



# **ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Թեմա՝ «Խաղային տեխնոլոգիաների դերը ուսումնադաստիարակչական գործընթացում»**

**Կատարող՝ Չուռնայան Լուսինե Միհրանի**

**Աշխատանքի վայր՝ Կադարշապատի համայնքապետարանի թիվ 3**

**«Ծիծեռնակ» մսուր-մանկապարտեզ ՀՈԱԿ**

**ԵՐԵՎԱՆ 2023**

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
Գլուխ 1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետության հիմնավորումը.....	5
Գլուխ 1.1 Խաղային գործունեություն.....	5
Գլուխ 1.2 Խաղի դերն ու նշանակությունը երեխայի կյանքում.....	7
Գլուխ 1.3 Մանկավարժական խաղերի տեսակները.....	9
Գլուխ 1.4 Խաղային գործունեության հոգեբանբանական կառուցվածքը.....	10
Գլուխ 1.5 Խաղը որպես ուսուցման ամենաարդյունավետ միջոց.....	11
Գլուխ 2. Փորձարարություն, հետազոտական մաս.....	13
Եզրակացություններ.....	16
Առաջարկություններ.....	17
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	18
Հավելված.....	19

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Քանի որ նախադպրոցական տարիքը շատ կարևոր է երեխայի բազմակողմանի զարգացման և ձևավորման գործում, ուստի պետք է առաջնորդվել գործունեության այնպիսի ձևերի կիրառմամբ, որոնք կլինեն առավել արդյունավետ:

Այս տարիքում արդյունավետ և գործուն մեթոդներից է խաղը, որը բացի այն, որ կրում է ժամանցային բնույթ, ունի նաև դաստիարակչական և ուսուցողական նշանակություն: Խաղն արդյունավետ գործիք է նախադպրոցականի անհատականության ձևավորման մեջ և Էական փոփոխություն է առաջացնում նրա հոգեֆիզիոլոգիական զարգացման ընթացքում:

Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիա-մանկավարժական գործընթացի կազմակերպում մանկավարժական տարբեր խաղերի տեսքով: Այս հայեցակարգը խաղերից տարբերվում է նրանով, որ դրանք ունեն հստակ սահմանված նպատակ և համապատասխան մանկավարժական արդյունք: Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիան ներառում է մանկավարժական գործընթացը խաղերի տեսքով կազմակերպելու տարբեր մեթոդներ և տեխնիկաներ: Խաղերի արդյունքը հիմնավորված է և բնութագրվում է որոշակի կրթական ուղղվածությամբ:

**Թեմայի արդիականությունը:** Պայմանավորված է նրանով, որ խաղը նախադպրոցական տարիքի երեխայի համար ամենարդյունավետ, գործող մեթոդ է՝ շրջապատող աշխարհի մասին նախնական գիտելիքներ ձեռք բերելու, կարողություններ և հմտություններ ձևավորելու, վարքի հմտություններ զարգացնելու համար:

Կյանքի արագացված ընթացքը, հեռախոսներից ունեցած երեխաների կախվածությունը, Էկո սննդի պակասը նպաստավոր պայմաններ են ստեղծում շատ երեխաների մոտ. գերակտիվության առկայության, հոգեխոսքային խանգարումների, վարքի սխալ դրսևորումների, որոնք դժվարացնում են կրթադաստիարակչական՝ առանց այն էլ բարդ գործընթացը:

**Թեմայի նպատակը:** Թեմայի նպատակն է ներկայացնել և ուսումնասիրել ՆՌՀ-ում խաղային տեխնոլոգիաների իրականացման մանկավարժական մեթոդներն ու ձևերը, որոնք կնպաստեն կոնկրետ խնդիրների լուծմանը և կապահովեն ուսումնադատիարակչական աշխատանքների արդյունավետությունը:

Առաջադրված նպատակն իրագործելու համար իմ արջև դրել եմ հետևյալ խնդիրները.

- Ուսումնասիրել և վերլուծել տվյալ թեմայի վերաբերյալ մասնագիտական գրականություն
- Պարզաբանել խաղային տեխնոլոգիաների դերը մանկապարտեզում
- Սեփական փորձից ելնելով՝ բացահայտել խաղի կարևորությունը ուսումնադաստիարակչական գործընթացում
- Ստեղծել զարգացնող միջավայր

### **Չետագոտության մեթոդներն են**

- Հիմնախնդրի հետ կապված գրականության ուսումնասիրություն և վերլուծություն
- Չրույց
- Դիտում

# ԳԼՈՒԽ 1

## ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅԱՆ ՀԻՄՆԱՎՈՐՈՒՄԸ

### 1.1 Խաղային գործունեություն

Ուսումնասիրելով կրթության մասին ՀՀ օրենսգիրքը, յուրաքանչյուր մանկավարժի առաջ խնդիր է դրվում կրթության բովանդակությանը համապատասխան ժամանակակից մեթոդներով, միջոցներով ու տեխնոլոգիաներով իրականացնել սովորողների ուսուցումը, դաստիարակությունը ու զարգացումը:

Աշխատելով Նախադպրոցական տարիքի երեխաների հետ քաջ գիտակցում եմ, որ առանց խաղի չենք կարող հասնել ցանկալի արդյունքի:

Նախադպրոցական դաստիարակությունը, որպես շարունակական կրթության հիմք ապահովում է երեխայի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացումը, ինչը իրականացվում է հիմնականում խաղերի միջոցով:

Միավորելով խաղային գործունեության սուբյեկտիվ արժեքը և զարգացնող օբյեկտիվ նշանակությունը, կարելի է եզրակացնել, որ խաղը Նախադպրոցական տարիքի երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման ամենահարմար ձևն է:

Այն նպաստում է երեխաների ընդհանուր զարգացմանը, օրինաչափորեն նպաստում է նրանց հուզազգացմունքային ոլորտի հարստացմանը, հասակակիցների հետ փոխհարաբերությունների հաստատմանը, սեփական սոցիալական փորձի ձեռքբերմանը:

Խաղը Նախադպրոցականի զարգացման և դաստիարակության արդյունավետ միջոց է և նրա զարգացման հիմնական գրավականը:

Ըստ Վիգոտսկու ` եթե Նախադպրոցական տարիքում չզարգանային այնպիսի կարիքներ, ինչպիսիք հնարավոր չին են անմիջապես իրագործել, այլապես խաղը գոյություն չէր ունենա:

Խաղը ուրախություն է, գիտելիք և ստեղծագործություն:

Սրա համար է երեխան գնում մանկապարտեզ: Խաղը երեխայի կյանքն է , նրա գոյությունը, անհատի բարոյական որակների զարգացման աղբյուրը, նրա զարգացումն ամբողջությամբ:

Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը ոչ թե երեխային փոխելն է , վարքի հատուկ հմտություն սովորեցնելը, այլ հնարավորություն տալ «ապրել» խաղի մեջ այն

իրավիճակները, որոնք գրգռում են նրան ամբողջ ուշադրությամբ և չափահասի կարեկցանքը:

Կրթական գործընթացում խաղային տեխնոլոգիայները կիրառելիս մեծահասակը պետք է ունենա բարերարություն, կարողանա տրամադրել հուզական աջակցություն, ստեղծել ուրախ միջավայր, խրախուսել երեխայի ցանկացած հայտնագործություն և երևակայություն:

Երեխան պետք է միշտ խաղա, նույնիսկ եթե կատարում է լուրջ աշխատանք: Խաղին ինտեգրվելը, իսկապես ինքնարժեք գործունեություն է և բացարձակ անփոխարինելի նախադպրոցականների կյանքում:

Ի թիվս աշխատանքի և ուսման խաղը մարդու գործունեության հիմնական ձևերից է: Այն մարդկային գոյության զարմանալի ու հետաքրքիր երևույթներից է:

Խաղը գործունեության ձևերից է. այն ուղղված հասարակական փորձի յուրացմանն ու վերաստեղծմանը: Իրավիճակ, որում դասավորվում և կատարելագործվում է ինքնակառավարումը վարքի միջոցով<sup>1</sup>:

Մարդու պրակտիկայում խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները ֆունկցիաները.

- **ժամանցային**- դա խաղի հիմնական ֆունկցիան է՝ ուրախացնել, զվարճացնել ու հաճույք պատճառել, հետաքրքրություն առաջացնել:
- **Խաղաթերապևտիկ**- տարբեր դժվարությունների հաղթահարում, որոնք առաջացել են կենսագործունեության այլ ձևերում:
- **Ախտորոշիչ**-նորմալ վարքի շեղումն էրի հայտնաբերում, ինքնաչանաչումը խաղի ընթացքում,
- **Ջաղորդակցական** (կոմունիկատիվ) – շփման դիալեկտիկայի յուրացում
- **Միջազգային հաղորդակցական**
- **Ինքնառեալիզացման** (ինքնաիրականացում)
- **Շտկող, կանոնավորող**
- **Սոցիալականացման**

Խաղերից շատերին բնորոշ է հիմնական չորս հատկանիշներ.

1. Ազատ զարգացող գործունեություն, որը կիրառվում է միայն ցանկությամբ գործընթացից հաճույք ստանալու, այլ ոչ թե խաղի արդյունքից:
2. Ստեղծագործական՝ զգալի երևակայության օգտագործում, որը բնավորություն է այդ գործընթացում:

---

<sup>1</sup> <http://revolutuon.ru/pedagogics/00032657.html>

3. Գործողության զգացմունքային բարձրացում, մրցակցություն,
4. Խաղի բնույթի զգացում, զգացմունքների ազդեցությամբ:
5. Խաղի անմիջական և երկրորդային ազդեցությունը, խաղի տրամաաբանությունը և ժամանակի զգացումը:

Խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում էլ կայանում է իր հզորությունը, որն էլ մարդու համար ոչ միայն ժամանց ու հանգիստ է, այն կարող է դառնալ սովորություն ստեղծագործական առումով, որպես մարդկային հարաբերությունների մեխանիզմ և աշխատանքի առաջացում:

### **Խաղային տեխնոլոգիաների դասակարգված կարգավորումները**

- **Աստիճանի գործածմամբ** (բոլոր աստիճաները):
- **Փիլիսոփայական հիմքով** (հարմարվող):
- **Չարգացման հիմնական ֆակտորով** (հոգեբանական):
- **Փորձի ընկալման կոնցեպցիայով** (Ասոցիատիվ-ռեֆլեկտային անձնական կառուցվածքի կողմնորոշմամբ):
- **Բնույթի պարունակությունով** (բոլոր տիպերը):
- **Կառավարման ձևով** (բոլոր ձևերը մեխանիզմի խորհրդատվականից մինչև ծրագրային):
- **Կազմակերպվող ձևով** (բոլոր ձևերը):
- **Մոտեցման ձևը երեխային** (ազատ դաստիարակություն):
- **Ներգործության ձևով** (զարգացնող, փնտրող, ստեղծագործող):
- **Մոդեռնացման ուղղությամբ** (ակտիվացնող):
- **Սովորեցնելու մակարդակով** (մասսայական, բոլոր մակարդակները):

### **1.2. Խաղի դերն ու նշանակությունը երեխայի կյանքում**

Խաղը կարևոր դեր ունի նախադպրոցական տարիքի երեխաների զարգացման, դաստիարակության, աշխարհընկալման գործում: Խաղի բովանդակությունը ճիշտ օգտագործելու դեպքում դաստիարակը կարող է հասնել երեխայի մեջ դրական և կարևոր որակների ու հատկությունների ձևավորմանն ու դրանց հետագա զարգացմանը:

Խաղը երեխաների համար ամենահաճելի գործունեության տեսակն է՝ շրջապատող աշխարհից ստացած տպավորությունների հաղորդման միջոց:

Խաղի ընթացքում երեխաները ձեռք են բերում կարողություններ և հմտություններ, որոնք հետագայում կիրառում են տարբեր իրավիճակներում:

Տարիների իմ աշխատանքային փորձից ելնելով, եկել եմ այն համոզման, որ խաղը ամենաարդյունավետ միջոցն է, ինչը թույլ է տալիս բավարարել երեխայի այնպիսի պահանջմունքներ, ինչպիսիք են զվարճանքի, ինքնահաստատման, հետազոտման, հավաքած էներգիայի օգտագործման և այլն:

Խաղը փոխգործուն է: Խաղալու համար երեխան պետք է փոխգործի որևէ իրի կամ մարդու հետ: Նա պետք է զբաղված լինի ազդելով մարդու կամ իրի վրա, հակազդելով փոփոխություններին, որին ենթարկվում է: Գործողությունը փոխադարձ է, քանի որ անգամ իրերն են փոխգործում, երբ դրանցով խաղում են<sup>2</sup>:

Խաղն ազատ է, հանպատրաստից և ոչ հարկադիր: Խաղալու համար երեխան պետք է ցանկանա անել այն, ինչ նա անում է: Նա կարող է գործողությունն ինքը ընտրած լինի, կամ դաստիարակը առաջարկած լինի, բայց երեխան պետք է ազատ անի դա: Եթե խաղի ընթացքում երեխան իր ընտրությունը ինքնուրույն չի կարողանում այլ կատարում է դաստիարակի ցուցումները, ուրեմն նա չի խաղում:

Խաղը երեխայի համար հետաքրքիր և հրաշալի է: Խաղի ժամանակ երեխան կլանվում է այն ամենով՝ ինչ նա անում է:

Խաղն անվերջ է և երևակայական, արտահայտիչ, ստեղծագործ և տարամետ: Երեխաների խաղի մեջ ճիշտ կամ սխալ պատասխաններ չկան: Խաղի ժամանակ երեխաները կլանված են մի պրոցեսում, որտեղ նրանք ինչ էլ որ անում են, եթե դա վտանգավոր չէ իր կամ ուրիշների համար, ընդունելի է ևնպաստում է գործունեության կարևորմանը:

Խաղը երեխայի համար կարևոր է և լուրջ: Երբ երեխան իր կամքով, ազատ և անկաշկանդ շփվում է այլ մարդկանց կամ իրերի հետ, բավարարում է իր հետաքրքրությունները, պահանջմունքները, կարողանում է իր իսկ խաղից ելնելով հետևություններ, վերլուծություններ կատարել:

---

<sup>2</sup> Կասատկին Ն.Ա. -Խաղը նախադպրոցականի կյանքում - 2010թ



### 1.3. Մանկավարժական խաղերի տեսակները

Մանկավարժական տեսության մեջ խաղը համարվում է նախադպրոցական տարիքի առաջատար գործունեություն, ինչը մանկավարժից պահանջում է վարպետության և ժամանակակից ղեկավարման նրբանկատ հմտություններ: Խաղային գործունեության գրագետ ղեկավարումը ենթադրում է խաղի ընկալում և դիտարկում երեխայի տեսանկյունից:

Նախադպրոցական տարիքի խաղերը բազմազան են իրենց բովանդակությամբ, ինքնուրույնության արտացոլման եղանակներով, կազմակերպման ձևերով, մանկավարժական արժեքով և այլ գործոններով:

Մանկավարժական խաղերի տեսակները կարող են լինել շատ բազմազան:

Դրանք բաժանվում են.

1. Ըստ գործունեության տեսակի՝ շարժիչ, ինտելեկտուալ, հոգեբանական և այլն:
2. Մանկավարժական գործընթացի բնույթով՝ ուսուցում, վերապատրաստում, վերահսկիչ, ճանաչողական, կրթական, զարգացող, ախտորոշիչ:
3. Խաղային տեխնիկայի բնույթով-խաղեր կանոններով. խաղի ընթացքում սահմանված կանոններով, խաղեր, որտեղ կանոնների մի մասը սահմանվում է խաղի պայմաններով և սահմանվում՝ կախված դրա ընթացքից:

4. Ըստ բովանդակության՝ երաժշտական, մաթեմատիկական, սոցիալական, տրամաբանական և այլն:

Խաղի տեխնոլոգիան կազմակերպվում է որն ընդգրկում է ուսումնական գործընթացի որոշ հատված, ինչպես նաև միավորվում է ընդհանուր բովանդակությամբ: Այն իր մեջ ներառում է հաջորդականությամբ.

- Խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնորոշ հատկանիշերը բացահայտելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակությունը.
- Խաղերի խմբեր՝ ըստ որոշակի բնութագրերի օբյեկտների ընդհանրացման.
- Խաղերի խմբեր, որոնց ընթացքում նախադպրոցականները զարգացնում են իրական երևույթները անիրականից տարբերելու ունակությունը.
- Խաղերի խմբեր, որոնք դաստիարակում են իրեն կառավարելու ունակությունը, բառին արձագանքելու արագությունը, հնչյունաբանական լսողությունը, հնարամտությունը և այլն<sup>3</sup>:

<sup>3</sup> <http://www.ubo.ru/articles/cat=105&pub=1512>

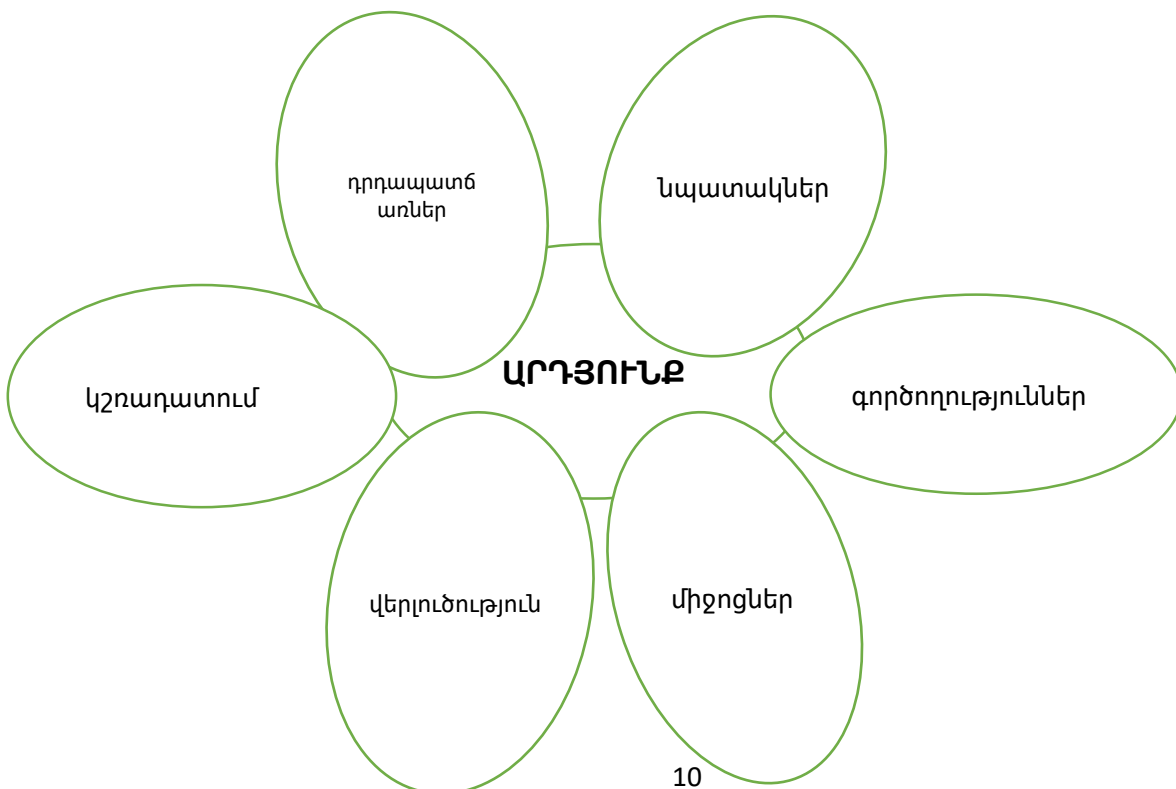
Յուրաքանչյուր մանկավարժի խնդիրն է անհատական խաղերից և տարրերից կազմել խաղային տեխնոլոգիաներ: Վերջին տասնամյակում, համաշխարհային հանրության զարգացման հետ կապված, կրթության և դաստիարակության համակարգի կենտրոնում առաջնահերթություն է դարձել մարդու անհատականությունը:

Այսպիսով, խաղային տեխնոլոգիաները օգնում են երեխաներին ազատագրվել և դրսևորել ինքնավստահություն՝ միաժամանակ նպաստելով ցանկացած բարոյական կյանքի հեշտ յուրացմանը՝ խաղային իրավիճակը մոտեցնելով իրական կյանքի պայմաններին:

Նպատակային կողմնորոշումների սպեկտոր

- **Ցուցադրական:** Շրջապատի մեծացում, ճանաչողական գործունեություն, գիտելիքների, հմտությունների, կարողությունների օգտագործումը առօրյայում, մտքի և ինտելեկտի զարգացում, աշխատանքային գիտելիքի զարգացում:
- **Դաստիարակչական:** Ինքնահաստատման դաստիարակություն, կամք, քայլերի դասավորություն, համագործակցական-շփման դաստիարակություն:
- **Չարգացնող :** Ուշադրության , հիշողության, խոսքի , մտածելու, համեմատելու կարողության, գիտակցության, երևակայության, ստեղծագործական ունակության, ռեֆլեքսի ունակությունը կայացնելու որոշումներ:

#### 1.4. Խաղային գործունեության հոգեբանական կառուցվածքը



**Նպատակներ-** ցանկալի արդյունքները, որոնց հասնելուն է ուղղորդված գործունեությունը:

**Դրդապատճառներ** – այն ամենը, ինչը դրդում է գործունեության, պահանջների ու հետաքրքրությունների ձևավորման և այլն:

**Գործողություններ-** գործառույթներ, որոնք անհրաժեշտ են ցանկալի արդյունքին հասնելու համար:

**Միջոցներ-**ցանկալի արդյունք ստանալու համար անհրաժեշտ առարկաներ, ձևեր:

**Վերլուծություն-** ստացված արդյունքի համեմատումը ցանկալի արդյունքի հետ:

**Կշռադատում-**գործունեության մեջ սեփական անձի գիտակցումը գործող սուբյեկտի միջոցով<sup>4</sup>:

### **1.5. Խաղը որպես ուսուցման ամենարդյունավետ միջոց**

Մանկավարժական գործընթացում խաղը համարվում է կրթադաստիարակչական միջոց, ինչը հիմնավորություն է ընձեռնում երեխաներին հաղորդել որոշակի գիտելիքներ, մշակել հմտություններ և կարողություններ, զարգացնել ուշադրությունը, հիշողությունը և երևակայությունը: Խաղը երեխաների կյանքի և գործունեության կազմակերպման, դաստիարակչական խնդիրների լուծման, ստեղծագործական ունակությունների զարգացման և ինքնուրույնության դաստիարակման միջոց է: Այն կարող է ծառայել երեխաների մտավոր զարգացման և դատիարակության բարդ խնդիրների իրագործմանը միայն այն դեպքում, երբ այն ներառվում է կազմակերպվող և կառավարվող մանկավարժական գործընթացի մեջ: Սակայն խաղի մանկավարժական դեկավարումը էականորեն տարբերվում է պարապունքների ընթացքում դաստիարակին վերապահվող դերից:

Խաղի մեջ դաստիարակը առանձնացնում է խաղընկերոջ դերը և դրա միջոցով ներագրում խաղի բովանդակության զարգացմանը:

Ուսուցման ընթացքում խաղերի կիրառումը օգնում է դաստիարակին ակտիվացնել պասիվ երեխաներին, որովհետև խաղը գործունեության միակ ձևն է, երբ երեխան իրեն ազատ է զգում:

Խաղը նպաստում է ճանաչողական ունակությունների զարգացմանը, նաև զգացմունքային և սոցիալական որակների ձևավորման կարևորագույն գործոն է:

---

<sup>4</sup> Լալա Սմբատյան- Խաղերի և խաղ-զվարճալիքների կազմակերպումը մանկապարտեզում - Երևան հեղինակային հրատարակչություն - 2014թ

Երեխաների համար խաղային գործունեությունը համարում եմ արդյունավետ միջոց, որովհետև խաղի ընթացքում նրանք կլանված են մի պրոցեսում, ինչն իրենց համար կարևոր է և լուրջ, հնարավորություն է տալիս զննել, ստուգել զարգացնել գաղափարներ՝ սեփական փորձից ելնելով սովորել և կատարելագործվել: Խաղի առավելությունը նրանում է, որ դրանում երեխան ինքն է կամովին ենթարկվում որոշակի կանոնների ինչը նպաստում է նախադպրոցական տարիքի երեխաների բարոյական դաստիարակությանը, մտավոր, ֆիզիկական զարգացմանը՝ միևնույն ժամանակ սովորեցնելով երեխաներին համակարգել գործողությունները, կարգավորել իրենց ցանկությունները:

Եվ իմ կարծիքով ամենակարևորը՝ խաղը գործնականում միակ ոլորտն է, որտեղ նախադպրոցական երեխան կարող է ցույց տալ իր նախաձեռնությունն ու ստեղծագործական գործունեությունը: Այստեղ կարելի է հիշել նաև հայտնի մանկավարժ Վ.Ա. Սուխոմլինսկու խոսքերը. «Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել ամբողջական մտավոր զարգացում: Խաղը մի մեծ լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխաների հոգևոր աշխարհը, կյանքը լցվում է պնդումների, գաղափարների հոսքով: Խաղը կայծ է՝ հարցասիրության և հետաքրքրության կրակ է վառում»:

## ԳԼՈՒԽ 2

### ՓՈՐՁԱՐԱՐՈՒԹՅԱՆ, ՀԵՏԱՉՈՏԱԿԱՆ ՄԱՍ

Հետազոտությունը անցկացրել են Վաղարշապատի համայնքապետարանի թիվ 3 «Ծիծեռնակ» մսուր-մանկապարտեզ ՀՈԱԿ-ի միջին տարիքային խմբում:

Աշխատանքը անցկացրել են միջին խմբի երեխաների հետ՝ թվով 22 երեխա (12 աղջիկ, 10 տղա): Խաղ - «Գունավոր պատկերներ»

**Նպատակը** - Ամրապնդել երեխաների նախնական գիտելիքները երկրաչափական պատկերների մասին, սովորեցնել կառուցել հարթության վրա ըստ նմուշ օրինակի՝ զարգացնելով երեխաների տարածական կողմնորոշումը:

**Անհրաժեշտ պարագաներ** - Փայտե գունավոր դետալներ՝ երկրաչափական պատկերների նմանությամբ, տարբեր առարկաներ պատկերող նկար-քարտեր:

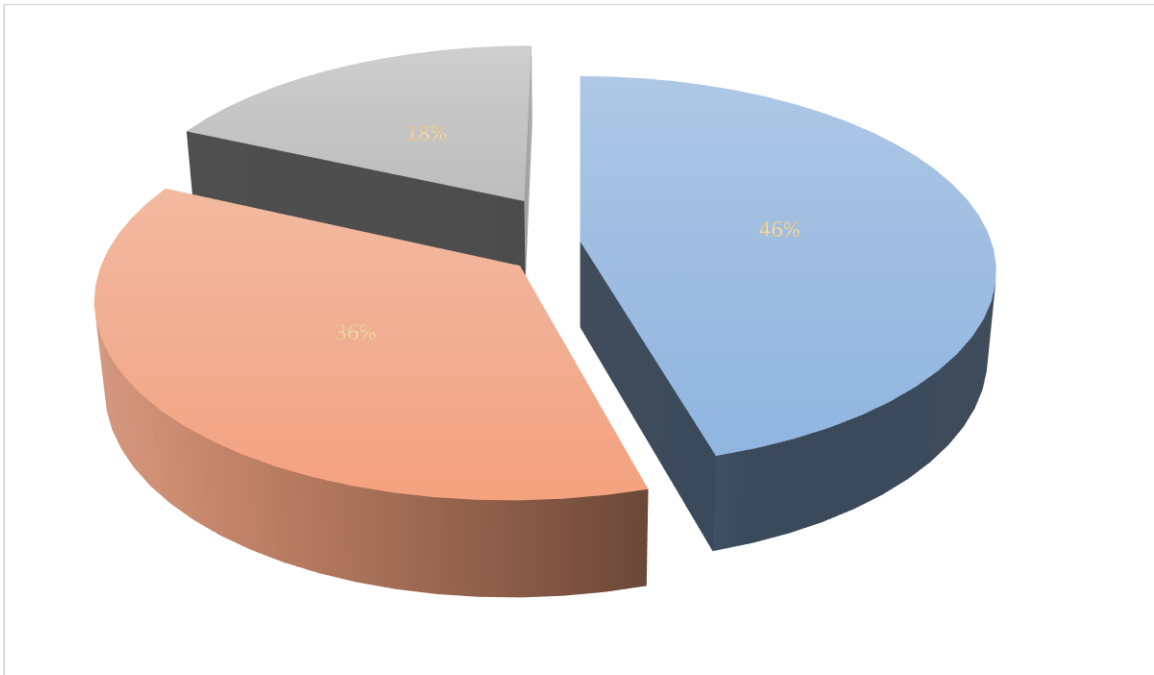
**Խաղի ընթացքը** - Ցուցատախտակի վրա ցուցադրել որևէ նկար-քարտ և մանրամասն բացատրելով հավաքել նմանօրինակ պատկեր՝ երկրաչափական պատկերներից հարթության վրա:

**Սկսում ենք խաղը** - Բաժանել տարբեր նկար-քարտեր և փայտե դետալներ՝ երկրաչափական պատկերների նմանությամբ (քարտերը բաժանել հաշվի առնելով երեխաների անհատական ունակությունները, քանի որ խաղն ունի պարզ և բարդ աշխատանքներ ներառող նկար-քարտեր):

Եթե երեխան ցանկություն ունի ինքնուրույն ընտրելու նկար-քարտը՝ թողնում ենք ազատ ընտրություն կատարելու:

Խաղի ընթացքում հնարավորություն ունեցանք տեսնելու երեխաների ակտիվ լիցքաթափումը:

Խաղում ներգրավված 22 երեխայից 10-ն էին կարողանում դիտելով նկար քարտը՝ ստանալ պատկերը հարթության վրա, 8 երեխա փորձում էր ինքնուրույն աշխատել, բայց ուղղորդման կարիք ուներ, 4 երեխա դժվարացավ խաղն ավարտին հասցնել, նրանց օգնեցին այն երեխաները, որոնք հեշտությամբ կատարել էին խաղ-առաջադրանքը և շուտ էին ավարտել:



*Խաղում ներգրավված սաների ակտիվության և պասիվության քանակական վերլուծություն*

- 10-ակտիվ երեխաներ
- 8-ուղղորդման կարիք ունեցող երեխաներ
- 4-պասիվ երեխաներ

Այսպիսով խաղը հնարավորություն տվեց երեխաներին ճանաչել իրենց և ընկերների խաղային ունակությունները, օգնել միմյանց, լինել ակտիվ, հաջողությամբ կատարել խաղային գործողությունները և հասնել ցանկալի արդյունքի:

Խաղն օգնեց զարգացնել երեխաների՝

- տարածական մտածողությունը
- երևակայությունը
- հաղորդակցման հմտությունները
- գունազգացողությունը
- մանր մոտորիկան

- **ամրապնդել երկրաչափական պատկերների մասին ունեցած գիտելիքները.**

Երեխաները մեծ հետաքրքրությամբ մասնակցեցին խաղին՝ փորձելով արագ վերջացնել խաղ-առաջադրանքը՝ առաջինը լինելու ձգտումով:

### **Վերջնարդյունք**

Երեխաները կկարողանան՝

- ստեղծել մասերից ամբողջական պատկերներ
- կողմնորոշվել տարածության մեջ
- կառուցել երկրաչափական պատկերներով նոր պատկեր
- համագործակցել հասակակիցների հետ

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Հոգեբանամանկավարժական գրականության ուսումնասիրության և վերլուծության, փորձարարական աշխատանքների արդյունքների հիման վրա հնարավորություն ընդենվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների. Խաղի նշանակությունը չի սահմանափակվում միայն ժամանցային հնարավորություններով, այն երեխայի կյանքում (ինչպես նաև մեծահասակի) կարող է ունենալ հսկայական նշանակություն բոլոր մտավոր գործընթացների և երեխայի անձի զարգացման համար:

Խաղալով միասին՝ երեխաները սկսում են հաշվի առնել խաղընկերոջ ցանկությունները, կառուցել և իրականացնել համատեղ ծրագրեր, օգնել խաղընկերոջը:

Խաղն ակտիվացնում է երեխաներին, առաջացնում բարձր հուզականություն, նպաստում ստեղծագործական ունակությունների զարգացմանը, մեծացնում ճանաչողական հետաքրքրությունները:

Խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրության գործընթացում համոզվեցի նաև, որ այն իր ողջ բովանդակությամբ, կազմակերպմամբ, մանկավարժական գործունեության բնույթով ուղղված է երեխաների և՛ բազմակողմանի դաստիարակությանը, և՛ ճանաչող զարգացումների ապահովմանը, և՛ կարողությունների և հմտությունների զարգացմանը, և՛ ուսումնական գործընթացի իրականացմանը:

Նախադպրոցական տարիքում երեխայի համար ուսումնառությունը խաղ է, իսկ խաղը՝ ուսումնառություն, ուստի խաղային տեխնոլոգիաների և մասնավորապես խաղի դերն ու նշանակությունը հսկայական է և, կարելի է ասել, որ երեխայի կյանքում խաղը հիմնական գործունեության կառավարողն է մինչդպրոցական շրջանում:



## ԱՌԱՋԱՐԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Աշխարհում տեղի ունեցող արագընթաց զարգացումների հետ մեկտեղ փոխվում են նաև կրթական հնարներն ու ձևերը: Այսօրվա երեխան ավելի տեղեկացված է, ընկալունակ, հետևաբար չափազանց կարևոր է ուսուցումն ու զարգացումը կազմակերպել տարբեր ժամանակակից և նորարարական մեթոդներով և հնարներով՝ որոնցից են նաև խաղային տեխնոլոգիաները:

ՆՈՒՅ-երում դաստիարակի կողմից խաղային տեխնոլոգիաների հմուտ կիրառումը ուսումնադաստիարակչական գործընթացը կդարձնի առավել հետաքրքիր և արդյունավետ:

Իսկ ՆՈՒՅ-երում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման համար ցանկալի է, որ ներդրվեն անհրաժեշտ տեխնիկական միջոցներ՝ աշխատանքն առավել արդյունավետ կազմակերպելու համար: Ցանկալի է, որ հնարավորինս ուշադրություն դարձվի նաև ժամանակակից խաղերի առկայության կարևորությանը, առանց որոնց մեր օրերում գրեթե անհնար է պատկերացնել երեխաների ուսումնադաստիարակչական գործընթացի արդյունավետ կազմակերպումը:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ա.Մ Դալլաքյան – Նախադպրոցական մանկավարժություն-Երևան - 2008թ
2. Կասատկին Ն.Ա. -Խաղը նախադպրոցականի կյանքում - 2010թ
3. Լալա Սմբատյան- Խաղերի և խաղ-զվարճալիքների կազմակերպումը մանկապարտեզում - Երևան հեղինակային հրատարակչություն - 2014թ
4. <http://revolutuon.ru/pedagogics/00032657.html>
5. <http://www.ubo.ru/articles/cat=105&pub=1512>

# ՀԱՎԵԼՎԱԾ



