

Լևոն Միրիջանյաի անվան հ.155 հիմնական դպրոց

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրտսեր
դպրոցական տարիքում

Ղեկավար՝ Թամարա Միրզոյան

Ուսուցիչ՝ Մելինե Դավթյան

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
1.Գլուխ 1.Կրտսեր դպրոցական տարիքի սովորողների տարիքային առանձնահատկությունները	7
1.1Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների հիմնական առանձնահատկությունները.....	7
2.Գլուխ 2 Խաղային գործունեությունը կրտսեր դպրոցական տարիքում.....	9
2.1 Խաղային գործունեությունը կրտսեր դպրոցական տարիքում.....	9
3. Գլուխ 3. Հետազոտական աշխատանք.....	14
3.1 հետազոտության ընդհանուր ռազմավարությունը	14
3.2 Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն	16
Եզրակացություններ.....	30
Առաջարկություններ.....	31
Գրականության ցանկ.....	32

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը: Կրտսեր դպրոցական տարիքը կյանքի կարևորագույն փուլերից մեկն է, որից կախված է երեխայի իմացական ոլորտի և անձնավորության զարգացման մակարդակը, ինչպես նաև սովորելու հետագա ցանկությունը և կարողությունը, սեփական ուժերի նկատմամբ վստահությունը:

Սոցիալական կարգավիճակի փոփոխության արդյունքում երեխան դուրս է գալիս ընտանիքի սահմաններից՝ ընդլայնելով հաղորդակցման շրջանակը:

Նոր սոցիալական դերին երեխաներն անպատրաստ են իրենց անհատական առանձնահատկությունների, ուսուցման դրդապատճառների, գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների յուրացման տեսանկյունով: Թերևս դա է պատճառը, որ երեխաների զգալի մասը շահագրգիռ են, սիրում են խաղերի միջոցով իրենց պատկերացնել այն դերում, որով կցանկանային հանդես գալ արդի հասարակությունում, դրանով են նաև փորձում հարմարվել նոր ուսումնական կյանքին, հեշտ են հաղորդակցվում իրենց հասակակիցների հետ, իսկ մյուս մասը հանդիպում է դժվարությունների և նրանց համար ուսումը դառնում է անհետաքրքիր, դժվարությամբ են հաղթահարում ուսումնական դժվարությունները:

Դպրոցական կյանքի հատկապես սկզբնական փուլում չափազանց կարևոր է ուսումնական գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայությունը, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ:

Խաղը գործունեություն է, որի ընթացում կարող են հաղթահարվել երեխայի ուսումնական վախերը, դժվարությունները, երբ նա սովորում է գործել ոչ թե վայրկյանական ցանկությունների ազդեցության տակ, այլ կառուցողական գործունեության պայմաններում: Ահա թե ինչու խաղը նոր պահանջմունքների դպրոց է, կյանքի յուրօրինակ լաբորատորիա: Այստեղ երեխան հուզականորեն արձագանքում է ապագա լուրջ, հասարակական արժեք և հասարակական գնահատում ունեցող գործունեության իրականացմանը: Այս ձևով խաղը նախապատրաստում է երեխաներին դպրոցական ուսուցմանը, նպաստում անհրաժեշտ դիրքորոշման ձևավորմանը, օգնում կատարելու իր սոցիալական պարտավորությունները:

Խաղային գործունեությունը երեխաների ճանաչողական հնարավորությունների ընդլայնման հատուկ հնարավորություն է: Այստեղ առաջին պլանում են դրված իրականության ոլորտների զգացմունքային, կերպարային յուրացումը:

Ահա, թե ինչու ուսումնական պրակտիկայում, հատկապես արդի ժամանակներում, 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:

Մանկավարժական ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան, Ա. Մ. Գուրևիչը, Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Մուլվյովան և այլք:

Խաղը երեխայի համար սոցալական հասունացման ուղի է: Խաղի ժամանակ երեխաները շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործունեություններն ու արարքները: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծահասակի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը:

Լ. Ս. Վիգոտսկու կարծիքով՝ քիչ խաղացող երեխան կորցնում է զարգացման բազում հնարավորություններ:

Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա,
- որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ,
- որպես դասի կազմակերպման ձև:

Բոլոր այս երեք հնարավորություններն էլ ուսումնական գործունեությունը դարձնում են ավելի արդյունավետ, կառուցողական: Վերը նշված բովանդակությամբ էլ պայմանավորված է մեր թեմայի արդիականությունը:

Հետազոտության օբյեկտն է - գործունեության տեսակները:

Հետազոտության առարկան է- կրտսեր դպրոցականի խաղային և ուսումնական գործունեության առանձնահատկությունները:

Հետազոտության նպատակն է- ցույց տալ խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության համահարաբերակցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում:

Հետազոտության վարկածը- ենթադրվում է, որ՝

խաղային գործունեությունն իր մեջ ներառում է մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների և եղանակների բավականին ընդարձակ խումբ, որոնց

Ճիշտ հարաբերակցումը ուսումնական գործունեության հետ կարող է նպաստել կրտսեր դպրոցականի, հատկապես առաջին դասարանցու, անձի բազմակողմանի զարգացմանը, ուսուցման արդյունավետության բարձրացմանը:

Հետազոտության նպատակին հասնելու համար առաջադրված հիմնախնդիրներն են՝

1. ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները,
2. ներկայացնել խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության տեսական մոտեցումները հոգեբանական գիտելիքի տիրույթում,
3. առանձնացնել խաղային գործունեությունից ուսումնական գործունեությանն անցնելու ընթացքում կրտսեր դպրոցականի ուսումնական դժվարությունները,
4. փորձարարական աշխատանքի արդյունքում ցույց տալ խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության հարաբերակցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով):

Հետազոտության մեթոդները՝

1. զրույցի մեթոդ,
2. անկետավորում (անցկացված դասվարների հետ)
3. օբյեկտիվ դիտում,
4. հետազոտության համար առանձնացված կոնկրետ մեթոդիկաներ (ուսումնական խաղեր):

Հետազոտության տեսագործնական նշանակությունը:

Աշխատանքում ներկայացված տեսական վերլուծությունները, ինչպես նաև հետազոտական աշխատանքի արդյունքում ստացված արդյունքները կարող են օգնել դասվարներին, դպրոցի հոգեբաններին և մանկավարժներին իրենց մասնագիտական գործունեության արդյունավետությունը բարձրացնելու և ուսումնական գիտելիքի զինանոցը լրացնելու համար:

Աշխատանքի կառուցվածքը- Հետազոտական աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երեք գլուխներից, որից երկուսը տեսական նյութի վերլուծություն են, իսկ երրորդում ներկայացված է աշխատանքի փորձարարական մասը, եզրակացություններից և առաջակություններից, օգտագործված գրականության ցանկից և հավելվածից: Աշխատանքը բաղկացած է 10 հիսթագրամներից և 0 զծապատկերներից: Աշխատանքի ծավալն առանց հավելվածների տպագիր 31 էջ է:

ԳԼՈՒԽ 1. ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ

ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

1.1. Կրտսեր դպրոցական տարիքի սովորողների հիմնական առանձնահատկությունները

Կրտսեր դպրոցական տարիքը (6-ից 9-10 տարեկան) 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: Այս շրջանում հակասության մեջ են մտնում երկու հիմնական դրդապատճառ՝

անհրաժեշտության և ցանկության: Մի կողմից, առաջնորդվելով անհրաժեշտության պահանջմունքով, երեխան բացահայտում է հասուն կյանքը, իսկ մյուս կողմից, դրդված լինելով ցանկության պահանջմունքով, երեխան ցուցաբերում է այնպիսի վարք, որը վերադարձնում է իրեն մանկության աշխարհ, որտեղ ամենը ապահով է, ծանոթ, իրականանալի, չկան որոշակի պարտականություններ և պահանջներ: Մի կողմից, երեխան իմպուլսիվ է, անհանգիստ, ունի ոչ կայուն ուշադրություն, իսկ մյուս կողմից, քանի որ նրա մոտ արդեն ձևավորվում է պահանջմունքների նոր մակարդակ, նա սկսում է գործել, առաջնորդվելով որոշակի նպատակներով, արժեքներով, զգացմունքներով: Կրտսեր դպրոցականի զարգացման ընթացքում հստակ երևում են զարգացման որակական փոփոխություններ: Երեխայի հոգեկան զարգացման կենտրոնում է հայտնվում կամաձինության ձևավորումը (պլանավորում), գործողությունների զարգացման ծրագիր, վերահսկողության իրականացում:

Անձի հոգեկան շատ որակների հիմքը դրվում ու զարգացվում է կրտսեր դպրոցական տարիքում: Այս տարիքի սահմաններն անփոփոխ չեն: Դրանք պայմանավորված են երեխայի դպրոցական ուսուցման պատրաստականությամբ, այն հանգամանքով, թե ե՞րբ է սկսվել ուսուցումը, և ինչպես է իրականանում այդ գործընթացը: Այն փոխվում է նաև ըստ տվյալ երկրի ժողովրդի սոցիալ-տնտեսական պայմանների, կուլտուր-պատմական զարգացման մակարդակի, հիմնական դպրոցի զարգացման բնորոշ առանձնահատկությունների:

Այս տարիքում էական փոփոխություններ են կատարվում մարմնի բոլոր օրգաններում և հյուսվածքներում: Ձևավորվում են ողնաշարի բոլոր կորացումները. պարանոցայինը, կրծքայինը և գոտկատեղինը: Բայց կմախքի ոսկրացումը դեռևս չի ավարտվում, որի հետևանքով այն խիստ ճկուն ու շարժուն է: Ահա թե ինչու կահույքի համապատասխան չափերը, որից օգտվում է կրտսեր դպրոցականը, սեղանի ունստարանի առջև ճիշտ դիրքով նստելը երեխայի ֆիզիկական զարգացման ու կեցվածքի ձևավորման, նրա հետագա աշխատունակության կարևորագույն պայմաններն են:

Արագորեն ամրանում են կրտսեր դպրոցականների մկաններն ու հողակապերը, աճում են դրանց ծավալը, մեծանում է մկանային ուժը: Ձեռքերի մատնահարվածների ոսկրացումն ավարտվում է 9-11 տարեկանում, իսկ

դաստակինը՝ 10-11 տարեկանում: Այդ իսկ պատճառով կրտսեր դպրոցականը հաճախ մեծ դժվարությամբ է կատարում գրավոր հանձնարարությունները: Նրա ձեռքի դաստակը արագորեն հոգնում է, և նա շատ արագ ու երկար գրելու ի վիճակի չէ:

Նախադպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատարը խաղն է, իսկ կրտսեր դպրոցականինը՝ ուսումնական գործունեությունը¹:

Խոսքային և հուզական շփում: Դպրոցը երեխայի առջև դնում է խոսքի զարգացման նոր պահանջներ՝ դասի ժամին պատասխանը պետք է լինի հակիրճ, հստակ իմաստով, արտահայտիչ, հաղորդակցման ժամանակ խոսքի կառուցվածքը պետք է համապատասխանի մշակույթում ձևավորված նորմերին: Միայն դպրոցում երեխան առանց ծնողի հուշումների (օրինակ՝ «Ասա շնորհակալություն», «կարելի՞ է Ձեզ հարց ուղղել» և այլն), այս կամ այն իրավիճակում ստիպված է ինքնուրույն կարողանա կառուցել իր խոսքը այնպես, որպեսզի կարողանա հաղորդակցման մեջ մտնել ուսուցիչների և հասակակիցների հետ:

Կրտսեր դպրոցականի համար նաև չափազանց կարևոր է նոր տպավորություններ ստանալու պահանջը, որի հիման վրա ձևավորվում են գիտելիքներ, կարողություններ և հմտություններ ձեռք բերելու պահանջը: 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:

ԳԼՈՒԽ 2. ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅՈՒՆԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ

Մրկեյյան իմաստությունն ասում է. «Տո՛ւր մարդուն մի ձուկ, և նա կուշտ կլինի մեկ օր: Սովորեցրո՛ւ մարդուն ձուկ բռնել, և նա կուշտ կլինի ամբողջ կյանքում»:

2.1. Խաղային գործունեությունը կրտսեր դպրոցական տարիքում

Կրտսեր դպրոցական տարիքում ի հայտ եկող մի շարք պահաջմունքներ չափազանց կարևոր են այն տեսակետից, որ խթանում են երեխայի ընդհանուր զարգացումը: Երեխայի մեջ դրսևորվում են մեծ քանակությամբ անիրագործելի

¹ Запорожец А. В. «Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста», Москва, 1948.

մղումներ և երազանքներ: Երեխան ցանկանում է դրանք բավարարել անմիջապես: Նա ամեն կերպ ջանում է գործել մեծի պես, սակայն այդ ձգտում չի համապատասխանում իր հնարավորություններին:

Ուսումնական գործընթացում երեխայի ուսումնական ակտիվության սկզբունքը եղել և մնացել է հիմնականներից մեկը դիդակտիկայում: Այս հասկացության տակ ենթադրվում է գործունեության այնպիսի որակ, որը բնորոշվում է մոտիվացման բարձր աստիճանով, գիտելիքների և հմտությունների յուրացման գիտակցված պահանջով, արդյունավետությամբ և համապատասխանությամբ սոցիալական նորմերին:

Կրտսեր դպրոցականների ուսումնական գործունեության՝ ձևավորման գործընթացում առաջնակարգ դեր են կատարում ուսումնաճանաչողական մոտիվները (դրդապատճառները), որոնք տարբերվում են սովորական ճանաչողական հետաքրքրություններից: Կրտսեր դպրոցականի ուսումնական գործունեությունը ձևավորելիս պիտի նկատի ունենալ դպրոցական համակարգված ուսուցման հոգեբանամանկավարժական հիմնական առանձնահատկությունները: Նշանավոր հոգեբան Դ. Էլկոնինը տարբերակել և բնութագրել է դպրոցական համակարգված ուսուցման հիմնական առանձնահատկությունները [36, էջ 360].

Համակարգված դպրոցական ուսուցման առաջին էական առանձնահատկությունն այն է, որ այն պահանջում է պարտադիր կարգով կատարել բոլորի համար միատեսակ կանոնների մի ամբողջ շարք, որոնց ենթակա է նաև աշակերտի վարքը դպրոցում գտնվելու ամբողջ ժամանակամիջոցում:

Դպրոցական համակարգված ուսուցման երկրորդ էական առանձնահատկությունն այն է, որ դպրոց ընդունվելուց սկսվում է գիտության համակարգված կամ տվյալ գիտության բնագավառի, տվյալ ուսումնական առարկայի ուսումնասիրությունը տրամաբանությամբ: Պիտի նկատի ունենալ այն, որ տվյալ գիտության յուրացման էապես կարևոր հատկանիշն այն է, որ գիտական հասկացություններն իրենցից ներկայացնում են որոշակի համակարգ, և դրանք չի կարելի ուսումնասիրել պատահական հաջորդականությամբ:

Դպրոցական համակարգված ուսուցման երրորդ էական առանձնահատկությանն այն է, որ դպրոցական ուսուցման անցնելիս երեխան պետք է

արմատականորեն փոխի իրեն դաստիարակող չափահասների հետ ունեցած հարաբերությունների ամբողջ համակարգը: Ասել է թե՛ հարաբերությունների համակարգն անմիջականից դառնում է միջնորդավորված, այսինքն՝ ուսուցիչը աշակերտների հետ և աշակերտներն ուսուցչի հետ հաղորդակցվելու հաճար անհրաժեշտորեն պետք է տիրապետեն ճիշտների հատուկ համակարգի:

Առաջին հերթին, խաղերը հարկավոր է բաժանել ըստ գործունեության տեսակի՝ առանձնացնելով ֆիզիկական (շարժողական), ինտելեկտուալ (մտավոր), աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական խաղեր:

Ըստ մանկավարժական գործընթացի բնույթի առանձնացվում են խաղերի հետևյալ տեսակները.

- ուսուցողական, մարզչական, վերահսկողական և ընդհանրացնող,
- ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող,
- վերարտադրողական, արտադրողական, ստեղծագործական,
- հաղորդակցական, ախտորոշական, պրոֆկոդմնորոշված, հոգետեխնիկական և այլն:

Ցանկացած տեխնոլոգիա տիրապետում է միջոցների, որոնք ակտիվացնում և ինտենսիվացնում են աշակերտների գործունեությունը, իսկ որոշ տեխնոլոգիաներում այդ միջոցները կազմում են տեխնոլոգիայի գլխավոր գաղափարը և արդյունքների արդյունավետության հիմքը [3, էջ 404]:

Խաղի, որպես գործունեության կառուցվածքի մեջ համահունչ կերպով մտնում են նպատակադրվածությունը, պլանավորումը, նպատակի իրացումը, ինչպես նաև արդյունքների վերլուծությունը, որոնցում անձն ամբողջովին իրացնում է ինքն իրեն, որպես սուբյեկտ: Խաղային գործունեության մոտիվացումը ապահովվում է դրա կամային սկզբունքի, ընտրության հնարավորությունների և մրցակցության տարրերի հիման վրա, ինչպես նաև ինքնահաստատման, ինքնաիրացման պահանջմունքի բավարարման հիման վրա:

Երեխաները գործում են ըստ խաղային կանոնների: Խաղային իրավիճակը փոխակերպում է նաև ուսուցչի դիրքորոշումը, ով հավասակշռություն է պահպանում կազմակերպչի, օգնականի ի ընդհանուր գործողության համամասնակցի դերերի միջև:

Խաղի արդյունքները հանդես են գալիս երկակի տեսքով՝ որպես խաղային և որպես ուսումնաճանաչողական արդյունքներ: Խաղի դիդակտիկ գործառույթը իրականացվում է խաղային գործողության քննարկման միջոցով, խաղային մոդելավորվող իրավիճակի և իրականության միջև համադրությունների վերլուծության միջոցով: Կարևորագույն դերը տվյալ մոդելում պատկանում է վերջնական ռետրոսպեկտիվ քննարկմանը, որտեղ աշակերտները միասին և համատեղ վերլուծում են խաղի ընթացքը և արդյունքները, խաղային մոդելի և իրականության հարաբերակցությունը, ինչպես նաև ուսումնա-խաղային փոխազդեցության ընթացքը:

Տարրական դպրոցի մանկավարժական պահոցում առկա են այնպիսի խաղեր, որոնք նպաստում են երեխաների մոտ կենցաղային բառապաշարի, հարթ և կապակցված խոսքի ձևավորմանը; խաղեր, որոնք ուղղված են թվային պատկերացումների զարգացմանը; խաղեր, որոնք զարգացնում են հիշողությունը, ուշադրությունը, կամային որակները:

Դիդակտիկ խաղերի արդյունավետությունը կախված է, առաջին հերթին դրանց սիստեմատիկ կիրառությունից, երկրորդ հերթին խաղերի ծրագրի նպատակաուղղվածությունից՝ սովորական դիդակտիկ խաղերի հետ համադրության մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիան կառուցվում է, որպես ամբողջական գոյացություն, որը ներառում է ուսումնական գործընթացի որոշակի հատվածը և որը միավորված է այուժեի ընդհանուր բովանդակությամբ: Այդ գործընթացի մեջ հերթականությամբ ներգրավվում են խաղերը և վարժությունները, որոնք ձևավորում են հմտություններ առանձնացնել առարկաների հիմնական հատկությունները, համեմել և համադրել դրանք; խաղեր, որոնք ուղղված են առարկաների ընդհանրացմանը ըստ որևէ հատկանիշների; խաղեր, որոնց ընթացքում զարգանում է հմտություն տարբերակել իրական և ոչ իրական երևույթները:

Խաղային տեխնոլոգիաների հայեցակարգային հիմքեր.

- խաղային գործունեության հոգեբանական մեխանիզմները հիմնվում են անձի հիմնային պահանջմունքների վրա, որոնք են ինքնաարտահայտում,

ինքնահաստատում, ինքնակոմնորոշում, ինքնակարգավորում,
ինքնաիրականացում,

- խաղը հոգեծին վարքի ձև է, այսինքն անձին ներքուստ բնորոշ, իմանենտային (Ուզնադե Դ.Ն.),
- խաղը երեխայի ներքին սոցիալականացման տարածությունն է, սոցիալական դիրքորոշումների յուրացման միջոց (Վիգոտսկի Լ.Ս.),
- խաղը անձի ազատությունն է երևակայության մեջ, չիրագործվող հետաքրքրությունների պատկերավոր իրագործում (Լեոնտև Ա.Ն.),
- խաղի մեջ ներգրավվելու կարողությունը կապված չէ մարդու տարիքի հետ, սակայն յուրաքանչյուր տարիքում խաղն ունի իր առանձնահատկությունները,
- մանկական խաղերի բովանդակությունը զարգանում է այնպիսի խաղերից, որոնց մեջ հիմնական բովանդակությունն է առարկայական գործունեությունը, դեպի այնպիսի խաղեր, որոնք արտացոլում են հարաբերությունները մարդկանց միջև, և վերջապես, այնպիսի խաղեր, որոնց մեջ գլխավոր բովանդակությունն է հանդես գալիս ենթարկվելը հասարակական վարքի կանոններին և մարդկանց միջև հարաբերությունների կանոններին:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեվորելու համար ուսուցիչները պետք է քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները: Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում: Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն: Ավելի փոքր տարիքում երեխաները խաղերի օգնությամբ ստեղծում են իրենց աշխարհը՝ առաջնորդվելով վառ երևակայությամբ: Ավագ դպրոցական տարիքում

խաղերը նպատակաուղղված են անձի ինքնահաստատմանն ու կայունացմանը, արժանիքների բացահայտմանը:

Գոյություն ունեն խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների մի քանի տեսակներ՝ գործնական, նմանակող (իմիտացիոն), գործառական և դերային:

Գործնական խաղերը դպրոց են մուտք գործել մեծահասակների կյանքից: Դրանք կիրառվում են նոր նյութի յուրացման գործընթացում և զարգացնում են ստեղծագործական կարողությունները: Խաղը հնարավորություն է ընձեռում հասկանալու և ուսումնասիրելու ուսումնական նյութը տարբեր տեսանկյուններից: Նմանակող (իմիտացիոն) խաղերի ժամանակ նմանակում են որևէ կազմակերպության կամ արտադրության գործունեությունը: Կարող են նմանակվել դեպքերը, մարդկանց գործունեության կոնկրետ տեսակները (գործնական հանդիպում, պլանի քննարկում, զրույցի անցկացում և այլն): Գործառական (օպերացիոն) խաղերը օգնում են մշակելու կոնկրետ սպեցիֆիկ գործառություններ իրականացնելու, օրինակ՝ հասարակական ելույթներ ունենալու, քարոզչություն իրականացնելու հմտությունները, շարադրություններ գրելու կարողությունները և այլն: Այսպիսի խաղերը կազմակերպվում են իրականին մոտ պայմաններում և սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեությունից ուսումնական գործունեության ոլորտ:

ԳԼՈՒԽ 3. ՀԵՏԱԳՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

3.1. Հետազոտության ընդհանուր ռազմավարությունը և կազմակերպումը

Ուսումնասիրությունը անցկացվել է Երևան Ալ. Շիրվանզադեի անվան հ. 21 հիմնական դպրոցում: Հետազոտության ընտրանքը 6-7 տարեկան առաջին դասարանցիներն են. Հետազոտությանը մասնակցել են 51 աշակերտ, որոնցից 29-ը տղա, 22-ը աղջիկ:

Աշխատանքի փորձարարական նպատակն է.

Ցույց տալ խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության համահարաբերակցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում:

Նպատակին հասնելու համար առաջադրվել են հետևյալ խնդիրները՝

5. ուսումնասիրել կրտսեր դպրոցականի տարիքային առանձնահատկությունները,
6. ներկայացնել խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության հոգեբանական բնութագիրը,
7. ներկայացնել խաղային գործունեությունից ուսումնական գործունեությանն անցնելու ընթացքում կրտսեր դպրոցականի ուսումնական դժվարությունները,
8. փորձարարական աշխատանքի արդյունքում ցույց տալ խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության հարաբերակցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով):

Հետազոտության ընթացքում օգտագործել ենք հետևյալ մեթոդները՝

1. զրույցի մեթոդ,
2. անկետավորում (անցկացված դասվարների հետ)
3. օբյեկտիվ դիտում,
4. հաստատող և ձևավորող գիտափորձ,
5. հետազոտության համար առանձնացված կոնկրետ մեթոդիկաներ՝

Փորձարարական հետազոտություններն անցկացվել են 1 ամսվա կտրվածքով՝ 2023թ. Մեպտեմբեր ամսին:

Հետազոտության արդյունքներն ապահովվելու համար, աշխատանքը բաժանվել է փուլային հաջորդականության:

Առաջին փուլում, ելնելով մեր հետազոտական խնդիրներից, որոշվել են հետազոտության անցկացման վայրը և ընտրակազմը, ճշտվել է աշխատանքների իրականացման ժամանակացույցը: Հստակեցվել և մշակվել են այն մեթոդները, մեթոդիկաներն ու առաջադրանքները, որոնց միջոցով պետք է իրականացվեն հետազոտական աշխատանքները:

Երկրորդ փուլում, համապատասխան գործիքակազմ օգտագործելով՝ իրականացվել է հաստատող գիտափորձ: Որպես այլընտրանքային ուսուցման ձև, դասապրոցեսի ընթացքում, ժամանակ առ ժամանակ օգտագործվել են ուսուցման խաղային տեխնոլոգիաներ և ոչ, թե խաղը որպես գործունեության տեսակ:

Երրորդ ստուգիչ փուլում, ի մի են բերվել հետազոտության ընթացքում ստացված արդյունքները: Արդյունքները ամփոփվել են համապատասխան հիստագրամներում և գծապատկերներում: Ներկայացվել են աշխատանքի եզրակացությունները: Կատարվել են համապատասխան առաջարկություններ:

3.2. Հետազոտական աշխատանքի արդյունքների վերլուծություն

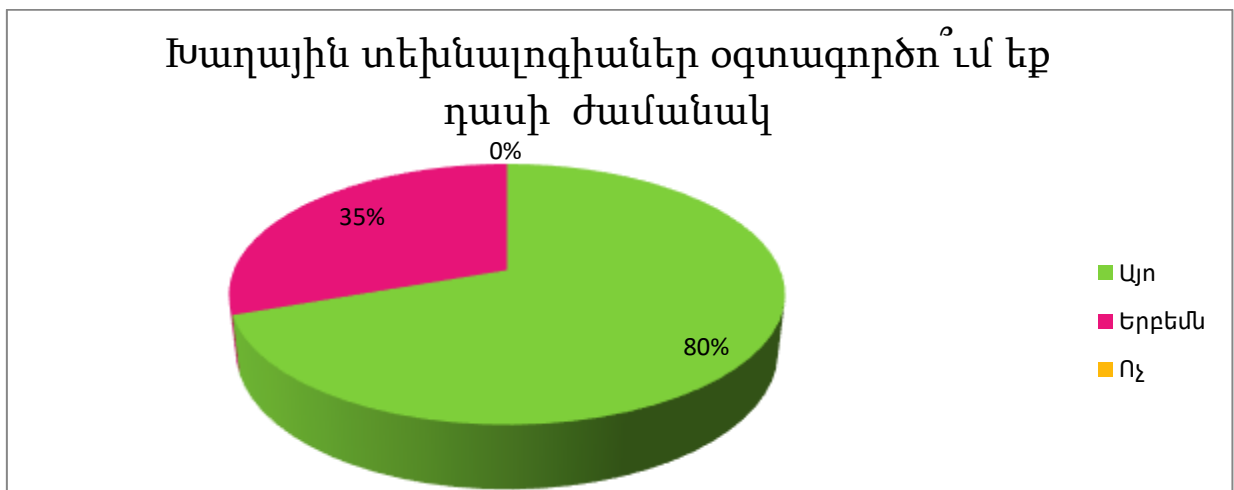
Ինչպես արդեն նշվեց հետազոտական աշխատանքին մասնակցել են 51 աշակերտներ, որոնցից 29-ը տղա, 22-ը աղջիկ: Հետազոտության ընթացքում օգտագործել ենք հետևյալ մեթոդները՝ զրույց, անկետավորում (անցկացված դասվարների հետ), օբյեկտիվ դիտում, և հետազոտության համար առանձնացված կոնկրետ մեթոդիկաներ:

Պարզելու համար, թե ուսուցիչները, որքանով են կիրառում խաղային տեխնոլոգիաներ դասաժամերին՝ անցկացվել են համապատասխան ուսումնասիրություններ:

Ուսումնասիրությունն իրականացնելու համար նախօրոք կազմվել են 10 հարցից բաղկացած հարցաթերթիկներ: Վերջիններս տրվել են վերոնշյալ դպրոցների տասը ուսուցիչների, որոնք դասավանդում են տարբեր առարկաներ տարբեր տարիքային խմբերում: Ինչպես նաև զրույցի միջոցով փորձել ենք պարզել, թե աշակերտները որքանով են ցանկանում ներգրավված լինել խաղային մեթոդով անցկացվող դասերին:

Փորձենք տոկոսային հարաբերությամբ ցույց տալ հարցաթերթիկում ներառված հարցերի պատասխանների նկարագիրը:

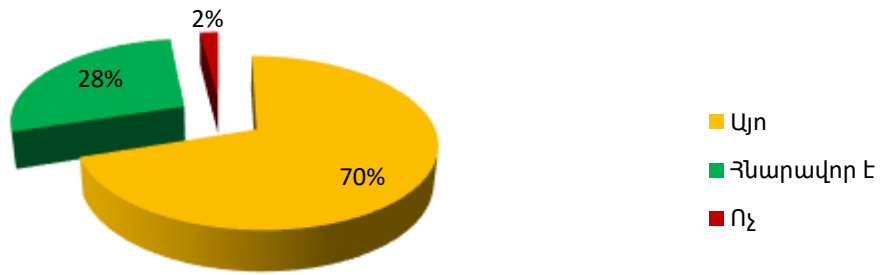
Գծապատկեր 1



Այն հարցին, թե ուսուցիչները օգտագործում են խաղային տեխնոլոգիաներ դասի ժամանակ, հարցվողների 80%-ը պատասխանել է «այո», 35%-ը՝ «երբեմն», իսկ 0%-ը՝ «ոչ»:

Գծապատկեր 2

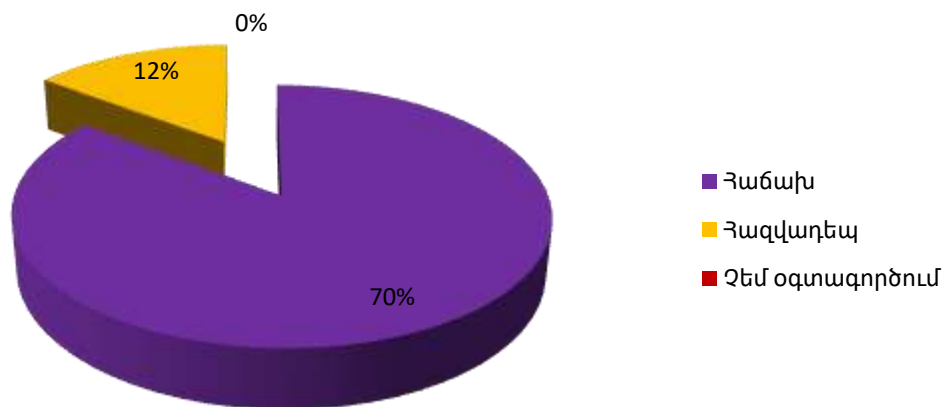
Կարո՞ղ է խաղը ուսուցման
դրդապատճառ համարվել աշակերտի համար



Այն հարցին, թե կարո՞ղ է խաղը մոտիվացիա առաջացնել աշակերտների մոտ, հարցվողների 70%-ը պատասխանել է «այո», 28%-ը՝ «հնարավոր է», իսկ հարցվածների 2%-ը «ոչ»

Գծապատկեր 3

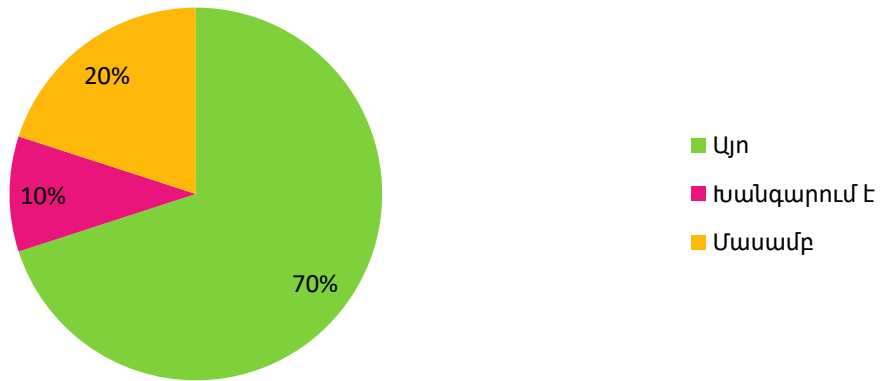
Ի՞նչ հաճախականությամբ եք օգտագործում
խաղային տեխնոլոգիաները



Այն հարցին, թե ի՞նչ հաճախականությամբ եք օգտագործում խաղային տեխնոլոգիաներ, հարցվողների 70%-ը պատասխանել է «հաճախ», 12%-ը՝ «հազվադեպ», իսկ 0%-ը՝ «չեմ օգտագործում»:

Գծապատկեր 4

Արդյո՞ք խաղն օգնում է դասի յուրացմանը



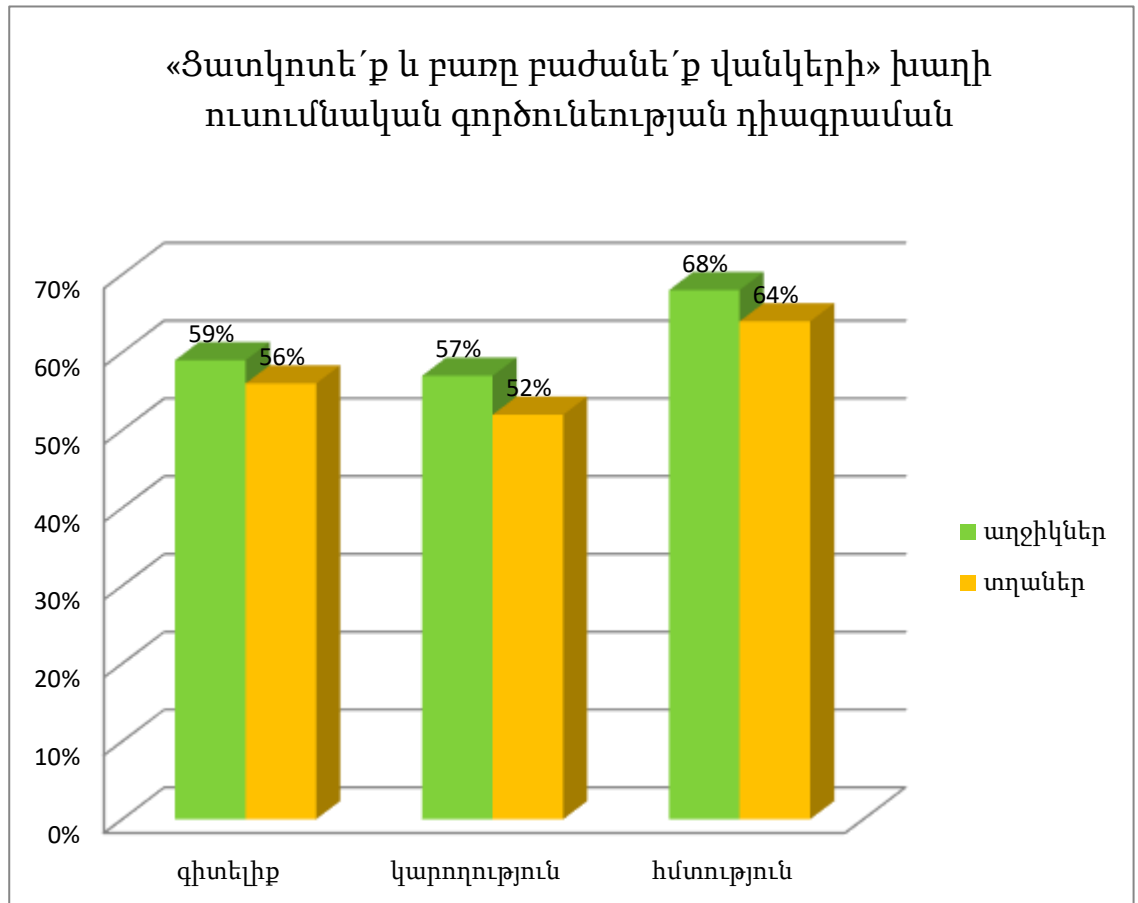
Այն հարցին, թե արդյո՞ք խաղն օգնում է դասի յուրացմանը, ուսուցիչների 70%-ը պատասխանել է «այո», 10%-ը՝ «խանգարում է» և 20%-ը՝ «մասամբ»:

Այսպիսով՝ ուսումնասիրությունը ցույց տվեց, որ ուսուցիչները ոչ հաճախ են օգտագործում խաղային տեխնալոգիաներ, չնայած այն փաստին, որ նրանք համարում են, թե խաղի ժամանակ տեղի է ունենում գիտելիքի արդյունավետ փոխանակում: Ուսուցիչների մեծամասնությունը կարծում է, որ խաղը օգնում է դասի յուրացմանը, քանի որ խաղի մեջ ներգրավված են լինել տարբեր առաջադիմությամբ երեխաներովքեր ունեն ոչ այդքան բարձր առաջադիմություն: Ունենալով այս բոլոր փաստերն իրենց առաջ՝ ուսուցիչները պատասխանում են, որ հնարավոր է՝ խաղը մոտիվացիա առաջացնի աշակերտի մոտ: Այնինչ, եթե դասապրոցեսում օգտագործվում է այս կամ այն մեթոդը, ուսուցիչը պետք է իր առջև ունենա հստակ նպատակ, խնդիրներ և դասի ավարտին կարողանա ցույց տալ իր կիրառած մեթոդների արդյունավետությունը տվյալ դասարանում: Կարելի է ասել, որ նրանք օգտագործում են տվյալ մեթոդը ոչ այնքան աշակերտներին դասին ներգրավելու համար, այլ, որովհետև նրանք ուղղակի ուզում են իրենց պրակտիկայում այս մեթոդն էլ կիրառած լինեն, որը, իհարկե, ցավալի փաստ է: Հարկ է նշել, որ խաղային մեթոդներ մեծամասամբ օգտագործվում են տարրական դասարաններում: Առաջին հայացքից այս երևույթը գովելի է, սակայն, այն իրականացնում են հիմնականում այն

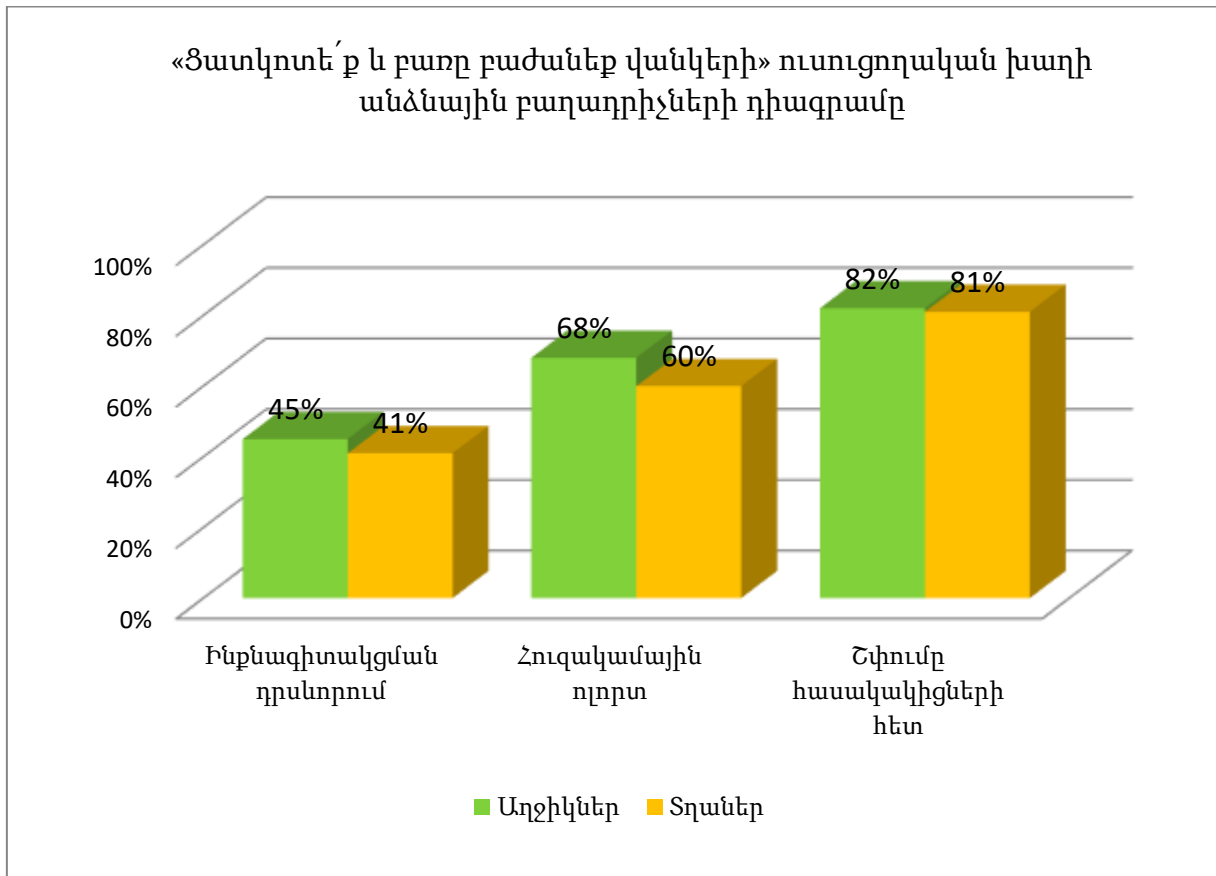
ուսուցիչները, ովքեր խաղը ժամանցային, այլ ոչ թե, օրինակ, դաստիարակչական, երևույթ են համարում:

Պարզելու համար, թե խաղային գործունեությունը որքանով է համահարաբերակցվում ուսումնական գործունեության հետ դասապրոցեսի ընթացքում և որքանով է նպաստում կրտսեր դպրոցական տարիքի (մասնավորապես առաջին դասարանցու) երեխաների ուսումնական առաջընթացին, առաջարկվել են տարբեր նպատակներ ենթադրող (դասը դարձնել հետաքրքրաշարժ, զարգացնել երեխաների բառապաշարը, ինքնուրույն խոսք կառուցելու կարողությունը, բեռնաթափել երեխաների հոգնածությունը, ձևավորել նրբանկատություն, մշակել տեսնելու, համեմատելու, վերլուծելու կարողություններ, զարգացնել երեխաների երևակայությունն ու ստեղծագործական մտածողությունը, մշակել գույգերով աշխատելու, համագործակցային կարողություններ, դաստիարակել ուշիմություն, մտիքի սրություն, մշակել վերլուծելու և համադրելու կարողություններ) խաղեր՝ որոշակի հաջորդականությամբ:

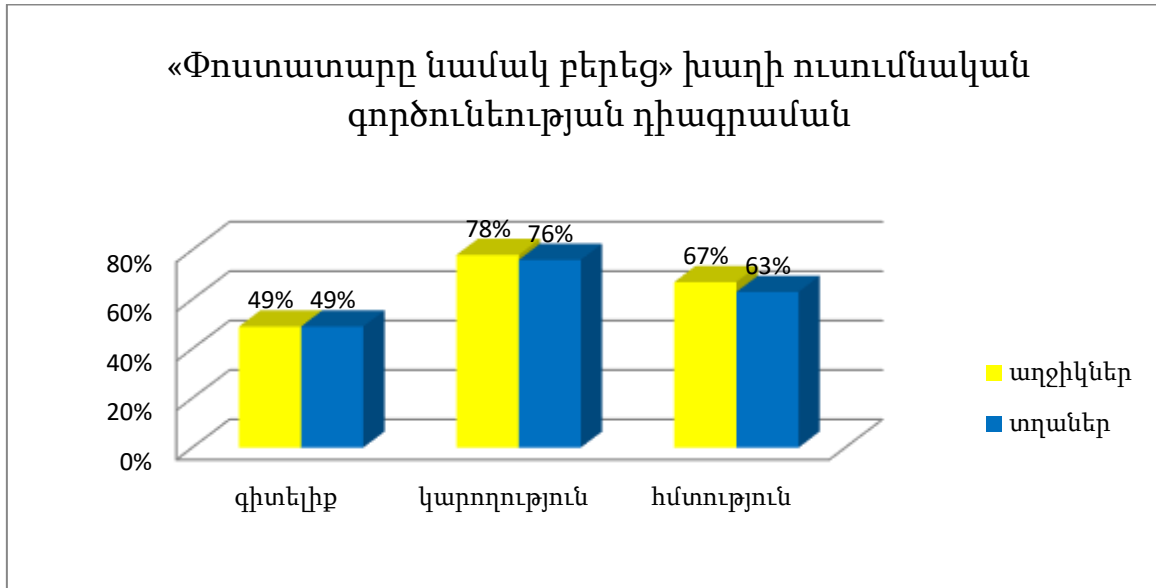
Ուսումնասիրությունները կատարվել են համապատասխան օրերին՝ Մայրենիի դասաժամերին: Դասաժամերն անցկացվել են խաղային մեթոդով՝ հատուկ ընտրված ուսումնական խաղերով, նկատի ունենալով, այդ օրվա դասի թեման. տվյալ դեպքում դասաժամի թեման եղել է «Վանկի ուսուցումը»: Աշակերտներին տրվել է մեթոդիկայի կատարման ուղեցույց, և բացատրություն տվյալ մեթոդիկայի բովանդակության մասին:



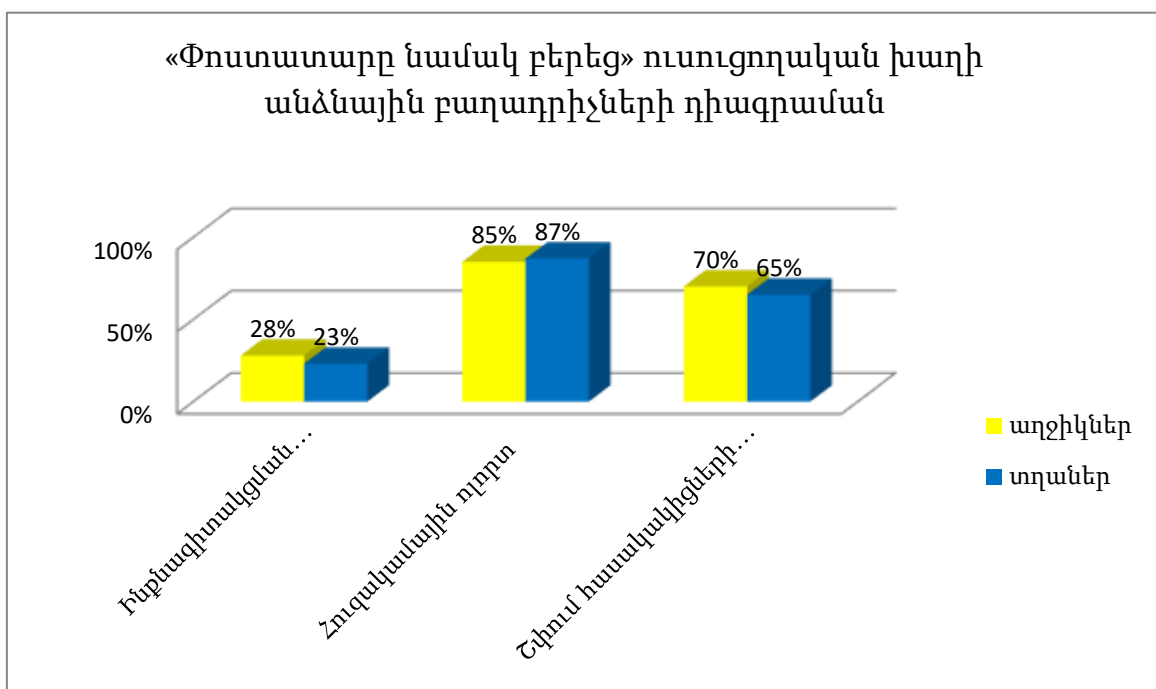
Հիսթագրամ 1-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանում) Մայրենիի դասաժամին անցկացված ուսուցողական խաղերից մեկի (ցատկոտե՛ք և բառը բաժանե՛ք վանկերի) ուսումնական գործունեության դիագրաման, որտեղից երևում է, որ ն՛ աղջիկների, ն՛ տղաների մոտ գիտելիքների պաշարը (58%), կարողությունները (55%) և հմտությունները (66%) գտնվում են միջին մակարդակի վրա:



Ինչպես տեսնում ենք հիսթագրամ 2-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանում) անցկացված ուսուցողական խաղի, աշակերտների անձնային բաղադրիչների տոկոսային հարաբերությունը աղջիկների և տղաների մոտ: Պատկերից երևում է, որ ինքնագիտակցումը, թե՛ աղջիկների (45%) և, թե՛ տղաների (41%) մոտ ցածր մակարդակի վրա է գտնվում, իսկ աշակերտների հուզականային ոլորտը աղջիկների (68%) և տղաների (60%) մոտ միջին մակարդակի է հասնում: Պատկերն այլ է աշակերտների շփումը հասակակիցների հետ, որը և՛ աղջիկների (82%), և՛ տղաների (81%) մոտ գտնվում է բավականին բարձր մակարդակում:

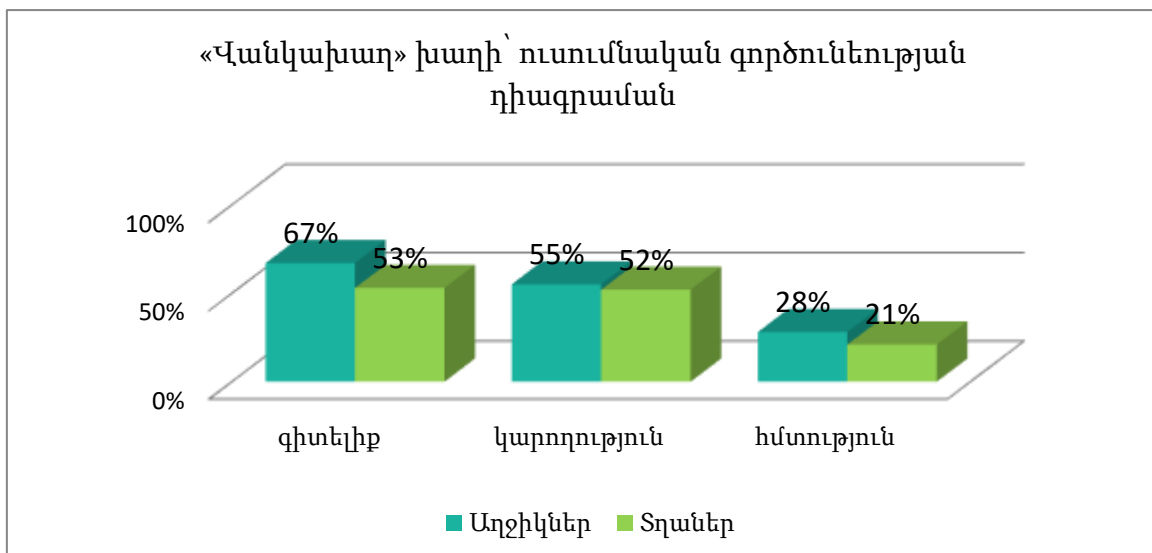


Հիսթագրամ 3-ում ներկայացված է առաջին դասարանում անցկացրած «Փոստատարը նամակ բերեց» ուսումնական խաղի դիագրաման, որից երևում է, որ ճանաչողության գործընթացը աղջիկների (49%) և տղաների (49%) մոտ հավասարապես ցածր մակարդակի վրա է։ Զարգացման գործընթացը երկու կողմերում էլ բավականին աճել է հասնելով բարձր մակարդակի (77%)։ Իսկ ուսուցման գործընթացը և՛ աղջիկների (67%), և՛ տղաների (63%) մոտ միջին մակարդակի վրա է գտնվում։

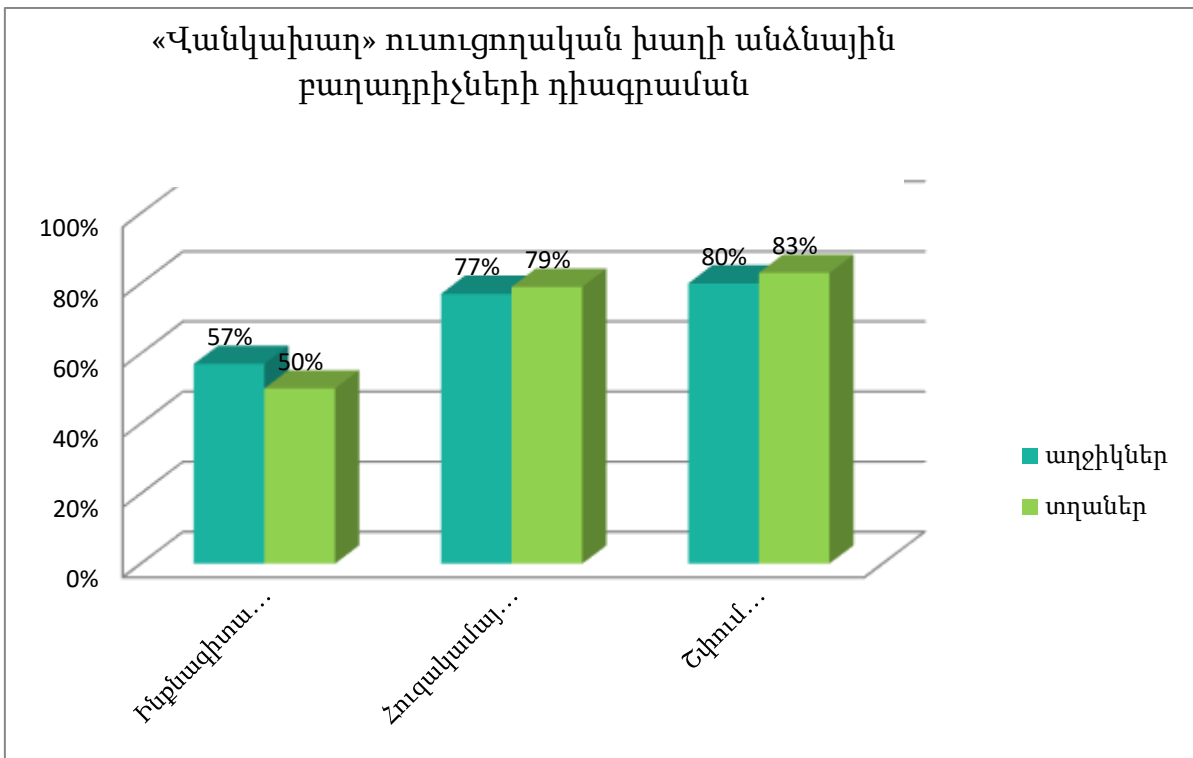


Ինչպես տեսնում ենք հիսթագրամ 4-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանում) անցկացված ուսուցողական խաղի, աշակերտների անձնային բաղադրիչների տոկոսային հարաբերությունը աղջիկների և տղաների մոտ: Պատկերից երևում է, որ ինքնագիտակցման դրսևորումը, թե՛ աղջիկների (28%) և, թե՛ տղաների (23%) մոտ բավականին ցածր մակարդակի վրա է գտնվում, իսկ աշակերտների հուզականային ոլորտը աղջիկների (85%) և տղաների (87%) մոտ զգալիորեն աճել է հասնելով բարձր մակարդակի: Հետաքրքիր պատկեր է ստացվել շփումը հասակակիցների հետ անձնային բաղադրիչի արդյունքները, որտեղ երևում է, որ աղջիկների (70%) մոտ բարձր ցուցանիշի վրա է, իսկ տղաների (65%) մոտ գտնվում է միջին մակարդակում:

Հիսթագրամ 5

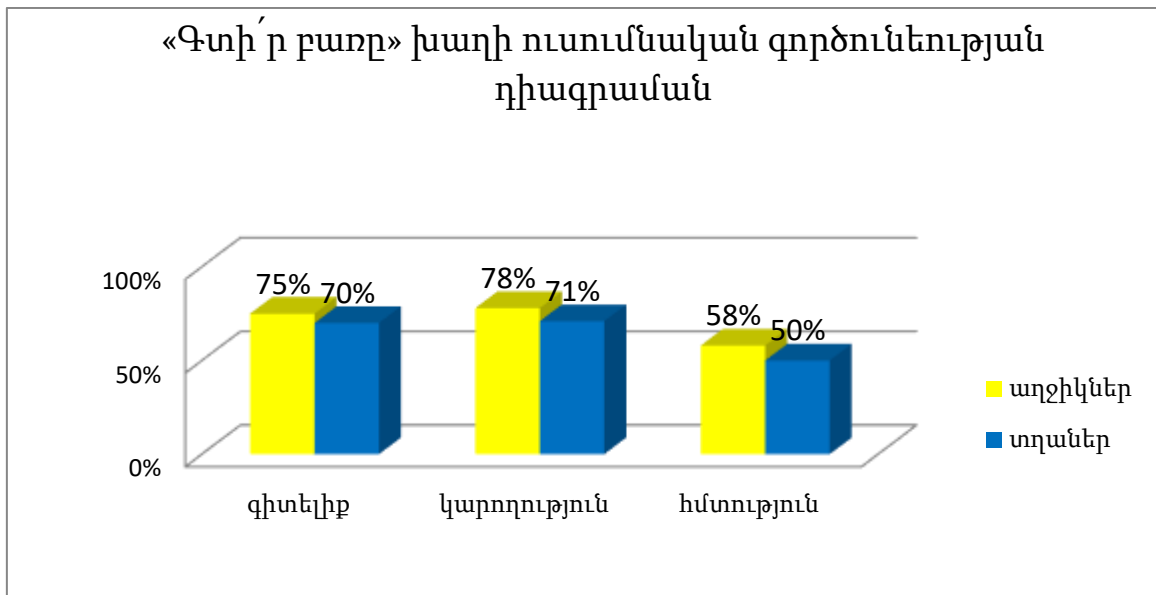


Հիսթագրամ 5-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում Մայրենիի դասաժամին անցկացված ուսուցողական խաղերից մեկի (Վանկախաղ) ուսումնական գործունեության դիագրաման, որտեղից երևում է, որ ն՛ աղջիկների (67%), և՛ տղաների (53%) մոտ գիտելիքները միջին մակարդակի վրա են գտնվում: Նույն մակարդակում են գտնվում նաև աշակերտների կարողությունները՝ աղջիկներ (55%), տղաներ (52%): Ինչպես տեսնում ենք հմտությունները երկու կողմերում էլ բավականին ցածր ցուցանիշների են հասել (աղջիկներ՝ 28%, տղաներ՝ 21%):



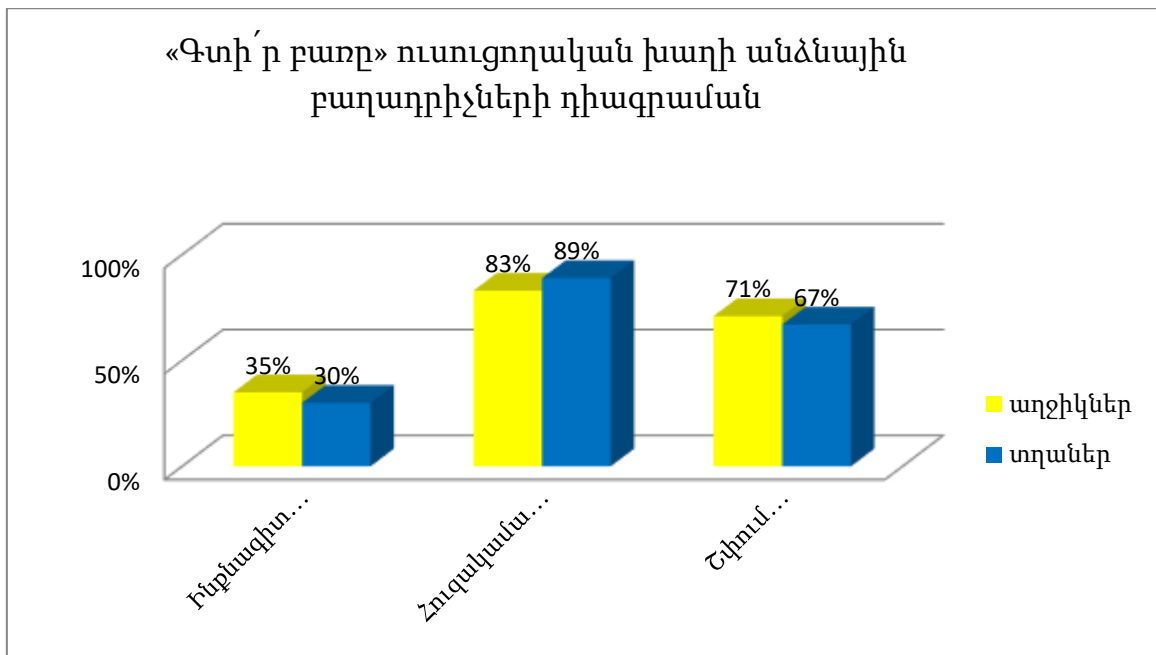
Ինչպես տեսնում ենք հիսթագրամ 6-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանում) անցկացված ուսուցողական խաղի («Վանկախաղ»), աշակերտների անձնային քաղաքիչների տոկոսային հարաբերությունը աղջիկների և տղաների մոտ: Պատկերից երևում է, որ ինքնագիտակցման դրսևորումը, թե՛ աղջիկների (57%) և, թե՛ տղաների (50%) մոտ միջին մակարդակի վրա է գտնվում, իսկ աշակերտների հուզականային ոլորտը աղջիկների (77%) և տղաների (77%) մոտ աճել է հասնելով բարձր մակարդակի: Հետաքրքիր պատկեր է նաև ստացվել շփումը հասակակիցների հետ անձնային քաղաքիչի արդյունքները, որտեղ երևում է, որ և՛ աղջիկների (80%), և՛ տղաների (83%) մոտ զգալիորեն աճել է՝ հասնելով բարձր մակարդակի:

Հիսթագրամ 7



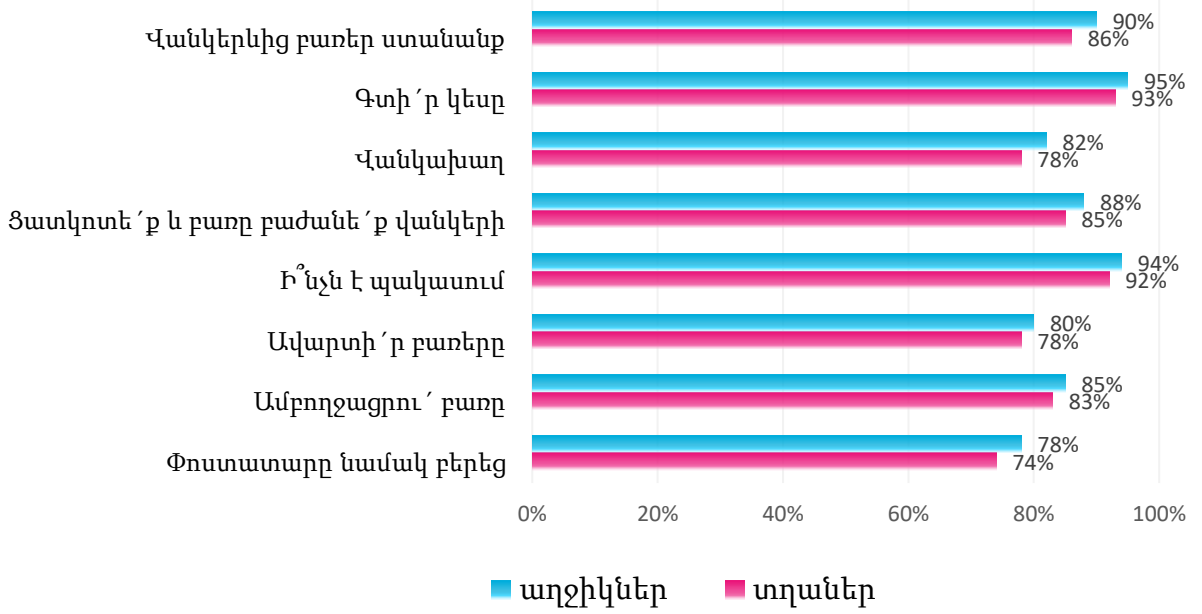
Հիսթագրամ 7-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով) Մայրենիի դասաժամին անցկացված ուսուցողական խաղերից մեկի (Գտի՛ր բառը) ուսումնական գործունեության դիագրաման, որտեղից երևում է, որ և՛ աղջիկների (75%), և՛ տղաների (70%) մոտ գիտելիքների մակարդակը հաղթահարում է բարձրի շեմը, կարողությունները՝ աղջիկների (78%) և տղաների (71%) մոտ նույնպես բարձր մակարդակի վրա են դրված: Ինչպես տեսնում ենք հմտությունները երկու կողմերում էլ միջին ցուցանիշների են հասել (աղջիկներ 58%, տղաներ 50%):

Հիսթագրամ 8



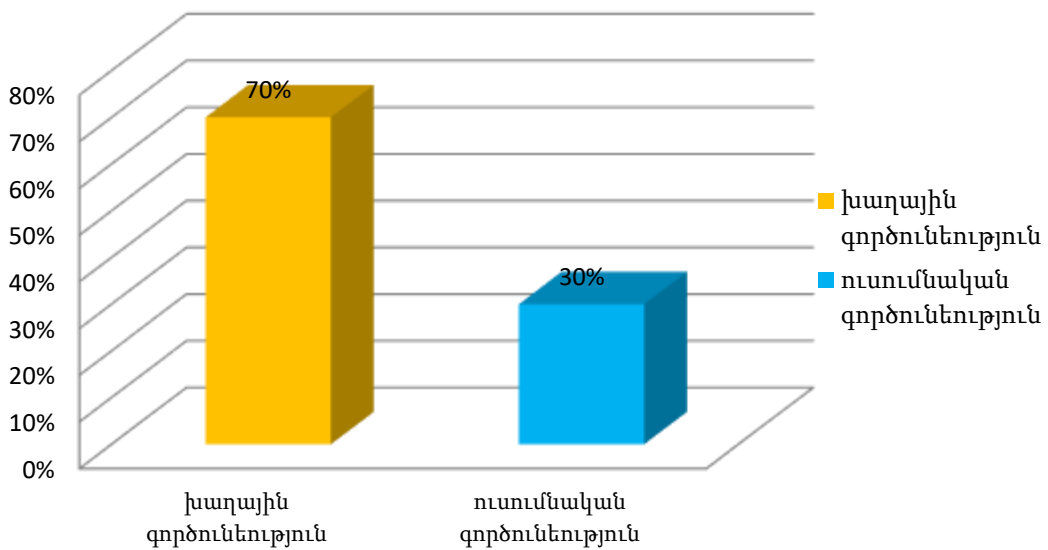
Ինչպես տեսնում ենք հիսթագրամ 8-ում ներկայացված է կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանում) անցկացված ուսուցողական խաղի «Գտի՛ր բառը», աշակերտների անձնային բաղադրիչների տոկոսային հարաբերությունը աղջիկների և տղաների մոտ: Պատկերից երևում է, որ ինքնագիտակցման դրսևորումը, թե՛ աղջիկների (35%) և, թե՛ տղաների (30%) մոտ բավականին ցածր մակարդակի վրա է գտնվում, իսկ աշակերտների հուզականային ոլորտը աղջիկների (83%) և տղաների (89%) մոտ զգալիորեն աճել է հասնելով բարձր մակարդակի: Հետաքրքիր պատկեր է ստացվել շփումը հասակակիցների հետ անձնային բաղադրիչի արդյունքները, որտեղ երևում է, որ աղջիկների (71%) մոտ բարձր ցուցանիշի վրա է, իսկ տղաների (67%) մոտ գտնվում է միջին մակարդակում:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի աշակերտների (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով) ակտիվության մակարդակի արտահայտումը ուսումնական խաղերի ժամանակ



Հիսթագրամ 9

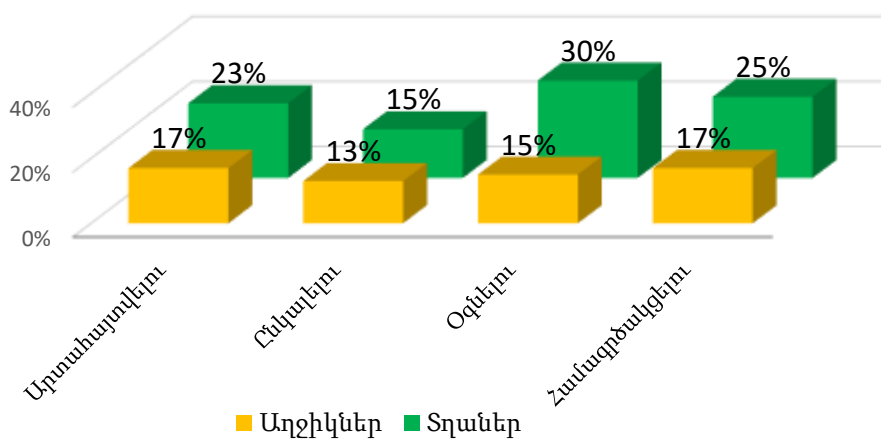
Խաղային գործունեության և ուսումնական գործունեության համահարաբերակցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով)



Ինչպես տեսնում ենք խաղային գործունեությունը (70%) կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով), բարձր մակարդակի վրա է գտնվում: Պատկերն այլ է ուսումնական գործունեության (30%) դեպքում, որը գտնվում է ցածր մակարդակուի վրա:

Հիսթագրամ 10

Ուսումնական գործունեությունից խաղային գործունեությանն անցնելու ընթացքում կրտսեր դպրոցականի (մասնավորապես առաջին դասարանցու) ուսումնական դժվարությունները



Հետազոտության արդյունքներից պարզ է դառնում, որ խաղային գործունեությունից ուսումնական գործունեությանն անցնելու ընթացքում կրտսեր դպրոցականների (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով) մոտ հազվադեպ են հանդիպում արտահայտվելու դժվարությունները. ն՛ աղջիկների (17%), և տղաների (23%) մոտ ցածր մակարդակի վրա է դրված: Ընկալելու դժվարություններում պատկերը գրեթե նույնն է ն՛ աղջիկների (13%), և՛ տղաների (15%) մոտ, նույնպես գտնվում է ցածր մակարդակում: Նույն պատկերն է նաև օգնելու և համագործակցելու ժամանակ հանդիպող դժվարություններում ն՛ աղջիկների (16%), և՛ տղաների (28%) ցուցանիշները ցածր մակարդակի վրա է:

Ստացված արդյունքները վկայում են այն մասին, որ խաղը կրտսեր դպրոցական տարիքում (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով) համարվում է առաջատար գործունեություն, ինչպես նաև այն կարող էս համահարաբերակցել ուսումնական գործունեության հետ:

ԱՌԱՋԱՐԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Հետազոտության արդյունքների հիման վրա առաջարկվում է գործնական առաջադրանքներից բաղկացած աշխատանքային ուղեցույց: Վերջինս կարող է մանկավարժների, ուսուցիչների, հոգեբանների, ծնողների և ավելի լայն շերտերի համար գործնական նշանակություն ունենալ:

Համագործակցային քննարկումը աշակերտների հաղորդակցման և ճարտասանական կարողությունները զարգացնելու լավ եղանակ է խաղային գործունեության պայմաններում: Քննարկման ընթացքում բոլոր մասնակիցները հնարավորություն ունեն խոսելու (պայմանով, որ սահմանված կանոնները պահպանվում են), մտքերը փոխանակելու, կարծիքները կիսելու:

Դերախաղը՝ որպես ուսուցման եղանակ. դերախաղը գիտելիքն անձնավորելու փորձ է: Որպես հիմնական հասկացություններ հանդես են գալիս դերը և նույնացումը: Դա նշանակում է, որ աշակերտները դեր են խաղում՝ փորձելով պատկերացնել, թե ինչ կանեին տվյալ դերում կամ իրավիճակում հայտնվելու դեպքում: Կախված առաջադրանքից՝ նրանք կարող են մարմնավորել հենց իրենց՝ որոշակի իրավիճակում, կամ էլ որոշակի բնութագիր ունեցող:

Դիդակտիկական խաղերը «Մայրենի» առարկայի դասավանդման ընթացքում պետք է հանդիսանա ուսումնական նյութի ներկայացման և գործնական պարապմունքների կազմակերպման անհրաժեշտ միջոց, որը կնպաստի նոր գիտելիքների ձեռքբերմանը, կզարգացնի ինքնուրույն խոսք կառուցելու կարողությունը, «Մայրենի» առարկայի նկատմամբ դրական դիրքորոշման ձևավորմանը և կիսթանի նրա նցճանաչողական հետաքրքրությունը:

Առաջարկվում են նաև ուսուցման գործընթացում **տրամաբանության տարրեր** ներառելու և դրա միջոցով սովորողների լեզվատրամաբանական մտածողության զարգացումը ապահովող տեսական և գործնական արդյունավետ ուղիներ և միջոցներ դրանց իրականացմանն ուղղված, մեթոդապես մշակված և փորձարկված համապատասխան ուսումնական խաղեր

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Հիմնախնդրին վերաբերվող հոգեբանամանկավարժական գրականության ուսումնասիրության և փորձարարական հետազոտության արդյունքների վերլուծության հիման վրա կարելի է հանգել ենք հետևյալ եզրակացությունների.

- կրտսեր դպրոցական տարիքն անձի կայացման կարևորագույն փուլերից մեկն է, որի ընթացքում տեղի է ունենում անհոգ մանկությունից անցում այնպիսի մի շրջանի, երբ անհրաժեշտություն է ծագում նոր սոցիալական դերերի համար պատասխանատվություն ստանձնել՝ որոշակի պահանջներին համապատասխան,
- կրտսեր դպրոցական տարիքում տեղի է ունենում հոգեկան գործընթացների և անձնավորության էական հատկությունների ձևավորումը, որոնք և բնորոշում են տարիքային զարգացման տվյալ փուլի գլխավոր նվաճումը,
- կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխան (մասնավորապես առաջին դասարանցու օրինակով) խաղային գործունեությունից ուսումնական գործունեությանն անցնելու ընթացքում հանդիպում է որոշակի ուսումնական դժվարությունների (արտահայտվելու, ընկալելու, ինքնակազմակերպման, համագործակցելու),
- խաղային բազմաթիվ մեթոդների կիրառումը հնարավորություն է տալիս ավելի հեշտ և ավելի հետաքրքիր ձևով յուրացնել դասի բովանդակությունը ու լինել հնարավորինս ակտիվ խաղային դասերին,
- ուսուցումը անհրաժեշտ է դարձնել ինտերակտիվ, որտեղ բոլորը օգնում են իրար, ինչպես նաև հետևել համագործակցային գաղափարախոսությանը, որն էլ իր հերթին դասարանում կստեղծի ջերմ և վստահելի մթնոլորտ,
- պետք է հորդորել ուսուցիչներին, որ հաշվի առնեն աշակերտների տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները կրթադաստիարակչական գործընթացում՝ ավելի հաճախակի օգտագործելով խաղային տեխնալոգիաներ հատկապես առաջին դասարանում, որը կբերի աշակերտների ունակությունների ճիշտ և արդյունավետ օգտագործման:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բալյան Ա. Ա., «Մանկավարժական հոգեբանության հարցեր», Երևան, 1983թ.
2. Թունունջյան Հ. Մ., «Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանության հիմնական առանձնահատկությունները», Հայպետհրատ, Երևան, 1962, 218 էջ
3. Պետրոսյան Հ. Հ., «Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաներ», Երևան, 2012թ.
4. Ա. Վ. Պետրովսկու խմբագրությամբ «Ընդհանուր հոգեբանություն», Երևան, 1977թ.,
5. Վարդուխյան Ս., Հարությունյան Լ., Ջաղինյան Ն., Վարելլա Գ., «Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ» (ուսումնական ձեռնարկ), Երևան, 2003թ.
6. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика. 1989.
7. Бесова М.А. К познанию мира – через игру. – Мн.: Вышэйшая школа, 1995. – 210 с.
8. Богданова О.С., Петрова В.И. Методика воспитательной работы в начальных классах. – М.: ТЦ «Сфера», 1985. – 230 с.
9. Бреслав Г.М., Эмоциональные особенности формирования личности в детстве, Москва, Педагогика, 1990. – 144 с
10. Ворожцова О. А., Музыка и Игра в Детской Психотерапии. Москва 2004 изд. Института Психотерапии, 90 с.
11. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. - 1966. - № 6. – С.40-52.
12. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание. – М.: Педагогика, 1988. – 149 с.
13. Гришкова Г. Н., Развитие познавательной самостоятельности школьника в игровой деятельности, 2004
14. Гуревич А. М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004.
15. Давыдов В. Проблемы развивающего обучения. – М.: Просвещение, 1972. – 260 с.