

«Էդիթ Պրինտ» հրատարակչություն

Ավարտական հետազոտական աշխատանք

*Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների դերը
ուսումնաստիարակչական գործընթացում*

*Հաստատություն՝ «Արտաշատ համայնքի Արտաշատ քաղաքի
թիվ 8 մանկապարտեզ» ՀՈԱԿ*

Դաստիարակ՝ Սիրարփի Ղազարյան

Ղեկավար՝ Ժաննա Ավետիսյան

2023թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. Ներածություն.....	3
2. Խաղային գործունեություն.....	5
3. Խաղի տեսակները.....	9
4. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը ուսումնադաստիարակչական գործընթացում.....	14
5. Եզրակացություն.....	22
6. Օգտագործված գրականության ցանկ.....	23

Ներածություն

<<Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը>>

Վ.Ա.Սուխոմլինսկի

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է, այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ կյանքի ընթացքում: Խաղի հիմնախնդիրը մշտապես հետաքրքրել է ոչ միայն հոգեբաններին և մանկավարժներին, այլև փիլիսոփաներին, հոգեթերապևտներին և կենսաբաններին: Քննարկելով խաղային գործունեությունը տարբեր տեսանկյուններից գիտնականները միահամուռ նշում են, որ խաղը մարդկային մշակութային համակարգի ուրույն և անբաժանելի մասն է: Թումանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի <<բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունը, նրա էությունը>>:

<<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 և սովորում է խաղի միջոցով, և որքան էլ ուսումնասիրված լինի խաղային գործունեությունը այն միննույնն է արդիական է, քանի որ յուրաքանչյուր երեխա խաղի մեջ ինքնադրսևորվում է ուրույն ձևով: Եվ հենց սրանում է կայանում թեմայի արդիականությունը:

Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների դերը նախադպրոցականի ուսումնադաստիարակչական գործընթացում:

Խաղն իսկապես ինքնարժեք գործունեություն է և բացարձակ անփոխարինելի է նախադպրոցականի կյանքում:

Խաղն ուղղված է նախադպրոցական տարիքի երեխաների ընդհանուր զարգացմանը, օրինաչափորեն նպաստում է նրանց հոգեկանի զարգացմանը, հուզագգացմունքային ոլորտի հարստացմանը, հասակակիցների հետ փոխհարաբերությունների հաստատմանը, սեփական սոցիալական փորձի ձեռքբերմանը:

Խաղը նախադպրոցականի զարգացման և դաստիարակության արդյունավետ

միջոց է և նրա հետագա զարգացման հիմնական գրավականը:

Խաղային գործունեությունը բնական գործունեություն է, ուր չկան ճնշում և հարկադրանք, ուր երեխաների համար ստեղծված են բնական պայմաններ: Խաղի ընթացքում երեխաներն ազատ են և ինքնուրույն, ունեն հավասար իրավունքներ և ինքնադրսևորման լայն հնարավորություններ: Խաղն ապահովում է հուզականությամբ հագեցած հաճելի մթնոլորտ և համագործակցելու լավագույն պայմաններ:

Խաղային գործունեություն

Խաղը ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը և ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացմանը: Խաղի ընթացքում են լավագույնս դրսևորվում երեխայի ժառանգական նախադրյալները, հակումներն ու հետաքրքրությունները: Խաղը նաև երեխայի ընդունակությունների և կարողությունների ախտորոշման արդյունավետ միջոց է:

Խաղն աշխարհաճանաչման և աշխարհի արտացոլման եղանակ է, իմացական գործունեություն: Խաղային գործունեության ընթացքում ձեռք բերած գիտելիքները կրկնակի արժեքավոր են: Խաղային գործունեությունը առաջատար է նախադպրոցական երեխայի համար:

Խաղը երեխայի կյանքն է, նրա գոյությունը, անհատի բարոյական որակների զարգացման աղբյուրը, նրա զարգացումն ամբողջությամբ:

- Խաղում ձևավորվում է կամայական վարքագիծ, ակտիվանում են ճանաչողական գործընթացները:
- Խաղը զարգացնում է երևակայելու ունակությունը, երևակայական մտածողությունը: Դա տեղի է ունենում այն պատճառով, որ երեխան խաղի մեջ վերստեղծում է այն, ինչ իրեն հետաքրքրում է պայմանական գործողություններ օգտագործելով:
- Խաղում երեխան վերստեղծում է մեծահասակի գործողությունները և ձեռք է բերում հասակակիցների հետ փոխգործակցության փորձ:
- Խաղում նա սովորում է իր ցանկությունները ստորադասել որոշակի պահանջների՝ սա կամք դաստիարակելու ամենակարևոր նախապայմանն է:
- Խաղում շատ ավելի հեշտ է ենթարկվել ստանձնած դերի կատարման հետ կապված կանոնին:
- Խաղում երեխան հոգեպես զարգանում է. Վ.Ա. Սուխոմլինսկին հավատում էր, որ երեխայի հոգևոր կյանքը լի է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղի, հեքիաթների, երաժշտության, ֆանտազիայի և ստեղծագործության աշխարհում: Առանց դրա նա չորացած ծաղիկ է:

Այն իր բնույթով ուղղված է նախադպրոցականի հուզականային ոլորտի զարգացմանը, հետևաբար և հիմնարար անձնային որակների ձևավորմանը:

Այսպիսով՝ խաղը, հանդես գալով որպես նախադպրոցական տարիքի երեխաների առաջատար գործունեություն, նախադպրոցահասակ երեխաների

զարգացման և դաստիարակության լավագույն միջոցն է, նրանց կյանքի և գործունեության կազմակերպման հիմնական ձևը:

Յուրաքանչյուր երեխա ձգտում է խաղի մեջ արտահայտել իր պատկերացումները և ապրումները:

Կ. Ուշինսկին նրբորեն նկատում է մանկական խաղին բնորոշ հատկությունները՝ զգացմունքների ուժը և անկեղծությունը, երևակայության աշխուժությունը:

Պ. Լեսգաֆտը բարձր է գնահատում խաղի դաստիարակչական նշանակությանը, ապացուցում, որ խաղում կենսագործվում է ֆիզիկական և հոգևոր միասնությունը: Խաղին միշտ ուղեկցում է «բավականության մեծ զգացումը», ինչն էլ բարձրացնում է երեխայի օրգանիզմի կենսունակությունը, նրա մտավոր գործունեությունը: Խաղը երեխաների համար իրական կյանքի հետազոտման միջոց է: Խաղալիս երեխաները դառնում են ավելի ազատ ու անկաշկանդ, ինչպես նաև յուրացնում են նոր հմտություններ:

Ջ. Ֆրեյդը գտնում էր, որ խաղը հանդես է գալիս որպես երեխայի հետ հուզական շփում հաստատելու կարևոր գործոն և ծառայում է իբրև երեխայի ազատ ինքնարտահայտման միջոց:

Ժամանակակից կրթության համակարգը առավել արդյունավետ է համարում ուսուցման գործընթացում խաղերի նպատակային օգտագործումը: Խաղի միջոցով հնարավոր է կատարել, ինչպես նոր նյութի հաղորդումը, այնպես էլ ունակությունների, գիտելիքների գնահատում և ամրապնդում: Խաղային գործունեությունը կատարում է հետևյալ գործառույթները՝

Զվարճանք- սա խաղի հիմնական գործառույթն է զվարճացնել, հաճույք պատճառել, ոգեշնչել, հետաքրքրություն արթնացնել

Հաղորդակցային- սոցիալիզացիա, ինքնահաստատում

Խաղային թերապիա

Ախտորոշիչ

Շփման գործառույթ

Միջանձնային հաղորդակցում

Խաղին հատուկ է հինգ հիմնական հատկանիշ ըստ Ս. Շմակովի՝

1. Ազատ զարգացնող գործունեություն/ըստ երեխայի ցանկության/

2. Ստեղծագործական/երևակայական, ստեղծագործական/

3. Հուզական/հուզական լարվածություն/

4. Մրցակցություն

5. Կանոնների հաստատում, որն արտացոլում է խաղի բովանդակությունը տրամաբանական և ըստ ժամանակի հաջորդականության:

Խաղի կառուցվածքում, որպես գործընթաց առանձնացնում են՝

ա. դերերը, ստանձնած խաղացողների կողմից

բ. խաղային գործունեությունը որպես դերերի իրականացման միջոց

գ. Առարկաների կիրառում

դ. իրական հարաբերություններ խաղացողների միջև

ե. բովանդակություն /սյուժե/

Կրտսեր նախադպրոցական տարիքում տարբերում ենք խաղ-գործողություններ և խաղ-պատկերումներ: Խաղային գործունեության ընթացքում կրտսեր նախադպրոցականն առաջնորդվում է գործողություններով և գործողություններից է բխում նրա միտքը, երեխան սկզբից գործում է, հետո՝ մտածում: Միջին նախադպրոցական տարիքում երեխան պատկերացնում և փորձում է արտացոլել պատկերավոր կերպարները խաղային գործողությունների միջոցով: Ավագ նախադպրոցական տարիքում արդեն երեխան սկզբից պատկերացնելով մտածում է, վերլուծում, որից հետո նոր պլանավորում է խաղային գործողությունները:

Ստեղծագործական բնույթի խաղային գործունեությունը նախադպրոցահասակ երեխայի համակողմանի զարգացման և դաստիարակության արդյունավետ միջոց է՝ մանկավարժից պահանջող կազմակերպման վարպետություն և ղեկավարման նրբանկատ հմտություններ: Խաղային գործունեության գրագետ ղեկավարումը ենթադրում է խաղի ընկալում և դիտարկում երեխայի տեսանկյունից: Նախադպրոցական տարիքի երեխաներին խաղը հրապուրում է իր երկակի բնույթով՝ այն միաժամանակ և՛ հաճույք է, և՛ լուրջ աշխատանք:

Խաղային գործընթացում ուրույն նշանակություն ունի խոսքը, քանի որ երեխան

երբեք լուռ չի խաղում: Խոսքը կարծես թե նվազակցում է խաղային գործունեությանը, օգնում առավել լիարժեք բացահայտելու կերպարը, դրսևորելու երեխայի վերաբերմունքը նրա նկատմամբ:

Նույնիսկ այն դեպքում, երբ երեխան մենակ է խաղում, նա դարձյալ խոսում է խաղալիքի հետ, խոսում իր, մայրիկի, գնորդի, վաճառողի և այլնի փոխարեն՝ հաճախ փոխելով ձայնի երանգները:

Խաղի տեսակները

Ընդհանուր առմամբ նախադպրոցական տարիքի երեխաների խաղերը բաժանում ենք երկու մեծ խմբի.

1. Դերային խաղեր

2. Կանոններով խաղեր

Վաղ մանկության և նախադպրոցական մանկության սահմանագծում ծնվում են երեխայի խաղերի առաջին տեսակները :

Սյուժետա-դերային խաղերում երեխաները վերարտադրում են անմիջապես մարդկանց, մարդկային դերերն ու հարաբերությունները: Երեխաները միմյանց, կամ տիկնիկի հետ խաղում են ինչպես իդեալական մրցակցի հետ, որը նույնպես ունի իր դերը:

Իսկ ահա կանոններով խաղերում դերը երկրորդ պլան է մղվում և գլխավորը խաղի կանոններն են: Սովորաբար այստեղ դրանք են մրցակցային մոտիվները, անհատական կամ խմբային հաջողությունը: Դրանք հիմնականում սպորտային խաղերն են, շարժախաղերը:

Խոսքային շփումը խաղի ընթացքում ունի հսկայական նշանակություն, քանի որ նման ճանապարհով երեխաները մտքեր, ապրումներ են փոխանակում, ճշտում և լրացնում են խաղի բովանդակությունը: Այն ունի նաև լուրջ, կազմակերպող ֆունկցիա. Խոսքը նպաստում է երեխաների միջև փոխըմբռնման , ընկերասիրության առաջացմանը, շրջապատող կյանքի, առանձին փաստերի, երևույթների նկատմամբ միևնույն վերաբերմունքի առաջացմանը և այլն:

Նախադպրոցական տարիքում զարգացող գործունեության բոլոր ձևերը, կազմելով մի ամբողջական համակարգ, գտնվում են բարդ հարաբերակցության մեջ, միահյուսվում և լրացնում են մեկը մյուսին: Այս համակարգի կենտրոնում է գտնվում խաղը, որը թեկուզ ժամանակի առումով գերիշխող տեղ է գրավում երեխաների կյանքում, այնուամենայնիվ, առաջատար գործունեություն է, որը որոշիչ ազդեցություն է թողնում երեխաների անձնավորության ձևավորման վրա: Խաղի էական, կարևոր նշանակությունն այն է, որ երեխան կանգնում է ուրիշ մարդու դիրքերի վրա՝ կարծես աշխարհին նայելով նոր՝ մեծահասակի տեսանկյունից, որի դերը նա կատարում է: Խաղը գործունեություն է, ուր հաղթահարվում են երեխայի անմիջական աֆեկտները,

ցանկությունները, և նա սովորում է գործել ոչ թե վայրկենական ցանկությունների ազդեցության տակ, այլ ապագա գործունեության իրադրությունում: Խաղը կարող է ծառայել երեխաների դաստիարակության ուսուցման և զարգացման բարդ խնդրին միայն այն դեպքում, երբ այն ներգրավվում է կազմակերպվող և կառավարվող մանկավարժական գործընթացի մեջ: Ղեկավարելով խաղը՝ դաստիարակը ներագրում է երեխաների գիտակցության, զգացմունքների, վարքի, կամքի, իմացական գործընթացների՝ ընկալման, ըմբռնման, հիշողության, ուշադրության, երևակայության, ինչպես նաև դիտունակության զարգացման վրա: Խաղը ունի բացառիկ նշանակություն երեխաների բարոյական հատկությունների ձևավորման հարցում: Խաղը յուրահատուկ դպրոց է, ուր որոշակիորեն ձևավորվում է հենց իրենց՝ երեխաների հասարակական վարքը, նրանց վերաբերմունքը կյանքի և միմյանց նկատմամբ: Այստեղ դրսևորվում են այնպիսի հատկություններ, ինչպիսիք են զսպվածությունը, ազնվությունը, համարձակությունը, ձեռներեցությունը: Խաղի ընթացքում երեխային պարտադրվում է ենթարկել իր գործողությունները և ցանկությունները ընդհանուրի գործողություններին, ենթարկվել սահմանված կանոններին:

Նախադպրոցական տարիքի երեխաներին խաղային ուսուցանելու առավելությունները նկատվել են դեռևս նախնադարյան հասարակարգում, երբ երեխաները դաստիարակվել և ուսուցանվել են ժողովրդի կողմից ստեղծված դիդակտիկ խաղերի միջոցով: Ուշադրության է արժանի բելգիացի մանկավարժ Օ. Դեկրոլիի դիդակտիկ խաղերի համակարգը, որն ուղղված է հիմնականում նախադպրոցականի նախապատրաստմանը դպրոցական ուսումնառությանը և տարրական կրթության խնդիրների լուծմանը:

Այսօր արդեն նախադպրոցական հաստատություններում ուսուցման գործընթացն ավելի արդյունավետ կազմակերպելու համար կիրառվում են բազմաթիվ խաղային հնարներ: Օրինակ, եթե ցանկանում ենք երեխաների մեջ զարգացնել «երկար, կարճ» հասկացությունները, կարող ենք անցկացնել այսպիսի պարապմունքներ.

Ընձուղտն ունի երկար վիզ,

Որ կլինի տասը թիզ,

Արջը ունի շատ կարճ վիզ,

Հագիվ լինի դա մեկ թիզ:

Պահարանում՝ իրար կողքի,

Վերարկուները՝ իմ, հայրիկի,

Մեկը՝ երկար, մյուսը՝ կարճ:

Երբ մեծանամ, հայրիկ դառնամ,

Երկար վերարկու կունենամ:

Բանաստեղծությունների ընթերցումից հետո առաջարկում ենք երեխաներին բերել օրինակներ.

Նարեկ- Փիղն ունի երկար կնճիթ:

Մարեոս- Արջուկի վիզը կարճ է:

Սյուզին սկսեց պատմել << Կարմիր գլխարկը>> հեքիաթը, թե ինչպես էր գայլը խաբում Կարմիր գլխարկին և ուղարկում երկար ճանապարհով, իսկ ինքը գնում էր կարճ ճանապարհով:

Իմբասենյակում կարելի է ստեղծել համապատասխան միջավայր՝ հասակին խորանարդիկներով կառուցում ենք տատիկի տնակը, մյուս ծայրում անտառն է, գծում ենք դեպի տնակը տանող երկու ճանապարհ՝ երկար և կարճ: Առաջարկել երեխաներին, որ հասնեն տնակին՝ ասելով.<<Տեսնենք, թե ով շուտ կհասնի>>, որից հետո կորոշենք, թե որ ճանապարհն է երկար, որը՝ կարճ:

Կարելի է կիրառել նաև այլ մեթոդներ.

Երեխաները համեմատում են դաստիարակների շրջագգեստների երկարությունը: Առաջարկել տարբեր երկարության ժապավեններ, երեխաները թեղ իրենք որոշեն՝ որն է երկար, որը՝ կարճ:

Ցուցադրել հավասար երկարության ժապավեններ: Երեխաները պետք է ինքնուրույն կտրելով ստանան երկար ու կարճ ժապավեններ:

Երեխաները կարող են համեմատել տիկնիկի վզնոցների երկարությունը:

Իսաղ բակում- Տաղավարում դրված են գնդակներ: Կան դեպի տաղավար տանող տարբեր ճանապարհներ: Երեխաներին առաջարկում են կարճ ճանապարհով հասնել գնդակներին: Հաղթում է նա, ով գնում է ճիշտ ճանապարհով և շուտ է բերում գնդակը:

Խաղ Կծիկ- Ձեռքին ունենալ մեծ և փոքր թելի կծիկներ: Բացել կծիկները և կծկել: Այդ դեպքում երեխաները կորոշեն, թե որն է կարճ, որը՝ երկար: Կարելի է անցկացնել նաև այնպիսի խաղ-պարապմունք, որի ընթացքում երեխաները կընդլայնեն իրենց գիտելիքները:

Ճանապարհորդություն- Ծովի վերաբերյալ երեխաների պատկերացումներն ընդլայնելու, ծովի նշանակության և կարևորության մասին տեղեկություններ հաղորդելու, ինչպես նաև նրանց ստեղծագործական մտածողությունը ինքնուրույնությունը դաստիարակելու համար դաստիարակը առաջարկում է ճանապարհորդել ծովով: Նախապես երեխաներին ցույց ենք տալիս ծովի տեսարաններով նկարներ: Թույլ ենք տալիս, որ երեխաներն ինքնուրույն ստեղծեն համապատասխան խաղային միջավայր: Միայն առաջարկում ենք աթոռակները դասավորել նավի նման և ընտրել նավավար: Կարելի է խաղն ուղեկցել հարցերով՝ ի՞նչ գիտեք ծովի մասին, ի՞նչ հատկանիշներ ունի ջուրը, ինչպիսի՞ն է ծովի ջուրը, ինչպիսի՞ կենդանիներ են ապրում ծովում, ի՞նչ պատմություններ գիտեն ծովի մասին:

Պատասխանները լինում են տարաբնույթ և յուրահատուկ: Դաստիարակը պետք է ուշադիր լինի, որ պատասխանները չկրկնվեն, լինեն տրամաբանված: Փորձը ցույց է տալիս, որ երեխաները շատ են ոգևորվում, ««մտնում են դերի մեջ»»:

Այնուհետև կարելի է միացնել մեղմ երաժշտությունն զրուցել ծովային ճանապարհորդությունների մասին:

Դաստիարակը երեխաներին ցույց է տալիս գլոբուսը և միաժամանակ տալիս է հետևյալ հարցերը.

- .Ջրային տարածությունները գլոբուսի վրա ի՞նչ գույնով են ներկված,
- .Ինչպիսի՞ ջրային տարածություններ գիտեք,
- .Գլոբուսի վրա ո՞ր գույնն է գերակշռում,
- .Ի՞նչ նշանակություն ունի ջուրը մարդու կյանքում:

Քննարկելով երեխաների պատասխանները, ամփոփելով նրանց գիտելիքները ծովային աշխարհի մասին՝ դաստիարակը նրանց գիտելիքներին ուղղվածություն տալու նպատակով առաջարկում է խոսել ծովի օգտակարության մասին՝ անդրադառնալով հետևյալ հարցերին.

-Ծովով ճանապարհորդում են երկրից երկիր:

- Ծովին հանգստանում են:

- Բեռնատար նավերը բեռներ են տեղափոխում:

-Ծովում կան ձկներ, որոնք սնունդ են ծառայում մարդու համար և այլն:

Այնուհետև դաստիարակն ասում է, որ մոտերքում կղզի է նկատում և առաջարկում է նավով մոտենալ կղզուն ու տեսնել, թե այն ինչպես է առաջացել:

Միաժամանակ դաստիարակը փորձում է երեխաների ուշադրությունը հրավիրել այն հանգամանքի վրա, թե արդյոք կարելի է ծովի ջուրը խմել: Երեխաների հետ քննարկում են, թե ինչու չի կարելի խմել ծովի ջուրը:

Շարունակելով ճանապարհորդությունը՝ դաստիարակը փորձում է ծանոթացնել երեխաներին ծովի մյուս գաղտնիքներին՝ ծովի հատակը հարթ է, թե խորդուբորդ, ովքեր են ծովի բնակիչները, ինչպես են առաջանում ծովի ալիքները: Նկարների, հարց ու պատասխանների միջոցով անդրադառնալով յուրաքանչյուր երեխայի ձեռք բերած գիտելիքներին՝ դաստիարակն ամփոփում է յուրացրածը և պարապմունքի ավարտին երեխաներին առաջարկում է հիշել ծովի մասին որևէ ոտանավոր և միասին արտասանել: Վերջում բոլորը, ուրախ տրամադրությամբ և գիտելիքներով զինված, վերադառնում են ճանապարհորդությունից:

Խաղային տեխնոլոգիաների դերը ուսումնադաստիարակչական գործընթացում

Խաղային տեխնոլոգիա հասկացությունը իր մեջ ընդգրկում է բազմաթիվ մեթոդների և միջոցների խումբ, որոնք կիրառվում են մանկավարժական գործընթացը կազմակերպելիս: Ըստ մանկավարժական գործընթացի բնույթի տարբերակում են խաղի հետևյալ խմբերը.

1. Ուսուցանող, ընդհանրացնող, վերահսկող
2. Ճանաչողական, դաստիարակչական, զարգացնող
3. Արդյունավետ, ստեղծագործական
4. Հաղորդակցային, ախտորոշիչ, լուսաբանող
5. Հոգետեխնիկական

Խաղային մեթոդիկայի դասակարգման ժամանակ կարելի է առանձնացնել հետևյալը՝

- Առարկայական
- Սյուժետային
- Դերային
- Գործնական և այլն:

Խաղային տեխնոլոգիայի առանձնահատկությունը որոշում է խաղային միջավայրը/խաղեր առարկաներով կամ առարկաների, սեղանի, համակարգչային, բակային/:

Խաղային տեխնոլոգիայի չափանիշները՝

- Կիրառման մակարդակ/բոլոր մակարդակներում՝ փիլիսոփայական , հարմարվողական/
- Զարգացման գործոն/ասոցիատիվ ռեֆլեկտոր/
- Բովանդակություն/բոլոր տեսակները/
- Կառավարման տեսակ/բոլոր տեսակները/
- Խորհրդատվություն/ծրագիր/
- Կազմակերպչական/բոլոր ձևերը/

- Մոտեցում երեխայի նկատմամբ/ազատ դաստիարակություն/
- Մեթոդ/զարգացնող, ստեղծագործական/
- Ուսուցանող

Տարբերակում են նաև խաղային տեխնոլոգիայի նպատակային խնդիրները՝

Դիդակտիկ՝ մտահորիզոնի ընդլայնում, ճանաչողական գործունեություն, գործնական գործունեություն, որոշակի հմտությունների և կարողությունների ձևավորում, աշխատանքային հմտությունների ձևավորում:

Դաստիարակչական՝ ինքնուրույնության դաստիարակություն, կամք, որոշակի մոտեցման ձևավորում, բարոյական, գեղագիտական, աշխարհայացքային դիրքորոշումներ, համագործակցության դաստիարակություն, կոլեկտիվիզմ, շփման ընդունակություն, հաղորդակցում:

Զարգացնող՝ ուշադրության, հիշողության, խոսքի, մտածողության զարգացում, համադրել, գտնել նմանություն, երևակայության, ստեղծագործական ընդունակությունների զարգացում, էմպատիա, ռեֆլեքսիա, օպտիմալ լուծումներ գտնելու կարողություն, ուսումնական գործունեության դրդապատճառի զարգացում: Խաղային տեխնոլոգիայի տեսական հիմքերը խաղային գործունեության մեխանիզմները հենվում են անձի հիմնական պահանջումների ինքնարտահայտման, ինքնահաստատման, ինքնավերահսկման, ինքնափրականացման վրա:

Խաղը հոգեծին վարքի ձև է: /Դ.ՈԻ-զնադձե/

Խաղը երեխայի ներքին սոցիալիզացիայի.. տարածություն է, սոցիալական դիրքորոշումների յուրացման միջոց:/Լ/Վիգոտսկի/

Խաղը մարդու երևակայության ազատություն է/ անփրականանալի հետաքրքրությունների/պատրանքի իրականացումն է: /Ա.Լեոնտև/

Խաղը իր մեջ ընդգրկելու կարողությունը կախված չէ մարդու տարիքից, սակայն յուրաքանչյուր տարիքում խաղն ունի իր առանձնահատկությունները: Խաղը նախադպրոցական տարիքի երեխայի առաջատար գործունեությունն է:/Դ.Էլկոնին/

Խաղային տեխնոլոգիա կառուցված է որպես ամբողջական կրթություն՝ ընդգրկելով ուսումնական գործընթացի որոշակի հատվածը և միավորված ընդհանուր

բովանդակությամբ, սյուժեով, բնավորությամբ:

Այն ներառում է հաջորդականությամբ՝ խաղեր և վարժություններ, որոնք ձևավորում են առարկաների հիմնական, բնորոշ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք համեմատելու, հակադրելու ունակությունը:

Օբյեկտների ընդհանրացման վերաբերյալ խաղերի խմբեր՝ ըստ որոշակի բնութագրերի:

Խաղերի խմբեր, որոնց ընթացքում նախադպրոցականները զարգացնում են իրական երևույթները անիրականից տարբերելու ունակությունը:

Խաղերի խմբեր, որոնք դաստիարակում են իրեն կառավարելու կարողությունը, բառին արձագանքելու արագությունը, հնչյունաբանական լսողությունը, հնարամտությունը և այլն: Անհատական

խաղերից և տարրերից խաղային տեխնոլոգիաների կազմումը յուրաքանչյուր դաստիարակի հոգսն է: Խաղի ձևով կրթությունը կարող է և պետք է լինի հետաքրքիր, զվարճալի: Այս մոտեցումն իրականացնելու համար անհրաժեշտ է, որ նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման համար մշակված կրթական տեխնոլոգիաները պարունակեն խաղային առաջադրանքների և տարբեր խաղերի հստակ սահմանված և քայլ առ քայլ նկարագրված համակարգ, որպեսզի օգտագործելով այս համակարգը՝ ուսուցիչը կարող է վստահ լինել, որ արդյունքում նա կստանա յուրացման երաշխավորված մակարդակ՝ այս կամ այն առարկայական բովանդակության երեխա:

Խաղային տեխնոլոգիաների օգնությամբ երեխաների մոտ զարգացնում են մտավոր գործընթացները: Խաղային տեխնոլոգիաները սերտորեն կապված են կրթական և դաստիարակչական աշխատանքների հետ մանկապարտեզում և նրա հիմնական խնդիրների լուծումը:

Որոշ ժամանակակից կրթական ծրագրեր առաջարկում են օգտագործել ժողովրդական խաղը՝ որպես երեխաների վարքի մանկավարժական շտկման միջոց:

Տեխնոլոգիա «TRIZ» TRIZ (գյուտարարական խնդիրների լուծման տեսություն), որը ստեղծվել է գիտնական-գյուտարար S.U. Ալթշուլեր:

Ուսուցիչը օգտագործում է աշխատանքի ոչ ավանդական ձևեր, որոնք երեխային դնում են մտածող մարդու դիրքում: Նախադպրոցական տարիքին

հարմարեցված TRIZ տեխնոլոգիան թույլ կտա երեխային կրթել և ուսուցանել «Ստեղծագործություն ամեն ինչում» կարգախոսով: Նախադպրոցական տարիքը եզակի է, քանի որ ինչպես երեխան ձևավորվում է, այնպես էլ կձևավորվի նրա կյանքը, այդ իսկ պատճառով կարևոր է բաց չթողնել այս ժամանակահատվածը բացահայտման համար:

Մանկապարտեզում այս տեխնոլոգիայի կիրառման նպատակն է, մի կողմից, զարգացնել մտածողության այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են ճկունությունը, շարժունակությունը, հետևողականությունը, դիալեկտիկան, մյուս կողմից՝ որոնողական գործունեություն, նորության ձգտում, խոսք և ստեղծագործականություն:

TRIZ-տեխնոլոգիաների օգտագործման հիմնական խնդիրը նախադպրոցական տարիքի երեխայի մեջ ստեղծագործական բացահայտումների բերկրանք սերմանելն է: Երեխաների հետ աշխատելու հիմնական չափանիշը հասկանալիությունն ու պարզությունն է նյութը ներկայացնելու և բարդ թվացող իրավիճակի ձևակերպման մեջ: Պետք չէ պարտադրել TRIZ-ի ներդրումը առանց երեխաների հիմնական դրույթները հասկանալու՝ օգտագործելով ամենապարզ օրինակները: Հեքիաթներ, խաղ, կենցաղային իրավիճակներ՝ սա այն միջավայրն է, որի միջոցով երեխան սովորում է կիրառել TRIZ –ի լուծումները իր առջև ծառայած խնդիրների համար: Քանի որ հակասություններ են հայտնաբերվում, նա ինքը կձգտի իդեալական արդյունքի՝ օգտագործելով բազմաթիվ ռեսուրսներ: Աշխատանքում կարող են օգտագործվել միայն TRIZ-ի տարրերը (գործիքները), եթե ուսուցիչը բավարար չափով չի տիրապետել TRIZ տեխնոլոգիային: Հակասությունների բացահայտման մեթոդի կիրառմամբ մշակվել է սխեմա.

Առաջին փուլը առարկայի կամ երևույթի որակի դրական և բացասական հատկությունների որոշումն է, որը երեխաների մոտ մշտական ասոցիացիաներ չի առաջացնում:

Երկրորդ փուլը առարկայի կամ երևույթի դրական և բացասական հատկությունների որոշումն է որպես ամբողջություն: Միայն այն բանից հետո, երբ երեխան հասկանա, թե ինչ են իրենից մեծերն ուզում, պետք է անցնել համառ ասոցիացիաներ առաջացնող առարկաների և երևույթների դիտարկմանը: Հաճախ ուսուցիչն արդեն անցկացնում է տրիգովյեի դասերը՝ նույնիսկ չկասկածելով դրա վրա:

Ի վերջո, ստեղծագործական մանկավարժության էությունն է հենց մտածողության էմանսիպացիան և առաջադրանքը լուծելու մինչև վերջ գնալու կարողությունը:

Արևելյան իմաստությունն ասում է. «Տո՛ւր մարդուն մի ձուկ, և նա կուշտ կլինի մեկ օր: Սովորեցրո՛ւ մարդուն ձուկ բռնել, և նա կուշտ կլինի ամբողջ կյանքում»:

Ցանկացած մանկավարժական տեխնոլոգիա պարունակում է միջոցներ, որոնցով ակտիվացվում և ինտենսիվանում են սովորողների գործունեությունները, սակայն կան տեխնոլոգիաներ, որոնցում այդ միջոցները ներկայանում են որպես հիմնական գաղափարի արտահայտիչներ և արդյունավետության երաշխավորներ: Այսպիսիների շարքին են դասվում կանխող-հեռանկարային /Լիսենկովայի/, խաղային, պրոբլեմային, ծրագրավորված, անհատական և այլ տեխնոլոգիաները:

Այս ուսումնասիրության մեջ փորձել ենք ներկայացնել խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների յուրահատկությունները, քանի որ արդիականության պահանջներից ելնելով՝ այսօր դրանք մեծ պահանջարկ են վայելում, ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ ու հետաքրքիր:

Ուսուցման պրակտիկայում հատկապես վերջին տասնամյակներին լայնորեն կիրառվում են այնպիսի տեխնոլոգիաներ, որոնց հիմքում ընկած է խաղային մոդելավորումը: Այս տեխնոլոգիաներն առանձնանում են իրենց բազմազանությամբ և արդյունավետությամբ և մեծ պահանջարկ են վայելում մեր ժամանակներում:

Մանկավարժական ինտերակտիվ խաղային տեխնոլոգիաների ուսումնասիրությամբ զբաղվել են Ա. Պ. Պանֆիլովան ,Ա. Մ. Գուրևիչը ,Ս. Ա. Մուխինան, Ա. Ա. Մուլվյովան և այլք:

Խաղային ուսուցումը ենթադրում է տարբեր հիմնախնդիրների լուծումներ՝ կապված մասնագիտական գործունեության, մարդկային փոխհարաբերությունների, անձնական դժվարությունների հետ: Խաղային ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են:

- ա. Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:
- բ. Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:
- գ. Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:
- դ. Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է

ինքնագնահատականը:

ե. Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:

զ. Նպաստում են անձի բոլոր որակների՝ անհատական դրական և բացասական ընդունակությունների արտահայտմանը և այլն:

Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին: Խաղը՝ զուգակցված աշխատանքի և ուսուցման հետ, ոչ միայն երեխաների, այլև չափահասների գործունեության որոշակի տեսակ է:

Գուրևիչը կարծում է, թե խաղի մեջ առարկայանում են իրավիճակներն ու իրադրությունները, գործունեության որոշակի ձևը, հասարակական փորձը, իսկ արդյունքում կատարելագործվում է սեփական վարքագծի վերահսկողությունը: Կյանքում խաղային գործունեությունը կատարում է մի շարք գործառույթներ՝

- զվարճալի (հաճույք է պատճառում, ոգևորում, հետաքրքրություն առաջացնում), ինքնահաստատման, թերապևտիկ (խաղային դժվարությունների հաղթահարումը, որոնք համընկնում են նաև կենսական դժվարություններին),

- կանխատեսող (խաղի գործընթացում կարելի է ճանաչել իրեն, ի ցույց դնել սեփական թաքնված ուժերը),

- կոռեկցիոն-վերականգնողական /խաղային պրակտիկայում փոխվում են անձնային որակները, տեղի է ունենում անձի սոցիալականացում/:

Մուխինան գրում է, որ խաղը միշտ իրականացվում է ինքնակամորեն, ներառում է մրցակցության տարրեր, մասնակիցներին հաճույք է պատճառում, օգնում ինքնահաստատվելու:

Խաղը՝ որպես ուսուցման մեթոդ և ավագ սերնդի՝ հաջորդ սերնդին փորձի փոխանցման միջոց, կիրառվել է դեռևս հին ժամանակներում: Ժամանակակից դպրոցում խաղային գործունեությունը իրագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- որպես ինքնուրույն տեխնոլոգիա,
- որպես մանկավարժական տեխնոլոգիայի բաղադրիչ,
- որպես դասի կազմակերպման ձև:

Խաղային տեխնոլոգիաների տեղն ու դերը ճիշտ արժեքավորելու համար ուսուցիչները

պիտի քաջ գիտակցեն խաղի գործառույթները:

Դիդակտիկական խաղերի արդյունավետությունը առաջին հերթին կախված է նրանց օգտագործման սիստեմատիկությունից, ապա նաև՝ խաղային ծրագրերի նպատակաուղղվածությունից ու դրանք դիդակտիկական վարժություններին գուգակցելու հմտությունից: Երեխաները և ընդհանրապես սովորողները հեշտությամբ են ներգրավվում խաղային գործունեության ոլորտ, և ինչքան այն բազմազան է, այնքան ավելի գրավիչ է դառնում:

Խաղային գործունեության մեջ մտնում են խաղեր և վարժություններ, որոնք զարգացնում են առարկաների բնույթը, բնութագրիչ հատկանիշները բացահայտելու, դրանք իրար հետ համեմատելու և համադրելու կարողությունները: Խաղերը նաև թույլ են տալիս տարբերել իրական երևույթները անիրականից, զարգացնում են ինքնատիրապետումը, ռեակցիայի արագությունը, երաժշտական լսողությունը և այլն:

Ավելի փոքր տարիքում երեխաները խաղերի օգնությամբ ստեղծում են իրենց աշխարհը՝ առաջնորդվելով վառ երևակայությամբ: Ավագ նախադպրոցական տարիքում խաղերը նպատակաուղղված են անձի ինքնահաստատմանն ու կայունացմանը, արժանիքների բացահայտմանը: Բոլոր գործնական խաղերի տեխնոլոգիան կազմված է մի քանի փուլերից.

1. **Նախապատրաստական:** Այս փուլի մեջ մտնում է սցենարի մշակումը, պարապմունքի նպատակի որոշումը, առաջադրված խնդրի հիմնավորումը, գործնական խաղի պլանի մշակումը, գործող անձանց բնութագրումը և այլն:

2. **Մուտք խաղի մեջ:** Հայտարարվում են մասնակիցների անունները, խաղի պայմանները, փորձաքննողների անունները, գլխավոր նպատակը, հիմնավորվում է իրադրությունների ընտրությունը: Առաջադրվում են նաև չափորոշիչները, կանոնները և դրույթները:

3.

Խաղի գործընթացը: Խաղը սկսվելուն պես ոչ ոք իրավունք չունի միջամտելու կամ որևէ բան փոխելու: Միայն խաղավարն է իրավասու մասնակիցների գործողությունները վերահսկելու և կարգավորելու, եթե նրանք հեռանում են գլխավոր նպատակից կամ շեղվում են խաղի կանոններից:

4.

Խաղի

արդյունքների վերլուծություն և գնահատում: Արտահայտվում են փորձաքննիչները, կարծիքներ փոխանակում, իսկ խաղի մասնակիցները կարող են պաշտպանել և

պարզաբանել իրենց գործողությունները: Վերջնական փուլում ուսուցիչը նշում է ձեռքբերումների ու խաղի արդյունքների և թույլ տրված սխալների մասին և ամփոփում պարապմունքի վերջնական արդյունքը:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղային գործունեությունն առաջատար է նախադպրոցական տարիքի երեխայի համար: Խաղի ժամանակ ձևավորվում է կամայական վարքագիծ, ակտիվանում են ճանաչողական գործընթացները, զարգանում է երեխայի խոսքը, ձևավորվում է նրանց ճանաչողական և մոտիվացիոն կարողունակությունը:

Խաղային տեխնոլոգիաներն ունեն դաստիարակչական, դիդակտիկ, զարգացնող նշանակություն: Խաղային տեխնոլոգիաները երեխաների մոտ զարգացնում են մտավոր գործընթացները: Խաղային տեխնոլոգիաները արդիական են, քանի որ ուսուցման գործընթացը դարձնում են առավել ակտիվ, արդյունավետ և հետաքրքիր:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Ս.Ա.Մարության, << Նախադպրոցականի ինքնուրույնության դաստիարակումը միջանձնային հարաբերություններում>>, Երևան, 2008 թ.:
2. Ս.Ա. Մարության, Ա.Մ. Դավլաբյան, << Նախադպրոցական մանկավարժություն>>, Երևան, 2005 թ.:
3. Зайцев В. С. Современные педагогические технологии книга 1, 2 Челябинск 2012
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии М. 1998 :
5. <https://thestrip.ru/hy/day/igrovye-pedagogicheskie-tehnologii-v-detskom-sadu-video/>
6. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии, М.: 2011: