



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ

ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝

**Խաղային տեխնոլոգիաների
կիրառումը առարկայի
դասավանդման գործընթացում**

Առարկան՝

Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ՝

Կարինե Նալբանդյան

**Ուսումնական հաստատություն՝ «ՀՀ Լոռու մարզի
Լուսաղբյուրի միջնակարգ դպրոց» ՊՈԱԿ**

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Ի՞նչ է խաղային տեխնոլոգիան.....	4
Ուսումնական գործընթացում խաղային մոտեցման կիրառման նշանակությունը	և
ընթացքը.....	6
Խաղերի տեսակները և գործառույթները	9
Եզրակացություն.....	14
Գրականության ցանկ.....	15

Ներածություն

Աշխարհում գիտատեխնիկական առաջընթացը կատարվում է գլխապտուկտ արագությամբ և անմիջապես իր ազդեցությունն է թողնում մարդու կյանքում: Չհասցնելով ադապտացվել նորին, արդեն այլ նոր է եկել դրա փոխարեն, և մարդիկ զգում են բազմաթիվ անհարմարություններ: Սակայն ամենից կարևորը սրա ազդեցությունն է դպրոցահասակ երեխայի կյանքում: Շրջապատված լինելով նոր և հասանելի խաղային միջոցներով, երեխայի մոտ ուսուցման գործընթացը սկսում է գնալով հետաքրքրություններ չառաջացնել, նույնիսկ վանել: Այստեղ էլ արդեն շատ արդիական է դառնում մեթոդի ընտրությունը, որը երեխային կտրված չի թվա իրեն շրջապատող կյանքից:

Ուսուցման ժամանակակից պրակտիկայում շատ արդիական են խաղային տեխնոլոգիաները: Մեթոդաբանական գրականության մեջ նկարագրված են մեծ թվով խաղային սյուժեներ, ներկայացված են դասակարգումներ, որոնք հաշվի են առնում հիմնականում խաղերի ուսուցման մեթոդների ընդհանուր մանկավարժական ասպեկտները: Ուսուցիչների վերաբերմունքը խաղային տեխնոլոգիաների նկատմամբ նույնը չէ. ոմանք դրանք շատ ակտիվ են կիրառում՝ համարելով արդյունավետ, մյուսները նախընտրում են ուսումնական գործընթացի դասական ձևերը: Խաղը աշխատանքի և սովորելու հետ մեկտեղ մարդկային գործունեության հիմնական տեսակներից է, մեր գոյության զարմանալի երևույթը: Այն համարվում է գործունեության տեսակ, որի միջոցով երեխան յուրացնում է հմտություններ և ձևավորում իր գործողությունների արժեքային հիմքերը: Նախադպրոցական տարիքում առաջատար գործունեությունը խաղն է, որը դեռևս շարունակվում է կրտսեր դպրոցական տարիքում, դեռահասի կյանքում ևս, եթե դասապրոցեսը կամ ուսումնական գործընթացը, նորի յուրացումը կատարվում է խաղային մոտեցմամբ, սովորողի մոտ հետաքրքրասիրությունը մեծանում է, զարգանում է մտածողությունը, հիշողությունը, երևակայությունը, այսինքն՝ դրան նպաստում են խաղային գործունեությունը և խաղային տեխնոլոգիաները:

Թեմայի **արդիականությունը** պայմանավորված է նրանով, որ Ուսուցման ակտիվ ձևերը, ներառյալ խաղերը, վերջերս լայնորեն կիրառվում են:

Դասավանդման մեջ խաղերի օգտագործումը բազմաթիվ խնդիրներ է լուծում: Նրանք զարգացնում են ճանաչողական հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ, ակտիվացնում են ուսանողների ուսումնական գործունեությունը դասարանում, նպաստում են ուսանողի ստեղծագործական անհատականության ձևավորմանը, քանի որ խաղերից շատերը հաճախ ներառում են ուսուցման խնդրահարույց բնույթ, քանի որ կա նախնական հարց. որին պետք է պատասխանել, իսկ լուծումները պարզ չեն: Խաղերից շատերը հնարավորություն են տալիս փոխադարձ ուսուցման, քանի որ դրանք ներառում են խմբային աշխատանքի ձևեր և խորհրդակցական գործընթաց:

Աշխատանքի **Նպատակն** է ծանոթանալ խաղային տեխնոլոգիաներին, բացահայտել խաղային գործունեության տեսակները, դասակարգումները և ցույց տալ դասավանդման ընթացքում խաղի կիրառման կարևորությունը:

Ի՞նչ է խաղային տեխնոլոգիան

Ըստ սահմանման՝ խաղը սոցիալական փորձի վերստեղծմանն ու յուրացմանն ուղղված տարբեր իրավիճակային պայմաններում գործունեության տեսակ է, որի ընթացքում ձևավորվում և բարելավվում է վարքային ինքնակառավարումը:

Ժամանակակից կրթական պրակտիկայում լայնորեն կիրառվում են խաղային ուսուցման տեխնոլոգիաները (A.A. Вербицкий, H.B. Борисова և այլն), որոնք բնութագրվում են խաղի մոդելի, խաղի սցենարի, դերերի դիրքերի, այլընտրանքային լուծումների, ակնկալվող արդյունքների, աշխատանքի գնահատման չափանիշների առկայությամբ, արդյունքների, հուզական լարվածության կառավարմամբ: Մանկավարժական խաղային տեխնոլոգիաները այն տեխնոլոգիաներ են, որոնք հիմնված են մանկավարժական խաղի վրա, որպես գործունեության տեսակ իրավիճակներում, որոնք ուղղված են սոցիալական փորձի վերստեղծմանը և յուրացմանը:

Մարդու կյանքի ընթացքում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները.

- ժամանցային (սա խաղի հիմնական գործառույթն է՝ զվարճացնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն առաջացնել);

- հաղորդակցական. հաղորդակցման դիալեկտիկայի յուրացում;

- խաղի մեջ ինքնաիրացում՝ որպես մարդկային հարաբերությունների և իրավիճակների ռեալիզացիայի դաշտ.

- խաղային թերապիա. տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջանում են կյանքի տարբեր փուլերում.

- ախտորոշիչ. խաղի ընթացքում նորմատիվ վարքագծից շեղումների հայտնաբերում, ինքնաճանաչում.

- շտկողական գործառույթ. դրական փոփոխությունների ներմուծում անձնային ցուցանիշների կառուցվածքում.

- ազգամիջյան հաղորդակցություն. սոցիալական և մշակութային արժեքների յուրացում, որոնք ընդհանուր են բոլոր մարդկանց համար.

- սոցիալականացում՝ ընդգրկում սոցիալական հարաբերությունների համակարգ, մարդկային հասարակության նորմերի յուրացում:

Խաղերում, իրար փոխկապակցված կերպով, երեխայի կողմից մի քանի նպատակ է իրագործվում: Առաջին նպատակը հենց խաղի ընթացքից հաճույք ստանալն է: Այս նպատակը արտացոլում է վերաբերմունքը, որը որոշում է ցանկացած գործունեության պատրաստակամությունը, եթե այն ուրախություն է բերում:

Երկրորդ մակարդակի նպատակը ֆունկցիոնալ է, այն կապված է խաղի կանոնների իրականացման, սյուժեների ու դերերի խաղալու հետ:

Երրորդ մակարդակի նպատակն արտացոլում է խաղի ստեղծագործական առաջադրանքները՝ բացել, գուշակել, քանդել, արդյունքի հասնել և այլն: Այս նպատակը ներառում է խաղային վարքագիծը, դրանց ընտրությունը, երեխայի անհատականության վրա խաղի ազդեցության մեխանիզմը [7] :

Խաղի տեխնոլոգիան ապահովում է ուսուցման մեջ զգացմունքային և ռացիոնալ միասնությունը: Խաղի ընթացքում, շնորհիվ խաղի տեխնոլոգիայի ճկունության, աշակերտը բախվում է ընտրության իրավիճակների, որոնցում նա ցուցադրում է իր անհատականությունը: Փոփոխականության, առաջադրանքների ընտրության ազատության և գործունեության կազմակերպչական ձևերի գաղափարը, որը ժամանակակից մանկավարժության առաջատար գաղափարներից մեկն է, խաղային տեխնոլոգիայում իր ռեալիզացիայի համար հնարավորություն է ստանում: Խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունն այն է, որ դրա մշակումն ու կիրառումը պահանջում են ուսուցչի և աշակերտների ամենաբարձր ստեղծագործական գործունեությունը: Ուսուցչի գործունեությունը դրսևորվում է նաև նրանով, որ նա լավ գիտի իր աշակերտների հոգեբանական և անհատական առանձնահատկությունները, և կարող է փոփոխություններ կատարել մոտեցման մեջ և հարմարեցնել երեխաների պահանջներին ու կարիքներին [10]:

Խաղային տեխնոլոգիայի հիմնական նպատակն է ստեղծել լիարժեք մոտիվացիոն հիմք գործունեության հմտությունների և կարողությունների ձևավորման համար:

Ուսումնական գործընթացում խաղային մոտեցման

կիրառման նշանակությունը և ընթացքը

Դերային խաղերը, իմիտացիոն խաղերը և այլ խաղային ձևերն ու ուսուցման մեթոդները ապահովում են մի շարք կարևոր կրթական նպատակների իրականացում. պահպանել և ամրապնդել նախկինում ստացված տեղեկատվության նշանակությունը այլ ձևով (քննադատական մտածողության և վերլուծության, որոշումների կայացման, փոխազդեցության, հաղորդակցման հմտությունների զարգացում):

Խաղի օգնությամբ կարելի է թրթափել հոգեբանական հոգնածությունը, այն կարող է օգտագործվել աշակերտների մտավոր աշխատանքի մոբիլիզացիայի, կազմակերպչական հմտությունների զարգացման, ինքնակառավարման հմտության զարգացման և դասարանում դրական և աշխույժ մթնոլորտ ստեղծելու համար: Խաղը գրեթե միշտ մրցակցություն է: Խաղերում մրցակցության ոգին ձեռք է բերվում խաղի մասնակիցների գործունեության գնահատման ընդարձակ համակարգի միջոցով, որը թույլ է տալիս տեսնել ուսանողների խաղային գործունեության հիմնական ասպեկտները:

Աշխատանքի կոլեկտիվ ձևը խաղերի հիմնական առավելություններից է: Խաղը սովորաբար իրականացվում է 5-6 հոգանոց խմբերով: Խաղերի երկրորդ առավելությունն այն է, որ բավականաչափ մեծ թվով երեխաներ կարող են ակտիվորեն և միաժամանակ մասնակցել դրանց: Ուսուցչի դերն ու մասնակցությունը խաղում հասցվում է նվազագույնի:

Խաղերը հիմնականում երեխաների սեփական նախաձեռնությունն են, ուստի ուսուցիչը, խաղային գործողություններ կազմակերպելիս, պետք է առաջնորդվի հետևյալ պահանջներով.

Խաղի ընտրություն. Այն պետք է գործի որպես երեխաների շահերի և կարիքների բավարարման միջոց: Սովորաբար խաղի ընտրությունը կախված է ուսումնական առաջադրանքներից, որոնք պահանջում են իրենց սեփական տրամաբանական լուծումը: Այսինքն՝ երեխաները հետաքրքրություն են ցուցաբերում խաղի նկատմամբ, ակտիվորեն գործում և ստանում են արդյունք՝

քողարկված խաղային առաջադրանքով. կա մոտիվների բնական փոխարինում խաղալուց անցում դեպի սովորելուն:

խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է մանկավարժական գործընթացը տարբեր մանկավարժական խաղերի տեսքով կազմակերպելու մեթոդների և տեխնիկայի բավականին ընդարձակ խումբ: Ի տարբերություն խաղերի՝ ընդհանուր առմամբ, մանկավարժական խաղն ունի ուսուցման հստակ սահմանված նպատակի և դրան համապատասխան մանկավարժական արդյունքի էական հատկանիշ, որը կարող է հիմնավորվել, բացահայտորեն նույնացվել և բնութագրվել կրթական և ճանաչողական ուղղվածությամբ, և իրականացվում է որոշակի հաջորդականությամբ, որը հետևյալն է.

խաղի առաջարկ- կա խնդիր. այն լուծելու համար երեխաներին առաջարկվում են տարբեր խաղային առաջադրանքներ, ինչպիսիք են գործողությունների տեխնիկան և կանոնները.

խաղի բացատրություն - Ուսուցիչը հակիրճ և հստակ բացատրում է խաղի կանոններն ու տեխնիկան, բայց միայն այն բանից հետո, երբ առաջանում է երեխաների հետաքրքրությունը խաղի նկատմամբ:

խաղատեխնիկա - Այն պետք է առավելագույնս համապատասխանի խաղի բովանդակությանը և առարկայական-խաղային միջավայրին ներկայացվող բոլոր պահանջներին..

խաղային թիմի ձևավորում - . խաղի առաջադրանքները ձևակերպված են այնպես, որ յուրաքանչյուր երեխա կարողանա ցուցադրել իր ակտիվությունն ու կազմակերպչական հմտությունները: Երեխաները կարող են գործել կախված խաղի ընթացքից՝ անհատապես, զույգերով կամ թիմերով.

խաղի ընթացքի զարգացում - . Այն բնութագրվում է հետևյալ սկզբունքներով. ցանկացած ձևի հարկադրանքի բացակայություն, երբ երեխաները ներգրավված են խաղի մեջ. Այն անպայման պետք է ունենա դինամիկա.

խաղային մթնոլորտի պահպանում - կապը խաղային և ոչ խաղային գործունեության միջև.

խաղն ավարտված է - Երեխաների խաղային գործունեության արդյունքը պետք է վերլուծվի և միտված լինի իրական կյանքում կիրառելուն:*խաղի տեխնոլոգիայի բաղադրիչ* -սա ուսուցչի և երեխաների անմիջական փոխազդեցությունն ու հաղորդակցությունն է, որն անմիջական է և համակարգված: Այս մոտեցումը՝

- Ակտիվացնում է աշակերտներին
- Բարձրացնում է ճանաչողական հետաքրքրությունը
- Օգնում է խնդիրների լուծմանը (Խաղի վրա հիմնված ուսուցումը կարող է օգնել սովորողներին լուծել խնդիրները՝ զարգացնելով այնպիսի հմտություններ, ինչպիսիք են տրամաբանությունը, տեսնել պատճառահետևանքային կապերը, որոշումների կայացումը, որոնք կարող են օգտագործել դպրոցից դուրս կյանքում)
- Խթանում է քննադատական մտածողությունը
- Նպաստում է երեխայի ստեղծագործական զարգացմանը
- Հնարավորություն է ստեղծում իրավիճակային ուսուցման համար:

Դա ուսուցչին հնարավորություն է տալիս փոխել խաղային գործողությունների ռազմավարությունն ու մարտավարությունը՝ բարդացնելով կամ պարզեցնելով խաղային առաջադրանքները՝ կախված նյութի յուրացման մակարդակից: Խաղի տեխնոլոգիան կազմակերպվում է որպես ամբողջական կրթություն, որն ընդգրկում է ուսումնական գործընթացի որոշ հատված, ինչպես նաև միավորվում է ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժետով, բնույթով: Կարևոր ասպեկտ է այն, որ դա իր մեջ ներառում է գործողությունների, խաղերի, վարժությունների, երևույթների հաջորդականություն, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնորոշ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակություն [4,5] :

Խաղի վրա հիմնված ուսուցման առավելություններից մեկն այն է, որ բոլորը կարող են քաղել դրա օգուտները՝ սկսած նախադպրոցական տարիքից մինչև բարձրագույն ուսումնական հաստատություններում իրականացվող կրթություն և դրանից դուրս: Որտեղ և ինչպես, նույնպես կարևոր չէ. ուսանողները կարող են սովորել.

- Առցանց խաղերով
- Անձամբ ֆիզիկական առարկաների հետ աշխատելով
- Մենակ կամ որպես թիմի մաս:

Խաղի վրա հիմնված ուսուցման ժամանակ ուսուցիչներն իրենց դասերի մեջ ներառում են կրթական գործողություններ, որոնք կարող են օգնել սովորողներին՝ անհատական կամ թիմային աշխատանքի միջոցով, թարմացնել նախկինում ձեռք բերված գիտելիքները կամ ամրապնդել նորերը:

Օգտագործելով այսօրվա ուսանողների դրական վերաբերմունքը խաղի նկատմամբ, ուսուցիչները կարող են ստեղծել հետաքրքիր ուսումնական միջավայրեր, որոնք մեծացնում են սովորողների ներգրավվածությունը դասապրոցեսին [11] :

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. Նովոսյուլովան: Նա դասակարգման հիմք է համարել խաղային գործունեության նախաձեռնությունը, որի հետևանքով առանձնացվել է 3 խումբ [8]

- 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 [1]:

- Ժողովրդական խաղեր, որոնք ավանդաբար փոխանցվում են սերնդեսերունդ՝ իրենց մեջ ամփոփելով 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: Իսկապես, ռեժիսորական խաղերում երեխան հանդես է գալիս խաղի բեմադրողի դերում: Ինքն է ընտրում սյուժեն, «գրում է» խաղի «սցենարը», ընտրում խաղի դերերն ու «մասնակիցներին» և ինքն է կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղը ստեղծագործական բնույթի, ինքնուրույն խաղ է: Այն միանձնյա խաղ է, քանի որ մյուս «մասնակիցները» անշունչ առարկաներ են՝ խաղալիքներ, տարբեր իրեր, փոխարինող առարկաներ: Խաղացող երեխան միաժամանակ գործում է իր և մնացած բոլոր «խաղընկերների» կողմից, դրանով իսկ կառավարում խաղալիքն իրադրությունը և կարգավորում խաղի ընթացքը: Ռեժիսորական խաղերի հիմնական առանձնահատկությունը, կարելի է ասել, նույնիսկ առավելությունը այն է, որ խաղն ունի մեկ դերակատար, որի «խաղընկերները» չունեն ցանկություններ, պահանջմունքներ, հետևաբար չունեն նաև հավակնություններ խաղից, ինչը հնարավորություն է տալիս խաղացող երեխային միանձնյա ղեկավարելու, որոշելու բոլորի փոխարեն և գործելու՝ սեփական նախասիրություններից, հետաքրքրություններից և կարողություններից ելնելով: Ռեժիսորական խաղն ունի արտաքին հայացքից անտեսանելի, սակայն բավական լուրջ խորհուրդ. այն նրբանկատորեն սովորեցնում է երեխային խաղալ և գնահատել սեփական ուժերը: Անշունչ «խաղընկերների»՝ խաղալիքների և առարկաների հետ շփվելու միջոցով, նա, կարծես, նախապատրաստվում է հասակակիցների հետ հաղորդակցման: Անհատական խաղը հնարավորություն է տալիս երեխային ազատ արտահայտելու սեփական փորձը, դիտարկելու այն տարբեր կողմերից և տեսանկյուններից և խաղալու բոլոր խաղալիքներով: Ռեժիսորական խաղերի միջոցով բավարարվում են երեխայի եսակենտրոն հակումները: Ռեժիսորական խաղերի ղեկավարումը մանկավարժներից պահանջում է նրբանկատ մոտեցում: Հաշվի առնելով այն, որ ռեժիսորական խաղը խիստ անհատական գործունեություն է, անհրաժեշտ է ղեկավարման ընթացքում խուսափել ուղղակի ցուցումներից, հրահանգներից: Երեխաներին կարելի է օգնել հետաքրքիր առաջարկների, պրոբլեմային իրադրությունների, հուշող հարցերի, սցենարի նախնական քննարկման միջոցով կամ նոր խաղանյութ տրամադրելով:

Ռեժիսորական խաղերի զարգացման կարևորագույն պայմանը խաղային միջավայրի ստեղծումն է և հարուստ խաղանյութի ապահովումը:

2. Խաղ - թատերականացումները երեխաների կողմից նախաձեռնված բեմականացումներ են, խաղ-ներկայացումներ, որոնց միջոցով երեխան փորձում է վերարտադրել իր երազած աշխարհը, աշխարհի այն կատարյալ պատկերը, որին նա ներքուստ ձգտում է:

Խաղ - բեմականացումները հաճելի են երեխաներին իրենց մարդասիրական ուղղվածությամբ և պարզությամբ, երեխային հասկանալի բովանդակությամբ և բարձր հուզականությամբ: Այսպես, գեղարվեստական գրականության լավագույն տարբերակը հեքիաթն է, որի բովանդակությունը երեխաները գերագույն հաճույքով են ներկայացնում խաղ - թատերականացումներում: Հեքիաթի բովանդակության վերարտադրումը խաղ - բեմականացումների միջոցով երեխայի համար լավ հնարավորություն է՝ արտահայտելու սեփական պատկերացումները բարու և չարի, գեղեցիկի և տգեղի մասին: Խաղ - թատերականացումները երեխային հնարավորություն են տալիս նաև ստեղծագործելու. հերոսի կերպարն իր բոլոր դրսևորումներով վերլուծվում է խաղի ընթացքում և նպաստում համարժեք դիրքորոշման ձևավորմանը:

3. Շինանյութով խաղերը կառուցողական խաղեր են, որոնց մանկավարժական նշանակությունը բազմիցս հիշատակվել է ականավոր մանկավարժների աշխատություններում: Կառուցողական խաղն իրենից ներկայացնում է բնույթով ստեղծագործական, արդյունավետ գործունեություն, որի օգնությամբ երեխան ձեռք է բերում մարդկային պրակտիկ գործունեության կարողություններ և հմտություններ: Ռուս հոգեբան և մանկավարժ Ա. Ն. Լեոնտևը, կարևորելով կառուցողական խաղերի մանկավարժական նշանակությունը, նշում է, որ շինանյութով խաղերը կամ շինարարական խաղերն իրենց բնույթով և կառուցվածքով ստեղծարար են, արգասաբեր ու նպաստում են մանկան գործունեության նոր ձևերի առաջացմանը: Շինանյութով խաղերի ընթացքում զարգանում է երեխայի տարածական երևակայությունն ու տրամաբանական մտածողությունը, ձևավորվում է երեխայի կառուցողական գործունեությունը, նախապատրաստվում են ուսումնական գործունեության տարրերը, կատարելագործվում են աշխատանքային գործունեության կարողություններն ու հմտությունները: Շինանյութով խաղերի ընթացքում երեխան, հանդես գալով շինարարի դերում, իսկապես զբաղված է ստեղծարար գործունեությամբ, որի արդյունքը ակնհայտ է և տեսանելի և՛ իր, և՛ մեծահասակների համար: Խաղի

առավելությունն այն է, որ այն պահանջում է երևակայական խաղային տարածություն, միջավայրի պատկերացում և կառուցում, երևակայության և տարածական մտածողության լարված աշխատանք, գործընկերների համար համագործակցության եզրերի հաստատում:

4. Կանոնով խաղին բնորոշ են մի շարք առանձնահատկություններ, որոնք ներկայացնում են դրանց եռությունն ու մանկավարժական արժեքը: Այսպես.

1. Կանոնով խաղը նպատակառուղիված մանկավարժական գործընթաց է, որն ունի ուսումնական, դաստիարակչական ու զարգացնող հստակ նպատակներ և խնդիրներ:

2. Կանոնով խաղերի ընթացքում երեխաների խաղային գործողություններն ու հարաբերությունները կարգավորվում են խաղի համապատասխան կանոններով:

3. Կանոնով խաղերը ղեկավարվում են ուղղակի եղանակներով:

4. Կանոնով խաղերին բնորոշ հստակությունն ու պատրաստի բովանդակությունը նպաստում են դրանց ինքնաղեկավարմանը [6]:

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: Շարժախաղերի շնորհիվ ամրապնդվում է երեխաների առողջությունը, ընդլայնվում է աշխարհայացքը, առաջանում է հետաքրքրություն գիտության տարբեր բնագավառների նկատմամբ [2]

6. Դիդակտիկական խաղը ուսուցման միջոց է, որը ձևավորում է ինքնուրույն սովորելու ունակություն՝ ելնելով երեխաների ինքնավերլուծության և ինքնագիտակցության կարողություններից [3]:

Ինչպես ցանկացած գործունեություն, այնպես էլ խաղը կատարում է որոշակի գործառույթներ, որոնցով էլ պայմանավորված է նրա յուրահատկությունը:

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: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնցում երեխան մտնում է դերային խաղի մեջ:
- 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: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել հատկապես շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնազգացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթ: Չվարճանքի 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 զվարճանքը որոնումն է: Խաղը մոգական ուժ ունի. այն ունակ է սնելու երևակայությունը:

Խաղի կիրառումն ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ուսուցչի աշխատանքն առավել բազմազան ու ճկուն դարձնել [9]:

Եզրակացություն

Խաղային տեխնոլոգիաները համապարփակ կրթության մաս են, որն ընդգրկում է ուսումնական գործընթացի որոշակի հատված և միավորված է ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժեով, բնավորությամբ: Այն ներառում է հաջորդաբար խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնորոշ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակությունը ըստ առարկաների որոշակի բնութագրերի ընդհանրացման: Խաղի սյուժեն զարգանում է կրթության հիմնական բովանդակությանը զուգահեռ, օգնում է ակտիվացնել ուսումնական գործընթացը: , տիրապետել մի շարք ուսումնական բաղադրիչների:

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացի ակտիվ մասնակից, ով կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել տվյալ առարկայի շրջանակներում գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր հմտությունները: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկական խաղը: Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով:

Դասապրոցեսսի ընթացքում յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում, ուստի խաղերի, մասնավորապես դիդակտիկական խաղերի կիրառումը առարկայի ուսուցման գործընթացում, հատկապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:

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

1. Б.П. Никитин Интеллектуальные игры. – Изд. 6-е, испр. и доп., Обнинск, “Световид”, 2009-216 с
2. В. В., Лаврентьев “Подвижные игры,, Начальная школа 2008 №9, 38 - 41 с.
3. Л. А Фролова., Использование дидактической игры при обучении орфографии, Начальная школа 2009 №10, 30 - 32 с.
4. Е. И.Касаткина Игра в жизни дошкольника : учебно-методическое пособие — М. : Дрофа, 2010. — 174 с.
5. Е. И.Касаткина Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. – 2012. – №5
6. С.А Козлова., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика, Академия: 2000, 406 с.
7. С. А. Шмаков Игры учащихся – феномен культуры.- М.,1994., 239с.
8. С.Л., Новосёлова “ Игра дошкольника”. - М., 1989, 286 с.
9. С. Н., Глумова Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса младших школьников на уроках математики, Белгород, Вейделевка 2012, 22 с
10. <https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2019/1>
11. <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/game-based-learning/?fbclid=IwAR1ucExZwgoaLoZagTGc4vwVBaJeQ2Jy8ZEVfCYUtuRebfVqBk7fKJQ8Rs>