնել երեխաների տարիքային առանձնահատկությունները և ակտիվորեն զարգացնել նրանց ուշադրությունը, երևակայությունը, դիտողականությունը, հաղորդակցումը, իրավիճակին համապատասխան ոչ ստանդարտ մոտեցումներ ցուցաբերելու հմտությունը, համագործակցելու, ճիշտ մրցակցություն վարելու և պարտությունն ու հաղթանակը առողջ ընկալելու կարողությունը:

**Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է** դիդակտիկ խաղերի և խաղային իրավիճակների միջոցով երեխաների մոտ խթանել հետաքրքրություն գիտելիքների նկատմամբ:

Վերոնշյալի համաձայն սահմանվում են **հետազոտության հետևյալ խնդիրները.**

- Ուսումնասիրել տարրական դասարաններում սովորողների ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի և խաղային իրավիճակների իրականացման գործընթացը:
- Ուսումնասիրել երեխաների տարիքին համապատասխան պահանջմունքները և սովորելու դրդապատճառները:
- Պարզել տվյալ տարիքային խմբի երեխաների ուսումնական գործընթացում խաղային իրավիճակների անհրաժեշտությունը:

- Ապացուցել, որ ուսումնական գործընթացում խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել ու զարգացնել աշակերտերի ստեղծագործական կարողությունների, հաշվողական և լեզվական հմտությունների, համագործակցելու, հաղորդակցվելու, տարբեր իրավիճակներում ինքնուրույն կողմնորոշվելու ունակությունները:

**Առաջարկված խնդիրների լուծման նպատակով օգտագործվել են հետազոտման հետևյալ մեթոդները.**

- ընդհանուր և հատուկ մանկավարժության գիտամեթոդական գրականության ուսումնասիրում և տեսական վերլուծություն,
- տարրական դասարանների ուսուցիչների աշխատանքի առաջատար փորձի ուսումնասիրում և վերլուծում,
- հոգեբանա-մանկավարժական հետազոտման մեթոդներ՝ դիտում, զրույց, հարցում

## **Դիդակտիկ խաղերը և խաղային իրավիճակները՝ իբրև գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների խթանման միջոց**

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 օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղային երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները 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: 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 զարգացնում զննողականությունը :Այսպիսով կարող եմ ասել,որ դիդակտիկ խաղերը և խաղային իրավիճակները հանդիսանում են գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների խթանման միջոց:

,խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը: Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ , երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության , ստեղծագործունեության աշխարհում: Սուխոմլինսկի

,խաղը պետք է այնպես կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը: Հենսել

,Խաղերը պետք է համապատասխանեն մարդու արժանապատվությանը: Խաղը ոչ պետք է շատ հոգնացնի, ոչ էլ լինի շատ անիմաստ:

,Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները: Արիստոտել

,Ամեն լավ բանի ակունքը ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից:

,Մանկական խաղը, որին նայում են որպես ժամանցի հոգեբանի, հայացքով շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության, որի օգնությամբ կարելի է բացել անձի առաջին դրսևորումները:

,Կրթված երեխաները, որոնք դյուրագրգիռ չեն, քիչ են լալիս և քնում են հանգիստ, խաղի ժամանակ դրսևորում են ազատ տարրաբնույթ գործունեություն և անհրաժեշտ չափով զվարճանքով լարվածություն: Սիկորսկի

,Երեխայի համար ուսուցումը պետք է լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միարժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում՝ առանց շատ թեքվելու ոչ այս , ոչ այն կողմ:

**Ուշինսկի**

## **Դիդակտիկ խաղեր և խաղային իրավիճակներ, որոնց կհանդիսանան տարրական դասարաններում սովորողների մոտ գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների խթանման միջոց**

Խաղ ասելիս կարող ենք գրել հետևյալ բառերն ու բառակապակցությունները. ճանաչողական հետաքրքրություն, գիտելիքների ձեռքբերում, համագործակցային հմտություններ, խաղային իրավիճակներ, ինքնահաստատում, արժեհամակարգի ձևավորում, երևակայական կարողություններ, ստեղծագործական ունակություններ, անհատականություն:

Խաղը կայծ է, որը վառում է պրպտումի և հետաքրքրասիրության կրակը...

### **Վ. Ա. Սուխոմլինսկի**

Այո, ինչպես ասել է Սուխոմլինսկին, կայծից կրակն է վառվում և հենց գիտելիքների հաղորդումը կայծ պիտի գցի յուրաքանչյուր կրտսեր տարիքի դպրոցականի մեջ: Երեխան աննկատ պիտի ներգրավվի նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու գործընթացում, պիտի որոնի և

գտնի նորը՝ միայն տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերի օգտագործմամբ և խաղային իրավիճակներում հայտնվելով:

Անկախ ժամանակներից երեխաները ձգտել են խաղալու... Ինչո՞ւ, որովհետև խաղն ինքնարտահայտման, ինքնակայացման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը ճանաչելու և իրենք իրենց ճանաչելու միջոց է:

Հոգեբանների կարծիքով խաղը երեխայի հոգեկան գործառույթների զարգացման կարևոր միջոց է: Այն նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է: Խաղի միջոցով ձևավորվում են բոլոր որակներն ու հատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի կարևորագույն հատկանիշը հարկադրանքի բացառումն է: Պարտադրել երեխային խաղալ նշանակում է այդ գործընթացը դարձնել նրա համար ձանձրալի և անիմաստ: Երեխան միայն իր բացարձակ կամքով պիտի ընդգրկվի խաղում կամ դուրս գա խաղից: Չպետք է սահմանափակել երեխայի ազատությունը՝ ստիպելով կամ համոզելով նրան խաղալ: Խաղային գործունեության հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրության զգացումն է: Հոգեբան և մանկավարժ Շալվա Ամոնաշվիլին նշում է, «խաղային գործունեության մեջ ազատ ընտրության զգացումը երեխայի համար դառնում է անհրաժեշտություն: Եվ ամեն մի գործունեություն, որը երեխային տալիս է այդ զգացումն ապրելու հնարավորություն, մոբիլիզացնում է նրա բոլոր ուժերը, և երեխան ամբողջությամբ ու անարգել ցուցաբերում է դրանք»:

Թվում է, թե ինքնակամ խաղին ընդգրկվելը երեխային զրկում է կամային լարումից, սակայն դա այդպես չէ, պարզապես երեխան չի զգում այդ լարումը և ինքնաբերաբար մասնակցելով խաղին՝ դրսևորում է դժվարությունները հաղթահարելու ուժ և կարողություն: Հաճույքի միջոցով աննկատ երեխան ծավալում է լուրջ գործունեություն՝ մասնակցում է, ձեռք է բերում արագաշարժություն, արագ կողմնորոշվելու կարողություն, դառնում է մրցունակ, ստանում է նոր գիտելիքներ և, ինչու չէ, սովորում է պարտվել և ձգտել նոր հաղթանակների:

## **Ուսուցչի դերը խաղեր ընտրելիս**

Խաղը թեթևացնում է սխալների և անհաջողությունների ազդեցությունը, բայց չի առաջացնում հիասթափություն: Այստեղ կարևոր է ուսուցչի հմտությունը. նա պետք է բացատրի, որ խաղը կարևոր է միմյանց ճանաչելու, նոր գիտելիքներ ստանալու, ճիշտ և արագ կողմնորոշվելու համար, ինչպես նաև զվարճանալու և թարմանալու համար է:

Ուսուցիչը, լինելով հմուտ մանկավարժ, պետք է տարբեր համեմատությունների միջոցով բացատրի, որ յուրաքանչյուր հաղթանակ խաղերին ցանկությամբ և կանոնավոր

մասնակցելով է ձեռք բերվում, իսկ պարտությունը հաղթանակի սկիզբն է, որից պետք չէ տխրել կամ հուսահատվել, այլ անհրաժեշտ է նաև ինքնուրույն հորինել, ստեղծել նոր խաղեր, առաջարկել հասակակիցներին, փորձել խաղալ ծանոթ և անծանոթ միջավայրերում: Խաղերի և խաղընկերների բազմազանության պայմաններում երեխան մեկ կպարտվի, մեկ հաղթող կճանաչվի՝ հնարավորություն ստանալով կողմնորոշվելու՝ ինչ գիտի և ինչ կարող է անել ինքը, իսկ ինչը՝ ոչ:

Երևակայության զարգացումը դիդակտիկ խաղերի և խաղային իրավիճակների միջոցով: Խաղն անփոխարինելի միջոց է երեխայի երևակայությունը զարգացնելու համար: Երևակայական պատկերն այստեղ հանդես է գալիս որպես խաղային գործունեության ծրագիր: Երեխաները, խաղի միջոցով սնելով իրենց երևակայությունը, խորացնում և ամրապնդում են անձի շատ արժեքավոր հատկություններ՝ համարձակությունը վճռականությունը, կազմակերպվածությունը, հնարամտությունը: Այսպիսով խաղը հանդես է գալիս ոչ միայն հետազոտության միջոց, այլ նաև որպես հնարամտության դրսևորման ձև: Ահա մի դիդակտիկ խաղի օրինակ.նախապես երեխաներին ծանոթացնել 5-7 երկրների դրոշներին: Դասարանը բաժանել 2-3 թիմերի:

Թիմերի ներկայացուցիչները մոտենում են և փակ աչքերով վերցնում են մեկական դրոշ: Չարգացնելով երևակայությունը՝ թիմի անդամները մյուս մրցակիցների առջև ցուցադրում են կամ բացատրում են տվյալ դրոշն ունեցող երկրի մարդկանց, նրանց արտաքինը, սովորույթները հնարավոր է ցուցադրել կամ պատմել: Մյուս թիմերի երեխաները գուշակում են: Չգուշակելու դեպքում ասվում է ճիշտ պատասխանը և խաղը շարունակվում է: Այս խաղը սովորեցնում է ճանաչել երկրների դրոշները, ծանոթանալ երկրների սովորույթներին, հետազոտել և համեմատել ժողովուրդներին հայրենի երկրի ժողովրդի հետ, գտնել ընդհանրություններ և տարբերություններ, կարողանալ համառոտ ներկայացնել, հնարամտորեն ցույց տալ տվյալ ժողովրդին բնորոշ հատկանիշները: Այսպիսով խաղը միացնում է ,Մայրենիե-ն ,Ես և շրջակա աշխարհը առարկային:

Խաղ. Դասարանը բաժանել թիմերի և տալ տարբեր հեքիաթների հերոսների նկար-պատկերներ:Երեխաները պետք է հերոսներին դնեն այնպիսի խճճված իրավիճակներում,որ մրցակիցները, երևակայությունը զարգացնելով, գուշակեն հեքիաթների անվանումները կամ հերոսներին: Այս խաղը զարգացնում է նաև բանավոր խոսքը, երևակայությունը, ստեղծարար մտածողությունը և հետաքրքրասիրություն է



առաջացնում ընթերցել հեքիաթներ: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում է ու զարգանում, այլ նաև խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղօրոք սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: Խաղը երեխայի համար բնական պահանջմունք է, ազատ գործունեություն, իսկ ուսուցչի կողմից ուսումնաճանաչողական նպատակների հասնելու միջոց: Անհրաժեշտ է մեծ ուշադրություն դարձնել խաղի ազատության, սպոնտանության պահպանմանը՝ հետևելով, որ երեխան խաղալիս չկաշկանդվի, հաճույք ստանա իր խաղից և պահպանի խաղի կանոնները: Խաղն ուսուցչի օգնականն է ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրասիրությունները խթանելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

### **Թումանյանը խաղի մասին**

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա եռությունն 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: Թումանյանն 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 (Աստղերի խաղ, «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ») , Հայոց գետերը, «Աստղերի խաղը», «Դղումը», «Տառերի խաղ»):

Տարրական դասարաններում հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՛ կրթել, ն՛ դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական-դիդակտիկ խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդաձանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը:

## **Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ:**

Խաղ-1. դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ արև, զանգակ) օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ (արևածաղիկ, զանգակածաղիկ): Այս խաղն էլ միջառարկայական կապ է ստեղծում, ես և շրջակա աշխարհը առարկայի և, Մայրենի-ի միջև: Չարգանում է թե՛ երեխայի խոսքը, թե՛ ճանաչում է բնությունը, թե՛ զարգանում է գեղագիտական ճաշակը: Մեկ այլ խաղ, որի նպատակն է բառեր կազմելու, կարդալու, ամբողջական բառապատկերն ընկալելու, թիմով աշխատելու կարողությունների զարգացումը:

Խաղ 2. ,Բառերի գործարանե խաղի կահավորման համար անհրաժեշտ է Ա3 չափի ցուցադրապաստառներ կամ տառադարաններ: Հաճախակի գործածվող տառերից պատրաստել մի քանի հատ: Խաղի ընթացքը, Խաղացողներին բաժանել 4-5 հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբի տալ մեկ ցուցադրապաստառ և տառաքարտեր կամ տառադարան, գրելու թուղթ և գրիչ: Խաղի յուրաքանչյուր փուլի համար նախապես ընտրվել են տառեր: Օրինակ՝ 1-ին փուլի տառերն են՝ ա, ս, ր, կ, մ, ու, զ, ո, ե, ն, , Ս, Կ: Բոլոր խմբերը տրված ժամանակում պետք է կազմեն հնարավորինս շատ բառեր և գրեն: Ժամանակը լրանալուց հետո խմբերը հերթով ներկայացնելու են կազմած բառերը: Կհաղթի այն խումբը, որն առավելագույն թվով բառեր կստեղծի, գործարանում: Հաջորդ փուլի համար կընտրվի այլ տառախումբ:

Խաղ 3 ,Ցատկոտեք և բառը բաժանեք վանկերի: Խաղի նպատակն է բառերը վանկատելու, բառի վանկահնչունային կառուցվածքը որոշելու կարողությունների զարգացում, մտավոր և ֆիզիկական լարվածության թոթափում: Խաղի կահավորումը, նախապատրաստել ցատկապարան կամ գնդակ: Խաղի ընթացքը. խաղի մասնակիցներին բաժանել զույգերի: Երեխաները խաղալու են զույգերով: Չույգ կազմող մասնակիցները կանգնելու են դեմ դիմաց: Մեկը պետք է բառեր ասի, իսկ մյուսը, ցատկապարանով ցատկելով (կամ գնդակը հատակին խփելով), նրա առաջարկած բառերը պետք է բաժանի վանկերի: Պարանի յուրաքանչյուր պտույտը կամ յուրաքանչյուր ցատկը համապատասխանում է բառի մեկ վանկին: Մյուս զույգերը ցատկողի հետ միաժամանակ պետք է առաջարկված բառը ծափերով բաժանեն վանկերի: Սխալվելու դեպքում ցատկապարանը կամ գնդակը կփոխանցի հաջորդ զույգին:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ինտենսիվ զարգանում և հարստանում է երեխայի խոսքը: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացին՝ ապահովելով հարուստ խոսքային միջավայր (գրքերի ընթերցում, ֆիլմերի դիտում, խոսքի ունկնդրում), ստեղծելով դասաժամերին արտահայտվելու և շփվելու հնարավորություններ, ձևավորելով բավարար բառապաշար, ձևավորելով գեղեցիկ խոսք օգտագործելու պահանջմունք և այլ: Կարելի է դիտել, Պինգվին Վիկտոր մուլտֆիլմը կիսատ և առաջարկել կանխագուշակել ֆիլմի ընթացքը, ավարտը, հերոսների քանակը և այլն: Այդպես կզարգանա երեխաների թե՛ բանավոր խոսքը, թե՛ ստեղծագործական երևակայությունը:

## **Երեխաների պահանջմունքները և սովորելու դրդապատճառները**

Մեծ է նաև երեխայի շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Ուսուցիչը նաև կարող է հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը՝ ներառելով խաղային իրավիճակներ, շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել

ուսումը: Կրտսեր դպրոցականի համար նաև չափազանց կարևոր է նոր տպավորություններ ստանալու պահանջը, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը:

Ողջ համակարգում կարևոր դեր են խաղում սոցիալական դրդապատճառների ձևավորումը, որն ի հայտ է գալիս 2-րդ և 3-րդ 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:

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի զգացմունքների բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և զսպված: Դրական զգացմունքները 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 ներքայնացում: 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 փախարհվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Չարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

**Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը  
կրտսեր դպրոցականների մոտ**

Կրտսեր դպրոցական տարիքի հիմնական նորագոյացություններից է գործողությունների կամաձինության զարգացումը, որը բավական երկարատև գործընթաց է և սկսվում է ուսումնական գործունեության ընթացքում: Ձևավորվում է կամքը, որը անընդհատ գործընթաց է, քանի որ ուսումնական գործունեության ողջ ընթացքում երեխայի առջև դրվում են նորանոր նպատակներ: Սկզբնական շրջանում

կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայմաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները: Իմացական ոլորտի զարգացում: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից են հիշողությունը և ուշադրությունը: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում (իմաստային տարրերի բաժանում, իմաստային խմբավորում,

համեմատությունն և այլ) և վերարտադրման հնարներ: Երեխան սկզբնական փուլում դժվարանում է մտապահվող նյութի մեջ իմաստային տարրեր առանձնացնել, ինչը անհրաժեշտ է հմտացնել սկսած տարբեր նկարների և փոքր տեքստերի, խաղերի միջոցով:

Ահա մի քանի հիշողությունը և ուշադրությունը մարզող խաղեր.

Խաղ 1. ,Մրգերի զամբյուղէ խաղի նպատակն է ուշադրության, հիշողության, ճարպկության զարգացումը, մրգերի անվանումների ուսուցանումը: Ընտրվում է խաղավար՝ ,գնորդը, որի դուրս գալուց հետո երեխաները պետք է ընտրեն մրգերի անվանումներ և նստում են շրջանով:Ներս մտնելով՝ ,գնորդն ասելու է.

- Ես գալիս եմ շուկայից. գնել եմ տանձ ու խնձոր:

Լսելով իրենց անունները՝ ,տանձնե ու ,խնձորը պետք է փոխվեն իրենց տեղերով: Այդ ժամանակ ,գնորդը փորձելու է զբաղեցնել նրանցից մեկի տեղը: Եթե դա նրան հաջողվի, կանգնած մնացած խաղացողը կդառնա ,գնորդ, իսկ եթե ոչ՝ ,գնորդը դուրս կգա խաղից, և կընտրվի նորը:

Խաղ 2. ,Ծովն ավելոծվում է խաղի նպատակն է ուշադրության, հիշողության, տարածական կողմնորոշման զարգացումը:

Պետք է միացնել Չայկովսկու ,Կարապի լիճը բալետի երաժշտությունը, որն օգտագործվում է իբրև ազդանշան: Ընտրվում է խաղավար, մյուս մասնակիցները ,ալիքներ են: Խաղավարը բարձրաձայն հաշվելու է. ,Ծովն ավելոծվում է, մեկ: Ծովն ավելոծվում է, երկու: Ծովն ավելոծվում է. երեք: Ծովի ալիքներ, քարացեք: Երաժշտությունը դադարելուն պես բոլոր ,ալիքները պետք է ,քարանան: Խաղավարն անցնելու է ,քարացած ալիքների միջով: Հենց որ շրջվի, ,ալիքները կարող են խաղավարից աննկատ փոխել իրենց դիրքը: Եթե խաղավարին հաջողվի նկատել փոփոխությունը և ճիշտ նկարագրել այն, դիրքը փոխած ,ալիքը կամ ալիքները դուրս կգա խաղից:

Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինքնակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած կամաձին ուշադրության դեպքում: Ուսման սկզբնական շրջանում երեխային գրավում է երևույթների միայն արտաքին կողմը, իսկ ուսուցչի դերը կայանում է նրանում, որ պարբերաբար սովորեցնի դիտողականությանը, երևույթների էության ըմբռնմանը, հասկացմանը և այլն: Նպատակահարմար է, օրինակ, խնդրել երեխային ստուգել իր ընկերոջ կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, գննել

և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը:

Այս տարիքում առաջնային պլան է մղվում մտածողության զարգացումը: Այն դառնում է առավել տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն: Առաջին տարիներին այն դեռևս պատկերավոր բնույթ է կրում, սակայն ուսումնական գործունեությունը ստիմուլացնում է վերացական մտածողության զարգացումը, երբ հստակ արտաքին առարկաների հետ գործ ունենալուց երեխան անցում է մտավոր պլանում գործողությունների կատարմանը: Կարևոր դեր են խաղում գիտական հասկացությունների ձևավորումը, որն ընթանում է ֆունկցիոնալ հատկանիշների առանձնացումից մինչև էական հատկանիշների առանձնացումը:

Գիտական հասկացությունների ձևավորման գործընթացում զարգանում են երեխայի մտածողության բոլոր գործընթացները:

### **Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում**

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

Չետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղերի 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 սյուժետադերային և խաղ - վարժություններ:

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 գործառնությունները 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:

Խաղ ՎՆ 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, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ ՎՆ վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:



Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր , որ լինեն տեսողական, զգայական:Ահա մի խաղի օրինակ,որը կիրառում եմ .

,Ցույց տուր շարժումըե խաղի նպատակն է երևակայության, հիշողության, զգայական ընկալումներն արտահայտելու կարողության զարգացում: Ընտրվում է խաղավար: Հրահանգ՝ հերթով մոտենալով խաղավարին՝ պետք է փակ աչքերով կատարեն խաղավարի առաջադրանքները: Խաղավար-Պատկերացրու, թե ձեռք ես տալիս սառույցին, (արդուկին,ասեղի ծայրին,ոզնուն,նապաստակին,տաք ջրին և այլն) ,և ցույց տուր՝ ինչ կանեղ (շարժում,դիմախաղ ձայն և այլն):

,Քնքուշ ձեռքերե խաղի նպատակը զգայական ընկալման զարգացումն է,լարվածության թոթափումը: Սեղանին դնել տարբեր առարկաներ, օրինակ՝ մորթի, վրձին, բամբակ, գնդակ, օղեր, մկրատ, թերթ և այլն: Խաղավարը հերթով կապում է խաղացողների աչքերը և մերկացնելով խաղացողի ձեռքը մինչև արմունկը՝ ինչ-որ առարկա է սահեցնում նրա թևի վրայով: Խաղացողը պետք է կռահի՝ ինչ է ,քայլումե իր թևի վրայով և նկարագրի իր զգացողությունները:

Ամփոփելով վերն ասվածը՝ կարելի է ասել, որ ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական հմտությունները: Խաղերն օգնում են ուսուցչին առավել մատչելի տարբերակով ներկայացնելու դասի թեմատիկան՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները:

## Եզրակացություն

Այսպիսով, նորարարական տեխնոլոգիաներն ու բազմազան խաղային իրավիճակները մեծ հնարավորություն են տալիս երեխաներին ճանաչելու աշխարհը յուրովի: Կարևորելով ուսուցչի դերը այս գործում, բոլոր դասավանդողներին **առաջարկում ենք**՝ աշակերտին ճիշտ ուղղորդել, կողմնորոշել, սովորեցնել: Բազմաթիվ տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս դասերն անցկացնել խաղալով և ավելի լավ զարգանալով: Խաղային իրավիճակները միջոց են երեխաներին մշտապես հետաքրքրված պահելու, գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրասիրություն առաջացնելու համար: Այդ խաղերն աշակերտներին դարձնում են արագաշարժ, հնարամիտ, տրամաբանող, արագ կողմնորոշվող, հեշտությամբ գիտելիքներ ձեռքբերող, ճկուն, կազմակերպված, թիմային միջավայրում միասնական, փոխօգնությամբ աշխատող, հանդուրժող, մրցունակ: Այս հմտությունները աննկատ դաստիարակում են երեխային և օժտում նոր հմտություններով ու կարողություններով՝ պատրաստելով հետագա կյանքին:

## **Օգտագործված գրականության ցանկ**

Ջ.Գյուլամիրյան, Չայոց լեզվի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Երևան-2006

1. Ա.Բալայան, 200 խաղ , Երևան-2007
2. Ա.Արղության, Դիդակտիկ խաղերի ուսուցողական նշանակությունը տարրական դասարաններում