



Քայլ առ քայլ» բարեգործական հիմնադրամ

Նախադպրոցական հաստատության մանկավարժական
աշխատողների մասնագիտական կարողությունների և
հմտությունների զարգացման» ծրագիր

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Դերային խաղի զարգացման
առանձնահատկությունները նախադպրոցական տարիքում
Դաստիարակ՝ Ալեքսանյան Անահիտ Վանյայի
Մանկապարտեզ՝ «Արևիկ մանկապարտեզ» ՀՈԱԿ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԼՈՒԽ 1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ, ԴՐԱՆՑ ՏԵՍԱԿՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ..	5
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ.....	5
.2 ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼԵՐԸ.....	8
ԼՈՒԽ 2. ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ.....	11
ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ.....	11
ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂՈՎ ԱՆՑԿԱՑՎՈՂ ՕՐԻՆԱԿԵԼԻ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆՔԻ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ, ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	15
ԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	20
ԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	21

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականություն. Թեմայի արդիականությունը պայմանավորված է նրանով, որ նախադպրոցական երեխայի գործունեության ակտիվ մասը խաղն է: 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, հատկապես դերային խաղերը նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են նախադպրոցականին 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: Դերային խաղերը ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնել ոչ միայն երեխաների աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլև հիմնական նյութն ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Այսպիսով թեման արդիական է, քանի որ, եթե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պատյանում, ապա կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային խնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը: Դրա համար մանկապարտեզներում խաղային տեխնոլոգիաների արդյունավետ և նպատակային կիրառումը կարող է ծառայել ուսումնական բազմաբնույթ խնդիրների լուծմանը:

Աշխատանքի նպատակը. Ուսումնասիրել դերային խաղի զարգացման առանձնահատկությունները և հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիաների դերը նախադպրոցականի ուսուցման գործում:

Աշխատանքի խնդիրները.

- Ուսումնասիրել և ներկայացնել խաղային ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները, դերային խաղերը, դրանց առանձնահատկությունները:

- Ուսումնասիրել և վերլուծել խաղային տեխնոլոգիաների, հատկապես դերային խաղերի դերը նախադպրոցականի ուսուցման գործընթացում:
- Կազմել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ օրինակելի պարապմունքի պլան և տալ պարապմունքի նկարագրություն, վերլուծություն:

Աշխատանքի ուսումնասիրության ընթացքում կատարվել է մասնագիտական գրականության ուսումնասիրում, վերլուծություն, մշակումներ, օրինակելի պարապմունքի նկարագրում և վերլուծություն:

Աշխատանքի կառուցվածքը. Աշխատանքը կազմված է ներածությունից, երկու գլխից՝ համապատասխան ենթագլուխներով, եզրակացությունից, օգտագործված գրականության ցանկից: Աշխատանքը կազմում է համակարգչային շարվածքով 21 էջ:

ԳԼՈՒԽ 1

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԸ, ԴՐԱՆՑ ՏԵՍԱԿՆԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

1.1 ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ 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 տրվել է կրոնական և քաղաքական 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 կենսափորձի կուտակման միջոց բարդ սոցիալ-մշակութային երևույթ է: Բարդությունը պայմանավորված է խաղի ձևերի բազմազանությամբ, դրանցում զուգընկերոջ մասնակցության ձևերով և խաղը վարելու ալգորիթմներով: Ակնհայտ է խաղի սոցիալ-մշակութային բնույթը, ինչը դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր¹:

Խաղը նպաստում է ոչ միայն գիտելիքների ձեռքբերմանը, այլև երեխայի անձնային աճին ու հոգեկան առողջությանը²:

Խաղի ժամանակ.

- Յուրացվում են վարքի կանոնները և դրանցում դասի սոցիալական խմբերի (հասարակության մինի մոդելների) դերը, որոնք այնուհետև տեղափոխվում են «մեծ կյանք»:

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

²Պապինյան Ս., Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը, Մանկավարժական միտք, 2018, N4, էջ 218-222:

- Ձեռք են բերվում համատեղ կոլեկտիվ 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 տեխնիկա³:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել Ա.Ս. Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել⁴:

Խաղը շարժունակ տեխնոլոգիա է, որը զարգացնում է երեխաների հոգեճանաչողական գործընթացները, օգնում դաստիարակին՝ ակտիվացնելու երեխաների ուսումնական գործունեությունը:

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.

- ըստ գործունեության բնագավառի՝ ֆիզիկական, աշխատանքային, սոցիալական, մտավոր, հոգեբանական,
- ըստ մանկավարժական գործընթացի՝ հսկող, ուսուցանող, ճանաչողական, զարգացնող, հայտորոշիչ, ստեղծագործական,
- ըստ խաղային մեթոդիկայի՝ դերային,

Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В., Педагогика начального образования, 2005.- с.163-165.

Բաղդասարյան Ա., Խաղալով սովորեցնենք, Նախաշավիղ, 2011, N6, էջ 28-30:

- ըստ խաղային ոլորտի՝ առարկաներով և առանց առարկաների⁵:

Շատ վաղ տարիքում երեխաները սկսում են խաղալ այնպիսի դերային խաղեր, ինչպիսիք են, օրինակ, տուն-տունիկ, բժիշկ-բժիշկ, դպրոց-դպրոց և այլն, և իրենց վրա են վերցնում զանազան 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 մեծերից⁶:

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 մանկապարտեզում, որովհետև ի տարբերություն մեծերի՝ փոքրերը ամաչելու և կաշկանդվելու բարդույթն ավելի հեշտ են հաղթահարում, ավելի անկեղծ են և ոգևորվող⁷:

Դերային խաղերը՝

- բարձրացնում են երեխաների ուսուցման, դաստիարակության ու զարգացման որակը և արդյունավետությունը,
- խթանում են երեխաների հետաքրքրությունները,

Հարությունյան Ն., Խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, «Մխիթար Գոշ» ուսումնամեթոդական համալսարան, 2015, N1, էջ 201-205: Ի դերը նախադպրոցականի սոցիալականացման գործում, Մանկավարժական Միություն, 2016, N3-4, էջ 295-299: Իջոցով ուսուցումը, Մանկավարժական միություն, 2016, N3-4, էջ 395-398:

- օժանդակում են նախադպրոցականներին՝ 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 զարգացման որակի և արդյունավետության վրա⁸:

Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են բնավորության այնպիսի գծեր, ինչպիսիք են քաջությունը, ճարպկությունը, հնարամտությունը, համբերատարությունը, զսպվածությունը և, ամենակարևորը, կարգ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը: Շարժուն խաղերը բնականաբար նպաստում են նաև հոգնածության բեռնաթափմանը, տիրող լարված մթնոլորտի վերացմանը⁹:

Դիդակտիկ խաղը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրություն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակություններն ու տարաբնույթ ունակությունները¹⁰:

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

Տրամաբանական խաղերը զարգացնում են միտքը, այն դարձնում ճկուն՝ հնարավորություն տալով ստուգել սեփական ուժերը¹¹:

.2 ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՓՈԻԼԵՐԸ

Դերային խաղը նախադպրոցական տարիքում անցնում է մի շարք փուլերով: Այդ փուլերը իր հեազոտություններում ներկայացրել է Նովոսյուլովան:

անաչողական փուլ(կյանքի առաջին տարին) : Երեխան ճանաչում է առարկան խաղային գործունեության ընթացքում: Նա յուրացնում է առարկայի խաղային

Արշակյան Ա., Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում, Նախաշավիղ, 2009, N3-4, էջ 89-94:

Մկրտչյան Ք., Գյուլամիրյան Ջ., Խաղը որպես երեխայի գործունեության կարևոր տեսակ, Մանկավարժական Վիճակագրություն, 2009, N1, էջ 47-56:

Հարությունյան Ն., Խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, «Միխթար Գոշ» ուսումնամեթոդական հոդվածներ, 2015, N1, էջ 201-205:

նշանակությունը, գործողության ձևերը(քնել, ուտել) և կարող է կատարել առանձին գործողություններ: Այս տարիքի երեխաներին բնորոշ է միևնույն գործողությունների բազմակի կրկնությունը:

բրտացումն փուլ(կյանքի երկրորդ տարին): Երեխան անցում է կատարում առանձին գործողություններից դեպի պրակտիկ, իմաստավորված դերային գործողություններ: Իր գործողությունները նա մեկ առարկայից տեղափոխում է մյուսին: Այսինքն՝ քնեցնում է ոչ միայն տիկնիկին, այլև արջուկին, փիսիկին: Առաջին անգամ տեղի է ունենում մեկ առարկայի փոխարինումը մյուսով՝ փայտիկը դառնում է գդալ:

ցենարի վերարտադրման փուլ(կյանքի երրորդ տարին): Երեխաները սկսում են գործել որոշակի անձի անունից: Սակայն, իր վրա վերցնելով որոշակի դեր, երեխան չի հայտնում դրա մասին, նրա գործողությունները դառնում են ավելի տրամաբանական, նա ակտիվորեն օգտագործում առարկա-փոխարինիչները:

յուժետադերային խաղի փուլ(3-4 տարեկան): Երեխաները սկսում են անցում կատարել գործողության արդյունքի ցուցադրումից դեպի գործողության միջոցների ցուցադրման:

եփական դերային խաղերի փուլ(կյանքի չորրորդ տարին): Երեխան սկսում է անվանել իր դերը՝ «ես մայրիկ եմ», «ես վարորդ եմ»: Այս փուլում երեխաները արդեն խաղում են համատեղ և փոխգործակցելով, նրանք կարողանում են պայմանավորվել, դերաբաժանում անել:

ցենարի համատեղ մշակմամբ խաղերի փուլ(5 տարեկան): Երեխաները կարողանում են կառուցել գործողությունների հաջորդականությունը, վերարտադրում են ոչ միայն մարդկային հարաբերությունները, այլև սոցիալական վարքի կանոնները: Երեխաները ակտիվորեն օգտագործում են մասնագիտական բառապաշարը, զարգանում է երևակայությունը, խաղերն ավելի բազմապլուստ և երկարատև են դառնում:

Խաղերի այս տեսակի ղեկավարումը պահանջում է մեծ վարպետություն և մանկավարժական տակտ: Դաստիարակի հիմնական դերը կազմակերպչական է:

Դաստիարակը ուղղություն է տալիս խաղին, չխանգարելով նա պահում է խաղի ինքնուրույն և ստեղծագործական բնույթը, միջամտում է միայն այն դեպքում, երբ խաղը ոչ ցանկալի ուղղությամբ է գնում: Դաստիարակը նախօրոք չի կարող գուշակել, թե երեխաները ինչ կհորինեն և ինչպես կպահեն իրենց խաղի ժամանակ, բայց դա չի նշանակում, որ դաստիարակը այստեղ ավելի պակաս ուշադիր պետք է լինի, քան մյուս խաղերի ժամանակ: Դաստիարակը պետք է վստահություն ձեռք բերի երեխաների մոտ, որպեսզի նրանք պատմեն իրենց պլանների մասին, օգնություն կամ խորհուրդ հարցնեն դաստիարակից: Ղեկավարումը չպետք է հարկադրող լինի, վիրավորող, երեխաների մոտ խաղից դուրս գալու ցանկություն առաջացնի, իսկ միջամտությունը, խորհուրդները, հուշող հարցերը պետք է տեղին լինեն: Խաղը ավելի արդյունավետ է, երբ նրան մասնակից է դառնում դաստիարակը: Իր կողմից կատարվող դերի միջոցով նա ներագրում է խաղի բովանդակության զարգացմանը, օգնում է ամաչկոտ, անվստահ երեխաներին խաղի մեջ ընդգրկվելու: Ղեկավարման կարևոր տարրերից է և այն, որ ավարտից հետո դաստիարակը երեխաների հետ քննարկում է խաղը՝ նշելով նրանց դրական փոխհարաբերությունները, միասնական գործողությունները, որը նպաստում է հետաքրքրության առաջացմանը հետագա խաղերի նկատմամբ: Անցկացված խաղի վերլուծությունը օգնում է դաստիարակին գնահատել նրա դաստիարակչական ազդեցությունը երեխաների վրա, վեր հանել խաղերի հետագա ղեկավարման միջոցները:

ԳԼՈՒԽ 2

**ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ
ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ**

ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԴԵՐԸ ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՏԱՐԻՔՈՒՄ

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ 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. Էլկոնինը 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 պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում: Ակտիվությունն անհրաժեշտ պայման է ժամանակակից մանկավարժական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպման համար: Խաղի մուտքը կենդանի մանկավարժական գործընթացներ դասարանում ստեղծում է նոր, յուրահատուկ միջավայր:

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, սատարում 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 հաղորդակցության 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 նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ.
- ճկունության, շարժունության սկզբունքի հաշվառումը ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ.
- տեղեկացվածության սկզբունքի պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն՝ միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կ

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

ա

Գյուլամիրյան Ջ., Խաղալով սովորենք, Երևան, 2009, էջ 6-7:

ե

լ

ա

- 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 ինքնիրացման գործառույթը: Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:
- Հաղորդակցական գործառույթ: Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:
- Խաղի ախտորոշիչ գործառույթը: Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ «ինքնարտահայտման միջոց է», որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:
- Խաղի թերապևտիկ գործառույթը: Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ. Բ. Էլկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշվում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:
- Խաղի շտկողական գործառույթը: Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. 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 համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով երեխաներին՝ հաղթահարելու այն

ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

- Խաղի զվարճացնող գործառույթը: Զվարճանքի 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 ը

Խոնքի զարգացման գործընթացն առավելագույն արդյունք է տալիս, երբ ուսուցումն ընթանում է խաղերի ձևով, և ընթացքում օգտագործվում են ակտիվ բառապաշարը և

ա Երեխաներին անհրաժեշտ է սերտ հաղորդակցում: Հարկավոր է անընդհատ լսել նրանց խոսքը և արձագանքել դրան: Նրանք կարիք ունեն գնահատված լինելու, զգալու, որ իրենց նոր զարգացող կարողություններն ընդունվում և ողջունվում են մեծահասակների կողմից:

ա Երեխաների հաղորդակցային կարողությունների զարգացմանը խոչընդոտող հանգամանքը ծնողներին և դաստարակներին գայթակղությունն 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: Դաստիարակը պետք է ապահովի այնպիսի միջավայր, ուր քրաքանչյուր անհատ դիտվում է որպես արժեքավոր ներդրում կատարելու ունակ եզակի անձնակերպություն, որին հավասար հնարավորություններ են տրվում: «Մենք պետք է կարողանանք բռնել այն գնդակը, որը մեզ նետում է երեխան, և այնպես վերադարձնենք, որ նա շահունակի խաղալ մեզ հետ՝ այդ ընթացքում թերևս նոր խաղեր հորինելով», -ասել է իտալացի հայտնի մանկավարժ Լորիս Մալագուցին: Խաղընկերոջ ու գործընկերոջ կողմից ժողովել համար փոքրիկներին նետած գնդակն անգամ զարգացնում է նրանց

և ա

Աթանյան Ն., Խաղային տեխնոլոգիաների դերը նախադպրոցականների ստեղագործական մտածողության զարգացման գործում, Նախաշավիղ, 2010, N3, էջ 53-58:

Բարդախյան Ա., Խաղ-պարապմունքները որպես կրոսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց, Նախաշավիղ, 2012, N6, էջ 35-42:

հաղորդակցական կարողությունները՝ առօրյա գործունեության ողջ ընթացքը ակտիվ խոսքային ինքնադրսևորմանը 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

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

Խաղերը երեխաների մեջ դաստիարակում են ուշիմություն, աշխուժություն, հստակություն և այլ անհատական դրական հատկանիշներ: Խաղի միջոցով ճշգրտվում, ընկալվում և ընդլայնվում են երեխաների պատկերացումները շրջապատի, բնության, եայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես ճանաչողության մասին:

և Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է երեխայի բնավորության բոլոր կողմերը: Խաղի միջոցով

բ

Ե ԴԵՐԱՅԻՆ ԽԱՂՈՎ ԱՆՑԿԱՑՎՈՂ ՕՐԻՆԱԿԵԼԻ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆՔԻ

Խ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ, ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

ա

Ղ Դարապումունք՝ Խոսքի զարգացում

Ի Տևողությունը՝ մեկ պարապումունք -25 րոպե

Ն Թեման՝ «Պապն ու շաղգամը»

Կ Մեթոդ՝

- ենթախմբերով,
- բարձրաձայն ընթերցանության մեթոդ:

Ե

Լ

Ի

Է

Ն

Նպատակ՝

- Կիրառանքն գիտելիքները փոխօգնության վերաբերյալ կհամագործակցեն,
- Դերային խաղի միջոցով կվերարտադրեն հեքիաթը՝ իրենց լսածն, տեսածն ու զգացածը շարժումների, խոսքի միջոցով ցուցադրելով,
- Կտրամաբանեն, կփորձեն խնդրին տալ տարբեր լուծումներ:

Անհրաժեշտ նյութեր՝

- հեքիաթի նկարներ,
- հերոսներին համապատասխան հագուստ,
- շաղգամի մեծ մույրած,,
- շաղգամի և հեքիաթի նկարով գլուխկոտրուկ խմբերի քանակով,
- հեքիաթի բովանդակությանը համապատասխան նկարների շարք,
- կատակ-խաղի երաժշտություն:

Ընթացքը՝ ԽԻԿ համակարգով

Խթանման փուլ

Կիրառել «Խճանկարի կերտում» խաղը: Նախապես երեխաներին բաժանել ենթախմբերի: Յուրաքանչյուր ենթախմբի տալ գլուխկոտրուկը և պահանջել ամբողջացնել նկարը՝ պարզելու համար, թե ինչ է պատկերված

–Ի՞նչ նկար ստացվեց,

–Ի՞նչ է շաղգամը,

–Որտե՞ղ է աճում:

Իմաստի ընկալման փուլ

Ընթերցել հեքիաթը՝ յուրաքանչյուր հատվածին համապատասխան նկար ցուցադրելով:

Հարցերով վեր հանել հեքիաթի բովանդակությունը.

–Որտե՞ղ ցանեց պապը շաղգամը,

–Մարդկանցից ովքե՞ր փորձեցին օգնել պապիկին(տատիկ,թոռնիկ),

–Ո՞ր կենդանիներին օգնության կանչեցին,

–Ի՞նչ էք կարծում՝ ամենաուժեղը մու՞կն էր,

–Ինչպե՞ս հաղթահարեցին դժվարությունները (իրար օգնելով, միասնական ուժով),

–Այսինքն՝ միասին դարձան ուժ և կարողացան փոխօգնությամբ հանել շաղգամը,

–Էլ ինչպե՞ս կարելի էր հանել շաղգամը:

Լսել երեխաների տրամաբանությունը: Առաջարկել երեխաների հետ բեմադրել հեքիաթը այլ վերջաբանով: Կերպարները ընտրել երեխաների ցանկությամբ:

Ընթացքում հնչում է համապատասխան երաժշտություն: Երեխաները ըստ սյուժեի հերթականությամբ բեմադրում են հեքիաթը: Վերջում մկնիկն էլ չի կարողանում օգնել հանել շաղգամը, օգնության է կանչում խմբի բոլոր երեխաներին: Ամբողջ խմբով իրար բռնելով հանում են շաղգամը և տանում տատի տուն:

Կշռադատում.

- Ո՞ր կերպարը ձեզ դուր եկավ,
- Ի՞նչը ձեզ դուր եկավ հեքիաթում,
- Ի՞նչ սովորեցինք այս հեքիաթից:

Վերջնարդյունք

- Կարողացան վարապատմել լսած հեքիաթը՝ պահպանելով մայրենի լեզվի հնչյունների ճիշտ արտասանությունը և խոսքի քերականական կողմը,
- Բեմականացրեցին ծանոթ հեքիաթը՝ «Պապն ու շաղգամը»,
- Հորինեցին շաղգամը հողից հանելու նոր եղանակներ, որոնք նրանց երևակայության զարգացման արդյունքն էին,
- Կարողացան հեքիաթը ներկայացնել համապատասխան առոգանությամբ,
- Մասնակցեցին հողային աշխատանքներին, կատարեցին դերաբաշխում և դերախաղով ցուցադրեցին հեքիաթը,
- Համագործակցեցին հասակակիցների հետ:

Կապը չափորոշի հետ

- Խ. հ.(ա)–Երեխան ընկալու, վերարտադրում է լսած փոքրիկ պատմությունը,
- Խ.հ.(ե)–Խոսքն արտահայտում է տարբեր արտահայտչամիջոցներով՝ փոխելով ձայնի ուժգնությունը, տեմպը, օգտվում է խոսքային դադարներից,
- Իմացական ոլորտ(բ)–Մասնակցում է համատեղ կազմակերպվող աշխատանքներին և ավարտին հասցնում առաջադրանքը:

- Իմացական ոլորտ(գ)–Հասակակիցների հետ համատեղ գործունեության ընթացքում դրսևորում է իմացական ակտիվություն, երևակայություն, կարծիք հայտնելու կարողություն,
- Հուզական և սոցիալ անձնային ոլորտ(դ)–Խմբային աշխատանքներում և խաղերում դրսևորում է համատեղ գործելու պատրաստակամություն, համագործակցելու ցանկություն, ակտիվ մասնակցում է մեծահասակների և հասակակիցների նախաձեռնություններին:

Տնօրեն–Պարապմունքը սկսվեց հեքիաթի մասին խոսելով և դաստիարակի կողմից առաջարկվեց հավաքել գլուխկոտրուկը և գուշակել, թե ինչ պատկեր ստացվեց: Երեխաները հավաքեցին պատկերը և գուշակեցին այն: Ընթերցվեց հեքիաթը դաստիարակի կողմից շատ հստակ, տպավորիչ և դերային: Ամբողջ հեքիաթը գունագարդ նկարներով փակցվեց գրատախտակին: Երեխաները կլանված լսում էին: Այնուհետև պատասխանելով մի քանի հարցերի՝ կատարեցին դերաբաշխում՝ իրենց ցանկությամբ ընտրելով դերեր և շատ գեղեցիկ բեմականացրեցին այն: Պարապմունքի ընթացքում դաստիարակի կողմից օգտագործվեցին խաղային բոլոր մեթոդները: Մասնակցեց ամբողջ խումբը: Ինձ շատ դուր եկավ դաստիարակի վարած պարապմունքը: Այն շատ տպավորիչ, շատ վարժ, դերային և գրագետ էր: Ես իմ գոհունակությունն եմ հայտնում միշտ պատրաստակամ մեր ընկեր Անահիտին:

Այո՛, մանուկների կյանքում մեծ դեր են խաղում հեքիաթները, դերային խաղերը: Դրանք ընդլայնում են երեխայի բառապաշարը, մտահորիզոնը, օգնում կազմակերպել ճիշտ երկխոսություն, զարգացնել համահունչ տրամաբանական խոսք: Ի վերջո, երեխան առնչվում է ժողովրդական արժեքների հետ:

Մեթոդիստ–Դաստիարակը պարապմունքը սկսեց խոսելով հեքիաթների և դրանք դերերով ներկայացնելու մասին և առաջարկեց ճիշտ դասավորել գլուխկոտրուկները: Երեխաները աշխատեցին ենթախմբերով: Այն հանդիսացավ խթանման փուլ: Իմաստի ընկալման փուլում դաստիարակը կարդաց հեքիաթը՝ համատեղելով հեքիաթի հետ: Վերջում

բեմականացրեցին հեքիաթը՝ փոխելով վերջաբանը, քանի որ ընդգրկված էին խմբի բոլոր երեխաները:

Կշռադատման փուլում դաստիարակը հարցերի միջոցով վեր հանեց հեքիաթի հիմնական գաղափարը և ավարտեց պարապմունքը:

Կիրառեց ենթախմբերով աշխատանքի մեթոդը, բարձրաձայն ընթերցանության մեթոդը: Պարապմունքը հազեցած էր անհրաժեշտ դիդակտիկ նյութերով: Պարապմունքը հետաքրքիր էր և մատչելի: Երեխաները մեծ բավարարվածություն ստացան: Դաստիարակը կարողացավ պարապմունքը անցկացնել այնպես, որ հասանելի լինին բոլորին և ընդգրկեց խմբի բոլոր երեխաներին: Պարապմունքը համարում եմ ստացված, քանի որ անցկացվեց գրագետ:

Դաստիարակ–Դերային խաղերով պարապմունքները բազմակողմանի գիտելիքներ են ապահովում, հետաքրքիր ու բովանդակալից են դարձնում կրթական գործընթացը: Այն չափազանց գրավիչ ձև է սովորողների համար, սովորողին տալիս է լիարժեք պատկերացում նյութի վերաբերյալ:

ԵԶՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրելով դերային խաղերի կիրառումը նախադպրոցականների զարգացման գործում՝ հանգեցինք հետևյալ եզրակացությունների.

- Դերային խաղը նախադպրոցական տարիքի երեխաների կյանքի գործունեության կազմակերպման կարևոր ձև է, որտեղ բավարարվում են հիմնական պահանջմունքները՝ ակտիվության և ինքնուրույնության, հաղորդակցման և ճիշտ կողմնորոշման:
- Դերային խաղը մանկապարտեզում նպատակաուղղված է երեխայի անձի ձևավորմանը, նպաստում է երեխաների ճանաչողական հմտությունների և կարողությունների զարգացմանը, կրթական գործունեության ակտիվացմանը, խոսքի և ուշադրության զարգացմանը:
- Դերային խաղերը 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:
- Դերային խաղով անցկացվող օրինակելի պարապմունքի նկարագրությունից և վերլուծությունից պարզ է դառնում, որ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը հնարավորություն է տալիս նախադպրոցականին զարգացնել ճանաչողական ընդունակությունները, ինքնուրույն յուրացնել անհրաժեշտ գիտելիքները, կատարել վերլուծություն տվյալ թեմային վերաբերող հարցերի շուրջ:

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:
икишина В.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. 2-е изд., стереотип.-Волгоград: Учитель, 2008.

Ուսումնասիրություններ

1. Աթանյան Ն., Խաղային տեխնոլոգիաների դերը նախադպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում, Նախաշավիղ, 2010, N3, էջ 53-58:
2. Արշակյան Ա., Դերային խաղերը երկխոսական կարողությունների ձևավորման գործընթացում, Նախաշավիղ, 2009, N3-4, էջ 89-94:
3. Բաբայան Ի., Պողոսյան Ն., Խաղի դերը նախադպրոցականի սոցիալականացման գործում, Մանկավարժական միտք, 2016, N3-4, էջ 295-299:
4. Բաղդասարյան Ա., Խաղ-պարապմունքները որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց, Նախաշավիղ, 2012, N6, էջ 35-42:
5. Բաղդասարյան Ա., Խաղալով սովորեցնենք, Նախաշավիղ, 2011, N6, էջ 28-30:

6. Զոհրաբյան Ա., Ժամանակակից մանկավարժական տեխնոլոգիաները որպես ուսուցման արդյունավետության բարձրացման միջոց, Մանկավարժություն, N8, 2010, էջ 13-22:
7. Խանգելոյան Փ., Երեխաների հաղորդակցական կարողությունների զարգացումը բանավոր խաղերի միջոցով, Նախաշավիդ, 2004, N3-4, էջ 45-49:
8. Հարությունյան Ն., Խաղը որպես մանկավարժական տեխնոլոգիա, «Մխիթար Գոշ» ուսումնամեթոդական հոդվածներ, 2015, N1, էջ 201-205:
9. Մկրտչյան Ք., Գյուլամիրյան Ջ., Խաղը որպես երեխայի գործունեության կարևոր տեսակ, Մանկավարժական միտք, 2009, N1-2, էջ 47-56:

Էլեկտրոնային աղբյուրներ

Սուքիասյան Մ., Մանկավարժական տեխնոլոգիաների դերն ուսուցման գործընթացում, Երևան, ԵՊՀ հրատարակչություն, 2016:

4. <file:///C:/Users/Taguhi/Desktop/61279671.pdf>,

Կ
տ
ս
ե
ր
դ
պ
ր
ո
ց
ա
կ
ա
ն
ն
ե
ր
ի
կ
ա
զ