



**<<ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ>> ՊՈԱԿ**

**ՋԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ - ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅԱՆ ՉԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԽԱՂԻ ՄԻՋՈՑՈՎ**

**ԱՌԱՐԿԱ - ԴԱՍՎԱՐ**

**ՀԵՂԻՆԱԿ - ՍՎԵՏԼԱՆԱ ԱՐԱՄՅԱՆ**

**ՂԵԿԱՎԱՐ- ԱՐՄԵՆՈՒՅԻ ՄԵԼՔՈՆՅԱՆ**

**ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ- ԱՅԳՈՒՏ ԳՅՈՒՂԻ  
ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑ**

**2023**

## **Բովանդակություն**

<b>Ներածություն .....</b>	<b>3</b>
<b>Ուշադրության զարգացումը խաղի միջոցով .....</b>	<b>6</b>
<b>Եզրակացություն .....</b>	<b>14</b>
<b>Գրականության ցանկ.....</b>	<b>16</b>

## ՆԵՐԱՃՈՒԹՅՈՒՆ

*«Խաղը մարդու օրինական 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, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»*

**Յովհ. Թումանյան**

**<<ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆ ԱՅՆ ԴՈՒՌ Է,ՈՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ ԱՄԵՆ ԻՆՉ ԸՆԹԱՆՈՒՄ Է ԱՐՏԱՔԻՆ ԱՇԽԱՐՀԻՑ ԴԵՊԻ ՄԱՐԴՈՒ ՅՈԳԻ>>**

**Կ.Դ.ՈՒՇԻՆՍԿԻ**

Մանկավարժի դերն ու նշանակությունը մեծ է երեխայի ճիշտ դաստիարակման և զարգացման համար: Այդ իսկ պատճառով տարրական դասարանի յուրաքանչյուր դասվար իր առջև խնդիր է դնում երեխաներին ամեն գնով տալ որքան հնարավոր է շատ ու կարևոր գիտելիքներ: Այդ գիտելիքները ամրապնդելու համար շատ կարևոր է երեխաների ուշադրության կենտրոնացումը դասապրոցեսի վրա: Այդ գործում մեծ դեր ունի խաղը:

Ըստ Էլկոնինի խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական զարգացման որոշակի փուլում,երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը, որի արդյունքում երեխաները դուրս են մղվել աշխատանքի պրոցեսից: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ, և երեխաները իրենց խաղի մեջ այդ աշխարհը սիմվոլիկ իրականություն են դարձնում: Չէ որ երեխայի մեջ կյանք մտնելու, աշխարհը ճանաչելու իրենց տեղն ունենալու ակտիվ տենդենց կա, որի հիման վրա էլ ծագում է խաղը:

Ուշագրավ է նաև Պիաժեի ու Կոֆկայի «երկու աշխարհի»տեսությունը: Ըստ նրանց երեխան երկու աշխարհ ունի՝

**1 իրական աշխարհ** (ռեալ մեծահասակների աշխարհ, ուր երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից)

2 **խաղային աշխարհ**, որը պատկանում է երեխային: Եվ քանիոր երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի քան խաղային աշխարհում ապրելը, այն երեխայի ստեղծած երևակայական աշխարհն է, ոչ ճեղք, ոչ իրական,, որը, գուցե և նախապատրաստում է, օգնում է երեխային անցնելու իրական մեծերի աշխարհ:

### **Յիմնահարցի արդիականությունը`**

Կրտսեր դպրոցում պետք է ստեղծել այնպիսի միջավայր, որտեղ կզարգանան սովորողների դեմա 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 ստեղծականությունն 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 խաղալով հասկանում է ինքն իրեն, ճանաչում է իրեն շրջապատող աշխարհը, գիտելիք է ձեռք բերում ամենատարբեր հարցերի շուրջ:

Հստակ խնդիրներ և նպատակներ ունեն, հատկապես մտավոր խաղերը. զարգացնել երեխաների հիշողությունը, ուշադրությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, քանի որ առանց այդ հատկանիշների անհնար է երեխային ամբողջովին զարգացնել: Երեխայի խաղի մեջ խոր ստեղծագործական բովանդակություն կա: Խաղը նաև երեխայի առաջատար գործունեության ձևն է:

Ինչպես նշում է Դ. Բ. Էլկոնինը, երեխան հասարակության անդամ է և հասարակությունից դուրս ապրել չի կարող: Նրա հիմնական պահանջմունքն է ապրել շրջապատող մարդկանց հետ: Երեխան շրջապատող աշխարհի հետ գտնվում ոչ թե ուղղակի, այլ միջնորդավորված կապի մեջ: Այդ կապն իրականացվում է սյուժետադերային խաղի միջոցով: Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որում երեխան սկզբում Էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը:

Խաղը ոչ թե պետք է հանդես գա որպես առանձին հևար, այլ այն պետք է միաձուլվի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակների համար: Խաղն օգնում է երեխաների մեջ հետաքրքրություն արթնացնելու և նպաստում է մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին որոշակի մանկավարժական պահանջներ են ներկայացվում: Անհրաժեշտ է միայն խաղն այնպես ընտրել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տրամադրությանը, տարիքային առանձնահատկություններին և օգնի ճիշտ ընկալելու անցածն ու անցնելիքը:

Խաղերը պետք է այնպես կազմակերպել, որ լինեն հետաքրքիր ու բազմազան, քանի որ այդ տարիքում միևնույն նյութի վրա ուշադրությունը կենտրոնանում է 10-20 րոպե:

Չաշվի առնելով սովորողների տարիքային առանձնահատկությունները, արագ հոգնելու, ուշադրության, ցրվածության շեղող գործոնները, մանկավարժները խորհուրդ են տալիս կիրառել խաղը, որպես ուշադրության զարգացման մեթոդ:

Այդ պատճառով հետազոտությանս նպատակը դարձավ աշակերտների ուսման նկատմամբ հետաքրքրության պակասի, ցրվածության, կենտրոնացման բացահայտումը:

### **Չետազոտական աշխատանքի նպատակը**

Չետազոտության նպատակն է ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գործում խաղերի մոջոցով առարկայի դասավանդման արդյունավետության բարձրացման հևարավորություններն ու մոթողները, պարզել, թե ինչպես կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մեջ խաղերի միջոցով կարող ենք զարգացնել մաթեմատիկական ունակություններ, ինքնուրույնություն, տրամաբանություն, ամրապնդել երեխայի հիջողությունը, կատարելագործել երևակայությունը և նևրանց դերը նախադպրոցական տարիքի երեխայի զարգացման գործում:

### **Չետազոտական աշխատանքի խնդիրները**

Մեր աշխատանքի ուսումնասիրության օբյեկտը կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխան է, իսկ ուսումնասիրության առարկան կրտսեր դպրոցականի խաղային գործունեությունը և ուշադրության կենտրոնացումը դասապրոցեսին:

Նպատակից ելնելով առաջ ենք քաշել հետևյալ խնդիրները.

- Ուսումնասիրել խաղը, որպես կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության առաջատար ձև
- Ուսումնասիրել խաղի տեսակները
- Արժևորել դասապրոցեսի ընթացքում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հետ կազմակերպվող խաղերի դերը ուսումնական նյութի յուրացման գործում

## **ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅԱՆ ՉԱՐԳԱՑՈՒՄԸ ԽԱՂԻ ՄԻՋՈՑՈՎ**

Կախված անձի առանձնահատկություններից, ուշադրությունը լինում է 3 տեսակի՝ կամաձին ուշադրությանը նպաստում են խաղն ու ուսումնական գործունեությունը: Երբ երեխան սկսում է կենտրոնանալ այս կան այն օբյեկտի վրա, աշխատում է կամաձին ուշադրությունը:

ոչ կամաձին ուշադրությունը ի հայտ է գալիս ինքնաբերաբար, առանց գիտակցման, դրանց վրա կարող են ազդել բարձր ձայնը, լույսը, նորությունները և այլն:

հետկամաձին է այն տեսակի, որի ժամանակ սովորողը ջանք է ներդնում այս կամ այն առարկայի կամ երևույթի նկատմամբ, այսինքն կամային ջանքերի շնորհիվ ուշադրությունը կենտրոնացնում ենք այն ամենի վրա, որը հետաքրքրություն է հի առաջացնում:

Ուշադրությունը կենտրոնացնելու համար կազմակերպում ենք տարբեր խաղեր:

***<<Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահյտվում է աշխարհը: Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ստեղծագործունեության աշխարհում>>:***

***/ՍՈՒԽՈՍԼԻՆՍԿԻ/***

**ԴԻԴԱԿՏԻԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ, ՈՐՈՆՔ ՉԱՐԳԱՑՆՈՒՄ ԵՆ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅՈՒԸ**

**<<ԳՏԻՐ ՊԱՅԿԱՃ ԱՌԱՐԿԱՆ >>**

**Խաղի նպատակը**-զարգացնել երեխաների ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ-Չանազան իրեր, խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը-Ուսուցիչն իր սեղանին լցնում է տարբեր իրեր /ինչ որ այդ պիսին կա ձեռքի տակ/:Աշակերտները հերթով մոտենում են սեղանին, ուսուցչուհու հանձնարարությամբ ուշադիր նայում են դասավորված իրերին:

## **Առաջադրանք**

**Ուսուցիչ`**-Ուշադիր դիտիր սեղանին դրված առարկաները:Դու պետք է դուրս գաս դասասենյակից, իսկ ես դրանցից մեկը կպահեմ /կտամ երեխաներից մեկի մոտ/:Դու պետք է մտնես ներս, որոշես որ առարան չկա սեղանին, ասես այդ առարկայի անունը և որոշես. Եթե երեխաներից որի մոտ է գտնվում:Քեզ կօգնեն երեխաների ծափերը.որքան դու մոտմասս այ երեխային, որի մոտ պահված է առարկան, այդքան դասարանի ծափերը կհզորանան, որքան հեռանաս,այնքան ծափերի ձայնը կթուլանա:

Կազմակերպել 2-3 անգամ:

## **<<ԳՈՉՅՈՒՆ,ՇՇՆՋՅՈՒՆ, ԼՌՈՒԹՅՈՒՆ >>**

**Խաղի նպատակը** -գարգացնել երեխաների ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ-գունավոր սովորաթղթից պատրաստած երեք ձեռք. Կանաչ` գոյուն, դեղին` շնչուն,կարմիր` լռություն:

Խաղի ընթացքը-Երբ ուսուցչուհին բարձրացնում է կանաչ ձեռքը, կարելի է վազել, թռչկոտել,խոսել:Դեղին ձեռքը բարձրացնելու դեպքում կամաց շարժվել և շնչալ:Իսկ կարմիր ձեռքի բարձրացման ժամանակ պետք է անշարժանալ տեղում կամ նստել ու չշաժվել:Խաղը նպատակահարմար է ավարտել լռությամբ, որի ժամանակ կարելի է միացնել մեղմ երաժշտություն:

**Կազմակերպել 4-6 անգամ:**

**Երկրորդ տարբերակ-**. Նույն պարագաներիմիջոցով կարելի է այս խաղից հետո աշխատանք տանել երթևեկության կանոնների շուրջ երեխաներին սովորեցնելով շարժումներին զուգահեռ արտասանել հետևյալ քառատողը.

Կարմիրլույս է` սպասի՛ր,

Դեղին լույս է` պատրաստվի՛ր,

Կանաչ լույսն է քեզ ժպտում,





Դե շտապի՛ր ու անցիր:

**<Ո՞Ր ԱՌԱՐԱՆ ՉԿԱ >>**

Խաղի նպատակը -զարգացնել երեխաների ուշադրությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ-Ուսուցչի սեղանին դասավորված են միավանկ, երկվանկ, եռավանկ անուններ ունեցող առարկաներ:

Օրինակ՝ գիրք,տետր,պայուսակ

Խաղի ընթացքը-Աշակերտներից մեկը հրավիրվում է սեղանի մոտ:Նրան առաջարկվում է ուշադիր դիտել սեղանի վրա դրված առարկաները:Միաժամանակ նրան հայտնում են, որ իր դասարանից դուրս գալուց հետո պետք է սեղանի վրայից վերցնեն առարկաներից մեկը:Ինքը պետք է գուշակի, թե որ առարկան է թաքնված, և քանի վանկից է կազմված այդ առարկայի անունը:երեխան դուրս է գնում, ուսուցիչը պահում է առարկաներից մեկը:

Դրսում գտնվող երեխան ուսուցչի հրավերով ներս պետք է գա, ուշադիր դիտի սեղանին դրված առարկաները և որոշի որ առարկան չկա, ասի նրա անունը և վանկերի քանակը:Եթե ճիշտ է որոշում, պարգևատրվում է բուն ծափահարություններով:Իսկ եթե երեխան սխալվում է, պետք է որևէ բան անի՝ դասարանի որոշմամբ՝ արտասանի, երգի, հանելուկ ասի և այլն:

Նպատակահարմար եմ գտնում դասապրոցեսում՝ որպես կրտսեր դպրոցականի ուշադրությունը զարգացնող միջոց, կիրառել նաև **<<Ճիշտասելուկներ>>** և **<<Շուտասելուկներ>>** վանկախաղերը, բառախաղերը:

**<<ՃԻՇՏԱՍԵԼՈՒԿՆԵՐ >>**

**Վե՛ս-վե՛ս-վե՛, ահա մի աղվես,**

**Ա՛վ-ա՛վ-ա՛վ, թռավ մի ագռավ:**

**Ծի՛վ-ծի՛վ-ծի՛վ, թռավ մի արծիվ,**

**Նի՛կ-,նի՛կ-նի՛կ, մի սիրուն տիկնիկ:**

**Թա՛կ-թա՛կ-թա՛կ, շատախոս թուրակ,**

**Յա՛կ-յա՛կ-յա՛կ, երգեցիկ սարյակ:**

**Չու՛կ-չու՛կ-չու՛կ, մի զուլյգ աչուկ,**

**Ա՛նջ-ա՛նջ-ա՛նջ, մի զուլյգ սուր ականջ:**

**Ծա՛փ-ծա՛փ-ծա՛փ, ունեմ երկու ափ,**

**<<ՇՈՒՏԱՍԵԼՈՒԿՆԵՐ >>**

**Լուի՛կ, լուի՛կ, կարմի՛ր լուիկ**

**Կարմի՛ր լուիկ, կանաչ քուիկ:**

**Եվ բուրիկ, և՛ կլորիկ,**

**Անու՛շ, կարմի՛ր՝ քա՛ղցր լուիկ:**

**Իրար մոտիկ երկու ծառ՝**

**Երկու ծիտիկ վրան թառ**

**Մեկը՝ հաստիկ, մեկը՝ ոչ,**

**Մեկը՝ պստիկ, մեկը՝ ոչ:**

**Մաթեմատիկական խաղերի** գլխավոր նպատակը երեխաներին մաթեմատիկական գիտելիքներին հաղորդակից դարձնելն է: Շրջապատող միջավայրից վերցրած տվյալներով կառուցված գվարճալի խնդիրների միջոցով իրականացվում է տեսականի և գործնականի կապը, ինչպես նաև ապահովվում է կրթության և դստիարակության միասնությունը: Աշակերտներին գործնականորեն ցույց է տրվում մաթեմատիկայի կիրառությունը կյանքի տարբեր բնագավառներում, և դա խթանում է նրանց հետաքրքրասիրությունը տվյալ ուսումնական առարկայի հանդեպ: Նրանք զարմանքով և սպասողաբար փնտրում են որոնվող հարցերի պատասխանները, իսկ երբ կարողանում են գտնել, ապա մեծ բավականություն են ստանում դասապրոցեսից: Մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են նոր նյութի հաղորդումը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու, ամփոփելու, ինչպես նաև գիտելիքները ստուգելու նպատակով:

Ելնելով ուսումնական նյութի բովանդակությունից՝ կիրառում են տարբեր խաղեր: Օրինակ՝ Խաղ՝

«**Ով՝ արագ**» - Երկրաչափական պատկերներով ով ավելի արագ կկառուցի տարատեսակ պատկերներ՝ տուն, սունկ, ծաղիկ և այլն: Խաղի այս ձևը կիրառելի է նաև մրցույթներ կազմակերպելիս: Այս դեպքում գրատախտակին երեք շարքով գրում են վարժություններ, յուրաքանչյուր շարքից մեկական աշակերտ մոտենում է գրատախտակին, լուծում վարժությունը և նստում տեղը: Մոտենում են հաջորդ աշակերտները: Հաղթում է այն շարքը, որի բոլոր անդամները արագ և ճիշտ լուծում են վարժությունները: Ակտիվացնող խաղ է «**Գտնել սեփական տեղը**» - ուսուցիչը աշակերտներին բաժանում է քարտեր, որոնցից մի քանիսի վրա գրված են արտահայտություններ, որոշների վրա՝ դրանց պատասխանները: Աշակերտները պետք է այնպես կանգնեն, որ յուրաքանչյուր արտահայտության կողքը լինի նրա պատասխանը: Հանելուկ-խնդիրները նպատակահարմար է առաջադրել դասի վերջում, որպեսզի երեխաները տանը նույնպես հնարավորություն ունենան մտածելու տվյալ առաջադրանքի ուղղությամբ: Մաթեմատիկական հանելուկների օրինակ է

**27: (19-16) =9**

Երկու պապիկ միասին,

Երկու տատիկ միասին,

Նստարանին նստեցին,

Թոռնիկներին գրկեցին,

Երկուսն էլ 81 տարեկան:

Երկուսն էլ 64 տարեկան:

**(9x9=81) (8x8=64)**

Մաթեմատիկական խաղերի այլ օրինակներ են՝

**ՃարոՆնակի՛ր հաշվել** – հարմար է կազմակերպել թվարկություն ուսուցանելիս, որի նպատակն է սովորեցնել հաշվել՝ սկսած ցանկացած թվից: **Գնալով պակասեցրու** – այս խաղը կիրառվում է հատկապես հետհաշվարկ կատարելիս:

**Պատասխանի՛ր անմիջապես** – թվաբանական բոլոր գործողություններն աշակերտների մեջ ամրակայելու միջոցներից մեկն է:

**Գտնել մտքում պահած թիվը** – այս խաղի ժամանակ ուսուցիչը հաջորդաբար ասում է գործողություններ, իսկ աշակերտները կատարում են պահանջվող հաշվարկումները: Մաթեմատիկական խաղերի ժամանակ կարող ենք կիրառել

օրինակ աշխատանքի ուսուցման դասաժամին պատրաստված պարագաներ՝ այսպիսով ապահովելով միջառարկայական կապը:

**Երաժշտական խաղերը** երեխաների ամենազվարճալի գործունեության տեսակներից են՝ ուղղված երաժշտառիթմական խնդիրների լուծմանը: Խաղի ընթացքում երեխայի շարժումները դառնում են ավելի վարժ և համակարգված, զարգանում են դրական որակներ: Երաժշտական խաղերը սկսվում են երաժշտության ակտիվ ունկնդրումից, ինչը պահանջում է անմիջական արձագանք, երաժշտության և երաժշտական կերպարի ընկալում: Առանձնացվում են երաժշտական խաղերի երկու տեսակ՝ **սյուժետային** (որոշակի նախապատմությամբ, սյուժեով) և **ոչ սյուժետային** (միայն վարժանքներ):

Տարրական դասարաններում սյուժետային խաղերի ընթացքում երեխաները կատարում են կենդանիների պարզագույն նմանակումներ. Թռչնակը թափահարում է թևերը, նապաստայը թռչկոտում է և այլն: Խաղային գործունեության միջոցով իրականացվող երաժշտագեղագիտական դաստիարակության հիմնական խնդիրներից կարևորվում են երեխաների՝ երաժշտական ռիթմի և լսողության զարգացումը, երաժշտաստեղծագործական կարողությունների բացահայտումը: Երեխաների ակտիվ երաժշտական գործունեության միջոցով իրականացվող երաժշտական զարգացումը կազմակերպվում է հետևյալ ուղղություններով. *Յուզական արձագանք՝* երաժշտության հանդեպ – աշակերտները ոչ միայն արձագանքում են երաժշտության տրամադրությանը, այլև համարժեք վերաբերմունք են ցուցաբերում իրենց հասկանալի ինտոնացիաներին՝ հիացմունք, տխրություն, հարց, պատասխան և այլն: *Երաժշտական հիշողություն և մտածողություն* – երաժշտադիդակտիկ խաղերի արդյունքում արագորեն ավելանում է երեխաների երաժշտական տպավորությունների պաշարը: Երեխան մտապահում է մի քանի երաժշտական ստեղծագործություն և ճանաչում դրանք: Տարրական դասարանների աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններից է այն, որ նրանք սիրում են այն երգերը, որոնք յուրացրել են փոքրիկ պատմություններին միահյուսված: *Երաժշտասենսոր զգայարանների զարգացում* – աշակերտները սկսում են տարբերել երաժշտական տարրական արտահայտչամիջոցները՝ հակադիր ռեգիստրները, նվագարանների ձայներանգները, երաժշտության բնույթը, տեմպն ու ուժգնությունը: Երեխաների խոսքային կարողություններին զուգահեռ զարգանում են նաև երգչային գործունեությունը: Աշակերտները հաճույքով են կատարում փոքրիկ երգեր պարզ մեղեդիներով և կրկնվող խոսքերով, ձայնակցում են կրկնվող ֆրազներին և վերջնահատվածներին: Տարրական դասարանների աշակերտների համար ամենամատչելին երաժշտական հնչյունի

բարձրության ընկալումն է, քանի որ նրանց երաժշտական գործունեությունը հիմնականում առնչվում է երգերի և դրանց մեղեդիների ունկնդրմանը: Այդ պատճառով էլ այդ տարիքում խաղերը պետք է կապված լինեն հնչյունի տարբեր բարձրությունների ընկալման հետ: Օրինակ՝ արջը երգում է ներքևի ռեգիստրում, նապաստակը՝ միջին, ճնճողականները՝ վերին ռեգիստրում: Կարելի է այդ բոլորը կապել դաշնամուրի ստեղնաշարի հետ: Կարելի է կատարել նաև խաղային վարժություններ. ցածր հնչյունների ժամանակ ցուցադրել ստամոքսի բարձրության մակարդակին, միջին ռեգիստրի ժամանակ՝ կրծքի, վերևի ռեգիստրի դեպքում՝ գլխի մակարդակին

օրինակ՝ Կարելի է նվագել նաև բոլոր գամմաները ներքևից վերև, իսկ երեխաները կքանստած դիրքից աստիճանաբար հնչյունների բարձրությանը համապատասխան բարձրանում, կանգնում են:

Պետք է նշենք, որ երաժշտական խաղերն ունեն յուրահատուկ առանձնահատկություն. վերջիններս աշակերտներին փոխանցում են ոչ միայն երաժշտական գիտելիքներ, այլև նպաստում են այլ առարկաների ավելի դյուրին ընկալմանը: Օրինակ՝ երեխան շատ ավելի արագ կարող է ըմբռնել տեքստը, եթե այն զուգակցվի համապատասխան երաժշտական մոտիվներով, կամ անգիր անել բանաստեղծությունը՝ այն երգելով:

## ԵՆՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Այսպիսով, որպեսզի կրտսեր դպրոցականի մոտ զարգանա մտածողությունը, հիշողությունը և երևակայությունը, պետք է բարձր մակարդակի վրա լինի նրա ուշադրությունը:

Չաշվի առնելով այն հանգամանքը, որ կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն զարգացման տարբեր առանձնահատկություններ, նրանց մոտ ուշադրությունը օժտված է տարբեր հատկություններով և այդ հատկությունները զարգանում են տարբեր չափերով, անհրաժեշտ է ուսուցումը զուգորդել երեխաների մտքին ու հոգուն հարազատ լեզվատրամաբանական զարգացնող, դիդակտիկ խաղերով:

Ուսուցանող և դիդակտիկ խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն: Չարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները:

Ճիշտ կազմակերպված խաղը, հաշվի առնելով նյութի առանձնահատկությունները, մարզում է հիշողությունը, օգնում աշակերտներին զարգացնել խոսքի հմտություններն ու կարողությունները, խաղը խթանում է աշակերտների մտավոր գործունեությունը, կենտրոնացնում է ուշադրությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունը առարկայի նկատմամբ, խաղը աշակերտների պասիվությունը հաղթահարելու մեթոդներից մեկն է, որպես թիմի մաս, յուրաքանչյուր աշակերտ պատասխանատու է ամբողջ թիմի համար, յուրաքանչյուրը շահագրգռված է իր թիմի լավագույն արդյունքով, յուրաքանչյուրը ձգտում է կատարել առաջադրանքը հնարավորինս արագ և հաջողությամբ: Այսպիսով, մրցույթը նպաստում է բոլոր աշակերտների կատարողականի բարձրացմանը: Մանկավարժության բնագավառում խաղի նպատակը ի վերջո գիտելիքի, գիտության, գրքերի, ուսուցանվող առարկաների նկատմամբ հետաքրքրությունն առաջացնելն է: Իսկ եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի հենքում, ապա կարող ենք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ ուսումնական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Ամփոփելով վերը նշվածը՝ ներկայացնենք մի քանի **առաջարկություններ** տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրման և օգտագործման վերաբերյալ.

1. Խաղի ուսուցման ձևերը խորհուրդ է տրվում ներդնել աստիճանաբար՝ սկսած պարզից, աստիճանաբար բարդացնելով խաղի կանոնները, դրա վարման ձևերը:

2. Խաղային տեխնոլոգիաները ուսումնական գործընթաց ներդնելու սկզբնական փուլում խորհուրդ է տրվում օգտագործել կարճ խաղեր՝ 10-15 րոպե: Օրինակ՝ աշակերտների մոտ առաջին դասերից առարկայի նկատմամբ հետաքրքրությունն արթնացնելու համար նյութի բացատրությունը կարող է ուղեկցվել հեքիաթներով, խաղային իրավիճակներով, որոնցից առաջարկվում է տրամաբանական եզրակացություն անել:

3. Խաղի պարզ կանոններին տիրապետելուց հետո կարող եք անցնել բարդ խաղային ձևերի՝ թեմայի նյութը համախմբելու և ընդհանրացնելու համար:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ՀՂՈՒՄՆԵՐ

1. Ջուլիետա Գյուլամիրյան «ԽԱՂԱԼՈՎ ՍՈՎՈՐԵՆՔ»,
2. Երևան, « Չանգակ-97», 2009
3. Սարգսյան Վաչագան, ԱՅԲԲԵՆԱՐԱՆ:Մերթողական ձեռնարկ [41-43]
4. Երևան, « Մակմիլան-Արմենիա», 2006
5. Հ. Ս. Հարությունյան, Խաղալով սովորում ենք մաթեմատիկա, Երևան, 2003
6. «Նախաշավիղ» գիտամերթողական հանդես 2.2015
7. «Նախաշավիղ» գիտամերթողական հանդես 3-4.2009
8. «Նախաշավիղ» գիտամերթողական հանդես 5.2015
9. [https://chalikyansusanna.home.blog/2019/12/08/%D5%AF%D6%80%D5%BF%D5%BD%D5%A5%D6%80-\[2\]](https://chalikyansusanna.home.blog/2019/12/08/%D5%AF%D6%80%D5%BF%D5%BD%D5%A5%D6%80-[2])
10. [https://4melblog.wordpress.com/2020/06/10/%D5%B0%D5%B8%D5%A4%D5%BE%D5%A1%D5%AE-2/\[6\]](https://4melblog.wordpress.com/2020/06/10/%D5%B0%D5%B8%D5%A4%D5%BE%D5%A1%D5%AE-2/[6])
11. [https://innostud.am/application/library/bc35e16d.pdf\[6\]](https://innostud.am/application/library/bc35e16d.pdf[6])