



«Առր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ *Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝

Հետազոտող ուսուցիչ՝ *Լուսինե Խաչատրյան*

Ուսումնական հաստատություն՝ *Վ. Պետրոսյանի անվան հիմնական
դպրոց*

Երևան 2023

Բովանդակություն

1. Ներածություն-----	1
2. Գրականության ակնարկ-----	5
3. Հետազոտության ընթացք-----	9
4. 6-10 տարեկան երեխաների զարգացնող խաղեր և վարժություններ---	11
5. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը սովորողների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում-----	14
6. Եզրակացություն-----	17
7. Գրականությանցանկ-----	18

Ներածություն

Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար. ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընթացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում են խաղային տեխնոլոգիաները՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Խաղային տեխնոլոգիաները միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները:

Խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի կյանքում: Այն ծնվում է երեխայի հետ և դառնում նրա հավատարիմ բարեկամը: Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակությունն ամբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը:

Ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում Խաղը լայն տարածում ունի: Ուսուցչի աշխատանքի և աշակերտների ուսումնական հաջողությունների արդյունքները դպրոցում չափվում են ձեռք բերված գիտելիքներով, կարողություններով ու հմտություններով: Կյանքը անընդհատ և անդադար առաջընթաց է ապրում: Դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների ճանաչողական հետաքրքրությունների, ստեղծագործական մտածողության, ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը: Այդ է պատճառը, որ նպատակին հասնելու համար անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման համար այնպիսի տարբերակներ, որոնք ոչ միայն ցանկալի լինեն երեխաների համար, այլև նրանց համար լինեն ուսուցողական:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորությունն չէ: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում:

Խաղը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից: Ընդհանրապես փոքրիկների համար խաղը ճանաչվում է որպես գործունեության հիմնական ձև: Դիդակտիկայի մեջ, հատկապես կրտսեր դպրոցականների ուսումնական խնդիրները լուծելիս, կիրառվում են դիդակտիկ խաղերը: Այս մանկավարժական տեխնոլոգիան էապես կարևորվում է տվյալ տարիքային խմբի համար:

6-10 տարեկան երեխայի համար հիմնական գործունեություն է սկսում դառնալ ուսումը: Բայց այդ դպրոցականը, որը դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով, երբ ուսուցումը համեմվում է խաղերով դրանք երեխայի համար դառնում են ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ և ցանկալի: Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ աշակերտ կամ աշակերտ – աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ – ինչ խանգարող հանգամանքներ, ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտները անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ այս կամ այն խնդրի լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը:

Այսպես, օրինակ, առաջին դասարանցին տառուսուցման կամ էլ թվերի ուսուցման ժամանակ ծանոթանում է մի այնպիսի տառի կամ թվի, որն ունի բերան, աչիկներ ու թաթիկներ, խոսում է երեխաների հետ և պատմում իր մասին: Երեխաները սեղմում են նրա թաթիկը, բարևում և խոստանում չնեղացնել և չմոռանալ նրան: Փաստորեն երեխաները հաղորդակցվում են տվյալ տառի կամ թվի հետ, որից հետո, երբ տարբեր նյութերից պատրաստում են իրենց «նոր

բարեկամին», ապա հեշտությամբ և հաճույքով մտապահում են նոր տառը կամ էլ թիվը: Այդ դեպքում յուրացումն իրականանում է գրեթե ինքնըստինքյան:

Ուսուցման ընթացքում խաղերը չեն կարող ինքնանպատակ լինել: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին միջոց, այլ համընթաց լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը դասերի ընթացքում նպաստում է աշակերտների ակտիվացմանը՝ և մարմնաշարժողական, և իմացական առումներով: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղը դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն են ունենում պատնեշներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտայահտեն իրենց մտքերը և աննկատ ընդգրկվեն ակտիվ ուսուցման մեջ:

Հաղորդակցման, ուսուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց է հանդիսանում խաղը:

Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահալով ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարակություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը: 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 ճանապարհով պատրաստած կամ ձեռք բերած պարզունակ դիդակտիկ նյութերը: 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:

Հետազոտության օբյեկտը - Տարրական դպրոցի ուսուցման գործընթացը

Հետազոտության նպատակը - Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը, ուսումնական և զարգացնող հնարավորությունները դասի պրոցեսին, դրանց միջոցով զարգացնել երեխաների արագ կողմնորոշվելու կարողությունը, արագաշարժությունը, ճարպկությունը, խաղի միջոցով թեթևացնել ուսուցման գործընթացը:

Հետազոտության խնդիրները - Ի՞նչ դեր ունեն խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման պրոցեսում, որքանով են ազդում դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման վրա և ի՞նչ արդյունավետություն ունեն դասի պրոցեսին: Հիմնավորել խաղի դերը դպրոցականների ուսումնական գործընթացի զարգացման գործում:

Գրականության ակնարկ

Ստորև ներկայացնում եմ գրականությունից հանդիպած մտքերը խաղային գործունեության վերաբերյալ. Մեծն Հ.Թումանյանը գտնում է. « Խաղը երեխայի բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը, նրա էությունը»:/,Խաղի դերը դպրոցական տարիքում հոդված/

Խ.Աբովյանը հորդորում է մանկավարժներին «չզրկել երեխաներին անմեղ խաղերից»։ Իր «Պարապ վախտի խաղալիքը » աշխատության մեջ նա կարևորում է երեխաներին ուրախություն և հաճույք պատճառելու գործում հետաքրքիր զբույցների և մանկական խաղերի դերը»։

Ղ. Աղայանի՝ մանուկների համար հորինած խաղերն ու բանաստեղծությունները կենսունակ են, որովհետև գրված են անկեղծությամբ և մանուկների ներաշխարհի խոր իմացությամբ։ Աղայանը երեխաներին սիրում էր անմնացորդ կերպով։ Մանուկների աշխարհը և դաստիարակությունը նրա տարերքն էր։ Մանկական խաղերը պարզաբանելով՝ Աղայանը գրում էր. « Երեխան ոգի ունի. ուզում է զվարճանալ, երգել, խաղալ, մտածել և դատել»։ Ղ. Աղայանը սեփական կենսափորձով հիմնավորում էր, որ յուրաքանչյուր խաղ ունի իր հատուկ նշանակությունը. զարգացնում է երեխայի այս կամ այն ունակությունը, հարստացնում միտքը, ապահովում նրա ներդաշնակ զարգացումն ու կրթությունը։ Նա շեշտում է, որ խաղը երեխայի ինքնուրույն ստեղծագործական գործունեությունն է։

« Երեխան երկու աշխարհ ունի՝ իրական աշխարհ (ռեալ մեծահասակների աշխարհ, որ երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից) և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է երեխային։

Երեխան խաղի միջոցով իր երևակայությամբ ստեղծում է իրավիճակ, երևակայական աշխարհ լեցուն փորձություններով, որոնցից փորձում է ելք գտնել։ Այսպիսով զարգանում է երեխայի երևակայությունը, տրամաբանությունը և հնարամտությունը»:/Զիգմունդ Ֆրեյդ Journalist թերթ/

« Երեխայի զարգացման հիմքում խաղն է։ Խաղի միջոցով փորձ են ձեռք բերում և ուսումնասիրում են իրենց շրջապատող աշխարհը. նրանք բացահայտում են իրենց ֆիզիկական միջավայրը, արտահայտում են սեփական հույզերը։ Խաղալիս նաև սեփական բառապաշար են ձևավորում» :

« Երեխաներին հրապուրում է շրջապատի մարդկանց գործունեությունը և նրանք ցանկանում են իրենց խաղերում նմանակել-վերարտադրել այն։ Խաղացեք, ո՛վ մանկիկներ, շա՛տ խաղացեք։

Շատ խաղացեք, բայց թե՛ տիկնիկ, և՛ թե բաժինք ձեր իսկ ձեռքով շինեցեք»: Ղ. Աղայան / Նաթելլա Հակոբյանի հողվածից/

«Երեխան ապրում է խաղով. խաղով է սովորում, խաղալիս է մտածում, խաղալով է հաշվում: Խաղն է երեխայի գրավականը»: Վ. Ա. Սուխումլինսկի /European school ամսագիր/

Նոր գիտելիքներ հաղորդելու, ինչպես նաև գիտելիքների ամրապնդման նպատակով դպրոց հաճախելու հենց առաջին օրվանից անցկացվում են խաղեր՝ համատեղելով նաև օրվա նյութի հաղորդման հետ: Քանի որ երեխաների մոտ այնքան զարգացած չեն ուշադրությունը, ապա ավելի բարդ մեթոդներ կիրառելու համար օգտագործվում են խաղերը՝ հիշողությունը և հոգեկան մյուս գործընթացները նրանց տարիքային խմբի առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին համապատասխան:

Որպես ուսուցման ձև, խաղերն իրենց բնույթով բարդ են, քանի որ դպրոցում իրականացնում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Խաղին մասնակցելով, աշակերտները սովորում են, իսկ ուսուցիչը ղեկավարելով խաղը՝ սովորեցնում է: Երբ խաղը հանդես է գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց՝ ուսուցչի դերն ավելի ընդգծված է լինում: Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացումը:

Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ:

Խաղի նկատմամբ հետաքրքրության կորուստը կապված է հենց խաղային գործունեության զարգացման առանձնահատկությունների հետ: 3-5 տարեկանում երեխաները հաճույք են ստանում խաղի գործընթացից, 5-6 տարեկանում՝ ոչ միայն գործընթացից, այլև արդյունքից, շահումից: Կանոններով խաղերում, որոնք բնորոշ են նախադպրոցական և կրտսեր դպրոցական տարիքներին, հաղթում է նա, ով ավելի լավ է յուրացրել խաղը: Խաղային մոտիվացիայում գործընթացից շեշտադրվում է արդյունքը, բացի այդ, զարգանում է հասնելու դրդապատճառը: Մանկական խաղի զարգացման ընթացքը հանգեցնում է նրան, որ խաղային մոտիվացիան աստիճանաբար իր տեղը զիջում է ուսումնականին, որի ընթացքում գործողությունները կատարվում են կոնկրետ գիտելիքների, կարողությունների համար, ինչն իր հերթին հնարավորություն է տալիս ստանալու խրախուսանք, մեծահասկաների, հասակակիցների ընդունումը, հատուկ կարգավիճակ:

Այսպիսով, կրտսեր դպրոցական տարիքում ուսումնական գործունեությունը դառնում է առաջնային: Այն բավական բարդ գործունեություն է, որը պահանջում է ժամանակ և ջանքեր. 10-11 տարի: Բնականաբար, այն ունի որոշակի կառուցվածք:

Առաջին բաղադրիչը մոտիվացիան է: Ուսումնական գործունեությունը բազմադրդապատճառականցված է. այն դրդվում և ուղղորդվում է ուսումնական տարբեր դրդապատճառներով: Նրանցում կան դրդապատճառեր՝ առավել աղեկվատ ուսումնական խնդիրներին. եթե նրանք ձևավորվում են աշակերտի մոտ, նրա ուսումնական գործունեությունը դառնում է արդյունավետ, իմաստավորված: Դ. Էլկոնինը դեռևս անվանել է ուսումնաճանաչողական դրդապատճառներ: Նրանց հիմքում ընկած են ճանաչողության և ինքնագարգացման պահանջմունքները: Երեխան պետք է մոտիվացված լինի ոչ միայն ուսումնական գործունեության արդյունքով այլև հենց նրա գործընթացով: Սա նաև սեփական անձնային աճի, ինքնակատարելագործման, ընդունակությունների զարգացման դրդապատճառն է:

Կան որոշ ընդհանուր պահանջներ, որոնց անհրաժեշտ է հետևել խաղեր կազմակերպելիս: Խաղը պետք է կազմակերպել, ուղղորդել, անհրաժեշտության դեպքում նաև միջամտել, բայց չճնշել: Անհրաժեշտ է ապահովել, որ յուրաքանչյուր մասնակից հնարավորություն ունենա նախաձեռնողականություն ցուցաբերել: Երեխաները պետք է խաղերին մասնակցեն ազատության և կամավորության սկզբունքով, առանց պարտադրման: Խաղերի ընթացքում մասնակիցները չպետք է նվաստացնեն կամ վիրավորեն մյուս խաղացողների արժանապատվությունը: Խաղի բովանդակությունը, կանոններն ու պայմանները երեխաների համար պետք է լինեն հստակ և հասկանալի: Խաղը չպետք է պարունակի որևէ տարր, որը կարող է վնասել երեխաների առողջությանը: Առարկաները և նյութերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշ խաղեր կազմակերպելու համար, պետք է լինեն անվնաս և հարմար օգտագործման համար: Շարժուն խաղերը նպատակահարմար է անցկացնել ընդարձակ տարածքում: Երեխան բավարարվածության զգացում է ունենում, երբ սովորում և աշխատում է հաճույքով, իր գործով տարված: Երբ խմբում հարմարավետ միջավայր է, մասնակիցները գործում են ավելի վստահ, ձգտում են սովորել և ստեղծագործել: Խաղերն այդպիսի մթնոլորտ ստեղծելու ամենաարդյունավետ մեթոդներից են: Ձեզ ներկայացված խաղերը կօգնեն երեխաների հետ աշխատել այնպիսի մթնոլորտում, որտեղ նրանք ուրախություն և բավարարվածություն կստանան: Խաղերը զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց են: Խաղի ժամանակ երեխաները ցուցաբերում են կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար

մոտենալու կարողություն: Դրանք օգնում են երեխաների սոցիալիզացիային, հնարավորություն են տալիս գործնականում զարգացնել և ինտեգրել տարբեր համոզմունքներ, հմտություններ և ընդունակություններ: Խաղերի օգտագործումը թույլ է տալիս լիովին ռեալիզացնել ուսումնական նպատակների լայն սպեկտրը: Մակայն առաջին հերթին խաղերը բավականություն են պատճառում, իսկ բավականությունը լավագույն խթանիչ միջոցն է մոտիվացիայի ձևավորման հարցում: Խաղերը և վարժությունները միշտ պահանջում են անհատական մոտեցում, և անհրաժեշտ է դրանց կազմակերպման ժամանակ ուշադրություն դարձնել որոշակի օրինաչափությունների: Խաղերում երբեմն դժվարություններ են առաջանում դերերը բաժանելիս: Լինում են գլխավոր և երկրորդական, հետաքրքիր ու անհետաքրքիր դերեր: Խմբավարը պետք է կարողանա ապահովել, որպեսզի մասնակիցները գտնվեն հնարավորինս հավասար պայմաններում: Դերերը կարելի է բաժանել վիճակահանությամբ կամ էլ հերթականությամբ փոխանցել բոլորին: Խմբավարի դերը ոչ այնքան անմիջական մասնակցությունն է, որքան համապատասխան պայմաններ ստեղծելը: Խմբավարը պետք է նաև ուշադիր լինի մասնակիցների ապրումների և զգացմունքների նկատմամբ: Խաղերի ժամանակ կարելի է օգտագործել խրախուսանքներ և պարգևատրումներ: Որպես խրախուսանք կամ պարգևատրություն կարող են լինել որևէ «կոչում շնորհելը» (ամենահնարամիտը, ամենախելացին և այլն), շնորհակալություն հայտնելը, հաջորդ խաղը վարելու իրավունքը, կրծքանշանների հանձնումը: Իսկ կանոնները խախտելու դեպքում կարելի է կիրառել տուգանքներ: Ցանկալի է, որ խրախուսանքներն ու տուգանքները որոշվեն նախապես խմբի կողմից՝ մանկավարժի ուղղորդմամբ:

Հետազոտության ընթացքը

Երեխան պետք է ինքն իր վրա կրի պատասխանատվություն՝ հաղթահարելու կենցաղում հանդիպող դժվարությունները: Երեխաներին մշտապես օգնում և աջակցում են ծնողները, միջավայրը, ուսուցիչները: Դա հենց երջանիկ լինելու նախապայման է: Նրա մեջ պետք է զարգացնել այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են լավատեսությունը, վստահությունը սեփական ուժերի նկատմամբ, պատրաստակամություն՝ օգնելու և աջակցելու ուրիշներին:

Խաղը փոքրիկի համար նաև հաղորդակցման և ինքնաճանաչման միակ միջոցն է: Հատկապես կարևոր են այն խաղերը, որոնք հորինում է ինքը՝ երեխան: Խաղի ժամանակ մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, այսինքն՝ բոլոր անհրաժեշտ որակները, որոնք ձևավորում են լավատեսություն: Կարևոր է նաև հասակակիցների հետ շփումը: Նրանք սովորում են իրարից և ընդօրինակում միմյանց (ցանկալի և անցանկալի վարք): Խաղի ընթացքում հնարավոր են նաև հիասթափություն, երբեմն վիրավորանքի, վախի և այլ զգացումների դրսևորումներ:

Խաղը որպես գործունեության ձև իրականացնում է մի շարք գործառույթներ.

- զարգացնող
- դաստիարակող
- շփման և հաղորդակցման
- կարգավորող
- առողջարարական/ թերապևտիկ

Ընդունված է խաղերը բաժանել երկու հիմնական խմբի՝ ստեղծագործական և կանոնավոր:

1. Ստեղծագործական խաղերն ընդգրկում են սյուժետադերային խաղերը և խաղ-բեմականացումները:

2. Կանոնավոր խաղերի մեջ են մտնում դիդակտիկ, շարժողական, երաժշտական խաղերը և խաղ-զվարճանքները:

Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները:

6-10 տարեկան երեխաների զարգացնող խաղեր և վարժություններ

Խաղ «Հետևիր և կատարիր»

Նպատակը – զարգացնել ուշադրության տեղափոխման ունակությունը:

Ընթացքը: Խմբավարն անվանում է մի քանի բառ՝ «աթոռ», «մահճակալ», «մատիտ», «տետր», «գիրք», «ագռավ», «ծիրան», «պատառաքաղ» և այլն: Ըստ նախնական պայմանավորվածության՝ երեխան պետք է արձագանքի որոշակի խմբի կամ խմբերի (կենդանի, կահույք, բույս, ուտելիք, միրգ) պատկանող բառերը լսելիս: Օրինակ՝ խմբավարն ասում է. «Այժմ ես կթվեմ բառեր, դուք պետք է ուշադիր լսեք: Երբ որևէ մրգի անուն լսեք, ծափ կտաք»: Եթե երեխան ընկճվի, շփոթվի, ապա վարժությունը կրկնեք ևս մեկ անգամ: Երբ երեխան յուրացնում է առաջին հրահանգը, խաղը կարելի է աստիճանաբար բարդացնել: Երկրորդ հրահանգի դեպքում կարելի է երեխային առաջարկել, որ կանգնի այն ժամանակ, երբ լսի բույսերի անուններ: Վերջում կարելի է միավորել առաջին և երկրորդ խաղերը, այսինքն՝ երեխան ծափ է տալիս մրգի անվանում լսելիս և կանգնում է՝ բույսի դեպքում: Երեխայի մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է: Այս կարողությունները ձևավորվում և զարգանում են շրջապատող իրականությունը ճանաչելու ընթացքում: Հաշվի առնելով այդ հանգամանքը՝ դաստիարակը մեծ ուշադրություն է դարձնում այն մեթոդներին ու եղանակներին, որոնց կիրառումը նպաստում է երեխաների մտավոր գործունեության, ինքնուրույն մտածողության ձևավորմանը, սովորեցնում է փոփոխվող իրադրություններում օգտվել ձեռք բերած գիտելիքներից և փորձից, իր առջև դրված խնդիրներին համապատասխան ճիշտ ընտրել անհրաժեշտ նյութերը, բառերը, խոսքը:

Տարիքի հետ մեկտեղ երեխան շրջապատողների հետ մտնում է նոր, ավելի բարդ հարաբերությունների մեջ, բարդանում են նրա խաղային և աշխատանքային գործունեության ձևերը, բովանդակությունը: Կյանքը նրա առջև դնում է նոր խնդիրներ, որոնց լուծման համար նա պետք է իմանա նաև երևույթների էական, թաքնված կապերը: Կյանքի բովանդակության այդպիսի փոփոխությունը պահանջում է ավելի կատարելագործված մտավոր գործունեություն, որը պետք է ապահովի իրադրության վերափոխումը ոչ միայն պրակտիկորեն, այլև պատկերավոր ձևով:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրել համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ դաստիարակին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխաների գիտելիքների ամրապնդման, նոր գիտելիքների հաղորդման նպատակով մանկապարտեզի կրտսեր խմբից սկսած անցկացվում են դիդակտիկ խաղեր: Քանի որ երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը և հոգեկան մյուս պրոցեսները դեռ այնքան զարգացած չեն, որպեսզի կիրառվեն ուսուցման առավել բարդ և դպրոցական մեթոդներ, դիդակտիկ խաղերի օտագործումը լիովին համապատասխանում է նրանց տարիքային առանձնահատկություններին և մտավոր կարողություններին: Այդ խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ դաստիարակը դեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Դաստիարակի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

Դիդակտիկ խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ: Մանկապարտեզում երեխաների ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:

Դիդակտիկ խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված: Դաստիարակի և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի,

ապա դաստիարակը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց, «այն կդառնա ձանձրալի նմանակ», -ինչպես նշում է Ջ.Մ.Բոդուալավսկայան:

Դասի ժամանակ խաղերն անցկացվում են աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով՝ ուսուցչի ղեկավարությամբ, որոնց անցկացման նպատակն է հին նյութի և աշակերտներին հանձնարարվող նոր թեմայի ավելի արդյունավետ կերպով յուրացումը: Միաժամանակ, ըստ քանախոսի, խաղերի մեջ պետք է ներգրավվել ոչ միայն թույլ, այլև ուժեղ աշակերտներին:

Երբ դասն անցկացվում է խաղի միջոցով, որի ժամանակ դասի թեմային համապատասխան պարագաներ են օգտագործվում, ուսուցիչը հանդես չի գալիս դասավանդողի դերում, իսկ աշակերտն էլ չունի ընդամենը սովորողի դեր: Միաժամանակ խաղն առաջացնում է մրցակցություն աշակերտների միջև, քանի որ բոլորը ձգտում են հաղթողի դերում լինել և շատ միավորներ վաստակել: Ուսուցիչը պետք է կարողանա նաև խաղի մեջ ընդգրկել այն աշակերտներին, ովքեր ամաչկոտ են. նրանց պետք է տալ այնպիսի դերեր, որ նրանք շարունակեն իրենց մասնակցությունը խաղին, -ասաց Ի.Կազժյուսը:

Խաղի անցկացման համար անհրաժեշտ է նախօրոք դասարանում հարմարություն ստեղծել՝ աթոռների, սեղանների տեղափոխում, միանման պարագաների ընտրություն: Ուսուցիչը աշակերտներին պետք է բացատրի, թե որն է խաղի անցկացման թեման, պարզի խաղի կանոնները:

Խաղի արդյունավետ անցկացման համար ուսուցիչը պետք է հանձնարարություն տա աշակերտներին և վերահսկի խաղի անցկացման ողջ ընթացքը, քանի որ այն կարող է խառնաշփոթի վերածվել և հակառակ արդյունքը տալ: Խաղի ընթացքում օգտագործվող դիդակտիկ պարագաներն օգնում են աշակերտին ավելի մեծ տպավորություն ստանալ խաղին առնչվող թեմայի վերաբերյալ:

Տարրական դասարաններում, ինչպես նշեց Ի.Կազժյուսը, ուսուցիչը կարող է աշակերտների հետ տարբեր առարկաներ պատրաստել, հանձնարարել աշակերտներին այս կամ այն պարագաները գտնել դասասենյակում և այլն:

Խաղային տեխնոլոգիաների դերը սովորողների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում

Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը և այլք: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորությունն չէ:

Վ.Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները.

- Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման և դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ:

- Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը:

- Հաղորդակցական գործառույթը: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

- Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ է «ինքնարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

- Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

• Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շտկմանը հասակակիցների միջավայրում:

• Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, գանազանվող իրավիճակումներում: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Այսպիսով, խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: Խաղային տեխնոլոգիաները հիմք են թատերական մանկավարժության համար: Դերերով խաղերը թատերական մանկավարժության նախատարբերն են, իսկ սոցիալ-խաղային տեխնոլոգիայի համար խաղային տեխնոլոգիան անփոխարինելի է: Սկզբնական կրթության մանկավարժական գործընթացը խաղային տեխնոլոգիաներով կազմակերպելու դեպքում նախադրյալներ են ստեղծվում անցնելու թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիային և սոցիալ- խաղային ոճի ուսուցման իրականացմանը: Երեխան ուսուցման սկզբնական փուլից սկսած պետք է պատրաստ լինի ակտիվ գործունեության ու շարժման: Նա վարժվելու է նպատակային խաղի կազմակերպմանը, խաղի միջոցով սովորելու հնարներին, որպեսզի նույն հաջողությամբ մասնակցի թատերական մանկավարժության տեխնոլոգիաներով կազմակերպված դասերին: Ըստ էության, առավել նպատակահարմար և արդյունավետ է ուսուցման խնդիրների իրականացումը խաղի միջոցով: Խաղը մասնագիտական, ընտանեկան կյանքի և մարդկային ներդաշնակ հարաբերությունների ձևավորման դպրոց է: Մակայն սովորական դպրոցից դրա հիմնական տարբերությունն այն է, որ խաղի ընթացքում և խաղի միջոցով սովորելով՝ աշակերտը չի էլ կարծում, թե ինչ-որ բան է սովորում:

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

« Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ » հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը, ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը :

Խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը

առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5.8-6 տարեկան երեխաները: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում:

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները, որոնք կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Կ.Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել և արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը:

Եզրակացություն

Մեր կողմից կատարված ուսումնասիրությունը ցույց տվեց, որ խաղը դպրոցականի համար ուսուցման լավագույն միջոցներից է: Խաղի ընթացքում է, որ ուսուցիչը ավելի լավ է տեսնեում երեխայի ուշադրությունը, ինքնավստահությունը, արագաշարժությունը, շուտ կողմնորոշվելու ունակությունն ու ճարպկությունը: Օգտագործելով խաղային մեթոդները՝ կրտսեր դպրոցականների ուսուցման գործընթացում կարելի է գալ այն եզրահանգման, որ դասը դառնում է ավելի արդյունավետ ու նպատակային: Դասի ընթացքում աշակերտները ձեռք են բերում

նոր գիտելիքներ, կարողություններ ու հմտություններ: Խաղի ընթացքում երեխան նաև տիրապետում է վարքի բարոյական նորմերին ու կանոններին, որոնք որոշիչ դեր են խաղում նրանց անձի ձևավորման գործում: Զարգանում է աշխատասիրություն, ուշադրություն, պատասխանատվության զգացում:

«Յուրաքանչյուր երեխա ինչ-որ չափով հանճար է, իսկ յուրաքանչյուր հանճար՝ ինչ-որ չափով երեխա»:

Ա.Շոպենհաուեր

Գրականությանցանկ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Ջ Գյուլամիրյան-« Խաղալով սովորենք»-Երևան 2008թ
3. Ա.Օհանյան-« Ուշադրությունը զարգացնող խաղեր»---Երևան 2007թ.
4. Ա.Բաղդասարյան-« Խաղալով սովորեցնենք»-Երևան 2001թ.
5. Գևորգյան Ա-« Ուսուցում և խաղ»-Երևան 2013թ.
6. Քարամյան Գ.« Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական