



**«ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ**

**Խաղը որպես կրտսեր դպրոցական  
տարիքի երեխաների գործունեության առաջատար ձև**

**ՀԵՂԻՆԱԿ**

**Զիլինգարյան Նուսե Գարիկի**

**ԽՈՒՄԲ/ԱՌԱՐԿԱ/**

**Դասվար**

**ՂԵԿԱՎԱՐ**

**Արմենուհի Մելքոնյան**

**ՍԵՎԱՆ 2023**

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

«...Ամենամեծ և ամենացանկալի նորամուծությունը կրթության ասպարեզում այսօր այն կլինի, որ ինչ-ինչ պատճառներով իր արմատներից հեռացած ժողովրդին վերադարձվի իր իսկ ստեղծածը: Հայ մեծագույն մանկավարժները ամենամեծ դպրոցը համարել են ժողովրդական դպրոցը և իրենց ստեղծած կրթական համակարգը փորձել են մոտեցնել ժողովրդական դպրոցին, որովհետև վերջինս առավելագույն արդյունքներին հասել է բնության թելադրած պարզագույն միջոցներով»:

### Արթուր Շահնազարյան

Մենք մոռացել ենք մեր ավանդական խաղերը, չենք փոխանցում այն մեր նոր սերնդին, մինչդեռ կրթության գլխավոր նպատակներից մեկը դա պիտի լիներ:

### Ուստի իմ աշխատանքի **նպատակն է.**

Կրտսեր դպրոցականի զարգացման և գեղագիտական դաստիարակության խթանում խաղերի, հատկապես ազգային շարժախաղերի ու խաղերգերի միջոցով:

### Նպատակից բխող **խնդիրներ են.**

1. Մասնագիտական գրականությունից ուսումնասիրել երեխայի անձի ձևավորման և մանկավարժական գործընթացի առանձնահատկությունները դպրոցական տարիքում:
2. Ուսումնասիրել դպրոցական երեխաների կյանքում ավանդական խաղերի դերը և դրանց կազմակերպման առանձնահատկությունները:
3. Հավաքել այդ տարիքի երեխաների համար ազգային խաղերի, խաղերգերի փաթեթ և փորձել դրանք դպրոցում:

4. Արդյունքներն ամփոփել և վերլուծել:

### **Աշխատանքի վերջնարդյունքները.**

1. Կճանոթանա ազգային շարժախաղերի հետ:

2. Կտվորի ազգային երգեր, խաղեր, խաղիկներ:
3. Սովորողը քայլ առ քայլ, անկաշկանդ միջավայրում լիիրավ մասնակցությամբ կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերելով ու փոխանցելով կտվորի ազգային (ծիսական) խաղերը, խաղիկները և կդառնա դրա ակտիվ մասնակից, փոխանցող ու տարածող:
4. Ֆիզիկական զարգացմանը զուգընթաց կզարգանա երեխայի խոսքը, զգացմունքները, սոցիալական շփման և իմացական կարողությունները:
5. Կզարգանա նաև համագործակցային կարողությունները:

Կապը ՀՊԶ-ի հետ.

S1, S9, S16, S17, S18, S22, S24, S29, S33, S34

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ներածություն ----- էջ 2
2. Գլուխ 1: Խաղը որպես կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների գործունեության  
առաջատար ձև ----- էջ 4
3. Գլուխ 2: Ազգային ավանդական շարժախաղերի կիրառումը՝ որպես երեխայի  
ֆիզիկական զարգացման և ինքնուրույն գեղարվեստակա գործունեության  
  
    ձեվավորման միջոց: -----  
    -- էջ 8
4. Բակային խաղեր ----- էջ 12
5. Եզրակացություն ----- էջ 18
6. Օգտագործված գրականության ցանկ ----- էջ 19

## ԳԼՈՒԽ 1

### ԱԶԳԱՅԻՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ՝ ՈՐՊԵՍ

### ԵՐԵՒԱՅԻ ՖԻԶԻԿԱԿԱՆ ԶԱՐԳԱՅՄԱՆ և ԻՆՔՆՈՒՐՈՒՅՆ

### ԳԵՂԱՐՎԵՍՏԱԿԱ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՁԵՎԱՎՈՐՄԱՆ ՄԻՋՈՑ:

Հայաստանում խաղերը եղել են ժողովրդական սերունդեսերունդ ավանդաբար հաղորդվող հասարակական ժամանցի ձևեր: Հայկական ավանդական խաղեր ասելիս բոլորն առաջինը պատկերացնում են կոխը, չիլիկ դաստան, յոթ քարը, հավալան և շատ ու շատ այլ խաղեր: Խաղերն ու տարբեր կատակերգական խաղիկները դեռևս անհիշելի ժամանակներից, հանդիսացել են հայ ժողովրդի կենցաղի անբաժան մասը: Խաղ կամ խաղիկ էին կոչում նաև որոշ երգեր, որոնք ուղեկցվում էին խաղային ներկայացումներով: Մանկական խաղերը ոչ միայն երեխաներին զբաղեցնելու, այլ նաև նրանց կրթելու միջոց էին: Խաղերը դեռ մանկուց ազդել են երեխաների ոչ միայն ֆիզիկական կարողությունների զարգացման և կոփման վրա, այլ նաև օգնել են երեխաների մեջ զարգացնել հնարամտության և մրցակցության գաղափարը: Խաղերը ակտիվացել են հատկապես ժողովրդական տոների (գատիկ, համբարձում, բարեկենդան և այլն) ժամանակ: Հավաքույթների և խաղերի համար լավագույն վայրը հանդիսանում էր ընդարձակ դաշտը, կտուրը: Ավանդական խաղային մրցույթներ և խաղերի թատերական բեմադրություններ մեծ մասամբ կատարվել են տոների ու տարբեր ծիսական արարողությունների ժամանակ: Իր խաղային ներկայացումների բազմազանությամբ աչքի է ընկնում բարեկենդանը: Ըստ հնագույն ծեսի բարեկենդանը խենթության և զվարճանքի օր էր: Ամբողջ համայնքը, որպես կանոն, հավաքվում էր գյուղամիջում և սկսվում էր տոնախմբությունը՝ բազմաթիվ մրցույթներով, խաղերով, երգ ու պարով: Իսկ վերջում բոլորը հավաքվում էին մեծ սեղանի շուրջ՝ ճաշկերույթի: Հենց այս տոնի ժամանակ էլ ցուցադրվում էին բազմաթիվ ավանդական խաղերի բեմադրությունները:

Ազգային ծիսական շարժախաղերը խաղային գործունեության այնպիսի ձև են, որտեղ ցայտուն կերպով արտահայտվում է շարժման դերը, դրանք կազմված են տարբեր բնույթի շարժումներից (քայլք, վազք, մագլցում) և այլն: Շարժուն խաղերն ազդում են երեխայի բնավորության գծերի, բարոյական որակների, գեղագիտական զգացումների ձևավորման վրա (ընկերասիրություն, համաձայնություն, վճռականություն, գեղեցիկը տեսնելու ունակություն՝ խաղում, շրջապատում, ընկերական փոխհարաբերություններում): Հնարավոր չէ երեխաներին պատկերացնել առանց խաղի, որովհետև խաղը երեխաների բնական ուղեկիցն է: Խաղում ակտիվ շարժուն գործունեությունը մարզում է երեխայի նյարդային համակարգը:

Շարժախաղերում բնորոշ է երեխայի շարժումների ինքնուրույն օգտագործումը, նոր շարժումների ստեղծումը: Խաղերը հնարավորություն են տալիս երեխաներին մտնել դերի մեջ, կատարել նմանողական շարժումներ տվյալ խաղի ընթացքում: Երեխաները կարողանում են կատարել մտքերի փոխանակություն, արտասանել կարճ ոտանավորներ: Խաղերն իրենց բովանդակությամբ և ձևով մատչելի են բոլոր տարիքի երեխաների համար: Նրանք խաղում են տարբեր բովանդակության, շարժունակության և իրենց պահում են բնական, առանց լարվածության, անկեղծորեն դրսևորում բնավորության դրական և բացասական գծերը, դա էլ իր հերթին հնարավորություն է տալիս ուսուցչին ծանոթանալու յուրաքանչյուր երեխայի առանձնահատկություններին և ներգործելու դրանց վրա՝ տալով որոշակի դրական ուղղվածություն:

Բնության մեջ ապրող երեխան ճարպիկ է, գործունյա, անվախ, խելացի, սրամիտ, համարձակ և այլն, որովհետև միայն այդպիսի հատկություններ ունեցողը կարող է ոչ միայն գոյատևել այդ միջավայրում, այլև լիարժեք անդամը լինել, մասնակից լինել միջավայրի ինչպես ամենօրյա գործունեությանը, այնպես էլ իր անձնային հետաքրքիր որակներով այն փոխել, զարգացնել: Մանուկը ստեղծել է իր մտավոր և ֆիզիկական կարողությունները, ստեղծագործական երևակայությունը: Խաղի միջոցով լուծվում են խնդիրներ, որոնք կյանքը դնում է մանկան թե՛ ֆիզիկական, թե՛ մտավոր,

թե՛ հոգևոր զարգացման ընթացքի վրա: Հենց այս պատճառով էլ խաղը դառնում է ծիսական միջավայրում ներառվելու միջոց: Ամեն տարիք իր չափով է ներառում այդ գործընթացին, խաղում իր տարիքին բնորոշ հմտությամբ: Ջարգանում է իրավիճակն ըմբռնելու կարողությունը, մտքի ճկունությունը, երևակայությունը, կամքը, մկանների լարումը, ինքնուրույն աշխատելու, վերլուծելու, համադրելու, շոշափելու, ուսումնասիրելու, իր դիտողությունները հաղորդելու կարողությունները, երևույթների մեջ կապ գտնելու, ճիշտ կողմորոշվելու, շարժումներին տիրապետելու կարողությունը, հարստացնում է բառապաշարը և այլն: Ազգային ծեսերի խաղարկման մեջ մանուկը հիմնականում կարող է ընդգրկել իր տարիքին համապատասխան ծիսական գործողություններ կատարելով, ծիսական և մանկական խաղեր խաղալով: Ծեսն ամբողջությամբ իմանալու, ըմբռնելու և իրենը դարձնելու համար, հարկավոր է անպայման մասնակից լինել, ներառվել նախապատրաստման գործընթացին, ծիսական միջավայրի ստեղծմանը, միասին պատրաստել ծիսական պարագաներ, ծիսական կերակուրներ, սովորել ծիսական ազգային երգեր, պարեր, ծեսի խաղարկման ընթացքում իմանալ իր դերը, գործողությունների այն բաժինը, որն իրենն է: Իսկ մեծերն էլ պետք է իմանան, որ այդ ամենը հավասարապես հարկավոր է բոլորին, ըստ այդմ էլ՝ բոլորը հավասար մասնակից են իրենց կարողությունների սահմաններում: Այս դեպքում մանուկը, ինչպես նաև մեծը, կլինի ծեսն իմացող, կրող, փոխանցող:

Խաղը ոչ միայն կազմակերպում է մարդուն որպես անհատ, այլև դաստիարակում է նրա մեջ մրցակցային ոգի, համագործակցության ձգտում, հաղթանակի հասնելու կամք, ճկուն միտք, փոխօգնության պատրաստակամություն, ճարպկություն, հմտություն և այլն: Խաղը մարդու կենսագործունեության մեջ առանցքային տեղ է զբաղեցնում: Հատկապես մանկության տարիներին մարդու անձի ձևավորումը մեծապես կապված է խաղային գործունեության հետ, որովհետև երեխան խաղալու միջոցով ճանաչում է արտաքին աշխարհը ու իր վրա փորձում է տարբեր սոցիալական դերեր:

Պետք է հիշել, որ հայկական խաղերը իրենցից ներկայացնում են վերադարձ արմատներին և նաև ոչ նյութական ժառանգություն են, որոնք ոչ մի դեպքում չպետք է մոռացության մատնվեն: Դեռ հնագույն ժամանակներից հայերն իրենց ու իրենց երեխաների զվարճանալու ու նաև մարզվելու համար կազմակերպել են բազմազան խաղեր: Այդ խաղերից շատերը զարգացել են մանուկերի ֆիզիկական ուժը, նշանառությունը, ճարպկությունը, արագ կողմնորոշվելու ու որոշում ընդունելու կարողությունը: Հետաքրքիր է, որ նաև հին Հայաստանում տղաները և աղջիկները խաղում էին միասին, որ խաղային մրցույթներում պարտվողը չէր կարող նույնիսկ փեսացու կոչվել : Էլ ինչ տղամարդ, որ վաղն անկարող է լինելու պաշտպանել սեփական հարսնացուին, ասել է թե ընտանիքն ու հայրենիքը: Մենք ունեցել ենք հարսանեկան, ծիսական խաղեր, սակայն ճակատագրի բերումով հայկական խաղերի մեծամասնությունը մարտական բնույթի են եղել: Հայ ժողովրդական խաղերի շարքում առանձին տեղ են գրավում գոտեմարտերը՝ գյուլաշ, կոխ, քյուշտիկ, ուջա, յարխուշտա և այլն: Այս բոլոր խաղերը որոշ չափով նման են ժամանակակից ըմբշամարտին:



## ԳԼՈՒԽ 2

### ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔԻ ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ

#### ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՋԱՏԱՐ ՁԵՎ

2.1. Կրտսեր դպրոցական տարիքում մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման սկզբունքները:

Մանկավարժական գործընթացը երեխաների և մանկավարժների փոխներգործությունն է, որի ընթացքում երկու կողմն էլ հանդես են գալիս մանկավարժական գործընթացի սուբյեկտների դերում: Այս փոխներգործության հիմքը մանկավարժական հաղորդակցումն է, որը մանկավարժական բովանդակությամբ հազեցած, կազմակերպված գործընթաց է: Ժամանակակից հումանիստական մանկավարժությանը բնորոշ է հաղորդակցման ժողովրդական ոճը՝ իր անձնակենտրոն, «երեխայակենտրոն» դիրքորոշմամբ, որի հիմնական ռազմավարությունը համագործակցությունն է:

Կրտսեր դպրոցական կրթության հիմնական նպատակը յուրաքանչյուր երեխայի անհատականության բացահայտումն ու զարգացումն է՝ «երեխայակենտրոն» կրթական միջավայրի կառուցման միջոցով: Մանկավարժական գրականության մեջ նշվում են կրտսեր դպրոցական կրթական հաստատություններում մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման հետևյալ սկզբունքները:

- Երեխայի զարգացման համար բնական զարգացնող միջավայրի ստեղծում
- Կրթադաստիարակչական և զարգացման խնդիրների միասնություն
- Երեխաների տարիքային և անհատական առանձնահատկությունների, նախասիրությունների և հետաքրքրությունների հաշվառում
- Երեխաների և մանկավարժի համագործակցային փոխներգործության
- Փոխադարձ հարգանք և երեխաների իրավունքների հաշվառում

- Երեխայի զարգացման առաջատար գործունեության հնարավորությունների առավելագույն օգտագործում
- Ազատ և ստեղծագործող անձնավորության ձևավորման և Մանկավարժական գործընթացի պլանավորում և կառավարում:

1.2. Զարգացնող միջավայրի դերը կրտսեր դպրոցական տարիքում:

Նշված սկզբունքներից առավել արդիական է զարգացնող միջավայրի ստեղծումը: Զարգացնող միջավայրը կոչված է նպաստելու յուրաքանչյուր երեխայի ստեղծագործական ներուժի բացահայտմանն ու դրսևորմանը: Այն ապահովում է հավասար պայմաններ բոլոր երեխաների զարգացման համար: Կրտսեր դպրոցականի ներդաշնակ զարգացման ընթացքը մեծապես պայմանավորված է զարգացնող միջավայրի, համագործակցային փոխհարաբերությունների և բարյացակամ մթնոլորտի առկայությամբ: Զարգացնող միջավայրի կառուցման մոտեցումները արտացոլում են համագործակցային դաստիարակության և անհատակողմնորոշիչ հաղորդակցման հիմնական նպատակներն ու առավելությունները:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է , այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի հիմնախնդիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլ փիլիսոփաներին, հասարակագետներին, կենսաբաններին և հոգեթերապեւտներին: Քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից՝ գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակույթի համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է:

Խ. Աբովյանը հորդորում էր մանկավարժներին «չզրկել երեխային անմեղ խաղերից»: Իր «Պարապ վախտի խաղալիք» աշխատության մեջ նա կարևորում է երեխաներին ուրախություն և հաճույք պատճառելու գործում հետաքրքիր գրույցների և մանկան խաղերի դերը:

Հովհ. Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի «բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը, նրա էությունը»:

Խաղի էությանն ու յուրահատկություններին անդրադարձել է հայ մանկավարժական մտքի խոշոր ներկայացուցիչ Ղ. Աղայանը: Նա գտնում էր, որ երեխաներին հրապուրում է շրջապատողների գործունեությունը և նրանք ցանկանում են վերարտադրել այդ իրենց խաղերում՝ ընդօրինակելով մեծահասկներին: Ղ. Աղայանը նկարագրում է տարբեր միջավայրերում ապրող երեխաների խաղերը և գալիս եզրակացության, որ դրանք արտացոլում են իրական կյանքը:

Խաղի հետաքրքիր վերլուծություն է անում հայ մանկավարժ - հոգեբան Ա.

Բահաթրյանը՝ նշելով որ ոչինչ չի կարող զարգանալ առանց գործունեության, իսկ խաղը՝ երեխայի լավագույն գործողությունն է: Այն երեխաները, որոնք չեն խաղում, ըստ Բահաթրյանի, նման են, պարզապես «ծերացած մանուկների»:

Խաղի ժամանակակից տեսությունն այսօր լրամշակվում է մանկավարժական նորագույն մոտեցումներով: Համաձայն կրտսեր դպրոցականի դաստիարակության հայեցակարգի՝ խաղն ինքնարժեք գործունեություն է, որը շնորհում է դպրոցահասակ երեխային ներքին ազատություն և ինքնուրույնության զգացողություն, ցանկալին իրողություն դարձնելու վստահություն, իրականության իր տեսանկյունից նշանակալի կողմերը կրկին վերապրելու հաճույք և բավարարվածություն զգալու լայն հնարավորություն:

## ԲԱԿԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ

Բակային խաղերը երեխաների կողմից կազմակերպվող ժամանցային խաղեր են: Ի տարբերություն ժամանակակից խաղահրապարակների, բակային խաղերը կարող են կազմակերպվել ցանկացած հարմար վայրում, առանց մեծերի միջամտության: Դպրոցի դասերից հետո կամ արձակուրդների ժամանակ երեխաները իջնում են բակ ու սկսում են խաղալ:

### Պախկվոցի

Նա, ով պետք է աչքերը փակի, կանգնեցնում են պատի առջև: Նա հաշվում կամ արտասանում է, իսկ մյուսները թաքնվում են: Աչքերը փակողը բաց է անում աչքերը և սկսում որոնել թաքնվածներին: Եթե մեկին գտնում է, ձեռքով խփում է, իսկ երբ չի կարողանում խփել, թաքնվողը վազում բույն է հասնում, թքում է, ազատում է, եթե ոչ՝ ինքն է փակում աչքերը:

### Մուկն ու կատուն

Խաղում են 20-25 հոգով: Երեխաներից մեկը ընտրվում է մուկ, մյուսը՝ կատու: Երեխաները ձեռք ձեռքի բռնած՝ շրջան են կազմում, մուկը վազում է շրջանի շուրջը՝

կատվից փախչելով: Երեխաներն օգնում են մկնիկին, որպեսզի մտնի շրջանի մեջ, որ

Երեխաները զույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ զույգերի ձեռքերն վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ ու, նրանց արանքով անցնելով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են, կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում զույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում

### Գործնագործ

Երեխաները բաժանվում են երկու հավասար խմբի (կարող են լինել աղջիկների և տղաների կամ խառը խմբեր): Մի խումբը դառնում է խփողների խումբ, մյուսը՝

խաղացողների: Խփողները կանգնում են իրարից մի քանի մետր հեռավորության վրա, խաղացողները մտնում են մեջ ու սկսում են խաղալ: Խփողները հերթով փորձում են գնդակով խփել խաղացողներին: Ամեն անգամ, գնդակը մեկին կպչելուն պես, խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից:

Երբ խաղի մեջ մնում է մի մասնակից և կարողանում է մինչև տաս հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև տաս հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝

## Փչացած հեռախոս

Խաղերի ընդմիջման ընթացքում խաղում ենք փչացած հեռախոս: Այս խաղը, կարծում եմ՝ գիտեք: Շարքի սկզբից լուր է ուղարկվում շարքի վերջ: Մինչև տեղ է հասնում, լուրն աղավաղվում է:

## Կլասս

Խորհրդային տարիներին բոլոր ասֆալտապատ բակերը կավիճով զծված էին: «Կլասս» խաղի պայմանները հետևյալն էին. թվերով աղյուսակ էր գծվում, որից հետո մասնակից երեխան քար էր զցում վանդակի մեջ և հերթականությամբ ցատկում էր մինչև նշված թիվը և վերադառնում, հետո քայլը փոխանցում էր հաջորդին:

## Ջրաղաց

Երեխաներից մի քանիսը դառնում են ջրաղացի պտտվող անիվ, որին պտտում է ջուրը (նույն քանակով երեխաներ, որոնցից յուրաքանչյուրը բռնում է անիվ դարձած երեխաներից մեկի ձեռքից) և, թեթև, ռիթմիկ քայլերով պտտվելով, ռիթմիկ վանկարկում. «Գառ, գոռ, գուռ»: Երեխաներից մի քանիսը դառնում են ջրաղացի քար: Երբ անիվն սկսում է պտտվել, ջրաղացի քար դարձած երեխաները, ձեռքերն իրար ուսի վրա դրած,

պատվում են ու ռիթմիկ վանկարկում. «Չախկ, չոխկ, չուխկ»՝ միաժամանակ հարվածելով ոտքերով: Քիչ անց ջրերն ու անիվը դառնում են ցորեն և մոտենում ջրադացքարին: Վերջինս տեղում կանգնելով և շարունակելով

վանկարկումը, մի տեղ է բացում ցորենի համար: Յորենը, վանկարկելով՝ «Թափ, թոփ, թուփ», մտնում է շրջանի մեջ: Ջրադացքարը միանում և շարունակում է պտտվել: «Յորեն» երեխաները ցուցադրում են ցորենի աղալը՝ անկանոն թռչկոտելով, զմփիկներով և այլն: Քիչ անց քարը նորից կանգնում է՝ չդադարեցնելով վանկարկումն ու քայլքը: Այս անգամ, վանկարկելով՝ «Փռռ, փոռ, փուռ», դուրս է «թափվում» այլուրը:

Խաղի ընթացքում կարող են օգտագործվել համապատասխան հնչողությամբ

հարվածայիններ կամ շրիկաններ: Ջրադացի անիվի շարժումը ցուցադրելու համար երկուսով կանգնում են դեմ դիմաց, ձեռքերը հագուցում իրար և շրջանաձև պտտում մեկ՝ դեպի իրեն, մեկ՝ դեպի դիմացինը: Կարելի է նաև ձեռքերը հերթով պտտել՝ նախ աջը, հետո ձախը (մեկ՝ դեպի իրեն, մեկ՝ դեպի դիմացինը):

Դպրոցը մանկական զարգացման, կյանքի հմտություններ, դասեր տվող կարևոր մասն է: Եթե հասարակությունը չի կրում և շարունակում ամենակարևորը՝ մշակութային արժեքը, կյանքի ճշմարիտ, դարերով եկած, հղկված, կյանքի փորձով դասերը, ապա այդ գործն իր վրա է վերցնում դպրոցը:

Ազգային խաղերի փաթեթը գործարկել ենք կրտսեր դպրոցի 7-8 տարեկան խմբերի հետ: Երեխաներին տվել ենք խաղի նկարագրությունը և թողել ենք ազատ, որպեսզի տեսնենք, թե ինչպես կընկալեն, կպատկերացնեն, այնպես էլ անկաշկանդ, բնական կկատարեն, ոչ թե թելադրած: Խաղերը քննարկել ենք, հիմնավորել խաղից բխող պահանջները, նորից խաղացել: Խաղը հարկավոր է լիարժեք ընկալել, այն ժամանց չէ, մանավանդ՝ ազգայինը: Դրանցից յուրաքանչյուրն ունի հստակ նպատակ և երբ հասնում էինք մեր նպատակին, պարզ էր դառնում, որ տվյալ խաղն արդեն յուրացված է:

Խաղերը խաղացել ենք հիմնականում բնության գրկում՝ համեմատված ծիսական երգերով: Այն ոչ միայն տպավորվեց սովորողների մեջ, այլև դարձավ իրենցը, որովհետև այն չտրվեց արհեստական կազմած սցենարով, երեխան ազատ էր, անկաշկանդ: Ամեն դեպքում մի բան հաստատ կարող եմ ասել, որ մեր փորձարկումը իր բոլոր թերություններով և բացթողումներով հանդերձ կայացավ, մենք մեր պատկերացմամբ կենդանացրեցինք մեր ազգային, ծիսական խաղերը:

Փորձը ցույց տվեց, որ ազգային դպրոցն իսկապես մեծ շտեմարան է, որտեղից ցանկության դեպքում կարելի է գտնել ամենակարևորը: Ազգային մշակույթը չի կորցրել իր արժեքն ու կարևորությունը, այն հարուստ աշխարհ է, ուղղակի պետք է գիտենալ՝ ինչ և ինչպես վերցնել:

Ազգային խաղն այն փոքրիկ միջավայրն է, որտեղ բոլորը, ազգի մշակույթը յուրացրած, ինքնադրսևորելու, ստեղծագործելու, որոնելու, հայտնաբերելու, իմացածը կիրառելու լայն հնարավորություն ունեն:

Փորձարկման արդյունքում համոզվեցինք, որ ազգային խաղերը, խաղիկները նպաստում են երեխաների տարբեր կարողությունների դրսևորմանը, հղկմանը, մի շարք հմտությունների ձեռք բերմանը, խոսքի զարգացմանը, բառապաշարի հարստացմանը, մտածողության ձևավորմանը, ստեղծագործական երևակայության զարգացմանը, ինքնադրսևորմանը, բարդություններից ձերբազատմանը, ինքնուրույն աշխատելու ունակության ձևավորմանը, բավարարում է նրա ինքնահաստատման – ինքնադրսևորման պահանջը, ձեռք է բերվում խմբով աշխատելու, ինքնակազմակերպման հմտություններ:

Սաներն իմացան ազգային, ծիսական, մանկական խաղեր, խաղիկներ:

Կարողացան խաղալ ժողովրդական, մանկական, ծիսական խաղեր, դարձան դրանք իմացող ակտիվ մասնակից, փոխանցող, տարածող:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Հետազոտական աշխատանքի, տեսական գրականության ուսումնասիրության և վերլուծության, մշակված ազգային (ծիսական) խաղերի իրականացման արդյունքում եկանք մի շարք եզրահանգումների.

- Երեխայի զարգացման և նրա անձի ձևավորման գործընթացները փոխկապված են:
- Երեխայի զարգացմանը նպաստում է զարգացնող միջավայրը, որը երեխայի զարգացման դրդող «առարկայական տարածությունն» է և համարժեք բարոյահոգեբանական մթնոլորտը:
- Կրտսեր դպրոցականի զարգացման և կրթական չափորոշիչների հիմքում ընկած է այն համոզմունքը, որ երեխաների ուսումնառությունը և զարգացումը բազմակողմանի է, քանի որ ֆիզիկական զարգացմանը զուգընթաց զարգանում է երեխայի խոսքը, զգացմունքները, սոցիալական շփման և իմացական կարողությունները:
- Ֆիզիկական դաստիարակությունը անձի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացման կարևոր բաղադրիչն է, որի նպատակն է դաստիարակել անձի բարոյակամային հատկանիշներ և ֆիզիկական որակներ:
- Կրտսեր դպրոցում երեխայի ներդաշնակ հոգևոր զարգացման խնդիրներից մեկը ազգային մշակույթի յուրացումն է ազգային խաղերի, խաղիկների միջոցով, որի արդյունքում երեխան դառնում է ազգային մշակույթի կրող և փոխանցող:

## Առաջարկություն

- Երեխայի զարգացման և նրա անձի ձևավորման գործընթացները խթանել



զարգացնող միջավայրի միջոցով, որը երեխայի զարգացման դրող «առարկայական տարածությունն» է և համարժեք բարոյահոգեբանական մթնոլորտը:

- Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսումնառությունը և զարգացումը դարձնել բազմակողմանի՝ ֆիզիկական զարգացմանը զուգընթաց զարգացնելով երեխայի խոսքը, զգացմունքները, սոցիալական շփման և իմացական կարողությունները:
- Ֆիզիկական դաստիարակությունն օգտագործել որպես անձի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացման կարևոր բաղադրիչ՝ դաստիարակելով անձի բարոյականային հատկանիշներ և ֆիզիկական որակներ:
- Կրտսեր դպրոցում երեխայի ներդաշնակ հոգևոր զարգացման նպատակով կիրառել ազգային մշակույթի յուրացումը՝ ազգային խաղերի, խաղիկների միջոցով, որի արդյունքում երեխան դառնում է ազգային մշակույթի կրող և փոխանցող:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

Երեխաների զարգացման և կրթական չափորոշիչներ

1. Ա. Շահնազարյան, Երաժշտությունը տարրական դասարաններում