

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻԶՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Աշակերտների ինֆորմուլյն մտածողության զարգացումը «ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂ
ՄԵԹՈԴՈՎ » ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՎԱՅԻ՝
Ք. ՄԱՐՏՈՒՆԻ
ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՂԵԿԱՎԱՐ՝ ՀԱՍՄԻԿ ԲԵՅԲՈՒԹՅԱՆ
ՈՒՍՈՒՑԻԶ՝ ՄԱՐԻՆԵ ՀՈՎՀԱՆՆԻՍՅԱՆ
ԴՊՐՈՑ՝ ԳԵՂՀՈՎԻՏ N1 ՀԻՄՆ. ԴՊՐՈՑ

գործունեության	լուրջ	ձև	է	-----6	Խաղի
կատեգորիաները	-----			11	Խաղը որպես
սովորելու միջոց	-----			13	Եզրակացություն
-----				- 15	Դասի պլան
-----					- 17
Փրակախություն	-----				18

Հայտնի է, որ խաղը մարդու գործունեության այն ձևն է, որն ուղեկցում է նրան վաղ մանկությունից մինչև խորը ծերություն: Յուրաքանչյուր տարիքում այն ունի որոշակիորեն ընդգծված սահմաններ, գանազան դրսևորումներ՝ պայմանավորված անհատի ընտրած խաղատեսակներով: Անտարկելի է, անշուշտ որ խաղի դերը մանկության տարիքում ունի առավել ուսուցանող, զարգացնող և դաստիարակող գործառույթներ, քան մարդու հասուն տարիքում: Մասնավորապես ուսումնասիրության առարկա է երեխայի խաղային գործունեությունը գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացում, երբ խաղը հանդես է գալիս որպես ուսուցման մեթոդ՝ այդ համակարգի մեջ գրավելով համարժեք տեղ:

Խաղի մասին ասել են . . .

Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել երեխայի մտավոր լիարժեք զարգացում: Խաղը մի հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ է թափանցում կենդանի հասկացությունների, պատկերացումների համախումբ: Խաղը ջանասիրություն և հետաքրքրություն բոցավառող կայծ է:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

Երեխայի համար ուսումը պիտի լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միաժամանակ պետք է երեխայից պահանջել ոչ հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում՝ առանց շատ թեփվելու ո՛չ այս կողմ, ո՛չ այն կողմ:

Կ. Դ. Ուշինսկի

Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեփիաթների, երաժշտության, երևակայության, ստեղծագործության աշխարհում:

Վ. Ա. Սուխոմլինսկի

3

Խաղն այնպես պիտի կազմակերպել, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը :

Ս. Ի. Հեսսեն

Քաջ գիտակցելով ուսուցման գործընթացում խաղի օգտագործման անհրաժեշտությունը որպես երեխայի ունակությունների ձևավորման հնար, մենք կողմնակից ենք դրա չափավորությանը, ինչպես մեթոդական, այնպես էլ հոգեբանական հիմնավորումներով: Բազմաթիվ ուսումնասիրություններով ապացուցված է, որ խմբային խաղերին կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը նպաստում է նրանց ինֆրահաստատմանը, ինֆրադրսևորմանը, ինֆրաիրացմանը, տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված, դրանք

ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասելու կայուն ձգտումներ՝ ուրեմն նաև կամային որակներ: Ապացուցված է՝ այն երեխան, որը մանկուց խաղում է, այն էլ՝ զարգացնող խաղեր, նրա մտածողության բաղադրամասերը գտնվում են զարգացման այնպիսի մակարդակում, որ ուսուցման գործունեությունը նրա համար ոչ մի բարդություն չի ներկայացնում: Որպիսզի ուսուցման գործընթացում խաղերը ևս այդպիսի գործառույթ կատարեն, այսինքն՝ նպաստեն սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

- Խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխաների պահանջմունքներին և նախադասական հետաքրքրություններին:

- Խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից պահանջեն ուշադրություն, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում:

- Ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան խաղեր:

- Հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի խմբային խաղը:

Խաղի ժամանակ (խաղալիս) երեխաները ոչ միայն իրականություն են դարձնում իրենց ձգտումները, երևակայածն ու սպավորությունները, այլև համոզվում են գիտելիքների անհրաժեշտության և խաղի ժամանակ հաղթելու համար դրանց պարտադիր խմբային մեջ՝ դրանով ոչ միայն բավարարելով իրենց հիմնական հոգեկան պահանջմունքները, այլև ձեռք բերելով ուսումնական համոզմունքներ, ինքնագնահատական:

4

Խմբային խաղը համակարգի կառուցվածքի հիմնական բաղադրիչներն են՝

1. սուբյեկտներ (խաղի կազմակերպիչներ)
2. օբյեկտներ (խաղացողներ)
3. նպատակ
4. մոդելավորման օբյեկտ
5. սցենար
6. խաղային իրավիճակ
7. խաղի մեխանիզմ

Առարկաների դասավանդման մեջ մեծ դեր են խաղում մարզական խաղերը, ճամփորդական խաղերը, մրցութային խաղերը, դերային խաղերը, կոնկրետ դեպքերի ուսումնասիրությունը, նախագծերը, բիզնես խաղերը և այլն:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործման առավելությունն

այն է, որ խաղային գործունեությունը, որպես ուսուցման միջոց, ունի ուսուցման մոտիվացիա, հարկադրանքի բացակայություն, կոլեկտիվում անհատականացում և կոլեկտիվի միջոցով մտավոր գործառույթների և կարողությունների զարգացում: Խաղը մարդկային գործունեության իրական տեսակ է: Խաղը սահմանում է կարևոր նեգրություններ և ձևավորում նոր հատկություններ, խաղը սովորեցնում է, փոխում, դաստիարակում: Խաղային գործունեությունը ազդում է ուշադրության, հիշողության զարգացման վրա, մտածողության,

երևակայության, բոլոր հանաչողական գործընթացներ վրա: Խաղը, ինչպես ցանկացած այլ սոցիալ-մոտեսական երևույթ, ունի իր կառուցվածքը, կազմակերպման ձևը, հանապարհը:

Աշխատանքի նպատակը:

Ուսումնասիրել, բացահայտել խաղային մեթոդների առավելությունը ուսուցման մեջ՝ հաշվի առնելով սահմանը խաղի և դասի մեջ՝ չչարաշահելով այն (խաղը), դիտարկել խաղը որպես սովորողների հանաչողական ունակությունների ակտիվացման միջոց:

5

Խաղի կատեգորիաները

Խաղերը կարելի է բաժանել տարբեր կատեգորիաների՝

հիմնված ձևի և բովանդակության վրա հետազոտություն անցկացնելու համար միշտ նշվում են հետևյալ երեք տերմինները՝ «Լուրջ խաղ», «Ուսումնական խաղ» և «Թվային կրթական խաղ»: Այս երեք տերմինների միջև կա որոշակի կապի խաչմերուկ և տարբերություն: Դիտարկենք խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը որպես թվային կրթական խաղերի վրա հիմնված կրթական գործունեության տեսակ, որը կարելի է հասկանալ նաև որպես թվային խաղերի վրա հիմնված ուսուցում: «Լուրջ խաղ» տերմինն առաջին անգամ օգտագործվել է Հբթի կողմից՝ նկարագրելու խաղերը, որոնք նախատեսված են սովորելու համար: Հբթը, մասնավորապես, հայտարարել է, որ լուրջ խաղերը պետք է ունենան կրթական նպատակ և չխաղացվեն հիմնականում զվարճանքի համար: Լուրջ խաղերը կարող են խաղացողներին սովորեցնել գիտելիքներ և հմտություններ, և միևնույն ժամանակ ապահովել մասնագիտական պատրաստվածություն: Լուրջ խաղերը հեշտացնում են հմտությունների, կարողությունների և վերաբերմունքի զարգացումը՝ կապված խնդիրների լուծման վրա կենտրոնանալու համար, որին ենթարկվում են խաղացողները: Լուրջ խաղերի բովանդակությունը ներառում է կադրերի վերապատրաստում, ֆաղափականության ֆիննարկում, կրթություն, առողջապահություն, բուժում և այլն: Ուսումնական խաղերը խաղեր են, որոնք բացահայտքեն նախատեսված են կրթության համար: Այն ներառում է ինչպես ֆիզիկական, այնպես էլ թվային խաղեր: Ուսումնական խաղերը նեղ իմաստով էլեկտրոնային խաղեր են, որոնք հատուկ մշակված են կրթական նպատակներով: Լայն իմաստով կրթական խաղերը ներառում են ոչ միայն ավանդական խաղեր (օրինակ՝ յոթ կտորից բաղկացած փազլ, հաղորդագրությունների խաղ և այլն), այլ նաև ներառում են բոլոր կրթական ծրագրերը, ուսումնական միջոցները, կրթության և զվարճանքի բնութագրերը, օրինակ՝ կրթական օգտագործման համար մշակված էլեկտրոնային խաղերի սեղաններ, կրթական արժեք ունեցող կոմբեյթոն խաղեր և որոշ հետաքրքիր կրթական ծրագրեր և այլն: Ուսումնական խաղերը պետք է մշակվեն՝ հաշվի առնելով կրթության նպատակներն ու գործառնությունները: Թվային

կրթական խաղերը (երբեմն նաև կոչվում են կրթական տեսախաղեր) կրթական խաղեր են, որոնք թվային են: Թվային կրթական խաղերին անհրաժեշտ են տեղեկատվական տեխնոլոգիաների սարքավորումներ և տարբեր թվային հարթակներ՝ խաղերի զարգացմանն աջակցելու համար:

4

Թվային կրթական խաղերը նույնպես պետք է համապատասխանեն կրթական առանձնահատկություններին, որոնք կարող են նպաստել սովորողների ընթացմանը ուսումնական բովանդակության վերաբերյալ: Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը կրթական խաղի տեսակ է, որը բարելավում է սովորողների վերաբերմունքն ու մոտեցումները ուսման նկատմամբ և թույլ է տալիս նրանց գնահատել հենց ուսուցման գործընթացը: Շատ ուսումնասիրություններ ցույց են տվել, որ խմբային խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը դրական ազդեցություն ունի սովորողների մոտիվացիայի, վերաբերմունքի վրա, ներգրավվածության և կատարողականի վրա: Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը ոչ միայն դրական ազդեցություն է ունենում սովորողների ուսուցման վրա, այլև մեծացնում է նրանց ինքնարդյունավետությունը: Հետաքրքիր պատմություններով, հստակ նպատակներով և առաջադրանքներով թվային խաղերը ուսուցումն ու ուսումնառությունն ավելի բազմազան և արդյունավետ են դարձնում: Խաղերի վրա հիմնված ուսուցումը ոչ միայն ներգրավում է սովորողներին ուսուցման մեջ, այլև խորացնում է նրանց դասագրքերի բովանդակության ընթացումը, որպեսզի նրանք կարողանան լուծել ավելի բարդ խնդիրներ: Սովորողները կարող են ուսումնասիրել խաղերը և գտնել խնդիրների տարբեր լուծումներ, հետևաբար ստեղծագործական և փնտհատական մտածողությունը կարող է զարգանալ: Դպրոցում կրթության և դաստիարակության մակարդակը մեծապես պայմանավորված է նրանով, թե որքանով է մանկավարժական գործընթացը կենտրոնացած երեխայի տարիքային հոգեբանության և անհատական զարգացման վրա: Սա ներառում է դպրոցականների հոգեբանական և մանկավարժական ուսումնասիրությունը ուսումնառության ողջ ընթացքում՝ բացահայտելու անհատական զարգացման տարբերակները, յուրաքանչյուր երեխայի ստեղծագործական կարողությունները, ամրապնդելու նրա սեփական դրական գործունեությունը, բացահայտելու նրա անհատականության յուրահատկությունը ուսումնասիրությունների կամ անբավարար վարքի մեջ: Սա հատկապես կարևոր է ցածր դասարաններում, երբ նոր է սկսվում մարդու նպատակաուղղված ուսուցումը, երբ ուսումը դառնում է առաջատար գործունեություն, ձևավորվում են երեխայի մտավոր հատկությունները և որակները, առաջին հերթին ֆանաչոզիկական գործընթացները և վերաբերմունքը սեփական անձի նկատմամբ: Այս առումով առաջանում է ժամանակակից դպրոցներում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդիականությունը:

5

Խաղը երեխայի գործունեության լուրջ ձև է

Խաղի դերը երեխայի կյանքում: Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար աերաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց: Մեծ մանկավարժ Կ. Դ. Ուեինսկու այն խոսքերը, թե < Եթե մանկավարժությունը ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ֆանաչի բոլոր հարաբերություններում > այսօր նույնպես արդիական է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ֆանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ: Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր << կաղապարից>>՝ պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպիսի պայմաններում բացահայտվում են մարդու բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, տարբեր բնույթի արգելիներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ֆանապարհին: Այդ արգելիները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ վարք ուժ, ֆարակություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կոահում և այլն: Հենց այդ արգելիների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողականության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը: Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակությունն ամբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Ուսումնական գործունեության նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունների և ձգտումների մակարդակի անկում ունի, անուշտ, բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով և կրթության բոլոր օղակների համար ունեն թե՛ ընդհանուր, թե՛ մասնավոր փաստարկներ: Կրտսեր դպրոցականների պարագայում սոցիալական, տնտեսական, իրավական, հասարակական և այլ կարգի գլոբալ պատճառներ գոյություն կան գրեթե

6

բացառվում են: Այս տարիքում սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության նվազումը առավելապես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների օգտագործման մակարդակի նվազմամբ

համաշխարհային մաշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մտնում յուրաքանչյուր ընտանիք, օրըստօրե մաշչելի դառնում ավելի ու ավելի մեծաթիվ երեխաների: Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռած հնարավորությունների մասին: Այնինչ, մեր կրտսեր դպրոցի բազմաթիվ ուսուցիչների ձեռքին դեռևս կավիճն է, դասագիրքը և ինքնուրույն ֆանապարհով պատրաստած կամ ձեռք բերած պարզունակ դիտակտիկ նյութերը: Բնականաբար, միայն այս միջոցների վրա կառուցված դասերը չեն հետաքրքիր կրտսեր դպրոցականներին, չեն բորբոքի նրանց երևակայությունը, չեն մղի սովորելու: Ավագ և կրտսեր դպրոցական տարիքի բոլոր երեխաներն էլ ուզում են խաղալ. չնոռանա՞նք, որ այսօր չորրորդ դասարանում <սովորող> տղան ու աղջիկները դեռևս 9-9.5 տարեկան են, և

որքան էլ որ մեզ համոզի ակսելերացիա կոչվող երևույթը, թե այսօրվա սերունդը ավելի հասունացած է, միևնույնն է՝ կան կազմախոսական և բանախոսական որոշակի առանձնահատկություններ, որոնք հեզնելն անթուլատրելի է: Վերջապես, այս երեխաների տարեկիցները տարիներ առաջ սովորում էին երկրորդ դասարանում: Ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը եկավ խոչնդոտելու ևս մեկ հանգամանք. ավագ նախադպրոցական տարիքի երեխանները, որոնք տարներ առաջ գտնվում էին մանկապարտեզում, այսօր հայտնվել են դպրոցում՝ դարձել են սովորողներ: Այս հանգամանքը չի նշանակում, թե փոխվել են նրանց ճանաչողական հետաքրքրությունները, դրանց բավարարման համար ընտրված մեթոդները ու գործունեության ձևերը, կամ՝ նրանք պատրաստ են ուսումնական գործունեության: Իրականում դպրոցական դարձած փոքրիկները հայտնվել են կենսագործունեության երկու ձևերի խաչմերուկում, ուր հմտորեն պիտի միակցվեն խաղը, որը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հիմնական ձևն է, և ուսումնական գործունեությունը, որը կրտսեր դպրոցականի գործունեության գլխավոր ուղղությունն է: Խաղային գործունեության հիմնական եղանակներն ու ձևերը այս կամ այն աստիճանով ծանոթ են նախադպրոցականին՝ անկախ այն բանից նա մանկապարտեզ հաճախել է, թե ոչ: Ուսումնական գործունեությունն ծավալելու համար անհրաժեշտ

7

գործողություններին դպրոցում հայտնված նախադպրոցականը ոչ միայն ծանոթ չէ, այլ նա դեռևս չունի մտավոր, ֆիզիկական, հոգեբանական այն հիմնական նախադրյալները, որոնց հիմնան վրա պիտի ձևավորեն ուսումնական գործունեությունն ծավալելու համար այդքան անհրաժեշտ ունակությունները: Ցավոք, դպրոցում ևս այդ երեխաների հետ աշխատելիս հաճախ ոչ թե կարևորում է ուսումնական գործունեությունն ծավալելու համար չափազանց անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորումը, այլ ուսումնական ծրագիր է կատարելու համար ուսուցիչները շտապում են միանգամից փոքրիկներին գիտելիքներ հաղորդել և ստուգել դրանց ձեռքբերման մակարդակը Անշուշտ, ցանկացած ուսումնական գործունեությունն նաև նպաստում է այն ծավալելու կարողությունների ձեռքբերմանը, սակայն խոսքը ե՞րբ, ի՞նչպես և ի՞նչ գնով-ի մասին է: Երեխային նախապատրաստել ուսումնական գործունեությանը նշանակում է տարբեր ճանապարհներով և ամենաբազմազան միջոցներով օժանդակել, ավագ նախադպրոցականը ձեռք բերի մտածողական գործողություններ կատարելու որոշակի ունակություններ՝ անհրաժեշտ մակարդակով առանձնացնել և դասավորել իրենց շրջապատող ծանոթ առարկաները ու երևույթները, պլանավորել իր գործողությունները և դրանք իրականացնել, վերահսկել իր գործունեությունը, կառավարել վարքը, զգալ իր ֆայլերի պատճառահետևանքային կապերը, ուշադիր լսել և կատարել ավագների հանձնարարությունները, գնահատել իր գործունեությունը, հաղորդակցվել կարեկիցների հետ, դրսևորել փոխօգնության: Այս կարևոր խնդիրների լուծման ընթացքում խմբային խաղերը մեծապես նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են կրտսեր դպրոցականին ճիշտ և առողջ ապրել այդ տարիքը, սովորել առանց դժվարությունների, առանց մանկության արժեքների կորստի: Հայտնի է, որ երեխայի զարգացման ցուցանիշներից մեկը ինքնուրույն ճանաչողական գործունեությունն ծավալելու կարողությունն է: Այն նպաստում է ապագայում

առանց դժվարությունների ցանկացած իրավիճակում կողմնորոշվելուն, ձեռքբերածը փոփոխվող պայմաններում, ոչ ստանդարտ իրավիճակում կիրառելուն:

./Նաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմնում դրվում են հետևյալ սկզբունքները:/

• Ակտիվության սկզբունք, որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու հանապարհով խթանվում է երեխայի ակտիվ վարքը.

8

• Զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք, որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացկամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությունը:

• Անհատականացման սկզբունքը միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այդպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինֆորմացիոնություն, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.

• Բացության, ընդարձակության սկզբունքի հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ու անցկացումն է, որոնք խմբային խաղային գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել լայն ընդգրկումություն.

• Երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունքը երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում <երեխա մեծ> հարաբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցությունն ունենալու ցանկուցյան և ունակության զարգացում, միջավայրի հագեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ:

• Տեղեկացվածության սկզբունքի պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ակունքային հնարավորությունների պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն՝ միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիմնան վրա կատարելագործելու հնարավորություն: Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ,

9

հոգեբաններ: Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խմբային խաղի միջոցով երեխային կարելի է և կրթել, դաստիարակել: Քաղտնիք չէ, որ երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի

գործունեությունը և խաղալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալական դերը՝ այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով: Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ երբ նա ապրում է խաղերի, հեֆիաթների, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում: Կրտսեր դպրոցականները իրականացնում են մարդու գործունեության բոլոր ձևերը՝ խաղ, ուսում, աշխատանք, սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթը էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս ձևերից: Սովորելու և խաղալու ցանկությունը ողջ կրտսեր դպրոցական տարիքում գուցորդվում է, և դժվար է որոշել, թե որ գործունեությունը ծավալելու ձգտումն է գերիշխում այդ տարիքի երեխաների մեջ: Պարզապես անառարկելի է, որ պայմանավորված կրտսեր դպրոցական տարիքի փուլերի առանձնահատկություններով խաղերը փոխվում են՝ դառնալով ավելի բազմազան ավելի ինտելեկտուալ ու իրականացման ֆայլերի իմաստով՝ ավելի բարդ: Խաղային գործունեությունն իր բնույթով ինֆնակամ, այն իրականացվում է որոշակի տարածական և ժամանակային սահմաններում, գործընթացն ունի անկանխատեսելի ընթացք և արդյունք՝ թե՛ ուսուցչի, և թե՛ աշակերտների համար, խաղերն ունեն ստեղծագործական-որոնողական-երևակայական բնույթ

Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են բնավորության այնպիսի գծեր, ինչպիսիք են ֆաջությունը, հարպկությունը, հնարամտությունը, համբերատարությունը, զսպվածությունը և ամենակարևորը, կարգ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը: Շարժուն խաղերը, բնականաբար, նպաստում են նաև մտավոր և ֆիզիկական հոգնածության բեռնաթափմանը, դասարանում տիրող լարված մթնոլորտի վերացմանը: Առավել ուշագրավ է, որ շարժուն խաղերի կանոնները երեխաները հաճախ իրենք են ստեղծում և իրենք էլ վերահսկում են դրանց պահպանումը, դրանք խախտողների համար սահմանում որոշակի պատիժներ: Խաղի ժամանակ երեխաները ազատ են և իրենց դրսևորում են այնպես, ինչպիսին նրանք կան իրականում:

10

Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղի շնորհիվ է երեխան փանաչում շրջապատող միջավայրը, ուսումնասիրում, մանիպուլացնում այն: Երեխայի համար այն նույն նշանակությունն ունի, ինչ աշխատանքը մեծահասակի կյանքում: Հետևաբար՝ բոլոր երեխաները սիրում են խաղալ: Երեխաներին ուղղված մասնագիտական ծառայություն մատուցելիս, բնականաբար, նույնպես կիրառվում են տարբեր նյութեր և խաղեր. երեխան սիրում է խաղալ ամեն տեղ՝ թե՛ տանը, թե՛ մասնագետի սենյակում: Խաղը յուրահատուկ միջոցորդ է մասնագետի և երեխայի միջև, շփվելու լեզու: Նախ՝ խաղը հանդիսանում է ոչ վերբալ խոսք, հաղորդակցման միջոց՝ մեծահասակների, հասակակիցներ շրջակա միջավայրի հետ շփման համար, և բացառություն չէ նաև խաղի միջոցով մասնագետի և երեխայի միջև կոնտակտի ստեղծումը:

Անգամ շփման խնդիրներ ունեցող երեխան կգտնի մասնագետի սենյակում իրեն հետաքրքրող խաղալիք կամ խաղ, որի համար էլ կարևոր է խաղերի հասանելի և տեսանելի դասավորվածությունը մասնագետի սենյակում: Երեխայի կենսավորձը շատ ավելին է, քան երեխան կարող է արտահայտել բառերի միջոցով: Խաղն այստեղ դառնում է յուրահատուկ սինվոլիկ լեզու, որով երեխան արտահայտում է իր մտքերը, ապրումները, դրսևորում է հոգեկան բովանդակությունը: Չարգացմանն ուղղված աշխատանքում էլ խաղերը դառնում են գործիքներ՝ զարգացնելու այս կամ այն հոգեկան ոլորտը, գործընթացը: Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթագաստիրակչական միջոց: Այն հնարավորություն է ընձեռում երեխաներին հաղորդել որոշակի գիտելիքներ, մշակել հմտություններ ուկարողություններ, զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Խաղը երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման, լայն դաստիրակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման և ինֆուրույնության դաստիրակչության միջոց է: Բազմաթիվ հոգեբանամանկավարժական հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ երեխաների սյուժետային խաղն ընթացք է ստանում աստիճանաբար: Իրա հաջողությունը մեծապես պայմանավորված է մանկավարժական ղեկավարման եղանակներով: Իսկ խաղի ղեկավարումը առաջին հերթին պահանջում է խաղային միջավայրի ստեղծում: Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ իրականացվում է ինֆնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հանույժ է պատճառում, օգնում ինֆնահաստատվելու: Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ և ավագ սերնդի՝ հաջորդ սերնդին

11

փորձի փոխանցման միջոց, կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: Ժամանակակից դպրոցում խաղային :գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

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

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ,որ

- Խաղը և դրա կանոնները լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին :
- Խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին
- Խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:

Խմբային խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սխտեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին զուգակցելու հմտությունից: Երեխաները և ընդհանրապես 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 ինֆնատիրապետումը,ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

12

Եզրակացություն

Կարևոր է որոշել նաև, թե տվյալ խաղի ժամանակ երեխաների մեջ հոգեկան ինչ որակներ պիտի ձևավորվեն և որ մակարդակով:

Այսպիսով՝ դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պիտի կարևորի վերը նշված դիտարկումները՝ հստակորեն որոշելով, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրներ պիտի լուծվեն դրանց միջոցով

Անհրաժեշտ է նաև նկատի ունենալ, որ նաև խաղի միջոցով երեխաները սովորում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված որոշակի նյութ, սակայն խաղային և ուսումնական գործունեություններն ունեն որակական նշանակալի տարբերություններ. խաղը մնում է խաղ, դասը՝ դաս: Խաղին երեխան բոլոր դեպքերում վերաբերվում է որպես ազատ գործունեության ձևի (որն էլ հենց խաղի շոշափելի առավելությունն է), իսկ դասին որպես «լուրջ» գործունեություն: Այսինքն խաղերը կազմակերպելիս ոչ միայն պիտի մնալ չափի մեջ՝ չչարաշահելով այն, այլև վարպետորեն իրականացնել խաղային և ուսումնական գործունեության տեսակների գուգորդումներն ու մեկից մյուսին անցումները: Այսպիսով՝ խաղը դառնում է սովորողների ֆանաչոդական ունակությունների ակտիվացման միջոցներից մեկը, ձևավորում մտավոր գործունեություն ծավալելով պահանջմունք, կատարելագործում է ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ հոգեբանական և ֆիզիոլոգիական պահանջմունքները և ապահովում ամբողջությամբ վերցրած ուսումնական հաջողությունները: Խաղն, ըստ էության, մարդու կենցաղային, ուսումնական և ստեղծագործական գործունեության ներկայացումն է երեխայի լեզվի, ձեռքերի, մտքի, հոգու տեսանկյունից: Այն այդ ոլորտների մի յուրատեսակ մոդելավորում է: Այսպիսով՝ խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատ ծնված մարդու արժանապատվությանը. ոչ շատ պիտի հոգնեցնեն երեխային, ոչ էլ լինեն շատ անիմաստ... Երեխայի խաղերը պիտի կրկնօրինակեն ապագայի լուրջ պարապմունքները: Ամեն լավ բանի ակունքն ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից: Խաղը դատարկ զբաղմունք չէ, այն ունի բարձր միտք և խորը իմաստ:

Դասի պլան

Ակադեմիական՝

Աշակերտները կընթերցեն ասացվածքներ

- Հստ ասացվածքի բառերի հերթականության մյուս աշակերտը կհորինի
- պատմություն իսկ խաղընկերը կամ հակառակորդ թիմը փորձում է կռահել բացատրվող միտքը: Կամրակայեն մտածողությունը, ուշադրությունը
- Կսովորեն շատ նոր ասացվածքներ, դարձվածքներ:
- Սոցիալական՝ Կկարողանան վերլուծաբար վերարտադրել խաղաֆարտի վրա գրված ասացվածքը
- կամ դարձվածքը: Արժեքային՝ Դաստիարակել բավարարվել էջով, չընկնել դատարկ հույսի հետևից
- Հորինել պատմություն ասացվածքի հիմնական մտքին համապատասխան
- 'գարգացնելով ստեղծագործական կարողությունները

Դասի ընթացքը՝

Խթանման փուլ «'խաղային» մեթոդով՝ համապատասխան նյութերի մատուցմամբ սկսել դասը
 Ընթացքը՝ խաղի ընթացքում գարգացնել աշակերտների մտածողությունը, երևակայությունը, ուշադրությունը, միտքը կառուցելու կարողությունը:

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Սուխոմլինսկի Վ. Ա. «Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին» . , Կիև 1969:
2. Հետաքրքրաշարժ խաղեր և զարմանահրաշ թվեր, թարգ. ուսուերենից, եր« Լույս» 1980:
3. Эрик Берн (люди которые играют в игры. Игры в которые играют люди М. 2003):
4. <https://studfile.net/preview/11790610/page:4/>
5. <http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf>