

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

Հ Ե Տ Ա Ջ Ո Տ Ա Կ Ա Ն

Ա Շ Խ Ա Տ Ա Ն Ք

Հետազոտության թեման՝ «Խաղը որպես կրտսեր դպրոցականի առաջատար գործունեության ձև. խաղով ուսուցանելու արդյունավետությունը»

Դասավանդած առարկան՝ դասվար

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գայանե Թորոսյան

Ղեկավար՝ Արևիկ Բաբայան

Ուսումնական հաստատություն՝ «Մխիթար Սեբաստացի» կրթահամալիր

Երևան 2023

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....3

Գլուխը 1. Խաղի դերը կրտսեր դպրոցական տարիքում.....5

Գլուխ 2. Խաղով ուսուցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում և նրա արդյունավետությունը..... 8

Գլուխ 3. Խաղով ուսուցում11

3.1 Ծիսական խաղերը ուսումնական գործընթացի բաղկացուցիչ.....15

Եզրակացություն19

Օգտագործված գրականության ցանկ20

Ներածություն

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է : Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի հիմնախնդիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլև փիլիսոփաներին, հասարակագետներին, ազգագրագետներին, կենսաբաններին և այլոց:

«Մարդու ժառանգած հատկությունները անխուսափելի ճակատագրի պես անբաժան են նրանից իր ամբողջ կյանքի ընթացքում»

Շոպենհաուեր

Իսկ այդ հատկությունները ամրապնդվում են սկսած վաղ մանկության շրջանից, որտեղ երեխայի առաջատար գործունեության ձևը խաղն է: Երեխան զարգանում է խաղում և խաղի միջոցով, և որքան էլ ուսումնասիրված լինի խաղային գործունեությունը այն միևնույնն է արդիական է, քանի որ յուրաքանչյուր երեխա խաղի մեջ ինքնադրսևորվում է ուրույն ձևով: Եվ հենց սրանում է կայանում մեր **թեմայի արդիականությունը:**

Մեր աշխատանքի **ուսումնասիրության օբյեկտը** կրտսեր դպրոցականն է, իսկ **ուսումնասիրության առարկան** խաղային գործունեությունը:

Աշխատանքի **նպատակն** է ուսումնասիրել խաղերը և նրանց դերը սովորողների ուսումնական զարգացման գործում:

Նպատակից ելնելով՝ առաջ ենք քաշել հետևյալ խնդիրները.

- Ուսումնասիրել խաղը կրտսեր դպրոցական տարիքում
- Ուսումնասիրել խաղի տեսակները
- Ուսումնասիրել գիտական գրականություն
- Ուսումնասիրել ծիսական խաղերը, որպես դաստիարակության միջոց
- Համագործակցել դասավանդողների հետ, իրականացնել ծեսեր:

Խ. Աբովյանը հորդորում է մանկավարժներին «չգրկել երեխաներին անմեղ խաղերից»: Իր «Պարապ վախտի խաղալիք» աշխատության մեջ նա կարևորում է երեխաներին ուրախություն և հաճույք պատճառելու գործում հետաքրքիր գրույցների

և մանկական խաղերի դերը: Մեծն Հ. Թումանյանը գտնում է, որ խաղը երեխայի «բնական օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը, նրա էությունը»:

Հին Հայաստանում երեխաները դաստիարակվել են հիմնականում ընտանիքում, նաև աշխատանքի ընթացքում, դաստիարակչական նշանակություն են ունեցել հրապարակային հանդիսությունները, ծեսերը, մարզական խաղերը, ավանդույթները:

Ծիսական խաղերի, ծիսական գործողությունների միջոցով սանը ծանոթանում է ազգային մշակութային այլ դաշտի հետ, որտեղ միասին ներկայանում են խաղը, երգը, պարը, ծիսական գործողությունները: Այսպիսով ձևավորվում է երեխայի ազգային մտածողությունը, հարստանում աշխարհայացքը:

Գլուխ 1. Խաղի դերը կրտսեր դպրոցական տարիքում

Ինչպես նշում է Դ. Բ. Էլկոնինը, երեխան հասարակության անդամ է և հասարակությունից դուրս ապրել չի կարող: Նրա հիմնական պահանջմունքն է ապրել շրջապատող մարդկանց հետ: Երեխան շրջապատող աշխարհի հետ գտնվում է ոչ թե ուղղակի, այլ միջնորդավորված կապի մեջ: Այդ կապն իրականացվում է սյուժետադերային խաղի միջոցով: Խաղը կրտսեր դպրոցական տարիքի կարևոր գործունեության ձևերից է, որի ընթացքում և որի միջոցով կազմակերպվում է ուսուցումը:

Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որում երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը:

Ըստ Էլկոնինի խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական զարգացման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը, որի արդյունքում երեխաները դուրս են մղվել աշխատանքի պրոցեսից: Տարանջատվում է մանկական աշխարհը մեծերի աշխարհից և վերջինս երեխայի համար դառնում է իդեալ, և երեխաները իրենց խաղի մեջ այդ աշխարհը սիմվոլիկ իրականություն են դարձնում: Չէ որ երեխայի մեջ կյանք մտնելու, աշխարհը ճանաչելու իրենց տեղն ունենալու ակտիվ տենդենց կա, որի հիման վրա էլ ծագում է խաղը: Ուշագրավ է նաև Պիաժեի ու Կոֆկայի «երկու աշխարհի» տեսությունը: Ըստ նրանց երեխան երկու աշխարհ ունի՝ իրական աշխարհ (ոեալ մեծահասակների աշխարհ, ուր երեխան ներգրավվում է 6-7 տարեկանից) և խաղային աշխարհ, որը պատկանում է երեխային: Եվ քանի որ երեխայի հնարավորությունները, կարողությունները զարգացած չեն, նա այլ ելք չունի քան խաղային աշխարհում ապրելը, այն երեխայի ստեղծած երևակայական աշխարհն է, ու չոեալ, ոչ իրական, որը, գուցե և նախապատրաստում է, օգնում է երեխային անցնելու իրական մեծերի աշխարհ:

Կրտսեր դպրոցում խաղը որպես ուսուցման ձև նշանակալի տեղ է զբաղեցնում:

Խաղից առաջ դասավանդողը պետք է հստակ ներկայացնի սցենարը, խաղի կանոնները և բաշխի դերերը: Այս կամ այն դերում պետք է մասնակցի դասարանի յուրաքանչյուր սովորող: Եթե թիմային աշխատանք է և սեղանի շուրջ աշխատում են

մի քանիսը, ապա մյուսները ստանձնում են ստուգողների , դատավորների և դասավանդողների դերեր:

Մտավոր զարգացման մեջ մեծ տեղ է զբաղեցնում մաթեմատիկան: Եվ մեր գլխավոր նպատակն է՝ երեխաների մեջ սեր արթնացնել այս գիտության նկատմամբ և ամուր կապել մաթեմատիկային: Այստեղ է, որ մեզ օգնության են գալիս խաղն ու խաղային տեխնոլոգիաները: Տարրական դասարաններում այնքան ուժեղ է զարգացած երեխաների երևակայությունը, որ նրանք պատրաստ են հայտնվել այնտեղ, ուր կհրավիրի նրան խաղը: Նրանք անմիջապես ընդունում և հարմարվում են խաղի պայմաններին և իրադրությանը: Մրցակցության տարրեր պարունակող խաղերը նույնպես մաթեմատիկայի դասերին սովորողներին դարձնում են ավելի ակտիվ: Խաղի ընթացքում սովորողներն իրենց համար աննկատ կատարում են տարբեր վարժություններ՝ համեմատում են թվերը և մեծությունները, կատարում տարբեր թվաբանական գործողություններ, հմտանում են բանավոր հաշվի և տրամաբանությանմեջ: Խաղը սովորողի մեջ արթնացնում է հետաքրքրություն դեպի հաղթանակը: Խաղի մեջ սովորողները ձեռք են բերում նոր հմտություններ, կարողություններ, գիտելիքներ:

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

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

Խաղը՝ որպես կրտսեր դպրոցում կիրառվող տեխնոլոգիա, դասավանդողի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից է: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է:

Երեխան ձևավորման և սոցիլական հասունացման երկար ճանապարհ է անցնում: Այդ ձևավորումն ընթանում է նաև խաղի միջոցով: Խաղը երեխային օգնում է ներթափանցել զարմանահրաշ այդ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները, գերբնական ուժերը, երկնային ու երկրային արարածները համակցվում

են իրական կյանքին: Այդ գործում նրան օգնում է ուսուցիչը: Նա ուղղորդում է սովորողին՝ այդ ճանապարհով ավելի վստահ քայլելու համար:

Խաղային տեխնոլոգիայի իրականացումն ու արդյունավետությունը պայմանավորված են դասվանադողի նախապատրաստական լուրջ աշխատանքով: Այս տեխնոլոգիան բավականին ճկուն է ու հեշտությամբ է հարմարեցվում տարբեր իրավիճակների: Դասավանդողը, ըստ դասարանի սովորողների հետաքրքրությունների որոշում է՝ ինչը ինչպես անել:

Դպրոց մտնելուց հետո սովորողը իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի սովորողի ներաշխարհ թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը սովորողի ներաշխարհ թափանցելու յուրատեսակ միջոց է: Այն հնարավորություն է տալիս ձևավորել որոշակի արժեքային համակարգ, լուծել դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ, զարգացնել ստեղծագործական մտածողություն: Իրեն հարազատ միջավայրում երեխան առավել ակտիվ է, որովհետև նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժ: Տվյալ տեխնոլոգիայով դասը պետք է կազմակերպել այնպես, որ սովորողն առաջարկված իրավիճակին համապատասխան ստեղծի իր խաղը և զարգացնի այն դասվանադողի հետ փոխադարձ հաջորդական գործողությունների համակարգում: Պետք չէ դասը բաժանել ուսումնական մասի և խաղի: Հարկավոր է ուսուցանվող նյութին համապատասխան ստեղծել խաղային իրավիճակ, որի ակտիվ մասնակիցները կլինեն սովորողները, իսկ դասավանդողը կստանձնի ղեկավարի և խաղն ուղղորդողի դերը: Խաղային իրավիճակներում անհամարձակ սովորողը իրեն լիովին ազատ է զգում: Նա ուղղակի խաղում է: Խաղը ստեղծում է աշխույժ, անկաշկանդ մթնոլորտ, որի ժամանակ տեղի է ունենում նյութի հեշտ և դյուրին ընկալում: Ի հաստատումն ասվածի՝ կներկայացնեմ խաղային տեխնոլոգիայի կիրառմամբ դասի նկարագրություն Գլուխ 3-ում:

Գլուխ 2. Խաղով ուսուցումը կրտսեր դպրոցական տարիքում և նրա արդյունավետությունը

«Ապագա գործչի դաստիարակությունը ամենից առաջ տեղի է ունենում խաղում»

Ա.Ս.Մակարենկո «Դասախոսություն էրեխաների դաստիարակության մասին»¹

Խաղը երեխայի կյանքի գործունեության կարևորագույն ձևերից է՝ պայմանավորված տարիքային որոշակի առանձնահատկություններով:

Այն մեծ կարևորություն ունի և պատասխանատու է մի շարք ունակությունների և կարողություններ իզարգացման գործում:

Խաղերը դասապրոցեսում ներառվում են ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու համար: Դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում սովորողը ձեռք է բերում ինքնուրույնություն, որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ: Ձևավորվում են վարքի նորմեր: Խաղի շնորհիվ ակտիվանում է սովորողի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը: Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է և ունի դաստիարակչական, ուսուցանող մեծ նշանակություն:

Նախ՝ փորձենք մեկնաբանել, թե ի՞նչ ենք հասկանում « ուսուցում » ասելով, և ո՞րն է դրա դերը երեխայի հոգեկան ու անձնային զարգացման գործընթացում:

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: Կրտսեր դպրոցական տարիքն ընդգրկում է 5-7 ից մինչև 10-11 տարեկանը համարվում է անհատականության ձևավորման ու կայացման առաջին աստիճանը: 5-6 տարեկանում երեխան սկսում է դպրոց հաճախել, և այս տարիքը համարվում է ճգնաժամային: Կենսական կարևոր այս շրջափուլում, ձևավորվում է երեխայի «ես»-ը, տարբերակվում են նրա արտաքին և ներքին աշխարհները: Նա փնտրում է իր տեղը հասարակության մեջ: Դպրոց հաճախող երեխաները մեծ մասամբ ենթարկվում են դպրոցական ներքին, որը տևում է մի քանի ամիս: Հանդիպում են բազմաթիվ դժվարություններ՝ կապված նոր

միջավայրի, կոլեկտիվի, ռեժիմի և դրանց առնչվող սահմանափակումների հետ: Հետևաբար՝ այստեղ մեծ է ուսուցիչների դերը. նրանց կողմից կիրառվող շտկողական ծրագրերն էապես օգնում են երեխաներին՝ հաղթահարելու այդ ամենը և հարմարվելու նոր միջավայրին: Այսպիսով՝ կարելի է ասել, որ դպրոցը, մասնավորապես՝ ուսումնական գործունեությունը մեծ ազդեցություն ունի երեխայի հոգեկան և անձնային զարգացման վրա:

Ներկայումս տարածում է գտել «Ուսուցում խաղի միջոցով» մոտեցումը: Ի՞նչ է նշանակում դա: Ուսուցումը համարվում է առաջատար գործունեություն կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխայի համար: Այսինքն՝ երեխայի հոգեկանը զարգանում է հիմնականում ուսուցման ազդեցության ներքո: «Ուսուցում խաղի միջոցով» մեթոդի կիրառումը մեծ մասամբ պայմանավորված է այն հանգամանքով, որ այսօր դպրոց են հաճախում 6 տարեկանից. արդյունքում երեխաները դժվարություններ են ունենում ուսումնական ծրագրերը յուրացնելու հարցում, քանի որ դեռևս ձևավորված չեն կամաձին հոգեկան գործընթացները: Խաղի տևողությունը 3–4 տարեկան երեխաների մոտ կազմում է 10 րոպե, 4–5 տարեկան երեխաների մոտ՝ 15–20 րոպե, ավագ դպրոցականների մոտ 40–50 րոպեից մինչև մի քանի ժամ: Հետևաբար ուսուցման ընթացքում անհրաժեշտ է հաշվի առնել նաև կրտսեր դպրոցականներին բնորոշ տարիքային առանձնահատկությունները: Այս տարիքում երեխայի ուշադրությունը ոչ կամաձին է: Այսինքն՝ նա կարող է լսել և վերարտադրել որևէ ստեղծագործություն, սակայն մտապահել ընդամենը մի քանի քայլակ: Սակայն ուսուցումը դառնում է երեխայի համար առաջատար գործունեություն, որի ազդեցությամբ ոչ կամաձին ուշադրությունից անցում է կատարվում դեպի կամաձին ուշադրություն: Հիմնականում գերակշռող են մտածողությունը և երևակայությունը: Կարողանում են լուծել խնդիրներ, կատարել ինքնուրույն դատողություններ և ստեղծագործում են: Սակայն այս ամենը սահմանափակ է: Եվ ահա ինչու ուսուցման գործընթացում մեծ տեղ է հատկացվում հատկապես խաղին: Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է և, իր զվարճալի բնույթից բացի, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցանող մեծ նշանակություն:

Ինչո՞վ է արդարացված խաղի միջոցով ուսուցում իրականացնելու գործելաոճը, և որո՞նք են դրա կազմակերպման առանձնահատկությունները:

Այսօր ժամանակակից դպրոցներում ուսուցիչները դասապրոցեսի մի մասն անցկացնում են խաղի միջոցով: Տվյալ դեպքում խաղը հանդես է գալիս որպես գիտելիքի յուրացման միջոց և մեթոդ: Բանն այն է, որ խաղի միջոցով երեխաները ինքնաբերաբար ուշադրությունը սևեռում են դասապրոցեսին և նույնիսկ ամենադժվար, ամենահետաքրքիր ու ձանձրալի թեման սովորում են հեշտությամբ: Խաղի միջոցով երեխաները հետաքրքրությամբ ու մեծ ոգևորությամբ են կատարում ուսուցչի հանձնարարությունները և արդյունքում ենթագիտակցորեն յուրացնում ուսումնական ծրագրով նախատեսված դասանյութը:

Խաղերը ներառվում են դասապրոցեսում ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու նպատակով: Միաժամանակ դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում երեխան ձեռք է բերում ինքնուրույնություն, որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ, վարքի նորմեր: Խաղի շնորհիվ ակտիվանում է երեխայի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը: Նա սովորում է հաղթահարել կյանքի դժվարին իրավիճակները: Համատեղ ուսումնական գործունեությունն ու խաղը երեխաների մեջ դաստիարակում են այնպիսի հատկանիշներ, ինչպիսիք են՝ աշխատասիրությունը, ընկերասիրությունը, հոգատարությունը, վճռականությունը և պատասխանատվության զգացումը:

Կիրառվում են նաև գործնական խաղեր, որոնք ուղղված են գիտելիքների ամրապնդմանը և համապատասխան հմտությունների ձեռքբերմանը: Միաժամանակ դասավանդողի խոսքը պետք է լինի գրավիչ, հետաքրքրաշարժ, որպեսզի երեխաներին ներգրավի դասապրոցեսում: Բոլորի համար էլ միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է: Ըստ հոգեբանների՝ երեխայի անհատականությունը վառ կերպով արտահայտվում է խաղի միջոցով, քանի որ խաղը յուրաքանչյուր երեխայի կենսաբանական պահանջմունքն է: Այսպիսով՝ խաղի միջոցով երեխան ճանաչում և բացահայտում է երևույթները, առարկաները, իրեն շրջապատող աշխարհն ու մարդկանց: Եվ ահա ինչու խաղի միջոցով ուսուցումը ոչ միայն նպաստում է սովորողների գիտելիքների, հմտությունների և կարողությունների ձեռքբերմանը, այլև անհատականության հմտությունների և կարողությունների ձեռքբերմանը, այլև անհատականության ձևավորմանն ու զարգացմանը:

Գլուխ 3. Խաղով ուսուցում

Այժմ անդրադառնանք խաղի միջոցով մաթեմատիկական գիտելիքների ձևավորմանը:

Երեխայի մաթեմատիկական զարգացումը, ամենից առաջ կապված է նրա իմացական ոլորտի զարգացման հետ, վորջինս իր մեջ ներառում է ուշադրություն, երևակայություն, խոսք, զգայություն, ընկալում, մտածողություն, հիշողություն:

Մաթեմատիկական զարգացման ընթացքում ընթանում է ընդհանուր ինտելեկտուալ և խոսքային զարգացում:

Երբ երեխան տեսնում, շոշափում. զգում է առարկան. շատ ավելի հեշտ է ընկալում և սովորում ուսուցանվող նյութը: Աշխատանքի մեջ կարևոր և առաջնային խնդիրներից մեկը երեխայի մոտ հետաքրքրության ձևավորումն է, իսկ կրտսեր դպրոցական տարիքում միակ և լավագույն տարբերակը խաղն է: Խաղի համար կարելի է օգտագործել ամենատարբեր առարկաներ, և պարագաներ, որոնց ընտրությունը և կիրառումը նույնպես նպաստում է նրան. որ աշխատանքը ուրախ և արդյունավետ անցնի:

Աշխատանքի հիմնական խնդիրներն են.

- թվի մասին պատկերացումի ձևավորումը
- մաթեմատիկական հասկացությունների ուսուցումը
- մտածողության, համեմատության, հիշողության և այլ իմացական ոլորտների զարգացումը
- սենսորիկայի զարգացումը
- խաղը, որպես ուսման գլխավոր միջոց, օգտագործելը:

Առաջին և կարևոր թեման թվի մասին հասկացության ուսուցանումն է: Այդ իսկ պատճառով հաշվարկը կարելի է կազմակերպել հստակ առարկաներով: Այս դեպքում մենք ընտրեցինք խոհանոցային պարագաները:

Նախաճաշի. ճաշի և հետճաշիկի ժամանակ, հաշվում ենք ափսեները, գդալները, բաժակները:

Քանի որ սպասքը տեղավորելու հիմնական աշխատանքը կատարում են երեխաները, կրթականվենք խմբերի և աշխատանքը կանենք 5-ական սովորողներով:

Աշխատանքի ընթացքում առանձնացնում ենք գույները ըստ քանակի ,նշում ենք նախ ընդհանուր քանակը, ապա ամենաքիչը և ամենաշատը:

Շատ կարևոր է նաև **թիվը ճանաչելը:**

Այս ուղղությամբ կկազմակերպենք շարժողական խաղեր, ինչպես նաև կօգտագործենք մեզ արդեն ծանոթ հեքիաթներ՝ կհաշվենք հերոսներին:

Խաղերի նկարագրությունը.

Ինքնաշեն TV`

Առաջին դասարանում սեղծեցինք դասարանական TV , որը անվանեցինք ինքնաշեն: «Ինքնաշեն TV» ստեղծում ենք խաղեր տարբեր իրերից: Սկզբում ինքնաշեն TV-ում ստեղծվում էին տարբեր զարգացնող խաղեր, որոնք կզարգացնեին սովորողի միտքը, խոսքը , կօգնեին [քառուսուցմանը](#) և [մաթեմատիկային](#), սակայն ժամանակի հետ սկսեցինք ստեղծել և ուղղվածությունը տանել մաթեմատիկական զարգացնող խաղերի: 5 տարեկանների հետ ստեղծում ենք [մաթեմատիկական խաղեր](#) և սովորում հենց այդ խաղերի շնորհիվ:

- [« Ինքնաշեն TV » #25](#)
- [« Ինքնաշեն TV » #26](#)
- [« Ինքնաշեն TV» # 28](#)

Ինքնաշեն TV

Փետրվարից «Ինքնաշեն TV »-ն դարձավ նաև ընտանեկան նախագիծ: Խաղը ընտրում են իրենք՝ ինչ խաղ կցանկանաք պատրաստել: Նկարում են տեսաֆիլմ՝ սկիզբ, ընթացք, ավարտով: [Պատրաստած խաղը սովորողը բերում է դասարան](#), և ընկերներով խաղում են:

Կրպակ

Սովորողների հետ մեկ օր անցկացրեցինք կրպակում: Կազմակերպեցինք խաղ, որում էլ ավելի ամրապնդվեց սովորողների՝ արդեն իսկ յուրացրած, մաթեմատիկական գիտելիքները: Ուսումնական միջավայրը վերածեցինք կրպակի: Կրպակն ուներ իր առանձին բաժինները, որտեղ յուրաքանչյուր բաժնում վաճառվում էին տարբեր իրեր: Խաղում սովորողների մի մասը վաճառողներն էին, իսկ մյուս մասը՝ գնորդները: Սովորողներն իսկական մետաղադրամներով, ինքնուրույն հաշվելով վճարում էին իրենց գնած իրերի համար:

Մաթեմատիկական առօրյայի մի մաս

Սովորողների հետ օրը սկսում է մաթեմատիկական գիտելիքներ հարստացնելով: Հաշվում, համեմատում ենք մեզ շրջապատող ամեն իր, առարկա: Օրինակ՝ առավոտյան ջրում ենք դասարանի ծաղիկները, հաշվում ենք բաժակները, ափսեները: Ամեն օր, ներկա-բացակա անելիս, հաշվում ենք՝ քանի սովորող կա, քանիսն են բացակա, քանիսը՝ ներկա: Առօրյայում կարող ենք ամեն պահը օգտագործել և վերածել ուսումնական նախագծի: Առավոտյան դպրոց գալուց, կամ լողի գնալիս, հաշվում ենք ծառերը, մեքենաները: Դասարան հասնելուն պես սկսում ենք քննարկել՝ ով քանի ծառ կամ մեքենա է տեսել: [Մեղիագործիք-հեռուստացույցով](#) խաղում ենք մաթեմատիկական խաղեր:

Մաթեմատիկական խնդիրներ՝

[Գունավոր մատիտները](#) մեզ օգնության են հասնում ոչ միայն նկարելիս, այլ նաև հաշվելիս: Նստում ենք սեղանի շուրջ և հերթականությամբ սկսում են հարցնել փոքրիկ խնդիրներ, երբեմն սովորողները պատասխանում են բանավոր, բայց երբ դժվարանում են, սկսում ենք օգտվել մատիտներից: Մաթեմատիկական զարգացնելու և ամրապնդելու համար մեզ նաև օգնության են գալիս ամենամսյա ֆլեշմոբերը: 5-6 տարեկանների հետ մեծ հետաքրքրությամբ քննարկում և լուծում ենք տարբեր ֆլեշմոբյան խնդիրներ, տալիս ենք դրանց հետաքրքիր լուծումներ: Ֆլեշմոբի խնդիրներ քննարկելիս լինում է նաև, որ փոխում ենք խնդրի պահանջը՝ այն դարձնելով ավելի մատչելի այդ պահի կիրառման համար:

Գտիր թիվը՝

Խմբասենյակում թաքցնում ենք թվերը՝ 1-10, ապա սովորողներին հրահանգավորում որոշակի ժամանակահատվածում գտնել և ճիշտ հերթականությամբ, նշված վայրում հավաքել թվերը: Խաղը կարող ենք կատարել և ընդհանուր խմբով, թե փոքրիկ խմբերի բաժանված:

[Թվացատկ](#)

Հատակին փակցնում ենք թվերը խառը դասավորությամբ, դասավանդողի կամ ընկերջ հրահանգով սովորողը ցատկում է այն թվի վրա, որը նշվում է:

Օգտագործվող օնլայն զարգացնող խաղեր.

[Մաթեմատիկական դոմին](#)

[Ուրախ հաշվարկ](#)

[Ներկիր քստ թվերի](#)

Կրտսեր դպրոցականները նաև պետք է տիրապետեն այնպիսի հասկացությունների, ինչպիսիք են. շատ, քիչ, մեծ, փոքր, հավասար, նախորդ, հաջորդ, ամբողջ, մաս... Այս ուղղությամբ մշակել ենք հետևյալ քայլերը՝

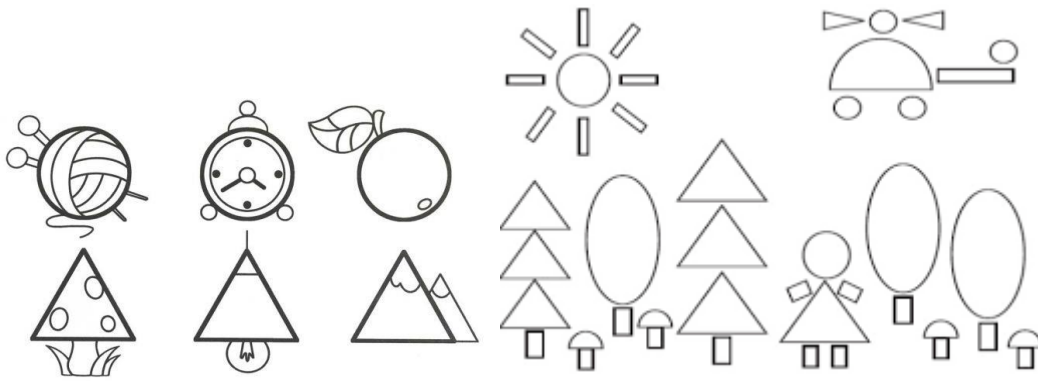
Հորինել հեքիաթ. անհրաժեշտ է, որ հեքիաթը ունենա հասկացություններին ուղղված սցենար: **Կազմակերպել խաղ,** որտեղ, շոշափելիքի զգայարաններն օգտագործելով, կարող ենք ներկայացնել հասկացությունը: Օրինակ. սովորողը փակ աչքերով, շոշափելով առարկան ներկայացնի նրա հատկությունները. մեծ, փոքր, հավասար, մաս, ամբողջ և այլն:

Կազմակերպել ակտիվ խաղեր, որը թույլ կտա տարածական կողմնորոշման զարգացմանը. աջ, ձախ, վերև, ներքև, առաջ, հետ :

Կարևոր է սովորողներին ծանոթացնել հիմնական երկրաչափական պատկերներին:

Նախ և առաջ անհրաժեշտ է երեխային բացատրել թե ինչ է անկյունը և կողմը, ինչու է եռանկյունը (երեք անկյուն) կոչվում հենց եռանկյուն: Դրա համար կարելի է օգտագործել փայտիկներ, լուցկի, ինչպես նաև ամենատարբեր իրեր: Կարելի է նաև սովորական շարֆիկով ստողծել երկրաչափական պատկերները՝ փոփոխելով, օրինակ, նախ պատրաստել շրջան, ապա եռանկյուն, հետո օվալ...: Այսպիսով երեխան կսովորի ստեղծել անկյունը և կողմը, ցանկալի պատկերը ստանալու համար:

Աշխատանքները կարելի է տեղափոխել մեղիադաշտ և ստեղծել զանազան կերպարներ երկրաչափական պատկերներով: Օրինակ հեքիաթի հերոսներին նկարել երկրաչափական պատկերների միջոցով:



Օգտագործվող օնլայն զարգացնող խաղեր.

- [հաշվիք անկյունները](#)
- [այլ խաղեր](#)

Խաղը, ժամանցային երևույթ լինելուց բացի, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Նմանատիպ խաղեր կարելի է կազմակերպել այլ առարկաներից:

2-3-րդ դասարանում կարելի է կիրառել S2S գործիքներով պատրաստված թեստային խաղեր: Օրինակ՝ Quizizz առցանց գործիքը հնարավորություն է տալիս իրականացնելու թեստային ուսուցողական խաղեր: Ինչպես նաև Microsoft Teams հարթակի թեստային բաժնում կարելի է պատրաստել հետաքրքիր, պատկերազարդ, նկարներով և երաժշտությամբ համեմված խաղային ուսուցողական թեստեր, տեղադրել հանձնարարություններ բաժնում և կիրառել: Այսպիսի խաղային թեստերը պարունակում են ուսումնական նյութի մեծ պաշար, մոտիվացնող են և արդիական :

3.1 Ծիսական խաղերը ուսումնական գործընթացի բաղկացուցիչ

Հին Հայաստանում երեխաները դաստիարակվել են հիմնականում ընտանիքում, նաև աշխատանքի ընթացքում, դաստիարակչական նշանակություն են ունեցել հրապարակային հանդիսությունները, ծեսերը, մարզական խաղերը, ավանդույթները:

Հելլինիզմի շրջանում բացվել են աշխարհիկ ու պետական դպրոցներ, որտեղ երեխաներն ստացել են մտավոր և ռազմաֆիզիկական դաստիարակություն:

Օրհասական խաղերի, ծիսական գործողությունների միջոցով սանը ծանոթանում է ազգային մշակութային այլ դաշտի հետ, որտեղ միասին ներկայանում են խաղը, երգը, պարը, ծիսական գործողությունները:

Դեռ հնագույն ժամանակներից հայերն իրենց ու իրենց երեխաների զվարճանալու ու նաև մարզվելու համար կազմակերպել են բազմազան խաղեր: Այդ խաղերից շատերը զարգացրել են մանուկների ֆիզիկական ուժը, նշանառությունը, ճարպկությունը, արագ կողմնորոշվելու ու որոշում ընդունելու կարողությունը: Հետաքրքիր է, որ նաև հին Հայաստանում տղաները և աղջիկները խաղում էին միասին. այսինքն տարանջատում չկար:

Հայ ժողովրդական խաղերի շարքում առանձին տեղ են գրավում գոտեմարտերը՝ գյուլաշ, կոխ, քյուշտիկ, ուջա, յարխուշտա և այլն: Այս բոլոր խաղերը որոշ չափով նման են ժամանակակից ըմբշամարտին: Գոտեմարտերը տարածված են եղել թե Արևելյան Հայստանում, թե Արևմտյանում: Ուշագրավ է, որ այսօր Թուրքիայում ըմբշամարտը ներկայացվում է որպես ազգային մարզաձև և համարվում է միջին ասիական ժառանգություն: Նույն այս մարզաձևի հետ են կապված թրքական բազմաթիվ առասպելներ: Սակայն այս մարզաձևը շատ տարածված էր նաև հայաբնակ գյուղերում և քաղաքներում, օրինակ՝ Խարբերդում, և հնարավոր է, որ թուրքերը նաև սա են մեզնից գողացել: Ըմբշամարտի նշանակությունը հայկական Հին Հայկական Խաղեր 2 հասարակության մեջ ցույց տալու համար բերենք մի օրինակ: Արևմտյան Հայստանի հայաբնակ գյուղերի աղաները իրենց միջև մրցակցությունը հարթելու համար մենամարտ էին կազմակերպում էին երկու տարբեր գյուղերի լավագույն ըմբիշների միջև և միշտ երկու ըմբիշներն էլ հայեր էին լինում: Ըմբշամարտը տեղի էր ունենում հոծ բազմության, քիւրտ աղաների և ոստիկանների ներկայությամբ: Գոտեմարտերից հետաքրքիր է հարսանեկան կոխը: Հնում փեսայի տուն հասնելուն պես տղայի ծնողները կեղծ կոխ են բռնել: Գոտեմարտի նպատակն այն էր, որ կինը տապալեր ամուսնուն ու հպատակություն պահանջեր, իսկ ամուսինն էլ պարտավոր էր հնազանդվել: Իսկ ռազմական խաղերից է, օրինակ «Յոթ քար»-ը, որը մենք այսօր խաղալու ենք: Յոթ քար երեխաները խաղացել են թշնամու կոտորված

վահանների կտորներով և նրանց նպատակն է եղել՝ անպայման կառուցել քանդված յոթ քարերը՝ այսինքն, ամրոցը և թշնամուն քշել սեփական տարածքից: (Խաղի կանոնները մանրամասն կբացատրենք խաղալու ընթացում:) Կան նաև մի շարք խաղեր, որոնք սովետական տարիներին են դարձել բոլորիս շատ հարազատ: Օրինակ բոլորս գիտենք Գործնագործ կամ Բաղերի որսորդ խաղը: Հետաքրքիր է, որ այս խաղի ամենատարածված անունը Գործնագործն է և այն ոչ թե հայերեն է, այլ ռուսերեն և ճիշտ ձևն է “Торж за торж”, որը թարգմանաբար նշանակում է «քաղաքը քաղաքի համար»: Միրված խաղ էր նաև Աղջիկ փախցնոցին: Կարծում եմ շատերս եք ձեր բակերում խաղացել այս խաղը: Աղջիկ փախցնոցին ցույց էր տալիս, թե բակում ով ում է հավանում, ու կային աղջիկներ ու տղաներ, ում գոռով էին ընտրում:

Մի քանի օրինակ ազգային ծիսկան խաղերից

- [Մամի-մամի](#)
- [Ծիսական տարոսիկներ](#)
- [Համբարձում է](#)
- [Զվախաղ](#)

Այսպիսով ծիսական խաղերը ուսումնասիրելով կարելի է վերջիններս դասել դիդակտիկ խաղերի շարքին, որոնց բնորոշ են հետևյալ առանձնահատկությունները.

- Դիդակտիկ խաղերն ունեն ուսուցանող հստակ նպատակ և խնդիրներ
- Դիդակտիկ խաղերը զարգացնող և դաստիարակող բնույթի են, ուսուցման խնդիրների հետ միատեղ լուծվում են երեխայի դաստիարակության և զարգացման խնդիրները
- Դիդակտիկ խաղերը նպատակաուղղված և կազմակերպված բնույթի են, ինչը հնարավորություն է տալիս պլանավորելու խաղային ուսուցման գործընթացը
- Խաղային ուսուցման արդյունքները ենթակա են գնահատման և վերահսկման
- Դիդակտիկ խաղերը նախադպրոցականի համար աշխարհճանաչման միջոց են:

Ծեսը և մաթեմատիկան՝

Ծեսերի ժամանակ նույնպես մաթեմատիկական գործունեություն է կիրառվում: Հացթխիկի ժամանակ հաշվում ենք՝ քանի գունդ ունենք, քանիսը թխեցինք, քանիսը կերանք: [Թթուղրիկի](#) ժամանակ [հաշվում ենք](#)՝ որ բանջարեղենից քանի հատ կա, համեմատում ենք շատ,քիչ բանջարեղենները , մեծ,փոքրը, որ գազարն է երկար, որը՝ կարճ:

Եզրակացություն

Այսպիսով, ուսումնասիրելով գիտական գրականություն և իրականացնելով գործնական աշխատանքներ, եկանք հետևյալ եզրակացությունների.

- Ըստ Էլկոնինի խաղը պատմական ծագում ունի, այն առաջ է եկել պատմական զարգացման որոշակի փուլում, երբ դրվել է մեծերի աշխարհի և երեխայի աշխարհի բաժանման հիմքը, որի արդյունքում երեխաները դուրս են մղվել աշխատանքի պրոցեսից: Խաղը հենց այն գործունեությունն է, որում երեխան սկզբում էմոցիոնալ, իսկ հետո ինտելեկտուալ ձևով յուրացնում է մարդկային հարաբերությունների ողջ համակարգը:

- Խաղը նպաստում է երեխայի շփման, հաղորդակցման ունակությունների զարգացմանը, կամային վարքի ձևավորմանը, ինքնահսկման, ստեղծագործական երևակայության, պահանջունքադրդապատճառային ոլորտի ձևավորմանը, կամային հիշողության զարգացմանը:

- Ծիսական խաղերը և ծիսական գործողությունները նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության յուրահատուկ մի միջոց են, որոնք նպաստում են անձի համակողմանի և ներդաշնակ զարգացմանը, ձևավորում էթնիկական մտածողություն և հարստացնում երեխայի աշխարհայացքը:

- Ծիսական խաղերի, ծիսական գործողությունների միջոցով սանը ծանոթանում է ազգային մշակութային այլ դաշտի հետ, որտեղ միասին ներկայանում են խաղը, երգը, պարը, ծիսական գործողությունները:

- Այսպիսով, խաղերը դասապրոցեսում ներառվում են ոչ միայն դասերը հետաքրքիր ու մատչելի դարձնելու համար: Դրանք ընձեռում են հասակակիցների հետ շփման այնպիսի հնարավորություն, որի արդյունքում սովորողը ձեռք է բերում ինքնուրույնություն, որոշակի հմտություններ, համագործակցության և փոխօգնության պահանջ: Ձևավորվում են վարքի նորմեր: Խաղի շնորհիվ ակտիվանում է սովորողի հուզական աշխարհը, զարգանում է երևակայությունը: Խաղը մարդու գործունեության հիմնական տեսակներից է և ունի դաստիարակչական, ուսուցանող բնույթ:

Օգտագործված գրականության ցանկ

- [Անհատական ուսումնական բլոգ](#)
- [Օւեսերի լարորատորիա](#)
- Психология развития <http://www.dictour.ru/plif-1.html>
- Е.О. Смирнова "Типология игры в зарубежной и отечественной психологии"
http://psyjournals.ru/files/75350/jmfp_2014_4_n1_Smirnova.pdf
- Հին հայկական խաղեր <http://www.hayasa.be/Files/ArmGames.pdf>
- «Նախաշավիղ» 4.2017
- Սերոբ Խաչատրյան «Ուսուցման արդյունավետ հնարներ», Երևան, Ֆրիդրիխ Էբերտ հիմնադրամ, Հայաստան 2020