

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

## ԲԱՅԱՆԴՈՒՐԻ ՄԻՋՆԱԿԱՐԳ ԴՊՐՈՑ

### ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ՝ ՈՐՊԵՍ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ  
ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ԲԱՐՁՐԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ

ՎԱԼԵՍՅԱՆ ՓԱՌԱՆՁԵՄ ՊԱՐԳԵՎԻ

2023թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....3

Գլուխ 1. ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԵՎ ԴՐԱՆՑ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ.....4

1.1. Խաղային տեխնոլոգիաները, դրանց տեսակների բնութագիրը.....4

1.2. Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց.....7

Գլուխ 2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ.....9

2.1. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում.....9

2.2. Խաղային տեխնոլոգիաներով անցկացվող օրինակելի դասի նկարագրություն, վերլուծություն.....13

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....17

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....18

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականություն. Թեմայի արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ վեց տարեկան առաջին դասարանցիին հոգեկան զարգացման մակարդակով մնում է դեռ նախադպրոցական: Նրա

գործունեության ակտիվ մասը դեռևս մնում է խաղը: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կյանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկանում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխություններ՝ զարգանում են այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր առավել բարձր աստիճանների հասնելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են կրտսեր դպրոցականին ճիշտ և առողջ ապրել այդ տարիքը, սովորել՝ առանց դժվարությունների, առանց մանկության արժեքների կորստի: Այն նպաստում է երեխաների համակողմանի զարգացմանը, ինքնագնահատմանը, բացահայտում է երեխաների բնավորության բոլոր կողմերը, ապահովում է համագործակցելու լավագույն պայմաններ: Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն աշակերտների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա ֆայլերը: Այսպիսով թեման արդիական է, ֆանի որ, եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը: Դրա համար հանրակրթական դպրոցի տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետ և նպատակային կիրառումը կարող է ծառայել ուսումնական բազմաբնույթ խնդիրների լուծմանը:

**Աշխատանքի նպատակը.** Ուսումնասիրել ուսուցման ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները, դրանց առանձնահատկությունները և հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործում:

**Աշխատանքի խնդիրները.**

- Ուսումնասիրել և ներկայացնել կրթական ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները, դրանց առանձնահատկությունները:
- Ուսումնասիրել և վերլուծել խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում:
- Կազմել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ օրինակելի դասի պլան, և սալ դասի նկարագրություն, վերլուծություն:

Աշխատանքի ուսումնասիրության ընթացքում կատարվել է մասնագիտական գրականության ուսումնասիրում, վերլուծություն, մեակումներ, օրինակելի դասի նկարագրում և վերլուծություն:

**Աշխատանքի կառուցվածք.** Աշխատանքը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից՝ համապատասխան ենթագլուխներով, եզրակացությունից, օգտագործված գրականության ցանկից: Աշխատանքը կազմում է համակարգչային շարվածքով **48 էջ**:

## **ԳԼՈՒԽ 1**

### **ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐՃԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ԵՎ ԴՐԱՆՑ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ**

#### **1.1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ, ԴՐԱՆՑ ՏԵՍԱԿՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ**

Խաղի ծագման «առեղծվածը» բացահայտելու փորձեր են արվել տարբեր գիտական ոլորտների գիտնականների կողմից ավելի քան հարյուր տարի: Խաղի ծագման մասին առաջարկվող պատասխանների շրջանակը շատ լայն է: Խաղի խնդիրը, ըստ հայեցակարգերից մեկի, առաջացել է որպես մարդկանց ազատ ժամանակի և հանգստի խնդրի բաղադրիչ՝ հասարակության կրոնական սոցիալ-տնտեսական և մշակութային զարգացման բազմաթիվ միտումների պատճառով: Հին աշխարհում խաղերը եղել են հասարակական կյանքի կիզակետը, նրանց արվել է կրոնական և ֆաղափական նշանակություն: Համաշխարհային մանկավարժության մեջ խաղ է համարվում ցանկացած մրցակցություն կամ մրցակցություն խաղացողների միջև, որոնց

գործողությունները սահմանափակված են որոշակի պայմաններով (կանոններով) և ուղղված են որոշակի նպատակի (հաղթում, շահում, մրցանակ): Առաջին հերթին պետք է հաշվի առնել, որ խաղը որպես հաղորդակցման, սովորելու և կենսավորման կուտակման միջոց բարդ սոցիալ-մշակութային երևույթ է: Բարդությունը պայմանավորված է խաղի ձևերի բազմազանությամբ, դրանցում գուզընկերոջ մասնակցության ձևերով և խաղը վարելու ալգորիթմներով: Ակնհայտ է խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթը, ինչը դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր<sup>1</sup>:

Խաղը նպաստում է ոչ միայն գիտելիքների ձեռքբերմանը, այլև աշակերտի անձնային անին ու հոգեկան առողջությանը<sup>2</sup>:

Խաղի ժամանակ.

- Յուրացվում են վարքի կանոնները և դրանցում դասի սոցիալական խմբերի (հասարակության միևնույն խմբերի) դերը, որոնք այնուհետև տեղափոխվում են «մեծ կյանք»:
- Ձեռք են բերվում համատեղ կողակալ գործունեության հմտություններ, մշակվում են սովորողների անհատական առանձնահատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են խաղային առաջադրված նպատակներին հասնելու համար:
- Կուտակվում են մշակութային ավանդույթները, որոնք խաղի մեջ են մտնում մասնակիցների, ուսուցիչների կողմից, ներգրավված լրացուցիչ միջոցներով՝ տեսողական միջոցներ, դասագրքեր, համակարգչային տեխնիկա<sup>3</sup>:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը մեծ դեր է հատկացրել Ա.Ս. Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել<sup>4</sup>:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 6 տարեկան երեխաները: Մանկավարժական տեխնոլոգիաների կիրառման հիմնական նպատակներից է աշակերտների ուսումնական գործունեության ակտիվացումը, որի իրականացման լավագույն ձևերից մեկը խաղային ուսուցման տեխնոլոգիան է: Խաղը շարժունակ տեխնոլոգիա է, որը զարգացնում է երեխաների հոգեհանաչողական գործընթացները, օգնում ուսուցչին՝ ակտիվացնելու երեխաների ուսումնական գործունեությունը<sup>5</sup>:

Խաղը՝ իբրև ուսուցման տեխնոլոգիա, ենթադրում և պայմանավորում է նաև հետևյալ առանձնահատկությունները.

- երեխան գիտելիք ստանում է չգիտակցված կերպով,
- չկա գիտելիքի հիմնական, կոնկրետ, որոշակի աղբյուր,
- իրականացվում է գործողությունների լեզվով,
- խաղային գործունեությունը պարտադրված չէ. հիմնականում ինքնակամ է և ցանկալի:

Մանկավարժական տեսությունը և հոգեբանությունը զանազանում են խաղի տարբեր տեսակներ.

<sup>1</sup>Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В., Педагогика начального образования, 2005.- с.163-165.

<sup>2</sup> Պապինյան Ա., Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին, Մանկավարժական միտք, 2018, N4, էջ 218-222:

<sup>3</sup> Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В., Педагогика начального образования, 2005.- с.163-165.

<sup>4</sup> Բողոսարյան Ա., Խաղալով սովորեցնենք, Նախաշաղկի, 2011, N6, էջ 28-30:

<sup>5</sup> Ավետիսյան Լ., Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ժամանակակից տարրական դպրոցում, Մանկավարժության արդի խնդիրները, «Գիտություն» հրատարակչություն, Երևան, 2015, էջ 59-63:

- ըստ գործունեության բնագավառի՝ ֆիզիկական, աշխատանքային, սոցիալական, մտավոր, հոգեբանական,
- ըստ առարկայական բնագավառի՝ մայրենիի, մաթեմատիկայի և այլն,
- ըստ մանկավարժական գործընթացի՝ հսկող, ուսուցանող, ֆանաչողական, գարգացնող, հայտորոշիչ, ստեղծագործական,
- ըստ խաղային մեթոդիկայի՝ դերային,
- ըստ խաղային ոլորտի՝ առարկաներով և առանց առարկաների<sup>6</sup>:

Շատ վաղ սարիժում երեխաները սկսում են խաղալ այնպիսի դերային խաղեր, ինչպիսիք են, օրինակ, սուն-սունիկ, բժիշկ-բժիշկ, դպրոց-դպրոց և այլն, և իրենց վրա են վերցնում գանգաճան դերեր՝ մայրիկ, հայրիկ, բժիշկ, հիվանդ, ուսուցիչ կամ աշակերտ: Դերային խաղերում երեխաները նմանակում են մեծահասակներին և ներկայացնում իրականությունն իրենց աչքերով: Դրանք արտացոլում են այն երևույթներն ու գործընթացները, որ երեխաները տեսնում կամ լսում են մեծերից<sup>7</sup>:

Դերային խաղերի միջոցով սովորողները ձեռք են բերում նաև համագործակցային կարողություններ ու հմտություններ: Դերային խաղերին բնորոշ են.

- հաղորդակցությունը,
- հուզականությունը,
- ուսումնական գործընթացը ենթարկվում է խաղի կանոններին,
- ուսումնական նյութը դիտվում է որպես խաղի միջոց,
- խաղի կանոնները կարող են մշակվել նաև աշխատանքային խմբերում,
- փոխներգործությունը:

Դերային խաղը նպաստում է սովորողի՝ տարբեր իրավիճակներում ճիշտ կողմնորոշվելու կարողությունների ձևավորմանը:

Դերային խաղը նաև շատ նպատակահարմար է տարրական դպրոցի համար, որովհետև ի տարբերություն մեծերի՝ փոքրերը ամաչելու և կաշկանդվելու բարդությոն ավելի հեշտ են հաղթահարում, ավելի անկեղծ են և ոգևորվող<sup>8</sup>:

Դերային խաղերը՝

- բարձրացնում են ուսման որակը և արդյունավետությունը,
- խթանում են սովորողների հետաքրքրությունը,
- օժանդակում են սովորողներին՝ հուշելով, թե տվյալ իրադրության մեջ ինչ խոսքային նմուշներ կարելի է գործածել այս կամ այն միտքն արտահայտելու համար,
- որոշակի հույզեր ու զգացումներ են արթնացնում, որոնք դրականորեն են ազդում ուսման որակի և արդյունավետության վրա<sup>9</sup>:

Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են բնավորության այնպիսի գծեր, ինչպիսիք են ֆաջությունը, նարպիկությունը, հնարամտությունը, համբերատարությունը, զսպվածությունը և, ամենակարևորը, կարգ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը: Շարժուն խաղերը բնականաբար նպաստում են նաև հոգնածության բեռնաթափմանը, դասարանում տիրող լարված մթնոլորտի վերացմանը<sup>10</sup>:

Դիզակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ֆանաչողական գործունեության նկատմամբ:

<sup>6</sup> Հարությունյան Ն., խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, «Միջերար Գրք» ուսումնամեթոդական հոդվածներ, 2015, N1, էջ 201-205:

<sup>7</sup> Բաբայան Ի., Պողոսյան Ն., խաղի դերը կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման գործում, Մանկավարժական միտք, 2016, N3-4, էջ 295-299:

<sup>8</sup> Մաղախյան Ս., խաղերի միջոցով ուսուցումը տարրական դպրոցում, Մանկավարժական միտք, 2016, N3-4, էջ 395-398:

<sup>9</sup> Արեակյան Ա., Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում, Նախաժամիկ, 2009, N3-4, էջ 89-94:

<sup>10</sup> Մկրտչյան Ք., Գյուլամիրյան Ջ., խաղը որպես երեխայի գործունեության կարևոր տեսակ, Մանկավարժական միտք, 2009, N1-2, էջ 47-56:

Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները<sup>11</sup>:

Նմանակող խաղերը երեխային տալիս են անիրական վիճակներում հայտնվելու հնարավորություն՝ նրան դարձնելով հնարամիտ և կոյմնորոշվող:

Տրամաբանական խաղերը զարգացնում են միտքը, այն դարձնում նկուն՝ հնարավորություն տալով ստուգել սեփական ուժերը<sup>12</sup>:

Այսպիսով, խաղն իբրև տարրական դասարաններում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից մեկն է, որի հետևողական կիրառման դեպքում ուսումնական գործընթացը դառնում է առավել արդյունավետ:

## **1.2.ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ ՈՐՊԵՍ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ԲԱՐՁՐԱՑՄԱՆ ՄԻՋՈՑ**

Ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացման խնդիրը մտահոգում է աշխարհի գրեթե բոլոր երկրների գիտնականներին՝ մանկավարժներին, ովքեր իրավացիորեն այս հիմնախնդրի լուծումը որոնում են հոգեբանության, ինֆորմատիկայի, հաճախողական գործունեության կառավարման տեսության ժամանակակից նվաճումները դպրոց բերելու, տարրական դպրոցից սկսած՝ երեխաների ուսումնառությունը դրանց հիման վրա կառուցելու մեջ: Արդեն նկատելի են առաջին փոփոխությունները: Գրեթե ամբողջությամբ անցում է կատարվել ուսուցման և դաստիարակության մարդասիրական եղանակներին: Ավտորիտար ավանդական ուսուցումն իր տեղը զիջել կամ աստիճանաբար զիջում է համագործակցային և փոխներգործուն ուսուցմանը, ֆրոնտալ մոտեցումը փոխարինվել է աշխատանքի անհատական եղանակներով: Եվ այդուհանդերձ որոշակի հակասություն գոյություն ունի դրանց միջև, իսկ առանձին դեպքերում նշանակալի չափերի է հասնում: Որի՞ն տալ նախապատվությունը՝ բացատրական-ցուցադրական մեթոդներին, երբ ուսուցիչը հանգամանորեն բացատրում է դասը, պատկերավոր կերպով ցույց տալիս դրա կիրառման օրինակները, ապա կրկնում տարբեր ձևակերպումներով, որպեսզի աշակերտները հեշտությամբ ընկալեն նյութը, թե՞ կառուցողական մեթոդներին, երբ աշակերտները իրենք են ֆայլ առ ֆայլ կառուցում իրենց գիտելիքը՝ սխալվելով ու փորձարկելով, համատեղ ֆինալիզելով ու եզրահանգումներ կատարելով: Իսկ ինչպե՞ս համատեղել ուսումնառության տարբերակման ու բովանդակության և տեխնոլոգիաների միասնականության սկզբունքները: Այստեղ է, որ օգնության են գալիս մանկավարժական նորագույն տեխնոլոգիաները:

Տեղեկատվական-հաղորդակցական տեխնոլոգիաներով աշխատող ուսուցչի ուժեղության կիզակետում սովորաբար լինում է սովորողների հաճախողական շարունակական գործընթացը: Հայտնի է, որ այսօր տեղեկատվության 70-80%-ը աշակերտը ստանում է ոչ ուսուցչից, ոչ էլ դպրոցում, այլ փողոցում, իր ծնողներից, ընկերներից, զանգվածային լրատվամիջոցներից, համացանցից կամ ձեռք է բերում շրջապատող կյանքի սեփական դիտարկումների արդյունքում: Իսկ դա նշանակում է, որ մանկավարժական գործընթացները պետք է թևակոխեն որակական նոր մակարդակ: Իսկ այդպիսի մոտեցում հնարավոր է միայն այն դպրոցում, որտեղ գործում են յուրաքանչյուր սովորողի կրթական պահանջներին ուղղված ուսուցման փոխներգործուն մեթոդներ և ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաներ:

Ուսուցչի մոտեցումներն ու մասնագիտական որակները պետք է որակապես փոփոխվեն: Նա պետք գիտակցի, որ իր առաջ ոչ թե սովորական երեխաներ են, որոնց հարկավոր է կրթել ու դաստիարակել, այլ պայծառ անհատականություններ, որոնց նա պարտավոր է նաև հարգել ու գնահատել: Մանկավարժական աջակցություն յուրաքանչյուր աշակերտին, համագործակցություն և ուղղորդում. սրանք են ժամանակակից ուսուցչի մասնագիտական հիմնական գործառնությունները:

Գիտելիքները, կարողություններն ու հմտությունները տարրական դպրոցում ոչ այնքան նպատակ են, որքան՝ ուսուցման միջոց ու արդյունք: Ուստի ուսուցման առաջնային նպատակը պետք է լինի ոչ թե

<sup>11</sup> Գյուլամիրյան Ջ., Խաղավ սովորեմք, Երևան, 2009, էջ 9:

<sup>12</sup> Հարությունյան Ն., Խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, «Միջրբար Գրք» ուսումնամեթոդական հոդվածներ, 2015, N1, էջ 201-205:

գիտելիքների որոշակի ծավալի յուրացումը կամ դրա հետ կապված կոնկրետ կարողությունների ու հմտությունների ձեռքբերումը, այլ սովորել սովորելը: Այսինքն՝ աշակերտները պետք է սովորեն ինֆորմալյան հայթայթել անհրաժեշտ գիտելիքը, մշակել ու վերլուծել այն, տեղեկությունների բազմության միջից ընտրել կարևորը, մտապահել ու կապել այլ գիտելիքների հետ: Միայն այս հանապարհով կարելի է աշակերտների մեջ հետաքրքրություն առաջացնել հանաչողության նկատմամբ: Եվ եթե մենք տարրական դպրոցում երեխաների մեջ հարգանք ձևավորենք գիտելիքների նկատմամբ, արթնացնենք դրանց անհրաժեշտության և կարևորության գիտակցությունը, սովորեցնենք հայթայթել դրանք, ապա այս կարևոր հատկանիշները նրա մեջ կմնան դպրոցական ողջ ուսումնառության ընթացքում: Սա է ժամանակի հրամայականը: Ժամանակակից մանկավարժության մեջ սովորել բառը ձեռք է բերել նոր իմաստ: Այժմ սովորել նախ և առաջ նշանակում է հասկանալ ուսումնական խնդիրը, ինֆորմալյան ընտրել դրա լուծման միջոցները, հասկանալ գործողությունների հաջորդականությունը. Կարողանալ ստուգել և գնահատել սեփական գործունեությունը:

Անհատական մտեցմամբ ուսումնառության տեխնոլոգիաներից կարելի է առանձնացնել հետևյալ տեսակները.

- տարամակարդակ ուսուցման տեխնոլոգիաներ,
- կոլեկտիվ փոխուսուցման տեխնոլոգիաներ,
- համագործակցային ուսուցման տեխնոլոգիաներ,
- մոդուլային ուսուցման տեխնոլոգիաներ:

Փորձը ցույց է տվել, որ մանկավարժական տեխնոլոգիաներն առավել արդյունավետ են այնտեղ, որտեղ կան ուսումնական նյութի բովանդակության հարուստ շարադրանք և բազմաբնույթ ստեղծագործական հանձնարարություններով առաջադրանքներ պարունակող դասագրքեր:

Խաղային տեխնոլոգիաներ: Խաղը նույնպես ուսումնական գործունեության մի տեսակ է և ունի ուսուցողական մեծ ներգործություն: Խաղի ժամանակ ստեղծվում են խաղարկային իրավիճակներ, ծավալվում է գործունեության որևէ տեսակ, ներկայացվում է կոնկրետ հասարակական փորձ, իսկ արդյունքում ձևավորվում և զարգանում է սովորողի ինֆնակառավարումը, մշակվում են արժեքներ, կազմավորվում է գիտելիք: Երեխան աշխարհն ամբողջական է ընկալում՝ հնչյունները, թվերը, գույները, մեծությունները և ձևերը: Շատ կարևոր է, որ խաղը ինֆնակառավարող չլինի, այլ դառնա ուսումնական գործընթացի արամաբանական բաղադրիչը:

## ԳԼՈՒԽ 2

### ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑՈՒՄ

#### 2.1.ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույք չէ: 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. Էլկուսինը և այլք:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: 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 պահանջումն է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է: Ուստի 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: Խաղի մուտքը կենդանի մանկավարժական գործընթացներ դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ-աշակերտ և աշակերտ-աշակերտ փոխհարաբերություններում մինչ այդ գոյություն ունեին ինչ-ինչ պատկերներ, ապա խաղի շնորհիվ դրանք աստիճանաբար անհետանում են: Այդ մթնոլորտը հնարավորություն է տալիս, որ աշակերտներն անկաշկանդ արտահայտեն իրենց մտքերը՝ աննկատելիորեն ընդգրկվելով ակտիվ ուսուցման մեջ<sup>13</sup>:

«Խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

- զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք, որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիք երեխաների հարաբերություններում, ստատարում է նրանց գործունեությանը.
- ակտիվության սկզբունք, որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը.
- անհատականացման սկզբունքը միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այդպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.
- երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունքը երեխա-երեխա հարադարձակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում՝ «երեխա-մեծ» հարաբերության համակարգում, տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հագեցումն ինչպես նախադրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մտաշելի առարկայական բովանդակությամբ.
- ճիշտության, շարժունության սկզբունքի հաշվառումը ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևավորման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճիշտության հնարավորություններ.
- տեղեկացվածության սկզբունքի պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն՝ միջավայրն ապահովելով այնպիսի

<sup>13</sup>Никишина В.В.Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе:использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. 2-е изд., стереотип.-Волгоград: Учитель, 2008.-с.66.

միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն»<sup>14</sup>:

- Վ. Ս. Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոլոգիայի առավել կարևոր հետևյալ գործառնությունները.
- Սոցիալ-մշակութային նշանակությունը: Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ-մշակութային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակման միջոց և թույլ տալիս նրան գործել որպես կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:
  - Խաղի ինֆորմացիոն գործառնությունը: Սա խաղի հիմնական գործառնություններից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինֆորմացիոն ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
  - Հաղորդակցական գործառնությունը: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
  - Խաղի ակտիվացիոն գործառնությունը: Խաղն ավելի ակտիվացնում է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինֆորմացիոն միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թափուկ ներուժը:
  - Խաղի թերապևտիկ գործառնությունը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկունինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:
  - Խաղի շտապակցական գործառնությունը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտապանքները ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բույր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու սյուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլև խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտապակցական խաղերը կարող են օգնել լուրջ վարքի անբարձրացումներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինֆրագոյացության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:
  - Խաղի գլխավոր գործառնությունը: Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում: Եվ դրան ինֆրաբարձր ձգտում են բույրը: Խաղի գլխավոր գործառնությունն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հանելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի գլխավորն է: Խաղը մոգական ուժ ունի: Այն ընդունակ է սնել երևակայությունը<sup>15</sup>:

Մարդու միտքն ու խոսքը փոխկապակցված են: Որքան զարգացած է մարդու մտածողությունը, այնքան հստակ է արտահայտվում նրա խոսքը: Իսկ զրագետ խոսքը վկայում է մարդու զարգացած մտածողության մասին: Խոսքի զարգացման առավել արագընթաց փուլ է համարվում վաղ տարիքը: Այս շրջանում երեխան շատ հկուն է և կարող է ամեն ինչ արագ սովորել: Հստակեցվում է բառերի արտասանությունը, ակտիվանում է երեխայի բառապաշարը, ընդլայնվում են պատկերացումները շրջապատող աշխարհի մասին:

Խոսքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը հարստացնող սյուժետային նկարներ, աշխուժացնող վարժություններ<sup>16</sup>:

Երեխաներին անհրաժեշտ է սերտ հաղորդակցում: Հարկավոր է անընդհատ լսել նրանց խոսքը և արձագանքել դրան: Նրանք կարիք ունեն գնահատված լինելու, զգալու, որ իրենց նոր զարգացող

<sup>14</sup> Գյուլամիրյան Ջ., Խաղավոր սովորեցնել, Երևան, 2009, էջ 6-7:

<sup>15</sup> Աթանյան Ն., Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղագործական մտածողության զարգացման գործում, Նախաժամիկ, 2010, N3, էջ 53-58:

<sup>16</sup> Բաղդասարյան Ա., Խաղ-պարզամտեցնող որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց, Նախաժամիկ, 2012, N6, էջ 35-42:

կարողություններն ընդունվում և ողջունվում են մեծահասակների կողմից: Մանկավարժներին և ծնողներին նպատակն է՝ երեխաներին դպրոցական տարիքին հասցնել ոչ միայն առողջ և գիտելիքներով զինված, այլև որպես հետաքրքրասեր, հաղորդակցվող, շրջապատի նկատմամբ ուշադիր և հարասև ուսումնաստենչությամբ համակված էակներ:

Երեխաների հաղորդակցային կարողությունների զարգացմանը խոչընդոտող հանգամանքը ծնողներին և մանկավարժներին գայթակհությունն է՝ խոսել և՛ մեր, և՛ նրանց փոխարեն: Սակայն նույնիսկ խաղի գործընթացում երեխային ուղեկցում է ներքին միայնությունը: Նրանց նոր ծլարձակող լեզվական կարողությունների համար պարարտ հող է անհրաժեշտ: Ուսուցիչը պետք է ապահովի այնպիսի միջավայր, ուր յուրաքանչյուր անհատ դիտվում է որպես արժեքավոր անհատ, կատարելու ունակ եզակի անձնավորություն, որին հավասար հնարավորություններ են տրվում: «Մենք պետք է կարողանանք բռնել այն գնդակը, որը մեզ նետում է երեխան, և այնպես վերադարձնենք, որ նա շարունակի խաղալ մեզ հետ՝ այդ ընթացքում թերևս նոր խաղեր հորինելով», -ասել է իտալացի հայտնի մանկավարժ Լարիսա Մալագուցին: Խաղընկերոջ ու գործընկերոջ կողմից բռնելու համար փոքրիկներին նետած գնդակն անգամ զարգացնում է նրանց հաղորդակցական կարողությունները՝ առօրյա գործունեության ողջ ընթացքը ակտիվ խոսքային ինֆնադրսևնրմանը զուգակցելով:

Երեխան պետք է խոսքի իր հնարավորություններն օգտագործի ամբողջ օրվա ընթացքում: Ավելի արդյունավետ կլինի դաստիարակի աշխատանքը, եթե խոսքային ակտիվություն պարունակող գործողություններն ու խաղերն իրականացնի փոքր խմբերով կամ անհատապես<sup>17</sup>:

Անհատականություն ասելով՝ հասկանում ենք կոնկրետ մարդուն բնորոշ առանձնահատկություններն ու յուրահատկությունները, ինչով նա տարբերվում է այլ մարդկանցից: Մարդն անհատականություն է դառնում այն ժամանակ, երբ գիտակցում է սեփական եզակիությունն ու անկրկնելիությունը:

Երեխայի անհատականության ձևավորման համար կան մի շարք ուղիներ, որոնցից են դերային խաղերը, բանավեճերը, համագործակցային ուսուցումը, ստեղծագործական դասերը, նախագծային ուսուցումը, խաղերը և այլն:

«Արդի ժամանակաշրջանում դպրոցի կարևորագույն խնդիրներից է դառնում աշակերտների հանաչողական հետաքրքրությունների, նրանց ստեղծագործական մտածողության, ինֆնուրույն որոշումներ կայացնելու կարողությունների ձևավորումն ու զարգացումը»: Անհատականության զարգացումը նպաստում է աշակերտի ինֆնակազմակերպմանը և ինֆնուրույնությանը, որն էլ սկսվում է հենց կրտսեր դպրոցականների համար ուսուցչի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Այդ է պատհառը, որ տարրական դասարաններում ուսուցման գործընթացը կազմակերպելիս պետք է հաճախ ստեղծել խաղային իրավիճակներ, որովհետև ցանկացած խաղային գործընթաց առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցման գործընթացը, կենտրոնացնում աշակերտների ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը, մեծացնում նրանց անհատական որակները: Խաղերը երեխաների մեջ դաստիարակում են ուժնություն, աշխուժություն, զսպվածություն և այլ անհատական դրական հատկանիււներ: Հենց այդ նպատակով էլ տարրական դասարաններում հարկավոր է կազմակերպել ավելի շատ դիդակտիկ խաղեր: Խաղի միջոցով հեզրտվում, ընկալվում և ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես հանաչողության մասին:

Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինֆնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով երեխային կարելի է ոչ միայն կրթել, այլև դաստիարակել<sup>18</sup>:

Այսպիսով, խաղը ժամանցային երևույթ լինելուց բացի, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրտսեր դպրոցականի ուսուցման գործընթացում հնարավորություն է ընձեռում ակտիվացնել կրտսեր դպրոցականների հանաչողական և իմացական

<sup>17</sup> Խանգելիյան Փ., Երեխաների հաղորդակցական կարողությունների զարգացումը բանավոր խաղերի միջոցով, Նախաշավիղ, 2004, N3-4, էջ 45-49:

<sup>18</sup> Սարիբեկյան-Հակոբյան Մ., Խաղը որպես անհատականության ձևավորման միջոց տարրական դասարաններում, Մանկավարժական միտք, 2018, N3, էջ 222-226:

հետաքրքրությունը, յուրաքանչյուր դաս դարձնել առավել հետաքրքիր և ցանկալի, ակտիվացնել նրանց անհատական մոտեցումը ուսուցման պրոցեսին:

## 2.2. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՈԼՈԳԻԱՆ ԵՐՈՎ ԱՆՑԿԱՑՎՈՂ ՕՐԻՆԱԿԵԼԻ ԴԱՍԻ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ, ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

Ինտեգրված դասը ժամանակակից մեթոդիկայի նորություններից մեկն է: Ինտեգրված դասի միջոցով արտահայտվում են միջառարկայական կապերը: Այն կարելի է անցկացնել տարբեր առարկաներից: Ինտեգրված դասերը միավորում են տարբեր առարկաների մասնագետների ուժերը և ստեղծում միջառարկայական կապերով հարուստ դասերի օրինակներ: Իհարկե, ինտեգրված դասերը բազմակողմանի գիտելիքներ են ապահովում, հետաքրքիր ու բովանդակալից են դարձնում ուսումնական գործընթացը: Այն չափազանց գրավիչ ձև է սովորողների համար, սովորողին տալիս է լիարժեք պատկերացում նյութի վերաբերյալ<sup>19</sup>:

Ինտեգրված դասի պլան

Գերակառուց առարկա՝ Մայրենի

Ինտեգրված մյուս առարկաները՝ Երաժշտություն (պատմական տեղեկություններ, մշակույթ):

Դասարան՝ 2-րդ

Մայրենի 2 դասագիրք՝ հեղինակներ՝ Վ. Սարգսյան, Ս. Գրիգորյան, Կ. Թորոսյան, Հ. Խաչատրյան:

Դասի թեման՝ «Երևան» (Վաս էջ 126)

Դասի ընթացքը՝ ԽԻԿ համակարգով

Դասի նպատակը՝

Աճակերտները կկարողանան

- ամրակայել երկխոսությունն արտահայտիչ կարգալու կարողությունները,
- պատասխանել տեխստի բովանդակությանը վերաբերող հարցերին և վերարտադրել ընթերցածը,
- խորացնել ճանաչողական հետաքրքրությունը հայրենի երկրի նկատմամբ,
- մասնակցել ստեղծագործական բնույթի առաջադրանքների կատարմանը,
- մասնակցել բնագրի շուրջ իրականացվող ֆննարկմանը՝ բանավոր շարադրելով սեփական մտքերը:

Զավորո՞ւցնեն

- Տեխստի վերարտադրման հնչերանգը պահպանելու կարողություն:
- Հարցը հասկանալու և դրան հարկատու ու բովանդակալից պատասխանելու կարողությունների զարգացում:
- Տեխստի բովանդակության ընկալման, սկզբի, ավարտի, դեպքերի հաջորդականության որոշման կարողությունների ձևավորում:
- Մտքերը տրամաբանորեն շարադրելու կարողության ձևավորում:

Արժեքային համակարգ՝

- գրական ստեղծագործության ընկալման միջոցով տեսնել և գգալ գեղեցիկը,
- կարևորել գեղագիտական արժեքները, գնահատել գեղեցիկը, բարին և հեռավորը:

Դասի տիպը՝ Նոր նյութի հաղորդում:

Անհրաժեշտ նյութեր և միջոցներ /դիպակտիկ պարագաներ/՝

- Խճանկար,
- սեպագիր արձանագրության նկար,
- Երևանի տեսարժան վայրերի, շենքերի, արձանների նկարներ,
- թղթե շերտիկներ,
- ինֆոակազյուն թղթեր:

Դասի մեթոդները՝ «ԳՈՒՍ»:

Դասի ընթացքը.

<sup>19</sup> <https://multiurok.ru/files/integrats-das-ew-dasi-plan.html>, Ինտեգրված դաս, /հասանելի է առ 10.05.2022 21:27/:

**1-**ին փուլ՝ խթանում. Կիրառում ենք «Խճանկարի կերտում» խաղը. նախապես նկարը բաժանում ենք հատվածների և այն տալիս ենք երեխաներից յուրաքանչյուրին: Հանձնարարում ենք հավաքել խճանկարը և այն փակցնել գրատախտակին: Առաջադրվում է հարց. (Ի՞նչ պատկեր ստացվեց և ի՞նչ կարող եմ ասել դրա մասին):

Կիրառում ենք «ԳՈՒՍ»( գիտեն-ուզում եմ սովորել-սովորել եմ) մեթոդը: Գրատախտակի մի անկյունում գծում ենք աղյուսակը: Աղյուսակի վերևում գրում ենք թեմայի վերնագիրը և հարցնում, թե ինչ գիտեն նշված թեմայի մասին և սովածը գրի ենք առնում աղյուսակի առաջին «Գ-գիտեն» սյունակի մեջ: Այնուհետև առաջադրվում է հարց. (Թեմայի հետ կապված ի՞նչ հարցեր ունեմ) և այն գրում ենք աղյուսակի «ՈՒ-ուզում եմ սովորել» սյունակի մեջ:

**2-**րդ փուլ՝ իմաստի ընկալում.

Մինչև տեխստի ընթերցումը. Կարծում եմ՝ գուշակեցիք, թե ինչի մասին ենք այսօր խոսելու... Այո՛, Երևանի՛ աշխարհի հնագույն մայրաքաղաքներից մեկի: Գիտե՞ք՝ քանի տարեկան է Երևանը... Հոսից էլ մեծ է... Այո՛, Երևանը Հոսից էլ մեծ է մոտ 30 տարով: Երևանն անձնագիր ունի, բայց ոչ սովորական, այլ քարե (ցույց տալ սեպագիր արձանագրության նկարը): Այստեղ գրված է, թե ով, երբ և ինչու է կառուցել քաղաքը:

Տեխստի ընթերցման ժամանակ. Տալիս ենք լուռ ընթերցել ամբողջական տեխստը՝ հետևյալ հարցի պատասխանը գտնելու նպատակով. «Ո՞վ է կառուցել Երևանը»:

Բարձրաձայն ընթերցում ենք տեխստը և տեխստի բովանդակության ընկալումը խորացնելու նպատակով առաջադրում ենք հարցեր.

- Ի՞նչ է թռուիկի անունը:
- Ինչո՞ւ է հենց այդ անունը տրվել նրան: Ո՞ւմ անունն է:
- Ինչպե՞ս է «Էրեբունին» դարձել «Երևան»:
- Ի՞նչ էին սիրում ուտել հայ թագավորները:
- Արգիշտին ի՞նչ նոր բան իմացավ Երևանի մասին:

Կիրառում ենք «Ապացուցի՛ր» խաղը: Դասարանը բաժանում ենք 3 խմբի և յուրաքանչյուր խմբի առաջադրում ենք մեկ պնդում՝ հաստատելու կամ հերքելու համար:

- Շատ տարիներ առաջ Տիգրան Մեծ թագավորը կառուցեց Էրեբունի քաղաքը: (Այս պնդումը չի համապատասխանում իրականությանը: Էրեբունի քաղաքը կառուցել է Արգիշտի թագավորը):
- Հայերը շատ վաղուց գրել - կարդալ իմացել են: (Այո, ճիշտ է):
- Մեր թագավորները մրգերով պատրաստված մրգանույշ էին ուտում: (Այս պնդումը չի համապատասխանում իրականությանը: Մեր թագավորները սառույցով, կարագով և մրգերով պատրաստված մրգանույշ էին ուտում):

Տեխստի ընթերցումից հետո. Հայաստանն ունեցել է շատ մայրաքաղաքներ: Եկե՛ք հաշվենք, թե քանիսն են եղել դրանք (Վան, Արտաշատ, Արմավիր, Դվին, Երվանդաշատ, Տիգրանակերտ, Վաղարշապատ, Բագարան, Շիրակավան, Կարս, Անի): Երևանը 12-րդն է: Առաջարկում եմ մի խաղ խաղալ:

Խաղ՝ «Ճանաչենք մեր մայրաքաղաքը»

Ցուցադրում ենք Երևանի տեսարժան վայրերի, հայտնի շենքերի ու արձանների համեմատաբար մեծ նկարներ, որոնց անունները դրված են թղթե շերտիկների վրա և դրված են ձեր սեղաններից: Եթե կհանաչեք որևէ շենք, արձան կամ վայր, որի անվանումը ձեզ մոտ կա, պետք է կանչեք՝ կա, եթե կհանաչեք, բայց անունը ձեզ մոտ չկա, պետք է կանչեք՝ փնտրում եմ: Ով շատ անուններ կներկայացնի, նա էլ կհանաչվի հաղթող:

Կատարում ենք բանավոր առաջադրանքները:

Առաջադրանք 1. էջ 127 Ինչպիսի՞նք կուզեմայի տեսնել Երևանը: Նկարագրի՛ր:

Առաջադրանք 2. էջ 127 Տեսնո՞ւմ ես՝ Էրեբունիում զինվորներ կային: Հիմա Երևանում էլ կան զինվորներ: Ինչո՞ւ, բացատրի՛ր:

Երևանում

Էրեբունիում

ավտոմեքենաներ	կառքեր
ինքնաթիռներ	ձիեր
համակարգիչներ	պարիսպներ
հեռուստացույցներ	ջրանցքներ
զինվորներ	զինվորներ

Ֆիզիկալ տարրեր՝ **3-5** բաղադր. Հանգստի համար կատարել «Եկե՛ք պարենք» շարժուն խաղը: Ե.դ. ձեռքերը գոտկատեղին: Հենվել ստերի թաթերին, հետո կրունկներին և մի ստեղծված խփել հատակին: Շնչել համաչափ: Կատարել վարժարանը, փոխելով ստեղծված խփել, հետո ձախով: Կրկին **3-5** անգամ:

**3-**րդ փուլ՝ կռահատում.

Առաջնություններին հանձնարարվում է նախապես բաժանված ինքնակազմում թղթերի վրա գրել առնվազն մեկ բան, որ սովորեցին այս դասին, կարդան բարձրաձայն և փակցնեն ԳՈՒՍ աղյուսակի երրորդ սյունակում:

Պատմական տեղեկություններ.Երևանն աշխարհի հնագույն քաղաքներից է: Հնագիտական պեղումներով պարզվել է, որ մարդն այստեղ բնակվել է տասնյակ հազարավոր տարիներ առաջ: Երևանը հնում անվանել են Էրեբունի: Այն հիմնադրվել է մ.թ.ա. **782**թ.-ին Վանում:

Երևան քաղաքն անվանում են վարդագույն, քանի որ շինությունների մեծամասնությունը պատրաստված է վարդագույն տուֆից:

Մշակույթ.Երևանը մշակութային քաղաք է: Այստեղ կան շատ թատրոններ, կինոթատրոններ, օպերայի և բալետի թատրոնը, Կոմիտասի անվան Կամերային երաժշտության տունը և այլ մշակութային օջախներ: Երկար ժամանակ պատիվ վիճակում գտնվող թատրոնները գրեթե ամեն օր ներկայացումներ են տալիս:

Երևանում կան բազմաթիվ թանգարաններ, այդ թվում՝ նկարիչ Մարտիրոս Սարյանի տուն-թանգարանը, բանաստեղծ Հովհաննես Թումանյանի թանգարանը: Երևանի կենտրոնում՝ Ծիծեռնակաբերդի բարձունքում, վեր է խոյանում Եղեռնի գոհերի հիշատակին նվիրված կոթողը, Մատենադարանը:

Երաժշտություն.Երևանի մասին կան գեղեցիկ երգեր: Ունկնդրե՛լ «Երևան-Էրեբունի» երգը:

Տնային աշխատանք

Առաջադրանք **1.** էջ **126** կրացնելով՝ կազմիր բառեր և գրի՛ր տետրում.

Ժամա..., ինքնա..., արևա..., լուսա..., պատու..., ձեռա...:

Բաժանի՛ր բաղադրիչների:

Օինակ՝ ժամատախտակ- ժամ + (ա) + տախտակ:

Առաջադրանք **3.** էջ **126** Պարզ բառերը դարձրո՛ւ բարդ բառեր և գրի՛ր տետրում.

մարդ, խաղ, հաց, գորգ, ձի, պապ:

Օրինակ՝ գորգ-գորգագործ:

Հայտնի է, որ խաղը նպաստում է երեխաների մտավոր, բարոյական, ֆիզիկական, գեղագիտական և աշխատանքային դաստիարակության զարգացմանը, այն բազմակողմանի զարգացման հզոր գործոն է:

Դասն անցկացնելով խաղային տեխնոլոգիաներով, հնարավորություն տվեց կրտսեր դպրոցականին դառնալ ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, որն ունակ է ինքնուրույն յուրացնելու անհրաժեշտ գիտելիքներ, փաստեր ու տեղեկություններ՝ գիտակցելով վերջիններիս դերն իր անձի զարգացման գործում:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրելով խաղային տեխնոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում, հանգեցինք հետևյալ եզրակացությունների.

- Խաղային տեխնոլոգիան դպրոցական տարիքի երեխաների կյանքի գործունեության կազմակերպման կարևոր ձև է, որտեղ բավարարվում են հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինֆորմացիայի, հաղորդակցման և հիշողության կողմնորոշման:
- Խաղային տեխնոլոգիան տարրական դպրոցում նպատակաուղղված է կրթական խնդիրների լուծմանը և երեխայի անձի ձևավորմանը, նպաստում է երեխաների հանաչողական հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը, կրթական գործունեության ակտիվացմանը, խոսքի և ուշադրության զարգացմանը:
- Խաղային տեխնոլոգիաները դասադրոցեում ներառվում են ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մտաշելի դարձնելու համար, այլև դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում երեխան ձեռք է բերում որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ, ձևավորվում են վարքի նորմեր:
- Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը:
- Խաղային տեխնոլոգիաներով անցկացվող օրինակելի դասի նկարագրությունից և վերլուծությունից պարզ է դառնում, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հնարավորություն է տալիս կրտսեր դպրոցականին զարգացնել հանաչողական ընդունակությունները, ինֆորմացիայի յուրացնել անհրաժեշտ գիտելիքները, կատարել վերլուծություն տվյալ թեմային վերաբերող հարցերի շուրջ:

Հիմն ընդունելով կատարված եզրակացությունը թեմայի շուրջ առաջարկում ենք հետևյալը՝

Հաշվի առնել, որ խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի գործունեության ձև, հսկայական դեր ու նշանակություն ունի երեխայի կյանքում և դրանք կիրառելիս պետք է լուրջ վերաբերվել երեխաների հետաքրքրություններին ու անհատական առանձնահատկություններին:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

### Գրքեր

1. Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Երևան, 2009, էջ 80:
2. Պետրոսյան Հ., Մանկավարժական ժամանակակից տեխնոլոգիաներ, Երևան, 2012, էջ 564:
3. Պետրովսկի Ա., Տարիքային և մանկավարժական հոգեբանություն, Երևան, 1977, էջ 397:
4. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В., Педагогика начального образования, 2005., 592 стр.
5. Никишина В.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. 2-е изд., стереотип. - Волгоград: Учитель, 2008.

### Ուսումնասիրություններ

1. Արանյան Ն., Խաղային տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականների ստեղագործական մտածողության զարգացման գործում, Նախաշավիկ, 2010, N3, էջ 53-58:
2. Առաքելյան Ս., Վեց տարեկան երեխաների՝ դպրոցին հարմարման մի փանի խնդիրներ, «Մխիթար Գոռ» գիտամեթոդական հոդվածներ, 2020, N2, էջ 232-240:
3. Ավետիսյան Լ., Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ժամանակակից տարրական դպրոցում, Մանկավարժության արդի խնդիրները, «Գիտություն» հրատարակչություն, Երևան, 2015, էջ 59-63:
4. Արժակյան Ա., Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում, Նախաշավիկ, 2009, N3-4, էջ 89-94:
5. Բաբայան Ի., Պռոսյան Ն., Խաղի դերը կրտսեր դպրոցականի սոցիալականացման գործում, Մանկավարժական միտք, 2016, N3-4, էջ 295-299:
6. Բաղդասարյան Ա., Խաղ-պարապմունքները որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց, Նախաշավիկ, 2012, N6, էջ 35-42:
7. Բաղդասարյան Ա., Խաղալով սովորեցնենք, Նախաշավիկ, 2011, N6, էջ 28-30:
8. Եգանյան Ն., Ժամանակակից տեղեկատվական հաղորդակցական տեխնոլոգիաների դերը կրթության մեջ և կիրառումը դասագործընկացում, «Մխիթար Գոռ» գիտամեթոդական հոդվածներ, 2020, N2, էջ 215-223:
9. Զուհրաբյան Ա., Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց, Մանկավարժություն, N8, 2010, էջ 13-22:
10. Խանգելդյան Փ., Երեխաների հաղորդակցական կարողությունների զարգացումը բանավոր խաղերի միջոցով, Նախաշավիկ, 2004, N3-4, էջ 45-49:
11. Հարությունյան Ն., Խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, «Մխիթար Գոռ» ուսումնամեթոդական հոդվածներ, 2015, N1, էջ 201-205:
12. Մաղախյան Ս., Խաղերի միջոցով ուսուցումը տարրական դպրոցում, Մանկավարժական միտք, 2016, N3-4, էջ 395-398:
13. Մելիքյան Ա., Ժամանակակից տեղեկատվական տեխնոլոգիաների դերը կրտսեր դպրոցականի ուսումնական գործընթացում, Նախաշավիկ, 2017, N5, էջ 54-59:

14. Մկրտչյան Ք., Գյուլամիրյան Ջ., ինքնուրույն երեխայի գործունեության կարևոր տեսակ, Մանկավարժական միտք, 2009, N1-2, էջ 47-56:
15. Մուսեղյան Ք., Ժամանակակից տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դպրոցում, Մանկավարժական միտք, 2019, N3-4, էջ 82-89:
16. Պապինյան Ա., ինքնուրույն տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին, Մանկավարժական միտք, 2018, N4, էջ 218-222:
17. Սարիբեկյան-Հակոբյան Մ., ինքնուրույն անհատականության ձևավորման միջոց տարրական դասարաններում, Մանկավարժական միտք, 2018, N3, էջ 222-226:

Էլեկտրոնային աղբյուրներ

1. <https://artsakhib.am/wp-content/uploads/2020/04/>, Մկրտչյան Ի., Կրտսեր դպրոցականների միջանձնային հարաբերությունների հոգեբանական առանձնահատկությունների մի փանի հարցեր, /հասանելի է առ 21.03.2022 23:00/:
2. [http://www.ysu.am/files/SSS\\_BookCollect\\_2\\_2016,%20pp.%20129-133.pdf](http://www.ysu.am/files/SSS_BookCollect_2_2016,%20pp.%20129-133.pdf), Սուֆիասյան Մ., Մանկավարժական տեխնոլոգիաների դերն ուսուցման գործընթացում, Երևան, ԵՊՀ հրատարակչություն, 2016, /հասանելի է առ 25.01.2022 17:47/:
3. <https://armineab.wordpress.com/2014/04/11/>, Դպրոցահասակ երեխայի անձի զարգացման հիմնական օրինաչափություններն ու առանձնահատկությունները, /հասանելի է առ 21.03.2022 22:57/:
4. <https://multiurok.ru/files/integrats-das-ew-dasi-plan.html>, Ինտեգրված դաս, /հասանելի է առ 10.05.2022 21:27/:
5. <file:///C:/Users/Taguhi/Desktop/61279671.pdf>, Կրտսեր դպրոցականների կազմաբնախոսական զարգացումը, /հասանելի է առ 07.04.2022 23:08/:
6. <file:///C:/Users/Taguhi/Desktop/61279671.pdf>, Ուսուցման տեխնոլոգիաներ, /հասանելի է առ 05.02.2022 22:36/: