

ԶՈՒԼԻԵՏԱ ԳՅՈՒԼԱՄԻՐՅԱՆ

ԽԱՂԱԼՈՎ ՍՈՎՈՐԵՆՔ



ԵՐԵՎԱՆ • 2009

Երաշխավորված է ՀՀ ԿԳՆ ԿԱԻ կողմից՝
որպես օժանդակ ուսումնական ձեռնարկ

ՀՏԴ 373
ԳՍԴ 74.1
Գ 673

Գյուլամիրյան Ջուլիետա Հարությունի
Գ 673 ԽԱՂԱԼՈՎ ՍՈՎՈՐԵՆՔ։/.– Եր.: «Ձանգակ–97», 2009.– 80 էջ:

Գրքում ներկայացված են մանկապարտեզում և կրտսեր դպրոցում կիրառելի բազմաբնույթ խաղեր, որոնք կնպաստեն երեխաների ուսումնական գործունեության արդյունավետության բարձրացմանը:

Գիրքը նախատեսված է կրթության նշված օղակներում աշխատող մանկավարժների, մանկավարժական բուհերում սովորողների, ինչպես նաև ծնողների համար:

ԳՍԴ 74.1

ISBN 978–99941–1–676–8

© Գյուլամիրյան Ջ., 2009 թ.
© «Ձանգակ–97», 2009 թ.

ԽԱՂԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԼՈՒՐՋ ՁԵՎ Է

Խաղի դերը երեխայի կյանքում: Ուսուցիչները, ծնողները և հասարակությունն անբողջությամբ վերցրած, միաբերան պնդում են, որ նվազել է ուսման նկատմամբ սովորողների հետաքրքրությունը: Ուսումնական գործունեության նկատմամբ աշակերտների հետաքրքրությունների և ձգտումների մակարդակի անկումն ունի, անշուշտ, բազմաթիվ և տարաբնույթ պատճառներ, հիմնավորումներ, որոնք պայմանավորված են ամենաբազմազան գործոններով և կրթության բոլոր օղակների համար ունեն թե՛ ընդհանուր, թե՛ մասնավոր փաստարկներ: Կրտսեր դպրոցականների պարագայում սոցիալական, տնտեսական, իրավական, հասարակական և այլ կարգի գլոբալ պատճառներ գոյություն չունեն կամ գրեթե բացառվում են: Այս տարիքում սովորելու նկատմամբ հետաքրքրության նվազումը, մեր կարծիքով, առավելապես պայմանավորված է ուսուցման գործընթացում արդիական տեխնոլոգիաների օգտագործման մակարդակի նվազմամբ. համաշխարհային մասշտաբով դրանք կատարելագործվում են, զարգանում, մտնում յուրաքանչյուր ընտանիք, օրըստօրե մատչելի դառնում ավելի ու ավելի մեծաթիվ երեխաների:

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարրեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորման միջոց: Մեծ մանկավարժ Կ. Դ. Ուշինսկու այն խոսքերը, թե «Եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում» այսօր նույնպես արդիական է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ (ի միջի այլոց՝ թե՛ մեծին, թե՛ փոքրին): Խաղի ժամանակ մարդը տարված է խաղային մոլուցքով, հաղթելու դրդապատճառները նրան հանում են իր «կադապարից»՝ պայմաններ ստեղծելով ազատ դրսևորման համար: Այդպիսի պայմաններում բացահայտվում են մարդու բոլոր առանձնահատկությունները, նրա հետաքրքրությունները, բնավորության գծերը, խառնվածքը: Խաղերի բազմազանությունը տարրեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահար-

ման գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ընթացողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը:

Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող խաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռած հնարավորությունների մասին: Այնինչ, մեր կրտսեր դպրոցի բազմաթիվ ուսուցիչների ձեռքին դեռևս կապիճն է, դասագիրքը և ինքնուրույն ճանապարհով պատրաստած կամ ձեռք բերած պարզունակ դիդակտիկ նյութերը: Բնականաբար, միայն այս միջոցների վրա կառուցված դասերը չեն հետաքրքրի կրտսեր դպրոցականներին, չեն բորբոքի նրանց երևակայությունը, չեն մղի սովորելու:

Ուսումնական գործընթացի արդյունավետության բարձրացմանը եկավ խոչընդոտելու ևս մեկ հանգամանք. ավագ նախադպրոցական տարիքի երեխաները, որոնք տարիներ առաջ գտնվում էին մանկապարտեզում, այսօր հայտնվել են դպրոցում՝ դարձել են սովորողներ: Այս հանգամանքը չի նշանակում, թե փոխվել են նրանց ճանաչողական հետաքրքրությունները, դրանց բավարարման համար ընտրված մեթոդներն ու գործունեության ձևերը, կամ՝ նրանք պատրաստ են ուսումնական գործունեության: Իրականում դպրոցական դարձած փոքրիկները հայտնվել են կենսագործունեության երկու ձևերի խաչմերուկում, ուր հմտորեն պիտի միակցվեն **խաղը**, որը նախադպրոցական տարիքի երեխայի գործունեության հիմնական ձևն է, և **ուսումնական գործունեությունը**, որը կրտսեր դպրոցականի գործունեության գլխավոր ուղղությունն է:

Ավագ և կրտսեր դպրոցական տարիքի բոլոր երեխաներն էլ ուզում են խաղալ. չնոռանանք, որ այսօր չորրորդ դասարանում «հայտնված» տղաներն ու աղջիկները դեռևս 9–9.5 տարեկան են, և որքան էլ որ մեզ համոզի **աքսելերացիա** կոչվող երևույթը, թե այսօրվա սերունդն ավելի հասունացած է, միևնույնն է՝ կան կազմախոսական և բնախոսական որոշակի առանձնահատկություններ, որոնք հեգնելն անթույլատրելի է: Վերջապես, այս երեխաների տարեկիցները տարիներ առաջ սովորում էին երկրորդ դասարանում:

Խաղային գործունեության հիմնական եղանակներն ու ձևերն այս կամ այն աստիճանով ծանոթ են նախադպրոցականին՝ անկախ այն բանից՝ նա մանկապարտեզ հաճախել է, թե՛ ոչ: Ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ գործողություններին դպրոցում

հայտնված նախադպրոցականը ոչ միայն ծանոթ չէ, այլև նա դեռևս չունի մտավոր, ֆիզիկական, հոգեբանական, կազմաբնախոսական այն հիմնական նախադրյալները, որոնց հիման վրա պիտի ձևավորվեն ուսումնական գործունեությունն ծավալելու համար այդքան անհրաժեշտ ունակությունները: Ցավոք, դպրոցում ևս այդ երեխաների հետ աշխատելիս հաճախ ոչ թե կարևորվում է ուսումնական գործունեությունն ծավալելու համար չափազանց անհրաժեշտ կարողությունների ձևավորումը, այլ ուսումնական ծրագիրը կատարելու համար ուսուցիչները շտապում են միանգամից փոքրիկներին գիտելիքներ հաղորդել և ստուգել դրանց ձեռքբերման մակարդակը:

Անշուշտ, ցանկացած ուսումնական գործունեություն նաև նպաստում է այն ծավալելու կարողությունների ձեռքբերմանը, սակայն խոսքը ե՞րբ, ի՞նչպես և ի՞նչ գնով—ի մասին է:

Երեխային նախապատրաստել ուսումնական գործունեությանը նշանակում է տարբեր ճանապարհներով և ամենաբազմազան միջոցներով օժանդակել, որ ավագ նախադպրոցականը ձեռք բերի մտածողական գործողություններ կատարելու որոշակի ունակություններ՝ *անհրաժեշտ մակարդակով առանձնացնել և դասավորել իրեն շրջապատող ծանոթ առարկաներն ու երևույթները, պլանավորել իր գործողությունները և ըստ պլանավորման դրանք իրականացնել, վերահսկել իր գործունեությունը, կատարել վարքը, զգալ իր քայլերի պատճառահետևանքային կապերը, ուշադիր լսել և կատարել ավագների հանձնարարությունները, գնահատել իր գործունեությունը, հաղորդակցվել տարեկիցների հետ, դրսևորել փոխօգնության, սպրումակցման որակներ և այլն:*

Անցնում են ուսումնասիրությունները, ուսուցիչների և ծնողների հետ անցկացրած զրույցները, իրականացրած դասալսումները մեզ բերել են այն եզրակացության, որ դպրոց ընդունվող ոչ բոլոր երեխաներն են տիրապետում ուսումնական գործունեությունն ծավալելու համար չափազանց կարևոր այս ունակություններին, որոնք, բնականաբար, պիտի ձևավորվեն ու զարգանան դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ընթացքում՝ ստեղծելով անձի բազմակողմանի զարգացման հնարավորություններ:

Այս կարևոր խնդիրների լուծման ընթացքում խաղերը մեծապես նպաստում են ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ այն ունակությունների ձևավորմանը, որոնք օգնում են կրտսեր դպրոցականին ճիշտ և առողջ ապրել այդ տարիքը, սովորել առանց դժվարությունների, առանց մանկության արժեքների կորստի:

Հայտնի է, որ երեխայի զարգացման ցուցանիշներից մեկն ինքնուրույն ճանաչողական գործունեությունն ծավալելու կարողությունն է: Այն

նպաստում է ապագայում առանց դժվարությունների ցանկացած իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, ձեռքբերածը փոփոխվող պայմաններում, ոչ ստանդարտ իրավիճակներում կիրառելուն:

Ուսումնասիրությունները ցույց են տվել (Բուեա Լ. Պ., Նովիկովա Լ. Ի., Պետրովսկի Վ. Ա.), որ ճանաչողական ինքնուրույն գործունեություն ծավալելու ունակության ձևավորման, զարգացման վրա ազդում են ինչպես տարերայնորեն ու հատուկ նպատակային կազմակերպված, այնպես էլ բնական և սոցիալական գործոններ: Բացառիկ ազդեցություն է ունենում նաև այն միջավայրը, ուր գտնվում է երեխան, և ուր նա իրեն դրսևորում է որպես ազատ, ինքնուրույն անձ՝ համագործակցելով այդ միջավայրի հետ: Այսպիսի գործունեության ծավալման ամենաարդյունավետ միջոցը խաղն է:

«...խաղային արդյունավետ միջավայրի կազմակերպման հիմքում դրվում են հետևյալ սկզբունքները.

- **զգացմունքային հարմարավետության սկզբունք**, որը յուրաքանչյուր երեխայի համար ապահովում է զգացմունքային ջերմություն, բարյացակամություն է ստեղծում տարբեր տարիքի երեխաների հարաբերություններում, սատարում է նրանց գործունեությանը.
- **ակտիվության սկզբունք**, որի առկայությամբ խաղային գործունեության տեսակների ընտրության և դրանց կազմակերպմանը մասնակցելու ճանապարհով խթանվում է երեխաների ակտիվ վարքը.
- **բացության, ընդարձակության սկզբունքի** հաշվառումը երեխաների պահանջմունքներով, հետաքրքրություններով, հմտություններով, նրանց զարգացման մակարդակով պայմանավորված նոր խաղերի ընտրությունն ու անցկացումն է, որոնք խաղային գործունեությանը տալիս են գիտելիքների, զգացմունքների առավել լայն ընդգրկունություն.
- **անհատականացման սկզբունքը** միջավայրը դարձնում է անձնակողմնորոշված, երեխայակենտրոն: Այդպիսի միջավայրում յուրաքանչյուր երեխա ստեղծում է իր անկյունը, ստանում է առավելագույն չափով ինքնադրսևորվելու, իր կողմից ստեղծված առարկայական-խաղային միջավայրի շնորհիվ ձեռքբերումները ցույց տալու հնարավորություն.
- **երեխաների համախմբում առկա տարիքային տարբերության հաշվառման սկզբունքը** երեխա-երեխա հաղորդակցության համակարգում ապահովում է առաջատարության գերակշռությունը և դրա օգտագործումը միայն անհրաժեշտության դեպքում՝ «երե-

խա—մեծ» հարաբերության համակարգում. տարբեր տարիքի երեխաների՝ միմյանց վրա փոխազդեցություն ունենալու ցանկության և ունակության զարգացում, միջավայրի հազեցումն ինչպես նախադպրոցականներին, այնպես էլ կրտսեր դպրոցականներին հետաքրքիր և մատչելի առարկայական բովանդակությամբ.

- **Ճկունության, շարժունության սկզբունքի** հաշվառումը ստեղծում է միջավայրի առարկաների ազատ ձևափոխման, խմբային սենյակներում բազմագործառույթ խաղային նյութերի օգտագործման, ինչպես նաև մեծերի և երեխաների զարգացնող հարաբերությունների դիրքորոշման մեջ ճկունության հնարավորություններ.
- **տեղեկացվածության սկզբունքի** պահպանումը յուրաքանչյուր երեխայի տալիս է ազատ գործողությունների առավելագույն հնարավորություն՝ միջավայրն ապահովելով այնպիսի միջոցներով, որոնք երեխաներին կտան խաղերի հիման վրա կատարելագործվելու հնարավորություն» [16, էջ 42]:

Երեխաների խաղային գործունեության անհրաժեշտության մասին գրել են բազմաթիվ մանկավարժներ, հոգեբաններ: Նրանք բոլորն էլ համարում են, որ խաղի միջոցով երեխային կարելի է և՛ կրթել, և՛ դաստիարակել: Գաղտնիք չէ, որ երեխան խաղերի միջոցով կրկնում է մեծերի գործունեությունը և խաղալով իր վրա է վերցնում նրանց սոցիալական դերը՝ այն ներկայացնելով խաղային գործողություններով: Ժ. Ժ. Ռուսսոն կարծում էր, որ երեխան «Պարապում է, թե զվարճանում, նրա համար հավասարաբեք գործունեություն է. նրա խաղերը նրա պարապմունքն են, նա չի զգում պարապմունքի և խաղի տարբերությունը» [26, էջ 183]:

«Ուշադիր դիտեք, թե ինչ տեղ է գրավում խաղը երեխայի կյանքում... Նրա համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխաների առջև բացվում են անձի ստեղծագործական ընդունակությունները: Առանց դրանց չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում: Խաղը հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ են հորդում շրջակա աշխարհի մասին պատկերացումները և հասկացությունները: Խաղերը երեխայի ջանասիրությունն ու հետաքրքրությունը վառող կայծեր են:

Երեխայի հոգեկան աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության ու ստեղծագործական աշխարհում» [5, էջ 64]:

Կրտսեր դպրոցականներն (այդ թվում՝ դպրոցական դարձած նախադպրոցականը) իրականացնում են մարդու գործունեության բոլոր ձևերը՝ խաղ, ուսում, աշխատանք, սակայն նրանց խաղային գործունեության բնույթն էականորեն տարբերվում է գործունեության մյուս

ծներից: Որո՞նք են այդ տարբերությունները, և ինչպե՞ս են դրանք անդրադառնում կրտսեր դպրոցականների զարգացման գործընթացի վրա:

Նախ նշենք, որ սովորելու և խաղալու ցանկությունը ողջ կրտսեր դպրոցական տարիքում զուգորդվում է, և դժվար է որոշել, թե ո՞ր գործունեությունը ծավալելու ձգտումն է գերիշխում այդ տարիքի երեխաների մեջ: Պարզապես անառարկելի է, որ պայմանավորված կրտսեր դպրոցական տարիքի փուլերի առանձնահատկություններով (վաղ կրտսեր դպրոցական, միջին կրտսեր դպրոցական և ավագ կրտսեր դպրոցական) խաղերը փոխվում են՝ դառնալով ավելի բազմազան, ավելի ինտելեկտուալ ու իրականացման քայլերի իմաստով՝ ավելի բարդ:

Խաղային գործունեությունն իր բնույթով ինքնակամ է, այն իրականացվում է որոշակի տարածական և ժամանակային սահմաններում, գործընթացն ունի անկանխատեսելի ընթացք և արդյունք թե՛ ուսուցչի, և թե՛ աշակերտների համար (որն էլ անվերապահորեն ապահովում է հետաքրքրություն ողջ խաղի գործընթացում), խաղերն ունեն ստեղծագործական–որոնողական–երևակայական բնույթ:

Շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաների մեջ ձևավորվում են բնավորության այնպիսի գծեր, ինչպիսիք են քաջությունը, ճարպկությունը, հնարամտությունը, համբերատարությունը, զսպվածությունը և, ամենակարևորը, կարգ ու կանոնին ենթարկվելու կարողությունը: Առավել ուշագրավ է, որ շարժուն խաղերի կանոնները երեխաները հաճախ իրենք են ստեղծում և իրենք էլ վերահսկում են դրանց պահպանումը, դրանք խախտողների համար սահմանում որոշակի պատիժներ: Խաղի ժամանակ երեխաներն ազատ են և իրենց դրսևորում են այնպես, ինչպիսին նրանք կան իրականում: Այս հանգամանքը նպաստում է երեխաներին ճանաչելուն և հետագա կրթադաստիարակչական գործընթացը կազմակերպելիս որոշակի ուղղությամբ շտկողական աշխատանք տանելուն: Շարժուն խաղերը, քնականաբար, նպաստում են նաև մտավոր և ֆիզիկական հոգնածության բեռնաթափմանը, դասարանում տիրող լարված մթնոլորտի վերացմանը: Դրանք բարձրացնում են երեխաների կենսունակությունն ու աշխուժությունը, զվարճացնում և ստեղծում են ոչ ստիպողական, մտերմիկ փոխհարաբերություններ: Սիաժամանակ խաղային շարժումները (վազք, թռիչք, ցատկ և այլն) նպաստում են սրտթոքային աշխատանքի բարելավմանը, արագանում է արյան շրջանառությունը, որի հետևանքով գլխի անոթները թթվածնի առատ հոսք են ստանում:

«Եթե մեկուկես կամ երկու ժամվա պարապմունքների ընթացքում երեխաները ձեզ մոտ և՛ կարդան, և՛ գրեն, և՛ նկարեն, և՛ երգեն երկու–երեք երգ, և՛ հաշվեն, և՛ լսեն, ապա ամսվա վերջում ոչ միայն նրանց ձեռք բերածի գումարը, այլև այն, ինչ ձեռք են բերել նրանք յուրաքանչ-

յուր առանձին գիտության և կարողության ուղղությամբ, ավելի շատ կլինի, քան կարող էին ծեռք բերել նրանք՝ այդ ամբողջ ժամանակամիջոցում զբաղվելով միայն տվյալ գիտությամբ կամ կարողության զարգացմամբ» [6, էջ 705]:

ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐՆ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

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

Խաղը ցանկացած ուսումնական նյութի յուրացման գործընթաց դարձնում է հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Սակայն ոչ բոլոր խաղերն ունեն արժեքավոր կրթադաստիարակչական նշանակություն. այն խաղերն են արդյունավետ, որոնք երեխաներին ընծեռում են ճանաչողական գործունեություն ծավալելու հնարավորություն, այսինքն՝ երեխայի անձը զարգացնող են: Դրանց մեջ մտնում են այն խաղերը՝

- որոնք երեխաներից պահանջում են կատարողական ակտիվ գործունեություն, և որոնց շնորհիվ երեխաներն իրականացնում են տրված նմուշին համապատասխան աշխատանք,
- որոնք երեխաներից պահանջում են կրկնվող գործողությունների վերարտադրություն. դրանք նպատակաուղղված են ավելի շատ հաշվողական և վայելչագրական հմտությունների ձևավորմանը,
- որոնց միջոցով երեխաները կազմում են տրվածին տրամաբանորեն նման նոր օրինակներ՝ փոխոխության ենթարկելով նմուշը,
- որոնք պարունակում են որոնողական-ստեղծագործական տարրեր:

Կարևոր է, որ դիդակտիկ խաղն ունենա լուրջ, լարված աշխատանքային բնույթ, որպեսզի այն ուսուցումից չհեռանա, այլ նպաստի մտավոր լարված գործողությունը դյուրին և հաճելի դարձնելուն:

Դեռևս Արիստոտելը նշել է նախադպրոցական և կրտես դպրոցական տարիքի երեխաների կրթադաստիարակչական գործընթացում խաղերի անփոխարինելի դերի մասին՝ կարևորելով դրանց ճիշտ ընտրությունը ոչ միայն ըստ տեսակի, այլև՝ ըստ ուսուցման գործընթացում դրանց օգտա-

գործման նպատակների, ժամանակի և ձևերի: «Այդ խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատության մեջ ծնված մարդու արժանապատվությանը, շատ չժանրաբեռներ երեխային և չլինեն սանձարձակող... Երեխաների *խաղերը պիտի կրկնեն նրանց ապագայի լուրջ գրադնունքները*» [7, էջ 625]:

Մեր դասալսումների ժամանակ մենք նկատեցինք, որ երբեմն դասվարները խաղերի կազմակերպումը կապում են դասի 45 րոպեից մնացած ժամանակի «լցման» հետ՝ հաճախ ընտրելով չիմաստավորված, ուսումնական նյութի հետ կապ չունեցող, առանց համակարգի և չիմնավորված հաջորդականությամբ խաղեր: Այդպիսի խաղերն ավելի շատ «պարապ ժամանց են», և, իրոք, այս դեպքում, ավստս են դասի թանկարժեք րոպեները:

Այսպիսի մոտեցման գլխավոր և տարածված պատճառներից մեկն այն դիրքորոշումն է, որ դպրոցն առաջին հերթին կոչված է սովորեցնելու և ոչ թե երեխային զվարճացնելու (կամ նրա հետ խաղալու): Մեր երկարամյա ուսումնասիրությունները, դասալսումները մեզ բերել են այն համոզման, որ տարրական դասարանների ուսուցիչների մեծ մասը չունեն համապատասխան պատրաստականություն և չեն կարողանում խաղալ իրենց աշակերտների հետ. նրանց սովորեցնելն ավելի դյուրին է, առավել հարմար: Դարձյալ մեր փորձի հիման վրա պնդենք, որ առանց խաղի սովորեցնելն այսօր առավել դժվար է, քանզի վաղ ուսուցման պայմաններում, հաշվի առնելով սովորողների մեկնարկային տարիքը և այդ տարիքի առանձնահատկությունները, պիտի հենվել խաղի վրա՝ հիմնավորապես ուսումնասիրելով նրա հնարավորությունները, որոնք թույլ կտան առավելագույն արդյունավետությամբ ազդել մանկան զարգացման տարբեր կողմերի վրա, մասնավորապես՝ կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական և սոցիալական ակտիվության, ուսումնական գործունեության համար կարևոր հմտությունների և այն բոլոր որակների զարգացման վրա, որոնց համալիրն ապահովում է նրանց զարգացման, ուսուցման և դաստիարակության արդյունավետությունը:

Խաղի դիդակտիկական, ախտորոշիչ, դաստիարակչական, զարգացնող և այլ գործառույթները պիտի անպայման տարրական դասարանի ուսուցիչները գիտակցեն, որպեսզի խուսափեն մանկավարժական գործընթացում խաղի կիրառման ժամանակ թույլ տրվող սխալներից:

Հաճախ է պատահում, որ ուսուցիչները դասերի ժամանակ կազմակերպում են պատահականորեն ընտրված մեկ-երկու խաղ և չզգալով զգալի դրական արդյունք՝ դրանց անարդյունավետության մասին եզրակացություններ են անում ու դադարում են խաղն օգտագործել: Քիչ չեն դեպքերը, երբ դասի ժամանակ օգտագործում են զուտ դիդակտիկական

նշանակություն ունեցող խաղեր, որոնք գրեթե չունեն խաղային բնույթ և ոչնչով չեն տարբերվում ուսումնական պարապմունքից:

Դիդակտիկ խաղերին հատկապես մեծ տեղ է տրվում վաղ ուսուցման պայմաններում: Որքան էլ որ վաղ ուսուցման կազմակերպման ուղղությամբ տարբեր հեղինակների ցուցումներում մշտապես տեղ է տրվում խաղային ուսումնական գործունեության կազմակերպման վերաբերյալ պահանջներին, միևնույնն է՝ 5.5–6 տարեկաններով համալրված առաջին դասարաններում դիդակտիկ խաղերն, այնուամենայնիվ, չունեն իրենց արժանավոր տեղը: Այս երևույթի պատճառների բացահայտման նպատակով մեր դասալսումները, ուղիղ և միջնորդավորված հարցումները մեզ բերեցին այն համոզման, որ խաղի նկատմամբ նման դիրքորոշումն ունի տարբեր պատճառներ: Դրանցից մենք կարևորում ենք.

- որոշակի դիդակտիկ նպատակներով ստեղծված խաղերի բացակայությունը հայոց լեզվով հրապարակվող մանկավարժական գրականության մեջ,
- հրապարակում եղած (ուսուցիչներին առաջարկվող) դիդակտիկ խաղերի՝ դասի գործընթացում պրակտիկորեն իրականացնելու անհնարինությունը (հատկապես բազմամանուկ դասարանում) կամ աննպատակահարմարությունը,
- դասաժամերի անբավարարությունը,
- խաղային իրավիճակից անմիջապես ուսումնական գործունեության անցնելու դժվարությունները,
- դասարանային անբարենպաստ պայմանները,
- խաղային գործունեության համար անհրաժեշտ դիդակտիկ նյութերի սակավությունը,
- առարկայական ծրագրերի ծանրաբեռնվածությունն ու բարդությունը:

Հարցման մասնակից բոլոր ուսուցիչներն էլ կարևորում են դիդակտիկ խաղերը և գտնում, որ առանց դրանց դասն արդյունավետ չէ: Մակայն մեր հարցազրույցների ժամանակ, այնուամենայնիվ, եկանք այն եզրակացության, որ ուսուցիչների մեծ մասը պարզապես կայուն համոզմունք չունի դասի ժամանակ դիդակտիկ խաղերի (ընդհանրապես խաղերի) անհրաժեշտության մասին: Կարծում ենք, որ վերը նշված պատճառներից առավել էականն այդ համոզմունքի՝ գիտակցության բացակայությունն է:

ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ ԿՐԹԱԴԱՍՏԻԱՐԱԿՉԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Հայտնի է, որ խաղը մարդու գործունեության այն ձևն է, որն ուղեկցում է նրան վաղ մանկությունից մինչև խորը ծերություն: Պարզապես յուրաքանչյուր տարիքում այն ոչ միայն մարդու գործունեության ժամանակի մեջ ունի որոշակիորեն ընդգծված սահմաններ, այլև զանազան դրսևորումներ՝ պայմանավորված անհատի ընտրած խաղատեսակներով: Անառարկելի է, անշուշտ, որ խաղի դերը մանկության տարիքում ունի առավել ուսուցանող, զարգացնող և դաստիարակող գործառույթներ, քան մարդու հասուն տարիքում: Մասնավորապես, ուսումնասիրության առարկա է երեխայի խաղային գործունեությունը գիտելիքների և կարողությունների ձեռքբերման գործընթացում, երբ խաղը հանդես է գալիս որպես ուսուցման մեթոդ՝ այդ համակարգի մեջ գրավելով համարժեք տեղ:

Քաջ գիտակցելով ուսուցման գործընթացում խաղի օգտագործման անհրաժեշտությունը որպես երեխային ունակությունների ձևավորման հնար, մենք կողմնակից ենք դրա չափավորությանը, ինչպես մեթոդական, այնպես էլ հոգեբանական հիմնավորումներով: Դիդակտիկ խաղերն ուսումնական գործընթացում կարևորում ենք և առաջարկում գործածել հատկապես այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է երեխաների ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի: Խաղային հնարների մանկավարժական արժեքն այս դեպքում այն է, որ խաղալիս ակտիվանում են երեխաների մտավոր գործունեությունը և ճանաչողական հետաքրքրությունները՝ նպաստելով ուսումնական նյութի գիտակցական յուրացմանը, ապահովելով միևնույն իրողության կրկնությունն իրականացնող անձաձիր գործողություններ, զարգացնելով սովորողների ինքնուրույնությունն ու ինքնագործունեությունը:

Վաղուց և բազմաթիվ ուսումնասիրություններով ապացուցված է, որ **դիդակտիկ խաղերին** կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը նպաստում է նրանց ինքնահաստատմանը, ինքնադրսևորմանը, ինքնաիրացմանը, տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված՝ դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ՝ ուրեմն՝ նաև կամային որակներ: Խաղի ժամանակ ձևավորվում են ու զարգանում ոչ միայն անձնային բազմաթիվ որակներ (համառություն, աշխատասիրություն, արդարացիություն, ճարպկություն, արագ կողմնորոշվելու, կանխատեսելու ունակություններ և այլն), այլև բարձրակարգ մտածողության բոլոր բաղադրամասերը: Վերջինս իրականանում է երե-

խաների ծավալած այնպիսի գործունեության ճանապարհով, որի ժամանակ նրանք կատարում են նախատեսված գործունեության ծրագրավորման, յուրաքանչյուր քայլի արդյունքի կանխատեսման, հաղթանակի հնարավորությունների կշռադատման, անհրաժեշտ գործողությունների այլընտրանքային տարբերակների որոնման, քննարկման և դրանցից ամենարդյունավետի ընտրման մտածողական բնույթի քայլեր:

Հայոց լեզվի և առհասարակ կրտսեր դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ժամանակ անցկացրած խաղերը երեխաների մեջ առաջացնում են ճանաչողական հետաքրքրություններ և ընդգծված սեր գրքի, սովորելու նկատմամբ: Գիդակտիկ խաղերն իրենց նպատակադրումով արդյունավետ ուսումնական գործունեությունն ապահովող այն հնարներից են, որոնք զգալիորեն նպաստում են գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացում հետաքրքրության և բարձր դրդապատճառայնության առաջացմանը:

Ուսուցման գործընթացում խաղն ունի երեք գործառույթ. «Առաջին, ամենապարզ գործառույթը ուսումնական գործընթացը **թեթևացնելը** և այն **աշխուժացնելն** է: Այս դերը կատարում են խաղում տեղ գտած հեքիաթային, երևակայական տարրերը, հետաքրքրաշարժ նկարներն ու ուշագրավ բնագրերը և այլն:

Երկրորդ գործառույթը երևակայության զարգացումն է ուսումնական գործընթացի թատերականացման ճանապարհով. խաղային ձևերը դերային տարրեր են մտցնում երևակայական դերակազմի մեջ: Դերասանական հնարներն օգտագործվում են դերային երկխոսությունների և մենախոսությունների մեջ, դերերով կարդալու, հեքիաթների, առարկաների բեմականացման, տարաբնույթ վարժությունների, խնդիրների կազմման ժամանակ:

Երրորդ գործառույթը **մրցութային** է: Խաղերը, սովորաբար մրցութային, մրցանակաբաշխութային տարրեր են պարունակում, որոնք երեխաներին ակտիվացնում են, ձևավորում առաջատարության ձգտում... , պարզագույն մակարդակից խաղն անցնում է օլիմպիադաների, տեսավորումների, գրական ստեղծագործությունների, գիտելիքների որակի և խորության սահմաններում մրցույթների:

Խաղի նշված երեք գործառույթներն իրենցից ներկայացնում են խաղից, զվարճանքից ուսուցում գնացող աստիճաններ՝ առաջացնելով ճանաչողության գործընթացով տարվածություն, գրավվածություն: Սա խաղից՝ ստեղծագործություն, գիտական տրամաբանություն, դպրոցական ծրագրից առաջ անցնելուն տանող գործունեության բարձրագույն աստիճանն է» [22]:

Մենք կրտսեր դպրոցում առավել կարևորում ենք դիդակտիկ խաղերի դերը սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացման ուղորտում, այսինքն՝ խաղերի ուսուցանող, զարգացնող գործառույթը:

Ապացուցված է՝ այն երեխան, որը մանկուց խաղում է, այն էլ՝ զարգացնող խաղեր, նրա մտածողության բաղադրամասերը գտնվում են զարգացման այնպիսի մակարդակում, որ ուսումնական գործունեությունը նրա համար ոչ մի բարդություն չի ներկայացնում: Որպեսզի ուսուցման գործընթացում խաղերը ևս այդպիսի գործառույթ կատարեն, այսինքն՝ նպաստեն սովորողների մտավոր գործունեության ակտիվացմանը, անհրաժեշտ է՝

- ընտրել դասի կրթադաստիարակչական խնդիրներին համապատասխան խաղեր,
- խաղի բովանդակությունը համապատասխանեցնել երեխաների պահանջմունքներին և ճանաչողական հետաքրքրություններին,
- խաղի մեջ նախատեսել հաղթահարելի այնպիսի դժվարություններ, որոնք երեխաներից կպահանջեն ուշադրության, հիշողության լարում, մտքի ակտիվացում,
- հիմնավորված ընտրել դասի այն հատվածը, որի ժամանակ պիտի իրականացվի դիդակտիկ խաղը:

ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՑՎՈՂ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Խաղի տեսությամբ զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ (Կապտերև Պ. Ֆ., Ամունաշվիլի Շ. Ա., Վիգոտսկի Լ. Ս., Էլկոնին Դ. Բ., Կորոտկովա Ն. Ն. և այլք): Ըստ էության, խաղերի բոլոր տեսակներն էլ, անկախ նրանց նպատակադրումներից, վերջին հաշվով, նպաստում են երեխաների մտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը:

Խաղի ժամանակ (խաղալիս) երեխաները ոչ միայն իրականություն են դարձնում իրենց ձգտումները, երևակայածն ու տպավորությունները, այլև համոզվում են գիտելիքների անհրաժեշտության և խաղի ժամանակ հաղթելու համար դրանց պարտադիր իմացության մեջ՝ դրանով ոչ միայն բավարարելով իրենց հիմնական հոգեկան պահանջմունքները, այլև ձեռք բերելով ուսումնական համոզմունքներ, ինքնագնահատական:

Մինչև վերջերս մանկավարժական գործընթացում խաղը դիտվում էր որպես պարզապես ուսուցման և դաստիարակության միջոց: Այսօր,

պայմանավորված վերջին տասնամյակներում մանկության տարիների բարձր գնահատմամբ և կյանքի այդ հատվածին սոցիալական, մանկավարժական և հոգեբանական օգնություն ցուցաբերելու անհրաժեշտությամբ, խաղը դիտարկվում է նաև որպես համագործակցային ունակություններ ձևավորող, երեխայի միջանձնային հարաբերությունները կարգավորող, մանկական կոլեկտիվին աստիճանաբար ադապտացնող անփոխարինելի միջոց:

Խաղերը մեծ դեր են կատարում նաև որպես զարգացման անբարենպաստ միջավայրի ազդեցությունները կանխող և դրանց հետևանքները շտկող, հոգեկան և մտավոր խնդիրներ ունեցող երեխաներին առողջ մանկական հասարակության մեջ ներառող միջոց: Մասնավորապես ներառական կրթություն իրականացնող կրտսեր դպրոցում խաղերը նպաստում են սովորողների թույլ արտահայտված ճանաչողական ունակությունների ակտիվացմանը, մտավոր գործունեություն ծավալելու նկատմամբ կայուն հետաքրքրության դաստիարակմանը, ուսումնական արդյունավետ գործունեություն ծավալելու համար անհրաժեշտ հոգեկան գործընթացների կատարելագործմանը:

Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ Պ. Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցներից հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգացման, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անհմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հմտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այդպիսի երեխաների ընդունակությունները «բացելու» բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում»:

Ժամանակակից մանկավարժները, դիտարկելով խաղի բարենպաստ ազդեցությունը երեխաների ճանաչողական գործունեության վրա, գտնում են, որ խաղը ոչ այնքան նոր գիտելիքներ ձեռք բերելու միջոց է, որքան որ «երեխայի գիտելիքները մակերեսային ճանաչման մակարդակից փորձի ընդհանրացման մակարդակ տեղափոխելն է» [24, էջ 85]:

Նկատի ունենալով խաղի նկատմամբ վերը նշված մոտեցումները՝ մեր ուսումնասիրությունների շրջանակում խաղերը մենք դասակարգել ենք ըստ հետևյալ տեսակների՝ մտավոր, շտկողական, ուսուցողական (դիդակտիկ), շարժուն, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական: Հնա-

րավոր է այս ցանկի ընդարձակում՝ պայմանավորված խաղի հետապնդած նպատակներով, իրականացման ձևերով, խաղի ժամանակ օգտագործած միջոցներով և այլն: Ցանկացած դասակարգում, մեր կարծիքով, պայմանական է, որովհետև, օրինակ, շարժուն խաղերն իրենց մեջ պարունակում են հետաքրքրաշարժություն, տրամաբանական խաղերն ունեն մտավոր զարգացում ապահովող հնարավորություններ, ուսուցողական խաղերը՝ որքան ասես շտկողական նպատակներ և այլն: Նշանակում է կարևորը ոչ այնքան ընտրված խաղի տեսակն է, որքան նրա հնարավորությունների առավելագույն օգտագործումը: Օրինակ՝ շարժուն խաղերի ժամանակ երեխաները ոչ միայն բավարարում են իրենց շարժման պահանջմունքը, ծախսում են ուսումնական պարամունքների ժամանակ կուտակված էներգիան (այսինքն՝ բռնաթափվում են), այլև ձեռք են բերում ինքնուրույնություն, նախաձեռնողականություն, խաղավարին ուշադիր լսելու և նրա ցուցումները ճշգրիտ և նախատեսված հաջորդականությամբ իրականացնելու ունակություններ, ձևավորում են ուշիմություն, աշխատասիրություն, համառություն, ինչպես նաև՝ խաղընկերների հետ համագործակցելու, իրենց քայլերը նրանց հետ համաձայնեցնելու կարողություններ և այլն: Ուրեմն՝ ճիշտ կազմակերպված խաղերը նպաստում են ինչպես ուսումնական գործունեության համար անհրաժեշտ համալիր ունակությունների, այնպես էլ անձնային որակների ձևավորմանը:

Խաղերի ճիշտ կազմակերպման, մասնավորապես, նրանց նպատակների միջև գոյություն ունեցող կապերի մասին ուշագրավ եզրահանգում է կատարում Մ. Է. Վայները՝ կարևորելով ուսումնական գործընթացում մտավորի և զգացմունքայինի միասնությունը: Ընդունելով Լ. Ս. Վիգոտսկու և Ս. Լ. Ռուբինշտեյնի այն տեսակետը, որ երեխաների մտավոր զարգացման ուղղությամբ պայմաններ ստեղծելու համար անհրաժեշտ է մտավոր և զգացմունքային գործընթացների միասնության ապահովում՝ Մ. Է. Վայները նշում է. «...առաջին հերթին երեխայի զարգացման գործընթացում անհրաժեշտ է պահպանել նրա զգացմունքային և մտավոր ներուժի ներդաշնակ հավասարակշռությունը... Երկրորդ՝ անհնար է երեխայի լիարժեք մտավոր զարգացում, եթե զգացմունքների ձևավորման անբավարարվածություն կա: Զգացմունքները չեն կարող փոխարինվել, ճանաչվել մտավոր կարողություններով, քանզի դրանց բացակայությունը կամ զգացմունքային ոլորտի աղքատությունը կհանգեցնեն մտածողական գործընթացների պասիվության» [11, էջ 12]:

ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔՆ ՈՒ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑԻ ԱՌԱՆՁՆԱՐԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Դիդակտիկ խաղն ունի որոշակի կառուցվածք, որի հիմնական բնութագրական կողմը խաղի՝ որպես ուսուցման եղանակի և երեխայի խաղային գործունեության համակցումն է:

Դիդակտիկ խաղերի ընթացքը սովորաբար կազմակերպվում է՝ հաշվի առնելով նրա կառուցվածքային առանձնահատկությունները և բաղադրիչները, որոնք խաղին տալիս են ուսումնական բովանդակություն: Այդ կառուցվածքի հիմնական բաղադրամասերն են.

- **ուսուցողական խնդիրների առկայությունը՝** ուսուցողական նշանակությունը, որը որոշվում է ուսուցանվող ուսումնական նյութի բովանդակության հիման վրա: Յուրաքանչյուր դիդակտիկ խաղի միջոցով սովորողները պիտի ձեռք բերեն (կամ կրկնեն ու ամրակայեն) որոշակի գիտելիքներ, ունակություններ և հմտություններ,
- **դաստիարակչական նշանակությունը**, որը որոշվում է աշակերտների անձնային որակների վրա խաղի թողած մանկավարժահոգեբանական ազդեցություններով: Խաղի դաստիարակչական նշանակությունը որոշելու համար պիտի հստակեցնել, թե ինչ անձնային որակներ և ակտիվ ուսումնական գործունեությանը նպաստող կարողություններ պիտի ձևավորվեն և զարգանան տվյալ խաղի ժամանակ,
- **զարգացնող նշանակությունը** պայմանավորված է խաղի՝ երեխայի անձի զարգացմանը նպաստող գործոններով,
- **խաղային գործողություններն** իրականացնում են երեխաները՝ առաջնորդվելով խաղի խնդիրներով, որոնցով էլ հենց որոշվում են այդ գործողությունների բնույթը, հաջորդականությունն ու ընթացքը և դառնում երեխաների խաղերի նպատակները: Սրանք, այսպես ասած, «ծածկում են» ուսումնական նպատակները՝ ստեղծելով միայն խաղի տպավորություն: Որքան բազմազան են երեխայի խաղային գործողությունները, այնքան հետաքրքիր է ընթանում խաղը, և այնքան արդյունավետ կերպով կարող են լուծվել խաղի՝ ուսումնական, ճանաչողական դաստիարակչական և զարգացնող խնդիրները,
- **խաղի ընթացքի արդյունավետությունն** ապահովելու համար անհրաժեշտ են դիդակտիկ նյութեր, որոշակիորեն հիմնավորված պարագաներ և դրանց ճիշտ օգտագործումը խաղը կազմակերպելիս,

- **ուսումնական գործունեությունը** խաղի ժամանակ պիտի «թաքնված» լինի, բայց ոչ ամբողջությամբ երկրորդական համարվի: Այն պիտի հավասար չափաբաժնով բաշխվի խաղի ընթացքում,
- **խաղի կանոնները** պիտի բխեն երեխաների շահերից, համապատասխանեն նրանց մտավոր, ֆիզիկական կարողություններին և հոգեկան գործընթացների տեսակներին ու դրանց ձևավորվածության աստիճանին: Դրանք պիտի նպաստեն երեխայի անձի զարգացմանը, պայմանավորված լինեն ուսումնական նյութի բովանդակությամբ, խաղային խնդիրներով և երեխաների խաղային գործողություններով: Խաղի կանոնների միջոցով ոչ միայն ուսուցիչը պիտի կարողանա կառավարել խաղը և երեխաների ճանաչողական գործունեությունն ու վարքը, այլև երեխաներն իրենք էլ պիտի վերահսկեն իրենց ընկերների և սեփական վարքը, սովորեն ենթարկվել խաղի կանոններին՝ դրանով ձեռք բերելով նաև ինքնավերահսկողության, ինքնակառավարման ունակություններ,
- **խաղի ընթացքը** պիտի հանգամանալի և տվյալ դասարանի երեխաներին ընկալելի մակարդակով նկարագրվի: Խաղի ընթացքը կազմակերպվում է խաղի կանոնների համաձայն, և խաղացողների կողմից թույլ տված ցանկացած խախտում պիտի արժանանա համապատասխան արձագանքի: Խաղի ընթացքում ուսուցիչը պիտի լինի ակտիվ դերում,
- **խաղի արդյունքների հանգամանալի վերլուծությունը և արդարացի գնահատումն** ու ամփոփումը: Արդյունքների ամփոփումը պիտի իրականացվի անմիջապես խաղի ավարտից հետո: Այդ կարող է իրականացվել՝ կողմերին միավորներ տալով, մրցանակներ բաժանելով և այլն: Ընդ որում՝ անհրաժեշտ է գնահատել ոչ միայն առանձին խմբերի ձեռքբերումները, այլև յուրաքանչյուր երեխայի նվաճումները, ընդգծել հատկապես ոչ ակտիվ երեխաների հաջողությունները: Խմբային խաղի դեպքում միաժամանակ պիտի նշել խմբի կազմի մեջ մտնող պասիվ երեխաների անունները և գնահատել դրանց ակտիվացումը. խումբը հաղթող է ճանաչվում՝ հաշվի առնելով նաև խմբի յուրաքանչյուր անդամի ակտիվությունը:

Դիդակտիկ խաղը խաղ է երեխայի համար, իսկ ուսուցչի կամ ավագների համար այն ուսուցման միջոց է: Դիդակտիկ խաղի նպատակը ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է:

Կարևոր է նկատել, որ խաղից ուսումնական լուրջ գործունեության անցումը կտրուկ է տեղի ունենում: Ազատ, անկաշկանդ, շարժուն խաղե-

րից որոշակի կարգուկանոն ունեցող ուսումնական գործունեության անցումային օղակը դիդակտիկ խաղն է: Հենց դիդակտիկ խաղն էլ ապահովում է երեխայի մտավոր ակտիվությունը:

Այսպիսով՝ դասի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղային գործունեություն իրականացնելուց առաջ ուսուցիչը պիտի կարևորի վերը նշված դիտարկումները՝ հստակորեն որոշելով, թե ինչպիսի ուսումնական խնդիրներ պիտի լուծվեն դրանց միջոցով, ոչ միայն՝ ի՞նչ պիտի ուսուցանվի, այլև՝ ի՞նչ նպատակով՝ ամրակայնա՞ն, ուսուցնա՞ն, համակարգնա՞ն, ամփոփնա՞ն, թե՞ որևէ նոր ուսումնական նյութի ընկալմանը նախապատրաստելու: Կարևոր է որոշել նաև, թե տվյալ խաղի ժամանակ երեխաների մեջ հոգեկան ինչ որակներ պիտի ձևավորվեն և որ մակարդակով:

Անհրաժեշտ է նաև նկատի ունենալ, որ թեև խաղի միջոցով երեխաները սովորում են ուսումնական ծրագրով նախատեսված որոշակի նյութ, սակայն խաղային և ուսումնական գործունեություններն ունեն որակական նշանակալի տարբերություններ. խաղը մնում է խաղ, դասը՝ դաս: Խաղին երեխան բոլոր դեպքերում վերաբերում է որպես ազատ գործունեության ձևի (որն էլ հենց խաղի շոշափելի առավելությունն է), իսկ դասին՝ որպես «լուրջ» գործունեության: Այսինքն՝ խաղերը կազմակերպելիս ոչ միայն պիտի մնալ չափի մեջ՝ չչարաշահելով այն, այլև վարպետորեն իրականացնել խաղային և ուսումնական գործունեության տեսակների զուգորդումներն ու մեկից մյուսին անցումները:

Այսպիսով՝ խաղը դառնում է սովորողների ճանաչողական ունակությունների ակտիվացման միջոցներից մեկը, ձևավորում մտավոր գործունեություն ծավալելու պահանջմունք, կատարելագործում է ուսումնական գործունեության ծավալման համար անհրաժեշտ հոգեբանական և ֆիզիոլոգիական պահանջմունքները և ապահովում ամբողջությամբ վերցրած ուսումնական հաջողությունները:

Խաղն, ըստ էության, մարդու՝ կենցաղային, ուսումնական և ստեղծագործական գործունեության ներկայացումն է երեխայի լեզվի, ձեռքերի, մտքի, հոգու տեսանկյունից: Այն այդ ոլորտների մի յուրատեսակ մոդելավորում է:

ՈՒՍՈՒՑՉԻ ԳԵՐԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ

Պրակտիկան ցույց է տալիս, որ ինչ նպատակով էլ խաղն ընտրված լինի, և որքանով էլ որ այն ապահովված լինի անհրաժեշտ պարագանե-

րով, ուսուցիչն է այն գլխավոր դերակատարը, առանց որի խաղը կարող է ոչ միայն պարզապես ժամանց դառնալ, այլև ունենալ բոլորովին հակադարձ ազդեցություն:

Նախ նշենք, որ ուսուցիչը խաղի ժամանակ չպետք է որպես խաղացող հանդես գա երեխաների որևէ խմբի կողմից: **Ուսուցիչը բոլորին հավասար խաղընկեր է, խորհրդատու կամ օգնական:** Եթե խաղի ընթացքում երեխաներին անհրաժեշտ են որոշակի պարագաներ (մաքուր կամ նշումներով թղթեր, գունավոր մատիտներ կամ նշիչներ, խաղափուլեր, գնդակ, լոտոյի քարտեր և այլ նյութեր), հարկավոր է նախ քացատրել խաղի ընթացքը մանրամասնորեն (քննարկել յուրաքանչյուր մանրուք), ցուցադրել բաժանվելիք նյութերը և հանգամանորեն մեկնաբանել դրանցից օգտվելու կանոնները, ձևերը, ապա նոր բաժանել դրանք: Անպայման պիտի ժամանակ տրամադրել երեխաների հարցերին՝ չանտեսելով փոքր կամ պարզ թվացող որևէ հարցադրում: Այս ամենից հետո միայն պիտի բաժանվեն համապատասխան նյութերը: *Շահեկան է, որ դրանք բաժանեն երեխաները*, իսկ ընդհանուր օգտագործման համար նախատեսված իրերն ու նյութերը պիտի դնել երեխաներին մատչելի տեղում: Այս ամենից հետո միայն կարելի է խաղն սկսել: Հակառակ դեպքում՝ երեխաները կզբաղվեն բաժանված նյութերի ուսումնասիրությամբ և չեն լսի ուսուցչի քացատրությունները: Շատ հավանական է, որ այս ամենից հետո երեխաները կրկին հարցեր տան: Ուսուցիչը չպետք է զլանա և կրկին պիտի պատասխանի երեխաներին հետաքրքրող հարցերին:

Ներկայացնենք դիդակտիկ և շարժուն խաղերի ժամանակ ուսուցչի գործունեությանը վերաբերող մի քանի հիմնական կանոններ.

1. Ուսուցիչն ինքը պիտի լրջորեն վերաբերի խաղի կանոնների պահպանմանը՝ ձևավորելով նաև երեխաների՝ խաղի կանոններին համապատասխան գործելու ունակությունները:

2. Պիտի կարևորի և բարձր գնահատի յուրաքանչյուր երեխայի ակտիվ մասնակցությունը խաղին՝ որքան հնարավոր է սահմանափակելով դիտողություններն ու քննադատական ակնարկները:

3. Ուսուցիչը խաղի ժամանակ պիտի կարևորի և բարձր գնահատի բոլոր երեխաների ցանկությունները, մասնավորապես դերային խաղերի ժամանակ չկատարի պարտադրողական քայլեր:

4. Խաղային թիմերը ձևավորելիս պիտի այնպես անի, որ նույն խմբի մեջ մտնեն տարբեր խառնվածք և պատրաստակամություն ունեցող երեխաներ:

5. Պարտվող խմբերին պիտի տա իրենց պարտության պատճառները որոշելու և այդ մասին դատողություններ անելու հնարավորություն:

6. Պիտի օգնի երեխաներին՝ որոշելու, թե ուսումնական ո՞ր նյութի չիմացությունն էր խաղում պարտվելու պատճառը, ո՞ր կարողության (կանոններին չենթարկվել, չհամագործակցել և այլն) բացակայությունը խանգարեց նրանց հայտնվել հաղթողների կազմում:

Կարևոր է հիշել, որ *խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պատճառի ոչ միայն հաղթող խմբին, այլև պարտվողին*: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը: Անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը՝ գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որն առաջինը և ճիշտ ավարտեց առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջում ավարտեցին, սակայն արդյունավետ աշխատեցին:

Հիշենք, որ ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների չհամոզմանը: Եվ եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ բան պարզաբանել, վիճել, խռովել իրարից, ավելին՝ թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

ԽԱՂԻ ՄԱՍԻՆ ԱՍԵԼ ԵՆ...

Չնարավոր չէ կատարել ավելի վատ բան, քան խաղին տալ միայն ուսուցողական նշանակություն: Նրա առաջին խնդիրը սովորեցնելը չէ, այլ երեխայի զարգացմանը նպաստելը:

Դ. Ա. Կոլոցցա

Մարդկանց միջև եղած հոգեկան տարբերությունը ոչ մի տեղ այնքան վառ չի դրսևորվում, որքան մանկական խաղերում. հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադրումն է:

Վ. Շպերն

Երեխաների անհատականությունը երբեմն առավել հստակ է նկատվում այն որակումներում, որոնք նրանք տալիս են իրենց տիկնիկներին, քան անձնական նկարագրում:

Ս. Խոլլ

Մանկական խաղերի պարզությունը խաբուսիկ է. այս երևույթը բոլորը գիտեն, բայց ոչ բոլորն են ըմբռնում:

Պ. Ֆ. Կասպրեյև

Խաղի և զարգացման հարաբերությունը հավասարազոր է ուսուցման՝ զարգացման նկատմամբ ունեցած հարաբերությանը:

Լ. Ս. Վիգոյսկի

Խաղն իր գորավոր պոտենցիալով մեծերին տալիս է դպրոցականների ուսուցման գործընթացի արդյունավետության բարձրացման հնարավորություններ:

Շ. Ա. Անոնաշվիլի

Խաղը չպետք է անհետանա երեխայի կյանքից: Այն պետք է շարունակի իր տեղն ունենալ թե՛ դպրոցական ուսուցման, թե՛ աշխատանքային գործընթացներում:

Լ. Ս. Վիգոյսկի

Ամեն լավ բանի հիմքն ընկած է խաղի մեջ և բխում է նրանից: Ինքը՝ խաղը, դատարկ զվարճանք չէ. այն ունի բարձր խորհուրդ և խորը իմաստ:

Ֆ. Ֆրյոբել

Խաղի ժամանակ երեխաներին տվեք կատարյալ ազատություն, և դուք իսկույն կիմանաք նրանց սովորություններն ու հակումները:

Մ. Ի. Գեմկով

Հոգացե՛ք ամբողջ ուժով, որ մեր զավակներն ու թոռները մեծանան առողջ և ուժով լեցուն. միայն այդ դեպքում նրանք կպահպանեն իրենց մտավոր կարողությունները:

Այդ նպատակին հասնելու միջոցը... խաղն է:

Ի. Մ. Լվով

Խաղը երեխայի զարգացման աղբյուրն է: Այն ստեղծում է մոտակա զարգացման տիրույթները:

Լ. Ս. Վիգոյսկի

Առանց խաղի չկա և չի կարող լինել երեխայի մտավոր լիարժեք զարգացում: Խաղը մի հսկայական լուսավոր պատուհան է, որի միջոցով երեխայի հոգեկան աշխարհ է թափանցում կենդանի հասկացությունների, պատկերացումների համախումբ: Խաղը ջանասիրություն և հետաքրքրություն բոցավառող կայծ է:

Վ. Ա. Մուխոմլիևսկի

Խաղն իր մեջ ընդգրկում է ինքնագործունեության կառուցվածքի բաղադրամասեր:

Ս. Լ. Ռուբինշտեյն

Երեխայի համար խաղն ամենալուրջ գործն է: Խաղի ժամանակ երեխայի առջև բացահայտվում է աշխարհը, բացվում են անծի ստեղծագործական ունակությունները: Առանց խաղերի չկա և չի կարող լինել լիարժեք մտավոր զարգացում:

Վ. Ա. Մուխոմլիևսկի

Երեխայի հոգևոր աշխարհը լիարժեք է միայն այն ժամանակ, երբ նա ապրում է խաղերի, հեքիաթների, երաժշտության, երևակայության, ստեղծագործության աշխարհում:

Վ. Ա. Մուխոմլիևսկի

Խաղն այնպես պիտի կազմակերպել, որ նրա իրականացման ժամանակ կանխազգացվի ապագա դասը:

Ս. Ի. Հեսսեն

Սենք մանկական խաղին այնպիսի կարևոր նշանակություն ենք տալիս, որ եթե կազմակերպելու լինեին ուսուցչական սեմինարիա (արական կամ իգական), ապա նրա գլխավոր առարկաներից մեկը կնախատեսեինք մանկական խաղերի տեսական և գործնական ուսումնասիրությունը:

Կ. Գ. Ուշինսկի

Խաղերը պիտի համապատասխանեն ազատ ծնված մարդու արժանապատվությանը. ոչ շատ պիտի հոգնեցնեն երեխային, և ոչ էլ լինեն շատ անիմաստ... Երեխայի խաղերը պիտի կրկնօրինակեն ապագայի լուրջ պարապմունքները:

Արիստոտել

Ամեն լավ բանի ակունքն ընկած է խաղի մեջ և դուրս է գալիս նրանից:
Խաղը դատարկ զբաղմունք չէ, այն ունի բարձր միտք և խորը իմաստ:

Ֆ. Ֆրյոբել

Մանկական խաղը, որին սովորաբար նայում են որպես ժամանցի, հոգեբանի հայացքով... շատ բարդ երևույթ է, որն արժանի է համբերատար և ճշգրիտ վերլուծության, որի օգնությամբ... կարելի է բացել անձի առաջին դրսևորումները:

Դ. Ա. Կոլոցցա

Կրթված երեխաները, որոնք դյուրագրգիռ չեն, քիչ են լալիս և քնում են հանգիստ, խաղի ժամանակ դրսևորում են ազատ տարաբնույթ գործունեություն և անհրաժեշտ չափով զվարճանքով տարվածություն:

Ի. Ա. Սիկորսկի

Երեխայի համար ուսումը պիտի լինի հետաքրքրաշարժ, սակայն միաժամանակ պետք է երեխայից պահանջել նաև ոչ հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների կատարում՝ առանց շատ թեքվելու ո՛չ այս կողմ, ո՛չ այն կողմ:

Ա. Դ. Ուշինսկի

Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում. դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու:

Հ. Թունանյան

ՀՆՉՅՈՒՆԱՅԻՆ ԼՍՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ ՉԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

ԽԱՂ 1. «ԱՅՆ Ո՞Վ Է ԿԱՆՉՈՒՄ»

Խաղի նպատակը. զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, ուշիմությունը, կատարելագործել ունկնդրելու կարողությունը, ծանոթացնել տարբեր բնածայնություններին:

Խաղի ընթացքը. աշակերտներից մեկը հրավիրվում է գրատախտակի մոտ: Նա կանգնում է՝ մեջքով դեպի դասարանը: Ուսուցիչը հերթով մոտենում է երեխաներին և շշնջում, թե ինչ միջատի, թռչունի կամ որևէ այլ կենդանու ձայն պետք է հանի տվյալ երեխան: Երեխաներն առանձին-առանձին ձայն են տալիս՝ կո՛ւ-կո՛ւ, բը՛բը..., կվա՛-կվա, կը՛ռ... և այլն: Գրատախտակի առջև կանգնած երեխան ոչ միայն պետք է ասի, թե որ կենդանին է այդ ձայնը հանում, այլև՝ որոշի, թե որ երեխան է «կանչողը»:

Սխալվող երեխան պետք է կան՝ երգի, կան՝ արտասանի, կան՝ հանելուկ ասի, կան՝...

Կազմակերպել 3-4 անգամ:

ԽԱՂ 2. «ԹՅՉՈՒՆՆ ՈՒ ԻՐ ՉԱԳԵՐԸ»

Խաղի նպատակները. խաղը հնարավորություն է տալիս խմբում ստեղծել խաղաղ, հանգիստ մթնոլորտ, ձևավորել կամաժին ուշադրություն, զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը:

Խաղը կարելի է անցկացնել ինչպես նստարանների՝ դասարանային սովորական դասավորությամբ, այնպես էլ շրջանաձև նստած:

Խաղի ընթացքը: Մայր (հայր) թռչունը գնում է դուրս՝ դռան մոտ: Այնուհետև ընտրվում են հինգ ձագեր: Ամբողջ դասարանը գլուխները մտցնում են ձեռքերի մեջ: Մայր (հայր) թռչունը ներս է հրավիրվում: Չագուկները նուրբ ձայնով ծվծվում են: Մնացածը նստած են շատ լուռ: Մայր թռչունն անցնում է երեխաների միջով և որոնում է իր ծվծվացող ձագուկներին: Երբ նա գտնում է ձագուկներից մեկին, ասում է. «Ա՛յ թե որտեղ ես դու»: Այդ ձագուկը կարող է գլուխը բարձրացնել: Երբ հերթով գտնվում են մնացած ձագուկները, խաղը կարելի է նորից սկսել:

Բացատրություն: Ուսուցիչ — ես ուզում եմ ձեզ հետ խաղալ մի խաղ, որը կոչվում է «Թռչունն ու իր ձագերը»: Ո՞վ է ուզում լինել մայր թռչունը (կամ հայր թռչունը):

Կրկնելիս կարելի է խաղալ այլ թռչունների կամ կենդանիների դերեր և հանել նրանց ձայները: Օրինակ՝ կատվի, այծի, գառնուկի, արջի, փայտփորիկի, ագռավի և այլն:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 3. «ՋԱՆԳԱԿՆԵՐ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, ուշադրությունը, ձայնային ազդանշանով կողմնորոշվելու կարողությունը, դասարանին հաղորդել թարմություն, թուլացնել երեխաների հոգնածությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. աչքակապ և զանգ:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները նստում կամ կանգնում են շրջանածև: Ընտրվում է խաղավար: Ուսուցիչը կապում է նրա աչքերը: Խաղացողները շրջանով փոխանցում են զանգը՝ այն զնգացնելով: Աչքերը փակ երեխան փորձում է կողմնորոշվել զանգի ձայնով և բռնել այն երեխային, որը զանգը զնգացնում է: Հենց նա էլ կդառնա հաջորդ խաղավարը: Չանգը միմյանց նետել չի թույլատրվում:

Երկրորդ տարբերակ. նույն խաղը կարելի է խաղալ ձայն հանող որևէ առարկայով կամ երկու այնպիսի առարկաներով, որոնք իրար խփելիս ձայն են հանում: Այս դեպքում կարելի է այնպես անել, որ աչքերը փակ երեխան նշված առարկան չտեսնի. նա ոչ միայն պիտի բռնի այն աշակերտին, որը, իրար խփելով առարկաները, ձայն է հանում, այլև որոշի, թե ինչ առարկաներ են դրանք:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 4. «ԳՈՒՇԱԿԻՐ ՀԱՆԵԼՈՒԿԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, թելադրություն գրելու կարողությունը:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը կարդում է որևէ հանելուկ և աշակերտներին հանձնարարում է.

— *Լո՛ւտ գուշակեք հանելուկի պատասխանը, այն «գրե՛ք» փառադարանի փառերով: Հաղթում է նա, ով առաջինը և ճիշտ կկազմի պատասխան բառը:*

Հարկավոր է թողնել, որ բոլոր աշակերտները կազմեն հանելուկի պատասխան բառը, նոր կարդալ հարցնել:

Կազմակերպել 3–4 անգամ:

ԽԱՂ 5. «ՄԵՆՔ ՈՐՈՆՈՒՄ ԵՆՔ ԻՐԱՐ»

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհին ասում է, որ իրենք եկել են մարգագետին՝ ծաղիկներ հավաքելու: Մի քանի երեխա խմբից հեռացել են: Հարկավոր է նրանց կանչել՝ առանց անունները տալու: Երեխաները բաժանվում են երկու խմբի: Մի խումբը կանգնում է ուսուցչի կողքին (նրանք պիտի կանչեն՝ «աո՛ւ, աո՛ւ, աո՛ւ...»), իսկ մյուս խումբը՝ հեռվում (սրանք ավելի բարձր պիտի կանչեն՝ «աո՛ւ, աո՛ւ, աո՛ւ...»):

Ցուցում. ցածր ձայն ունեցող երեխաներին «տեղավորել» ուսուցչից հեռու, որպեսզի առավել բարձր բղավեն:

Անհրաժեշտ է հետևել, որ բոլոր երեխաները երկու հնչյուններն էլ արտաբերեն մաքուր:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 6. «ՔԱՄԻ»

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհին երեխաներին առաջարկում է լսել, թե ինչպես է «երգում» քամին (ո՛ւ ո՛ւ ո՛ւ ո՛ւ...): Այնուհետև ասում է.

— Ուժեղ քամի է, չորացած տերևները պարում են օդում՝ ս՛ ս՛ ս՛ ս՛..., ծառերի ճյուղերը ճոճվում են, լսվում է քամու ձայնը՝ վո՛ւ, վո՛ւ, վո՛ւ...:

Ուսուցչի ցուցումով երեխաները մեկ երգում են մեղմ քամու ձայնը՝ ո՛ւ ո՛ւ ո՛ւ ո՛ւ..., մեկ ուժեղ քամու զորավոր ձայնը՝ վո՛ւ, վո՛ւ, վո՛ւ...:

ԽԱՂ 7. «ՕԴԱՄՂԻՉ»

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհին պատմում է. «Մի օր երեխաները որոշեցին հեծանիվով զբոսնել: Հանկարծ նկատեցին, որ իրենց հեծանիվների ակներից օդը դուրս է եկել: Հարկավոր է դրանց մեջ օդ փչել: Նրանք վերցրին օդամղիչը և սկսեցին փչել (ծեռքով ցույց է տալիս): Օդը դուրս է գալիս օդամղիչից այսպիսի ձայնով (ֆը՛շ, ֆը՛շ, ֆը՛շ...):

— Եկե՛ք միասին փչենք ակները, — երեխաներին է դիմում ուսուցիչը: Երեխաները ուսուցչի նման ակերը մոտեցնում են շրթունքներին և սկսում են «փչել» հեծանիվների ակները:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 8. «ՄԵՆՔ ՀԱՐՑՆՈՒՄ ԵՆՔ, ԴՈՒՔ ՊԱՏԱՍԽԱՆՈՒՄ ԵՔ»

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչ — Երեխանե՛ր ես ձեզ կտամ մի քանի հարց: Այդ հարցերին պատասխանելու համար դուք պիտի ուշադիր նա-

յեք ձեզ բաժանված նկարներին: Ով իմ հարցերի պատասխանները գտնի նկարների մեջ, թող կանգնի ու բոլորին ցույց տա այդ նկարները, անվանի և պատասխանի իմ հարցերին: Երեխաների առջև լցված են նկարներ:

— «Ինչո՞վ ենք մենք դպրոց գալիս» (Մենք դպրոց ենք գալիս ինքնաշարժով):

— «Ի՞նչ են վաճառում խաղալիքների խանութում»:

— «Ի՞նչ են գցում թեյի մեջ»:

— «Ինչո՞վ են ուտում ապուրը»:

— «Ո՞ր կենդանին է մուկ ուտում»:

— «Ի՞նչ է ուտում նապաստակը»:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 9. «ՀԱՄՏԵՍԵԼ ԱՆՈՒՇԸ»

Խաղի ընթացքը:

Մարիամն ուտում է մայրիկի եփած ընկույզի անուշը: Այն շատ համեղ է: Մարիամն ասում է. «Ը՛հ, ը՛հ, ը՛հ»: Երեխաներն ուսուցչի հետ կրկնում են՝ «Ը՛հ, ը՛հ, ը՛հ»: Այս խաղը կարելի է կազմակերպել *թթու, կծու, դառը* համերի վերաբերյալ՝ արտաբերելով դրանց համապատասխան հնչյունները:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 10. «ԳՏԻՐ ԱՌԱՐԿԱՆ»

Խաղի ընթացքը:

Ուսուցչուհին սեղանին դնում է երեք խաղալիք: Օրինակ՝ *դույլ, խոբանարդիկ և ցնցուղ*: «Երեխանե՛ր, եկե՛ք նայենք այս խաղալիքներին և որոշենք, թե որ խաղալիքի անունն է սկսվում դ–ով»: Այսպես կարելի է դնել տարբեր խաղալիքներ և առաջարկել երեխաներին ասել, թե ինչով է սկսվում ընտրված խաղալիքի անունը:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 11. «ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՄԱՍԻՆ ՄԻ ԲԱ՛Ռ ԱՍԱ»

Խաղի ընթացքը:

Երեխաներին տրվում են տարբեր առարկաների նկարներ: Յուրաքանչյուրը պետք է իր ստացած առարկայի անվան առաջին հնչյունով մի նոր բառ ասի (տվյալ առարկան բնութագրող): Օրինակ՝ նկարում պատ-

կերված է դույլ (դատարկ դույլ), դրոշակ (դեղին դրոշակ), տիկնիկ (Տաթևի տիկնիկը), զանգ (զրնգան զանգ):

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 12. «ԵՐԳԵՆՔ ԻՆՉՊԵՍ ԽԱՂԱԼԻՔՆԵՐԸ»

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը բացատրում է երեխաներին. «Ես հերթով խաղալիքները կբարձրացնեմ, դուք պիտի երգեք այն ձայները, որոնք կարող են հանել այս խաղալիքները»: Ուսուցիչը հերթով բարձրացնում է խաղալիքները՝ *ինքնաշարժ, օդանավ, կապույտ մուկ, հեռախոս, մկնիկ* և այլն: Երեխաները խմբով ձայնում են պատասխանները:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 13. «ԿԵՆԴԱՆԱԲԱՆԱԿԱՆ ԱՅԳՈՒՄ»

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչ. «Հիմա ես ձեզ ցույց կտամ, թե ինչ կենդանիներ են ապրում կենդանաբանական այգում»: Նա ցույց է տալիս գազանների ու թռչունների նկարներ, անվանում է դրանք ու ասում, թե ինչ ձայներ են հանում նրանք: Երեխաներն ուսուցչի հետ կրկնում են այդ ձայները:

Գայլը ոռնում է՝ ո՛ւ ո՛ւ ո՛ւ ո՛ւ....,

Օձը կանչում է Ֆը՛շշշ....,

Ոզնին խրթխրթացնում է՝ խը՛րթ, խը՛րթ...

Սոխակը երգում է՝ ա՛ ա՛ ա՛...

Ագռավը կռկռում է՝ կը՛ռ, կը՛ռ, կը՛ռ....,

Շունը՝ հա՛ֆ, հա՛ֆ, հա՛ֆ....:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 14. «Ո՞Ր ԲԱՌԻ ՄԵՋ Է ԼՍՎՈՒՄ»

Խաղի ընթացքը:

Երեխաների առջև լցված են նկարներ: Ուսուցիչն արտասանում է տարբեր հնչյուններ և առաջարկում է գտնել այդ ձայնն ունեցող բառը, ցույց տալ նկարը և ասել անունը: Օրինակ՝ ո՞ր առարկայի անվան մեջ են լսվում լ (լոր, սալոր), դ (դդում, դույլ, արդուկ, սնդուկ), տ (կատու, տուն, մատ, նապաստակ) հնչյունները:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 15. «ՃԻՇՏԱՍԵԼՈՒԿՆԵՐ»

Վե՛ւ-վե՛ւ-վե՛ւ, ահա մի աղվես,
Ա՛վ-ա՛վ-ա՛վ, թռա՛վ մի ագռա՛վ:

Ծի՛վ-ծի՛վ-ծի՛վ, թռա՛վ մի արծի՛վ,
Նի՛կ-նի՛կ-նի՛կ, մի սիրուն փիկնի՛կ:

Թա՛կ-թա՛կ-թա՛կ, շարափոս թուփա՛կ,
Յա՛կ-յա՛կ-յա՛կ, երգեցիկ սարյա՛կ:

Չո՛ւկ-չո՛ւկ-չո՛ւկ, մի գույգ աչու՛կ,
Ա՛նջ-ա՛նջ-ա՛նջ, մի գույգ սուր աղա՛նջ:

Բա՛ն-բա՛ն-բա՛ն, ակուշիկ քերա՛ն,
Ի՛թ-ի՛թ-ի՛թ, ահա մի մեծ քիթ:

Ա՛նջ-ա՛նջ-ա՛նջ, ունեմ երկու աղա՛նջ,
Բա՛ն-բա՛ն-բա՛ն, սիրունիկ քերա՛ն:

Ծա՛փ-ծա՛փ-ծա՛փ, ունեմ երկու ափ,
Ա՛փ-ա՛փ-ա՛փ, ահա փափք մափ:

ԽԱՂ 16. «ՇՈՒՏԱՍԵԼՈՒԿՆԵՐ»

* * *

Լո՛ւիկ, լո՛ւիկ, կարմի՛ր լո՛ւիկ
Կարմի՛ր լո՛ւիկ, կանաչ քո՛ւիկ:
Ե՛վ բոլորի՛կ, և՛ կլորի՛կ,
Ան՛շ կարմի՛ր, քա՛ղցր լո՛ւիկ:

* * *

Իրա՛ր մոտիկ երկու ծառ,
Երկու ծիտի՛կ վրա՛ն թառ:
Մեկը՝ հաստի՛կ, մեկը՝ ոչ,
Մեկը՝ պատի՛կ, մեկը՝ ոչ:

* * *

Թա՛ն, քա՛ն՝ քքու քան,
Թա՛ն քա՛ն՝ քաղցր քան.
Քաղցր քանը՝ Թաթուհն,
Թքու քանը՝ Մաթուհն:

* * *

Այցի գնաց շին այծին,
Խոսեց հեպը առանջին,
Ո՞րն էր իմաստը այցի,
Չհարցրեցի ես այծին:

* * *

Կար մի սար, շուներ ոչ մի ծառ,
Վեր ու վար՝ քար ու ժայռ:

ԽԱՂ 17. «ԽՈՐՀՐԴՎՈՐ ԱԶԴԱՆԵԱՆ»

Խաղի նպատակը. զարգացնել է երեխաների երևակայությունը, կամային ուշադրությունը, լսողությունը, դաստիարակել կազմակերպվածություն, նպատակին հասնելու համար խոչընդոտները հաղթահարելու կամք:

Անհրաժեշտ նյութ. աչքակապ:

Հանձնարարական. ուսուցիչ. — Նստե՛ք հարմար և փակե՛ք ձեր աչքերը: Խո՛րը շնչեք և ուշադիր ինձ լսեք (ուսուցիչը խոսում է դանդաղ, հանգիստ, խորհրդավոր):

Ընթացքը. երեխանե՛ր, պատկերացրե՛ք, որ ձեր առջև կանգնած է մի շուն, որին դուք շատ սիրում եք: Ինչ որ ես հանձնարարեմ, փորձե՛ք այն երևակայել և ձեռքերով ցույց տվեք: Եվ այսպես.

— Տվե՛ք շանը մի փոքր կեր այնպես, որ նա զգա, թե դուք իրեն սիրում եք: Պատկերացրե՛ք, թե նա ինչպես է իր պոչիկը ուրախությունից շարժում, կարծես ուզում է հասկացնել, որ ինքն էլ է ուզում ձեր բարեկամը լինել: Դուք գիտեք, թե որքան սուր է շան լսողությունը: Նա կարող է լսել նույնիսկ ամենաթույլ խշխշոցը: Դուք ձեր երևակայական շանը հասկացրե՛ք, որ նա պիտի նստի և սպասի: Պատկերացրե՛ք, թե նա ինչպես է այդ անում և ինչպիսի ուշադրությամբ է նայում ձեզ: Շոյե՛ք նրա գլուխը, ականջները:

Իսկ հիմա պատկերացրե՛ք, որ հեռանում եք ձեր շնից այնքան, որքան ինձանից հեռու են վերջին նստարանին նստած երեխաները: Հիմա շո՛ւռ եկեք դեպի շունը և շատ ցածր ձայնով նրան շշնջացե՛ք հաճելի բառեր:

Տեսե՛ք, թե ինչպես է շունը բարձրացնում ականջները և ուշադրությամբ ձգտում հասկանալ ձեր ասածը: Պատկերացրե՛ք, թե ինչ կանի շունը, երբ լսի ձեր հրամանը: Թո՛ւյլ տվեք, որ նա մոտենա ձեզ: Ի՞նչ է անում շունն այս պահին, պատկերացրե՛ք, և տվե՛ք նրան որևէ համեղ բան: Կարող եք ցանկության դեպքում նրան շոյել: Ասե՛ք, որ նա շատ ուշիմ շուն է, ու դուք զարմացած եք, թե նա ինչ սուր լսողություն ունի: Իսկ հիմա նրան ասեք բաժանման խոսքեր և աչքերը բացե՛ք:

Ջրույց աշակերտների հետ: Դուք էլ կարող եք ձեր ականջներով լսել այն ամենը, ինչ ձեր շրջապատում կատարվում է: Երբեմն նույնիսկ կարող եք ականջները փակել (երբ, օրինակ, շատ աղմուկ է), երբ աղմուկը ձեզ խանգարում է: Հիմա, օրինակ, խնդրում ենք աջ ձեռքը դրեք աջ ականջի վրա և պահեք այնպես, կարծես ձեր աջ ականջը շատ մեծ է, և ամեն ինչ շատ լավ է լսում: (Սպասել մինչև բոլոր երեխաները ձեռքերը դնեն աջ ականջներին): Իսկ հիմա նույնն արե՛ք երկու ձեռքերով: Այդ ընթացքում կարող եք ձեզ ասել. «Ես կարող եմ շատ լավ լսել: Իմ ականջները շատ ուշադիր են»: Այժմ իջեցրե՛ք ձեռքերը և կենտրոնացե՛ք այն բանի վրա, ինչ ես ձեզ կասեմ, և կրկնեք իմ ասածը շշուկով. «Ես կարող եմ լավ լսել»: Այժմ բացե՛ք ձեր ականջները:

Վարժության վերլուծություն:

- Ո՞ր հնչյունները դուք բոլորովին լսել չեք ուզում:
- Ո՞ր ձայնն է ձեզ բոլորից շատ հաճելի:
- Դուք ե՞րբ եք դպրոցում ձեր ականջները փակում, երբ բացում:
- Կա՞ն բառեր, որոնցից ձեր ականջները «փակվում են»: Որո՞նք են այդ բառերը:
- Կա՞ն բառեր, որոնք «բացում են» ձեր ականջները: Որո՞նք են այդ բառերը:

ՇԱՐԺՈՒՆ ԽԱՂԵՐ. ԶՎԱՐՃԱԼԻ ԶԲԱՂՍՈՒՆՔ

ԽԱՂ 1. «ԳՏԻՐ ԿԵՍԸ»

Խաղի նպատակը. խաղն առաջին հերթին ունի բեռնաթափող, զվարճացնող նպատակ: Սակայն կարելի է այն նպատակաուղղել նաև որոշակի լեզվական խնդրի լուծման. այս պարագայում՝ բառի հնչյունների տարբերակման նպատակով: Խաղի միջոցով միաժամանակ դաստիարակվում է կազմակերպվածություն, նպատակասլացություն, ձևավորվում համագործակցային կարողություններ:

Անհրաժեշտ պարագաներ: Տարբեր առարկաների խավաքարտե նկարներ՝ բաժանված երկու մասի:

Խաղի ընթացքը: Երեխաներին բաժանել մի քանի մրգի՝ երկու մասի բաժանված նկարներ, հանձնարարել շրջել դասարանում և գտնել իրենց ստացած մրգերի նկարի կեսը՝ ամբողջացնել միրգը: Գտնելուց հետո պետք է կանգնել զույգերով և փորձել ներկայացնել իրենց նկարում պատկերված միրգը: Հարթում է այն զույգը, որն ավելի շատ տեղեկություններ կասի տվյալ մրգի մասին: Այս փուլում հանձնարարել նաև՝ որոշել, թե որ մրգի անունը ինչ հնչյունով է սկսվում՝ տալով խոսքի նմուշ: Օրինակ՝ խնձոր — բառասկզբում լսվում է *խ* հնչյունը:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 2. «ՀԱՏԱՊՈՏՈՒՂ ԵՆՔ ՀԱՎԱՔՈՒՄ»

Խաղի նպատակը. խաղն, ըստ էության, շարժուն է, սակայն կարելի է նաև լուծել ուսումնական խնդիրներ:

Օրինակ՝ խոսել ծառերի և թփերի, մրգերի և հատապտուղների տարբերությունների, ինչպես նաև նրանց օգտակար հատկանիշների մասին: Ձարգացնել երեխաների աչքաչափը:

Խաղի ընթացքը: Խաղն իրականացվում է՝ նկատի ունենալով, որ հատապտուղ հավաքելու համար շատ կռանալ և բարձրանալ պետք չէ: Հարկավոր է պարզապես պատկերացնել թուփը, պտտվել թփի շուրջը և ձգվել կամ իջնել թփի բարձրության սահմաններում:

Ուսուցիչ — Երեխաներ, մենք գտնվում ենք անտառի բացատում, այստեղ հասունացել են տարբեր հատապտուղներ՝ մոշ, հաղարջ, մորի... Եկեք հավաքենք դրանք և լցնենք զամբյուղները:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 3. «ԱՍԲՈՂՋԱՅՐՈՒ ԿԵՆԴԱՆԻՆԵՐԻ ՆԿԱՐՆԵՐԸ»

Խաղի նպատակը. խաղն ունի բեռնաթափող, զվարճացնող նպատակ: Սակայն խաղալու ընթացքում երեխաները ձեռք կբերեն կենդանիների մասին տեղեկություններ: Օրինակ՝ ընտանի և վայրի, գիշատիչ, կաթնասուն և խոտակեր կենդանիների, դրանց բնակավայրի առանձնահատկությունների, սնունդի և այլնի մասին:

Խաղի ընթացքը: Երեխաներն ուսուցչուհու հրահանգով ոտքի են կանգնում և անցնում շարքերի մեջ: Երեխաները ստանում են կենդանիների նկարներ, որոնք բաժանված են երկու մասի:

Նրանց հանձնարարվում է շրջել դասարանում և գտնել կտրտված նկարների համապատասխան կեսերը, ամբողջացնել նկարը և պատմել տվյալ կենդանու մասին:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 4. «ԳՏԻՐ ՊԱՅԿԱԾ ԱՌԱՐԿԱՆ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, զգոնությունն ու հնչյունային լսողությունը: Դասարանում ստեղծել աշխույժ մթնոլորտ՝ բեռնաթափելով երեխաների լարվածությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. զանազան իրեր, խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչն իր սեղանին լցնում է տարբեր իրեր (ինչ որ այդ պահին ձեռքի տակ կա): Աշակերտները հերթով մոտենում են սեղանին, ուսուցչուհու հանձնարարությամբ ուշադիր նայում են դասավորված իրերին:

Առաջադրանք: **Ուսուցիչ** — Ուշադիր դիտիր սեղանին դրված առարկաները: Դու պետք է դուրս գաս դասասենյակից, իսկ ես դրանցից մեկը կպահեմ (կտամ երեխաներից մեկի մոտ): Դու պետք է մտնես ներս, որոշես՝ որ առարկան չկա սեղանին, ասես այդ առարկայի անունը և որոշես, թե երեխաներից որի՝ մոտ է գտնվում այն: Քեզ կօգնեն երեխաների ծափերը. որքան դու մոտենաս այն երեխային, որի մոտ պահված է առարկան, այնքան դասարանի ծափերը կհզորանան, որքան հեռանաս, այնքան ծափերի ծայնը կթուլանա:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 5. «ՕԳՆԱԿԱՆՆԵՐԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների երևակայությունը, մշակել ոչ խոսքային լեզվով մտքերը ներկայացնելու (ժեստերի լեզու) կարողություն: Թուլացնել դասարանի լարվածությունը, դաստիարակել փոխօգնության, հարգանքի, պատասխանատվության զգացումներ, աշխատասիրություն:

Խաղի ընթացքը: **Ուսուցիչ** — Հիմա մենք կդառնանք տատիկի օգնականները. մի քիչ կաշխատենք ամառանոցում՝ կօգնենք նրան:

Տատիկը լվացել է հագուստը, բայց քամել չի կարողանում: Օգնե՛ք նրան. ամուր–ամուր սեղմեք այն բունցքներում, քամե՛ք, ուժե՛ղ, ավելի՛ ուժեղ... Իսկ հիմա թա՛փ տվեք ու կախե՛ք պարանից: Բա՞րձր է, չե՞ք հասնում... Եթե կանգնենք ոտնաթաթերին, կկարողանանք կախել: Ա՛յ

այդպես, շատ լավ է... Լվացքը կախեցինք: Հիմա եկեք հանգստանանք, թափ տանք մեր ձեռքերը, շտկենք մեջքը և այլն:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 6. «ԱՐԵՎ, ԱՐՉԱՆ»

Խաղի նպատակները. թուլացնել դասարանի լարվածությունը, երեխաներին հաղորդել դրական լիցքեր, զարգացնել նրանց ուշադրությունը, կամային որակները:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողներն ընտրում են խաղավար: Վերջինիս՝ «արև» հրահանգի ժամանակ խաղացողներն ազատ շարժումներ են կատարում (ժպտում, ծիծաղում, թռչկոտում և այլն), իսկ «արձան» հրահանգի ժամանակ՝ քարանում, անշարժանում: Այս դեպքում խաղավարը փորձում է ծիծաղեցնել կամ խոսեցնել «արձանների»: Շարժվող կամ ծիծաղող «արձանները» դուրս են գալիս խաղից, իսկ հաղթողները պարգևատրվում են ծափողջույններով կամ բարենիշերով:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 7. «ԱՐԳԵԼՎԱԾ ՇԱՐՇՈՒՄ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների ուշադրությունը սեփական շարժումները կառավարելու, արագ կողմնորոշվելու կարողությունները, առաջացնել դրական հույզեր, թուլացնել դասարանի լարվածությունը, հոգնածությունը:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները շրջանաձև կանգնում են դեմքով դեպի խաղավարը: Երաժշտության ներքո (կամ առանց դրա) նրանք կրկնում են խաղավարի շարժումները: Այնուհետև խաղավարն ընտրում է որևէ շարժում, որն արգելվում է կրկնել նույնիսկ այն ժամանակ, երբ խաղավարը ցույց է տալիս այն: Նա, ով սխալմամբ կրկնում է այդ շարժումը, դուրս է գալիս խաղից:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 8. «ԳՈՉՅՈՒՆ, ՇՇՆՁՅՈՒՆ, ԼՈՒԻԹՅՈՒՆ»

Խաղի նպատակները. կանոնավորել երեխաների վարքը, հանգստացնել նրանց, թուլացնել դասարանի հոգնածությունը, զարգացնել ուշադրությունը, կամային որակները, մշակել ազդանշանային համակարգով աշխատելու ունակություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. գունավոր ստվարաթղթից պատրաստած երեք ձեռք. կանաչ՝ «գոշյուն», դեղին՝ «շշնջյուն», կարմիր՝ «լռություն»:

Խաղի ընթացքը: Երբ խաղավարը բարձրացնում է կանաչ ձեռքը, կարելի է վազել, թռչկոտել, խոսել: Դեղին ձեռքը բարձրացնելու դեպքում կարելի է կամաց շարժվել և շշնջալ, իսկ կարմիր ձեռքի բարձրացման ժամանակ պետք է «քարանալ»՝ անշարժանալ տեղում, նստել կամ պառկել գետնին ու չշարժվել: Խաղը նպատակահարմար է ավարտել լռությամբ, որի ժամանակ կարելի է միացնել մեղմ երաժշտություն:

Կազմակերպել 4–6 անգամ:

Երկրորդ տարբերակ. նույն պարագաների միջոցով կարելի է այս խաղից հետո աշխատանք տանել երթևեկության կանոնների շուրջ՝ երեխաներին սովորեցնելով շարժումներին զուգահեռ՝ արտասանել հետևյալ քառատողը.

*Կարմիր լույս է՝ սպասի՛ր,
Դեղին լույս է՝ պատրաստվի՛ր,
Կանաչ լույսն է քեզ ժպտում,
Դե՛ շտապի՛ր ու անցի՛ր:*

ԽԱՂ 9. «ԵԿԵՔ ԻՐԱՐ ՈՂՋՈՒՆԵՆՔ»

Խաղի նպատակները. թուլացնել երեխաների մկանային լարվածությունը, նրանց հնարավորություն տալ զգալու սեփական մարմինը, զարգացնել ուշադրությունը, շարժումների կոորդինացիան:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողներն ազատ քայլում են սենյակում և խաղավարի ազդանշանով (*ծափ, զանգի ձայն*) «ողջունում են» նրան, ում հանդիպում են: «Ողջունել» կարելի է միայն նախորոշված ձևերով.

- մեկ ծափ՝ բարևում են ձեռքով,
- երկու ծափ՝ բարևում են ուսերով,
- երեք ծափ՝ բարևում են մեջքով:

Դիտողություն: Խաղի ընթացքում պետք է պահպանել լռություն:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 10. «ՓԱՅՏԻԿՆԵՐ–ՓԱՅՏԻԿՆԵՐ»

Խաղի նպատակները. թուլացնել դասարանի լարվածությունը, զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, լսողությունը, արագաշարժությունը, նրանց հաղորդել դրական լիցքեր:

Անհրաժեշտ պարագաներ. գունավոր փայտիկներ (0.5 մ):

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները կանգնում են շրջանաձև: Նրանցից երեք քայլ հեռու՝ հատակին, դրվում են խաղացողների թվից մեկով պակաս փայտիկներ: Խաղացողները երաժշտության ներքո քայլում են շրջանով: Երբ երաժշտությունը դադարում է, խաղացողները շտապում են մեկական փայտիկ վերցնել: Նա, ով մնում է առանց փայտիկի, դուրս է գալիս խաղից: Հաջորդ պտույտից առաջ խաղից դուրս է բերվում ևս մեկ փայտիկ: Եվ այսպես, խաղացողների թվի հետ աստիճանաբար պակասում են նաև փայտիկները: Վերջում մնացած երեխան հաղթող է ճանաչվում և գնահատվում դասարանի ծափողջույններով:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 11. «ՁՆԱԳՆԴԻ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, հաղորդակցական կարողությունները, թուլացնել դասարանի լարվածությունը:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչ — Պատկերացրե՛ք՝ դուք երկնքից թափվող փաթիլներ եք: Երբ ես կասեմ. «Փաթիլները թեթև իջնում են երկնքից», դուք, թևերը լայն բացած, կպտտվեք, ազատ կշարժվեք սենյակում: Իսկ երբ կասեմ. «Փաթիլները միանում են իրար, դառնում ձնագունդ» և որևէ թիվ, օրինակ՝ երկուական, երեքական, չորսական և այլն, դուք կմիանաք իրար՝ կազմելով փոքրիկ խմբեր: Նրանք, ովքեր չեն հասցնի որևէ «ձնագնդի» մեջ ընդգրկվել, դուրս կգան խաղից:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 12. «ՀԱՅԵԼԻ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների շարժումների կոորդինացիան, ձևավորել գործողությունը ոչ խոսքային միջոցներով ներկայացնելու, նմանակելու երեխաների կարողությունները, թարմացնել դասարանը, խթանել ակտիվությունը:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները կիսաշրջանաձև կանգնում են՝ դեմքով դեպի խաղավարը: Վերջինս կատարում է որոշակի շարժումներ կամ գործողություններ, օրինակ՝ կոճակ է կարում, թխվածք է թխում, ձուկ է

որսում և այլն: Խաղացողները նույնությամբ կրկնում են դրանք՝ կարծես գործողության ընթացքը արտացոլելով հայելու մեջ:

Կրկնել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 13. «ԳՏԻՐ ԶՈՒՅԳԻԴ»

Խաղի նպատակները. թուլացնել դասարանի լարվածությունը, զարգացնել երեխաների կամային ուշադրությունը, զգոնությունը, ձևավորել առողջ միջանձնային հարաբերություններ, մշակել արագաշարժություն:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները զույգերով կանգնում են շրջանածն: Խաղավարը հանձնարարում է ուշադիր նայել, հիշել իրենց զույգին և կանգնած տեղը, իսկ խաղավարը մնում է շրջանից դուրս: Երբ հնչում է երաժշտությունը, խաղացողներն ազատ սկսում են շարժվել, թռչկոտել, պարել: Երաժշտության հանկարծակի դադարելուն պես խաղացողներն շտապում են գտնել իրենց զույգերին, իսկ խաղավարն այդ ընթացքում փորձում է արագ զբաղեցնել նրանցից որևէ մեկի տեղը: Զույգին «կորցրած» խաղացողը դառնում է խաղավար:

Ուշադրություն: Եթե դասարանում դժվար է երաժշտություն բերելը, ուսուցչուհին ինքը կարող է երգել, ծափ տալ, որևէ երաժշտություն մրմնջալ և այլն:

Կրկնել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 14. «ՊԱՊԻԿԻ ՕԳՆԱԿԱՆՆԵՐԸ»

Խաղի նպատակները. թուլացնել դասարանի լարվածությունը, դաստիարակել փոխօգնության, հարգանքի, պատասխանատվության զգացումներ, աշխատասիրություն:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչ — Նախորդ անգամ մենք այցելեցինք ամառանոց՝ օգնելու տատիկին լվանալ և փռել հագուստը: Այժմ կօգնենք պապիկին: Նա ճանապարհը ծածկում է ավազով: Ավազը վերցրե՛ք ձեռքով և հավասարաչափ տարածե՛ք ձեր շուրջը: Որպեսզի ավազն ամրանա, տրորե՛ք այն ոտքերով, ուժե՛ղ, ավելի՛ ուժեղ: Շա՛տ լավ է: Մնաց միայն փայտը կոտրատել: Դրե՛ք կոճղը ձեր առջև, բարձրացրե՛ք կացինը բա՛րձր, բա՛րձր, թափ առե՛ք և իջեցրե՛ք ուղիղ կոճղի վրա: Ստացվե՛ց: Մեկ անգամ էլ փորձե՛ք, օգնե՛ք ձեզ ձայնով, եկե՛ք հիշենք, թե ինչ ձայն կարող է հանել փայտը կոտրող մարդը: Այդպե՛ս, շատ լավ է, ապրե՛ք:

ԽԱՂ 15. «ՔՆՔՈՒՇ ՉԵՌՔԵՐ»

Խաղի նպատակները. թուլացնել դասարանի լարվածությունը, զարգացնել երեխաների զգայական ընկալումները, կանոնավորել միջանձնային հարաբերությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ: Տարբեր առարկաներ:

Խաղի ընթացքը: Խաղավարը սեղանին դնում է 6–7 փոքր առարկա: Օրինակ՝ մորթի, վրձին, օղեր, բամբակ, կավիճ և այլն: Խաղացողը, մերկացնելով ձեռքը մինչև արմունկը, փակում է աչքերը: Ուսուցիչը բացատրում է, որ փոքրիկ կենդանին իր թաթիկներով քնքուշ դիպչելու է նրա թևին: Խաղացողը պետք է փակ աչքերով կռահի՝ ինչ է դիպչել իր թևին:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 16. «ԱՍԵՂ ԵՎ ԹԵԼ»

Երեխաներից մեկին տրվում է ասեղի դերը: Մնացածը շարվում են իրար հետևից ու բռնում են մեկը մյուսի գոտկատեղից: Նրանք խաղում են թելի դերը: Ասեղը վազում է՝ ստեղծելով խոչընդոտները, իսկ «թելը» վազում է ասեղի հետևից՝ ձգտելով հետ չմնալ ասեղից:

ԽԱՂ 17. «ԲՐՆՈՂ»

Ուսուցչուհին ընտրում է «բռնողին»: «Բռնողը» կանգնում է՝ դեմքով դեպի պատը: Մյուս երեխաները կանգնում են դիմացի պատի մոտ: Ուսուցչի հրամանով երեխաները վազում են դեպի «բռնողը», թկթկացնում են թիկունքին և ասում.

Մեկ-երկու-երեք,

Մեկ-երկու-երեք,

Դե շո՛ւր մեզ բռնեք:

Այնուհետև վազում են հետ՝ դեպի իրենց տեղը: «Բռնողը» վազում է երեխաների հետևից: Հաջորդ «բռնողը» կլինի նա, ով բռնվեց:

ԽԱՂ 18. «ԱՇՆԱՆԱՅԻՆ ՊԱՐՏԵԶՈՒՄ»

Ուսուցիչը պատմում է.

— Երեխաներ, պատկերացրե՛ք, որ մենք գնացել ենք աշնանային այգի: Այգում քամի է, չորացած տերևները այգում պտտվում են, եկեք բռնենք օդում պտտվող չորացած տերևները և լցնենք կողովի մեջ:

Բռնե՛նք, բռնե՛նք: Երեխաները ձգվում են, պտտվում ու «վազում» տերևների հետևից:

ԽԱՂ 19. «ՍԱԳԵՐ–ՍԱԳԵՐ»

Ուսուցիչն ընտրում է մեկին, որը պիտի լինի մայր սագը, ուրիշ երկուսին, որոնք պիտի լինեն գայլերը: Մայր սագը կանգնում է բակի մի կողմում, դիմացը կանգնում են փոքրիկները: Դրանք սագի ձագուկներն են: Աջ և ձախ կողմում կանգնում են գայլերը: Մայր սագը ձայն է տալիս.

*Մեկ–երկու–երեք,
Իմ լավ սագեր փունն եկեք:
Չորս–հինգ–վեց,
Դե շո՛ւր, գայլը չեզ բռնեց:*

Մինչև երեխաներն այս քառատողը սովորեն, թող մայր սագի դերը կատարի ուսուցչուհին:

ԽԱՂ 20. «ՄԵՆՔ ԻՆՔՆԱԹԻՌ ԵՆՔ»

Ուսուցչուհին դիմում է կանգնած երեխաներին.

— Երեխանե՛ր, ապա ձեռքերով ցույց տվեք, թե ինչպես է օդանավը թևերը բացում: Բացե՛ք, բացե՛ք, բացե՛ք... Իսկ հիմա հիշենք, թե ինչ ձայն է հանում ինքնաթիռը, երբ օդ է բարձրանում (դը՛ռռ..., դը՛ռռ...): Հիմա եկեք թռչենք:

Երեխաները, ինքնաթիռի ձայնը հանելով, թևերը տարածած, թռչկոտում են ուրախ–ուրախ:

ԽԱՂ 21. «ԵԿԵՔ ԻՐԱՐ ՈՂՋՈՒՆԵՆՔ»

Խաղացողներն ազատ քայլում են խմբասենյակում և ուսուցչուհու ազդանշանով (ծափ, զանգ կամ մեկ ուրիշ ձև) «ողջունում են» նրան, ում հանդիպում են: Նախապես երեխաներին բացատրվում են «Ողջունելու» ձևերը: Ողջունել կարելի է միայն նախորոշված ձևով:

- Մեկ ծափ՝ բարևում են իրար ձեռքով,
- Երկու ծափ՝ բարևում են ուսերով,
- Երեք ծափ՝ բարևում են թիկունքով:

Երկրորդ տարբերակ

- Մեկ ծափ՝ իրար ասում են «Բարի լույս»,

- Երկու ծափ՝ իրար ասում են «Բարի կեսօր»,
- Երեք ծափ՝ իրար ասում են «Բարի գիշեր»:

ԽԱՂ 22. «ՉԱՅԵԼԻ»

Երեխաները դեմքով կանգնում են դեպի ուսուցիչը: Նա բացատրում է. «Երեխաներ, ուշադիր նայե՛ք ինձ, ինչ որ ես անեմ, դուք կրկնեք: Աշխատեք ուշադիր լինել և ճի՛շտ, ինչպես հայելու մեջ, կրկնե՛ք իմ շարժումները»: Ուսուցչուհին կատարում է որոշակի շարժումներ կամ գործողություններ, օրինակ՝ կոճակ է կարում, թխվածք է թխում, ձուկ է որսում, գնդակ է խաղում, տիկնիկին է քնեցնում և այլն: Երեխաները կրկնում են ուսուցչի շարժումները:

Երկրորդ տարբերակ. Խաղը նույն ընթացքով է կազմակերպվում: Միայն այս դեպքում ուսուցչուհին ոչ միայն շարժումներ է ցույց տալիս, այլև զուգահեռ բառերով ներկայացնում է իր գործողությունները («Ես կոճակ եմ կարում»): Երեխաները կրկնում են շարժումը և նախադասությունը:

ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ

ԽԱՂ 1. «ՑԱՏԿՈՏԵ՛Ք ԵՎ ԲԱՌԸ ԲԱԺԱՆԵ՛Ք ՎԱՆԿԵՐԻ՞»

Խաղի նպատակը. ամրակայել բառը վանկերի բաժանելու երեխաների կարողությունը, դասը դարձնել հետաքրքրաշարժ, բեռնաթափել երեխաների հոգնածությունը:

Փաստորեն այս խաղն ունի և՛ դիտակտիկ, և՛ առողջապահական նշանակություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. ցատկապարաններ, գնդակներ:

Խաղի ընթացքը: Մի քանի երեխա հերթով ցատկապարան են ստանում (կամ գնդակ): Նրանք ցատկապարանով ցատկոտում են և ուսուցչի առաջարկած բառը բաժանում վանկերի: Պարանի յուրաքանչյուր պտույտը կամ երեխայի յուրաքանչյուր ցատկը համապատասխանում է բառի մեկ վանկին: Երբ երեխաները ցատկում են, մյուսները ծափ են տալիս և ցատկող երեխաների հետ առաջարկված բառը բաժանում են վանկերի:

Նույնը կարելի է կազմապերպել գնդակներով: Գնդակի յուրաքանչյուր հարվածը համընկնում է առաջարկվող բառի վանկին:

Կազմակերպել 4–6 անգամ:

ԽԱՂ 2. «ԻՆՉՆ Է ՊԱԿԱՍՈՒՄ»

Խաղի նպատակը. զարգացնել և ամրակայել բառը վանկերի բաժանելու, բառի մեջ մտնող հնչյունները լսելու, դրանց տեղը բառի մեջ որոշելու երեխաների ունակությունները, ուշադրությունը, մտքի սրությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. մատիտ, գրիչ, գիրք, ջրաներկ և այլն (այնպիսի առարկաներ, որոնց անունների մեջ կան ուսումնասիրվող հնչյունները):

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը կանչում է մի երեխայի և առաջարկում է դիտել սեղանին դրված խաղալիքները:

Ուսուցիչ — Ուշադիր դիտիր խաղալիքները. երբ դու դուրս գաս, ես դրանցից մեկը պահելու եմ: Դու պետք է ներս գաս և գուշակես, թե որ խաղալիքը չկա:

Երեխան դուրս է գնում: Ուսուցիչը պահում է մի խաղալիք: Երեխան, ներս է մտնում, դիտում է սեղանի վրա դրված խաղալիքները և որոշում, թե որ խաղալիքն է բացակայում: Ճիշտ կռահելուց հետո ծափերի տակ նա պետք է վերցնի խաղալիքը և որոշի, թե ինչ է դրա անունը, ինչ հնչյունով է այն սկսվում և քանի վանկից է կազմված: Դասարանը ծափերի միջոցով պետք է հաստատի պատասխանի ճշտությունը:

Սխալվող աշակերտը պետք է դասարանի առաջարկով որևէ բան անի: Կազմակերպել 4–6 անգամ:

ԽԱՂ 3. «ՎԱՆԿԵՐԻՑ ԲԱՌԵՐ ՍՏԱՆԱՆՔ»

Խաղի նպատակը. ամրակայել վանկերից բառեր կազմելու և դրանք կարդալու երեխաների կարողությունները, մշակել զույգերով աշխատելու, համագործակցային կարողություններ:

Խաղի ընթացքը: Մեկական ծրար դրվում է յուրաքանչյուր նստարանի վրա:

Առաջադրանք: Ծրարի մեջ գտնվող վանկերով կազմել բառեր և կարդալ: Հաղթում է այն զույգը, որը արագ կկազմի բառերը և ճիշտ կկարդա:

Աշխատանքը շուտ ավարտած զույգերը լուռ ձեռք են բարձրացնում, սակայն բառերի ընթերցումն սկսվում է միայն այն ժամանակ, երբ բոլոր երեխաները վերջացրել են այդ բառակազմական աշխատանքը:

Երեխաները հաջորդաբար սկսում են կարդալ բառերը և ստանում են խրախուսական բարենիշեր:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 4. «ԱՎԱՐՏԻՐ ԲԱՌԵՐԸ»

Խաղի նպատակը. երեխաներին նախապատրաստել վանկի մասին նոր գիտելիքների ձեռքբերմանը, սովորեցնել բառը վանկատել:

Անհրաժեշտ պարագաներ. բազմավանկ անուններ ունեցող առարկայական նկարներ և խաղալիքներ:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչ — Ես հիմա կասեմ ձեզ ծանոթ առարկաների անունների առաջին վանկը, դուք պետք է ավարտեք բառը՝ ավելացնելով մեկ վանկ: Ուսուցիչը արտասանում է *բա* վանկը, երեխաներն ավելացնում են վանկեր՝ ստանալով *Թամար, Թաթուլ, Թային, Թաթիկ* և այլ բառեր: Այս խաղը կարելի է կազմակերպել նաև այլ բառերի շուրջ:

Նույնը կարելի է կազմակերպել բազմավանկ բառերի շուրջ՝ օգտագործելով հարմար առարկայական նկարներ, խաղալիքներ, առարկաներ:

Կազմակերպել 3—4 անգամ:

ԽԱՂ 5. «ՈՐՈՇԻՐ ԳԾԱՊԱՏԿԵՐԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների տեսողական ընկալումը, հնչյունային լսողությունը, բառերը հնչյունային վերլուծության ենթարկելու կարողությունը, սովորեցնել տարբերել ձայնավորներն ու բաղաձայնները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր բառերի գծապատկերներ, դրանց համապատասխան առարկաները կամ դրանց նկարները:

Խաղի ընթացքը. դասարանը բաժանվում է խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբի առջև դրվում են տարբեր առարկաների անվանումների գծապատկերներ:

Առաջադրանք. ուսուցիչը ցույց է տալիս տարբեր առարկաներ կամ դրանց նկարները և տալիս հանձնարարություն.

— Ուշադիր դիտեք ձեր սեղանների վրա դրված գծապատկերները և այս նկարը (կամ առարկան): Ո՞ր խմբի մոտ է այս առարկայի անվան գծապատկերը:

Եթե աշակերտները դժվարանում են, կարելի է առարկայի անվանումը նախապես ենթարկել վանկահնչյունային վերլուծության:

Երկրորդ տարբերակ. խաղը կարելի է կազմակերպել՝ երեխաներին բաժանելով համապատասխան առարկաների նկարները: Ուսուցիչը ցույց է տալիս գծապատկերը և հարցնում.

— Ո՞ր խմբի մոտ է այս գծապատկերին համապատասխանող առարկան կամ նրա նկարը:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 6. «Ո՞Ր ԱՌԱՐԿԱՆ ՉԿԱ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների կամային ուշադրությունը, ամրակայել բառը վանկերի բաժանելու երեխաների կարողությունը, նախապատրաստել *առարկա ցույց տվող բառեր* լեզվական իրողության ուսումնասիրմանը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. ուսուցչի սեղանին դասավորված են միավանկ, երկվանկ, եռավանկ անուններ ունեցող առարկաներ:

Խաղի ընթացքը: Աշակերտներից մեկը հրավիրվում է սեղանի մոտ, նրան առաջարկվում է ուշադիր դիտել սեղանի վրա դրված առարկաները: Միաժամանակ նրան հայտնում են, որ իր՝ դասարանից դուրս գալուց հետո սեղանի վրայից պետք է վերցնեն առարկաներից մեկը: Ինքը պետք է գուշակի, թե՛ որ առարկան է թաքնված, և քանի վանկից է կազմված այդ առարկայի անունը: Երեխան դուրս է գնում, ուսուցիչը պահում է առարկաներից մեկը:

Դրսում գտնվող երեխան ուսուցչի հրավերով ներս պետք է գա, ուշադիր դիտի սեղանին դրված առարկաները և որոշի՝ որ առարկան չկա, ասի նրա անունը և վանկերի քանակը: Եթե ճիշտ է որոշում, պարգևատրվում է բուռն ծափահարություններով: Իսկ եթե երեխան սխալվում է, պետք է որևէ բան անի՝ դասարանի որոշմամբ արտասանի, երգի, հանելուկ ասի և այլն:

Ուշադրություն: Այս խաղի և ընդհանրապես դասերի ընթացքում ուսուցիչը պետք է անընդհատ օգտագործի առարկա բառը, որպեսզի այն ընկալելի դառնա երեխաների համար, դառնա ծանոթ, ակտիվ բառ, որովհետև հետագայում առարկա բառը պետք է օգտագործվի գոյականի մասին գաղափար տալիս:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 7. «ԲԱՌԱՇՆՈՅԱ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, բառը վերլուծելու կարողությունը, հարստացնել նրանց բառապաշարը, ծնավորել համեմատելու, հակադրելու, համադրելու երեխաների կարողությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր առարկաների փոքրիկ նկարներ:

Խաղի ընթացքը: Դասարանը բաժանվում է խմբի, կամ խումբ են ստեղծում յուրաքանչյուր նստարանին նստած երկու աշակերտները: Յուրաքանչյուր խմբի առջև լցվում են առարկայական տարաբնույթ նկարներ: Երեխաները պետք է ընտրեն և իրար կողքի հաջորդաբար դասավորեն նկարներն այնպես, որ մի նկարում պատկերված առարկայի անվան վերջին տառով սկսվի հաջորդ նկարում պատկերված առարկայի անունը:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 8. «ԳՏԻՐ ՍԽԱԼԸ»

Խաղի նպատակները. երեխաներին սովորեցնել տարբերել հնչյունները (ծայնավոր, բաղաձայն), զարգացնել բառերը հնչյունային վերլուծության ենթարկելու, ձևավորել բառի վանկահնչյունային կառուցվածքը գծապատկերի միջոցով ճանաչելու նրանց կարողությունը, զարգացնել երեխաների ուշիմությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. առարկայական նկարներ, որոնց հետևում մատիտով գծված են նկարներում պատկերված առարկաների անվանումների հնչյունային գծապատկերները: Գծապատկերներից մի քանիսը սխալ է գծված:

Խաղի ընթացքը: Դիտել նկարներում պատկերված առարկաները, որոշել դրանց համապատասխան գծապատկերները, գտնել սխալ գծապատկերները և շտկել դրանք:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 9. «ՄԻՐԳ, ԹԵ՞ ԲԱՆՋԱՐԵՂԵՆ»

Խաղի նպատակները. կրկնել *միրգ* և *բանջարեղեն* ընդհանրացնող անունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. բանջարեղենի և մրգերի նկարներ և գունավոր թղթերով ներկայացված նշված ընդհանրացնող անունները:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհին գրատախտակը բաժանում է երկու մասի: Աշակերտներից մեկը վերևում գրում է *մրգեր*, իսկ մյուս մասում՝ *բանջարեղեն* բառերը: Դասարանը բաժանվում է 2 խմբի: Երեխաները հերթով մոտենում են գրատախտակին և համապատասխան սյունակներում փակցնում նկարները կամ դրանց անվանումները: Աշխատանքի

ավարտից հետո դասարանը ստուգում է գրատախտակին գրվածը և կատարում ուղղումներ:

Երկրորդ տարբերակ. կարելի է խաղը կազմակերպել այլ ընդհանրացնող անունների շուրջ՝ այդ դեպքում գրատախտակին սյունակներով գրելով, օրինակ, *կահույք* և *գրեմական պիպույքներ*, *ամիսների անուններ* և *տարվա եղանակներ* բառերը և այլն:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 10. «ԿՏՐՏՎԱԾ ՆԱԽԱԴԱՍՈՒԹՅՈՒՆ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել նախադասություն կազմելու ուղղությամբ երեխաների կարողությունները, գիտակցել տալ նախադասության սահմանումը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. կտրտված նախադասություններով լի ծրարներ՝ յուրաքանչյուր խմբին՝ մեկ ծրար: Ընդամենը՝ 5–6 ծրար:

Խաղի ընթացքը: 1–6 հաշվով դասարանը բաժանվում է 6 խմբի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է մեկական ծրար, որոնց մեջ լցված են 2–3 մասի բաժանված նախադասություններ:

Ուսուցիչը հանձնարարում է ամբողջացնել նախադասությունները և դասավորել այնպիսի հաջորդականությամբ, որ ստացվի ամփոփ միտք: Երեխաները խմբերով աշխատում են, ամբողջացնում նախադասությունները: Այնուհետև յուրաքանչյուր խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի կազմածը:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 11. «ԱՄԲՈՂՋԱՅՐՈՒՄ ԲԱՈԸ»

Խաղի նպատակները. սովորեցնել բառերը ճիշտ վանկերի բաժանել: Ջարգացնել երեխաների բառապաշարը: Դաստիարակել ուշիմություն, մտքի սրություն, մշակել վերլուծելու և համադրելու կարողություններ:

Խաղի ընթացքը. ուսուցչուհին վանկատելով ասում է երեխաներին ծանոթ բառերի առաջին վանկը (վանկերը), երեխաները պետք է ամբողջացնեն բառերը:

Օրինակ՝ նա–պաս–..., օ–դա–..., խընդ–..., ձրկ–... և այլն:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 12. «ՀԻՇԵՆՔ ԲԱՆԱՍՏԵՂԾՈՒԹՅՈՒՆԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել չափածո խոսքն արձակի վերածելու, անգիր անելու, կապակցված խոսք կառուցելու երեխաների կարողությունները, հարստացնել սովորողների բառապաշարը, նպաստել դասի ժամանակ ուսումնասիրվող ստեղծագործության բառապաշարը հասկանալով յուրացնելուն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. գրելու թուղթ, գրիչներ:

Խաղի ընթացքը: Դասարանը բաժանել 4–6 խմբի, յուրաքանչյուր խմբի բաժանել գրելու թղթեր, գրիչներ և տալ հանձնարարություն. «Գրե՛ք ձեր իմացած բանաստեղծություններից հատվածներ»:

Խմբերը հերթով միմյանց առաջարկում են տարբեր բանաստեղծություններից հատվածներ: Հակառակորդ թիմը պարտավոր է որոշակի ժամանակահատվածում գրել չափածո ստեղծագործության առաջարկված հատվածի շարունակությունը:

Երկրորդ տարբերակ. Խաղն սկսվում է նույն ձևով, սակայն այս դեպքու խմբերը ոչ թե ամբողջացնում են միմյանց ներկայացրած բանաստեղծությունները, այլ այն վերարտադրում են արձակ շարադրանքով:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 13. «ԳՆԴԱԿԸ ԳՑԻՐ»

Խաղի նպատակները. ըմբռնել առարկա, գործողություն, հատկանիշ ցույց տվող բառերի միջև գոյություն ունեցող կապը: Ձարգացնել երեխաների ուշադրությունը, մտածողությունը, խոսքը: Ձևավորել լեզվազգացողություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. գնդակ կամ որևէ փափուկ խաղալիք:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները կանգնում են շրջանով: Առաջին խաղացողն ասում է առարկա ցույց տվող բառ (օրինակ՝ *հաց*) և ձեռքի գնդակը նետում է մեկ այլ խաղացողի: Վերջինս կրկնում է առաջին խաղացողի ասած բառը՝ ավելացնելով դրան համապատասխան հատկանիշ ցույց տվող բառ (օրինակ՝ *համեղ հաց*) և գնդակը նետում մի երրորդ խաղացողի: Սա կրկնում է առաջին երկու խաղացողների արտասանած բառերը, ավելացնում է համապատասխան գործողություն ցույց տվող բառ (օրինակ՝ *համեղ հաց կերա*) և փոխանցում է գնդակը: Հաջորդ խաղացողն սկսում է սկզբից:

Երկրորդ տարբերակ. դարձյալ երեխաներն իրար են նետում գնդակ կամ որևէ փափուկ խաղալիք: Այս դեպքում գնդակը գցողն ասում է իր անունը, իսկ բռնողն ասում է այդ անվան տիրոջը բնութագրող որևէ բառ՝ անվան հետ միասին, այսինքն՝ կազմում է բառակապակցություն: Օրինակ՝ *աշխատասեր Սոնա, ժիր Արսև և այլն:*

Երրորդ տարբերակ. այս անգամ գնդակը գցող երեխան ասում է որևէ ծաղկի, կենդանու անուն: Գնդակը բռնող երեխան պիտի ասի այդ ծաղկին կամ կենդանուն բնորոշող որևէ բառ, այսինքն՝ կազմի բառակապակցություն:

Չորրորդ տարբերակ. գնդակը գցող երեխան արտասանում է գործողություն ցույց տվող որևէ բառ (*վազել, նկատել, երգել և այլն*): Գնդակը բռնող երեխան պետք է ասի այդ գործողությունը բնութագրող որևէ բառ՝ օգտագործելով *ինչպես* հարցը: Օրինակ՝ *արագ վազել, գեղեցիկ նկատել, քարշր երգել և այլն:*

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 14. «Ո՞Վ ԱՎԵԼԻ ՇԱՏ»

Խաղի նպատակները. աշակերտների բառապաշարը հարստացնել նոր բառերով, զարգացնել արագ կողմնորոշվելու, խմբում աշխատելու, համագործակցելու երեխաների կարողությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. թուղթ, նշիչներ:

Խաղի ընթացքը: Աշակերտներին բաժանել երկու խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի տալ գրելու թղթեր, նշիչներ և հանձնարարություն.

— Գրե՛ք ձեզ ծանոթ արհեստների անվանումները:

Խմբերից մեկական խաղացող մոտենում է ուսուցչին և հերթով կարդում իր գրած արհեստավորների անվանումները: Որ խումբը շատ բառ է գրել, այդ խումբն էլ հաղթող է ճանաչվում: Օրինակ՝

<i>դարբին</i>	<i>քարտաշ</i>
<i>բրուտ</i>	<i>հացթուխ</i>
<i>որմնադիր</i>	<i>կոշկակար</i>
<i>սպառազագործ</i>	<i>հանքափոր</i>
<i>դերձակ</i>	<i>ռսկերիչ</i>
<i>սպակեզործ</i>	<i>խոհարար</i>
<i>փակահագործ</i>	<i>շինարար</i>
<i>ժամագործ</i>	<i>հյուսն</i>

Երկրորդ տարբերակ. Խաղը կարելի է կազմակերպել նաև մասնագիտությունների, կահույքի, քաղաքների, գյուղերի, երթևեկության միջոցների և այլ անունների շուրջ:

ԽԱՂ 15. «ԽՈՍՈՂ ԱՌԱՐԿԱՆ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների բանավոր խոսքը, մտքերը հակիրճ արտահայտելու, հաղորդակցվելու կարողությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ — որևէ առարկա՝ գնդակ, փայտ...

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները կանգնում են շրջանաձև, ուսուցիչը՝ նույնպես:

Ուսուցիչ — Երեխանե՛ր, ես պահել եմ ոչ սովորական մի առարկա: Այն կախարդական է, քանի որ հայտնվելով մարդկանց ձեռքում՝ խոսեցնում է նրանց, օգնում անկեղծանալ, լինել ազատ, անկաշկանդ:

Ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ փոխանցելով «խոսող առարկան»՝ եկե՛ք պատմենք մեր ընտանիքի մասին:

Դիտողություն: Որպեսզի աշակերտները նպատակային խոսեն, կարելի է նախապես գրատախտակին գրել ուղղորդող հարցեր, 1–2 անգամ քարծրաձայն կարդալ դրանք և խաղի ընթացքում փորձել խոսել այդ հարցերի շուրջ: Հարցերը կարող են լինել այսպիսիք.

— Ո՞ւմ հետ ես դու ապրում:

— Ինչո՞վ են զբաղվում քո ընտանիքի անդամները:

— Ինչպե՞ս ես դու արտահայտում քո սերը ընտանիքիդ նկատմամբ:

ԽԱՂ 16. «ԳՈՒՇԱԿԻՐ ԲԱՌԸ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել բառերը հնչյունային և բառակազմական վերլուծության ենթարկելու երեխաների կարողությունը, զարգացնել նրանց հնչյունային լսողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ: Թվաբանական գործողությունների նշաններ (+, -):

Խաղի ընթացքը: Խաղացողներին տրվում են թվաբանական գործողության նշաններից և այլ պայմանական նշաններից կազմած քարտեր: Ուսուցչի հանձնարարությամբ աշակերտները պետք է տրված գծապատկերին համապատասխան 2 (կամ ավելի) բառերից ստանան մեկ բառ:

ա) Ուսուցչուհին արտասանում է. «Բառի առաջին մասը ծաղիկների թագուհին է, երկրորդ մասը սարի զարդն է, գույնը՝ ալ, ամեն թշին՝ մի սև խալ»։ Բառը ո՞րն է. *վարդակակաչ*: Վարդ + կակաչ = վարդակակաչ:

բ) Բառի առաջին մասը քեզ համար ամենաթանկագին մարդն է, երկրորդ մասը՝ նրա աղջիկը: Բառը ո՞րն է՝ *մորաքույր* և այլն:
Կազմակերպել 4–6 անգամ:

ԽԱՂ 17. «ՊԱՐՁ ԲԱՌԸ ԴԱՐՁՆԵԼ ԱԾԱՆՑԱՎՈՐ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել երեխաների բառակազմական գիտելիքներն ու կարողությունները:

Գրատախտակին գրված են *տուն, շուն, շուկ* բառերը:

Խաղի ընթացքը. Ուսուցիչ — Ինչպե՞ս կարելի է մեծ տունը փոքրացնել, մայր շունը ձագ դարձնել, հսկա ձուկը փոքր ձուկ դարձնել:

Պատասխան՝ *տնակ, շնիկ, շկնիկ*:

Կարելի է առաջարկել նաև այլ բառեր (գետ, մուկ, գունդ և այլն):

Երեխաներն իրենց կազմած պարզ ածանցավոր բառերը գրում են գրատախտակին և ընդգծում արմատն ու ածանցը:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 18. «ՓՈՍՏԱՏԱՐԸ ՆԱՄԱԿ ԲԵՐԵՑ»

Խաղի նպատակները. հարստացնել երեխաների բառապաշարը, զարգացնել ինքնուրույն խոսք կառուցելու կարողությունը, ձևավորել նրբանկատություն, մշակել տեսնելու, համեմատելու, վերլուծելու կարողություններ, զարգացնել երեխաների երևակայությունն ու ստեղծագործական մտածողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. փոստատարի պարկ՝ մեջը լցված ծրարներ, որոնց մեջ դրված են նամակները (փոքրիկ թեմատիկ նկարներ՝ պարզ բովանդակությամբ):

Խաղի ընթացքը: Երեխաներից մեկը, պարկն ուսին, դուրս է գնում:

Ուսուցիչ — Երեխանե՛ր, այսօր Արմենը մեր փոստատարն է: Տեսնե՛ք՝ նա ում է նամակ բերում: Իսկ ինչպե՞ս պիտի կարդաք այդ նամակը: Ձեզ նամակ գրողը գիտե, որ դուք դեռևս կարդալ չգիտեք, դրա համար էլ նա նկարներով է ձեզ ուզում հաղորդել իր միտքը: Տեսնե՛ք՝ ով ինչպես կկարդա իր նամակը, քանի նախադասություն «կկարդա»:

Բնականաբար, ծրարների մեջ կլինեն այնպիսի նկարներ, որոնք պատմում են ինչ–որ դեպքերի, ինչ–որ մեկի մասին:

Ուսուցչուհին պետք է այս աշխատանքի ժամանակ օգնի երեխաներին՝ ստացած նկարի շուրջ մի քանի նախադասությամբ պատմություն հյուսելով: Այդ նպատակով նախ ուսուցչուհին «կարդում» է իր ստացած նամակը, այսինքն՝ պատմություն հորինում: Նրա ստեղծած պատմությունը կդառնա որոշակի նմուշ-օրինակ:

Փոստատարը մտնում է դասարան և մի քանի աշակերտի «նամակներ» է հանձնում: Երեխաները բացում են նամակները և լուռ դիտում:

Ուսուցիչ — Ո՞վ կարող է պատմել նամակի բովանդակությունը:

Նամակն ստացողները հերթով պատմում են: Դասարանը հաշվում է յուրաքանչյուր աշակերտի կազմած պատմության նախադասությունների թիվը և գծում համապատասխան թվով շերտիկներով գծապատկերներ:

Դիտողություն: Խաղի ժամանակ եականն այն չէ, թե երեխաները որքան շատ կամ ընդարձակ նախադասություններ կկազմեն, այլ այն, որ կարողանան հասկանալ նկարում արտահայտված մտքերը կամ երևակայությամբ պատկերացնեն ու պատկերացրածը ներկայացնեն խոսքով: Այսինքն՝ կարևորը երևակայության դրսևորումն է:

ԽԱՂ 19. «ԳՏԻՐ ՀՈՍԱՆԻՇԸ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել հոմանիշների մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները, ձևավորել համագործակցային ունակություններ:

Անհրաժեշտ պարագաներ — ծաղկի մակետ՝ կենտրոնում գրված է հոմանշային զույգերից մեկական բառ, իսկ թերթիկներին գրված են դրանց հոմանիշները:

Խաղի ընթացքը: Աշխատանքը պետք է կատարվի զույգերով կամ 4–5 հոգուց բաղկացած խմբերով: Յուրաքանչյուր խմբի տրվում է մեկ ծաղիկ-քարտ, որի կենտրոնում գրված է տրված հոմանիշ բառազույգերից մեկական բառ, իսկ մյուս բառերը (հոմանիշները) գրված են ծաղկաթերթերին: Աշակերտները պետք է որոշակի ժամանակահատվածում ծաղիկ-քարտի կենտրոնից ընտրեն և ծաղկաթերթերին գրված բառերի կողքին գրեն հոմանիշ բառերը:

Վերջում բարձրաձայն քննարկել յուրաքանչյուր խմբի աշխատանքը և գնահատել:

Խաղը կարելի է կազմակերպել նաև բառակապակցությունների շուրջ:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 20. «ԱՄԵՆԱԼԱՎ ՓՈՍՏԱՏԱՐԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների կամային ուշադրությունը, հիշողությունը, կրկնել բառակազմության վերաբերյալ նրանց ունեցած գիտելիքները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. 3 ծրար, մեծ քարտեր, որոնց վրա գրված են պարզ կամ արմատական բառեր, փոքր քարտեր, որոնց վրա գրված են ածանցներ (տրված արմատական բառերին համապատասխան): Օրինակ՝ կարելի է պատրաստել 15-ական մեծ և փոքր քարտեր:

Խաղի ընթացքը. փոստատարի դերում հանդես են գալիս 3 աշակերտ, որոնց պայուսակներում դրված են փոքր քարտեր՝ տարբեր ածանցներով (բոլորի մոտ նույն քանակությամբ՝ 5-ական): Մյուս աշակերտները հանդես են գալիս հասցեատերերի դերում. նրանցից յուրաքանչյուրի սեղանին (եթե աշակերտների քանակը դասարանում մեծ է, յուրաքանչյուր զույգի առջև) պետք է դրված լինի 1 մեծ քարտ:

Խաղի ընթացքում «փոստատարները» պետք է գտնեն իրենց «նամակների հասցեատերերին»՝ օգտվելով մեծ և փոքր քարտերից. աշակերտների մոտ եղած պարզ կամ արմատական բառերը պետք է լրացվեն համապատասխան ածանցներով:

Հաղթում է այն «փոստատարը», ով բոլորից շուտ է սպառում իր մոտ եղած «նամակները»:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 21. «ԳՏԻՐ ԲԱՌԸ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել *առարկա* և *առարկայի հարկանիշ* ցույց տվող բառերի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները, զարգացնել բառակապակցությունների կազմելու ունակությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. ծաղկի մակետ՝ կենտրոնում գրված է որևէ հատկանիշ ցույց տվող բառ (ծաղիկն ունի 5-6 տերև):

Խաղի ընթացքը: Դասարանը բաժանված է 5-6 հոգուց բաղկացած խմբերի, յուրաքանչյուր խմբի ծաղիկ-քարտի կենտրոնում գրված է հատկանիշ ցույց տվող որևէ բառ: Ծաղկաթերթերին աշակերտները պետք է գրեն առարկա ցույց տվող հարմար բառեր՝ համապատասխան հարցի հետ մեկտեղ (*n^օվ կամ ի^օն*):

Կազմակերպել 1 անգամ:

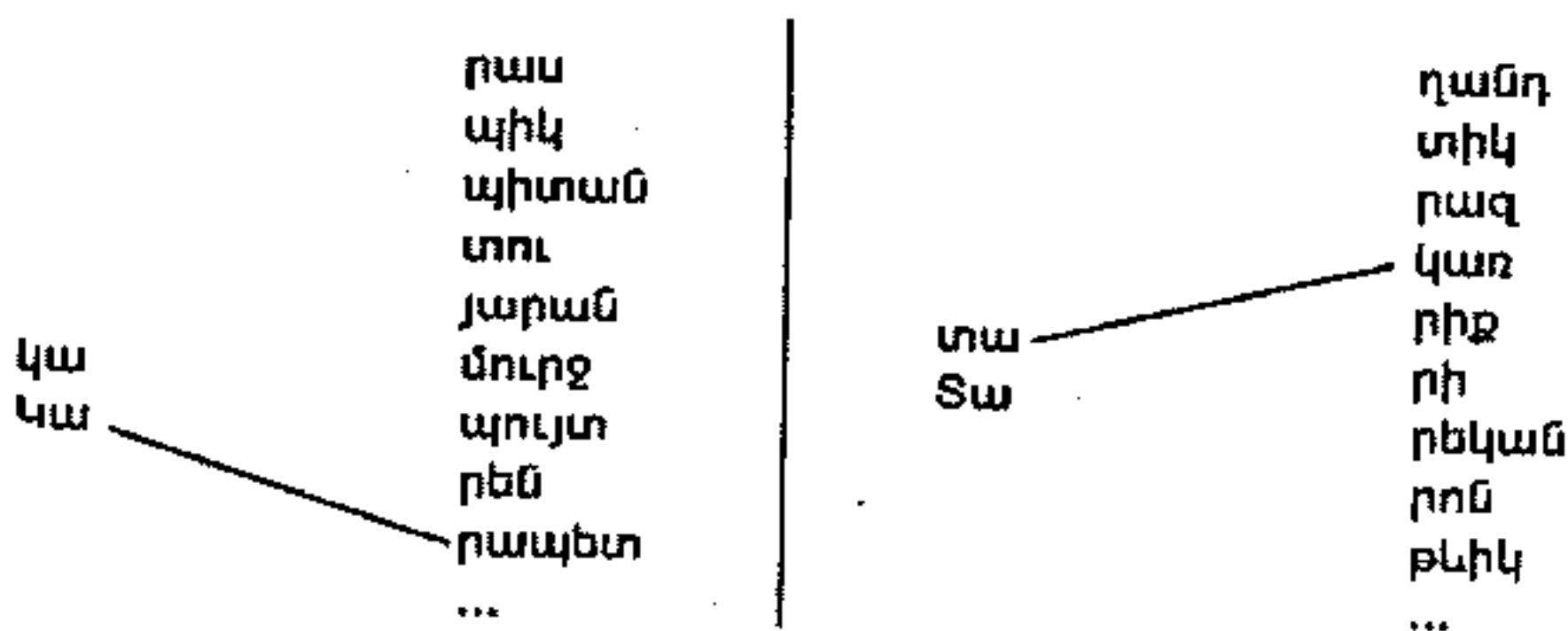
ԽԱՂ 22. «ՎԱՆԿԵՐԻՑ ԲԱՌԵՐ ԿԱԶՄԵՆՔ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել վանկի և բառի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները, հարստացնել բառապաշարը:

Խաղի ընթացքը: Աշակերտները բաժանվում են 2 (կամ 3) խմբի: Ուսուցիչը գրատախտակին յուրաքանչյուր խմբի համար գրում է 1 (իրարից տարբեր) այնպիսի վանկ, որով կարելի է հնարավորինս շատ բառեր կազմել: Երեխաները, իրար միացնելով *կա*, *կա* և *կա*, *Տա* վանկերը, կազմում են բառեր: Հաղթում է այն խումբը, որը տրված ժամանակահատվածում ավելի շատ բառեր է գրել:

Ուշադրություն: Սյունակներում տրված են մեծատառով սկսվող վանկեր՝ Կա, Տա: Պետք է երեխաների ուշադրությունը հրավիրել այդ հանգամանքի վրա. նշանակում է՝ դրանցով պետք է կազմել հատուկ անուններ:

Օրինակ՝



ԽԱՂ 23. «ԵՐԵՔ ԲԱՌ»

Խաղի նպատակները. ձևավորել լեզվական ճկունություն և հնարամտություն, զարգացնել նախադասություն կազմելու երեխաների կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. յուրաքանչյուր երեխայի համար՝ թուղթ և մատիտ:

Խաղի ընթացքը: 1–4 հաշվով դասարանը բաժանվում է 4 խմբի:

Հանձնարարական: Ուսուցիչ — Ես ձեզ համար ընտրել եմ երեք բառ՝ *արև*, *ջուր*, *փուն* (բառերն ուսուցիչը գրում է գրատախտակին): Կարո՞ղ եք կազմել այնպիսի նախադասություն, որի մեջ գործածվեն այս

երեք բառերը միաժամանակ: Օրինակ՝ *Երկնքում փայլում է արևը, իսկ ցախը ջուր չկա* (ծգտել կազմել այնպիսի նախադասություններ, որոնք ծիծաղաշարժ լինեն): Միմյանց համար (խմբի ներսում) կարդացե՛ք ձեր կազմած նախադասությունները: Լսե՛ք, թե ինչ են մտածել խմբի մյուս անդամները, փորձե՛ք դրանք միավորել, կազմել նորերը և որոշել, թե ո՞ր նախադասությունն է առավել հետաքրքիր ստացվել:

Յուրաքանչյուր խումբ ընտրում է մեկին, որը ներկայացնում է իրենց կազմած նախադասությունները: Այնուհետև յուրաքանչյուր խումբ մյուսին առաջարկում է նոր բառեր, որոնցով առավել դժվար կլինի կազմել մեկ նախադասություն:

Խաղը կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 24. «ՊԱՏԿԵՐԱՑՐԵՔ ԼՍԱԾԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել բառիմաստը խորությամբ ընկալելու, զգացմունքային երանգներով ապրելու, այն այլ բառերով վերարտադրելու երեխայի կարողությունները:

ա) Նախապատրաստական աշխատանք: Կարելի է աշակերտներին թերթիկներ բաժանել, ուր նրանք կգրեն *կարոտք* բառից ստացած առաջին տպավորությունները (զուգորդում):

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհին հանձնարարություն է տալիս.

Ես արտասանում եմ *կարոտք* բառը: Դուք փակե՛ք ձեր աչքերը և մտածե՛ք՝ ինչ եք դուք մտաբերում, պատկերացնում այդ բառը լսելիս:

Երեխաները փակում են աչքերը, իսկ ուսուցչուհին մի քանի անգամ արտասանում է *կարոտք* բառը՝ հստակ, խորհրդավոր, քնարական: Այնուհետև երեխաները բացում են աչքերը և թղթի վրա գրում (կարելի է նաև նկարել) *կարոտք* բառը լսելիս իրենց զգացածը, պատկերացրածը, մտածածը: Օրինակ՝ կարող են լինել այսպիսի բառեր՝ *մայրիկ, հայրիկ, դպրոց, հայրենիք, ընկեր, շուն, կապու, Հայաստան, քույրիկ, եղբայր* և այլն: Այնուհետև աշակերտները ընթերցում են իրենց գրած բառերը, քննարկում, պարզաբանում:

Կազմակերպել փոքրիկ հարցազրույց. «Լա՞վ է, որ կարոտը կա, թե՞ ոչ» թեմայի շուրջ:

Ուշադրություն: Այս զրույցի ժամանակ հարցերի միջոցով նպաստել, որ երեխաները պատմեն իրենց կարոտի մասին. հիշեն դեպքեր, ներկայացնեն իրենց ապրումները: Կարևորն այն է, որ աշակերտները պատմեն իրենց զգացմունքները, հոգսերը, մտահոգությունները: Ուսուցիչը չպետք է ընդհատի նրանց խոսքը:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 25. «Ի՞ՆՉ ԿԼԻՆԻ, ԵՔԵ ԶԱՆԿԱՐԾ...»

Խաղի նպատակները: Այս խաղը զարգացնում է երեխաների ստեղծագործական ընդունակությունները: Միաժամանակ ուսուցիչը խաղի ընթացքում կարող է ճանաչել իր աշակերտներին ավելի մոտիկից, հասկանալ նրանց զգացմունքները: Խաղը կարելի է կազմակերպել ինչպես դասի վերջում, այնպես էլ դասարանական տարաբնույթ հավաքների ժամանակ:

Խաղի ընթացքը:

Ուսուցիչ — Ես կուզեի ձեզ հետ լինել մի խաղ-հեքիաթում:

Ի՞նչ կարող էր տեղի ունենալ, եթե, ինչպես հեքիաթում է լինում, դուք դառնայիք որևէ կենդանի: Օրինակ՝ ի՞նչ կենդանի կուզենայիք դառնալ և ինչո՞ւ:

Զանձնարարական. յուրաքանչյուր երեխայի ժամանակ ու հնարավորություն տվեք որոշելու, թե ինքն ինչ կենդանի կցանկանար դառնալ: Այնուհետև յուրաքանչյուր աշակերտ պետք է դուրս գա կենտրոն և ասի այդ կենդանու անունը, ցույց տա, թե ինչպես է այն շարժվում, ինչպես է «խաղում»: Զիշենք, որ «Ի՞նչ կլինեք, եթե հանկարծ...» տիպի հարցերը չունեն սխալ կամ ճիշտ պատասխաններ: Պարզապես յուրաքանչյուրը ներկայացնում է իր տեսանկյունը: Կարևորը երեխայի երևակայության և ինտուիցիայի զարգացումն է:

Վարժության հարցերը:

— Ի՞նչ ցանկություն կհայտնես, եթե կախարդական փայտիկ գտնես:

— Ո՞ր կթռչես, եթե թռչող գորգ ունենաս:

— Ի՞նչ կանեիր, եթե հիմա 20 տարեկան լինեիր (որքան ուզում ես):

— Ի՞նչ կանեիր, եթե ուսուցիչ լինեիր:

— Ի՞նչ կլինեք, եթե դառնայիք բոլորովին կանաչ: Այդ դեպքում դու ի՞նչ կդառնայիր:

— Եթե դու այլ մարդ լինեիր, ո՞ւմ կցանկանայիր նմանվել:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 26. «ԵՍ ԱՍԵՄ, ԴՈՒ ԼՐԱՑՐՈՒՄ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել առարկա և առարկայի կատարած գործողություն ցույց տվող բառերի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները:

Խաղի ընթացքը:

Ուսուցիչ — Երեխաներ, ես պիտի ասեմ առարկա ցույց տվող բառեր և ուն որ մատնացույց անեմ, նա արագ պիտի լրացնի իմ միտքը՝ ասելով, թե այդ առարկան ինչ է անում: Դասարանը պետք է լուռ հետևի և յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխան ծափերով գնահատի: Որքան աշակերտների պատասխանները դասարանին դուր գա, այնքան ծափահարությունները երկար թող հնչեն:

Ուսուցիչն արտասանում է.

— Արևը... (ծագում է, տաքանում է, շոգում է...):

— Գեղակը... (վարարում է, հոսում է, քչքչում է...):

— Բժիշկը... (քուժում է, դեղ է նշանակում...):

— Դերձակը... (կտրում է, կարում է, փորձում է...):

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 27. «ՅՐԱՇԱԼԻ ՊԱՐԿԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, ամրակայել բառի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները: Ձևավորել տրամաբանված խոսք կառուցելու, նախ մտածելու, ապա՝ խոսելու կարողություններ: Ջարգացնել երեխաների՝ վերլուծելու, համեմատելու, հակադրելու, ընդհանրացնելու կարողությունները: Ամրակայել ձայնավորի և բաղաձայնի մասին երեխաների գիտելիքներն ու կարողությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. փոքրիկ պարկ՝ հեքիաթային պայծառ նկարներով: Պարկի մեջ լցնել զանազան իրեր, խաղալիքներ (շուն, կոճ, ձուկ, մատիտ, նուշ, ռետին, և այլն):

Խաղի ընթացքը: Երեխաները մեկ-մեկ մոտենում են, վերցնում են պարկը, ձեռքը մտցնում պարկի մեջ, բռնում պարկի իրերից որևէ մեկը և այն նկարագրում, ապա ասում, թե քանի վանկ, հնչյուն կա տվյալ իրի անվան մեջ: Դասարանը բառի հնչյունային և վանկային կառուցվածքով որոշում է, թե ինչ առարկա է պարկի մեջ շոշափում աշակերտը:

Խոսքի նմուշ տալու համար սկսում է ուսուցիչը. «Ես մայրներով շոշափում եմ մի առարկա, որն ուտում եմ: Այն կոշտ է, ծայրերը սուր են, համեղ է, ունենում է կեղև, քայց պարկի մեջ է առանց կեղևի: Այդ ուտելիքի անունը միավանկ է, ունի 3 հնչյուն»:

Երեխաները մտածում են, որոշում, թե ինչ առարկայի մասին է խոսքը: Ուսուցիչը ցույց է տալիս իր հանած առարկան՝ *անուշ*: Երեխաները հաշվում են *անուշ* բառի հնչյունների քանակը, գծում բառի գծապատկերը: Որոշում են հնչյունների տեղը բառի մեջ:

Ուսուցիչը խնդրում է դասարանին խմբով արտասանել այն հնչյունը, որը լսում են բառասկզբում: Երեխաները երկար արտասանելուց հետո «հայտնաբերում են» որ *ա* հնչյունը երկար արտասանելուց հետո «կորչում է», լսվում է *ա*: Նույն ձևով նրանք նկատում են, որ այդպես է լսվում նաև *ա* հնչյունը:

— Իսկ հիմա եկե՛ք արտասանենք այն հնչյունը, որը լսվում է բառամիջում: «Ու ո՛ւ...», — երկար արտասանում են երեխաները և աշխուժորեն նկատում, որ *ու* հնչյունը մինչև վերջ լսվում է: Այսպիսի աշխատանք է կատարվում մի քանի միավանկ բառերի շուրջ՝ խորացնելով բացատրությունը:

— *Ա* արտասանելիս, ինչպես զգացիք, օդը բերանից դուրս գալիս ոչ մի խոչընդոտի չի հանդիպում, այն հանգիստ, անարգել դուրս է գալիս բերանից: Ուշադրություն դարձրեք՝ *ա*..., լեզուն բերանի մեջ չի կպչում պատերին: Իսկ հիմա արտասանեք՝ *աա*..., տեսե՛ք, լեզուն կպչում է վերնի ատամներին, և ձայնն արգելքով է բերանից դուրս գալիս:

Եզրակացություն: Լեզվի բոլոր հնչյունները բաժանվում են երկու խմբի. մի խմբի հնչյուններն արտասանվում են մինչև վերջ, և լսում ենք միևնույն հնչյունը: Դրանք ձայնավորներն են, այսինքն՝ ձայն ունեցող հնչյունները, իսկ մյուս խմբի մեջ մտնողները կարճ են արտասանվում, արագ վերջանում են ու շարունակվում են ը—ով: Առանձին հնչյունները՝ որոշում են՝ ձայնավո՞ր է, թե՞ բաղաձայն:

Ուսուցման այս փուլում (ինչպես ողջ գրաճանաչության շրջանում) պետք չէ երեխաներին անգիր սովորեցնել, թե որոնք են հայերենի ձայնավորները, բավական է միայն գործնական ճանապարհով ձայնավոր, բաղաձայն հնչյունների որոշումը:

Կազմակերպել 2–4 անգամ:

ԽԱՂ 28. «ԿԱՐՄԻՐ–ԿԱՊՈՒՅՏ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել ձայնավոր և բաղաձայն հնչյունների մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները, երեխաների մեջ ձևավորել ազդանշաններն ընկալելու և դրանցով ղեկավարվելու կարողություններ:

Անհրաժեշտ պարագաներ. կարմիր և կապույտ ազդանշանային շրջանակներ՝ բռնակներով:

Խաղի ընթացքը:

Ուսուցիչ — Ես արտասանում եմ տարբեր հնչյուններ: Երբ արտասանում եմ ձայնավոր հնչյուն, դուք բարձրացնում եք կարմիր շրջանակը,

երբ արտասանում են բաղաձայն, դուք բարձրացնում եք կապույտ շրջանակը:

Կազմակերպել 4—6 անգամ:

ԽԱՂ 29. «ՀԱՐՑԻ ՊԱՏԱՍԽԱՆԸ ԳՐԻՐ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների ուշիմությունը, սովորեցնել գրել ինքնաթելադրություն, կրկնել անցած տառերը:

Խաղի ընթացքը:

Ուսուցչուհին բացատրում է, որ իր տված հարցին պիտի պատասխանել մեկ բառով, և պատասխանը ոչ թե բարձրաձայն ասել, այլ լուռ «գրել» տառադարանի տառերով: Ուսուցչուհին տալիս է տվյալ օրվա դասանյութի բովանդակության վերաբերյալ հարցեր, այնպես, որ երեխան հիշի իր կարդացածը և պատասխանի «գրավոր»:

Օրինակ՝

Ուսուցչուհի — Ի՞նչ է սիրում ուտել ոզնին (խ, Խ հնչյուն—տառեր):

Աշակերտները պիտի «գրեն» խաղող բառը:

Ուսուցիչ — Ի՞նչ նվիրեց տատիկը Անժիկին (ժ, ժ հնչյուն—տառեր):

— Ժապավեն:

Դիտողություն: Հարցերն ու առաջադրանքներն, անշուշտ, պիտի վերցնել աշակերտին ծանոթ նյութերից:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 30. «ՎԱՆԿԱԽԱՂ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել երեխաների կարդալու կարողությունը, բեռնաթափել հոգնածությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. շրջանաձև կտրված սովարաթղթի վրա գրված վանկեր՝ (րա, բու, բի և այլն) և (փա, փի, փու և այլն), իսկ շրջագծի ներքևում՝ բռնակ:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհին նախ՝ ձախ ձեռքով բարձրացնում է բառի առաջին վանկը (տա), ապա՝ աջ ձեռքով բարձրացնում է երկրորդ վանկը (տի): Երեխաները կարդում են դրանք առանձին—առանձին: Ապա վանկերը մոտեցնում է իրար: Երեխաները կարդում են ստացված բառը (տատի): Այդպես երեխաները կարդում են տատի, տարի, Արիս բառերը: Նույն աշխատանքը կատարվում է ցանկացած հնչյուն—տառի շուրջ:

Կատարել 4—6 անգամ:

ԽԱՂ 31. «ՃԱՆԱԶԵՆՔ ՏԱՌԸ»

Խաղի նպատակները. ձևավորել համագործակցային կարողություն, գաղափար տալ բառամիջի *է*-ի մասին:

Այս գիտելիքները ձեռք են բերվում գործնական ճանապարհով: Երեխաները ուսուցչի հանձնարարությամբ տառադարանի տառերով կազմում են *է* ու *շէկ* բառերը, գրատախտակին գծում են երկու բառերի հնչյունային գծապատկերները, որոշում են *է* հնչյունի վանդակը, այն ներկում կարմիր կավճով (եզրակացնում են, որ երկուսն էլ *է*-են արտասանվում, երկուսն էլ ձայնավոր են): Այնուհետև մեծադիր տառադարանի տառերով կազմում են *է* և *շէկ* բառերը: Կազմելու գործընթացին զուգահեռ ուսուցիչը բացատրում է, որ հայերենում *է* հնչյունի համար օգտագործվում է երկու տառ՝ բառասկզբի համար՝ *է*, բառամիջի և բառավերջի համար՝ *ե*: Նոր գիտելիքները ամրակայվում են խաղի միջոցով:

Խաղի ընթացքը: Դասարանը 1–4 հաշվով բաժանվում է 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի առջև դրված է նկարների խումբ, որոնց անվանումները սկսվում են *է* հնչյունով, կամ անվանումների մեջ լսվում է *է* հնչյունը:

Առաջադրանք: Առանձնացնել իրենց անվան մեջ բառասկզբի *է* ունեցող առարկաները բառամիջի *է* ունեցողներից: Այնուհետև յուրաքանչյուր խումբ ներկայացնում է իր ընտրությունը և տալիս բացատրություններ:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 32. «ՈՐՈՇԻՐՐ Օ՞, ԹԵ՞ Ո՞»

Խաղի նպատակները. ամրակայել *օ*-ի և *ո*-ի ուղղախոսական և ուղղագրական կարողությունները:

Խաղի ընթացքը: Արտասանվում են բառեր, որոնց մեջ *օ* հնչյունը լսվում է կամ բառամիջում, կամ բառավերջում, կամ բառասկզբում: Աշակերտները պիտի որոշեն, թե ինչ տառ պիտի գրեն (*օ*, *ո*): Որոշելուց հետո նրանք այդ ձեռքի բթամատով և ցուցամատով պիտի ցույց տան համապատասխան տառը. *օ*-ի դեպքում մատներով պիտի կազմեն *օղակ*, իսկ *ո*-ի դեպքում՝ մատներն իրարից հեռացնեն՝ ներկայացնելով *ո* տառը:

Առաջարկվում են այբբենարանի դասանյութերից վերցրած բառեր.

Օսան, Օնիկ, օրինակ, Մարո, շոք, լորիկ, շոքոք:

Ուսուցչուհին կարող է արտասանել նաև *օրոր* բառը: Այս դեպքում երեխաներն ընկնում են մոլորության մեջ: Օգտագործելով այդ առիթը՝ ուսուցչուհին արագ տառադարանով կազմում է բառը և երեխաների

ուշադրությունը հրավիրում բառի կազմությանը: Երեխաներն իրենք են որոշում, որ կարելի է օգտագործել երկու ձեռքը՝ *օ* և *ռ* «գրելու» համար, կամ այդ ձեռքով նախ ցույց տալ *օ*-ն, ապա՝ *ռ*-ն:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 33. «ՎԱՆԿԱԽԱՂ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել բառի մեջ հնչյուն–տառերի տեղը որոշելու, բառերը հասկանալով կարդալու երեխաների կարողությունները:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցիչը նախապես գրատախտակին իրար տակ ընթեռնելի ձեռագրով գրում է *փ* հնչյուն–տառը պարունակող վանկեր, կողքին՝ բառն ամբողջացնող տառային գծապատկերներ: Օրինակ՝

փա - (փափուկ)

փե - (փետուր), (փեթակ)

փի - (փիսիկ)

փո - (փոշի)

Կարելի է նաև փակցնել պաստառի տեսքով:

Առաջադրանք: Ամբողջացնել բառերը գծապատկերների օգնությամբ և կարդալ:

Երեխաները նախ որոշում են գծապատկերին համապատասխանող վանկը, ապա մեկ–մեկ մոտենում են գծապատկերին, ամբողջացնում բառը և կարդում: Նախընտրելի է կազմել այն բառերը, որոնք կան դասանյութում:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 34. «Ո՞ՐՆ Է ՃԻՇՏԸ»

Խաղի նպատակները. երեխաների բառապաշարը հարստացնել «հրաշալի» բառերով և արտահայտություններով, դաստիարակել քաղաքավարի հաղորդակցվելու ունակություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. խաղում նկարագրված թեմաներով առանձին նկարներ և դրանց համապատասխան «հրաշալի» բառեր:

Խաղի ընթացքը: Դասարանը 1–4 հաշվով բաժանվում է 4 խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի առջև լցվում են նկարներ և դրանց համապատասխան բառեր (նկարներում պիտի ներկայացված լինեն ինչպես բարեկիրթ, այնպես էլ ոչ բարեկիրթ վարվելաձևերը, իսկ առանձին թղթերի

վրա պիտի գրված լինեն «*Խնդրում եմ*», «*Ներողություն*», «*Ո՛չ, չեմ անի*», «*Շա՛րք քարի*», «*Թո՛ղ*», «*Չե՛մ տես*», «*Խնդրե՛մ*», «*Համեցե՛ք*», «*Տո՛ր*», «*Տո՛ր խնդրեմ*» և այլ բառեր ու արտահայտություններ, որոնք համապատասխանում են նկարների բովանդակությանը): Երեխաները խմբով պիտի ընտրեն և կողք կողքի դնեն բառերին համապատասխանող նկարները, բառերն ու արտահայտությունները: Ապա խումբը կորոշի, թե որ արտահայտություններն են (իրենց համապատասխան նկարներով) բարեկիրթ (կարելի է դրանք գործածել խոսքում), և որոնք են անբարեկիրթ (դրանք չի կարելի գործածել խոսքում), ապա խումբը կընտրի մեկին, որը կներկայացնի խմբի կարծիքը:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 35. «ՏԵՐԵՎՆԵՐ ԵՆՔ ՀԱՎԱՔՈՒՄ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել համակարգելու, ընդհանրացնելու երեխաների կարողությունները, ծնավորել վերահսկման, ինքնագնահատման ունակություններ, ամրակայել ձեռք բերած գիտելիքները, համագործակցային ունակությունները:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր գույների թղթե տերևներ՝ վրան գրված բառեր (պարզ, ածանցավոր, բարդ և բարդ ածանցավոր):

Խաղի ընթացքը: Դասարանը մեկից չորս հաշվով բաժանվում է չորս խմբի:

Ուսուցիչ — Երեխաներ, յուրաքանչյուր խումբ այժմ կստանա հանձնարարություն: Ըստ այդ հանձնարարության՝ խմբերը կմոտենան իմ սեղանին և կընտրեն ու կխմբավորեն տերևները:

Առաջին խումբ. ընտրել այն տերևները, որոնց վրա գրված են *պարզ* բառեր:

Երկրորդ խումբ. ընտրել այն տերևները, որոնց վրա գրված են *ածանցավոր* բառեր:

Երրորդ խումբ. ընտրել այն տերևները, որոնց վրա գրված են *բարդ* բառեր:

Չորրորդ խումբ. ընտրել այն տերևները, որոնց վրա գրված են *բարդ ածանցավոր* բառեր:

Երեխաներն սկսում են հավաքել «տերևները»: Այնուիետև յուրաքանչյուր խումբ հավաքվում է մեկ նստարանի շուրջ և ստուգում տերևների վրա գրված բառերն արդյո՞ք համապատասխանում են տրված առաջադրանքին: Ուսուցչի հրահանգով յուրաքանչյուր խումբ դասարանին է ներկայացնում իր «հավաքած» բառերը:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 36. «ԻՆՉՊԻՍԻՆ Է ԱՌԱՐԿԱՆ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների ուշադրությունը, ուշիմությունը, ամրակայել առարկայի հատկանիշ ցույց տվող բառերի մասին երեխաների գիտելիքները և բառակապակցություն կազմելու կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. առարկայական նկարներ:

Խաղի ընթացքը: Գրատախտակի աջ անկյունում փակցվում են առարկայական նկարներ, ձախ անկյունում՝ դրանց հատկանիշները ներկայացնող բառեր (խառը հաջորդականությամբ):

Ռասարանը հերթով անվանում է նկարներում պատկերված առարկաները, ձախ սյունակում գրված բառերի մեջ որոնում և կարդում դրանց հատկանիշը ներկայացնող բառերը: Ստացված բառակապակցությունները գրում են տետրերում:

Խաղը կարելի է կազմակերպել նաև առարկայի գործողություն, քանակ ցույց տվող բառերի շուրջ:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 37. «ՕԳՆԵՆՔ ԲԱՌԵՐԻՆ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների ուշիմությունը, ճկունացնել մտածողությունը, ամրակայել բառը վանկերի բաժանելու երեխաների կարողությունը, մշակել արագ կարդալու և գրելու հմտություններ:

Խաղի ընթացքը: Գրատախտակին նախապես գրված են բառեր, որոնց առաջին վանկերը բացակայում են: Օրինակ՝

...խսակ

...պիկ

...սուցիչ

...փուխան

...սե

...սծան

...պասարակ

...շիկ

...չափուփ

...սին

...րիչ

...փիփ

Այս խաղ-վարժությունը կարելի է կազմակերպել՝ բաց թողնելով, օրինակ, բառի վերջին վանկը, բարդ բառերի առաջին կամ վերջին բաղադրիչները:

Կազմակերպել 1-2 անգամ:

ԽԱՂ 38. «ԲԱՌԵՐԸ ՓՈԽԵՆՔ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների միտքը, այն դարձնել ճկուն, ամրակայել նրանց բառակազմական գիտելիքները ու կարողալու կարողությունները:

Խաղի ընթացքը: Գրատախտակին գրված բառերից իսկապես մեկ վանկը այնպես, որ ստացվեն նոր բառեր: Օրինակ՝

<i>սոխակ</i>	<i>մայրիկ</i>	<i>մեխակ</i>
<i>կարկուտ</i>	<i>հասրիկ</i>	<i>տասրիկ</i>
<i>թութակ</i>	<i>կարկին</i>	<i>հայրիկ</i>

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 39. «ՎԱՆԿԵՐԻՑ ԲԱՌԵՐ ՍՏԱՆԱՆՔ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների դիտունակությունը, արագ կողմնորոշվելու կարողությունը, ամրակայել բառեր կազմելու և դրանք կարդալու նրանց ունակությունները:

Խաղի ընթացքը: Գրատախտակին սյունակներով գրված են վանկերի բաժանված և խառը դասավորված բառեր: Վանկերը երեխաները պիտի վերադասավորեն այնպես, որ ստացվեն բառեր: Ստացված բառերը գրել տետրերում: Օրինակ՝

<i>սա, դա, թան</i>	<i>նի, ա, դավ</i>	<i>վոր, գին</i>
<i>թապ, կա</i>	<i>րե, բա, կամ</i>	<i>կերտ, շա, ա</i>
<i>դու, մե</i>	<i>յու, պա, սակ</i>	<i>նիք, տա</i>
<i>չափ, ջեր, մա</i>	<i>կեր, ըն</i>	<i>նակ, սահ</i>

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 40. «ԲԱՌԻՑ ԲԱՌ ՍՏԱՆԱՆՔ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել երեխաների լեզվամտածողությունը, մտածելու և արագ կողմնորոշվելու կարողությունները, ամրակայել նրանց բառակազմական ունակությունը:

Խաղի ընթացքը: Գրատախտակի սյունակներով գրված բառերին հարկավոր է ավելացնել հարմար մասնիկներ և ստանալ երկվանկ կամ եռավանկ բառեր: Ստացված բառերը գրել տետրերում: Օրինակ՝

տուն
մուկ
չունկ

շուն
նուշ
օղ

աղ
մալ
սուր

Կազմակերպել 1-2 անգամ:

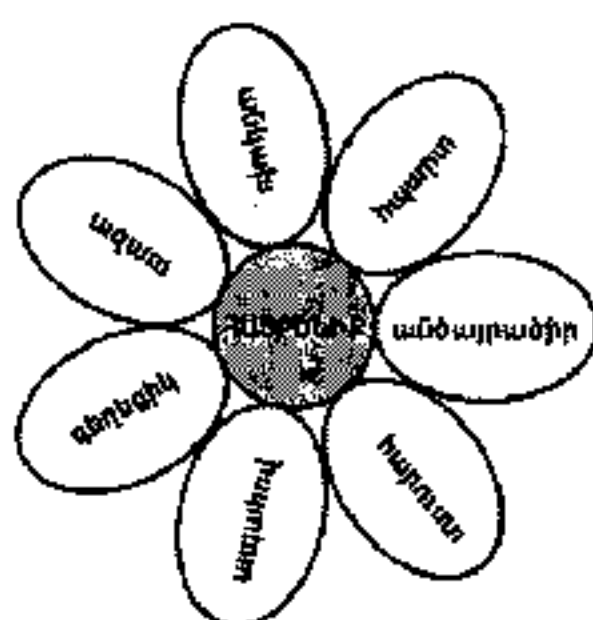
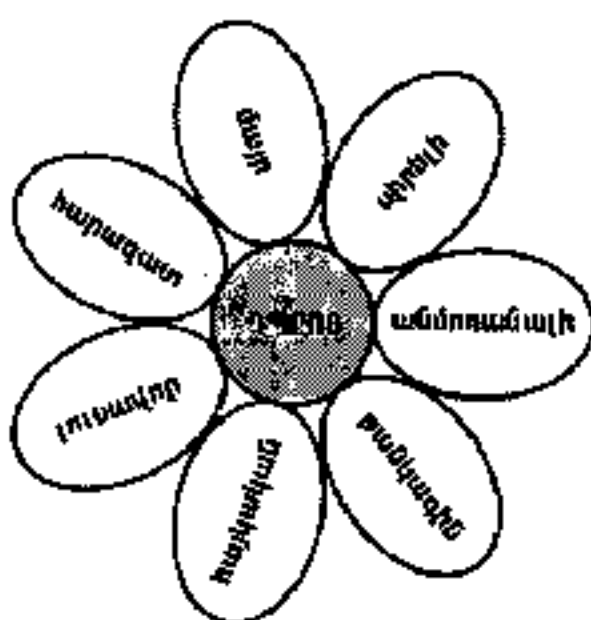
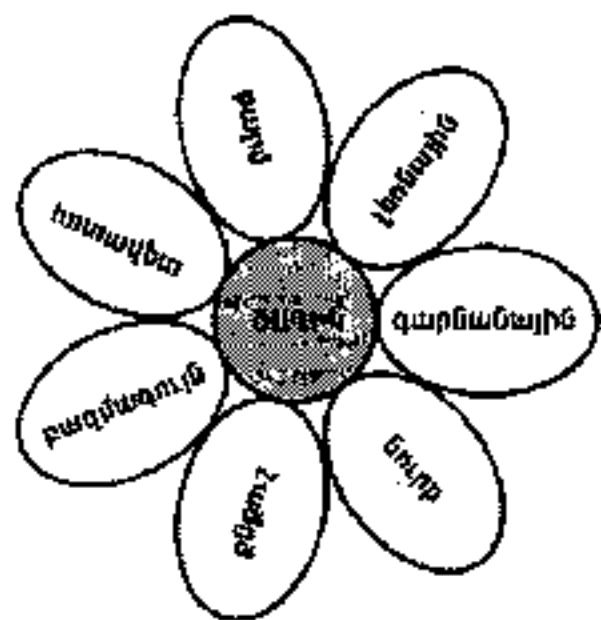
ԽԱՂ 41. «ԾԱՂԻԿՆԵՐ ԿԱԶՄԵՆԲ»

Խաղի նպատակները. ուսումնական նյութի յուրացումը կազմակերպել ակտիվ, աշխույժ մթնոլորտում: Ամրակայել բառակապակցություն կազմելու երեխաների կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. երեք գույնի ստվարաթղթե շրջանակ (ծաղիկների կենտրոնը), ծաղկի թերթիկներ՝ վրան գրված համապատասխան բառեր:

Խաղի ընթացքը: Գրատախտակին իրարից հեռու անրացված են երեք գույնի շրջանակները: Դրանցից յուրաքանչյուրի վրա գրված են բառեր, օրինակ՝ *ծաղիկ, հայրենիք, դպրոց*:

Ուսուցչի սեղանին լցված ծաղկաթերթիկների վրա գրված են շրջանակների վրա տրված առարկաները բնութագրող բառեր: Օրինակ՝ *հոլաժիտ, բազմազույն, քարն, գարնանային, վարդազույն (ծաղիկ), ազատ, հպարտ, հարուստ, սպառնալի, գեղեցիկ, անծայրածիր (հայրենիք), լուսավոր, սիրելի, հարազատ, անմոռանալի, քանկագին (դպրոց) բառերը:*



Ուսուցչի հանձնարարությամբ երեխաները հերթով մոտենում են ուսուցչի սեղանին, վերցնում են մեկական ծաղկաթերթիկ, կարդում վրան գրված բառը, որոշում, թե որ ծաղկամիջուկի թերթիկն է ու փակցնում են համապատասխան տեղում:

Վերջում դասարանը կարդում է ծաղկամիջուկի շուրջ փնջված բառերը, որոնք նաև կազմել են ստացված բառակապակցության բաղադրիչները:

Բառակապակցությունները գրել տետրերում:

Կազմակերպել 1 անգամ:

ԽԱՂ 42. «ՈՐ ԾԱՌԻՑ ԵՆ ԸՆԿԵԼ ՏԵՐԵՎՆԵՐԸ»

Խաղի նպատակները — ամրապնդել աշակերտների ձեռք բերած բառակազմական գիտելիքները, զարգացնել նրանց ուշիմությունը, ձևավորել արագ կողմնորոշվելու կարողություն, դաստիարակել հետաքրքրություն և հարգանք այլ ժողովուրդների նկատմամբ:

Անհրաժեշտ պարագաները — մեծ պաստառի վրա նկարված են երկու ծառ: Դրանցից մեկի անունը *հայ* է, մյուսինը՝ *ռուս* (ծառերի վերևում ծառերի անունները գրված են): Տարբեր գույների տերևների վրա *հայ* և *ռուս* արմատներ ունեցող բառեր:

Խաղի ընթացքը: Ուսուցչուհու հրահանգով աշակերտները կարդում են տերևների վրա գրված բառերը և որոշում, թե որ ծառի վրա պիտի փակցնեն դրանք:

Քառախումբը. հայկական, ռուսագետ, հայուհի, ռուսերեն, Հայաստան, ռուսական, Հայարփի, արևելահայ, ռուսավարի, Հայկ, հայերեն, Ռուսաստան, հայեցի, հայաշունչ, արևմտահայ, ռուսախոս, ռուսալեզու:

Նույն խաղը կարելի է կազմակերպել տարբեր բառարմատների շուրջ:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 43. «ՏԱՌԱՅԻՆ ԼՈՏՈ»

Խաղի նպատակները — ստուգել և ամրակայել հայերենի այբուբենի իմացությունը, զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, ուշադրությունը, արագ կողմնորոշվելու կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագաներ — լոտոյի քարտեր՝ վրան գրված հայերենի այբուբենը և խաղափուլեր:

Խաղի ընթացքը: Յուրաքանչյուր աշակերտ ստանում է մեկ քարտ: Քարտերի վրա գծված վանդակներից մի քանիսի մեջ գրված են հայերեն տառեր: Խաղավարը տոպրակից հերթով հանում է խաղափուլերը և արտասանում տառը: Աշակերտներն իրենց մոտ եղած խաղափուլերով պիտի ծածկեն արտասանած հնչյուններին համապատասխան տառերը: Հաղթում է նա, ով առաջինն է ծածկում իր քարտի վրա եղած տառերը: Հաղթողին ստուգելու համար ուսուցիչն առաջարկում է հերթով կարդալ այն տառերը, որոնք ծածկված են շրջանակներով: Աշակերտները ստուգում են իրենց ծածկած տառերը:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

Երկրորդ տարբերակ. խաղը կարելի է կազմակերպել՝ քարտերի վանդակների մեջ տառերի փոխարեն գրելով վանկեր:

ԽԱՂ 44. «ՄԱՍՆ ՈՒ ԱՍԲՈՂՋԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել աշակերտների բառապաշարը, արագ կողմնորոշվելու կարողությունը, ամրակայել վանկերից բառեր կազմելու երեխաների կարողությունը:

Անհրաժեշտ պարագա. փափուկ փոքր գնդակ:

Խաղի ընթացքը: Խաղացողները շրջան են կազմում: Խաղավարը կանգնում է շրջանի կենտրոնում: Նրա ձեռքին գնդակ կա:

Խաղավարը գնդակը նետում է խաղացողներից մեկին և ասում որևէ առարկայի մի մասի անունը: Ում գնդակը նետված է, պետք է նա բռնի և իսկույն անվանի այն առարկան, որին վերաբերում է խաղավարի նշած մասը: Օրինակ, *թև* ինքնաթիռ կամ թռչուն, *խողովակ*՝ շոգեքարշ, տուն, շոգենավ, գործարան, *լեռն*՝ ծաղիկ, ծառ, *նարմանդ*՝ գոտի, *օղակապ*՝ տակառ և այլն:

Երբ խաղացողը սխալվում է և ասում այնպիսի բառ, որը չի համապատասխանում նշված առարկային, կամ պատասխանն ուշացնում է, նա ձեռքը վեր է բարձրացնում: Ձեռքը կարող է իջեցնել միայն այն ժամանակ, երբ խաղավարը որոշ ժամանակից հետո գնդակը նորից նետի իրեն, և ինքը ճիշտ պատասխանի:

Հաղթում է նա, ով խաղի ընթացքում ոչ մի անգամ ձեռքը վերև չի բարձրացրել:

Այս խաղի պայմանները կարող են նաև տարբեր լինել: Խաղավարը գնդակը նետում է և ասում որևէ բառի (գոյականի) առաջին վանկը: Խաղացողը, գնդակը բռնելով, ավարտում է բառը: Օրինակ՝ ու-րախություն, եր-ջանիկ, հով-տա-շուշան, ծի-ծեռնակ և այլն:

Կազմակերպել 1-2 անգամ:

ԽԱՂ 45. «ՀԱՆԵԼՈՒԿԱՅԻՆ ԱՌԱՐԿԱ»

Խաղի նպատակները. հարստացնել աշակերտների բառապաշարը, ձևավորել տառակապակցություններ կազմելու կարողությունը, զարգացնել նրանց ուշիմությունը, արագ մտածելու կարողությունը:

Խաղի ընթացքը. ընտրվում է խաղավար: Երեխաների խնդրանքով նա սենյակից դուրս է գալիս: Խաղացողները շրջանով նստում են և պայմանավորվում մտքում պահել մի որևէ առարկայի անուն:

Խաղավարը վերադառնում է սենյակ և հերթով մոտենում խաղացողներին: Ամեն մեկը ասում է իր մտածած առարկայի որևէ հատկությունը: Օրինակ՝ մեկն ասում է՝ «Կլոր է»: «Ձվածն է»,— հաստատում է մյուսը: «Կանաչ է»... «Շերտավոր է»... «Քաղցր է»... «Հյութեղ է»: «Ձմերուկն է»,— գուշակում է խաղավարն ըստ այդ բազմատեսակ նշանների:

Ով վերջինն է ասում ընտրած առարկայի հատկությունը, նա էլ փոխարինում է խաղավարին: Խաղացողները մեկ ուրիշ առարկա են ընտրում, և խաղը շարունակվում է: Կարող է պատահել, որ խաղացողներն ասեն իրենց մտածած առարկայի մոտ տասը տարբեր հատկություններ, բայց խաղավարն, այնուամենայնիվ, չկարողանա առարկան գուշակել: Այդ ժամանակ խաղավարը նորից է սենյակից դուրս գալիս և վերադառնում է ու գուշակում խաղացողների մտածած մեկ ուրիշ առարկան:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 46. «ՊԱՏԱՍԽԱՆԻՐ ՍԱՀՈՒՆ (ԱՌԱՆՑ ԿՄԿՍԱԼՈՒ)»

Խաղի նպատակները. ամրակայել ընդհանրացնող անունների մասին երեխաների ունեցած գիտելիքները, ձևավորել ճարպկություն, արագ կողմնորոշվելու կարողություն:

Խաղի ընթացքը. խաղացողները շրջան են կազմում և ձեռքերը մեկնում դեպի առաջ՝ ափերը վերև: Խաղավարը քայլում է շրջանի միջով: Նա թույլ խփում է խաղացողներից որևէ մեկի ձեռքին: Սակայն դա այնքան էլ հեշտ չէ. յուրաքանչյուր խաղացող կարող է ձեռքը հետ տանել կամ իջեցնել այն պահին, երբ խաղավարն ուզում է խփել: Խաղացողի ձեռքին խփելով, առանց նրանից հեռանալու՝ խաղավարն իսկույն ասում է հետևյալ 3 բառից որևէ մեկը՝ «գազան», «ծուկ», «թռչուն» և հաշվում մինչև երեքը: Նախքան հաշվելն ավարտելը, խաղացողը պետք է ասի *գազանի, չկան կամ թռչունի* անուն, նայած թե ինչ բառ է ասել խաղավարը: Ով չի կարողանում դա անել, կամ իրենից առաջ խաղացողի ասած անունը կրկնել, նա փոխարինում է խաղավարին: Խաղն ավելի հետաքրքիր կարելի է դարձնել, եթե մասնակիցները պայմանավորվեն, թե որ տառը չի կարելի արտասանել՝ գազանի, ծկան կամ թռչունի անուններն ասելիս: Ենթադրենք արգելված է ասել «ս» տառը: Նշանակում է, չի կարելի ասել ոչ մի անուն, որի մեջ այդ տառը կա: Եթե հանկարծ որևէ մեկը շփոթվի և ասի «աղվես», «սագ», «սարյակ» բառերը, ասողը պետք է փոխարինի խաղավարին:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 47. «ՆՄԱՆՈՒԹՅՈՒՆ ԵՎ ՏԱՐԲԵՐՈՒԹՅՈՒՆ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել *հոմանիշ, հականիշ* բառերի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու ունակությունները, զարգացնել արագ մտածելու, անկաշկանդ արտահայտվելու նրանց կարողությունները:

Խաղի ընթացքը. Խաղավարն ընտրում է օգնական, երեխաներին բաժանում երկու հավասար խմբերի և հետո բացատրում խաղը:

«Իմ կազմած ցուցակով հիմա կկարդամ ձեզ ծանոթ մի քանի բառ: Յուրաքանչյուր բառից հետո ես կհաշվեմ մինչև 5-ը:

Ղաղարի ընթացքում դուք պետք է գտնեք և ասեք երկու բառ՝ մեկը կարդացած բառի հոմանիշը, մյուսը՝ հականիշը: Օրինակ, լսելով «խավար» բառը՝ դուք կարող եք ասել «մթություն» և «լույս»:

Ով ճիշտ գտնի և երկու բառն էլ իսկույն ասի, նա իր խմբի օգտին գրանցում է 1 միավոր: Միավորները կհաշվի իմ օգնականը: Մրցույթում առաջին տեղը կգրավի այն խումբը, որն ավելի շատ միավորներ կունենա:

Չիշեք խաղի մեկ ուրիշ պայման ևս. չի կարելի իմ կարդացած բառերին ավելացնել բացասական «ան» և «ոչ» նախածանցները, օրինակ՝ «առողջ-անառողջ», «ուժեղ-ոչ ուժեղ»: Չնայած այս բառերն ունեն հակառակ իմաստ, բայց նման պատասխանները հաշվի չեն առնվում»:

Ահա մոտավորապես այն բառերը, որոնք կարելի է գործածել խաղի ժամանակ. հայրենիք (հայրենի հող, օտար աշխարհ), ազատ (անկախ, ստրկացված), ընկեր (բարեկամ, թշնամի), ճշմարտություն (իսկություն, սուտ), պինդ (ամուր, փափուկ), երիտասարդություն (պատանեկություն, ծերություն), երկար (երկարավուն, կարճ), շտապել (հապաղել, դանդաղել), ուշադրություն (կենտրոնանալ, ցրվածություն), աշխատանք (գործ, խաղ), փոթորիկ (մրրիկ, խաղաղություն), մաքրասեր (կարգասեր, թափթփված), կշտամբել (հայիոյել, գովել), խոնավ (թաց, չոր), բարկացկոտ (չար, բարի), զովություն (թարմություն, շոգ), ողորկ (հարթ, խորդուբորդ), ջանասեր (փութաջան, ծուլ), բլուր (բլրակ, փոս), տրտմություն (տխրություն, ուրախություն):

Կազմակերպել 1-2 անգամ:

ԽԱՂ 48. «ԶՐՈՍԱՆՔ ԿԵՆԴԱՆԱԲԱՆԱԿԱՆ ԱՅԳՈՒՄ»

Խաղի նպատակները. հարստացնել երեխաների բառապաշարը, զարգացնել բառի հնչյունները լսելու, դրանց տեղը բառում որոշելու

նրանց ունակությունները, ձևավորել մտքի ճկունություն, արագ կողմնորոշվելու կարողություն:

Խաղի ընթացքը. Խաղացողները նստում են սեղանի շուրջը և հերթով անվանում զանազան կենդանիների անուններ: Երբ առաջին խաղացողը որևէ կենդանու անուն է տալիս, երկրորդը պետք է ասի՝ ինչ տառով է վերջանում առաջին խաղացողի ասած կենդանու անունը և ավելացնի այդ տառով սկսվող այլ կենդանու անուն: Օրինակ՝ եթե առաջին խաղացողն ասել է գայլ, երկրորդը պիտի ասի լեռնայծ, երրորդը՝ ծովագայլ և այլն:

Կենդանու անունն ասելով՝ խաղացողը բարձրաձայն և արագ հաշվում է մինչև հինգը: Եթե մինչ այդ իր աջակողմյան հարևանը չկարողանա տալ մեկ ուրիշ կենդանու անուն, առաջինն ասում է՝ «մենք գնում ենք առաջ»: Այդ դեպքում ուշացողը կորցնում է իր հերթը և սեղանին է դնում որևէ գրավախր: «Տուգանվում է» նաև նա, ով ասում է այլ սկզբնատառով կենդանու անուն, կամ արդեն ասված կենդանու անուն:

Գրավախրը ետ վերցնելու համար գրավատերը պետք է խաղի վերջում կատարի այն, ինչ առաջարկում է դատավորը, որին ընտրել են «Զրոսանք կենդանաբանական այգում» խաղի մասնակիցները:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 49. «ԲԱՌՅԱԿՆԵՐ»

Խաղի նպատակները. կրկնել անցած տառերը, ամրակայել դրանցով բառեր կազմելու և կարդալու երեխաների կարողությունները, հարստացնել նրանց բառապաշարը, ձևավորել ճկուն մտածողություն:

Խաղի ընթացքը. Խաղի մասնակիցներից յուրաքանչյուրը թղթի վրա գրում է 4 տառանի մի բառ, օրինակ, «ծեռք»: Դրա տակ նորից 3 բառ (գոյականներ) դարձյալ 4 տառանի:

Այստեղ ամեն բառ չէ, որ հարմար է բոլոր բառերի սկզբնատառերից պետք է կազմվի «ծեռք» բառը: Օրինակ՝ գրել այսպիսի բառաշարք.

ձեռք

երես

ռիթմ

քաղց

Հետո կազմել մեկ ուրիշ բառաշարք: Օրինակ՝

ձյուն

երակ

ռասա

քամի

Առաջին տառերից նույնպես ստացվում է «ծեռք» բառը: Հաղթում է նա, ով 5 թույնում ավելի շատ նման բառաշարք կգրի:

Գրել «գայլ» բառը, նշել ժամանակը և սկսել կազմել քառյակը: Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 50. «ՄԻՋԱՆԿՅԱԼ ՏԱՌ»

Խաղի նպատակները. կրկնել աշակերտների անցած տառերը, դրանցով բառեր կազմելու և կարդալու նրանց կարողությունները, հարստացնել բառապաշարը, զարգացնել մտածողությունն ու արագ կողմնորոշվելու կարողությունը:

Խաղի ընթացքը. Ուսուցիչ — Պայմանավորվեցե՛ք որևէ տառ համարել «միջանկյալ», ասենք՝ «ն»: Այժմ սյունակով, մեկ բառը մյուսի տակ, գրե՛ք հինգ տառից կազմված բառեր (գոյականներ):

Բոլոր բառերում երրորդ տեղը պետք է գրավի «ն» տառը: Այդպես էլ այն պետք է անցնի ամբողջ սյունակի միջով:

Օրինակ՝

դանիք

դանակ

բանակ

բանան

Ով հինգ թույնում ավելի շատ բառեր կգրի, նա էլ կլինի հաղթողը:

Խաղը կրկնելիս կարելի է գրել 7 տառանի բառ՝ միջանկյալ տառը նախատեսելով չորրորդ տեղում: Դա, իհարկե, ավելի դժվար կլինի:

ԽԱՂ 51. «ՄԵԿ ԲԱՌԻՑ»

Խաղի նպատակները. հարստացնել աշակերտների բառապաշարը, ամրակայել կարդալու կարողությունը, զարգացնել լեզվամտածողությունը:

Խաղի ընթացքը. տրված բառի տառերով կազմել նոր բառեր: Օրինակ՝ փորձեք «հավ» բառի առաջին տառը փոխել այլ տառով (կստացվեն «կավ», «նավ», «դավ», «ցավ», «ճավ», «խավ» բառերը):

Համբ բառի մեջ «ա» –ի փոխարեն գրել «ո» տառը, կստացվի «հով»: Հիմա փոխենք երրորդ տառը, կստացվի «հակ» և այլն:

Այսպիսով՝ մեկ կամ մյուս տառը փոխելով՝ «հավ» բառից ստացվում են տասնյակ բառեր:

Եթե ցանկանում եք խաղը շարունակել, ինքների ընտրեք սկզբնատառը, որը փոխելով՝ կստացվեն շատ նոր բառեր:

Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 52. «ԳՐԵԼ ՆՈՐ ԲԱՌԵՐ»

Խաղի նպատակները. ամրակայել արմատի և ածանցի մասին երեխաների գիտելիքները:

Խաղի ընթացքը. ընտրել որևէ բառ, որի արմատից հնարավոր լինի նոր բառեր գրել՝ փոխելով ածանցը կամ վերջավորությունը: Հաղթում է նա, ով 5 բառում ավելի շատ բառեր կգրի: Օրինակ՝ *այգի* բառի արմատով կարելի է գրել. *այգի, այգեգործ, այգեգործական, այգեգործություն, այգեկութ, այգեքաղ, այգեալան, այգեպան, այգեպեր, այգեփոք, այգեքաղ* և այլն: Կարող եք ընտրել ցանկացած բառ:

ԽԱՂ 53. «ՏՐՎԱԾ ԲԱՌԵՐՈՎ ՊԱՏՍՎԱԾՔ ԿԱԶՄԵԼ»

Խաղի նպատակները. հարստացնել աշակերտների բառապաշարը, ամրակայել կապակցված խոսք կառուցելու նրանց կարողությունը:

Խաղի ընթացքը. խաղավարի թելադրությամբ խաղացողները գրում են 10–12 բառ: Խաղացողների խնդիրն է՝ 10 բառում որևէ թեմայով պատմվածք գրել՝ օգտագործելով այդ բառերը: Պատմվածքը կարելի է գրել և՛ առանձին, և՛ կոլեկտիվ: Ավարտված պատմվածքը հանձնվում է խաղավարին, որը որոշում է, թե որ պատմվածքն է հաջողված և ընթերցել այն:

Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 54. «Ո՛Վ Է ՆԱ: Ի՞ՆՉ Է ՆՐԱՆ ՊԵՏՔ»

Խաղի նպատակները. երեխաներին ծանոթացնել մի շարք մասնագիտություններին և նրանց առանձնահատկություններին: Զարգացնել նրանց ուշադրությունը, խոսքը, դիտողունակությունը, արագ կողմնորոշվելու ունակությունը, հարստացնել բառապաշարը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր մասնագիտություններ ներկայացնող մարդկանց նկարներ:

Խաղի ընթացքը. աշխատանքն իրականացվում է զույգերով: Յուրաքանչյուր նստարանի դրվում է որևէ մասնագիտություն ներկայացնող մարդու նկար:

Հանձնարարություն. դիտել նկարը և մտածել, թե ինչ մասնագետ է նա, և ինչ է հարկավոր նրան՝ աշխատելու համար: Ձեզ տրվում է 2 բառ ժամանակ: Որոշել միասին, բայց պիտի պատասխանի զույգերից մեկը: Դասարանը պիտի ուշադիր լսի և լրացնի պատասխանող զույգին:

Օրինակ՝ զույգերից մեկը ստացել է հյուսնի նկար:

- Ո՞վ է նա:
 - Հյուսն:
 - Ի՞նչ է նրան պետք:
 - Մուրճ, մեխ, սղոց:
 - Ուրիշ ինչ... (Արձագանքում է դասարանը). *փայտ, քանոն, ռանդա, տուխնչ, պրուրակ, պրուրակահասն* և այլն:
- Կազմակերպել 2–3 անգամ:

ԽԱՂ 55. «Ո՞Վ Է ՆԱ: Ի՞ՆՉ Է ԱՆՈՒՄ»

Խաղի նպատակները. երեխաներին ժանոթացնել մի շարք մասնագիտություններին և նրանց առանձնահատկություններին: Ջարգացնել նրանց ուշադրությունը, արագ կողմնորոշվելու կարողությունը: Ամրակայել նախադասություններ կազմելու, մի քանի՝ իրար հետ մտքով կապված նախադասություններ կազմելու աշակերտների կարողությունները, հարստացնել բառապաշարը:

Անհրաժեշտ պարագաներ. տարբեր մասնագիտություններ ներկայացնող մարդկանց նկարներ:

Խաղի ընթացքը. աշխատանքն իրականացվում է զույգերով: Յուրաքանչյուր նստարանի դրվում է որևէ մասնագիտություն ներկայացնող մարդու նկար:

Հանձնարարություն. դիտել նկարը, մտածելք, թե ինչ մասնագետ է նա և ինչ կարող է անել որպես մասնագետ: Տրվում է 2 րոպե ժամանակ: Որոշելք միասին, բայց պիտի պատասխանի զույգերից մեկը: Դասարանը պիտի ուշադիր լսի և լրացնի պատասխանող զույգին:

Օրինակ՝ զույգերից մեկը ստացել է դերձակի նկար:

- Ո՞վ է նա:
 - Դերձակ (ուլիի):
 - Ի՞նչ կարող է անել նա որպես դերձակ:
 - Շոր կարել:
 - Ուրիշ ի՞նչ կարող է անել... (արձագանքում է դասարանը). կարճացնել շորը, նորոգել շորը, ձևափոխել շորը և այլն:
- Կազմակերպել 1–2 անգամ:

ԽԱՂ 56. ««ՀԱՎԱՔԵՆՔ» ԲՆԱԳԻՐ»

Խաղի նպատակները. ձևավորել կարդացած բնագիրն ամբողջացնելու աշակերտների կարողությունը և ինքնաստուգման ունակությունը:

Խաղի ընթացքը. այս խաղը հատկապես շահեկան է կազմակերպել գիտահանրամատչելի նյութերի շուրջ աշխատանքի ժամանակ: Դասարանը բաժանվում է խմբերի: «Հավաքվելիք» բնագիրը բաժանվում է տրամաբանական ամբողջություն կազմող մասերի (խմբերի քանակով): Այնուհետև յուրաքանչյուր մասը բաժանվում է ըստ նախադասությունների այնպես, որ ստացվի ձևավորված բնագիր: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է մասերի բաժանված բնագրի մեկ հատվածը:

Խմբերը ստանում են հետևյալ հանձնարարությունները, որոնց կատարումից հետո փոխում են տեղերը:

1. Վերականգնել խմբի ստացած հատվածը դեպքերի կամ մտքերի ճիշտ հաջորդականությամբ:

2. Տեղերը փոխելուց հետո խմբերը կարդում են իրենց «բաժին ընկած» հատվածը, մտածում են հարմար վերնագիր և գրում փոքրիկ թղթի վրա:

3. Կարդալ հատվածը, այդ հատվածի վերաբերյալ ձևակերպել մեկ հարց և գրել թղթի վրա:

4. Կարդալ հատվածի վերաբերյալ հարցը, պատասխանել և նույն թղթի վրա գրել պատասխանը:

5. Կարդալ խմբերի կատարած աշխատանքները և ամբողջացնել տեքստը:

ԽԱՂ 57. «ԸՆԴԱՐՉԱԿԵՔ ՆԱԽԱԴԱՍՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ»

Խաղի նպատակները. ձևավորել պարզ համառոտ նախադասություններն ընդարձակելու, ածականն ու թվականը նախադասության մեջ ճիշտ գործածելու ունակություններ:

Անհրաժեշտ նյութեր. կարմիր և կապույտ ծրարներ (յուրաքանչյուր 2 աշակերտի համար՝ մեկ կարմիր, մեկ կապույտ ծրար): Մի գույնի ծրարների մեջ լցնել պարզ համառոտ նախադասություններ կազմող բառեր, մյուսի մեջ՝ հարմար ածականներ, թվականներ: Յուրաքանչյուր սեղանի դրվում է մեկ կարմիր և մեկ կապույտ ծրար:

Բացատրություն: Ուսուցիչ — Երեխաներ, դուք ստացաք կապույտ և կարմիր ծրարներ: Կարմիր ծրարների մեջ դրված են նախադասությունների բառերը, իսկ կապույտ ծրարների մեջ՝ առարկայի հատկանիշ և թիվ ցույց տվող բառեր: Հանե՛ք ծրարների պարունակությունը և դրե՛ք առանձին-առանձին: Ամբողջացրե՛ք նախադասություններն առանձին-առանձին և որոշե՛ք՝ կապույտ ծրարից ընտրված ո՛ր բառերով կարող եք ընդարձակել ստացված նախադասությունները: Դրե՛ք այդ բառերը համապատասխան տեղում և կարդացե՛ք:

Ծանոթություն. նախընտրելի է ծրարների մեջ դնել տվյալ օրվա դասանյութից վերցրած նախադասություններ և նյութեր (կամ անցածից):

ԽԱՂ 58. «ԱՄՔՈՂՋԱՅՐԵՔ ՆԱԽԱԴԱՍՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ»

Խաղի նպատակները. զարգացնել հասկանալով կարդալու աշակերտների կարողությունը: Մշակել խմբով աշխատելու ունակություն, դաստիարակել խմբավածություն, համերաշխություն, հանդուրժողականություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. կտրտած նախադասություններով լի ծրարներ (խմբերի թվերին համապատասխան):

Խաղի ընթացքը. ա. 1–6 հաշվով դասարանը բաժանվում է 6 խմբի: Յուրաքանչյուր խումբ ստանում է մեկ ծրար, որի մեջ լցված է 2–3 (մասերի բաժանված) նախադասություն:

Բացատրություն: Ուսուցիչ. ք. Յուրաքանչյուր խումբ ունի մեկ ծրար: Ծրարում գտնված մտքով իրար հետ կապված նախադասությունները կտրտած են, բաժանված են մասերի:

Հանձնարարական. Ամբողջացրե՛ք նախադասությունները և դասավորե՛ք այնպիսի հաջորդականությամբ, որ ստացվի ամփոփ միտք:

գ. Երեխաները խմբով աշխատում են, ամբողջացնում նախադասությունները:

դ. Յուրաքանչյուր խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի կազմածը:

ե. Աշխատանքի գնահատում:

ԽԱՂ 59. «ԴԵՏԵԿՏԻՎ»

Խաղի նպատակները. խաղը հետաքրքրաշարժ է և երեխայի մեջ ձևավորում է կամային ուշադրություն, մշակում է մի բանի վրա որոշակի ժամանակահատվածում կենտրոնանալու ունակություն:

Անհրաժեշտ պարագա: Աչքակապ:

Հանձնարարական. Ուսուցիչ — Հիմա ես ուզում եմ ձեզ հետ խաղալ մի խաղ, որի ժամանակ ձեզանից ոմանք կլինեն դետեկտիվի դերում: Մենք կկապենք դետեկտիվի աչքերը, որպեսզի նա կարողանա «տեսնել» միայն ականջներով: Երեխաներից մեկը նրան կօգնի հասնել դասասենյակի անկյունը: Այնուհետև բոլորը կցրվեք դասասենյակով մեկ: Երբ յուրաքանչյուրը կհասնեք ձեր ընտրած տեղը և մեջքով իրար շուռ եկած կկանգնեք, դետեկտիվը կասի որևէ մեկի անունը: Ում անունը, որ տա դետեկտիվը, նա իր կանգնած տեղից ձեռքով կխփի իր մոտ գտնվող որևէ առարկայի և անմիջապես կգրավի նախկին դիրքը: Օրինակ՝

կխփի սեղանին, մարտկոցին և այլն: Որպեսզի դետեկտիվին ժամանակ տրամադրվի կողմնորոշվելու համար, հարվածը պիտի կրկնել մի քանի անգամ: Այնուհետև դետեկտիվը պիտի ասի, թե դասարանի որ մասում է կանգնած կտկտացնող երեխան: Եթե նկարագրության մեջ «դետեկտիվը» դժվարանա, կարող է առանց շուռ գալու՝ մատով ցույց տալ, թե որտեղից էր լսվում կտկտոցը: Այնուհետև դետեկտիվ են դառնում այլ երեխաներ:

Վարժության վերլուծությունը:

- Այս խաղի ժամանակ ի՞նչն էր ձեզ համար դժվարը:
- Կարո՞ղ եք փակ աչքերով պատկերացնել դասասենյակը:
- Կարող եք պատկերացնել, թե ինչ ձայների կհանեն քեզ շրջապատող առարկաները, երբ դրանց ձեռքով կամ բռունցքով խփեք:
- Դուք ինչպիսի՞ դետեկտիվ էիք:

ԽԱՂ 60. «ԵՐԵՔ ԲԱՌ»

Խաղի նպատակները. ձևավորել լեզվական ճկունություն և հնարամտություն:

Անհրաժեշտ պարագաներ. թուղթ և մատիտ յուրաքանչյուր երեխայի համար:

Խաղի ընթացքը. ա. 1—4 հաշվով դասարանը բաժանվում է 4 խմբի:

Չանձնարարական: Ուսուցիչ. —

բ. Ես ձեզ համար ընտրել եմ 3 բառ՝ *արև, ջուր, տուն* (բառերն ուսուցիչը գրում է գրատախտակին): Կարո՞ղ եք կազմել այնպիսի նախադասություն, որի մեջ գործածվեն այս երեք բառերը միաժամանակ: Օրինակ՝ *Երկնքում փայլում է արևը, իսկ տանը ջուր չկա:* Չգտել կազմել այնպիսի նախադասություններ, որոնք ծիծաղաշարժ լինեն:

գ. Միմյանց համար (խմբի ներսում) կարդացե՛ք ձեր կազմած նախադասությունները: Լսե՛ք, թե ինչ են մտածում խմբի անդամները: Փորձե՛ք նախադասությունները միավորել, կազմել նորերը և որոշել, թե մասնավորապես, որ նախադասությունն է հետաքրքիր ստացվել:

դ. Յուրաքանչյուր խումբ ընտրում է մեկին, որը ներկայացնում է իրենց կազմած նախադասությունները:

ե. Այնուհետև առաջարկվում են այնպիսի նոր բառեր, որոնցով առավել դժվար կլինի կազմել մեկ նախադասություն:

ՄԱՏՆԵՐԸ ԳՐԵԼՈՒՆ ՆԱԽԱՊԱՏՐԱՍՏՈՂ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. Ուսուցչի հրահանգով երեխաներն սկսում են ծափահարել: Նախ ծափահարում են արագ՝ թաթիկները քնքշությամբ իրար խփելով, հետո ուսուցիչը հորդորում է. «Դանդաղ, դանդաղ, թույլ, ավելի թույլ, այնքան թույլ, որ գրեթե ձայն չլսվի: Իսկ հիմա մի քիչ ուժեղ, ավելի բարձր, շատ բարձր»:

2. Երեխաները կանգնում են սեղաններից հեռու, կամ նստում իրենց աթոռակին՝ սեղանից հեռու: Ուսուցչի հրահանգով նրանք թաթիկներով թույլ հարվածում են ծնկներին: «Երեխաներ, պատկերացնենք, որ դրսում թույլ անձրև է գալիս, թաթիկներով կամաց, շատ թույլ խփենք մեր ծնկներին (ուսուցիչը ցույց է տալիս), իսկ հիմա անձրևն սկսեց ուժեղանալ, եկեք ավելի ուժեղ խփենք, ավելի ուժեղացավ անձրևը: Իսկ հիմա նորից թուլացավ, թուլացավ: Անձրևը դադարեց»:

3. Ուսուցիչը դիմում է երեխաներին. «Ցույց տվեք ձեր ցուցամատները (ուսուցիչն իրենը ցույց է տալիս)»: Հիմա փակե՛ք—բացե՛ք, փակե՛ք—բացե՛ք: Պատկերացնենք, որ մեր ցուցամատները ծիտիկների կտուցներ են: Նրանք կուտ են ուտում՝ կտուցները բացում են ու փակում, բացում են ու փակում: Իսկ հիմա նույնը թող անեն բութ մատները: Միացրե՛ք իրար բութիկներն ու ցուցամատները: Ա՛յ, հիմա թռչունի կտուցն է. բռնենք կուտիկը, պահենք այն կտուցի մեջ, իսկ հիմա բացենք կտուցները:

Ուսուցիչը բացատրում է, հանձնարարությունը տալիս, և ինքն էլ կատարում է նույնը, որպեսզի երեխաները տեսնեն:

4. Ուսուցիչը դիմում է երեխաներին.

— Երեխաներ, հիմա մեր մատիկները պիտի պարեն, բայց պիտի պարեն առանձին—առանձին: Նախ երկու ձեռքերի բութիկները (ցույց է տալիս), իսկ հիմա՝ ցուցամատները...

Եվ այսպես, հերթով բոլոր մատիկներն առանձին—առանձին պարում են:

5. Թաթիկներն ավերի կողմով դրված են սեղանին: Երեխաներն ուսուցչի հրահանգով նախ ձախ ձեռքի մատներն են հերթով բարձրացնում, ապա աջ ձեռքի մատները՝ մեկ-մեկ: Այնուհետև, փորձում են մատների ծայրերով թույլ, շատ մեղմ կտկտացնել սեղանին:

Վարժությունը կրկնել 2-3 անգամ:

6. Երեխաներին հանձնարարվում է երկու թաթիկները պահել այնպես, կարծես ձեռքերի մեջ փոքրիկ գնդակ կա: «Հիմա պատկերացրե՛ք, որ գնդակը պտտում ենք ձեռքերի մեջ: Պտտենք, պտտենք գնդակը, այնպես պտտենք, որ բոլոր մատիկները կպչեն գնդակին», - դանդաղ հորդորում է ուսուցչուհին:

Վարժությունը կրկնել 2-3 անգամ:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԵՎ ԵՐԱՇԽԱՎՈՐՎՈՂ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., Ղաաի կազմակերպման առանձնահատկությունները վեց տարեկաններով համալրված առաջին դասարանում,— Եր., «Լույս», 1984:
2. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., «Ձանգակ» այբբենարանի և «Մենք սովորում ենք գրել» տպագիր հիմքով տետրերի մեթոդական ուղեցույց, «Ձանգակ-97»,— Եր., 2004:
3. Գյուլամիրյան Ջ. Հ., «Մայրենի 1» Սեթոդական ուղեցույց,— Եր., «Լույս», 2003:
4. Հետաքրքրաշարժ խաղեր և զարմանահրաշ թվեր, թարգմ. ռուսերենից,— Եր., «Լույս», 1980:
5. Սուխոմլինսկի Վ. Ա., Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Կիև, 1969:
6. Ուշինսկի Վ. Դ., Սանկափարժական ընտիր երկեր, Հ-2. Եր. 1959:
7. Аристотель. Политика //Сочинения: 134 т. М.: 1976. Т. 4.
8. Бершадский М. Е., Гузеев В. В. Дидактические и психологические основания образовательной технологии. М.: Центр "Педагогический поиск", 2003.
9. Бетенькова Н. М., Фонин Д. С. Конкурс грамотеев. М.: Просвещение, 1996.
10. Вайнер М. Э. Не только талантливо мыслить, но и талантливо чувствовать//Начальная школа: плюс-минус. 2001, No 3.
11. Вайнер М. Э. Игра и эмоциональное развитие младших школьников//—Начальная школа: плюс-минус. 2001, No 4.
12. Варданян Е. Психология игры, М.: 1978.
13. Волина В. В. Занимательное азбуковедение. М.: Просвещение, 1994.
14. Волина В. В. Учимся играя. М.: Новая школа, 1994.
15. Гадасина Л. Я., Ивановская О. Г. Звуки на все руки. Пятьдесят логопедических игр. СПб: Детство—Пресс, 1999г.
16. Гришкова Г. Н. и др. Развитие познавательной самостоятельности школьника в игровой деятельности// Начальная школа, 2004, No 11.
17. Ефименкова Л. Н. Коррекция устной и письменной речи учащихся начальных классов. М.: Просвещение, 1991.
18. Жиренко О. Е., Гайдина Л. И. и др. Учим русский с увлечением — 2. М.: 2005.
19. Иваненко С. Ф. Формирование восприятия речи у детей с тяжелыми нарушениями произношения. М.: Просвещение, 1984.
20. Коваленко В. И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. 1—4 классы.— М.: ВАКО, 2004.
21. Лалаева Р. И. Нарушения чтения и пути их коррекции у младших школьников. СПб: Союз, 1998.
22. Львов М. Р., Горецкей В. Г., Сосновская О. В. Методика преподавания русского языка в начальных классах. М., 2004.

23. **Мирзоян К. Т.** Игра как средство развития интереса к изучаемому языку.
24. **Новоселова С. Л.** О новой классификации детских игр // Дошкольное воспитание. 1997, No 3.
25. **Пассов Е. И.** Ситуация, тема, социальный контакт (к проблеме организации речевого материала). "Иностранные языки в школе", No 1.
26. **Руссо Ж. Ж.**, Эмиль, или о воспитании // Пед. соч.: В 2 том. — М., 1981, Т. 1
27. **Садовникова И. Н.** Нарушения письменной речи и их преодоление у младших школьников. М.: Владос, 1997.
28. **Саутина Е. В.** Использование лексического материала с целью развития языковой личности младшего школьника // Начальная школа, 2005, No 10, стр. 38.
29. **Степанова О. А.** Игровая школа мышления // Начальная школа: плюс До и После — 2000, No 10., стр. 3—13.
30. **Степанова О. А.** Игровые оздоровительные технологии в начальной школе // Начальная школа: плюс До и После—2000, No 10., стр. 3—13.
31. **Стрелкова Е. А.** Игра — это серьезно! // Начальная школа: плюс—минус. 2001, No 4., стр. 15.
32. **Чутко Н. Я.** Школа — это прежде всего учебная деятельность // Начальная школа: плюс До и После. — 2002, No 2., с. 27—36.
33. **Эрик Берн.** Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди, М.: 2003.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ԽԱՂԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԼՈՒՐՋ ՁԵՎ Է	3
ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐՆ ՈՒՍՈՒՑՍԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ	9
ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԳՈՐԾԱՌՈՒՅԹՆԵՐԸ ԿՐԹԱԴԱՍՏԻԱՐԱԿԶԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ	12
ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑՈՒՄ ԻՐԱԿԱՆԱՑՎՈՂ ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ	14
ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԿԱՌՈՒՑՎԱԾՔՆ ՈՒ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑԻ ԱՌԱՆՁՆԱԳԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ	17
ՈՒՍՈՒՑԶԻ ԴԵՐԸ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻ ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՈՒԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔՈՒՄ	19
ԽԱՂԻ ՄԱՍԻՆ ԱՍԵԼ ԵՆ...	21
ՀՆԶՅՈՒՆԱՅԻՆ ԼՍՈՂՈՒԹՅՈՒՆԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ	25
ՇԱՐԺՈՒՆ ԽԱՂԵՐ. ԶՎԱՐՇԱԼԻ ԶԲԱՂԱՄՈՒՆՔ	32
ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ	41
ՄԱՏՆԵՐԸ ԳՐԵԼՈՒՆ ՆԱԽԱԴԱՏՐԱՍՏՈՂ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ	76
ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԵՎ ԵՐԱՇԽԱՎՈՐՎՈՂ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ	77

Զուլիետա Հարությունի Գյուլամիրյան

ԽԱՂԱԼՈՎ ՍՈՎՈՐԵՆՔ

Հրատարակչության տնօրեն՝
Հրատարակչության խմբագիր՝
Պեղարվեստական խմբագիր՝
Վերստուգող սրբագրիչ՝
Համակարգչային ձևավորումը՝
Շապիկի համակարգչային մշակումը՝

Է.Ս. Սկրտչյան
Մ.Վ. Մնացականյան
Ա.Ա. Բաղդասարյան
Ս.Ս. Սելբումյան
Գ.Ա. Հարությունյանի
Գ.Ա. Հարությունյանի

ISBN 978-99941-1-676-8

Տպագրությունը՝ օֆսեթ: Չափսը՝ 60x84 1/16: Թուղթը՝ օֆսեթ:
Ծավալը՝ 5 տպ. մամուլ: Տպաքանակը՝ 500 օրինակ:



«ԶԱՆԳԱԿ-97» ՀՐԱՏԱՐԱՎՉՈՒԹՅՈՒՆ

0051, Երևան, Կոմիտասի պող. 49/2, հեռ.՝ (+37410) 23-25-28.

Ֆաքս՝ (+37410) 23-25-95, էլ. փոստ՝ info@zangak.am, էլ. կայք՝ www.zangak.am, www.book.am