



## «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների  
կիրառումը առարկայի  
դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Մայրենի, Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝/դասվար / Աննա Թամազյան

Ուսումնական հաստատություն՝ «Օձունի N2  
միջնակարգ դպրոց» ՊՈԱԿ

Երևան 2023

## Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
Ուսուցում և խաղ-----	6
Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում-----	7
Ուսուցչի դերը սովորողների խաղային գործունեության ընթացքում-----	10
Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում-----	11
Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մայրենիի դասավանդման գործընթացում-----	13
Դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական դասարանների ուսուցման գործընթացում-----	15
Եզրակացություն-----	18
Օգտագործված գրականության ցանկ-----	20

## Ներածություն

Մեր օրերում բոլորը միաբերան պնդում են , որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը:Այդ խնդիրն ունի բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով:

Այդ խնդրի լուծման նպատակով անհրաժեշտ է գտնել ուսուցման այնպիսի հնարներ,որոնք ոչ միայն ցանկալի ու հետաքրքիր լինեն երեխաների համար,այլև ունենան ուսուցողական, ճանաչողական նշանակություն և միաժամանակ խթանեն աշակերտների ստեղծագործական միտքը:

Այդպիսի հնար է խաղը, որը հոգեհարազատ և սիրված է երեխաների կողմից:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է:

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում:Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց:Ամենքիս էլ հայտնի է, որ մարդուն բոլոր իմաստներով ու բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է խաղային գործունեության ընթացքում ուսումնասիրել նրան:

Մենք գիտենք, որ խաղերի ժամանակ ծագող դժվարությունները հաղթահարելու ճանապարհին յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք:Նրանք հանդես են բերում ուժ, խելք, ճարպկություն, հնարամտություն, զանազան գիտելիքներ, կռահունակություն, խորամանկություն և անգամ խարդախություն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ըմբռնողականության, ուշադրության , հիշողության, կամքի, դիտողականության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար առաջատար գործունեությունն արդեն սկսում է դառնալ ուսումը:Բայց այդ դպրոցականը, որ դեռ երեկ տարված էր իր զվարթ խաղերով, չի կարող լիովին զերծ մնալ դրանցից: Այդ իսկ պատճառով , երբ ուսումը համեմվում է խաղերով , այն երեխայի

համար դառնում է ավելի հետաքրքիր, սրտամոտ, ցանկալի և հետաքրքիր:

Խաղերը նպաստում են երեխայի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացմանը:Յուրաքանչյուր խաղ միաժամանակ զարգացնում է կարողությունների մի ամբողջ խումբ:

Վ.Ա. Սուխոմլինսկին ասել է.«Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը»:

Խաղը հոգնածությունն ու լարվածությունը թոթափելու , երեխայի հոգեբանական խնդիրները լուծելու անփոխարինելու միջոց է:Եթե երեխան խաղում է տարբեր մարդկանց հետ և ոչ թե մեկ,այլ բազմապիսի խաղեր, նա ինքնավերլուծության մեծ հնարավորություն է ստանում, իր համար պարզում է՝ ինչը կարող է ինքն անել և ինչը չի կարող,ինչն է իր մոտ ամենից լավ ստացվում, իսկ ինչը՝ ոչ:

Հ. Թումանյանն ասել է .«Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը:Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորեցինք հատկապես վերջին շրջանում ,երբ դպրոց մուտք գործեցին 5,8 - 6 տարեկան երեխաները:Այդ երեխաներն իրենց մանակավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրման: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում և տալիս են զոհացուցիչ արդյունքներ:

Հետազոտության օբյեկտն է տարրական դասարանների ուսուցման գործընթացը:

#### **Հետազոտության խնդիրներն են.**

1. Ինչո՞վ է արդարացված խաղի միջոցով ուսուցում իրականացնելու գործելաոճը :
2. Ի՞նչ դեր ունեն խաղային տեխնոլոգիաները մայրենիի և մաթեմատիկայի

դասավանդման գործընթացում:

3. Ո՞րն է ուսուցչի դերը սովորողների խաղային գործունեության ընթացքում:

4. Ի՞նչ դեր ունեն դիդակտիկ խաղերը տարրական դասարանների ուսուցման գործընթացում:

**Հետազոտության նպատակն է ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետությունը, ուսումնական և զարգացնող հնարավորությունները դասապրոցեսին :**

**Դասապրոցեսին խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նպատակներն են.**

- Նպաստել ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը:
- Նպաստել սովորողների համագործակցային և հաղորդակցական կարողությունների զարգացմանը:
- Դաստիարակել կարգապահություն:
- Զարգացնել սովորողների մտածողությունը, տեսողական հիշողությունը, արագ կողմնորոշվելու կարողությունը:
- Թուլացնել դասարանի լարվածությունը:
- Ձևավորել իրար լսելու կարողություններ:
- Զարգացնել ստեղծագործական ունակությունները, մտածողությունը, ուշադրությունը:
- Դաստիարակել աշխատասիրություն, ընկերասիրություն, վճռականություն, պատասխանատվության զգացում:

**Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունքում կունենանք հետևյալ վերջնարդյունքները.**

Սովորողը կկարողանա՝

- հասկանա իր առջև դրված խնդիրները, մշակի և կատարի քայլեր այն լուծելու համար, ( ՀՊԶ-S9 )
- դրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, անդրադառնա ու արձագանքի սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին, ( ՀՊԶ-S8 )
- արտահայտի սեփական մտքերը, կարիքները և ցանկությունները, ( ՀՊԶ-S26 )
- ստեղծի ընկերական հարաբերություններ, լսի, հասկանա, ապրումակցի, քաջալերի և աջակցի մյուսներին, համագործակցի տարբեր ձևաչափերով, դրսևորի դրական

## Ուսուցում և խաղ

Ուսուցումը կամ ուսումնական գործունեությունը հասարակական , պատմական, սոցիալ-մշակութային փորձի նպատակասլաց, հաջորդական փոխանցումն է, որի ընթացքում յուրացվում են գիտելիքներ, հմտություններ, կարողություններ և, ամենակարևորը, ձևավորվում է անձը: 6 տարեկանում երեխան սկսում է դպրոց հաճախել, և այս տարիքը համարվում է ճգնաժամային:

Դպրոց հաճախող երեխաները մեծ մասամբ ենթարկվում են դպրոցական ներքզի, որը տևում է մի քանի ամիս: հանդիպում են բազմաթիվ դժվարություններ: Այստեղ մեծ է ուսուցիչների դերը. նրանց կողմից կիրառվող շտկողական ծրագրերն էապես օգնում են երեխաներին հաղթահարելու այդ դժվարությունները:

Մեր օրերում տարածում է գտել «Ուսուցում խաղի միջոցով » մոտեցումը:Շատ դպրոցներում ուսուցիչները դասապրոցեսի մի մասն անցկացնում են խաղի միջոցով: Տվյալ դեպքում խաղը հանդես է գալիս որպես գիտելիքի յուրացման միջոց և մեթոդ:Խաղի միջոցով երեխաները ինքնաբերաբար ուշադրությունը սևեռում են դասապրոցեսին և նույնիսկ ամենադժվար,անհետաքրքիր ու ձանձրալի թեման սովորում են հեշտությամբ, հետաքրքրությամբ ու մեծ ոգևորությամբ են կատարում ուսուցչի հանձնարարությունները: Արդյունքում ենթագիտակցորեն յուրացնում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված դասանյութը:Համատեղ ուսումնական գործունեությունն ու խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսիք են աշխատասիրությունը,ընկերասիրությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը: :

Ըստ հոգեբանների ` երեխայի անհատականությունը վառ կերպով արտահայտվում է խաղի միջոցով:Խաղը յուրաքանչյուր երեխայի կենսաբանական պահանջմունքն է:

Այսպիսով ` խաղի շնորհիվ երեխան ճանաչում և բացահայտում է երևույթները, առարկաները,իրեն շրջապատող աշխարհն ու մարդկանց:

## **Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում**

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

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:

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:

«Խաղային տեխնոլոգիա» ասելով պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ, որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաները համարվում են զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց:

Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են գոհացուցիչ արդյունքներ:

Տարրական դասարաններում հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին

դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Կ.Դ.Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և խորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը:

Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Այս խաղերի միջոցով երեխան յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորվում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրա հետագա կյանքում:

Ցավով պետք է նշեմ, որ երեխաները տանը նման խաղերով զրեթե չեն զբաղվում: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և չեն նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ-բեմադրությունների մեթոդիկան:

Ուսուցչի կողմից սյուժետադերային խաղի հմտորեն դեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն ընդունված է կոչել դրամատիկացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը:

Այսպիսով, դրամատիկացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլացնել դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Այդ տարիքի երեխաները շուտ են հոգնում: Նրանք հանգստանում են շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում են: Դրամատիկացիան տալիս է երեխային այդ ամենը. նա և՛ շարժվում է, և՛ ուրախանում, և՛ գիտելիքներ յուրացնում:

Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիաների առավել կարևոր հետևյալ գործառույթները:

- Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը: Խաղի սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ է տալիս նրան գործել որպես



կուլեկտիվի լիարժեք անդամ:

- Խաղի ինքնիրացման գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այդ տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- 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, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարությունների հաղթահարելու նպատակով: 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 բնական ձևով: «Շտկողական խաղերը կարող են օգնել աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
- Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը:

Այսպիսով, մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: 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 ունեին ինչ-ինչ պատնեշներ , ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս , որ աշակերտներին անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ:

### **Ուսուցչի դերը սովորողների խաղային գործունեության ընթացքում**

Ինչ նպատակով էլ խաղը ընտրված լինի և ապահովված անհրաժեշտ պարագաներով, առանց ուսուցչի կարող է ունենալ բոլորովին հակառակ ազդեցություն:

Ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է որպես խաղացող հանդես գա երեխաների որևէ խմբի կողմից: Ուսուցիչը բոլորին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական: Հարկավոր է մանրամասնորեն բացատրել խաղի ընթացքը: Անպայման պետք է ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին՝ չանտեսելով փոքր կամ պարզ թվացող որևէ հարցադրում:

Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերվի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակություններ: Նա պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները: Շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր, կարևորի երեխաների ցանկությունները: Կարևորվում է նաև թիմերի ճիշտ ձևավորումը: Պետք է նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:

Ուսուցիչը պարտվող թիմին պետք է տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն: Նա պետք է օգնի երեխաներին որոշելու, թե ուսումնական որ նյութի չիմացությունն էր պարտվելու պատճառը :

Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պատճառի ոչ միայն հաղթող խմբին , այլև պարտվողին: Անհրաժեշտ է մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը՝ գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասել ոչ միայն այն խմբին , որն առաջինը և ճիշտ ավարտեց առաջադրանքի կատարումը,

այլև նրանց, ովքեր վերջում ավարտեցին, սակայն արդյունավետ աշխատեցին:

Ցանկացած խաղ պետք է նպաստի մանկական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ , հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը:

### **Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում**

Մտավոր զարգացման գործում կարևոր տեղ է զբաղեցնում մաթեմատիկան : Մեր գլխավոր նպատակն է ` երեխաների մեջ հետաքրքրասիրություն արթնացնել այս գիտության նկատմամբ:Խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին ամենաարդյունավետ միջոցն է աշակերտների գիտելիքների որակը բարձրացնելու առումով:

Վ.Ա. Մուխոմլինսկին ասել է.«Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում:Խաղը մեծ, լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգևոր աշխարհ է թափանցում հասկացությունների և պատկերացումների տարափ»:

Դպրոց մտնող երեխան, որ նախկին նախադպրոցականն է, դեռևս ցանկանում է խաղալ:Այս տարիքում ավելի շատ խաղ և զվարճալիք է պետք երեխային , քան լուրջ գործունեություն,ուստի դպրոցում պետք է դեռ երկար ժամանակ համապատասխան միջավայր և պայմաններ ապահովել խաղի համար:

Տարրական դպրոցում խաղը որպես ուսուցման ձև նշանակալի տեղ է զբաղեցնում:Դպրոցականների խաղալու ցանկությունը անհրաժեշտ է ուղղել դեպի կրթական խնդիրների լուծում:

Խաղերի կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին ամենաարդյունավետ միջոցն է սովորողների գիտելիքների որակը բարձրացնելու առումով:

Այն դասերը,որտեղ կիրառվում են խաղային տեխնոլոգիաներ, դառնում են ավելի արդյունավետ, բարձրանում է կրթության և դաստիարակության որակը, քանի որ խաղային գործընթացը զրավում է ամբողջ դասարանի ուշադրությունը:Սկզբում երեխաներին հետաքրքրում է սոսկ խաղը, իսկ հետո այն նյութը, առանց որի չի կարող մասնակցել խաղին:

Խաղից առաջ ուսուցիչը պետք է հստակ ներկայացնի սցենարը, խաղի

կանոնները և բաշխի դերերը: Այս կամ այն դերում պետք է մասնակցի դասարանի յուրաքանչյուր աշակերտ:

Տարրական դասարաններում այնքան ուժեղ է զարգացած երեխաների երևակայությունը , որ նրանք պատրաստ են հայտնվել այնտեղ , ուր նրանց կիրավիրի խաղը:

Մրցակցության տարրեր պարունակող խաղերը նույնպես մաթեմատիկայի դասերին աշակերտներին դարձնում են ավելի ակտիվ:Խաղի ընթացքում երեխաներն իրենց համար աննկատ կատարում են տարբեր վարժություններ՝ համեմատում են թվերը, կատարում տարբեր թվաբանական գործողություններ, հմտանում են բանավոր հաշվի մեջ:

Որպեսզի արթնացնենք և պահենք երեխաների հետաքրքրությունները խաղային առաջադրանքների նկատմամբ , անհրաժեշտ է, որ՝

- երեխաների համար առաջադրանքների իմաստը լինի դյուրըմբռնելի,
- առաջադրանքի լուծումը հասանելի լինի յուրաքանչյուրին,
- արագ ստացվեն արդյունքները,
- առաջադրանքները չնմանվեն սովորական մաթեմատիկական առաջադրանքներին:

Մաթեմատիկայի դասավանդման գործընթացում ամենամեծ արդյունավետությունն ունեն դիդակտիկ խաղերը:

Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղ ունի երկու ընդհանուր նպատակ՝ ուսուցողական, որը հետապնդում է ուսուցիչը, և խաղային, որին մասնակցելու համար գործունեություն է ծավալում աշակերտը:

Խաղերը պետք է նպատակաուղղված բնույթ ունենան:Դրանք կարելի է օգտագործել ինչպես նոր նյութին նախապատրաստվելիս, այնպես էլ նյութի հաղորդման, ստուգման ու ամրապնդման նպատակով:Միևնույն խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր ուսումնական նպատակներով:

Կարևորելով խաղի դերն ու ակնկալվող արդյունքները դասընթացում՝ ինքս կիրառել եմ դիդակտիկ խաղեր, որոնցից ներկայացնում եմ ստորև:

1. « Ո՞ր թիվը /պատկերը/ չկա».

*Խաղի նպատակը:* Խաղը զարգացնում է հիշողությունը:

*Խաղի ընթացքը:* Ցուցադրվում է 6-7 թվաքարտ :Խաղացողի բացակայությամբ թաքցվում է մեկը կամ երկուսը: Խաղացողը պետք է նշի, թե որ թվերն / պատկերներ/ են թաքցրել:

2.«Փակ աչքերով»

*Խաղի նպատակը:* Խաղը խթանում է երկրաչափական պատկերներ գծելու հմտությունը:

*Խաղի ընթացքը :*2-3 աշակերտ գրատախտակին փակ աչքերով գծում են պահանջվող միևնույն երկրաչափական պատկերը:

3.«Վարժության գուշակում».

*Խաղի նպատակը:*Խաղը խթանում է հիշողության զարգացումը, գիտելիքների համակարգումը:

*Խաղի ընթացքը:*Խաղավարը ցույց է տալիս քարտ ու պահանջում, որ խաղացողը գուշակի այն վարժությունը , որի պատասխանը տեսնում է ինքը:Քարտի հակառակ երեսին գրված է լինում վարժությունը:Այն տեսնում են մյուս աշակերտները:

### **Խաղային տեխնոլոգիաների դերը մայրենիի դասավանդման գործընթացում**

Դպրոց նոր ոտք դրած երեխաներին դեռևս հոգեհարազատ են խաղն ու խաղային գործընթացները:Այս տարիքում հաճախակի են նկատվում ուշադրության անկայունություն և ցրվածություն,հիշողությունը ոչ կամաձին է, մտածողությունը՝ ակնառու-պատկերավոր:Զարգացած չէ կենտրոնանալու կարողությունը , հիմնական , առաջատար գործունեությունը դեռևս խաղայինն է,որը ուսումնական գործընթացի ժամանակ փոփոխության է ենթարկվում, և հիմնական է դառնում ուսումնական գործունեությունը:

Եթե կոնկրետ անդրադառնանք մայրենիի ուսուցման գործընթացին, ապա կնկատենք, որ ըստ ծրագրային պահանջների՝ մայրենի լեզվի դասընթացը ներկայացնում է որպես երկու հիմնական մասերի՝ ճանաչողական արժեք ունեցող գործնական, մատչելի քերականական գիտելիքների և ընթերցանության նյութերի ամբողջություն: Լեզվական գիտելիքներն իրենց բնույթով ու շարադրանքով ունեն որոշակի գործնական ուղղվածություն, ճանաչողական –կիրառական արժեք և ոչ երբեք տեսական նպատակադրում:

Տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացը կազմակերպելիս պետք է երբեմն-երբեմն ստեղծել խաղային իրավիճակ:Խաղերը երեխաների մեջ դաստիարակում են ուշիմություն , աշխուժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Լեզվական խաղերը նպաստում են լեզվի և առանձնապես նրա քերականության ուսուցման դժվարությունները հաղթահարելուն, որովհետև դրանք համապատասխանում են երեխաների տարիքային առանձնահատկություններին:

Լեզվական խաղերը ,ինչպես քերականական մյուս բոլոր վարժությունները պետք է խմբավորել ըստ տարրական դասարաններում դասավանդվող լեզվական հիմնական թեմաների՝ հնչյունատառային , բառային, ձևաբանական, շարահյուսական:

Լեզվական խաղերը լրացնում են լեզվական վարժությունների համակարգը:Որպես խաղային միջոց՝ դրանք ունեն սրամիտ ու զվարճալի բնույթ և հնարավորություն են ընձեռում գրավել երեխաների ուշադրությունը , երկար ժամանակ նրանց օգտակար ու արդյունավետ աշխատանքով զբաղեցնել:

Լեզվական խաղերը նպաստում են լեզվական գիտելիքների ձեռք բերման դժվարությունների հաղթահարմանը:

Լեզվական խաղեր կազմակերպելիս լուրջ տեղ պետք է հատկացնել նաև խաղի ընթացքում թույլ տված սխալների վերլուծությանն ու մեկնաբանմանը՝ինչպես կատարած սխալի էությունը հասկանալու, այնպես էլ խաղի մեջ թույլ տրվելիք նոր սխալները կանխելու նպատակով:

Այսպիսով, տարրական դասարաններում մայրենիի դասերին լեզվական խաղերի կիրառումը կարևոր նախապայման է դասի արդյունավետության համար, քանի որ աշակերտը ,առանց կամային մեծ ջանքեր գործադրելու , հիմնականում դրսևորելով հետկամածին ուշադրություն՝ յուրացնում է խաղի ընթացքում մատուցվող դասանյութը, վերհիշում անցած կանոնները,ամրապնդում ու համակարգում իր գիտելիքները:

Լեզվական խաղերը բառապաշարի հարստացման ու արդեն սովորած բառերի ակտիվացման տեսակետից ևս շատ նպատակահարմար ու օգտակար են:

Հնչյունատառային տիպի լեզվական խաղերի հիմնական նպատակը Երեխաների հնչյունային լսողության ու գրաֆիկական տեսողության մշակումն ու զարգացումն է, հնչյունների ու դրանց համապատասխան տառերի միջև

կայուն զուգորդությունների ստեղծումը, հնչյունների մասին սովորած գիտելիքների գործնական կիրառումը: Այսպես, օրինակ՝

Խաղավարն ասում է անհրաժեշտ բառը, իսկ երեխաներից առաջինն ասում է այդ բառի վերջին հնչյունով սկսվող մի այլ բառ, հաջորդ աշակերտը՝ իր նախորդ աշակերտի ասած բառի վերջին հնչյունով սկսվող մի նոր բառ և այդպես շարունակ:

Բառային խաղերի ոչ միայն նյութն է բառը, այլև աշխատանքի հիմնական բովանդակությունը կազմում է բառը, նրա իմաստը, նրա կազմությունը, տրված արմատներով նոր բառեր կազմելը, բարդ և ածանցավոր բառերը բաղադրիչների վերածելը և այլն՝ նայած ուսուցչի նպատակադրմանը և խաղի բնույթին:

Քերականական տեսակետից ավելի հետաքրքրաշարժ են ձևաբանական բնույթի խաղերը, որոնց հիմքում ընկած է բառի ոչ միայն իմաստային, այլև խոսքիմասային արժեքի և բառի քերականական ձևի ճիշտ ճանաչմանը:

Որոշակի հետաքրքրություն ու լեզվական արժեք են ներկայացնում շարահյուսական խաղերը, որոնց հիմքում ընկած են նախադասության կազմության, նախադասությունները համառոտելու կամ ընդարձակելու և այլ աշխատանքներ:

Լեզվական խաղեր կազմակերպելիս լուրջ տեղ պետք է տալ խաղի ընթացքում թույլ տված սխալների վերլուծությանն ու մեկնաբանությանը՝ ինչպես կատարած սխալի էությունը հասկանալու, այնպես էլ խաղի մեջ թույլ տրվելիք նոր սխալները կանխելու նկատառումով: Սխալների վերլուծությունը հնարավորություն է տալիս խաղն ավելի գիտակցական ու մտածված դարձնելու, գտնելու սխալները ծնող պատճառները, վերհիշելու համապատասխան օրինաչափությունը կամ կանոնը: Իսկ դա հսկայական ուսուցողական արժեք ունի:

### **Դիդակտիկ խաղերի դերը տարրական դասարանների ուսուցման գործընթացում**

Ինչպես երեխան իրեն խաղի ժամանակ է դրսևորում, հիմնականում այդպես էլ կդրսևորի աշխատանքում, երբ մեծանա: Այդ պատճառով ապագա գործչի դաստիարակությունն ամենի առաջ տեղի է ունենում խաղի միջոցով:

Ա. Մակարենկո

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթացը դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերումը:

6-9 տարեկան երեխաները բացառապես ուսումնական գործունեությամբ զբաղվել դժվարանում են:Նրանց ուսումնական գործունեությունը ընդմիջում են դիդակտիկ,շարժուն և դերային խաղերով, կամ զուգակցում խաղը և ուսուցումը: Խաղերը պետք է համապատասխանեն այդ տարիքի երեխաների հոգեբանական առանձնահատկություններին և բավարարեն նրանց ուսումնական պահանջները:

Խաղի ընթացքում երեխաների երևակայությանը միանում են գիտական մոտեցումները: Երեխաներն իրենց դրսևորում են ավելի անկաշկանդ ու «բաց»՝ գիտելիքի առաջ:

Խաղն ունի դաստիարակչական, կրթական և զարգացնող հնարավորություններ:

Խաղի ընթացքում երեխաները ստանում են բազմաբնույթ տեղեկատվություն: Խաղը զարգացնում է երեխաների դիտողականությունը և առարկաների հատկությունները որոշելու հմտությունները:

Ոչ բոլոր խաղերն ունեն արժեքավոր կրթադաստիարակական նշանակություն. Այն խաղերն են արդյունավետ,որոնք երեխաներին ընձեռում են ճանաչողական գործունեություն ծավալելու , այսինքն՝ երեխայի անձը զարգացնող են:Դրանց մեջ մտնում են խաղերը,

- որոնք երեխաներից պահանջում են կատարողական ակտիվ գործունեություն, և որոնց շնորհիվ երեխաները իրականացնում են տրված նմուշին համապատասխան աշխատանք ,
- որոնք երեխաներից պահանջում են կրկնվող գործողությունների վերարտադրություն,որոնք նպատակաուղղված են հաշվողական և վայելչագրական հմտությունների ձևավորմանը:
- որոնց միջոցով երեխաները կազմում են տրվածին տրամաբանորեն նման նոր օրինականներ,
- որոնք պարունակում են որոնողական –ստեղծագործական տարրեր:

նախ և առաջ պետք է հստակ ձևակերպվի խաղի նպատակը, խաղի օբյեկտները և խաղատարածքը:



Երեխան, խաղալով տարված, չի նկատում, որ սովորում է, ուսումնասիրում առարկաներ, դրանց հատկությունները, ճանաչում է նորը, կարողանում կողմնորոշվել անսովոր իրադրության մեջ, հարստացնում իր պատկերացումներն ու հասկացությունները: Ամենապասիվ աշակերտներն անգամ մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ: Նրանք օգտագործում են իրենց բոլոր հնարավորությունները, որպեսզի ընկերներից հետ չմնան:

Դիդակտիկ խաղերն ստեղծվել են մանկավարժության կողմից՝ երեխաներին ուսուցանելու և դաստիարակելու նպատակով: Դրանք նպատակաուղղված են կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, և միևնույն ժամանակ դրանց մեջ առկա է դաստիարակչական և զարգացնող ներուժ: Դիդակտիկ խաղերի ժամանակ երեխաները կամա թե ակամա սովորում են շուրջով կարդալ, կենտրոնանալ, քանի որ սովորաբար դեպքում կարդալը ոչ թե նպատակ է նրանց համար, այլ միջոց՝ հետաքրքրաշարժ բառախաղի պահանջը հասկանալու և միաժամանակ իր հետաքրքրությունը բավարարելու համար:

Բազմաթիվ խաղերի մեջ առանձնապես մեծ է դիդակտիկ խաղերի դերը: Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատելու, համադրելու, դասակարգելու, ընդհանրացնելու, այսինքն՝ մտավոր գործողություններ կատարելու կարողություններ: Ընդ որում ուսուցողական խնդիրը սովորողից գաղտնի է մնում: Երեխային թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է:

Դիդակտիկ խաղերը լինում են խոսքային, սեղանային և առարկաներով:

Իմ աշխատանքային փորձից գիտեմ, որ եթե երեխան սովորում է ուրախ տրամադրությամբ, առավել լավ է ստացվում արդյունքը: Հետաքրքրությունը երեխաների ամենամեծ խթանն ու շահագրգռությունն է: Պետք չէ ստիպել երեխային, որ նա ինչ-որ բան անի, այլ հարկավոր է հետաքրքրել նրան, մասնակից դարձնել ուսումնական գործընթացին, մղել ինքնուրույնության: Հարկավոր է սովորեցնել ինչպես սովորել և սովորեցնել մտածել:

## Եզրակացություն

Բազմաթիվ ուսումնասիրությունների արդյունքում եկա այն եզրակացության, որ խաղը հսկայական դերակատարում ունի մանկավարժական գործընթացում: Այն նպատակային և ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է հասնել բարձր արդյունքների: ( ՀՊԶ-S8, S9, S24, S6 )

Հետազոտական աշխատանքի կատարման ընթացքում մշակել եմ հետևյալ գործիքակազմը.

- Ուսումնասիրել եմ համապատասխան գրականություն, որոնցում կգտնեի ինձ հետաքրքրող հարցերի պատասխանները:
- Ուսումնասիրել եմ երեխաներին խաղի մեջ և խաղից դուրս:
- Կիրառել եմ բազմազան խաղեր դասի տարբեր փուլերում:

Խաղը ժամանակակից դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է:

Խաղի միջոցով ուսուցումը ոչ միայն նպաստում է երեխաների գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձևավորմանը, այլև անհատականության ձևավորմանն ու զարգացմանը:

Իմ աշխատանքայի փորձից գիտեմ, որ, երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի յուրահատուկ միջավայր, որտեղ աշակերտները կարողանում են անկաշկանդ արտահայտել իրենց մտքերը: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում և հեշտությամբ էլ մտապահում է տեսածն ու լսածը:

Շատ ուսուցիչների մտահոգում է, որ ժամանակ չունեն խաղալու:

Ցանկանում եմ նշել, որ խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին:

Ինչպես ցանկացած մանկավարժական հնար, ուսումնական տեխնոլոգիա , այնպես էլ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձրացնել երեխաներին, եթե չփոփոխվի և անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Խաղը պետք է կիրառել ստեղծագործաբար:

Փորձը ցույց է տվել, որ խաղն առավել արդյունավետ է լինում, եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Եթե հաշվի են առնվում երեխաների

առաջարկությունները, իսկ դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և հեշտությամբ ներգրավվում ուսումնական գործունեության մեջ:

## Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Ա. Ե.Տեր Գրիգորյան-«Հայոց լեզվի մեթոդիկա»-Երևան-«Լույս»-1980:
2. Վ. Հովհաննիսյան, Ա. Աբրահամյան, Ս. Իսկանդարյան, Գ. Ղարազեբակյան-«Մաթեմատիկայի ուսուցումը առաջին դասարանում»/Ուսուցչի ձեռնարկ/-Երևան-«Արևիկ»-2001:
3. Գայանե Հարությունյան, «Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունների խթանման միջոց» «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես, 4.2003, էջ 3:
4. Кукушкин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. Ред. В.С. Кукушкина.-М.:ИКС"МарТ";Ростов н/Д: Издательский центр "МарТ",2005.
5. Կ. Թորոսյան, Հ. Խաչատրյան, Ս. Սարգսյան, Ռ.Սարգսյան, Ուսուցիչների 5-օրյա վերապատրաստման պլան և նյութեր-«Տարրական դասարանների հայոց լեզու և մաթեմատիկա»-Երևան-2006 :
6. Ջ. Գյուլամիրյան-«Խաղալով սովորենք»-Երևան 2009:
7. Արմինե Գևորգյան, «Ուսուցում և Խաղ», «Նախաշավիղ» գիտամեթոդական հանդես , 2.2013 , էջ 56:
8. Բաշխիչ նյութեր -«Հերթական ատեստավորման ենթակա տարրական դասարանների ուսուցիչների վերապատրաստման դասընթացի», Կրթության ազգային ինստիտուտ: