



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

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ**

**Խաղային իրավիճակների օգտագործումը  
աշակերտների ճանաչողական գործունեության  
ակտիվ ուսուցման նպատակով**

**ՀԵՂԻՆԱԿ**

**Հովհաննիսյան Գայանե**

**ԱՌԱՐԿԱ**

**Դասվար**

**ՂԵԿԱՎԱՐ**

**Արմենուհի Մելքոնյան**

**ՍԵՎԱՆ 2023**

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն -----	3
Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում -----	5
Եզրակացություն-----	20
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	22
Հավելվածներ -----	23

**ԽԱՂԱՅԻՆ ԻՐԱՎԻՃԱԿՆԵՐԻ ՕԳՏԱԳՈՐԾՈՒՄԸ ԱՇԱԿԵՐՏՆԵՐԻ ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ  
ԳԵՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԱԿՏԻՎ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿՈՎ  
ՆԵՐԱԾԱԹՅՈՒՆ**

«Առանց խաղ չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցնում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրասիրության վառվող կրակ» :

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

**Հետազոտության արդիականությունը՝**

Կրտսեր դպրոցական տարիքը ամենակարևոր շրջանն է անձի կայացման և զարգացման համար, այն կախված է երեխային շրջապատող ֆիզիկական և սոցիալական միջավայրից, դրանք են՝ ընտանիք, դպրոց, ընկերներ:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում երեխան արդեն ունակ է ճանաչելու առարկաների նմանությունը և տարբերությունը՝ ելնելով նրանց առանձնահատկություններից: Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեռևս նոր ձեռք բերած անձնային հատկանիշները՝ ինքնուրույնություն, ինչ-որ նոր բան սովորելու հակում, հետաքրքրասիրություն: Որն էլ պիտի հիմք հանդիսանա երեխայի «ես»-ի հետագա ամրացմանն ու կայունացմանը: Այս տարիքից պետք է ակտիվորեն զարգացնել երեխայի համարձակ ստեղծագործականությունն ու երևակայությունը, ուշադրությունն ու մտածողությունը: Այս տարիքում երեխաները հիմնականում ընկալում են զգայարանների միջոցով, ուստի կարելի է կազմակերպել այնպիսի խաղեր, որոնք կլինեն տեսողական, զգայական, դիդակտիկ:

Երեխան զարգանում է խաղում և խաղի միջոցով, և որքան էլ ուսումնասիրված լինի խաղային գործունեությունը, այն միևնույն է արդիական է, քանի որ յուրաքանչյուր երեխա խաղի մեջ ինքնադրսևորվում է ուրույն ձևով: Եվ հենց սրանում է կայանում մեր թեմայի արդիականությունը:

Աշխատանքի **հմնական նպատակն** է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ զարգացնել երեխայի ունակությունները, ինքնուրույնությունը, տրամաբանությունը, ամրապնդել երեխայի հիշողությունը, կատարելագործել երևակայությունը: Այս ամենը իրագործելու ամենաարդյունավետ ձևը խաղն է, խաղի ժամանակ անհրաժեշտ է, որ ուսուցիչը կատարի խաղընկերոջ դերը:

Նպատակից ելնելով առաջ ենք քաշել հետևյալ **խնդիրները**.

- ուսումնասիրել խաղը որպես կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հատուկ ձև, մեթոդ
- ուսումնասիրել խաղի տեսակները
- ուսումնասիրել խաղերը որպես դաստիարակության և ուսուցման միջոց:

## ԽԱՂԸ ՈՐՊԵՍ ԱԿՏԻՎ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՁԵՎ ԿՐՏՄԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսումնական գործունեությունը փոխարինելու է գալիս նրանց համար սովորական դարձած խաղային ակտիվությանը: Խաղի նշանակության մասին հայ մեծ բանաստեղծ Թումանյանը գրել է. «Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն 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, հետո էլ հեշտ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

Առաջին դասարանցին երեկվա հինգ տարեկանն է: Նա ուզում է միշտ խաղալ և միայն ժամանակի ընթացքում կարողանում է իր գործունեության մեջ տեղ տալ դասերին: Այս հանգամանքը նկատի ունենալով՝ ուսուցիչը պետք է մտածված ձևով ղեկավարի երեխայի խաղը: Ուսուցիչները հաճախ ասում են, որ խաղն իրականապես ակտիվացնում է երեխաներին, բայց իրենք խաղալու ժամանակ չունեն դասարանում: Նման մոտեցումը, մեղմ ասած, անընդունելի է: Ոչ ոք չի առաջարկում մոռանալ ուսումնական աշխատանքը և սկսել աննպատակ խաղալ երեխայի հետ: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

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: Խիստ կարևոր են խաղի ուսուցողական և կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Այն նպատակային ու ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է շատ բարձր ուսումնական արդյունքների հասնել: Խաղն ակտիվացնում է ուսումնական ամբողջ գործընթացը: Այլ կերպ՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլև աշակերտի ակտիվություն, ուսումնական գործունե փոխհարաբերություններ և աշխույժ մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել Ա. Ա. Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կարիք և այն պետք է բավարարել:

Միքում եք երեխային՝ խաղացեք նրա հետ, խաղացեք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան:

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

Ինչպես նշում է հայտնի հոգեբան և մանկավարժ Շավա Ամոնաշվիլին. «Խաղային գործունեության գործընթացում ազատ ընտրության զգացումը երեխայի մոտ 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»:<sup>1</sup>

Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտ ներկայացնող մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումն առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտում են խաղի միջոցով: 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: Երբ խաղը մուտք է գործում կենցաղի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ, կամ ինչու չէ, նաև աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են:

Առանձնապես մեծ է դիդակտիկ խաղերի դերը: Ուսուցումը իրականում պետք է իրականացվի դիդակտիկ խաղերի միջոցով, որոնք ամենաարդյունավետն են: Դրանց միջոցով երեխաները սովորում են դասարանում ստեղծել ուրախ, անկաշկանդ մթնոլորտ: Երեխաների մեջ ձևավորվում են սեփական գործունեությունը կազմակերպելու, ընկերների հետ համագործակցելու ունակություններ: Ակտիվանում են երեխաների մտածողությունը, ուշադրությունը, խոսքը և երևակայությունը:

**Դիդակտիկ խաղերի** նպատակն է՝ երեխային խաղալով սովորեցնել համեմատել, համադրել, դասակարգել, ընդհանրացնել, այսինքն կատարել մտավոր գործողություններ: Սակայն ուսուցողական խնդիրը մնում է սովորողների համար աննկատ և նրանց թվում է, թե իրենք ուղղակի

---

<sup>1</sup> Амонашвили Ш., Игра в учебно познавательной деятельности младших школьников, «Перспективы», 1/1987, стр. 82.

խաղում են: Խաղերը նպաստում են ուշադրության, հիշողության, դիտունակության, ընկալման զարգացմանը: Սա է պատճառը, որ դիդակտիկ խաղը դրվում է որպես ուսուցման լավագույն մեթոդ:

Մաթեմատիկական խաղերն ունեն իրենց պատմական անցյալը: Այս խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ, այլ մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելը, տվյալ առարկայի հանդեպ ընդհանուր հետաքրքրություններ առաջ քաշելը և դասին նպաստավոր թարմություն հաղորդելը: Շրջապատող միջավայրի վերցրած տվյալներով կառուցված զվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովում է կրթության և դաստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը տարբեր բնագավառներում և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով ու սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից:

Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախ պատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ինչպես նաև գիտելիքները ստուգելու նպատակով: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է մի շարք գործոններով, որոնցից 1-ինը ճիշտ և ժամանակին կազմակերպումն ու անցկացումն է:

Խաղի կանոնները պետք է լինեն պարզ և հստակ ձևակերպված: Խաղանյութը պետք է բոլոր երեխաների համար լինի մատչելի, դիդակտիկ նյութը՝ պատրաստման և ընկալման տեսանկյունից դյուրընկալելի: Խաղը հետաքրքիր կլինի միայն այն դեպքում, երբ դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ այս կամ այն դերով մասնակցի դրան: Խաղի ներգործող հնարավորությունը պահպանելու նպատակով սանհրաժեշտ է աշակերտների սխալները վերլուծել ոչ թե խաղի ընթացքում, այլ վերջում: Սխալներ թույլ տված երեխաներին ուսուցիչը պետք է վերաբերվի ամենայն նրբանկատությամբ և համբերատարությամբ: Խաղերի քանակն ու տևողությունը պետք է լինի չափավոր:

Պարզվում է, որ այդպիսի խաղերով հագեցված դասի ընթացքում երեխաների տրամադրությունը նկատելիորեն բարձրանում է և միաժամանակ ստեղծում է բարձր կարգապահություն, իսկ մեզ համար՝ մեր առաջ դրված խնդիրները հաջողությամբ լուծելու բարենպաստ պայմաններ: Չպետք է վախենալ նրանից, թե տվյալ խաղն աղմուկ կբարձրացնի: Ոչինչ, այդ «աղմուկը» վտանգավոր չէ, քար լռության պայմաններում երեխան չի կարող կենտրոնանալ, ճիշտ է, լուռ ու մունջ կնկարի, բայց ուշքը խաղին կլինի:

Այսպիսով խաղը ոչ թե օժանդակ, այլ հիմնական միջոց է 6-ամյա երեխայի ուսուցման համակարգում: Մաթեմատիկայի դասերին նույնպես կարելի է անցկացնել այնպիսի դիդակտիկ խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի հաշվելու կարողությունները զարգացնելուն, թվերի կազմությունը հեշտությամբ սովորելուն, խնդիրներ կազմելուն և այլն: Թվարկենք դրանցից մի քանիսը. «Անցե՛ք դարպասը», «Ո՞վ շատ կհավաքի», «Գտի՛ր քո գույգը», «Գծի՛ր փակ աչքերով», «Հարվածի՛ր նույնքան անգամ», «Խանութ», «Դասավորի՛ր ճիշտ», «Ո՞ր թիվը չկա», «Հանի՛ր ասված առարկան», «Քարտը դի՛ր իր տեղում», «Մաթեմատիկական լոտո», «Դոմինո» և այլն:

Թվերի կազմությունը ուսուցանելիս ցանկալի է կազմակերպել «Անցի՛ր դարպասը», «Գտի՛ր քո գույգը» խաղերը: Ուշադրությունը զարգացնելու նպատակով կարելի է անցկացնել հետևյալ խաղերը՝ «Ուսուցիչը հարվածում է թմբուկին, իսկ աշակերտները պետք է ցույց տան հարվածներից համապատասխան թվաքարերը»:

Խաղերի ընթացքում ձևավորվում են նաև անձնավորության բարոյական պատկերը: Երեխաները վարժվում են ընկերոջը օգնելուն, հաշվի նստել մյուսների հետաքրքրությունների հետ և զսպել իրենց ցանկությունները: Երեխաների մեջ զարգացնում են պատասխանատվության զգացումը, կոփվում են կամքն ու բնավորությունը:

**Խմբային զարգացնող խաղը կրտսեր դպրոցականի առօրյայի մաս:** Խաղեր խաղալ սիրում ենք բոլորս: Յուրաքանչյուր տարիքային փուլում մարդուն մի խաղի ձև է հրապուրում: Կրտսեր դպրոցականների նախասիրություններն ուսումնասիրելով՝ կարելի է հասկանալ, որ անգամ ամենաբարդ թեման, տեքստը կարելի է խաղով սովորեցնել: Ահա այստեղ շատ կարևոր է մշակման ու մատուցման ձևը: Նաև անհրաժեշտ է ընտրել, թե խաղը խմբային- համագործակցային է լինելու, թե անհատական: Սա ևս կարևոր է: Անդրադարձ կատարենք խմբային-մրցակցային ու ոչ մրցակցային ստեղծագործական խաղերին: Ցանկացած խմբային խաղ սկսելուց առաջ նախաբան է անհրաժեշտ՝ կանոնները յուրացնելու համար: Այնուհետև, պետք է տվյալ թիմի համար սահմանել դրույթներ, որպեսզի խաղի ընթացքում դրանք չխախտվեն, ապա պետք է բացատրել խաղի կանոններն ու խաղալ: Որպես դասակարգում կարելի է ասել, որ խմբային խաղը կարող է լինել մրցակցային և ոչ մրցակցային, զարգացնող, լիցքաթափող, ժամանցային: Խաղերը նպաստում են սովորողների հոգեբանական, ինտելեկտուալ զարգացմանը, հաղորդակցման հմտությունների ձևավորմանն ու զարգացմանը: Օրինակ՝ «Միրելի՛ ընկեր, քեզ մաղթում եմ ամենա . . .» սա հաղորդակցման զարգացմանն ուղղված խաղ է: Այս խաղը մրցակցային չէ, չկան միավորներ և մեծ խումբը ենթախմբերի չի բաժանվում: Խաղն առավել ներգործում է զգացմունքային դաշտի վրա: Բնույթով վերը նշված խաղին նման է «Հետևի՛ր ինձ» խաղը, երբ սովորողները որևէ հետագծով

միմյանց հետևից քայլում են ու քայլքի ընթացքում ավելանում ու պակասում են մասնակիցները, իսկ խաղի առաջատարը պետք է ճկուն, ոլորապտույտ ճանապարհ անցնի: Միջանձնային հարաբերությունների կարգավորման, այն առավել խաղաղ ու ջերմ դարձնելու համար խաղում ենք նաև խմբային խաղ-աշխատանք, որը երրորդ դասարանից սկսած մինչ դեռահասության տարիք կարելի է խաղալ:

Կարևոր է մի հանգամանք, որ խաղավարը ճիշտ մատուցի խաղի պայմանները, կանոնները և առաջացնի հետաքրքրություն դեպի խաղը:

Ջարգացնող խաղերի կանոնները կարելի է աննշան փոփոխությունների ենթարկել: Ահա օրինակ՝ ուշադրությունն ու հիշողությունը զարգացնող խաղը կրտսեր դպրոցականների հետ խաղալիս՝ երրորդ դասարանցիների հետ ավելի բարդ օրինակով ենք խաղում, քան առաջին դասարանի սովորողների հետ: Մակայն, խաղը բացի ուշադրություն ու հիշողություն զարգացնելը, նպաստում է նաև բառապաշարի ձևավորմանն ու զարգացմանը: Այս խաղը կարելի է խաղալ մրցակցային տարբերակով՝ խումբը բաժանել ենթախմբերի ու տալ միավորներ: Նման մրցակցային խաղ է նաև «Նկարի՛ր մեջքիս» և «Գտի՛ր ձայնավորը» խաղերը:

**Կրտսեր դպրոցական տարիք:** Կրտսեր դպրոցական տարիքը անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր դերեր կրել, պատասխանատու լինել, տարբեր պահանջներ իրականացնել: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Այս տարիքի երեխայի զարգացման հիմնական բնութագրերից է այն, որ թեև կտրուկ փոխվում է գործունեության հիմնական ձևը, դեռևս պահպանվում է խաղալու պահանջմունքը: Այդ իսկ պատճառով դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև 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 խաղեր և շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել ուսումը:

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Մեծ է նաև շարժվելու պահանջմունքը, հետևաբար, ուսուցիչը



ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացները ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:

**Դիդակտիկ խաղերի էությունը:** Խաղը երեխայի ներաշխարհ 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: Մակայն 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 զգացումը: Այսպիսով, դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետադերային և խաղ-վարժություններ:

1. 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:

Մյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց պոլիէթի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական և ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

2. Խաղ-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, Չիբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ-վարժությունների նպատակն է՝ երեխաների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը:

Երեխաները խաղի մեջ որևէ այլ նպատակ չեն դնում, քան խաղալը: Խաղն աճող մանկական օրգանիզմի պահանջմունքն է:

Խաղը կարող է լինել ուսումնական գործունեության գլխավոր բաղկացուցիչ մաս: Խաղի նպատակը պետք է լինի ամրապնդել երեխայի

- հիշողությունը
- ուշադրությունը
- մտածողությունը
- երևակայությունը

քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհավատալի է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Տարբական դասարաններում (հատկապես՝ առաջին) 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 և՛ կրթել, և՛ 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:

Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ: Դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ գործ) օգնությամբ սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են գործ բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ:

Խաղեր կարելի է կազմակերպել՝ հեքիաթներ, առակներ և առածներ կարդալով կամ դրանք բեմականացնելով: Ընթերցում ենք առածը, ասացվածքը կամ հեքիաթը և բացատրում դրա իմաստը: Աշակերտներին հանձնարարում ենք գտնել և ընթերցել նախորդ թեմաներից հեքիաթի կամ ասացվածքի հետ կապված հատվածները և գտնել նրանց միջև ընդհանրություններ: Հեքիաթների, առածների և ասացվածքների ուսումնասիրումը նպաստում է երեխաների արժեհամակարգի ձևավորմանը: Այս մոտեցմամբ մենք երեխաներին սովորեցնում ենք հարգել մեծերին, օգնել ծերերին, լինել աշխատասեր, ընկերասեր, պատվախնդիր, սուտ չխոսել, հարգել դիմացինի կարծիքը և այլն: Հեքիաթը ընթերցելու միջոցով նպաստում ենք երեխայի ոչ միայն լեզվական, խոսակցական, տրամաբանական և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը, այլև սոցիալական հմտություններին:

Նպատակային ուսուցում կազմակերպելու համար տարրական դասարանների ուսուցիչը պետք է հետամուտ լինի սովորողների հետաքրքրությունների բացահայտմանը, համագործակցային կարողությունների զարգացմանը, հաղորդակցական ունակությունների, անհատականության, տրամաբանական մտածողության, վերլուծական կարողությունների ձևավորմանը: Ուսուցչի խնդիրն է իր ունեցած մեթոդական զինանոցից ընտրել համապատասխան մեթոդը՝ ելնելով իրականացվող գործընթացի նպատակներից: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը:

Խաղն օգնում է ուսուցման գործընթացում բազմաթիվ նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բնույթի, կարգապահության, հաղորդակցման, միմյանց լսելու կարողության և համագործակցության զարգացման հետ կապված բազմաթիվ խնդիրներ:

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:

**Այսպիսով՝ թեմատիկ խաղերի կարևոր նշանակությունն է խորացնել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունները, դասը դարձնել առավել հետաքրքիր, անսովոր և ցանկալի, զարգացնել երեխայի ուսումնառության դրդապատճառները, բարձրացնել աշխատունակությունը:**

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

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ ստեղծկատվական 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 ձեռք բերում և զարգացնում գննողականությունը:

Երեխաները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Մանկավարժական պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի և որքանով էլ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագաներով, ուսուցիչն է այն կարևոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլ նաև ունենալ հակադարձ ազդեցություն: Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է հանդես գա երեխաներից ոչ մի կողմի խաղախմբի հետ: Ուսուցիչը բոլորովին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական: Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ է որոշակի պարագաներ, հարկավոր է նախ բացատրել խաղի ընթացքն մանրամասնորեն, ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը, հանգամանորեն մեկնաբանել և դրանցից օգտվելու կանոններն ու ձևերը, ապա նոր միայն բաժանել այդ դիդակտիկ նյութերը: Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին, չանտեսելով փոքր կամ միջին որևէ հարցադրում: Այս ամենից հետո նոր միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը: Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները, իսկ ընդհանուր օգտագործման նյութերը

պիտի լինեն երեխաներին մատչելի տեղերում, և այս ամենից հետո կարելի է խաղը սկսել: Հակառակ դեպքում երեխաները կգբաղվեն բաժանված նյութերի ուսումնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի բացատրությունները: Շատ հավանական է, որ այս ամենից հետո երեխաները կրկին հարցեր տան, ուսուցիչը չպետք է զլանա և կրկին պիտի պատասխանի սովորողների հետաքրքրող հարցերին:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն ժաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերվող մի քանի հիմնական կանոնները:

1. Ուսուցիչը ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների խաղի կանոններին համապատասխան գործունեությունները:
2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի երեխաների մասնակցությանը խաղին, որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողությունները և քննադատական ակնակները:
3. Ուսուցիչը պիտի խաղի ժամանակ կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:
4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնված և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:
5. Պարտվող թիմերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:
6. Պիտի օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի իմացությունը կամ չիմացությունն է խաղում պարտվելու պատճառը, որ կարողանան բացահայտել հաղթելու կարողությունը:

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պարգևի ոչ միայն հաղթող, այլ նաև պարտվող խմբին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը, անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը, գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որ առաջինն և ճիշտ կատարեցին առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջինն ավարտեցին, սակայն արդյունավետ կատարեցին: Ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի և համերաշխության համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությանը, և եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ մի բան պարզաբանել, վիճել, խոռվել իրարից, ավելին՝ թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին: Հնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ

ուսուցողական նշանակություն, նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

Բնականաբար խաղային միջավայրում, որտեղ չկա պարտադրանք, և կա հնարավորություն յուրաքանչյուր երեխայի համար գտնել իր տեղը, ունենալ նախաձեռնություն և անկախություն, ազատ իրականացնելու իրենց կարողությունները և կրթական կարիքները, հանդիսանում է ուսումնական նպատականերին հասնելու օպտիմալ տարբերակ:

### **Մեծ գրող Թումանյանի մոտեցումը խաղին.**

Հովհաննես Թումանյանի բազմաժանր ստեղծագործության մեջ յուրահատուկ տեղ են զբաղեցնում ժողովրդական թեմաների, ավանդապատումների, առասպելների, լեգենդների, էպոսի, հեքիաթների մշակումները, մանկական անգերազանցելի բանաստեղծությունները, մանկական բանահյուսության նմուշների հանճարեղ մշակումները, որոնք աչքի են ընկնում ամենից առաջ իրենց խաղային բաղադրիչի հարստությամբ, պարզությամբ, բնականությամբ:

Ուստի զարմանալի չէ, որ Հովհաննես Թումանյանը եղել և մնում է ինչպես նախակրթարաններում, այնպես էլ հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում «ամենաբեմադրվող» հեղինակը:

«Ես,- գրում է Թումանյանը, - իմ բոլոր հեքիաթներն ու գրույցներն էլ իմ ժողովրդից ու ժողովրդականից առել ու միշտ աշխատել եմ ինչքան կարելի է մոտիկ ու հարազատ մնալ»:

Նա 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 («Առաջին Հարոյան Լիզա, Գրիգորյան Զարինե խաղ», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»):

Հովհ. Թումանյանը խաղն ու երգը համարում էր երեխայի հիմնական պահանջունքը, հատկությունը: Խաղերն ուրախություն, բավականություն են պատճառում երեխային, զարգացնում ֆիզիկապես, մտավորապես: Ահա թե ինչու նույնիսկ «ամենախառը ժամանակներում» էլ խաղերի միջոցով երեխաների մտավոր, հոգևոր ու ֆիզիկական զարգացման խնդիրը Թումանյանի համար

մնում էր կարևոր. «Մանկությունը մարդու կյանքի էն ամենաընդունակ շրջանն է, - գրում է Թումանյանը, - երբ նա չորս կողմից ընդունում է, սնունդ է առնում ու զարգանում շարունակ . . . Ահա էստեղ էլ հարց է առաջ գալիս՝ ի՞նչ սնունդ տալ և ի՞նչ ձևով տալ: Եվ ամեն բան, ինչ տրվում է խաղով, ուրախությունով՝ ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում»:

Թումանյանը անհրաժեշտ էր համարում խաղի միջոցով երեխային տեղեկություններ տալ շրջապատող աշխարհի, իրական երևույթների մասին:

Կարևորելով հայեցի դաստիարակությունը՝ Հովհ. Թումանյանը հայ մտավորականի, արվեստագետի գերագույն նպատակը համարում էր հայրենիքին ու ժողովրդին նվիրված կիրթ քաղաքացու դաստիարակությունը, քաղաքացի, որի բնորոշ գծերից են նաև մարդասիրությունը, ազնվությունը, համեստությունը:

Թումանյանի՝ մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա, ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում»: Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում:

Ընդհանրացնելով նկատենք, որ Հովհ. Թումանյանը երեխաների համար հավաքեց և մշակեց ժողովրդական բանահյուսության հոգևոր գանձերը՝ ստեղծելով հայրենագիտական խաղեր, այդ հարցում դրսևորելով ոչ միայն նրբամիտ գեղագետի հատկություններ, այլ նաև մանկավարժական խորաթափանցություն և հոգեբանի խոր ունակություններ: Թումանյանը գտնում էր, որ երեխաների համար խաղը անհրաժեշտություն է, մանկության պարտադիր ուղեկից, որովհետև խաղի միջոցով միայն կարելի է զարգացնել երեխայի միտքը, ձևավորել բարոյական որակներ, հաղորդել նրան բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի առարկաների, երևույթների մասին:

Հայ գեղարվեստական մտքի տիտանները՝ Աբովյան, Աղայան, Թումանյան, միաժամանակ լինելով նաև իրենց ժամանակի լավագույն մանկավարժները, ըստ ամենայնի արժևորել են, թե ինչ դեր ունեն մանկական խաղերը երեխայի ընդհանուր զարգացման և դաստիարակության գործում: Խաղը եղել է ժողովրդական մանկավարժության ամենակարևոր բաղկացուցիչներից մեկը: Յուրաքանչյուր խաղ ունեցել է իր նշանակությունը ու նպատակադրումը: Դրանով ժողովուրդը մատաղ սերնդին աստիճանաբար վարժեցրել ու նախապատրաստել է կյանքի համար՝ նրան տալով որոշակի հմտություններ:

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 տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

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

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 ձեռք բերում և զարգացնում գննողականությունը:

Ուսուցման պրակտիկայում, հատկապես վերջին տասնամյակներին, լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում: Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

- Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:
- Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:
- Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են ակտիվության:
- Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում ինքնագնահատականը:
- Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:
- Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական, դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:

Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:



Ցավոք, շատ արժեքավոր խաղեր այսօր մոռացվել են: 21-րդ դարում կյանքը նոր ձև ու բովանդակություն ունի, առաջադրում է նոր պահանջներ, սակայն, այնուամենայնիվ, ժողովրդական և հեղինակային խաղերը մշտապես մնում են ուրախ, երջանիկ մանկության ուղեկիցը:

Այսօր երեխաների և դեռահասների մեծամասնությունը կախվածություն ունի սոցիալական ցանցերից: Օրական 2,5-3 ժամ սոցիալական ցանցերի վրա են ծախսում: Սա պետք է անհանգստացնի ծնողներին, դպրոցին, մանկավարժ հոգեբանին, սոցիալական մանկավարժին:

Միշտ պետք է հիշել, որ խաղը բարոյական դաստիարակության կարևորագույն միջոց է: Ապագայում ինչ էլ որ դառնա՝ օպերատոր, ուսուցիչ թե օդաչու, միևնույնն է, երեխան միշտ զգալու է ուրախ, գրավիչ խաղի պահանջը, քանի որ մանկական խաղն իր ծագումով ու բովանդակությամբ ազգային-ժողովրդական բնույթ ունի և փոխանցվում է սերնդեսերունդ:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը աշխարհաճանաչողականության հնագույն մեթոդներից մեկն է, որը հազարամյակներ ի վեր չի կորցրել իր արդիականությունը: Ուսուցման ընթացքում այն ունի աշակերտի մոտ հետաքրքրություն առաջացնելու, նրան դասապրոցեսի մեջ ակտիվորեն ներգրավելու և ուսուցումը գրավիչ, դյուրին, անմիջական ու առավել արդյունավետ դարձնելու հնարավորություն:

Տարրական դասարաններում ուսումնասիրվող առարկաները հետապնդում են թե՛ ճանաչողական, թե՛ վերլուծական և թե՛ գործնական նպատակներ: Այս նպատակներին հասնելու համար կազմակերպվող դիդակտիկ, տրամաբանական, շարժողական և կենտրոնացում պահանջող խաղերը թույլ կտան աշակերտներին միշտ լինել ուշադրության կենտրոնում, հետաքրքրված, ակտիվ մասնակից, պատասխանատվություն կրող թե՛ իր, թե՛ ընդհանուր խմբի, թիմակիցների արդյունքների համար:

Իրավիճակային և դերային խաղերի շնորհիվ աշակերտները միևնույն իրավիճակը, երևույթը կդիտարկեն տարբեր տեսանկյուններից, հայեցակետերից, կսովորեն առարկաները, երևույթները, գործողությունները և արարքները տեսնել և վերլուծել բազմակողմանիորեն, ցուցաբերել ձկունություն:

Դիտողականության և վերլուծական հմտությունների զարգացումից բացի, խաղերը կանոնավորում ու զարգացնում են նաև երեխաների խոսքը, վարքը, բնավորության առանձնահատկությունները: Դրանք ձևավորում են թե՛ ընկերասիրություն և թե՛ մրցակցային ոգի: Բացի ուսուցողական նպատակներ ամրապնդող խաղերից, կարևորվում են նաև դաստիարակչական, աշակերտի հուզական դաշտը զարգացնող, ձկունություն, շարժունակություն, ֆիզիկական վիճակի ամրություն ապահովող խաղերը, որոնք ֆիզկուլտ-դադարի ձևով ստեղծում են առույգություն և դրական հույզերի մթնոլորտ, թոթափում երեխաների հոգնածությունն ու լարվածություն:

Մեր աշխատանքի մեջ ներկայացրել ենք տարաբնույթ խաղեր, որոնք կիրառելի են տարբեր առարկաների դասավանդման ընթացքում: Դրանց մի մասը արդյունավետորեն կիրառվում են մեր դասաժամերին և ապահովում դրական արդյունք:

Կարծում ենք, որ մեր ներկայացրած ուսումնասիրությունը ժամանակի ընթացքում նոր, բազմազան խաղերով, մտահղացումներով, որոնց շնորհիվ գիտելիքի ճանապարհը աշակերտի համար և հատկապես տարրական դպրոցի աշակերտների համար կդառնա հետաքրքիր, գրավիչ, ուրախ և արդյունքում մենք կունենանք անհրաժեշտ գիտելիքներով հարուստ, աշխույժ, երջանիկ, զարգացած մանուկներ:

## Առաջարկություններ

1. Առաջարկում ենք ստեղծել կոնկրետ առարկաների վերաբերյալ խաղերի համակարգչային բազա-շտեմարաններ, որոնք շարունակ կհամալրվեն նոր խաղերով, դրանց նկարագրությամբ, տեսանյութերով:
2. Ուսուցման գործընթացում լայնորեն կիրառել մեր ազգային խաղերը, որոնք իրենց հիմքում կրում են տիեզերաճանաչողական խորը գիտելիքներ: Տալ դրանց մեկնաբանությունները, դիտարկել բնության երևույթների փոխկապակցվածությունը այդ խաղերի հետ:
3. Մեծ կարևորություն տալ Հայաստանի աշխարհագրությանը, բնությանը նվիրված խաղերին, որոնք մշակվել են Հովհ. Թումանյանի, Ղազարոս Աղայանի և այլ նշանավոր մանկագիր-մանկավարժների կողմից:
4. Կարևորել երաժշտական խաղ-դադարները, որոնք երգեցողության դասերից բացի նաև մյուս առարկաների ժամերին կարող են ամրապնդել կապը ազգային և համաշխարհային երաժշտության մանկական ստեղծագործությունների հետ:
5. Խաղերը պետք է լինեն թե՛ շարժողական, թե՛ համակարգչային, սակայն նախընտրելի է, որպեսզի դրանք առավելապես կենդանի ակտիվ շփման և շարժողական բնույթ կրեն:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ՀՂՈՒՄՆԵՐ

1. Հովհաննես Թումանյան, Տխուր հիշողություններ, «Հորիզոն» 1912 հունիսի 20:
2. Հովհաննես Թումանյան, Քառյակներ, պոեմներ, Երևան, «Լույս», 1986:
3. Նախաշավիկ 05.2009թ.:
4. Амонашвили Ш., Игра в учебно познавательной деятельности младших школьников, «Перспективы», 1/1987, стр. 82.
5. Беяков Е. А, 365 развивающих игр М. Рольф Аирис . 1999г.
6. Кулагина И. Ю. Возрастная психология.
7. <https://quizizz.com/admin/quiz/6076b3ad6caf9c001bd20704/%D5%B4%D5%A1%D5%B5%D6%80%D5%A5%D5%B6%D5%AB%D5%B0%D5%B8%D5%BE%D5%B0%D5%A1%D5%B6%D5%B6%D5%A5%D5%BD-%D5%A9%D5%B8%D6%82%D5%B4%D5%A1%D5%B6%D5%B5%D5%A1%D5%B6>
8. <https://create.kahoot.it/details/a830bb74-7e13-48e0-8e01-836bbb059ead>
9. <https://create.kahoot.it/details/5c4a39b2-6154-4f53-8614-95d57b05ce19>
10. <https://learningapps.org/13710321>
11. <https://learningapps.org/6669195>

# ՀԱՎԵԼՎԱԾՆԵՐ

խմբավորիր

2019-02-21

Այլ հեղինակներ

This interactive screen features a portrait of a man with a beard on the left. A hand icon points to a video thumbnail showing Snow White and the Seven Dwarfs. The text 'Այլ հեղինակներ' (Other authors) is on the right. A blue checkmark icon is in the bottom right corner.

Հ. Թումանյանի հեքիաթներից

2019-02-21

Շունն ու կատուն  
Սուտասանը  
Չարի վերջը  
Քաջ նագարը  
Անհաղթ արևը  
Ձախտ Փանտ  
Ան...

This interactive screen displays seven video thumbnails labeled Video A through Video G, each with a corresponding title in Armenian. A hand icon points to Video D. The titles are: Video A (Անհաղթ արևը), Video B (Չունն ու կատուն), Video C (Սուտասանը), Video D (Քաջ նագարը), Video E (Չարի վերջը), Video F (Ձախտ Փանտ), and Video G (Ան...).

1 - Quiz

Ո՞ր հեքիաթից է հետ...



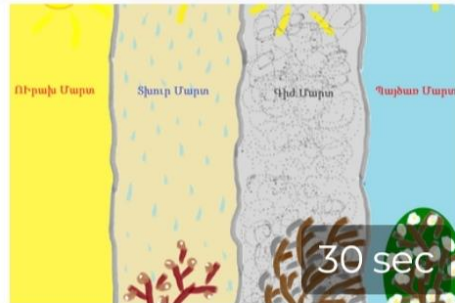
2 - Quiz

Ո՞ր բանաստեղծուրթյ...



3 - True or false

«Մարտ» բանաստեղ...



4 - Quiz

Ո՞ր բանաստեղծուրթյ...



5 - True or false

„Ով էնպիսի սուտ աս...



6 - Quiz

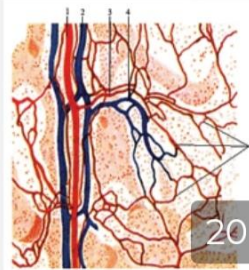


1 - Quiz  
Ո՞րը օգանների համ...



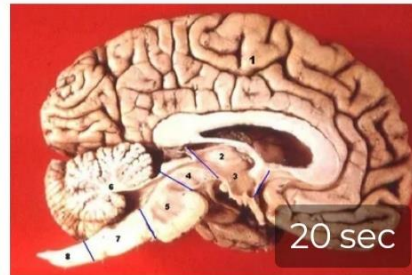
30 sec

2 - True or false  
Արյունատար համակ...



20 sec

3 - True or false  
Գլխուղեղը մեր մար...



20 sec

4 - Quiz  
Ընտրիր ճիշտ տարբ...



20 sec

5 - Quiz  
Ո՞րը օրգան չէ:



20 sec

6 - Quiz  
Տրված բառերից, որը...



20 sec



„Ով ըսպրսր սուտ աս...



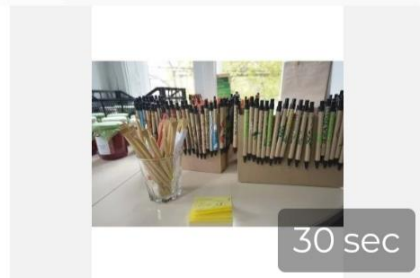
6 - Quiz

Ո՞ր քանաստեղծուիթյ...



7 - Quiz

Ո՞ր քանաստեղծուիթյ...



8 - Quiz

Շարունակել նախադ...



9 - True or false

«Շունն ու կատուն» բ...



10 - Quiz

Հ. Թումանյանի հեքի...

