

<<Կանթեղ>> կրթամշակութային սոցիալ-բարեգործական
հասարակական կազմակերպություն

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ <<ՀՀ Լոռու մարզի Միխայելովկայի միջն.
դպրոց>> ՊՈԱԿ

Թեմա՝ Դիդակտիկ խաղերը և խաղային իրավիճակները՝
իբրև գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների
խթանմանմիջոց

Վերապատրաստող, մենթոր՝ Լուսինե Գրիգորյան
Ուսուցիչ՝ Աշխեն Դալլաբյան

Բովանդակություն

1. Դիդակտիկ խաղեր և խաղային իրավիճակներ, որոնց կհանդիսանան տարրական դասարաններում սովորողների մոտ գիտելիքների նկատմամբ հետաքրքրությունների
2. Խթանման միջոց
3. Ուսուցչի դերը խաղեր ընտրելիս
4. Թումանյանը խաղի մասին
5. Երեխաների պահանջմունքները և սովորելու դրդապատճառները
6. Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ
7. Դիդակտիկական խաղերը ճանաչողական գործընթացում
8. Եզրակացություն
9. Օգտագործված գրականության ցանկ

**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. Սուխոմլինսկի

Այո, ինչպես ասել է Սուխոմլինսկին, 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
գտնի նորը՝ միայն տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերի օգտագործմամբ և խաղային
իրավիճակներում հայտնվելով:

Անկախ ժամանակներից երեխաները ձգտել են խաղալու . . . Ինչո՞ւ, 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 միմյանց 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:

Խաղ. Դասարանը բաժանել թիմերի և տալ տարբեր հեքիաթների հերոսների նկարպատկերներ: 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 պահանջում 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, 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.

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:

Տարրական 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 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, 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:

Դիդակտիկ խաղերը և խաղային իրավիճակները՝ իբրև գիտելիքների 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 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 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:

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

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

Ներկայացնենք ուսուցողական խաղի օրինակ

Խաղ. «Բառերի գործարան» խաղի կահավորման համար անհրաժեշտ էՄ3 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, գ, ռ, 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:

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 պահանջմունք և այլ: Կարելի է դիտել «Պինգվին Վինը» մուլտֆիլմը կիսատ և առաջարկել կանխագուշակել ֆիլմի ընթացքը, ավարտը, հերոսների քանակը և այլն: Այդպես կգարգանա երեխաների թե՛ բանավոր խոսքը, թե՛ ստեղծագործական երևակայությունը:

Երեխաների պահանջմունքները և սովորելու

դրդապատճառները

Ուսումնական գործունեությունը փոխում է երեխայի զգացմունքների բովանդակությունը, նրանք դառնում են ավելի գիտակցված և 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 արտահայտմամբ: Զարգանում են ինտելեկտուալ զգացմունքները՝ հետաքրքրությունը, զարմանքը, կասկածը, ճանաչման հաճույքը և այլն:

Ճանաչողական հետաքրքրությունների առաջացումը կրտսեր դպրոցականների մոտ

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 մեծքանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ՝ իմաստավորված մտապահում (իմաստային տարրերի բաժանում,

խմաստային խմբավորում, համեմատություն և այլ) և վերարտադրման հնարներ: Երեխան սկզբնական փուլում 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 խաղ.

Խաղ. «Ծովն ալեկոծվում է» խաղի նպատակն է ուշադրության, հիշողության, տարածական կողմնորոշման 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, գննել և մտապահել առարկաների կորևոր բնութագրերը և այլն: Ուսումնական գործունեության ընթացքում մեծահասակների օգնությամբ երեխայի մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը:

Դիդակտիկական 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: Սակայն 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 խաղերի հետևյալ բնութագրումները:

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: 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: Սյուժետադերային 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:

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:

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 թեմատիկական՝ ձևավորելով երեխայի երևակայելու, զգացմունքներն ու գործողությունները ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները:

Եզրակացություն

Այսպիսով, նորարարական տեխնոլոգիաներն ու բազմազան խաղային իրավիճակները մեծ հնարավորություն են տալիս երեխաներին ճանաչելու աշխարհը

յուրովի: Կարևորելով ուսուցչի դերը այս գործում, բոլոր դասավանդողներին **առաջարկում ենք**՝ աշակերտին ճիշտ ուղղորդել, կողմնորոշել, սովորեցնել: Բազմաթիվ տարաբնույթ դիդակտիկ խաղերը թույլ են տալիս դասերն անցկացնել խաղալով և ավելի լավ զարգանալով: 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, ճկուն, կազմակերպված, թիմային միջավայրում միասնական, փոխօգնությամբ աշխատող, հանդուրժող, մրցունակ:

Այս հմտությունները աննկատ դաստիարակում են երեխային և օժտում նոր հմտություններով ու կարողություններով՝ պատրաստելով հետագա կյանքին:

Օգտագործված գրականության ցանկ

Ջ. Գյուլամիրյան, Հայոց լեզվի տարրական ուսուցման մեթոդիկա, Երևան-2006

1. Ա. Բալայան, 200 խաղ, Երևան-2007
2. Ա. Արդուրյան, Գիդակտիկ խաղերի ուսուցողական նշանակությունը տարրական դասարաններում