



**«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

**ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Հետազոտության թեման՝** Խաղային տոխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դասարաններում

**Առարկան՝** Մայրենի

**Հետազոտող ուսուցիչ՝** Արևիկ Ներսիսյան

**Ուսումնական հաստատություն՝** Շահումյանի Ա.Համբարձումյանի անվան միջն. դպրոց

**Երևան 2023**

## ԲՈՎԱՆՂԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ .....	3
ԳՈՒԽ I: ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ.....	4
1.1. Խաղի դիդակտիկական շրջանակները.....	4
1.2 Խաղը որպես սովորելու միջոց.....	7
1.3. Խաղերի տեսակները ու գործառույթները.....	8
ԳՈՒԽ II: ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ .....	11
2.1. Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները.....	11
2.2. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը Մայրենիի դասերին.....	14
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ .....	18
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ .....	19

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ղարոցական կյանք մուտք գործելու սկզբնական շրջանում երեխայի հոգեկանը լուրջ փոփոխություններ է կրում: Նա ձեռք է բերում կյանքի նոր ռեժիմի հետ կապված կարևոր սովորություններ և փոխադարձ վստահության վրա հիմնված հարաբերություններ է հաստատում ուսուցիչների և ընկերների հետ:

Կրտսեր դպրոցականների կամաժին ուշադրությունը անկայուն է, քանի որ նրանք դեռևս չունեն ինքնակարգավորման ներքին միջոցներ, դրա համար հեշտությամբ շեղվում են դասից: Կրտսեր դպրոցականի կամաժին ուշադրության զարգացմանը նպաստում են ուսումնական գործունեության կազմակերպումը և խաղը ,որը դպրոց գնալուց առաջ երեխայի կյանքում արդեն զգալի տեղ է զբաղեցնում:Տարիքային այս փուլում երեխան իրականացնում է գործունեության երեք տեսակներն էլ` խաղ, ուսում, աշխատանք,սակայն առաջատարը խաղային գործունեությունն է,որը ուսուցման մեթոդների ընտրության ժամանակ պետք է հաշվի առնել: Խաղը համարվում է երեխայի ուշադրության զարգացման անկրկնելի խթան: Խաղային իրավիճակները դասը դարձնում են հասկանալի և հետաքրքիր,զարգացնում կողմնորոշվելու կարողությունը,հնարամտությունը և երևակայությունը:Խաղի ժամանակ ակտիվանում են անգամ պասիվ աշակերտները, ովքեր խաղի միջոցով ավելի հեշտ են յուրացնում,ավելի լավ մտապահում ուսումնական նյութը:

Խաղը երեխաների համար ամենահասանելի գործունեության տեսակն է, արտաքին աշխարհից ստացած տպավորությունների մշակման միջոց: Խաղում հստակ դրսևորվում են երեխայի մտածողության և երևակայության առանձնահատկությունները, նրա հուզականությունը, ակտիվությունը, հաղորդակցության զարգացող կարիքը:Խաղի վրա հիմնված կրթությունը երեխաների մոտ ձևավորում է համագործակցելու կարողություն, ստեղծագործ միտք ու հետաքրքրասիրություն:

## ԳԼՈՒԽ I

### ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ՏԵՍԱԿԱՆ ՀԻՄՈՒՆՔՆԵՐԸ

#### 1.1. Խաղի դիդակտիկական շրջանակները

Վերջին տասնամյակների ընթացքում մանկավարժական գրականության մեջ ձևավորվել են տարբեր սահմանումներ ու կատարվել բազմաթիվ ուսումնասիրություններ խաղի վերաբերյալ: Վերլուծենք դրանցից մի քանիսը:

1.Ռուս հոգեբան Դ. Բ. Էլկոնինը խաղին մոտենում է հոգեբանական տեսանկյունից. «Խաղը հանդես է գալիս որպես մի գործունեություն, որը կապ ունի երեխայի պահանջմունքների ոլորտի հետ: Դրանում տեղի է ունենում նախնական, հուզական, գործուն կողմնորոշում դեպի մարդկային գործունեության իմաստը: Ծագում է մեծերի հետ հարաբերություններում իր սահմանափակ տեղի գիտակցումը և չափահաս լինելու պահանջմունքը» :

2.Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ ռուս մանկավարժ և հոգեբան Պ. Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարոյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները «բացելու» բնալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում» :

3.Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում ռուս մանկավարժ Մ. Է. Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ. Է. Վայները նշում է. «...առաջին

հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Ջգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության» :

4. Ռուս մանկավարժ և հոգեբան Մարգարիտա Գուսլովան նշել է, որ խաղի շնորհիվ ուսուցումը դառնում է առավել հետաքրքիր ու արդյունավետ, քանի որ խաղը, լինելով երեխայի առաջատար գործունեությունը նախադպրոցական տարիքում, նրա համար շարունակում է կարևոր դեր խաղալ նաև դպրոցում, այսինքն՝ հենվելով խաղի պատճառած ուրախության վրա՝ կարելի է սովորողներին ուսումնական նյութը հասցնել տարբեր հնարներով՝ յուրաքանչյուր դեպքում կիրառելով համապատասխան խաղը :

5. Ռուս մանկավարժ Սելևկոն տվել է խաղի հետևյալ սահմանումը. «Խաղը իրադրային պայմաններում տեղի ունեցող գործունեության ձև է՝ ուղղված հասարակական փորձի ստեղծմանն ու յուրացմանը, որում ձևավորվում ու կատարելագործվում է վարքագծի ինքնավերահսկողությունը»: Ռուս մի շարք այլ մանկավարժների կարծիքով (Ս. Ն. Կարպով, Ս. Ա. Շմակով) խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխաների դաստիարակության, ուսուցման ու հոգեկան զարգացման մեջ: Այն անհամարձակ, անվստահ աշակերտներին հնարավորություն է տալիս հաղթահարելու իրենց բարդույթներն ու անվճռականությունը :

6. Ռուս գիտնականներ Իգոր Աբիլգազիևը, Դմիտրի Ջեմցովը, Անատոլի Ֆեդոսեևը և Իվանա Իյինան նշել են, որ դերային խաղերի շնորհիվ սովորողները ստանձնում են սոցիալական դերեր, որոնք, սակայն, պիտի համապատասխանեն երեխաների կարողությունների ու գիտելիքների մակարդակին, որպեսզի սահմանված նպատակներն իրականացվեն :

7. «Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան, - ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար» :

8.«Լավ խաղը նման է լավ աշխատանքի, - ասել է Մակարենկոն, - վատ խաղը նման է վատ աշխատանքի» :

Հաշվի առնելով խաղի վերաբերյալ հոգեբաների ու մանկավարժների բերած սահմանումները՝ կարծում եմ, որ խաղը նաև շրջակա աշխարհի ճանաչման գործընթաց է, որն օգնում է բացահայտելու մեզ շրջապատող իրականության իրերի ու երևույթների միջև եղած բազմաթիվ կապերն ու հարաբերությունները, բացի դրանից խաղը նաև տարածական կողմնորոշման զարգացման կարևորագույն հնար է, որն ուղղակի անհրաժեշտություն է կյանքի դժվար իրավիճակներից արագ ու ճիշտ ելքեր փնտրելու համար, և ի մի բերելով դիդակտիկ խաղերի վերաբերյալ կատարված վերոհիշյալ ուսումնասիրությունները՝ առաջարկում եմ տարրական դպրոցում յուրաքանչյուր ուսումնական առարկայի ժամին կիրառել միջառարկայական կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնք կօգնեն սովորողներին տեսնելու և գիտակցելու տարրական դասարաններում ուսուցվող առարկաների միջև կապի անհրաժեշտությունը, իսկ դա էլ իր հերթին կնպաստի տարբեր ուսումնական առարկաներից հաղորդվող նյութի հեշտ ու արագ յուրացմանը՝ տնտեսելով ժամանակը:

## 1.2. Խաղը որպես սովորելու միջոց

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակապաշարություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները : Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ: Եվ արդյունքում երեխայի մեջ ձևավորվում է մեծի, հասարակայնորեն արժեքավոր դեր կատարելու դրդապատճառը: Սակայն խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ պիտի որոշել խաղի կանոնները: Դրանք բխում են գործունեության բնույթից, «թեմայից» և այլն: Երեխաներն ընդունում են այդ կանոնները, ենթարկվում դրանց սահմանած պայմաններին, անհրաժեշտության դեպքում՝ փոխում: Այս կերպ վարժվում են հասարակական կյանքի ապրելակերպին՝ իրականացնելով ինքնուրույն ու ստեղծագործական գործունեություն: Ուստի խաղի մեջ մտավոր ակտիվությունը միշտ շաղկապված է երևակայությանն ու խոսքին. որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ գրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Իսկ խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային

նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ: Խաղի կանոնները որոշելուց հետո պիտի բաշխել դերերը: Դերերը բաշխելիս պետք է նկատի ունենալ ոչ թե այն, թե ով լավ կկատարի այդ դերը, այլ այն, թե տվյալ դերն ինչ դրական ազդեցություն կունենա երեխաների փոխհարաբերությունների վրա: Դերային խաղերի համար կարևոր են նաև մասնակիցների կարողություններն ու հմտությունները, որոնց նրանք տիրապետում են: Դրանք ընդհանուր ունակություններ են, որոնք պահանջվում են ցանկացած խաղում՝ հաղորդակցման ունակություն, խմբում աշխատելու կարողություն, ղեկավար որակներ, դիրքորոշումը պաշտպանելու ունակություն, անընդհատ փոփոխվող պայմաններում գործելու ունակություն և այլն : Հետևաբար, կարելի է եզրակացնել, որ խաղային գործունեության միջոցով երեխան պիտի իր մեջ ավելացնի դրական ու նվազեցնի բացասական որակները:

Այսպիսով, ինքնակազմակերպվող գործունեության ժամանակ երեխան.

- բավարարում է իր բնական հակումները,
- բացահայտում է իր առանձնահատկությունները,
- ինքնադրսևորվում է,
- սոցիալական հարաբերությունների մեջ է մտնում ընկերների հետ և ինքնուրույն կարգավորում այդ հարաբերությունները,
- փորձում է ինքնուրույն հաղթահարել իր առջև դրված խոչընդոտները:

### 1.3. Խաղերի տեսակները և գործառույթները

Խաղի յուրաքանչյուր տեսակ զարգացման հրաշալի միջոց է սովորողների համար: Ուսուցչի խնդիրն է՝ շարունակել խաղը, ծավալել ու ընդլայնել այն՝ միշտ ուշադրության կենտրոնում պահելով դրա դաստիարակչական և ուսումնական նպատակները:

Վերջին տարիներին խաղերի դասակարգման տարբերակ է առաջարկել Ս. Լ. Նովոյուլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ .

- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը երեխաներն են: Դրանք ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթի խաղեր են: Օրինակ՝ գտի՛ր ավելորդը, շարունակի՛ր շարքը, որոնք ձևավորում են խմբի առանձին առարկաները ընդհանուր անվանման տակ միավորելու, առարկան ըստ «ինչի՞ց է բաղկացած, ի՞նչ է անում» սկզբունքի նկարագրելու ունակություն:



- Խաղեր, որոնց նախաձեռնողը մեծահասակներն են, դրանք ունեն ընդգծված մանկավարժական ուղղվածություն: Դրանցից են՝ ուսուցողական-ինտելեկտուալ խաղերը: Օրինակ՝ պատկերները դասավորի՛ր ըստ գույնի, ըստ ձևի և այլն [18].
- Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ անփոփելիվ ազգի ավանդույթներն ու սովորույթները:

Ներկայումս արժեքավոր է նաև ռուս մանկավարժներ Ս. Ա. Կոզլովայի և Տ. Ա. Կուլիկովայի կողմից առաջարկված խաղերի դասակարգման եղանակը՝ ըստ որի խաղային գործունեությունը իր բնույթով լինում է ստեղծագործական և նպատակաուղղված զարգացնող կամ կանոնով: Առաջ են քաշվում խաղերի հետևյալ տեսակները՝

1.Ռեժիսորական խաղեր:

2.Խաղ - թատերականացումներ:

3.Շինանյութով խաղեր:

4.Կանոնով խաղեր:

5.Շարժախաղեր:

6.Դիդակտիկական խաղեր:

1.Խաղի անվանումը՝ ռեժիսորական, խոսում է խաղի նմանության մասին ֆիլմերի և ներկայացումների ռեժիսոր-բեմադրողների գործունեության հետ:

3.Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում:

4.Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց էությունն ու մանկավարժական արժեքը: Կանոնով խաղը նպատակաուղղված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:

5.Շարժախաղերը մեծ նշանակություն ունեն հատկապես մաթեմատիկայի բնագավառում, քանի որ դրանք նպաստում են սովորողների տարածական կողմնորոշմանը, ձևավորում են միմյանց հետ մրցելու, պայքարելու, հաղթելու, դրանով իսկ նաև դրական վերաբերմունք ուսման նկատմամբ, որն էլ

մաթեմատիկա առարկայի բովանդակության, նրա նկատմամբ հետաքրքրության ձևավորման ու տարածական պատկերացումների ձևավորման գրավականն է: 6.Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից :

Ռուս մանկավարժ Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

- Սոցիալ – մշակութային գործառույթ: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ – վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ – մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ – մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:
- Ինքնաիրականացման գործառույթ: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնաիրականացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- Հաղորդակցման գործառույթ: Խաղը հաղորդակցման գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- Ախտորոշիչ գործառույթ: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնաարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Թերապևտիկ գործառույթ: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով
- Խաղի շտկողական գործառույթ: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբումն է:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Ջվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի

զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ձկուն դարձնել :

## ԳԼՈՒԽ II

### ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՋՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

#### 2.1.Մաթեմատիկական խաղերի առանձնահատկությունները

Երեխայի մաթեմատիկական զարգացումը, ամենից առաջ , կապված է նրա իմացական ոլորտի զարգացման հետ, վերջինս իր մեջ ներառում է ուշադրություն, երևակայություն, խոսք, զգայություն, ընկալում, մտածողություն, հիշողություն:

Մաթեմատիկական զարգացման ընթացքում ընթանում է ընդհանուր ինտելեկտուալ և խոսքային զարգացում: Մաթեմատիկան առարկա է, որի նպատակն է երեխաներին սովորեցնել ոչ միայն հաշվելը, այլև տրամաբանական մտածելակերպը:

Տարրական դասարաններում շատ կարևոր են դիդակտիկ խաղերի կիրառումը, քանի որ երեխաները գտնվում են անցումային փուլում՝ նախադպրոցական տարիքից, որտեղ բոլոր նոր անձնային, հոգեբանական որակները առավել հեշտ ու լավ ձևավորվում են խաղային գործունեության մեջ, դեպի կրտսեր դպրոցական տարիքը, որտեղ առաջատար գործունեությունը դառնում է ուսումնական:

«Դիդակտիկական խաղը, - գրել է ռուս մանկավարժ Իրինա Յակովլևան,-ուսուցչի և աշակերտի նպատակաուղղված ու փոխկապակցված գործունեությունն է՝ ստեղծելով իրական պայմաններ աշակերտի կողմից գիտելիքների, կարողությունների ու հմտությունների յուրացման համար: Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի ներաշխարհի թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում

երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ :

Դիդակտիկական խաղի շնորհիվ երեխան դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, ինչն էլ նշանակում է, որ նա ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակիցն է՝ ունակ ինքնուրույն ձեռք բերելու անհրաժեշտ գիտելիքներ:

Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են սյուժետա – դերային և խաղ – վարժություններ:

1.Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են:

2. Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների 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, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքն ու ստուգում սովորողների պատասխանները:

Հետևաբար, որպես ուսուցման կազմակերպման առաջին կարևոր պայման, կարող ենք հատուկ շեշտադրել խաղային գործունեությունը: Խաղով ձեռք բերած գիտելիքը ավելի խորը նստվածք է տալիս:

Ես 1-4 դասարաններում շատ հաճախ կիրառում եմ հետևյալ խաղերը.

### Գտի՛ր թիվը

Խաղի նպատակը: Սովորողների արագ հաշվելու կարողությունների զարգացում: Ուսուցման միջոցները: 1 – ից 30 թվերով քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Գրատախտակին երկու պաստառ է դրված, ուր ամրացված են 1 – ից 30 թվերը՝ խառը հաջորդականությամբ: Խմբերի անդամները հերթով թվերը դասավորում են հաջորդականությամբ և կազմում թվային շարք: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինն է ճիշտ կառուցել այդ թվային շարքը:

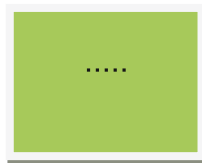
2	14	27	20	7
11	25	9	18	3
22	15	6	13	24
4	30	17	28	10
8	23	1	21	29
19	12	26	16	5

Որոնե՛լ գույգը:

Խաղի նպատակը: Սովորողների՝ «քանակային թիվ» հասկացության մասին ունեցած գիտելիքների ստուգում:

Ուսուցման միջոցներ: Թվային ու պայմանանշանային քարտեր:

Խաղի բովանդակությունը: Աշակերտների մի մասի մոտ շրջանիկներով քարտեր են, իսկ մյուսների մոտ՝ թվանշաններ: Պետք է համապատասխան գույգեր կազմել:



Լուսակիր

Խաղի նպատակը: Սովորողների կողմից թվերի գումարում կատարելու կարողությունների ամրապնդում: Ուսուցման միջոցները: Կարմիր, դեղին ու կանաչ գույնի շրջաններ:

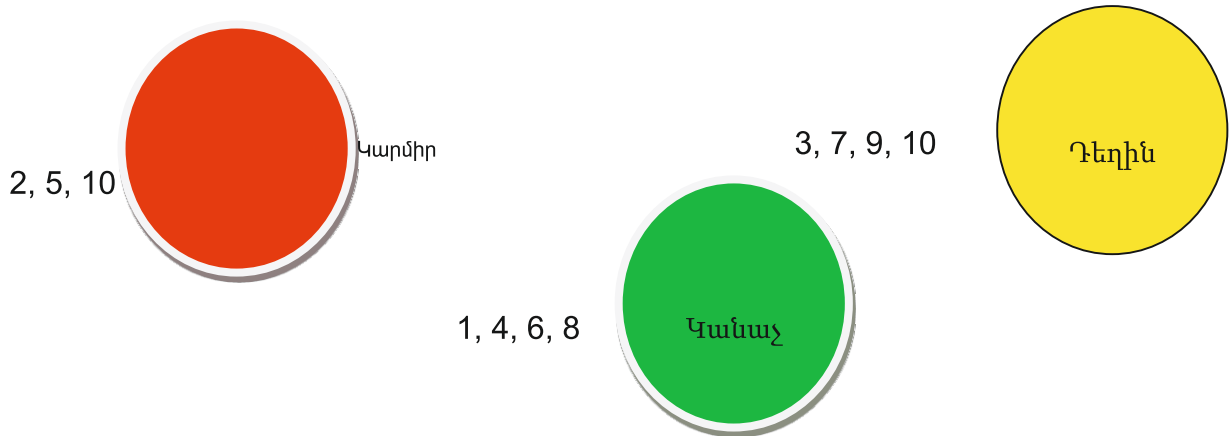
Խաղի բովանդակությունը: Ուսուցիչը գրատախտակին ամրացնում է երեք շրջան՝ կարմիր, դեղին, կանաչ: Դրանց կողքին գրում է թվեր:

Յուրաքանչյուր աշակերտի նստարանին դրված է լուսակրի գույներով երեք շրջան:

Ուսուցիչն ասում է օրինակ. «8 + 2»:

Ուսուցչի «Պատրաստվե՛ք» հրահանգով սովորողները կատարում են գումարումը, գտնում են թիվ – պատասխանը գրատախտակին և «Գումարեցինք» հրահանգով ցույց են տալիս ուսուցչին համապատասխան շրջանը:

Օրինակ՝



## 2.2 Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը Մայրենիի դասերին

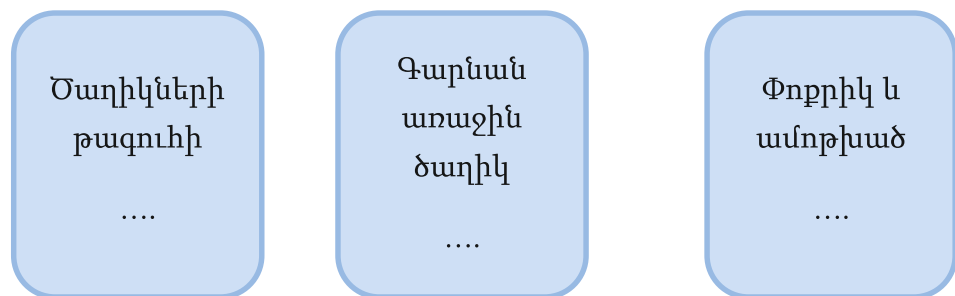
Խաղը երեխայի գործունեության ամենահրապուրիչ ձևերից մեկն է, և այն շարունակվում է ամբողջ կյանքում: Խաղը կարևոր տեղ է գրավում երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման գործում՝ որպես կրթող և դաստիարակող միջոց: Այն նպաստում է մտքի և երևակայության զարգացմանը: Խաղի ժամանակ բավարարվում են երեխայի հիմնական պահանջները՝ գործունեության մեջ ինքնուրույնության դրսևորում, հասակակիցների հետ շփման հնարավորություն, մեծերի հետ անմիջական հաղորդակցում՝ աշխարհաճանաչողության նկատառումներով:

Խաղը նաև նպաստում է աշխատանքի և ուսուցման գործունեության տարանջատմանը: Խաղի միջոցով երեխան ձեռք է բերում իր նպատակի իրականացման գործընթացի պլանավորման և արդյունքին հասնելու կարողություններ: Ուստի ուսուցում-խաղ զուգակցումը հետաքրքիր և գրավիչ նախադրյալ է երեխայի համար:

խաղերը կազմակերպվում են ուսումնական նյութի մատուցման տարբեր փուլերում՝ հաղորդում, ամրակայում, ամփոփում, ստուգում:

Դասի տարբեր փուլերում անցկացվող խաղերից կարելի է առանձնացնել դիդակտիկ խաղերը, որոնք հիմնականում համապատասխանում են դասի թեմային, և կազմակերպվում են առանձին թեմաների ուսուցումը նախապատրաստելու, անցածը խորացնելու, ամրակայելու և ամփոփելու նպատակով:

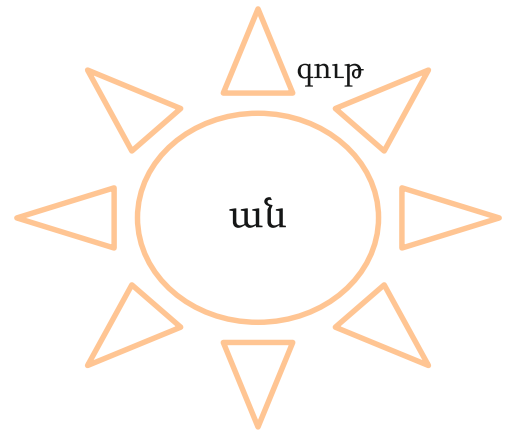
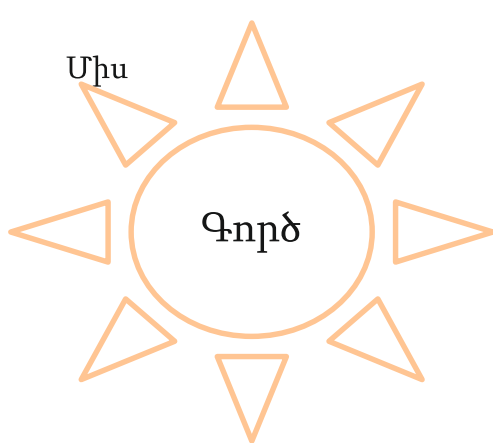
Մայրենիի դասերին ես կազմակերպում եմ բազմաթիվ խաղեր. Օրինակ՝ «Զվարճալի ծաղիկներ»: Զրուցում եմ երեխաների հետ ծաղիկների թեմայով , ճշտում և ամրակայում նրանց պատկերացումները ծաղիկների մասին: Այնուհետև երեխաներին բաժանում եմ խաղաքարտեր: Յուրաքանչյուր խաղաքարտին գրված է որևէ ծաղկի հատկանիշ կամ առանձնահատկություն ցույց տվող մի բառ: Երեխան պետք է գուշակի, թե որ ծաղկի մասին է խոսքը, և ինչ գիտի այդ ծաղկի մասին ինքը: Այս խաղը երեխաների մեջ սեր է արթնացնում ծաղիկների նկատմամբ: Նրանց մեջ դաստիարակվում է գեղագիտական ճաշակ: Կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը դիդակտիկ խաղերին նպաստում է նրանց ինքնադրսևորմանը և ինքնահաստատմանը: Դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտում՝ հետևաբար նաև կամային որակներ:



Մայրենիի դասերիս անցկացվող ուսուցողական խաղերից է՝ «Հեքիաթային տնակ» խաղը: Փակցնում եմ նկարներ տարբեր հեքիաթներից: Սկզբում աշակերտները յուրաքանչյուր նկարի շուրջ պատմում են հեքիաթ, այնուհետև բաժանվում են խմբերի: Առաջարկում եմ նամակներ գրել հեքիաթի հերոսներին: Յուրաքանչյուր խմբից մի երեխա ներկայացնում է իր խմբի պատրաստած նամակը: Լավագույններին խրախուսում եմ:



Մայրենի լեզվի դասաժամերին իրականացնում են բառակազմական և վերլուծական գործնական աշխատանքներ, որոնք կազմակերպում են խաղերի ձևով, քանի որ այն նպաստում է սովորողների՝ հայերենի իմացության իրականացմանը և լեզվական աշխատանք կատարելու հմտությունների ձևավորմանը: Երեխաներն աստիճանաբար կարողանում են պարզ բառերից կազմել բարդ և բարդ ածանցավոր, ինչպես նաև հոդակապով և անհոդակապ բառեր: Այդ կարողություններն զարգացնելու նպատակահարմար միջոց են բառավերլուծական բնույթի խաղերը, որոնց ժամանակ աշակերտներին տալիս են ընտրելու արմատ կամ ածանց:



Կազմակերպվող ուսուցողական խաղերից են նաև.

Խաղը «Անավարտ նախադասություն». Ավարտի՛ր ասացվածքը.

Բարի մարդ ... արևի և լուսնի նման:

Լավ է անել... երբեք ուշ չէ:

Մարդը գեղեցիկ է ... գործով:

Սրտի գեղեցկությունը ... ավելի թանկ է, քան դեմքի գեղեցկությունը:



«Ուրախ ուլունքներ»

Երկար ուլունքներով գրված տառերից բառեր կազմիր: Ստացված բառերը գրի՛ր կարճ ուլունքներով:

Համեմատական խաղեր

Տերեւը կանաչ է, ինչպես...

Ծաղկամանը խորն է: ինչպես..

Ինչպես իմաստուն կերպով նկատել է Հովհ. Թումանյանը «Խաղը երեխայի օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ծնն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ է յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»: Այսպիսով խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես տարրական դասարաններում, երբ ուսուցիչը որպես նպատակադրված գործընթաց փորձում է իրականացնել ուսումնական նպատակները խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով: Անչափ կարևոր են խաղի կրթադաստիրակչական նշանակությունն ու արժեքը:

Ամփոփելով վերը ասածը՝ կարող ենք ասել, որ տարրական դասարանների ուսուցչի վարպետության մակարդակով, մասնագիտական և մեթոդական պատրաստվածությամբ է պայմանավորված սովորողների արդյունավետ ուսուցումը, ինչն էլ իր հերթին ապահովվում է երկրի ապագա քաղաքացիների մտավոր և հոգևոր կարողությունների զարգացումը:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է դասի ընթացքում խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև այն հնարավորություն է տալիս ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները:

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 և հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ, սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը: Դասը պետք է դարձնել հետաքրքիր, գրավիչ, հասնել նրան, որ այն ձևավորի ճանաչողական հետաքրքրություն, աշակերտների ստեղծագործական և մտածողական ակտիվություն: Երեխաների համար աշխարհը ընկալելու լավագույն միջոցը խաղն է, որը միավորում է նրանց, սնում, կրթում ու զարգացնում թե՛ նրանց միտքը, թե՛ զգացմունքը, թե՛ մարմինը և թե՛ ոգին: Խաղը մղում է նրանց ազատ ու անկաշկանդ ինքնադրսևորման, ինքնակազմակերպման, ստեղծագործելու և ինքնահաստատվելու: Խաղը կոտրում է պասիվությունը: Հետաքրքիր խաղային դասեր կարելի է վարել նաև [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) կայքի օգնությամբ. օրինակ՝ <https://learningapps.org/watch?v=pjpfp5ki322>, <https://learningapps.org/display?v=ps1g4we3a22>

Այսպիսով խաղերի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական ու ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

## ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

- Թորոսյան Կ., «Խաղային մեթոդների օգտագործումը տարրական դասարաններում», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2016
- Իսկանդարյան Ս. Ա., Իսկանդարյան Ս. Ս., Տարրական դասարաններում մեծությունների ուսուցման մեթոդիկան: Ուսումնամեթոդական ձեռնարկ. Եր., Զանգակ,
- Հ. Զաքարյան, բառագիտություն, Երևան, 1977թ
- Հ. Հարությունյան, Հայոց լեզուն հազարագանձ, Երևան, 2003թ.
- Հ. Ս. Հարությունյան, Ս. Ա. Զիրուխյան, Մաթեմատիկայի իմ այբուբենը, Մաս1,2, Երևան 2007, «Լույս»
- Պետրովսկի Ա.Վ. Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն
- Վ. Ա. Սուխոմլինսկի, «Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին», Երևան, 1977, «Լույս»,
- Глумова С. Н., Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, Захарова С. И., “Математику учим в игре,,,” Начальная школа, 1999 , Шевелев К. В.- Развивающие игры для дошкольников.