

«Էդիթ Պրինտ» հրատարակչություն

Ավարտական հետազոտական աշխատանք

Թեմա` << *Խաղային տեխնոլոգիաներ* >>

Հաստատություն` Աշտարակ համանքի Օշականի թիվ 9 Գայանե մ/մ

Դաստիարակ` Հռիփսիմե Հայրապետյան

Ղեկավար` Ժաննա Ավետիսյան

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն _____ 2

Նպատակը _____ 3

Խնդիրները _____ 3

Գլուխ 1 Խաղ _____ 4

1.1 Խաղային տեխնոլոգիա _____ 5

1.2 Տարիքային զարգացում կամ ներառված է <<ռիսկի խմբում>> _____ 6

1.3 Խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունները _____ 7

1.4 Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքը _____ 10

1.5 Խաղային տեխնոլոգիայի առավելությունները _____ 12

1.6 Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը _____ 12

1.7 Խաղային տեխնոլոգիաների բաղադրիչները _____ 13

Գլուխ 2 Խաղային գործունեության կազմակերպման պահանջները _____ 14

2.1 Ուսումնական խաղերի տեսակները _____ 14

2.2 Խաղային տեխնոլոգիաները, որոնք ուղղված են ուշադրության զարգացմանը _____ 15

2.3 Խաղային տեխնոլոգիայի հայեցակարգային հիմքերը _____ 16

2.4 Խաղը որպես նախադպրոցական հաստատության հիմք _____ 17

2.5 Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիա _____ 18

2.6 Խաղային տեխնոլոգիաները նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում _____ 21

Եզրակացություն _____ 23

Գրականության ցանկ _____ 24

Ներածություն

Երեխայի զարգացման գործում հսկայական է նրա առաջատար գործունեության՝ խաղի դերը: Մանկության շրջանում խաղը մեծ նշանակություն ունի երեխայի անհատականության ձևավորման համար: Այն ինքնաճանաչման և ինքնագնահատման ասպարեզ է և ապահովում է ազատություն, իրերին և գործողություններին տիրապետելու զգացում, ինչպես նաև հող է նախապատրաստում երեխաների հասակական փոխհարաբերությունների զարգացման համար:

Խաղի ծագման, էության, երեխաների կյանքում նրա տեղի և նշանակության, խաղի առավել արդյունավետ օգտագործման ր այն շատ ուրիշ հարցեր՝ կապված խաղի պրոբլեմի հետ, հետաքրքրել ու շարունակում է հետաքրքրել փիլիսոփաներին, պատմաբաններին, հոգեբաններին, մանկավարժներին: Մեծահասակների, ինչպես նաև երեխաների համար հասարակության մեջ լիարժեք տեղ գտնելու համար կարևոր դեր է խաղում խոսքը: Խոսքի զարգացումը նպաստում է տրամաբանելուն, գեղագիտական ընկալումը զարգացնելուն, ինչպես նաև հաղորդակցվելուն: Երեխայի համար խոսքը ամենակարևոր գործոնն է: Խոսքի զարգացումը նախադպրոցական տարիքում տեղի է ունենում մտածողության հետ համընթաց:

Գոյություն ունեն խոսքի զարգացման բազմաթիվ եղանակներ, որը նպաստում է երեխայի զարգացմանը՝ առհասարակ, խոսք, հոգեկան և ֆիզիկական վիճակ: Այն հանդիսանում է անհատի վարքի և խոսքի ձևավորման, որպես անհատ՝ դեռ վաղ մանկության շրջանում: Հատկապես կարևոր է, թե երեխան ինչ դեր է վերցնում իր վրա խաղի ընթացքում: Խաղը դիտարկվում է որպես առաջատար գործունեություն ոչ այն պատճառով, որ այն երեխայի կրանքում մեծ տեղ է գրավում, այլ որովհետև խաղի ընթացքում երեխայի հոգեկան աշխարհում տեղի են ունենում գլխավոր փոփոխությունները, զարգանում են հոգեկան այն գործընթացները, որոնք անհրաժեշտ են զարգացման նոր, առավել բարձր, աստիճանի անցնելու համար:

Խաղալով երեխան անընդհատ ձգտում է գնալ առաջ, նրա մոտ միառժամանակ աշխատում են ենթագիտակցությունը, խելքը և երևակայությունը:

Խաղի կարևոր յուրահատկություններից է և այն, որ խաղային գործունեությունը, կերպարը և խոսքը հանդես են գալիս միասնական, կապակցված ձևով: Ընդվորում, սա խաղի ոչ թե արտաքին հատկությունն է, այլ նր բուն էությունը:

Նպատակը

1. Երեխայի ստեղծագործական երևակայության զարգացում
2. Նախաձեռնելու, համախմբված աշխատելու հմտությունների ձեռքբերում
3. Աշխատասիրության, պատասխանատվության, ուշադրության դրսևորում
4. Տեսածի, լսածի վերաբերյալ խոսելու կարողություն
5. Իրավիճակը շտկելու կարողություն

Խնդիրները

1. Ինքնարտահայտվելու կարողության զարգացում
2. Ազատ, անկաշկանդ շփում հասակակիցների և մեծերի հետ
3. Գեղագիտական ճաշակի զարգացում
4. Բարդությունից ազատագրում

Գլուխ 1 Խաղ

Խաղը մանկության պարտադիր ուղեկիցն է: Այն ի հայտ է գալիս որոշակի տարիքային փուլում բոլոր, կամ գրեթե բոլոր երեխաների մոտ: Խաղի թվացող նման մշտականությունն էին սնում տարբեր նատուրալիստական տեսություններ, համաձայն որոնց խաղը ինքնուրույն բնագոյ է կամ այլ բնագոյների դրսևորման ձև:

Խաղը երեխաների ճանաչողական հնարավորությունների ընդլայնման հատուկ գործոն է: Այստեղ առաջին պլանում դրված են էմոցիոնալ ապրոիմները, իրականության ոլորտների զգացմունքային, կերպարային յուրացումը:

Երեխաների խաղը աչքի է ընկնում, որոշակի առանձնահատկություններով: Նրանցից հիմնականը այն է, որ խաղը երեխաների կողմից շրջապատող կյանքի ` մեծերի գործողությունների, գործունեության, նրանց փոխհարաբերությունների արտացոլումն է, ընդվորում, այնպիսի պայմաններում, որոնք ստեղծվում են երեխաների երևակայությամբ: Խմբասենյակը, խաղասենյակը ստանում են է այն նշանակությունը, որը թելադրում է խաղի մտահաղացմամբ, բովանդակությամբ:

Խաղը իրենից ներկայացնում է նախադարձական հասարակական կյանքի յուրահատուկ ձևը, այստեղ երեխաները իրենց հայեցողությամբ միավորում են, ինքնուրույն իրագործում են իրենց մտահաղացումները: Խաղը գրավում է երեխային, ուրախություն պատճառում, առաջացնում է նրա հետաքրքրությունները կյանքի սպավորությունները ստեղծագործորեն արտացոլելու գործում:

Մանկական անձնավորության զարգացման վրա էական ազդեցություն է գործում խաղի բովանդակությունը, դրա համար պետք է երեխաներին հրահրել, որպեսզի նրանք իրենց խաղերում արացոլն կյանքի և շրջապատող իրականության դրական կողմերը:

Մեծ է խաղի դերը բարոյական զգացումներ և սովորություններ դաստիարակելու, կոլեկտիվիզմի զարգացման, լավի և վատի մասին պատկերացումների ձևավորման, բնավորության կամային գծերի կազմավորման և երեխայի աշխատանքի նախապատրաստելու գործում:

Նախադպրոցական տարիքում ի հայտ են գալիս հատկ պահանջմունքներ, անիրագործելի մղումներ ու երազանքներ, որոնք չափազանց կարևոր են երեխայի ընդհանուր զարգացման առումով:

Խաղը երեաների ճանաչողական հնարավորությունների ընդլայնման հատուկ գործոնն է:

1.1 Խաղային տեխնոլոգիա

Նախադպրոցական տարիքում երեխայի համար աշխարհը ճանաչելու հիմնական միջոցը խաղն է, որը թույլ է տալիս ձևավորել առաջնային գիտելիքներ առարկաների և երևույթների հատկությունների մասին և հետևողականորեն ընդլայնել դրանք, տիրապետել սոցիալական փոխազդեցության սկզբունքներին և գտնել բնական տաղանդները արտահայտելու ուղիներ: Խաղային կրթական տեխնոլոգիան նախադպրոցական ուսումնական հաստատությունում թույլ է տալիս որակապես դիվերսիֆիկացնել ուսումնական գործընթացը, օգնել դաստիարակներին տիրապետել ծրագրի բովանդակության առաջնահերթ կամ բարդ բաղադրիչներին, բարձրացնել ճանաչողական մոտիվացիայի մակարդակը, ստեղծել արդյունավետ համագործակցության մթնոլորտ:

Խաղային մանկավարժությունը նախատեսում է կրթահամարիլի մի մասի լուսաբանում հատկությունների դասակարգման տվյալների ընդհանրացման, ֆիզիկական որակների պատրաստման ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանն ուղղված վարժությունների և խաղերի հաջորդական ընդգրկման միջոցով:

Նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցումը խաղի մեջ կազմակերպելիս պետք է գերակցի դիդակտիկ, այլ ոչ թե ժամանցային բաղադրիչները, ինչ պահանջում է սցենարի մշակումների և առարկայական բովանդակության մանրակրկիտ նախնական նախապատրաստում: Խաղի տեխնոլոգիան ապահովում է երեխաների հոգեֆիզիոլոգիական զարգացումը, ուստի այն թույլ է տալիս արդյունավետ փոխազդեցություն խնդիր ունեցող երեխաների մոտ:

1.2 Տարիքային զարգացում կամ ներառված է <<ռիսկի խմբում>>

Խաղի տեխնոլոգիան պետք է համապատասխանի մանկապարտեզում ուսումնական գործ

Ընթացում խաղային իրավիճակների օգտագործման հոգեբանորեն հիմնավորված պահանջներին՝ երեխային հնարավորություն տալ ստեղծելով ստանձնել խաղային իրավիճակում գործող կերպարի դերը: Դաստիարակի և երախայի համատեղ գործունեության նման կազմակերպումը միջոց է, որը վերաստեղծում է խաղի որոժ տարրեր և օգնում է հաղթաարել այն բացը, որը առաջանում է առաջատար խաղից կրթական գործունեության անցնելիս:

Խաղը երեխայի առաջատար գործունեությունն է: Խաղի ընթացքում նա զարգանում է որպես անձ: Նրա մեջ ձևավորվում են հոգեբանության այն կողմերն, որոնցից հետագայում կախված կլինի նրա սոցիալական պրակտիկայի հաճողությունը: Խաղը փորձադաշտ է երեխաների սոցիալական թեստերի համար, այսինքն՝ այն թուստերը, որոնք երեխաները ընտրում են ինքնաքննության համար և որոնց ընթացքում նրանք տիրապետում են խաղի ընթացքում ծագող միջանձնային հարաբերությունների խնդիրները լուծելու ուղղիներին: Խաղը հիմք է ստեղծում նոր առաջատար գործունեության համար՝ կրթական: Հետևաբար, մանկավարժական պրակտիկայի ամենակարևոր խնդիրը նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում հատուկ տարածքի օպտիմալացումը ու կազմակերպումն է նախադպրոցական տարիքի խաղային գործունեության ակտիվացման, ընդլայնման և հարստացման համար:

1.3 Խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունները

Աշխատանք և խաղ, կրթական գործունեություն և խաղ, կենցաղային առօրյա գործունեություն՝ կապված ռեժիմի և խաղի իրականացման հետ: Մանկավարժների կողմից աշխատանքներում օգտագործվող խաղային տեխնոլոգիաների կարևոր առանձնահատկությունն ան է, որ խաղային խաղային պահերը ներթափանցում են երեխաների գործունեության բոլոր տեսակների մեջ՝ աշխատանք և խաղ, կրթական գործունեություն և խաղ, ռեժիմի իրականացման հետ կապված ամենօրյա տնային գործունեություն:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ գործողություններում երեխաների մոտ զարգանում են մտավոր գործընթացները: Խաղային տեխնոլոգիաներ, որոնք ուղղված են ընկալման զարգացմանը:

Խաղային տեխնոլոգիաները օգնում են հիշողության զարգացմանը, որը ինչպես և ուշադրությունը աստիճանաբար դառնում է կամավոր: Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են երեխայի մտածողության զարգացմանը: Ինչպես գիտենք երեխայի մտածողության զարգացումը տեղի է ունենում մտածողության երեք հիմնական ձևերին՝ տիրապետելիս՝ տեսողական – արդյունավետ, տեսողական – փոխաբերական և տրամաբանական:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ զարգանում են երեխայի ստեղծագործական ունակությունները: Այդ թվում՝ մենք խոսում ենք ստեղծագործական մտածողության և երևակայության զարգացման մասին: Խաղի տեխնոլոգիայի և մեթոդների օգտագործումը՝ ստանդարտ, խնդրահարույց իրավիճակներում, որոնք պահանջում են լուծումների ընտրություն մի շարք այլընտրանքներից, երեխաներին երեխաներին զարգացնում են ձկուն, օրիգինալ մտածողություն:

Տարբեր նպատակային կողմնորոշումների խաղային տեխնոլոգիաների համալիր օգտագործումը օգնում է երեխային նախապատրաստել դպրոցին: Այսպիսով խաղային

տեխնոլոգիաները սերտորեն կապված են մանկապարտեզի դաստիարակչական և կրթական աշխատանքի և դրա հիմնական խնդիրների լուծման բոլոր ասպեկտների հետ:

Մանկավարժական գործընթացում օգտագործելով ժողովրդական խաղեր՝ դաստիարակը ոչ միայն իրականացնում է խաղային տեխնոլոգիաների կրթական ր զարգացման գործընթացներ, այլև տարբեր կրթական գործառույթներ: Նրանք միաժամանակ երեխային ծանոթացնում են ժողովրդական մշակույթի հետ: Մա մանկապարտեզի կրթական ծրագրի տարածաշրջանային բաղադրիչներ կարևոր ոլորտ է, որը դեռևս փերզարգացած է :

Որոշ ժամանակակից կրթական ծրագրեր առաջարկում են ժողովրդական խաղերն օգտագործել որպես երեխաների վարքագծի մանկավարժական ուղղման միջոց:

Թատերական ր խաղայն գործունեությունը հարստացնում է երեխաներին ընդհանրապես նոր տպավորություններով, գիտելիքներով, հմտություններով, զարգացնում հետաքրքրությունը գրականության, թատրոնի նկատմամբ, ձևավորում երկխոսական, հուզականորեն հարուստ խոսք, ակտիվացնում բառապաշարը, նպաստում յուրաքանչյուր երեխայի բարոյական և գեղագիտական դաստիարակությանը:

Խոսելով ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների մասին՝ պետք է հատկապես նշել В. Р. Никитин-ի զագացման խաղերի տեխնոլոգիան: Այն բաղկացած է մի շարք կրթական խաղերի, որոնք իրենց ամբողջ բազմազանությամբ հիմնված են ընդհանուր գաղափարի վրա և ունեն բնորոշ հատկություններ: Երեխաները խաղում են գնդակներով, ընկոյգներով, խցաններով, կոճակներով, ձողերով և այլն:

Առարկայական զարգացման խաղերը կազմում են շինարարական, աշխատանքային և տեխնիկական խաղերի հիմքը և անմիջականորեն կապված են հետախուզության հետ:

Օգտագործելով Никитин-ի զարգացման խաղերի տեխնոլոգիաները, մանկավարժին հաջողվում է համատեղել ուսուցման հիմնական սկզբունքներից մեկը պարզից մինչև բարդը՝ ստեղծագործական գործունեության շատ կարևոր սկզբունքով, անկախ իր կարողություններից, երբ երբ երեխան կարող է բարձրանալ <<առաստաղ>> նրա հնարավորություններից:

Խաղում ուսուցիչը լուծում է միանգամից մի քանի խնդիրներ՝ կապված ստեղծագործական ունակությունների զարգացման հետ: Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաները սերտորեն միահյուսված են ծնրի վրա հիմնված ուսուցման տեխնոլոգիաներին, որոնք առաջարկում են կրթական գործընթացի այնպիսի կազմակերպում, որը ենթադրում է մանկավարժի կողմից խնդրահարույց իրավիճակների ստեղծում և դրանք լուծելու երեխաների ակտիվ անկախ գործունեություն, որի արդյունքում կա մասնագիտական գիտելիքների հմտությունների, կարողությունների զարգացման ստեղծագործական տիրապետում:

Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը անկախ գործունեության մեթոդների յուրացման ձեռքբերումն է, երեխաների ճանաչողական և ստեղծագործական ունակությունների զարգացումը:

Ժամանակակից խաղային տեխնոլոգիաների առավել համապատասխան ուղղություններից մեկը տեղեկատվական համակարգչային տեխնոլոգիան է: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաները զգալիորեն ընդլանում են ծնողների, մանկավարժների և վաղ մանկության մանկավարժների կարողությունները, որոնք ՏՀՏ մանկավարժներն օգտագործում են խաղի միջոցով:

Նախադպրոցական տարիքի խաղային գործունեության ընթացքում, հարստացված համակարգչային միջոցներով առաջանում են մտավոր նորագոյացություններ: Տեսական մտածողություն, զարգացած երևակայություն, գործողության արդյունքը տեսնելու ունակություն, մտածողության որակներ և այլն: Ինչը հազեցնում է երեխաների ստեղծագործական ունակությունները:

Ժամանակակից համակարգչի օգտագործման հնարավորությունները թույլ են տալիս երեխայի կարողությունների զարգացման առավել ամբողջական և հաջող իրականացում: ՏՀՏ-ն թույլ է տալիս զարգացնել մտավոր, ստեղծագործական, ունակությունները, ինքնուրույն նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու ունակություն: ՏՀՏ-ն հնարավորություն է տալիս մանկավարժին ներդնել երեխայի անհատականության հարստացման զարգացման ներուժը:

Ժամանակակից խաղային տեղնությունները ընդգրկում են նախադպրոցական տարիքի երեխաների կարողությունների զարգացման լայն շրջանակ՝ ապահովելով նյութի ուսուցման արդյունավետությունը: Անուամենայնիվ, պետք է նշել, որ խաղային տեխնոլոգիաների նման ազդեցությունը երեխայի վրա հասնում է մանկավարժության և հոգեբանության ձեռքբերումների համալիր կիրառման միջոցով:

1.4 Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքը

Խաղային տեղնության կառուված է որպես ամբողջական կրթություն՝ ընդգրկելով կրթական գործընթացի որոշակի հատված և միավորված ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժեյով, բնավորությամբ, խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնութագրական հատկություններ ընդգրկելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակություն: որոճակի չափանիշներին համապատասխան օբյեկտների ընդհանրացման խաղերի խմբեր, որոնց ընթացքում նախադպրոցական տարիքի երեխաները զարգացնում են իրականը անիրականից տարբերելու ունակությունը: Խաղերի խմբեր, որոնք զարգացնում են ինքնատիրապետման ունակություն, բառի արագ արձագանք, հնչյունաբանական լսողություն, հնարամտություն և այլն:

Խաղային տեղնությունների կազմումը առանձին խաղերից և տարրերից, յուրաքանչյուր մանկավարժի մտահոգությունն է: Խաղի տեսքով սովորելը կարող է և պետք է լինի հետաքրքիր, զվարճալի և ոչ զվարճալի: Այս մոտեցումն իրականացնելու համար անհրաժեշտ է, որ նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման համար մշակված կրթական տեխնոլոգիաները պարունակեն հստակ առաջադեմ և քայլ առ քայլ նկարագրված խաղային առաջադրանքների համակարգ և տարբեր խաղեր, որպեսզի, օգտագործելով այս համակարգը, ուսուցիչը վստահ լինի, որ արդյունքում նա կստանա ձուլման երաշխավորված մակարդակ, այս կամ այն առարկայի բովանդակության երեխան:

Իհարկե, երեխայի ձեռքբերումների այս մակարդակը պետք է ախտորոժվի, և դաստիարակի կիրառավ տեխնոլոգիան պետք է ապահովի այս ախտորոժումը համապատասխան նյութերով:

Կրթական գործընթացում, խաղային տեխնոլոգիաներում դաստիարակը պետք է ունենա բարերարություն, կարողանա տրամադրել հուզական աջակցություն, ստեղծել ուրախ միջավայր, խրախուսել երեխայի ցանկացած հայտնագործություն և երևակայություն: Խաղային տեխնոլոգիաները կարող են ուղղվել նաև ուշադրության զարգացմանը: Նախադպրոցական տարիքում ուշադրության աստիճակական անցում է կատարվում: Խաղը պարունակում է երևակայական գործունեության մեջ երեխայի անգիտակից կամ ենթագիտակցական մղումներն ու կարիքները բավարարելու հնարավորություն: Խաղը թույլ է տալիս ձեռք բերել ներքին ազատություն, իմպրովիզացիայի, կրթվող երեխայի վարքի ազատության և խաղի գործունեության մասնակիցների գործողությունները կարգավորող: նախադպրոցական տարիքի երեխան աստիճանաբար սկսում է տիրապետել խոսքին՝ մարդկային հաղորդակցման, շփման և հասարակական փորձի յուրացման այդ հզոր միջոցին:

Նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար խաղը առաջատար գործունեություն է:

Հոգեբանները խաղը համարում են նախադպրոցական տարիքում որպես գործունեություն, որը որոշում է երեխայի մտավոր զարգացումը, որպես առաջատար գործունեություն, որի ընթացքում առաջանում են մտավոր նորագոյացություններ:

Խաղի տեխնոլոգիաները, որոնք ուղղված են ընկալման զարգացմանը, բաղկացած են նրանում, որ դաստիարակը կազմակերպում է օրինակ <<Ինչ է գլորվում>> խաղային իրավիճակը և օգտագործում է այն <<Մաթեմատիկայի ներածություն>> կրթական գործունեության մեջ՝ <<շրջան>>, <<քառակուսի>> հասկացությունները սովորեցնելու և համախմբելու համար:

1.5 Խաղային տեխնոլոգիայի առավելությունները

Խաղը մոտիվացնում, խթանում և ակտիվացնում է երեխաների ճանաչողական գործընթացը՝ ուշադրություն, ընկալում, մտածողություն, անգիր և երևակայություն:

Խաղը ստանալով ձեռք բերված գիտելիքները, մեծացնում է նրանց ուժը: Հիմնական առավելություններից մեկը ուսումնասիրվող օբյեկտի նկատմամբ մեծ հետաքրքրությունն է խմբի գրեթե բոլոր երեխաների մոտ: Խաղի միջոցով ուսուցման մեջ օգտագործվում է կարճաժամկետ հեռանկար: Խաղը թույլ է տալիս ներդաշնակորեն համատեղել գիտելիքների հուզական և տրամաբանական յուրացումը, որի շնորհիվ երեխաները ստանում են ուժեղ, գիտակից և զգացված գիտելիքներ:

1.6 Խաղային տեխնոլոգիայի նպատակը

Մի փոխեք երեխային և մի նորոգեք նրան: Մի սովորեցրեք նրան հատուկ վարքային հմտություններ, այլ հնարավորություն տվեք նրան խաղի մեջ <<ապրել>> այն իրավիչակները, որոնք նրան հուզում են մեծահասակի ամբողջ ուշադրությամբ և կարեկցանքով:

1. Խաղի կարևորությունը ծնողներին բացատրելու անհրաժեշտությունը:
2. Ապահով տարածք խաղալու համար:
3. Համապատասխան զարգացնող առարկայական միջավայրի առկայությունը, որը աջակցում է խաղին:
4. Երեխաների ազատ ժամանակը չպետք է կոշտ ծրագրավորի, դաստիարակը պետք է դիտարկի երեխաներին, հասկանա նրանց խաղային պլանները, փորձառույթները: Նա պետք է շահի երեխաների վստահությունը, կապ հաստատի նրանց հետ: Դրան հեշտությամբ կարելի է հասնել, եթե դաստիարակը լրջորեն վերաբերվի խաղն, անկեղծ հետաքրքրությամբ առանց վիրավորական ամենաթողության:

1.7 Խաղային տեխնոլոգիաների բաղադրիչները

1. Մոտիվացիոն
2. Կողմնորոճում-թիրախ

3. Բովանդակային-գործառնական
4. Արժեքային-կամային
5. Գնահատված

Խաղային տեխնոլոգիաների հիմնական բաղադրիչը դաստիարակի և երեխայի միջև ուղղակի համագործակցված հաղորդակցումն է:

Գլուխ 2

Խաղային գործունեության կազմակերպման
պահանջները

Խաղային ընտրությունը կախված է կրթական խնդիրներից, որոնք պահանջում են դրանց լուծում, բայց պետք է գործոն որպես երեխաների հետաքրքրությունների և կարիքների բավարարման միջոց, խաղի առաջարկ, ստեղծվում է խաղային խնդիր, որի լուծման համար առաջարկվում են տարբեր խաղային առաջադրանքներ՝ գործողության կանոններ և տեխնիկա: Խաղի բացատրություն, ակիրճ, միայն այն բանից հետո, երբ առաջացել է խաղի նկատմամբ երեխաների հետաքրքրությունը Խաղային սարքավորումները պետք է հնարավորինս համապատասխանի խաղի բովանդակությանը և առարկայական խաղային միջավայրին ներկայացվող բոլոր պահանջներին համաձայն: Խաղի իրավիճակի զարգացումը հիմնված է սկզբունքների վրա ցանկացած ձևի հարկադրանքի բացակայություն, երբ երեխաներ խաղում են խաղի դինամիկայի առկայությունը, խաղային գործունեության միջև: Խաղի ավարտը, արդյունքների վերլուծությունը պետք է ուղղված լինի իրական կյանքում գործնական կիրառմանը:

2.1 Ուսումնական խաղերի տեսակները

Ըստ գործունեության տեսակի՝ շարժիչ, ինտելեկտուալ, հոգեբանական և այլն:

Մանկավարժական գործընթացի բնույթով՝ կրթական, ուսուցողական, ճանաչողական, զարգացնող, ստեղծագործական:

Խաղի տեխնիկայի բնույթով՝ խաղերի կանոններով, հետ խաղեր, խաղի ընթացքում սահմանված կանոնների սոցիալականացում, տրամաբանական և այլն:

Խաղատեխնիկայի համար՝ աշխատասեղան, համակարգիչ, թաթերական, դերային, ռեժիսորական և այլն:

Խաղի տեխնոլոգիան ներառում է

1. Խաղի ուսուցում
2. Պատմություն-դերային խաղեր
3. Թատերական խաղեր

Աշխատանքի մեջ խաղային տեխնոլոգիաների օգտագործումը կարող է բարելավել խոսքի խանգարումներ ունեցող երեխաների ուսուցման հաջողությունը:

1. Խաղային տեխնոլոգիաներ՝ ուղղված նուրբ շարժից հմտությունների զարգացմանը:
2. Խաղային տեխնոլոգիաներ՝ որոնք ուղղված են հոդակապային շարժիչ հմտությունների զարգացմանը:
3. Խաղային տեխնոլոգիաներ՝ ուղղված շնչառության և ձայնային զարգացմանը:
4. Այսպիսով խաղային տեխնոլոգիաները սերտորեն կապված են մանկապարտեզի կրթական և կրթական աշխատանքի բոլոր ասպեկտների և նրա հիմնական խնդիրների լուծման հետ
5. Խաղը, ինչը կարող է ավելի բովանդակալից լինել երեխայի համար: Սա ուրախություն է, գիտելիք և ստեղծագործություն: Սրա համար է երեխան գնում մանկապարտեզ

2.2 Խաղային տեխնոլոգիաները, որոնք ուղղված են ուշադրության զարգացմանը

Խաղի ժամանակ ուշադրությունը ներառում է առաջադրանքի վրա կենտրոնանալու ունակությունը, նույնիսկ եթե այն շատ հետաքրքիր չէ, բայց դաստիարակը դա սովորեցնում է երեխաներին՝ կրկին օգտագործելոց խաղային տեխնիկա: Օրինակ՝ «Մաթեմատիկայի ներածություն» կրթական գործունեության ընթացքում դաստիարակը օգտագործում է «Գտիր նույնը» խաղային իրավիճակը: «Ծանոթացում շրջապատին» կրթական գործունեության ընթացքում դաստիարակը օգտագործում է «ԳՏիր սխալը» խաղային իրավիճակը:

Խաղային տեխնոլոգիաներն օհնում են հիշողության զարգացմանը, որը ինչպես և ուշադրություն, աստիճանաբար դառնում է կամավոր: Դաստիարակը օգտագործում է հատուկ մշակված խաղեր՝ «Խանութ», «Հիշիր օրինակը», «Նկարիք այնպես, ինչպես կար» և այլն: Խաղային տեխնոլոգիաները նպաստում են մտածողության զարգացմանը: Միևնույն ժամանակ, դաստիարակը օգտագործում է դիդակտիկ խաղեր,

որոնք թույլ են տալիս երեխային սովորեցնել տրամաբանելու ունակություն, գտնել պատճառահետևանքային կապեր և եզրակացություններ անել:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ զարգանում է դաստիարակի ստեղծագործական ունակությունները, ստեղծագործական մտածողություն և երևակայությունը: Ոչ ստանդարտ, խնդրահարույց իրավիճակների խաղային տեխնիկայի և մեթոդների օգտագործումը երեաների մոտ ձևավորում է ճկուն, օրիգինալ մտածողություն: Օրինակ՝ երեխաներին գեղարվեստական գրականության հետ ծանոթացնելու դասերին(արվեստի գործերի համատեղ վերապատմում կամ նոր պատմվածքներ, հեքիաթներ), երեխաները ստանում են փորձ, որը թույլ է տալիս նրանց խաղալ խաղեր, հասկացություններ, խաղեր-երևակայություններ:

2.3 Խաղային տեխնոլոգիայի հայեցակարգային հիմքերը

1. Երեխաների հետ համատեղ գործունեության խաղային ձևը ստեղծվում է խաղային տեխնիկայի և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես երեխային ակտիվության դրդելու և խթանելու միջոց:

2. Մանկավարժական խաղի իրականացումն իրականացվում է հետևյալ հաջորդականությամբ՝ դիդակտիկ նպատակը դրվում է խաղային առաջադրանքի տեսքով, ուսումնական գործունեություն ենթակա է խաղի կանոններին. ուսումնական նյութը օգտագործվում է որպես դրա միջոց: Դիդակտիկ առաջադրանքի հաջող կատարումը կապված է խաղի արդյունքի հետ:

3. Խաղի տեխնոլոգիան ընդգրկում է ուսումնական գործընթացի որոշակի հատված՝ միավորված ընդհանուր բովանդակությամբ, սյուժեյով, կերպարով:

4. Խաղերի տեխնոլոգիայի մեջ ներառված խաղերն ու վարժությունները, որոնք կազմում են կրթական ոլորտի ինտեգրացիոն որակներից կամ գիտելիքներից մեկը: Բայց միևնույն ժամանակ խաղային նյութը պետք է ակտիվանի ուսումնական գործընթացը և բարձրացնի ուսումնական նյութի յուրացման արդյունավետությունը:

Խաղը, որպես կանոն, երեխաների սեփական նախաձեռնությունն է, ուստի դաստիարակի ուղղույցը խաղի տեխնոլոգիան կազմելիս պետք է համապատասխանի պահանջներին:

2.4 Խաղը որպես նախադպրոցական հաստատության հիմք

Խաղի ընտրություն կախված է կրթական խնդիրներից, որոնք պահանջում են դրանց լուծում, բայց պետք է գործեն որպես երեխաների հետաքրքրությունների և կարիքների բավարարման միջոց՝ երեխաները հետաքրքրություն են ցուցաբերում խաղի նկատմամբ, ակտիվորեն գործում և ստանում են խաղային առաջադրանքով քողարկված արդյունքը: Կա շարժառիթների բնական փոխարինում կրթականից դեի խաղային:

Խաղի առաջարկ – ստեղծվում է խաղային խնդիր, որի լուծման համար առաջարկվում են տարբեր խաղային առաջադրանքներ՝ գործողության կանոններ և տեխնիկա:

Խաղի բացատրություն – հակիրճ, հստակ, միայն այն բանից հետո, երբ առաջացել է երեխաների հետաքրքրությունը խաղի նկատմամբ:

Խաղատեխնիկա – պետք է առավելագույնս համապատասխանի խաղի բովանդակությանը և առարկայական խաղային մջավայրին, ներակացվող բոլոր պահանջներին:

Խաղի թիվ կազմակերպում – խաղային առաջադրանքները ձևակերպված են այնպես, որ յուրաքանչյուր երեխա կարողանա ցուցադրել իր ակտիվություն և կազմակերպչական հմտությունները:

Երեխաները կարող են գործել կախված խաղի ընթացքից՝ անհատապես, զույգերով կամ թիմով, հանաքականորեն: Խաղի իրավիճակի զարգացումը հիմնված է սկզբունքների վրա, ցանկացած ձևի հարկադրանքի բացակայություն,, երբ երեխաները ներգրավված են խաղի մեջ, խաղի դինամիկայի առկայությունը, խաղի մթնոլորտի առկայությունը, խաղի մթնոլորտի պահպանումը, կապը խաղային և ոչ խաղային գործունեության միջև:

Երեխաների այն տարիքը, որը դրվում են անհատականության հիմքերը, ձևավորում է սոցիալական իրավասություն, կոչվում է նախադպրոցական: Այն յուրահատուկ է և որոշիչ երեխայի զարգացման սկզբում: Խաղային ձևով սովորելը պետք է լինի հետաքրքիր, զվարճալի:

2.5 Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիա

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 տեխնիկա: Խաղերի արդյունքը հիմնավորված է, դիտվում է բացահայտ ձևով և բնութագրվում է որոշակի կրթական ուղղվածությամբ: Այն ներառում է հաջորդաբար խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնորոշ հատկանիշները բացահայտելու, հակադրելու ունակությունը:

Խաղը երեխայի համար սովորելու բնական և մարդասիրական ձև է: Երբ մենք սովորեցնում ենք Խաղերի միջոցով, մենք երեխաներին սովորեցնում ենք ոչ թե այնպես, ինչպես հարմար է մեծահասակների համար ուսումնական նյութ տալը, այլ ինչպես հարմար և բնական է որոխաներին այն վերցնելը: Խաղը երեխաներին մտցնում է կյանքի, ուրշների հետ շփման, բնության հետ, նպատակում գիտելիքների ձեռքբերմանը: Նա միշտ ունի ովոշակի նպատակ:

Սովետական ուսուցիչ Վ. Ա Սուխոմլինսկին ընդգծել է, որ <<խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է , որի միջոցով շրջապատող աշխարհի մասին գաղափարների և հասկացությունների կյանք տվող խոսքը լցվում է երեխայի հոգևոր աշխարհ: Խաղը կայծ է, որը բորբոքում է հետաքրքրասիրություն>>:

Խաղային տեխնոլոգիաները ուսուցման այն եզակի ձևերից են, որոնք հնարավորություն են տալիս հետաքրքիր և հուզիչ դարձնեն ոչ միայն երեխայի կատարած աշխատանքը ստեղծագործական մակարդակով, այլ հիմնական նյութը ուսումնասիրելու ամենօրյա քայլերը: Այսինքն՝ եփե կրթական բովանդակությունը դնենք խաղի պայմանում, ապա

կկարողանանք լուծել մանկավարժության առանցքային ծնդիրներից մեկը՝ կրթական գործունեության մոտիվացիայի խնդիրը:

Խաղը փոխգործոն և ինտերակտիվ է: Խաղալու համար երեխան պետք է փոխներգործի որևէ իրի կամ մարդու հետ: Գործողությունը փոխադարձ է, երբ դրանցով խաղում են: Երբ երեխան որևէ բան է անում իրի, օրինակ՝ խաղալիքի, կամ մարդու հետ այն հակազդում է, և երեխան համապատասխանաբար հարմարեցնում է իր հաջորդ գործողություն, նա խաղում է: Իսկ երբ երեխան պասիվ դիտում է (օրինակ՝ հեռուստացույց) կամ լսում է (օրինակ՝ լսում է դաստիարակին, որը ինչ որքան է բացատրում) նա չի խաղում:

Խաղը ազատ է, համպատրաստից և ոչ հարկադիր: Խաղալու համար երեխան պետք է ցանկանա այն անել, ինչն անում է: Նա կարող է գործողությունն ինքն ընտրել, ընտրած լինել կամ ընդունի դաստիարակի առաջարկը, բայց նա դա պետք է ազատ ընտրի: Օրինակ, ասենք երեխան նկարում է: Եթե նրան ասել են նկարի՛ր, ր չեն տվել ընտրության հնարավորություն, ուրեմն նա չի խաղում: Եթե նա նկարում է, որովհետև պարզևատրվելու է կամ վախենում է պատժվելուց, նա չի խաղում է Երեխան, որը հնազանդորեն գույներով է լցնում դաստիարակի տված պատկերը, չի խաղում, անգամ եթե գունալցնումը տրված է որպես ստեղծագործական աշխատանք: Երեխան, որը որոշել է խաղալ հատկանշական իրերով և դասակարգում է դրանք չափեչով և ձևերով, խաղում է, չնայած դասակարգումը լուրջ նախառումնական ունակություն է:

Ինչպես հայտնի է նախադպրոցական տարիքում գործունեության առաջատար տեսակը խաղն է: Այն երեխայի հոգեկանում առաջացնում է որակական փոփոխություններ, նրան պարզևում յուրահատում և ինչ-որ տեղ նաև վախեցնող ամենակարողության զգացողություն: Հարուստ սնունդ տալով երևակայությանը՝ խաղը ձևափոխում է արտաքին աշխարհը, ըստ երեխայի ցանկության ցանկության և միառժամանակ թույլ է տալիս խորացնել և ամրապնդել անձի արժեքավոր հատկություններ՝ համարձակություն, վճռականություն, կազմակերպվածություն, հնարամտություն այլն: Երևակայական իրավիճակում իր և ուրիշի վարքը համադրելով պատկերացվող իրական անձի վարքագծին՝ երեխան սովորում է կատարել անհրաժեշտ գնահատումներ և համեմատություններ:

Խաղային գործունեությունը նպաստում է կամաձին ուշադրության և և կամաձին հիշողության զարգացմանը: Խաղի պայմաններում երեխան են ավելի են կետնորոնանում և ավելի շատ գիտելիքներ մտապահում, քան գործունեության որևէ այլ տեսակի ժամանակ: Այսինքն՝ սաղմնավորում են հիմքերը ուսումնական գործունեության, որը առաջատար է դառնում դպրոցական տարիներին:

Փորձը ցույց է տվել, որ լեզվական հմտությունների ձևավորումն զգալիորեն արագ կատարվում խաղային բավիճակներում: Որպես կանոն հենց այդ ընթացքում առաջին անգամ երեխայի խոսքում հայտնվում են նոր, դժվար հիշվող բառեր և նա խաղային դրանք օգտագործելով՝ կիրառում է նաև ամենօրյա խոսքում: Այսպիսով՝ երեխաները խաղային իրադրություններում սովորում են նոր բառեր, կրկնում մեծերի կողմից արտասանած բառերն և նախադասությունները՝ հարստացնելով իրենց լեզուն, խոսքը:

Արդյունավետ ուսուցումը նպաստում է երեխայի ինքնակազմակերպմանը և ինքնուրույնությանը, այն սկսվում է նախադպրոցականի համար դաստիարակի կողմից համապատասխան միջավայրի ստեղծումից: Դաստիարակը լավ հասկանում է, որ երեխայի մոտ իշխում է ընկերների հետ բացօթյա խաղերի ձգտումը: Չէ որ խաղն առավել գրավիչ է դարձնում ուսուցումը, կենտրոնացնում երեխայի ուշադրությունը, խթանում մտածողությունը: Խաղի միջոցով ճշգրտվում և ընդլայնվում են երեխայի պատկերացումները շրջապատի, բնության, հայրենիքի, ծնողների և ընդհանրապես աշխարհի մասին, դաստիարակվում են ուշիմություն, աշխույժություն, զսպվածություն և այլ դրական հատկանիշներ:

Հովհաննես Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն էր տալիս խաղին. « Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղալով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

Հենց այդ նպատակով էլ նախադպրոցական հաստատություններում հարկավոր է ավելի շատ կազմակերպել ուսուցողական խաղեր: Դաստիարակը պետք է իմանա, որ խաղի բովանդակությունը և խաղի կանոնները պետք է համապատասխանի երեխայի գիտելիքի մակարդակին, խաղերը պետք է լինեն կոնկրետ և նպատակային, իսկ դրանց քանան ու չափի տևողությունը՝ չափավոր:

Խաղը պետք է նպաստի գիտելիքների հարստացման և հետաքրքրությունների ձևավորման: Խաղը երեխայի համակողմանի զարգացման, ինքնահաստատման, ինքնակատարելագործման կարևոր միջոց է, որը բացահայտում է նրա բնավորության շատ կողմերը: Խաղի միջոցով կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել:

Խաղի ընթացքում երեխան դրսևորում է որոշակի ինքնուրույնություն, ձգտում է ինքնահաստատման, ձևավորում են բնավորության որոշակի գծեր: Խաղի ընթացքում երեխաները ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հասակակիցների հետ փոխշփումներ, հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու համար լավագույն պայմանները:

2.6 Խաղային տեխնոլոգիաները նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում

Խաղային տեխնոլոգիաները առաջին պլան են մղվում, քանի որ 2-6 տարեկան երեխաների մոտ գերիշխում են խաղային գործունեությունը: Տեխնիկան ուղղված է հիշողության, երևակայություն, ուշադրության զարգացմանը: Խաղային տեխնոլոգիաները նախադպրոցական տարիքի երեխաների մ մոտ զարգացնում են հետաքրքրություն, զարգացնում շփվողականություն և ստեղծագործական մտածողություն, խթանում են արտացոլելու կարողությունը: Խրախուսենք երեխաներին ինքնուրույն լուծելու խնդիրները, ինչը նրանց կօգնի հասնել հաջողության որոշակի ոլորտում: Հետևյալները հետևողականորեն ներառված են նախադպրոցական ուսումնական հաստատությունում խաղային տեխնոլոգիայի մեջ՝ համաձայն պետական կրթական ստանդարտի.

1. Խաղեր և վարժություններ, որոնց շնորհիվ երեխաները սովորում են բացահայտել առարկաների հիմնական և բնորոշ հատկանիշները, համեմատել և հակադրել դրանք:
2. Խաղերի խմբեր հատուկ հիմքերով օբյեկտների ընդհանրացման համար:

3. Խաղերի խմբեր, որոնք ուղղված են նախադպրոցականի մոտ իրական երևույթները անիրական ից տարբերելու կարողության զարգացմանը:
4. Խաղերի խմբեր, որոնք երեխաներին սովորեցնում են արձագանքման արագություն, ինքնատիրապետում, հնարամտություն, հնչյունական լսողություն և այլն:

Յուրաքանչյուր դաստիարակի խնդիրն է անհատական խաղերից և տարրերից կազմել խաղային տեխնոլոգիաներ: Վերջին ասնամյակում համաշխարհային հանրության զարգացման հետ կապված կրթության և դաստիարակության համակարգի կենտրոնում առաջնահերթություն է դարձել մարդու անհատականությունը: Մարդու անհատականության ձևավորման հիմնական բաղադրիչը ուսուցիչն է, որը և՛ համամարդկային արժեքների կրողն է, և՛ ստեղծագործական անհատականության ստեղծողը:

Խաղի տեխնոլոգիան պետք է համապատասխանի մանկապարտեզում կրական գործընթացում խաղային իրավիճակների օգտագործման հոգեբանորեն հիմնավորված պահանջներին՝ երեխային հնարավորություն տալով ստանձնել խաղային իրավիճակում գործող կերպարի դերը: Դաստիարակի և եկեխայի համատեղ գործունեության նման կազմակերպումը խաղի որոշ տարրերի վերաստեղծելու միջոց է և օգնում է հաղթահարել այն բացը, որը առաջանում է առաջատար խաղից ուսումնական գործունեության անցնելու ժամանակ:

Եզրակացություն

Խաղային եխնուղգիաբերի օգտագործումը մանկավարժական աշխատանքում օգնում է ազդել կրթական գործընթացի որակի վրա, բարձրացնել երեխաների դաստիարակության և ուսուցման արդյունավետությունը և վերացնել կրթության բացասական հետևանքները: Խաղի դատերը շատ աշխույժ են, հուզականորեն բարենպաստ հոգեբանական միջավայրում, բարեգործության, ազատության, հավասարության մթնոլորտում, պասիվ երեխաների մեկուսացման բացակայության պայմաններում: Խաղային տեխնոլոգիաները օգնում են երեխաներին ազատագրվել ի հայ է գալիս ինքնավստահություն: Ինչպես ցույց է տալիս փորձը, խաղայի իրավիճակներում, որը մոտ է իրական կյանքի պայմաններին: Նախադպրոցական տարիքի երեխաները ավելի հեշտությամբ են սովորում ցանկացած բարդության նյութ:

Այսպիսով գիտակցելով, որ խաղը նախադպրոցական տարքում կարևոր գործունեություն է, ես փորձում եմ այն կազմակերպել այնպես, որ յուրաքանչյուր երեխա ապրելով նախադպրոցական մանկություն, կարողանա ձեռք բերել գիտելիքներ, հմտություններ և կարողություններ, որոնք նա կիրականացնի իր ողջ կյանքի ընթացքում: Եվ այն բանից, թե ինչպես եմ նրանց սովորեցնում փոխանցել մարդկանց միջև հարաբերությունները, այնպես, որ նրանք իրական հարաբերություններ կկառուցեն: Փորձը ցույց է տալիս, որ նախադպրոցական հաստատություններում խաղային տեխնոլոգիաների ներդրումը ուսումնական գործընթացում դրական արդյունք է տալիս: Երեխաները հետաքրքրված են նույնիսկ ձանձրալի առարկաներ ուսումնասիրելու հարցում, նրանք ձգտում են ավելի լավը դառնալ, գովասանքի արժանանալ: Բացի այդ խաղը թույլ է տալիս բացահայտել երեխայի անհատականությունը, հեռացնել այն բարդությունները, որոնք դրված էին ընտանիքում: Մրցումների և դերային խաղերի ընթացքում երեխաները ցույց են տալիս իրենց կարողությունները ընկերներին է դրանով իսկ բարձրանալով նրանց աչքերում:

Խաղի միջոցով ձևավորված խոսքն ավելի մատչելի է, այն չի պարտադրում և միևնույն ժամանակ ուսուցանում է: Գաղտնիք չէ, որ այն երեխաներն ովքեր ավելի շատ են խաղում ստեղծագործական խաղեր, նրանց խոսքն ավելի շուտ է ձևավորվում: Ամեն

երեկո հեքիաթ լսող երեխաներն ունեն զարգացած խոսք, պայծառ երևակայություն, լավ հիշողություն և հարուստ բառապաշար:

Ուստի ելնելով այս ամենից երեխայի հետ անհրաժեշտ է ունենալ անընդհատ շփում և օգնել նրան ձեռք բերելու նոր հմտություններ:

Գրականության ցանկ

1. Անիկենա Ն.Պ. <<Կրթությունը խաղով>> Ն.Պ. Անիկենա – Մոսկվա 1997թ.
2. Գուբանովա Ն.Ֆ. <<Մանկապարտեզում խաղային գործունեություն>> մեթոդական ուղեցույց 2006-2010թթ էջ -5-6
3. Ելիստրատովա <<Եկեք խաղանք ձեզ հետ>>, <<Իմ երեխան>>, Ելիստրատովա թիվ 11-2006 թ. էջ 22-30
4. Նեկոլ Ի.Լ. <<Երեխայի անձի զարգացումը խաղի խաղի մեջ>>
5. Ելենա Սինյակովա <<Խաղային տեխնոլոգիաները>> ՆՈւՀ-ում
6. Լալա Սմբատյան <<Խաղերի և խաղ զվարճալիքների կազմակերպումը մանկապարտեզում>>
7. Մարկովա Թ.Ա. <<Խաղը և դրա դերը ն/խ տարիքի երեխայի զարգացման գործում>> - Մոսկվա 1998թ. էջ 8-12
8. Վալիտովա 1. Ե. <<Ն/դ. տարիքի երեխայի զարգացման հոգեբանություն>>
9. Kasatkina E. 1. <<Խաղը ն/դ.-ի կյանքում>> - 2010թ.
10. Kasatkina E. 1. <<Խաղի տեխնոլոգիաները ն/դ. ուսումնական հաստատությունների ուսումնական գործընթացում>>