



Հանրապետական մանկավարժահոգեբանական կենտրոն

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

## ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ Վաղարշապատի Զորավար Անդրանիկի անվան N12  
հիմնական դպրոց

Թեմա՝ Դիդակտիկ խաղերի դերն ու նշանակությունը  
տարրական դասարաններում

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Փիրուզա Սարգսյան

Դասվար՝ Մարգարիտա. Մարտիրոսյան

Վաղարշապատ 2023

## Բովանդակություն

Ներածություն . . . . .	3
Թեմա1.	
1. 1 Խաղը և նրա նշանակությունը կրտսեր դպրոցականի կյանքում . . . . .	4
Թեմա 2. Խաղի տեսակները և դրանց ուսուցողական և դաստիարակչական դերը	
2. 1 Դիդակտիկ խաղեր . . . . .	7
2. 2 Դիդակտիկ խաղերը տարրական դասարաններում՝ մայրենիի ու մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում. . . . .	10
Եզրակացություն . . . . .	12
Գրականության ցանկ . . . . .	14
Հավելված -----	15

## Ներածություն

Անձի ձևավորման սկիզբը համընկնում է նախադպրոցական տարիքին: Այդ տարիքում դրված լավ հիմքը ի նպաստ կլինի կրտսեր դպրոցականի ուսումնական գործունեության բարեհաջող իրականացման :

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված ուսումնական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ:

Հետազոտական արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ արդի պահանջող և արագ փոփոխվող սոցիալ հասարակական միջավայրում կրթության մակարդակը մեծ չափով կախված է արդյունավետ միջոցների ներդրումից, որոնք հնարավորություն կտան կրթության հետագա զարգացման:

Այս տարիքում ի հայտ եկած պահանջմունքներն ու խթաններն արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղի շնորհիվ աշակերտը կարողանում է հայտանքերել իր ներթափույց հնարավորություններն ու հասնել հաջողության:

Դասապրոցեսի ընթացքում կիրառվող խաղերը պետք է ուղղված լինեն ուսումնական որևէ խնդրի լուծմանը:

Դրանք ավելի մատչելի են դարձնում ուսուցումը և նպաստում աշակերտների ուսումնական ակտիվությանը:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է՝ բացահայտել դիդակտիկ խաղերի կիրառման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում, գիտելիքների փոխանցման, համագործակցային կարողությունների մշակման, միջառարկայական կապերի հաստատման տեսանկյունից: Բացահայտել, թե դրանց արդյունավետ կիրառումը որքանով է ազդում աշակերտների առաջադիմության վրա:

Ուսումնասիրության հիմնական խնդիրներն են՝

-Բացահայտել տարրական դպրոցում դիդակտիկ խաղերի կիրառման հնարավորություններն ու հեռանկարները:

-Դիտարկել դիդակտիկ խաղերի դերը կրտսեր դպրոցականների աշխարհաճանաչողության, համագործակցային կարողությունների մշակման գործում:

-Բացահայտել դրանց ճիշտ և տեղին կիրառման ազդեցությունը աշակերտների առաջադիմության վրա:

Այսպիսով՝ ուսումնասիրությունները հիմնականում միտված են տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների դերի, դրանց անցկացման

առանձնահատկությունների, հիմնական պահանջների ու դրանց՝ ուսուցման գործընթացում ունեցած արդյունավետության բարձրացման ուղղությամբ:

## Թեմա 1

### Խաղը և նրա նշանակությունը կրտսեր դպրոցականի կյանքում

Խաղը գործունեության մյուս տեսակների համեմատությամբ ամենահասանելին է աշակերտների համար, որը հնարավորություն է տալիս վերլուծելու շրջապատող իրականությունից իրենց ունեցած տպավորություններն ու սակավ փորձը: Այն թույլ է տալիս աշակերտին առանց որևէ դրդման ձգտել ինքնաարտահայտման, ինքնաճանաչման, ինքնուրույնության:

Խաղը դինամիկ շարժունակ տեխնոլոգիա է, որի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնելու անհամարձակ աշակերտներին:

Ահա՝ ինչու խաղը նոր պահանջմունքների դպրոց է: Դրա մեջ ի հայտ է գալիս ստեղծագործական երևակայությունը, զարգանում է մտահաղացման ունակությունը, խաղի բովանդակության ստեղծումը:

Կան երեխաներ, որոնց խոսքը կաշկանդված է: Խաղային գործունեության ընթացքում նրանց խոսքն ու գործունեությունն ավելի ազատ են՝ անկաշկանդ, միտքը՝ ճկուն:

Խաղային գործունեության ժամանակ երեխան՝

- բավարարում է բնական հակումները,
- բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- ինքնադրսևորվում է,
- սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում իր հարաբերությունները,
- սովորում է իր առջև խնդիրներ դնել և լուծել

Խաղային գործունեությունը համապատասխանում է երեխայի մտածողության, ակտիվության, հուզականության ակնառու-պատկերավոր բնույթին:

Խաղում շուտ են արտահայտվում երեխայի որոշ անհատական առանձնահատկությունները, շտկվում են խոսքային, վարքային խանգարումներ ունեցող երեխաների վարքը, խոսքը:

Հայ հոգեբանության և մանկավարժության մեջ ևս կա խաղի հատուկ բնութագիր՝ ներկայացված Ա.Նալչաջյանի և Ա. Լալաբեկյանի կողմից: Ըստ Ա.Նալչաջյանի՝ խաղը գործունեության տեսակ է, որի դրդապատճառը ոչ թե նյութական արդյունք է կամ օգուտ ստանալն է, այլ հաճելի ապրումները, ընդունակությունների զարգացումը,

սոցիալական կապերի ստեղծումն ու շրջապատող միջավայրի վրա ներգործելու ձգտումը:

Ա. Լալաբեկյանը խաղերը դիտում է ակտիվացնող ուսուցման մեթոդների համակարգում, քանի որ դրանց բովանդակությունը աշխուժացնում է ուսուցման գործընթացը:

Մակարենկոն նշում է, որ խաղը երեխայի համար այն նշանակությունն ունի, ինչ մեծահասակի համար աշխատանքը:

Այսպիսով, հոգեբանական տեսանկյունից դիտարկելիս բեկումնային է խաղերի դերն ու նշանակությունը:

Որպեսզի նախադպրոցականի մոտ առանց խուճապի և ավելորդ սթրեսների լինի դեպի կրտսեր դպրոցական տարիք, անհրաժեշտ է խաղային գործունեությունը: Այն կնպաստի ադապտացիոն գործընթացի արագացմանը: Վեցամյա I դասարանցիների կրթության կազմակերպման I կարևոր նախապայմանը պետք է լինի խաղային գործունեությունը ուսուցման և ուսումնառության գործընթացում:

Հետևաբար, կրտսեր դպրոցականների հետ աշխատելիս հարկավոր է խաղը դիտարկել հենց որպես ուսումնական խնդրի իրականացման միջոց, որպես ուսումնական գործընթացի կազմակերպման ձև: Ուսուցման խաղային մեթոդը խաղ չէ բառի բուն իմաստով: Այն ավելի շուտ հանձնարարությանը, որն ունի ճանաչողական նշանակություն, խաղային ձև տալն է՝ խաղի մեկ կամ մի քանի տարրեր ներմուծելու ճանապարհով. Հետաքրքիր, ոչ ուղիղ ուսումնական վերնագրի, խաղային սյուժե, բովանդակություն, դերեր, որոշակի կանոնների կատարման միջոցով նպատակին հասնելը և այլն:

Որպեսզի խաղը դառնա ուսուցման և ուսումնառության մեթոդ, անհրաժեշտ է, որ ուսումնական խնդիրը, առաջադրանքը, համապատասխանի խաղի բովանդակությանը:

Բոլորին է քաջ հայտնի, թե որքան բարդ ու աշխատատար գործընթաց է կրտսեր դպրոցականին ուսուցանել: Բարդությունը նրանում չէ, որ ուսուցանվող նյութը շատ բարդ է ու դժվարամատչելի, այլ այն կախված է մի շարք հանգամանքներից:

Նախ՝ տվյալ դեպքում առնչվում ենք ոչ թե հասուն մարդու, այլ կյանքի մի նոր փուլ թևակոխած, ձևավորված աշխարհայացք չունեցող փոքրիկների հետ: Նրանց դեկավարելը և՛ հեշտ է, և՛ դժվար: Ուստի անհրաժեշտ է հմուտ մասնագետ լինել և սիրել այս մասնագիտությունը:

Բարդություններից մեկն էլ այն է, որ պետք է կարողանալ ուսուցանվող նյութը պարզ ու մատչելի ձևով մատուցել աշակերտներին, հետևողական լինել, որ այն անպայման հասնի աշակերտի գիտակցությանը:

Կա նաև մի մտավախություն այն առումով, որ աշակերտը չի ցանկանա լսել դասանյութը. նրան հտաքրքիր չի լինի ուսուցչի մատուցումը: Մա, իրոք, լուրջ խնդիր է, հատկապես I դասարանում:

Ինչևէ, հմուտ ուսուցիչը պետք է կարողանա օգտագործել բոլոր այն մեթոդները, որոնք կնպաստեն ուսումնական գործընթացի արդյունավետությանը: Պետք է գտնել այն ուղին, որն ավելի գրավիչ կլինի երեխայի համար: Հաշվի առնելով այս՝ ուսուցիչը պետք է գիտակցի, որ դպրոց ընդունված վեցամյա երեխան ոչ թե ուսման ծարավ է, այլ նա դպրոցում սպասում է իր համար ինչ-որ հետաքրքիր բանի:

Պետք է նշել, որ դասագրքերում զետեղված թեմաները լայն ասպարեզ են բացում նորանոր խաղային մտահաղացումների մասին:

Հետևաբար խաղը մի այլընտրանքային տարբերակ է այս նյութերի ուսուցման համար, հետաքրքիր և երեխային քաջածանոթ տարբերակ:

Ուսուցման հիմնական նպատակներից մեկն էլ երեխաների կողմից ձեռք բերած գիտելիքները գործնականում կիրառելու կարողության մշակումն է:

Այս դեպքում ևս օգնության է հասնում խաղը:

Խաղերի տեսակները ըստ ծագման ու բովանդակության տարբեր են: Գոյություն ունեն խաղերի հետևյալ տեսակները՝ իրադրությունային, տրադիցիոն, ֆունկցիոնալ, շարժողական, սիմվոլային, ստեղծագործական, դերային, երաժշտական, համակարգչային և այլն:

Այսպիսով՝ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման միջոց է, քանի որ այն հնարավորություն է տալիս բացահայտելու շրջապատող աշխարհի իրերի և երևույթների միջև առկա բազմազան կապերն ու հարաբերությունները:

## 2. Խաղի տեսակները և դրանց ուսուցողական և դաստիարակչական դերը

### 2. 1 Դիդակտիկ խաղեր

Կրտսեր դպրոցականների ուսուցման ու դաստիարակության լավագույն միջոցներ են հատկապես դիդակտիկ (ուսուցողական) խաղերը, որոնց խնդիրն է նպաստել երեխաների ուսումնական և իմացական, ինչպես նաև մտավոր գործունեության ձևավորմանը: Դիդակտիկ խաղերը կանոնով խաղերի բաղկացուցիչ մասն են կազմում: Այս խաղերի հիմնական առավելությունը նրանում է, որ դրանք հնարավորություն են տալիս երեխաներին ուսուցումն իրականացնել իրենց համար հետաքրքիր և ակտիվ գործունեության միջոցով: Դիդակտիկ խաղերը դրդում են երեխաներին ինքնուսուցման և նպաստում նրանց ինքնուրույնության հաստատմանը և կազմակերպմանը:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի 3 գործառույթ.

I – ուսումնական գործընթացը թեթևացնելն է և աշխուժացնելը, որին օժանդակում են խաղում տեղ գտած հեքիաթային, երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարներն ու ուշագրավ բնագրերը և այլ:

II – երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով: Դերասանական հնարներն օգտագործվում են դերային երկխոսությունների և մենախոսությունների մեջ, դերերով կարդալու, հեքիաթների բեմականացման ժամանակ:

III – մրցութային գործառույթն է, որն ակտիվացնում է երեխաներին, ձևավորում նրանց մեջ առաջատարության ձգտում:

Խաղի այս երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ:

Կրտսեր դպրոցում առավել կարևորվում է խաղի դիդակտիկական նշանակությունը, դրա դերը սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացման ոլորտում:

Դիդակտիկ խաղերը ուսումնական գործընթացում կիրառվում են

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիաների մի մաս,
- դասի կամ նրա առանձին մասերի որակն ապահովող միջոց,
- որպես համադասարանային աշխատանքային տեխնոլոգիա:

Դիդակտիկ խաղը համատեղում է զվարճանքն ու նպատակը: Դրանք ցույց են տալիս աշակերտների մասնակցության աստիճանը ուսումնական աշխատանքներին, նրանց հաջողություններն ու թերացումները: Դիդակտիկ խաղերի բովանդակությունը միշտ այնպիսի մտավոր խնդրի իրականացում է, որի լուծման համար երեխան պետք է արագ

մտածի, համեմատություններ կատարի, վերլուծի, համադրի և որոշակի եզրակացության հանգի:

Դիդակտիկ խաղը ևս ունի որոշակի նպատակ, որի ներքո հասկացվում է խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցում: Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը կազմակերպվում է՝ հաշվվի առնելով, թե խաղը ինչպիսի ուսուցողական նպատակի իրականացմանն է միտված:

Դիդակտիկ խաղի կառուցվածքն ունի հետևյալ բաղադրամասերը.

- ուսուցողական խնդիրների առկայությունը: Այսինքն՝ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի շնորհիվ սովորողները պետք է ձեռք բերեն որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ,
- դաստիարակչական նշանակությունը: Մա աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցությունն է : Մայրենիի դասագրքում առկա գրեթե յուրաքանչյուր նյութ ունի դաստիարակչական նշանակություն: Մնում է միայն ճիշտ խաղի ընտրությունը այս որակների ձևավորման համար,
- զարգացնող նշանակությունը պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,
- խաղային գործունեությունն իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով: Այդ խնդիրների համաձայն էլ իրականացվում են խաղային գործողությունները, դրանց հաջորդականությունը: Սրանք <<թաքցնում>> են ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղային տպավորություն,
- խաղի ընթացքի արդյունավետությունն ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, և դրանց ճիշտ կիրառումը խաղի ընթացքում,
- ուսումնական գործունեությունը խաղի ժամանակ պիտի <<թաքնված՞>>լինի, բայց ոչ երկրորդական համարվի,
- խաղի կանոնները պիտի բխեն երեխաների շահերից, համապատասխան լինեն նրանց ֆիզիկական, տարիքային առանձնահատկությունների: Խաղի կանոնները ոչ միայն ուսուցչի կողմից վերահսկողությունն իրականացնելու համար են, այլև դրանց միջոցով երեխաներն իրենք են հետևում և՛ իրենց, և՛ ընկերների վարքին. ձևավորվում է ինքնավերահսկողության, ինքնակառավարման ունակություններ,
- խաղի արդյունքների վերլուծությունն ու գնահատումը պետք է իրականացնել անմիջապես խաղի ավարտից հետո՝ ընդգծելով ոչ միայն խմբային հաղթանակը, այլև յուրաքանչյուրի մասնակցությունը, այս կամ այն չափով, այդ հաղթանակին:

Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, իսկ ուսուցչի համար այն ուսումնական միջոց է: Դիդակտիկ խաղի նպատակը ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է:

Ցանկացած դասի ժամանակ խաղային գործունեությունն իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պետք է հստակորեն իմանա, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրներ պետք է լուծվեն դրանց միջոցով: Այսինքն՝ ի՞նչ պիտի ուսուցանվի և ի՞նչ նպատակով (ամրակայման, ուսուցման, համագարգման, ամփոփման և այլն):



Չպետք է անտեսել նաև այն փաստը, թե տվյալ խաղը երեխաների մեջ ինչ հոգեկան որակներ կձևավորի և ինչ մակարդակով:

Խաղերի անցկացման ժամանակ կարևոր է նաև ուսուցչի դերը:

Բազմաթիվ տարիների փորձը ցույց է տվել մանկավարժներին, որ խաղում իր ուրույն դերակատարությունը պետք է ունենա ուսուցիչը, այլապես խաղը կդառնա ժամանց և կունենա հակառակ՝ բացասական ազդեցություն երեխաների համար: Մի կարևոր հանգամանք է. Խաղի ժամանակ ուսուցիչը պետք է լինի անկողմնակալ, չպետք է հանդես գա որևէ խմբի կազմում կամ նախապատվությունը տա որևէ խմբի: Նա բոլորին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական:

Խաղն սկսելուց առաջ ուսուցիչը պետք է մանրամասնորեն բացատրություններ տա խաղի վերաբերյալ, լսի աշակերտների հարցադրումները և նոր բաժանի խաղի համար անհրաժեշտ պարագաները:

Եթե վերջիններս բաժանվեն նախքան բացատրություններ տալը, ապա երեխաները կզբաղվեն դրանցով և չեն լսի ուսուցչին:

Ի տարբերություն այլ առարկաների ժամերին իրականացվող խաղերի, մայրենիի ժամին կիրառվող խաղերը ոչ միայն գիտելիքների յուրացման միջոց են, այլև մի շարք բարոյական որակների՝ ազնվությամբ,

ճտապահության, կարգապահության, հոգատարության, բարության և այլնի դաստիարակման հիմքն են երեխաների համար:

Ներկայացնենք դիդակտիկ խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ:

1. Նախ ուսուցիչը պետք է լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը: Աշակերտները ուսուցչի թույլ տված բացը անպայման նկատում են: Արդյունքում իրենք էլ կսկսեն շրջանցել այդ կանոնները:
2. Կարևոր է յուրաքանչյուր աշակերտի գնահատումը ուսուցչի կողմից:
3. Ուսուցիչը պետք է հաշվի առնել նաև երեխաների ցանկությունները: Հատկապես դերային խաղերի ժամանակ չպետք է պարտադրել դերեր:
4. Խաղային թիմերը պետք է կազմված լինեն տարբեր հնարավորություն ունեցող երեխաներով:
5. Պարտվող խմբին պետք է բացատրել պարտության պատճառները՝ նշելով, որ հաղթողը ուժեղագույնն է: Սակայն մեկ ուրիշ անգամ որպես ուժեղագույն կարող են և իրենք լինել:
6. Անպայման պետք է նշել, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունը խանգարեց նրանց խաղում հաղթող ճանաչել:

Խաղը պետք է հրճվանք ու բավականություն պատճառի և՛ հաղթող, և՛ պարտվող խմբերին: Դրա համար կարևոր է ոչ միայն խաղի ճիշտ կազմակերպումը, այլև արդյունքների ամփոփումը: Գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր պետք է ասել ոչ միայն այն խմբին, որը ճիշտ կատարեց առաջադրանքը, այլև նրանց, ովքեր որոշակի չափով սխալվեցին:

Այսպիսով՝ դադակտիկ խաղերը ուսումնական նպատակ հետապնդող լաբվագույն միջոց են:

Ներկայացնենք խաղերի մի քանի տեսակներ ուսուցողական տեսանկյունից, այսինքն՝ դրանց կիրառումը ուսուցման պրոցեսում:

## **2.2 Դիդակտիկ խաղերը տարրական դասարաններում՝ մայրենիի ու մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում**

Թե՛ մաթեմատիկայի, թե՛ մայրենիի դասաժամերին կիրառվող դիդակտիկ խաղերը ենթադրում են ժամանակակից մոտեցում դասապրոցեսներին:

Կարևոր է հաշվի առնել, որ մաթեմատիկական խաղերի բովանդակությունը պետք է անպայման համապատասխանի մասնակիցների գիտելիքների մակարդակին:

Տարրական դասարանում մաթեմատիկայի ուսուցման ընթացքում գրեթե բոլոր թեմաների վերաբերյալ կարելի է կազմակերպել մաթեմատիկական խաղեր: Դրանք կարող են լինել տարբեր բնույթի՝ ամփոփող, անցածն ամրապնդող, նոր նյութի հաղորդման համար, ինչպես նաև նախապատրաստող:

Մայրենիի դասաժամերին հաճախ կիրառելի են ուսուցանող քերականական խաղերը: Դրանք ըստ տարրական դասարաններում դասավանդվող լեզվական հիմնական թեմաների խմբավորվում են հետևյալ տեսակների մեջ

ա) հնչյունատառային

բ) բառային

գ) ձևաբանական

դ) շարահյուսական

ակնհայտ է, որ բոլորի հիմքում բառի ուսուցումն է:

Առավել հետաքրքրական են ձևաբանական բնույթի խաղերը, որոնց հիմքում ընկած է բառի և՛ իմատային, և՛ խոսքի մասսային արժեքի, և՛ բառի քերականական ձևի ճիշտ ճանաչումը: Այս տիպի խաղերը կարելի է անցկացնել մի քանի տարբերակով՝ յուրաքանչյուր անգամ ընդգծելով բառի ձևաբանական արժեքի մի կողմը կամ միայն մեկ հատկանիշը:

որոշակի հետաքրքրություն ու լեզվական արժեք են ներկայացնում շարահյուսական խաղերը, որոնց հիմնական նպատակն է աշակերտների մեջ ձևավորել կարողություններ նախադասությունները համառոտագրելու կամ ընդարձակելու, նախադասության մեջ բառերի շարահյուսությունը, նախադասության բնույթը կամ մտքի ձևակերպման եղանակը փոխելու, ուրիշի ուղղակի խոսքը անուղղակի դարձնելու և այլնի վերաբերյալ:

Քերականական խաղեր կազմակերպելիս լուրջ տեղ պետք է տալ խաղի ընթացքում թույլ տված սխալների վերջուծությանն ու մեկնաբանմանը, կատարած սխալների էությունը հասկանալու և խաղի մեջ թույլ տրվելիք նոր սխալները կանխելու նպատակով: Սխալների վերլուծությունը հնարավորություն է տալիս խաղն ավելի

գիտակցական ու մտածված դարձնելու , գտնելու սխալներ խնդր պատճառները, վերհիշելու ու կրկնելու համապատասխան լեզվական օրինաչափությունները կամ ուղղագրական ու քերականական կանոնները:

Թե՛ լեզվական, թե՛ մաթեմատիկական խաղեր կազմակերպելիս խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի մասնակիցների գիտելիքին:

Կիրառվող խաղերը կարող են լինել նաև մրցութային: Այսպիսի խաղերն ավելի աշխուժացնում ու ակտիվացնում են երեխաներին :

Մաթեմատիկայի դասաժամերին պետք է կիրառել նաև տրամաբանական խաղեր: Այս խաղերի միջոցով զարգանում է երեխաների մտքի ճկունությունը, նրանք ինքնուրույն են չարչարվում ու գտնում պատասխանը:

Առհասարակ, խաղերը ապահովում են նաև միջառարկայական կապ, թույլ են տալիս հեշտությամբ ընդգրկվել նաև ԿԱՊԿՈՒ երեխաներին:

Ուստի յուրաքանչյուր կազմակերպվելիք խաղ պետք է հասկանալի լինի յուրաքանչյուր աշակերտի, այլապես հետաքրքրություն չի առաջացնի նրա մեջ, որի պատճառով ինչպես խաղը, այնպես էլ տարվելիք աշխատանքը կիմաստավորվի:

## Եզրակացություն

Ահա այսպիսին է խաղերի աշխարհը, մի կողմից հետաքրքիր,գրավիչ, կլանող, մյուս կողմից՝ ուսուցանող և զարգացնող

Հետազոտություն իրականացնելիս հանգեցի այն եզրակացության, որ եթե ավանդական ուսուցման, ուսումնառության գործընթացում կա դիրքերի գերակայություն, ապա խաղային ուսուցման դեպքում բոլորը հավասար են: Խաղում բոլոր մասնակիցները սովորում և սովորեցնում են:

Նկատեցի, որ կրտսեր դպրոցականը խաղին վերաբերում է այն նույն լրջությամբ, ինչ մեծահասակն աշխատանքին:Նրան ոգևորում,առաջ է մղում խաղում հաղթող ճանաչվելու, որևէ խրատական պարզևի արժանանալու ձգտումը:

Ինձ համար պարզ դարձավ այն փաստը, որ երեխան փորձում է արագ յուրացնել ուսումնական նյութը, որպեսզի խաղում հաղթող ճանաչվի:

Կարևոր է գիտակցել նաև որ յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ իր արդյունավետությունն ունի, բայց այստեղ էականը ոչ թե ընտրված խաղի տեսակն է, որքան դրա հնարավորությունների առավելագույն օգտագործումը:

- Կարևոր է հաշվի առնել այն փաստը, որ ինչպես ցանկացած մանկավարժական մեթոդ, այնպես էլ հետաքրքրաշարժության տարրերով հարուստ խաղը ևս կարող է ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի ու անընդատ նույնությամբ չկրկնվի: Ցանկացած խաղ ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխրախտ կաղապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը և՛ դրա, և՛ ուսուցման նկատմամբ: Այս ամենը հաշվի առնելով՝ պետք է գիտակցել, որ
- Յուրաքանչյուր դասաժամ չպետք է իրականացնել խաղի միջոցով,
- Խաղը չպետք է ընդգրկի ամբողջ դասաժամը,
- Խաղի արդյունքում պետք է հասնել դրված նպատակին,
- Թույլ չտալ,որ խաղը դառնա միայն զվարճանքի միջոց՝ տալով հակառակ արդյունքը,
- Խաղի ընթացքում ապահովել յուրաքանչյուր երեխայի մասնակցությունը,
- Միևնույն լեզվական նյութի վերաբերյալ ժամանակ առ ժամանակ իրականացնել տարատեսակ խաղեր և այլն:

Այսպիսով՝ ուսումնասիրություններից պարզ դարձավ,որ դիդակտիկ խաղն իրականում ուսուցման գործընթացի անբաժանելի, արդյունաավետ, ճկուն ու հնարավորություններով լի մեթոդ է:

Հետազոտությունների համար դրված խաղային մեթոդով դասերը ցույց տվեցին, որ լեզվական, մաթեմատիկական խաղերը կարելի է իրականացնել ոչ միայն աշակերտների համար նյութը հասկանալի դարձնելու,աշակերտներին լիցքաթափելու,այլ դրա հետ մեկտեղ կարելի է գիտելիքի մեծ պաշար հաղորդել :

Որպեսզի մշակված դիդակտիկ խաղերը համապատասխանեին աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, կատարվեցին դասագրքի ուսումնասիրություն:

Այս ուսումնասիրությունները ձևավորվեցին այն համոզմունքը, որ հատկապես տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացը մեկ միասնություն է, անընդհատ անհրաժեշտ է ստեղծել առարկայական ճիշտ կապեր: Անհնար է իրականացել ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման անհնար է հասնել կրթական նպատակներին:

## Օգտագործված գրականության

1. Աննա Արուտչյան <<Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը կրտսեր դպրոցականների մոտ>>: Գիտական հոդվածների ժողովածու, Երևան՝ 2007:
2. Ա. Լալաբեկյան, Ա.Մակարյան <<Գործնական խաղերի հաճույք և բավականություն պատճառելու հատկությունը որպես ուսուցման արդյունավետության ապահովման միջոց>>, <<Մանկավարժություն>> 2009:
3. Ջ.Գյուլամիրյան <<Խաղալով սովորենք>>, Երևան 2009:
4. Ջ.Գյուլամիրյան <<Հայոց լեզվի ուսուցման մեթոդիկա >>, Երևան 2009:
5. Նախահաշիվ, 2007, էջ 1-2
6. Նախահաշիվ, 2009, էջ 3-4
7. Ակսել Արստալ <<Ի՞նչ է հետաքրքրում մանկանը>>, 1907:
8. <http://www.chesshouse.am/> page25. html
9. <http://www.dasaran.am/>

## Հավելված

Խաղ 1՝ «Գտիր՝ կեսը և անվանիր տառը»:

Խաղի նպատակները՝ զարգացնել աշակերտներին՝ հնչյունային տարբերակման կարողությունները և դաստիարակել կազմակերպվածություն, համագործակցային կարողություններ:

Անհրաժեշտ պարագաներ: Տարբեր առարկաների քաղաքարտեր՝ բաժանված երկու մասի,ինչպես նաև խաղաքարտի վրա գրված տառեր:

Խաղի ընթացքը: Երեխաներին բաժանել առարկաների նկարներ, որոնք երկու մասի են բաժանված, ապա հրազանգել շրջել դասարանում և գտնել այդ առարկայի կեսի պատկերը:Իսկ խաղաքարտերի վրա գրված տառերից գտնել այն տառը, որով սկսվում է այդ առարկայի անունը:

Հաղթում է շուտ կողմնորոշված գույգը:



Խաղ 2՝ «Ամբողջացրու նկարը»:

Խաղի նպատակները: Զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, համագործակցելու կարողությունը, բանավոր խոսքը:

4 հոգանոց յուրաքանչյուր խմբի տրվում է մասերի բաժանված տեսարան:Նրանց խնդիրն է արագ միացնել և պատմել նկարը:

Խաղ 3՝ «Հրաշալի պարկը»:

Խաղի նպատակները՝ զարգացնել շոշափելիքի զգայարանը, մտածելու, տրամաբանելու կարողությունը:

Խաղի ընթացքը: Պարկի մեջ լցնել տարբեր առարկաներ: Երեխան պետք է ձեռքը մտցնի պարկի մեջ և որոշի ինչ առարկա է վերցրել: Ապա նկարագրի այն: Իսկ մյուս աշակերտները փորձում են պարզել՝ ինչի մասին է խոսքը:

Խաղ 4՝ «Կազմենք բառեր»:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ տուփ, որի մեջ լցված են փոքրիկ թղթերի վրա գրված մեկական վանկեր:

Խաղի ընթացքը: Խաղում են շարքերով, այնպես, որ յուրաքանչյուր շարքում աշակերտների թիվը լինի հավասար: Ամեն շարքից, ըստ հերթականության, գալիս է մի աշակերտ, վերցնում թուղթն ու այդ վանկով կազմում բառ: Յուրաքանչյուր բառ մեկ միավոր է:



Խաղ 5՝ «Երեք բառ »:

Խաղի նպատակները՝ ձևավորել լեզվական ճկունություն և հնարամտություն, զարգացնել կազմելու երեխաների կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ՝ թուղթ և գրիչ:

Խաղի ընթացքը: Դասարանը բաժանել 4 հոգանոց խմբերի: Յուր. Խմբին տալ երեքական բառ որոնք պետք է օգտագործեն մի նախադասության մեջ: Կազմելուց



հետո բառերը փոխել: Խաղի ավարտին որոշել՝ ո՞ր խմբի նախադասություններն են հաջող ստացվել:



Խաղ 5՝ «Երկար, կարճ»:

Խաղում են շարքերով: Խաղն արագ կողմնորոշվելու, լիցքաթափվելու համար է նախատեսված:

Յուրաքանչյուր շարքից հերթով, արագությամբ գալիս են աշակերտները և իրենց հատկացված մասում սոսնձում երկար կամ կարճ ժապավենը:

Հաղթում է այն շարքը, որը արագ և ճիշտ է կատարում աշխատանքը:

## «Ֆուտբոլիստ արջուկը»

1.

Օգնի՛ր արջուկին ճիշտ գնդակներով հարվածել:



**Նպատակը**՝ 10- սահմանում գումարման և հանման դեպքերի ամրապնդում:

Խաղ 6՝ «Հարվածի՛ր նշանակետին»:

Խաղը հարմար է թե՛ գումարման, թե՛ բազմապատկման կարողությունները հմտացնելու համար: Մեծ պաստառին ամրացված են կաշուն թվեր: Աշակերտը գնդակը ձեռքին կանգնում է պաստառի դիմաց: ուսուցիչը հարցնում է օրինակ՝  $6+4$ ,  $2\cdot 3$  և այլն: Աշակերտի խնդիրն է արագ նետել համապատասխան թվին: