



«ՍԵՎԱՆԻ Խ.ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ **ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԸ Ա ԽԱՂԱՅԻՆ**
ԻՐԱՎԻՃԱԿՆԵՐԸ՝ ԻՔՐԱ **ԳԻՏԵԼԻՔՆԵՐԻ ՆԿԱՏԱՍԲ**
ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԽԹԱՆՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

ՀԵՂԻՆԱԿ

ԼԱՐԻՍԱ ՔՈՉԱՐՅԱՆ

ԽՈՒՄԲ/ԱՌԱՐԿԱ/

ԴԱՍՎԱՐ

ԴԵԿԱՎԱՐ

ԱՐՄԵՆՈՒՅԻ ՄԵԼՔՈՆՅԱՆ

ՍԵՎԱՆ 2023

Բովանդակություն

Ներածություն.....	3
Դիդակտիկ խաղեր և խաղային իրավիճակներ, որոնց կհանդիսանան տարրական դասարաններում սովորողների մոտ գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների խթանման միջոց.....	6
Մտագրոհ-ԽԱՂ.....	Ошибка! Закладка не определена.
Ուսուցչի դերը խաղեր ընտրելիս	7
Թումանյանը խաղի մասին.....	9
Երեխաների պահանջմունքները և սովորելու դրդապատճառները.....	12
Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ	13
Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում.....	16
Եզրակացություն	18
Օգտագործված գրականության ցանկ	Ошибка! Закладка не определена.

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

Ներածություն

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է.

Դիդակտիկ խաղերի և խաղային իրավիճակների միջոցով երեխաների մոտ խթանել
հետաքրքրություն գիտելիքների նկատմամբ

Վերոնշյալի համաձայն սահմանվում են հետազոտության հետևյալ խնդիրները.

- Ուսումնասիրել տարրական դասարաններում սովորողների ուսումնական գործընթացում դիդակտիկ խաղերի և խաղային իրավիճակների իրականացման գործընթացը:
- Ուսումնասիրել երեխաների տարիքին համապատասխան պահանջմունքները և սովորելու դրդապատճառները
- Պարզել տվյալ տարիքային խմբի երեխաների ուսումնական գործընթացում խաղային իրավիճակների անհրաժեշտությունը
- Ապացուցել, որ ուսումնական գործընթացում խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել ու զարգացնել աշակերտերի ստեղծագործական կարողությունների, հաշվողական և լեզվական հմտությունների, համագործակցելու, հաղորդակցվելու, տարբեր իրավիճակներում ինքնուրույն կողմնորոշվելու ունակությունները:

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

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

Դասապրոցեստում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հասկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները Դասապրոցեստում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հասկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով:

Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը :Այսպիսով կարող եմ ասել,որ դիդակտիկ խաղերը և խաղային իրավիճակները հանդիսանում են գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների խթանման միջոց:

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

«Խաղը պետք է այնպես կազմակերպվի, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը»:
Հենսել

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

«Երեխայի խաղերը պետք է կանխատեսեն ապագայի լուրջ պարապմունքները»:
Արիստոտել

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

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

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

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

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

Խաղ ասելիս կարող ենք գրել հետևյալ բառերն ու բառակապակցությունները.

ճանաչողական հետաքրքրություն, գիտելիքների ձեռքբերում, համագործակցային հմտություններ, խաղային իրավիճակներ, ինքնահաստատում, արժեհամակարգի ձևավորում, երևակայական կարողություններ, ստեղծագործական ունակություններ, անհատականություն:

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

Վ.

Ա.

Սուխումլինսկի

Այո, ինչպես ասել է Սուխումլինսկին, կայծից կրակն է վառվում և հենց գիտելիքների հաղորդումը կայծ պիտի գցի յուրաքանչյուր կրտսեր տարիքի դպրոցականի մեջ: Երեխան աննկատ պիտի ներգրավվի նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու գործընթացում, պիտի որոնի և գտնի նորը՝ միայն տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերի օգտագործմամբ և խաղային իրավիճակներում հայտնվելով:

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

Հոգեբանների կարծիքով խաղը երեխայի հոգեկան գործառույթների զարգացման կարևոր միջոց է: Այն նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է: Խաղի միջոցով ձևավորվում են բոլոր որակներն ու հատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի կարևորագույն հատկանիշը հարկադրանքի բացառումն է: Պարտադրել երեխային խաղալ նշանակում է այդ գործընթացը դարձնել նրա համար ձանձրալի և անիմաստ: Երեխան միայն իր բացարձակ կամքով պիտի ընդգրկվի խաղում կամ դուրս գա խաղից: Չպետք է սահմանափակել երեխայի ազատությունը՝ ստիպելով կամ համոզելով նրան խաղալ: Խաղային գործունեության հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրության զգացումն է: **Հոգեբան և մանկավարժ Շալվա Ամոնաշվիլին նշում**

է. <<Խաղային գործունեության մեջ ազատ ընտրության զգացումը երեխայի համար դառնում է անհրաժեշտություն: Եվ ամեն մի գործունեություն, որը երեխային տալիս է այդ զգացումն ապրելու հնարավորություն, մոբիլիզացնում է նրա բոլոր ուժերը, և երեխան ամբողջությամբ ու անարգել ցուցաբերում է դրանք>>:

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

Ուսուցչի դերը խաղեր ընտրելիս

Խաղը թեթևացնում է սխալների և անհաջողությունների ազդեցությունը, բայց չի առաջացնում հիասթափություն: Այստեղ կարևոր է ուսուցչի հմտությունը. նա պետք է բացատրի, որ խաղը կարևոր է միայն այն ճանաչելու, նոր գիտելիքներ ստանալու, ճիշտ և արագ կողմնորոշվելու համար, ինչպես նաև զվարճանալու և թարմանալու համար է: Ուսուցիչը, լինելով հմուտ մանկավարժ, պետք է տարբեր համեմատությունների միջոցով բացատրի, որ յուրաքանչյուր հաղթանակ խաղերին ցանկությամբ և կանոնավոր մասնակցելով է ձեռք բերվում, իսկ պարտությունը հաղթանակի սկիզբն է, որից պետք չէ տխրել կամ հուսահատվել, այլ անհրաժեշտ է նաև ինքնուրույն հորինել, ստեղծել նոր խաղեր, առաջարկել հասակակիցներին, փորձել խաղալ ծանոթ և անծանոթ միջավայրերում: Խաղերի և խաղընկերների բազմազանության պայմաններում երեխան մեկ կպարտվի, մեկ հաղթող կճանաչվի՝ հնարավորություն ստանալով կողմնորոշվելու՝ ինչ գիտի և ինչ կարող է անել ինքը, իսկ ինչը՝ ոչ:

Երևակայության զարգացումը դիդակտիկ խաղերի և խաղային իրավիճակների միջոցով: Խաղն անփոխարինելի միջոց է երեխայի երևակայությունը զարգացնելու

համար: Երևակայական պատկերն այստեղ հանդես է գալիս որպես խաղային գործունեության ծրագիր: Երեխաները, խաղի միջոցով սնելով իրենց երևակայությունը,

խորացնում և ամրապնդում են անձի շատ արժեքավոր հատկություններ՝

համարձակությունը վճռականությունը, կազմակերպվածությունը, հնարամտությունը: Այսպիսով խաղը հանդես է գալիս ոչ միայն հետազոտության միջոց, այլ նաև որպես հնարամտության դրսևորման ձև: Ահա մի դիդակտիկ խաղի օրինակ. նախապես երեխաներին ծանոթացնել 5-7 երկրների դրոշներին: Դասարանը բաժանել 2-3 թիմերի: Թիմերի ներկայացուցիչները մոտենում են և փակ աչքերով վերցնում են մեկական դրոշ: Ջարգացնելով երևակայությունը՝ թիմի անդամները մյուս մրցակիցների առջև ցուցադրում են կամ բացատրում են տվյալ դրոշն ունեցող երկրի մարդկանց, նրանց արտաքինը, սովորույթները հնարավոր է ցուցադրել կամ պատմել: Մյուս թիմերի երեխաները գուշակում են: Չգուշակելու դեպքում ասվում է ճիշտ պատասխանը և խաղը շարունակվում է: Այս խաղը սովորեցնում է ճանաչել երկրների դրոշները, ծանոթանալ երկրների սովորույթներին, հետազոտել և համեմատել ժողովուրդներին հայրենի երկրի ժողովրդի հետ, գտնել ընդհանրություններ և տարբերություններ, կարողանալ համառոտ ներկայացնել, հնարամտորեն ցույց տալ տվյալ ժողովրդին բնորոշ հատկանիշները: Այսպիսով խաղը միացնում է «Մայրենի»-ն «Ես և շրջակա աշխարհը» առարկային:

Խաղ-2

Դասարանը բաժանել թիմերի և տալ տարբեր հեքիաթների հերոսների նկար-պատկերներ: Երեխաները պետք է հերոսներին դնեն այնպիսի խճճված իրավիճակներում, որ մրցակիցները, երևակայությունը զարգացնելով, գուշակեն հեքիաթների անվանումները կամ հերոսներին: Այս խաղը զարգացնում է նաև բանավոր խոսքը, երևակայությունը, ստեղծարար մտածողությունը և հետաքրքրասիրություն է առաջացնում ընթերցել հեքիաթներ: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում է ու զարգանում, այլ նաև խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղօրոք սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: Խաղը երեխայի համար բնական պահանջմունք է, ազատ գործունեություն, իսկ ուսուցչի կողմից ուսումնաճանաչողական նպատակների հասնելու միջոց: Անհրաժեշտ է մեծ ուշադրություն դարձնել խաղի ազատության,

սպոնտանության պահպանմանը՝ հետևելով, որ երեխան խաղալիս չկաշկանդվի, հաճույք ստանա իր խաղից և պահպանի խաղի կանոնները: Խաղն ուսուցչի օգնականն է ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու,

8

գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրասիրությունները խթանելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Թումանյանը խաղի մասին

Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա 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»: Թումանյանն այն համոզմանն էր, որ երեխան խաղում, ամեն ինչ ընկալում է ուրախ ձևով, ինչը չափազանց կարևոր է նրա ընդհանուր զարգացման համար:

Հայ մեծ բանաստեղծը երեխաների համար ստեղծեց հայրենագիտական խաղեր: Նա գտնում էր, որ երեխաների համար խաղն անհրաժեշտություն է, մանկության ուղեկից, որը սնում է մանկան միտքը, նրան հաղորդում բազմապիսի գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին: Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»:

Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ /«Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական

առաձներ>> «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ»/:

Տ արրական դասարաններում հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Ուսուցիչը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և կանոնները պետք է հասկանալի լինեն երեխաներին, խաղի բովանդակությունը պետք է համապատասխանի աշակերտների գիտելիքների մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանակն ու տևողությունը՝ չափավոր: Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացմանը 9

և հետաքրքրությունների ձևավորմանը: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմեր: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է ն՛կրթել, ն՛ դաստիարակել: Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորվում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերի տեսակներից կարելի է առանձնացնել այն ուսուցողական-դիդակտիկ խաղերը, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրապնդելու և ամփոփելու նպատակով: Երկրորդ դասարանում մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացվող բառակազմական և վերլուծական-գործնական աշխատանքները, որոնք կազմակերպվում են խաղերի ձևով, նպաստում են սովորողների՝ հայրենիքի ճանաչողության խորացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդաձանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն առավել զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են հաճախակի կազմակերպվող

բառավերլուծական բնույթի մի շարք խաղեր, որոնց ժամանակ աշակերտներն առիթ են ունենում ընտրելու արմատը կամ ածանցը: Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ:

Խաղ-1 .դասարանը բաժանվում է չորս հոգանոց խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է պաստառ, որի վրա նկարված է ծաղիկ: Մեջտեղում գրված արմատ-բառի (օրինակ՝ արև,զանգակ) օգնությամբ

սովորողները տրված ժամանակի ընթացքում թերթիկների վրա գրում են բառարմատ կամ ածանց, որոնք կցվում են բառին, և ստացվում է նոր՝ բարդ կամ ածանցավոր բառ/արևածաղիկ,զանգակածաղիկ/:

Այս խաղն էլ միջառարկայական կապ է ստեղծում <<Ես և շրջակա աշխարհը>>առարկայի և<<Մայրենի>>-ի միջև:Զարգանում է թե երեխայի խոսքը,թե ճանաչում է բնությունը,թե զարգանում է գեղագիտական ճաշակը:Մեկ այլ խաղ,որի նպատակն է բառեր կազմելու,կարդալու,ամբողջական բառապատկերն ընկալելու,թիմով աշխատելու կարողությունների զարգացումը:

<<**Բառերի գործարան**>> խաղի կահավորման համար անհրաժեշտ էԱ3 չափի ցուցադրապաստառներ կամ տառադարաններ:Հաճախակի գործածվող տառերից պատրաստել մի քանի հատ:Խաղի ընթացքը.Խաղացողներին բաժանել 4-5 հոգանոց խմբերի:Յուրաքանչյուր խմբի տալ մեկ ցուցադրապաստառ և տառաքարտեր կամ տառադարան,գրելու թուղթ և գրիչ: Խաղի յուրաքանչյուր փուլի համար նախապես ընտրվել են տառեր:Օրինակ՝1-ին փուլի տառերն են՝ ա,ս,ր,կ,մ,ու,զ,ո,ե,ն,,Ս,Կ:Բոլոր խմբերը տրված ժամանակում պետք է կազմեն հնարավորինս շատ բառեր և գրեն:Ժամանակը լրանալուց հետո խմբերը հերթով ներկայացնելու են կազմած բառերը:Կհաղթի այն խումբը,որն առավելագույն թվով բառեր կստեղծի <<գործարանում>>:Հաջորդ փուլի համար կընտրվի այլ տառախումբ

Խաղ3-<<Ցատկոտեք և բառը բաժանեք վանկերի>>.

Խաղի նպատակն է բառերը վանկատելու,բառի վանկահնչյունային կառուցվածքը որոշելու կարողությունների զարգացում,մտավոր և ֆիզիկական լարվածության թոթափում: Խաղի կահավորումը.նախապատրաստել ցատկապարան կամ գնդակ: Խաղի ընթացքը.Խաղի մասնակիցներին բաժանել գույգերի:Երեխաները խաղալու են գույգերով:Զույգ կազմող

մասնակիցները կանգնելու են դեմ դիմաց:Մեկը պետք է բառեր ապի,իսկ մյուսը,ցատկապարանով ցատկելով /կամ գնդակը հատակին խփելով/,նրա առաջարկած բառերը պետք է բաժանի վանկերի:Պարանի յուրաքանչյուր պտույտը կամ յուրաքանչյուր ցատկը համապատասխանում է բառի մեկ վանկին:Մյուս գույգերը ցատկողի հետ միաժամանակ պետք է առաջարկված բառը ծափերով բաժանեն վանկերի:Սխալվելու դեպքում ցատկապարանը կամ գնդակը կփոխանցի հաջորդ գույգին:

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ինտենսիվ զարգանում և հարստանում է երեխայի **խոսքը**: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացին՝ ապահովելով հարուստ խոսքային միջավայր /գրքերի ընթերցում, ֆիլմերի դիտում, խոսքի ունկնդրում/, ստեղծելով դասաժամերին արտահայտվելու և շփվելու հնարավորություններ, ձևավորելով բավարար բառապաշար, ձևավորելով գեղեցիկ խոսք օգտագործելու

պահանջումնք և այլ:Կարելի է դիտել <<Պինգվին Վինը>>մուլտֆիլմը կիսատ և առաջարկել կանխագուշակել ֆիլմի ընթացքը,ավարտը,հերոսների քանակը և այլն: Այդպես կզարգանա երեխաների թե բանավոր խոսքը,թե ստեղծագործական երևակայությունը:

Երեխաների պահանջումները և սովորելու դրդապատճառները

Մեծ է նաև երեխայի **շարժվելու պահանջումները**, հետևաբար, ուսուցիչը ուսումնական գործընթացը կազմակերպելիս պետք է կիրառի շարժողական խաղեր, որոնք նպաստում են երեխայի ուշադրության զարգացմանը, կենտրոնանալու կարողությանը: Ուսուցիչը նաև կարող է հմտորեն կազմակերպել երեխաների հանգիստը՝ ներառելով խաղային իրավիճակներ, շարժողական վարժություններ, որոնց ընթացքում երեխան լիցքաթափվում է և կարողանում արդյունավետ շարունակել ուսումը: Կրտսեր դպրոցականի համար նաև չափազանց կարևոր է **նոր տպավորություններ ստանալու պահանջը**, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ: Այս պահանջը առաջնորդում է երեխայի զարգանալու, դրդապատճառների նոր համակարգ ձևավորելու ընթացքը:

Ողջ համակարգում կարևոր դեր են խաղում **սոցիալական դրդապատճառների** ձևավորումը, որն ի հայտ է գալիս 2-րդ և 3-րդ դասարաններում: Աշակերտի համար կարևորվում են ուսուցչի գովասանքը, գնահատականը, ավելի ուշ հասակակիցների կարծիքը իր անձի վերաբերյալ: Այս ամենը

նպաստում է երեխայի կողմից սոցիալական իր նոր դերերի գիտակցմանը, իր Ես-ի ինքնահաստատմանը: Երեխայի դրդապատճառների առաջացման, հետաքրքրության պահպանման, Ես-ի ինքնահաստատման գործընթացում չափազանց կարևորվում է ուսուցչի դերը:

Կրտսեր դպրոցականի մոտ առաջնային են նաև **բարոյական դրդապատճառների** ձևավորումը, ինչում կարևոր դեր են խաղում իդեալների ձևավորումը, որոնք կրում են շատ հստակ բնույթ /հիմնականում տարբեր գրքային կամ հեռուստատեսային հերոսներ/, փոփոխական են և ազդում են իրենց արտաքին կողմերով:

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի **զգացմունքների** բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի

զսպված: Դրական զգացմունքերը այժմ առաջանում են որ միայն հաճելի խաղ խաղալուց

և հաճույք ստանալուց, այլ որոշակի մտավոր գործունեություն կատարելուց, դժվարություններ հաղթահարելուց, մրցակցությունից: Երեխան ծանոթանում է կյանքի տարբեր սոցիալական դերերի, նրա մոտ զարգանում են բարոյական զգացմունքները: Տեղի է ունենում առկա բարոյական նորմերի, կանոնների ինտենսիվ ներքնայնացում: Այս գործընթացում կարևորվում է մեծահասակի դերը, որը կարող է ներկայացնել երեխային ընդունելի վարքաձևեր, նորմեր, կանոններ, զարգացնել բարոյական ինքնագիտակցությունը: 8-9 տարեկանում ի հայտ է գալիս զգացմունքների տարբերակում՝ վատն ու լավը փախարհիվում են տարբեր զգացմունքների գիտակցմամբ և արտահայտմամբ: Զարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ

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

պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվելով սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները:

Իմացական ոլորտի զարգացում: Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից են **հիշողությունը և ուշադրությունը**: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունների, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում /իմաստային տարրերի բաժանում, իմաստային խմբավորում, համեմատություն և այլ/ և վերարտադրման հնարներ: Երեխան սկզբնական փուլում

13

դժվարանում է մտապահվող նյութի մեջ իմաստային տարրեր առանձնացնել, ինչը անհրաժեշտ է հմտացնել սկսած տարբեր նկարների և փոքր տեքստերի, խաղերի միջոցով:

Ահա մի քանի հիշողությունը և ուշադրությունը մարզող խաղեր.

Խաղ1- «Մրգերի զամբյուղ» խաղի նպատակն է ուշադրության, հիշողության, ճարպկության զարգացումը, մրգերի անվանումների ուսուցանումը: Ընտրվում է խաղավար՝ «գնորդը», որի դուրս գալուց հետո երեխաները պետք է ընտրեն մրգերի անվանումներ և նստում են շրջանով: Ներս մտնելով՝ «գնորդն» ասելու է.

-Ես գալիս եմ շուկայից. գնել եմ տանձ ու խնձոր: Լսելով իրենց անունները՝ «տանձն» ու «խնձորը» պետք է փոխվեն իրենց տեղերով: այդ ժամանակ «գնորդը» փորձելու է զբաղեցնել նրանցից մեկի տեղը: Եթե դա նրան հաջողվի, կանգնած մնացած խաղացողը կդառնա «գնորդ...» իսկ եթե ոչ, «գնորդը» դուրս կգա խաղից, և կընտրվի նորը:

Խաղ 2 «Ծովն ալեկոծվում է» նպատակն է ուշադրության, հիշողության, կոորդինացիայի զարգացումը:

Պետք է միացնել Չայկովսկու «Կարապի լիճը» բալետի երաժշտությունը, որն օգտագործվում է իբրև ազդանշան:

Ընտրվում է խաղավար, մյուս մասնակիցները «ալիքներ» են:

Խաղավարը բարձրաձայն հաշվելու է. «Ծովն ալեկոծվում է, մեկ: Ծովն ալեկոծվում է, երկու: Ծովն ալեկոծվում է. երեք: Ծովի ալիքներ, քարացեք»: Երաժշտությունը դադարելուն պես բոլոր «ալիքները» պետք է «քարանան»: Խաղավարն անցնելու է «քարացած ալիքների միջով: Հենց որ շրջվի, «ալիքները» կարող են խաղավարից աննկատ փոխել իրենց դիրքը: Եթե խաղավարին հաջողվի նկատել փոփոխությունը և ճիշտ նկարագրել այն, դիրքը փոխած «ալիքը կամ ալիքները» դուրս կգա խաղից:

Ուսումնական գործընթացը, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների ձեռքբերումը ենթադրում է աշակերտի ինքնակառավարում, ինչը հնարավոր է իրականացնել լավ զարգացած *կամաձին ուշադրության* դեպքում: Ուսման սկզբնական շրջանում երեխային գրավում է երևույթների միայն արտաքին կողմը, իսկ ուսուցչի դերը կայանում է նրանում, որ պարբերաբար սովորեցնի դիտողականությանը, երևույթների էության ըմբռնմանը, հասկացմանը և այլն: Նպատակահարմար է, օրինակ, խնդրել երեխային ստուգել իր ընկերոջ կամ իր գրածը, համեմատել սկզբնական նյութի հետ, զննել և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը:

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

Պիղակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում

Խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Արդյունքում նրան թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր: 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 ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Հետևաբար, կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկական խաղի հետևյալ բնութագրումները:

15

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ:
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոփոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն:
3. Երեխայի սոցիալականացման ու նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև:
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն:
5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկանի զարգացումը:

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

Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են երեխայի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ,

անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Մյուստեղերային 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: Մյուստեղերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է: Դերերի միջոցով երեխաները նույնացվում են իրենց սյուժեի 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 ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է:

16

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

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

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

«Քնքուշ ձեռքեր» խաղի նպատակը զգայական ընկալման զարգացումն է, լարվածության թոթափումը: Մեղանին դնել տարբեր առարկաներ, օրինակ՝

մորթի, վրձին, բամբակ, գնդակ, օղեր, մկրատ, թերթ և այլն: Խաղավարը հերթով կապում է խաղացողների աչքերը և մերկացնելով խաղացողի ձեռքը մինչև արմունկը՝ ինչ-որ առարկա է սահեցնում նրա թևի վրայով: Խաղացողը պետք է կռահի ՝ ինչ է <<քայլում>> իր թևի վրայով ր և նկարագրի իր զգացողությունները:

Ամփոփելով վերն ասվածը՝ կարելի է ասել, որ ուսուցողական խաղերի միջոցով հնարավոր է ձևավորել և զարգացնել աշակերտների ստեղծագործական կարողությունները, մասնավորապես հաշվողական և լեզվական հմտությունները:

Խաղերն օգնում են ուսուցչին առավել մատչելի տարբերակով ներկայացնելու դասի թեմատիկան՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները:

Եզրակացություն

Աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը, գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրասիրությունների խթանումն արդի կրթության հիմնական խնդիրն է: Աշակերտների ճանաչողական գործունեությունը, գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրասիրությունները խթանելու համար առաջարկում եմ երկար դասամիջոցներին հաճախակի կազմակերպել դիդակտիկ: Սպորտային միջոցառումների ժամանակ ևս ընդգրկել և անցկացնել դիդակտիկ խաղեր: Այս դեպքում նույնիսկ անտարբեր և անհամարձակ երեխան իրեն ազատ կզգա: Նորարարական տեխնոլոգիաներն ու բազմազան մանկապատանեկան գրականությունը մեծ հնարավորություն են տալիս երեխաներին ճանաչելու աշխարհը յուրովի: Այստեղ է, որ կարևոր է ուսուցչի դերը աշակերտին ճիշտ ուղղորդելու, կողմնորոշելու, սովորեցնելու համար: Բազմաթիվ տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս դասերն անցկացնել խաղալով: Խաղային իրավիճակները միջոց են երեխաներին մշտապես հետաքրքրված պահելու, գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրասիրություն առաջացնելու համար: Այդ խաղերն աշակերտներին դարձնում են արագաշարժ, հնարամիտ, տրամաբանող, արագ կողմնորոշվող, հեշտությամբ գիտելիքներ ձեռքբերող, ձկուն, կազմակերպված, թիմային միջավայրում միասնական, փոխօգնությամբ աշխատող, հանդուրժող, մրցունակ: Այս հմտությունները աննկատ դաստիարակում են երեխային և օժտում նոր հմտություններով ու կարողություններով:

Օգտագործված գրականություն

1. Ջ.Գյուլամիրյան,Հայոց լեզվի տարրական ուսուցման մեթոդիկա,Երևան-2006
2. Ա.Բալայան,200 խաղ ,Երևան-2007
3. Ա.Արդուրյան,Դիդակտիկ խաղերի ուսուցողական նշանակությունը տարրական դասարաններում