



USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՐԻՑ

**csode
po**
ԳԿ զարգացման
ծրագիր



ԵՎՐԱՍԻԱ
ԸՆՏԱԳՈՐԾՆԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ
ՇՆՆԱԴՐԱՄ



Դասընթացի մոդուլ

Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝ դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունների զարգացման





USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՐԻՑ

**csode
po**
ՀԿ զարգացման
ծրագիր



ԵՎՐԱՍԻԱ
ԸՆՄԱԳՈՐԻՆԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ
ՇՆՆԱՐԱՄ



«Մովորենք խաղալ, որ կարողանանք զարգացնել» ծրագիր



Ռաաղնթաաղի մողոլ

Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝ դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունների զարգացման

Հեղինակներ՝

Ալինա Համբարձումյան
Մարիաննա Փահլևանյան
Դիանա Գալստյան

Հատուկ մանկավարժ/լոգոպեդ
Հոգեբան
Արտ-թերապևտ

©Մանկական զարգացման հիմնադրամ

Երևան, 2018թ.

ԴԱՍԸՆԹԱՑ 1. Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝ դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունների զարգացում

Նպատակը	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ծանոթացնել խաղի կարևորությանը և երեխաների զարգացման առանձնահատկություններին: ○ Ծանոթացնել երեխաների զարգացման տարիքային փուլերին: ○ Ծանոթացնել խաղի զարգացման փուլերին և հոգեբանի սենյակում խաղերի օգտագործման առանձնահատկություններին: ○ Ծանոթացնել երեխաների տարիքային առանձնահատկություններին: ○ Ծանոթացնել երեխաների զարգացման խնդիրների տեսակներին: ○ Ծանոթացնել երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցելիս դիդակտիկ նյութերի և, մասնավորապես, խաղերի թիրախային կիրառմանը: ○ Ծանոթացնել խաղի տեսակներին՝ ըստ հոգեբանության տեսության ուղղությունների, մեծահասակի գործառույթի, գործունեության կազմակերպման և օգտագործվող նյութի: ○ Ծանոթացնել արտ-թերապիային՝ որպես խաղային հոգեթերապիայի ուղղություն, ինչպես նաև արտ-սինթեզին:
Մեթոդաբանությունը	Դասընթացն իրականացվել է տեսական մասի ներկայացմամբ՝ օգտագործելով Power Point ներկայացումներ և գործնական աշխատանքների/թիմային քննարկումների զուգորդմամբ:
Նկարագիրը գործիքները	<p>և <i>Հոգեբան</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ծանոթացման և ակնկալիքների սահմանման վարժություն (15 րոպե)- մասնակիցները հերթով ներկայանում են՝ նշելով իրենց մասնագիտացումը և կազմակերպության անվանումը և թե իրենց անվան առաջին տառով սկսվող որևէ 1 բառով ինչպե՞ս կրնոթագրեն իրենք իրենց: Ներկայանալուց հետո մասնակիցները կաշուն գունավոր թղթերի վրա գրում են դասընթացից ունեցած իրենց ակնկալիքները և փակցնում են գրատախտակին: ○ Ներկայացում «Խաղի կարևորությունը և երեխաների զարգացման առանձնահատկությունները» թեմայով (15 րոպե)- դասընթացավարը ներկայացնում է խաղի կարևորությունը երեխաների առօրյա կյանքում և նրանց մասնագիտական ծառայություններ մատուցելու

ընթացքում, այնուհետև անդրադարձ է կատարվում երեխաների զարգացման առանձնահատկություններին և խաղի հոգեբանական ասպեկտներին /տե՛ս Հավելված 1, Ներկայացում 1/:

- **Ներկայացում «Երեխայի զարգացման տարիքային փուլերը» թեմայով** (35 րոպե)- դասընթացավարը ներկայացնում է երեխայի զարգացման տարիքային փուլերը՝ մանկիկությունից մինչև վաղ դպրոցական տարիք, որոնք երեխաներին ծառայություններ մատուցող մասնագետների կարևորագույն ուղենիշերից են: /տե՛ս Հավելված 2, Ներկայացում 1/:

- ❖ **Խմբային քննարկում** (15 րոպե)- մասնակիցները բաժանվում են 4 խմբի: Ամեն խմբին տրվում է տարիքային փուլ և 15 ր. ժամանակ: Պետք է քննարկեն և խմբով պատասխանեն հետևյալ հարցերին՝

- Ինչպե՞ս է զարգանում կոգնիտիվ ոլորտը (իմացական գործընթացներ):

- Ինչպե՞ս է զարգանում հուզական ոլորտը:

- Ինչպիսի՞ն է տվյալ փուլի կենտրոնական նորագոյացությունը:

Յուրաքանչյուր խմբից 1 կամ 2 ներկայացուցիչ ներկայացնում է տվյալ խմբի արդյունքները, որից հետո դասընթացավարը կատարում է ամփոփում՝ ըստ անհրաժեշտության հավելումներ կատարելով ներկայացված տեսական նյութից:

- **Ներկայացում «Խաղի զարգացումը և խաղերը հոգեբանի սենյակում» թեմայով** (10 րոպե)- դասընթացավարը ներկայացնում է խաղի զարգացումն՝ ըստ դրա կիրառության ոլորտների, ինչպես նաև ներկայացնում է հոգեբանի սենյակում խաղերի կիրառության առանձնահատկությունները /տե՛ս Ներկայացում 1, բաժանվող նյութ 1/:

- ❖ **Դեպքերի քննարկում, խմբային աշխատանք, առաջին մասին ամփոփում** (40 րոպե) - դասընթացավարը մասնակիցներին բաժանում է խմբերի և յուրաքանչյուր խմբին բաժանում 1 դեպք /տե՛ս Հավելված 3/: Մասնակիցներին տրվում է 15 րոպե ժամանակ՝ խմբով քննարկելու դեպքը և ներկայացնելու, թե ինչպիսի՞ խաղալիքների և խաղերի օգնությանը կդիմեն տվյալ դեպքի երեխայի հետ աշխատանքում: Այնուհետև՝ յուրաքանչյուր խմբին տրվում է 5 րոպե ժամանակ՝ բոլոր մասնակիցներին ներկայացնելու դեպքի՝ կապակցությամբ խմբի առաջարկած լուծումները ներկայացված տեսական նյութի լույսի ներքո: Դեպքի քննարկումն ավարտելուց հետո դասընթացավարն

ամփոփում է դասընթացի առաջին մասը:

Լոգոպեդ/հատուկ մանկավարժ

- **Ներկայացում «Երեխաների տարիքային առանձնահատկությունները» թեմայով** (30 րոպե)- դասընթացավարը ներկայացնում է երեխաների տարիքային առանձնահատկություններն ըստ հետևյալ խմբերի՝ 2-3, 3-4, 4-5, 5-7 տարեկան երեխաներ, որոնցից յուրաքանչյուրի համար ներկայացվում է երեխաների զարգացման բնականոն ընթացքը /տե՛ս Հավելված 4, Ներկայացում 2/:
- **Ներկայացում «Երեխաների զարգացման խնդիրների տեսակները» թեմայով** (30 րոպե)-դասընթացավարը ներկայացնում է երեխաների զարգացման տեսակներն ըստ հետևյալ խմբերի՝ վաղ մանկական աուտիզմ, մտավոր հետամնացություն, բանավոր և գրավոր խոսքի խանգարումներ, խոսքի ընդհանուր թերզարգացում /տե՛ս Հավելված 5, Ներկայացում 2/:
- **Ներկայացում «Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցելիս դիդակտիկ նյութերի և, մասնավորապես, խաղերի թիրախային կիրառումը» թեմայով** (40 րոպե)- երեխաների տարիքային առանձնահատկությունները և զարգացման խնդիրների տեսակները ներկայացնելուց հետո դասընթացավարը ներկայացնում է, թե յուրաքանչյուր մասնագետ հաշվի առնելով երեխայի տարիքային խումբը և զարգացման առանձնահատկությունը, ինչպե՞ս պետք է օգտագործի զարգացնող խաղերը:
- ❖ **Խմբային քննարկում** (15 րոպե)- մասնակիցները բաժանվում են խմբերի, և յուրաքանչյուր խմբին տրվում է մեկ խաղ-գործիք և հրահանգ՝ ներկայացնելու, թե այդ խաղը ո՞ր տարիքային խմբի համար կարող է օգտագործվել, ի՞նչ զարգացման խնդիրներ կարելի է հաղթահարել տվյալ խաղով: Խմբերից մեկական ներկայացուցիչ ներկայացնում է խմբի կարծիքը, որը համատեղ քննարկվում է մյուս խմբերի մասնակիցների հետ՝ նպատակ ունենալով համալրել գրանցված տարբերակները:

Արտ թերապևտ

- **Ներկայացում «Խաղի տեսակները. խաղային թերապիայի ձևերն ըստ հոգեբանության տեսության ուղղությունների, մեծահասակի գործառույթի, գործունեության կազմակերպման և օգտագործվող նյութի» թեմայով** (20 րոպե) - դասընթացավարը ներկայացնում է խաղերի տեսակներն՝ ըստ տարիքային խմբերի՝ մանկիկային շրջան, 1-2

տարեկան, 2-3 տարեկան, 3-4 տարեկան, 4-5 տարեկան: Խաղերի տեսակները ներկայացնելուց հետո դասընթացավարը ներկայացնում է խաղային թերապիայի տեսակներն ըստ հոգեբանության տեսության ուղղությունների և զարգացնող խաղերի առանձնահատկությունները՝ ըստ զգայական (սենսոր) խաղերի, դիդակտիկ խաղերի, ֆիզիկական-շարժողական խաղերի, դերային-սյուժետային խաղերի, ազատ խաղերի, ստեղծագործական խաղերի տարանջատման /տե՛ս Հավելվածներ 6, 7 ներկայացում 3, բաժանվող նյութեր 2, 3/:

❖ **Արտ-թերապևտիկ խաղի օրինակ** (30 րոպե)- դասընթացի մասնակիցները կողք-կողքի շարվում են երկար սեղանի շուրջ: Սեղանը պատված է սպիտակ ստվարաթղթով, իսկ սեղանին դրված են տարբեր պարագաներ՝ ջրաներկ, գուաշ, գունավոր մատիտներ և յուղամատիտներ, գունավոր թղթե ժապավեններ, սոսինձ, վրձիններ և այլն: Դասընթացավարը միացնում է 4 տարբեր երաժշտություն՝ մասնակիցներին խնդրելով իրենց առջև դրված պարագաներով թղթին հանձնել յուրաքանչյուր երաժշտության հետ իրենց մոտ ասոցացվող հույզերը, պատկերները: Ավարտելուց հետո դասընթացավարը խնդրում է մասնակիցներին ներկայացնել իրենց պատկերածը՝ նկարագրելով յուրաքանչյուր երաժշտության ազդեցությունն իրենց մոտ առաջացած հույզերի և պատկերների վրա:

○ **Ներկայացում «Արտ-թերապիան որպես խաղային հոգեթերապիայի ուղղություն. արտ-սինթեզ» թեմայով** (30 րոպե)- դասընթացավարը ներկայացնում է արտ-թերապիան՝ որպես խաղային հոգեթերապիայի ուղղություն՝ անդրադառնալով արտ-թերապիայի ֆենոմենալությանն ու օգտակարությանը, դրա ուղղություններին և մեթոդների համադրման արդյունքներին /տե՛ս Հավելված 8, ներկայացում 3, բաժանվող նյութ 4/:

❖ **Թիմային աշխատանք** (45 րոպե)- դասընթացավարը մասնակիցներին բաժանում է 4 թիմերի, յուրաքանչյուր թիմին տրվում է զարգացնող խաղի մեկական օրինակ, իսկ թիմերից մեկին՝ ամենօրյա պարագաներ՝ ստեղծելու սեփական զարգացնող խաղի օրինակը: Արդեն իսկ պատրաստի խաղեր ունեցող թիմերը ներկայացնում են այն բոլոր զարգացման խնդիրները, որոնք հնարավոր է թիրախավորել տվյալ խաղով, իսկ 4-րդ թիմն իր ունեցած նյութերով պատրաստում է խաղ ներկայացնելով, թե ի՞նչ զարգացման խնդրի կարող է

	<p>ուղղված լինել տվյալ խաղը: Թիմային քննարկումից հետո թիմերի ներկայացուցիչները ներկայացնում են թիմին տրված խաղը, ինչպես նաև թիմի կողմից վեր հանված այն զարգացման խնդիր տեսակները, որոնք հնարավոր է թիրախավորել տվյալ խաղով:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Դասընթացի ամփոփում, առաջիկա քայլերի ներկայացում (10 րոպե)- դասընթացավարն ամփոփում է դասընթացը՝ մասնակիցներին հնարավորություն ընձեռելով ներկայացնել, թե դասընթացի սկզբում արձանագրված ակնկալիքները որքանով են իրականացվել: Բացի այդ, դասընթացավարը մասնակիցներին է բաժանում «Խաղի ծնունդը» վերնագրով «տնային աշխատանք» նյութ /տե՛ս Բաժանվող նյութ 5/, որտեղ գետեղված հարցերին մասնակիցները պետք է պատասխանեն իրենց առօրյա աշխատանքի ընթացքում արձանագրված փորձից ելնելով և առաջիկա դասընթացին հանդես գան իրենց պատասխաններով:
Տևողությունը	≈ 380 րոպե /≈ 7 ժամ/
Անհրաժեշտ պարագաները	Գրատախտակ, համակարգիչ, պրոյեկտոր, ջրի դատարկ շշեր, լանցետ, մկրատ, երկկողմանի կպչուն թուղթ, էմուլսիա, փուչիկ, գունավոր կպչուն թղթեր, մարկեր, սպիտակ թուղթ, ստվարաթուղթ ամբողջական/վատման, ջրամաններ, ջրաներկ, գուաշ, յուղամատիտ, գունավոր մանրաթուղթ, ճմրթված թղթեր, գունավոր կտորներ, դեղին ստվարաթուղթ, գունավոր օրակլներ, գունավոր թուղթ, գունավոր մատիտներ, կոճակներ, այլումինե կենցաղային փայլաթիթեղ, քարեր, ավազ, հացահատիկ, թելեր, ժապավեն:
Արդյունք(ներ)ը	Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետները ծանոթացան խաղի կարևորությանը և երեխաների զարգացման առանձնահատկություններին, երեխաների զարգացման տարիքային փուլերին և տարիքային առանձնահատկություններին, խաղերի զարգացման փուլերին և հոգեբանի սենյակում խաղերի օգտագործման առանձնահատկություններին, երեխաների զարգացման խնդիրների տեսակներին, երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցելիս դիդակտիկ նյութերի և, մասնավորապես, խաղերի թիրախային կիրառմանը, խաղի տեսակներին՝ ըստ հոգեբանության տեսության ուղղությունների, մեծահասակի գործառույթի, գործունեության կազմակերպման և օգտագործվող նյութի, արտ-թերապիային՝ որպես խաղային հոգեթերապիայի ուղղություն, ինչպես նաև արտ-սինթեզին: Դասընթացի արդյունքում զարգացան երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝ դիդակտիկ

	նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունները:
--	--

ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2. Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝ դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունների զարգացում. զարգացնող խաղերի ստեղծման փուլերը

Նպատակը	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ներկայացնել զարգացնող խաղերի ստեղծման փորձառությունը: ○ Ծանոթացնել զարգացնող խաղերի ստեղծման փուլերին: ○ Թիմային քննարկումների արդյունքում մասնագետներին աջակցել՝ հանդես գալու նոր զարգացնող խաղերի նախատիպերի գաղափարներով:
Մեթոդաբանությունը	Դասընթացի իրականացվել է տեսական մասի ներկայացմամբ՝ օգտագործելով Power Point ներկայացումներ և գործնական աշխատանքների/թիմային քննարկումների զուգորդմամբ:
Նկարագիրը գործիքները և	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Ներկայացում «Փորձը նոր զարգացնող խաղերի ստեղծման գործընթացում. խաղի ստեղծման փուլերը» թեմայով</i> (20 րոպե)- դասընթացավարը ներկայացնում է Հարավային Կովկասում զարգացնող խաղերի արտադրության փորձ ունեցող իր ձևաչափով միակ կազմակերպության փորձառությունը՝ այդպիսով խթանելով, որ մասնակիցները հանդես գան զարգացնող խաղերի նոր գաղափարներով և սեփական նախաձեռնությամբ ձեռնարկեն զարգացնող խաղերի ստեղծում՝ արտադրողից գնելու փոխարեն: Ի լրումն փորձի ներկայացման, դասընթացավարը ներկայացնում է նաև զարգացնող խաղերի ստեղծման 8 պայմանական փուլերը /Տե՛ս Ներկայացում 4/: ○ <i>«Խաղի ծնունդը» առաջադրանքի արդյունքների քննարկում և ամփոփում</i> (40 րոպե)- դասընթացավարն ամփոփում է նախորդ դասընթացի ժամանակ բաժանված «Խաղի ծնունդը» վերնագրով «տնային աշխատանք» նյութի արդյունքները՝ հնարավորություն ընձեռելով յուրաքանչյուր մասնակցի կիսվել իր փորձառությամբ և արդյունքներով: Արդյունքները գրանցվում են գրատախտակին՝ պատասխաններն ամփոփելով ըստ հարցերի: ❖ <i>Խմբային աշխատանք. խաղերի նախատիպերի ստեղծում</i> (90 րոպե)- մասնակիցները բաժանվում են թիմերի՝ յուրաքանչյուր թիմում պարտադիր կերպով ընդգրկելով երեխաներին մասնագիտական ծառայություն մատուցող դասընթացավար-

	<p>մասնագետի, դիզայներ-նկարիչի, ով կպատկերի ստեղծված նախատիպի դիզայնը և խմբի ղեկավարի, ով կհամակարգի խմբի աշխատանքները և կներկայացնի խմբում ընտրված խաղի նախատիպի գաղափարը: Մասնակիցներից յուրաքանչյուրը մյուսներին է ներկայացնում զարգացնող խաղի նախատիպի իր գաղափարը, որից հետո ծավալվում է խմբային քննարկում՝ դիտարկելու առաջարկվող խաղի ֆունկցիոնալ նշանակությունը, հակացուցումները, նպատակահարմարությունը և այլն: Բոլոր մասնակիցների գաղափարների ներկայացումից հետո խմբի ղեկավարը կազմակերպում է քվեարկություն, որի ժամանակ խմբի մասնակիցները ձայների մեծամասնության սկզբունքով ընտրում են տվյալ խմբում ներկայացված զարգացնող խաղի լավագույն գաղափարը:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Խաղերի նախատիպերի գաղափարների ներկայացում (30 րոպե)- խմբերի ղեկավարները բոլոր մասնակիցներին են ներկայացնում տվյալ խմբի կողմից զարգացնող խաղի նախատիպի առաջարկվող գաղափարը, որը մասնակիցների կողմից հավանության արժանանալու դեպքում ուղարկվում է արտադրության՝ համապատասխան ցուցումներով: ○ Դասընթացի ամփոփում (10 րոպե) Դասընթացավարն ամփոփում է դասընթացը՝ մասնակիցներին հնարավորություն ընձեռելով կիսվել իրենց տպավորություններով, առաջարկներով, քաղած դասերով:
Տևողությունը	≈ 190 րոպե / ≈ 3,5 ժամ/
Անհրաժեշտ պարագաները	Գրատախտակ, համակարգիչ, պրոյեկտոր, գունավոր կաչուն թղթեր, մարկեր:
Արդյունք(ներ)ը	Դասընթացի արդյունքում երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետները ծանոթացան զարգացնող խաղերի ստեղծման փորձառությանը, զարգացնող խաղերի ստեղծման փուլերին, ինչպես նաև հնարավորություն են ունենում ներկայացնել զարգացնող խաղերի նախատիպերի իրենց տարբերակները, որոնք հետագայում կարող են արտադրվել: Դասընթացի արդյունքում զարգացան երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝ դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու գործնական կարողությունները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 1. ԽԱՂԻ ԿԱՐԵՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղը երեխայի կյանքի անբաժան մասն է. այն առանցքային դեր ունի երեխայի հոգեկան և ֆիզիկական զարգացման գործընթացում: Ծնված օրվանից մենք երեխաների համար գնում ենք տարբեր խաղալիքներ, հորինում ենք տարբեր խաղեր՝ հաշվի առնելով որոշակի պարզ տարիքային առանձնահատկություններ: Բոլոր ծնողները հասկանում են, որ առանց տարբեր նյութերի ու խաղալիքների անհնար է ապահովել երեխաների ներդաշնակ զարգացումը:

Խաղի շնորհիվ է երեխան ճանաչում շրջապատող միջավայրը, ուսումնասիրում, մանիպուլացնում այն: Երեխայի համար այն նույն նշանակությունն ունի, ինչ աշխատանքը մեծահասակի կյանքում: Հետևաբար՝ բոլոր երեխաները սիրում են խաղալ: Երեխաներին ուղղված մասնագիտական ծառայություն մատուցելիս, բնականաբար, նույնպես կիրառվում են տարբեր նյութեր և խաղեր. երեխան սիրում է խաղալ ամեն տեղ՝ թե՛ տանը, թե՛ մասնագետի սենյակում: Խաղը յուրահատուկ միջոց է մասնագետի և երեխայի միջև, շփվելու լեզու: Նախ՝ խաղը հանդիսանում է ոչ վերբալ խոսք, հաղորդակցման միջոց՝ մեծահասակների, հասակակիցների և շրջակա միջավայրի հետ շփման համար, և բացառություն չէ նաև խաղի միջոցով մասնագետի և երեխայի միջև կոնտակտի ստեղծումը: Անգամ շփման խնդիրներ ունեցող երեխան կգտնի մասնագետի սենյակում իրեն հետաքրքրող խաղալիք կամ խաղ, որի համար էլ կարևոր է խաղերի հասանելի և տեսանելի դասավորվածությունը մասնագետի սենյակում: Երեխայի կենսափորձը շատ ավելին է, քան երեխան կարող է արտահայտել բառերի միջոցով: Խաղն այստեղ դառնում է յուրահատուկ սիմվոլիկ լեզու, որով երեխան արտահայտում է իր մտքերը, ապրումները, դրսևորում է հոգեկան բովանդակությունը: Ջարգացմանն ուղղված աշխատանքում էլ խաղերը դառնում են գործիքներ՝ զարգացնելու այս կամ այն հոգեկան ոլորտը, գործընթացը: Խաղը դառնում է ստիմուլ, որը վեր է հանում հոգեկան հենց այն բովանդակությունը, որի հետ մասնագետը ցանկանում է աշխատել: Հետևաբար, շատ կարևոր է իմանալ երեք տարր՝ երեխայի տարիքային զարգացման առանձնահատկությունները, խաղի զարգացման առանձնահատկությունները և, առհասարակ, մասնագիտական աշխատանքում կիրառվող խաղերը, դրանց կիրառման ձևերը: Միայն այսքանն իմանալուց հետո կարող ենք հստակ հասկանալ, թե ո՞ր երեխայի մոտ ո՞ր զարգացման խնդրի դեպքում ի՞նչ խաղի օգնությանը կարող ենք դիմել: Կյանքի առաջին ամիսներից սկսած երեխան սկսում է խաղալ, ստեղծել իրեն հասանելի խաղային իրավիճակներ, որոնք հիմք են հանդիսանում նրա աշխարհընկալմանը նպաստող ուսումնասիրությունների համար: Երեխայի հոգեկան զարգացման փոփոխություններին համընթաց փոփոխվում են նաև նրա խաղի ձևերն ու միջոցները:



USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՐԴԻՑ



ԵՎՐԱՍԻԱ
ՀԱՄԱԳՈՐԾԱԿՈՒԹՅՈՒՆ
ԸՆԿՆԱԿՐԱՄ



«Սովորենք խաղալ, որ կարողանանք զարգացնել» ծրագիր

Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունները զարգացնող դասընթաց

Այս ծրագիրն անցկացվում է Ամերիկայի ժողովրդի աջակցությամբ՝ ԱՄՆ Միջազգային զարգացման գործակալության միջոցով, «ՀԿ Դեպո - Հասարակական կազմակերպությունների զարգացման ծրագրի» շրջանակում: Ստեղծված նյութերի բովանդակությունը կամ արտահայտված տեսակետները միմյանց Մանկական զարգացման հիմնադրամի և Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամին են և պարտադիր չէ, որ արտահայտեն ԱՄՆ ՄԶԳ կամ ԱՄՆ կառավարության տեսակետները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 2. ԵՐԵՒԱՅԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ՓՈՒԼԵՐԸ

Երեխայի զարգացման մասին տեսությունները բազմաթիվ են և հետաքրքիր զարգացում են ունեցել: Տեսությունների պատմական զարգացման արդյունքում, կարող ենք վստահաբար նշել, որ գիտնականները եկել են մի ընդհանուր եզրակացության, որ երեխայի զարգացումը պետք է տեղի ունենա բազմակողմանի՝ կարևորելով թե՛ կոգնիտիվ, թե՛ հուզական և թե՛ վարքային ոլորտները:

Մանկիկություն՝ նորածնությունից մինչև մեկ տարեկանը: Նորածնության շրջանում դեռ պերցեպտիվ գործընթացներն առաջնային չեն, երեխայի վարքը պայմանավորվում է ռեֆլեքսներով: Մայրիկը երեխայի համար դառնում է առաջնային պահանջմունքներ բավարարող սուբյեկտ: Միայն 3-4 ամսականից սկսած է երեխան սկսում նկատել շրջապատը և ակտիվանալ: Մայրիկը դառնում է նաև շփման օբյեկտ և շրջապատող աշխարհի հետ կապող օղակը: Արդեն 6-7 ամսականից սկսած ակտիվորեն զարգանում է երեխայի կոգնիտիվ ոլորտը՝ երեխան սկսում է որոշակի առարկաներ կապել իրար հետ: Զարգանում է երեխայի մտածողությունը՝ այն շատ պարզ է և գործնական, այսինքն՝ երեխան տարբեր առարկաներ իրար հետ հարաբերության մեջ է դնում, իրար վրա, իրար մեջ դնելով, զցելով, շուռ տալով և այլն: Հուզական ոլորտի զարգացումը սկսում է դեռևս մեկ ամսական տարիքից, երբ երեխան առաջին անգամ ժպտում է: Այստեղ նույնպես մայրիկը դառնում է այն սոցիալական օղակը, ում հետ երեխան սովորում է՝ հույզերը: Մեկ տարեկանում երեխան արդեն ցուցաբերում է մի քանի հույզ՝ ուրախություն, տխրություն, ջղայնություն, զզվանք և այլն: Որպես մեկ տարեկանի նորագոյացություն կարող ենք նշել քայլելու ունակությունը կամ գոնե փորձը, ակնառու գործնական մտածողության

և խոսքի զարգացումը: Այս փուլից մյուսի անցման միջև տեղավորվում է առաջին մեծ ճգնաժամը: Ինչպես և այլ ճգնաժամեր, այն ուղեկցվում է ինքնուրույնության ձգտումով և աֆեկտիվությամբ: Երեխան արդեն քայլում է կամ սողում, ցանկանում է անձամբ գործ ունենալ տարբեր շրջապատող երևույթների, իրերի հետ և հաճախ հանդիպում է մեծահասակների արգելքներին: Հենց այս տարիքում սկսվում է զարգանալ խոսքը, և մեծահասակները հաճախ չեն հասկանում երեխաների լեզուն, ինչը բերում է աֆեկտիվ ռեակցիաների:

Վաղ մանկություն՝ 1-3 տարեկանը: Այս տարիքում շատ ակտիվորեն զարգանում են բոլոր պերցեպտիվ գործընթացները՝ խոսքը, ընկալումը, հիշողությունը, մտածողությունը, երևակայությունը, սակայն դրանցից ամենադոմինանտն այս տարիքի համար ընկալումն է: Երեխայի բոլոր գործողությունները պայմանավորվում են կոնկրետ իրավիճակում կոնկրետ երևույթներն ընկալելու արդյունքում: Երեխան իմպուլսիվ ռեակցիա է տալիս ընկալված նոր ինֆորմացիային: Երեխան միանգամից արձագանքում է ավելի գունավոր առարկային, ավելի բարձր կամ գրավիչ ձայն ունեցող առարկային: Այն սահմանափակվում է ակնառու իրավիճակով, այսինքն՝ ինչ տեսնում է, դրան էլ արձագանքում է: Հետևաբար՝ այս տարիքի մտածողությունն անվանում են ակնառու-գործնական: Ինչքան էլ երկու տարեկան երեխան փորձի գործողությունների պլան մշակել, միևնույն է, հիմնական գործողություններն առարկայական են և ակնառու և պայմանավորվում են արտաքին գործունեությամբ: Երեխան ակտիվորեն ազդում է արտաքին առարկաների վրա, փոփոխում է դրանք, սակայն դեռ երևակայությունը զարգացած չէ: Օրինակ՝ երկու տարեկան երեխան դեռ չի կարող հորինել, երևակայել, ստել. դա ավելի բնորոշ է երեք տարեկանից բարձր երեխաներին: Հիշողությունը ճանաչողության մակարդակի է: Այսինքն՝ տեսնում եմ խնձորը, պահում եմ հիշողության մեջ, հաջորդ անգամ տեսնելիս՝ հիշում եմ այդ պատկերը և ճանաչում եմ այն: Հուզական ոլորտն այս տարիքում շատ աֆեկտիվ է. Երեխան դժվարանում է կառավարել հույզերը: Եթե դուրը չի գալիս, գոռում և լաց է լինում, եթե իրեն լավ է զգում՝ ծիծաղում, ուրախանում է. մեխանիզմը պարզ է: Այստեղ շատ կարևոր է մեծահասակների հետ երեխայի շփման փորձը: Երեխան ամեն տեղ սպասում է մեծահասակի ներկայություն և օգնություն, և այդ շփման ձևը կարող է պայմանավորել հետագայում երեխայի շփման հմտություններն առհասարակ:

Այս փուլի ավարտին առերեսվում ենք թերևս ամենադժվար ճգնաժամի հետ՝ *երեք տարեկանի:* Այս փուլում է զարգանում երեխաների ինքնագիտակցությունը: Կան հետազոտություններ, որոնք ապացուցում են, որ երկու տարեկանից սկսած նոր երեխան սկսում է ճանաչել իրեն հայելու մեջ, հետևաբար այդ տարիքից սկսած երեխան սկսում է երրորդ դեմքից անցնել առաջին դեմքի՝ ոչ թե «Պողոսը կերավ», այլ «ես կերա»: Այս ճգնաժամին բնորոշ են մի քանի հատկանիշներ, որոնցից մեկը նեգատիվիզմն է: Երեխան ուղղակի ուզում է ասել «ոչ», անկախ մոտիվացիայից, իրավիճակից, նա հասկանում է, որ կարող է մերժել ինչ-որ բան: Նա դառնում է համառ, հաճախ սանձարձակ, ընդվզում է մեծահասակների ասածներին և այլն: Մա իրքնագիտակցության զարգացման սկիզբն է: Խախտելով սահմանները՝ երեխան սկսում է փորձարկել դրանք և հետևաբար ճանաչել ու դնել այդ սահմաններն իր և մեծահասակների միջև: Այս փուլի կենտրոնական նորագոյացությունը հենց ինքնագիտակցությունն է, ավելի իմպուլսիվ ռեակցիաներից անցումը ռեակցիաների ընտրությանը, երեխան գործողություններ է անում սեփական «ես»-ից ելնելով:

Նախադպրոցական տարիք՝ 3-6 տարեկանը: Այս տարիքում երեխան արդեն ունի նախկին փորձ, որը և առավելապես պայմանավորում է պերցեպտիվ գործընթացների զարգացումը: Ընկալման դաշտը լայնանում է և ավելի բազմազան է դառնում: Հայտնվում է ապերցեպցիա հասկացությունը, այսինքն՝ երեխայի ընկալումը հենվում է նախկին փորձի վրա: Տարիքի հետ ապերցեպցիայի դերն աստիճանաբար մեծանում է, և ընկալումը դադարում է կրել նախկին աֆեկտիվ բնույթը: Հիշողության զարգացման շնորհիվ է հնարավոր դառնում ապերցեպցիան, քանի որ երեխայի ամբողջ փորձը հիշողության մեջ է պահվում: Այս տարիքում երեխաները կարող են արդեն կիսվել որոշակի հիշողություններով: Մտածողությունն ակնառու-գործնականից անցնում է ակնառու-պատկերավորի, իսկ փուլի վերջում՝ նաև խոսքայինի: Այսինքն՝ երեխան սկսում է ավելի պատկերավոր մտածել, համադրել, համեմատել, զարգանում է տրամաբանությունը: Ճիշտ է՝ այս տարիքում տրամաբանությունը դեռ լիարժեք նման չէ մեծահասակի տրամաբանությանը, բայց երեխան փորձում է արդեն կատարել որոշակի խնդիրներ, հրահանգներ: Հույզերն այս տարիքում ավելի հանգիստ են, զարգանում են ավելի սահուն: Իհարկե, լինում են նաև աֆեկտիվ հուզական ռեակցիաներ, բայց՝ ավելի քիչ: Երեխան սովորում է կառավարել հույզերը: Այս տարիքային փուլում երեխան կարողանում է կանխատեսել հուզական ռեակցիաները: Օրինակ, երբ մի բան անում է, կարող է կանխատեսել մեծահասակի ռեակցիան, հետևաբար՝ փոխել կամ կարգավորել իր գործողությունը: Այս հուզական կանխատեսումը խոսում է սոցիալական զարգացման նոր փուլի մասին, երբ երեխան յուրացնում է սոցիալական նորմերը և վարքը կարգավորում է ըստ դրանց: Այս տարիքի ամենակարևոր նորագոյացություններից է *դրդապատճառների հիերարխիայի զարգացումը*: Որոշ մոտիվներ դառնում են ավելի կարևոր և առաջնային, իսկ մնացածները ենթարկվում են դրան: Երեխաների մոտ այս տարիքից են սկսվում դրսևորվել, օրինակ, մրցելու կամ համագործակցելու մոտիվները: Նախադպրոցական տարիքի սկզբում հիշողության ծավալը կտրուկ ընդլայնվում է: Փուլի սկզբում հիշողությունը կամաձին չէ. երեխան ընկալում է այն, ինչ աչքի է ընկնում, ինչ ավելի հուզական երանգավորում ունի, ինչ իրեն հետաքրքրում է: Ավելի բարձր նախադպրոցական տարիքում երեխան կարող է մտապահել կամաձին ձևով. սովորել որևէ բանաստեղծություն, որովհետև մանկապարտեզում հանձնարարել են, կամ հիշել բժշկական պարագաների անվանումները, որովհետև դերային խաղում դա կիրառելու է: Այս փուլից մյուսի անցման միջև կրկին կա տարիքային ճգնաժամ, որը *6 կամ 7 տարեկանի ճգնաժամն* է: Այն դրսևորվում է հիմնական գործունեության փոփոխությամբ՝ երեխան անցնում է խաղից ուսուցման: Խաղն, իհարկե, չի վերանում, բայց առաջ է գալիս նոր գործունեության տեսակ, և երեխան պետք է իր «ես» կոնցեպցիայում ավելացնի մի շատ կարևոր կետ, դեր՝ ես որպես աշակերտ:

Վաղ դպրոցական տարիք. վաղ դպրոցական տարիքում առաջնային է դառնում մտածողությունը: Ակնառու պատկերավոր ձևից մտածողությունն անցնում է բառային-տրամաբանականի: Երեխան սկսում է հասկանալ տարբեր հասկացությունների ներքին իմաստները: Այս փուլի սկզբում դեռևս ակնառու-պատկերավորն է գերակշռում, երեխաները նյութն ավելի լավ են ընկալում խաղերի, պատկերային նյութերի միջոցով: Ավելի բարձր դասարանում խաղային մեթոդները սկսում են պակասել: Հիշողությունը ընթանում է երկու ուղղությամբ՝ կամաձին և իմաստավորված: Կամաձին են հիշում այն ինֆորմացիան, որն իրենց հետաքրքրում է

կամ որն ավելի խաղային, հետաքրքրական ձևով է մատուցվում: Մակայն տարիքի հետ նրանք ավելի ու ավելի շատ են կարողանում մտապահել նաև այն ինֆորմացիան, որն իրենց հետաքրքիր չէ, սակայն ստիպված են մտապահել: Երեխաներն այս տարիքում հիշողության տարբեր տեխնիկաներ են սկսում սովորել և կիրառել: Երեխաների ինքնագնահատականը մեծապես կախված է դպրոցական գնահատականներից և սոցիալական գնահատականներից: Հետևաբար՝ լավ սովորելը դառնում է առաջնային՝ բարձր ինքնագնահատականն ապահովելու համար: Առաջնային են դառնում հասակակիցների հետ շփումները, ընդունված լինելը, ընկերներ ունենալը: Կրտսեր դպրոցական տարիքն այն հիմնական անցումային տարիքն է, երբ խաղը որպես գործունեություն սկսում է զիջել ուսմանը: Տարիքային այս փուլի ավարտին հիմնական գործունեությունը միանշանակ ուսումն է դառնում: Վերոգրյալը շատ ընդհանրական է և դասագրքային. հարկավոր է միշտ հաշվի առնել, որ երեխաների կան, ում զարգացումն ավելի առանձնահատուկ է տեղի ունենում և պարտադիր չէ կոնկրետ տարիքում, օրինակ, ունենան ճգնաժամ: Պետք է հաշվի առնել, որ երեխաները տարբեր են և անհատական առանձնահատկություններ ունեն՝ տարբեր խառնվածք, տարբեր միջավայրեր և այլն:

Բաժանվող նյութ 1. Խաղերը հոգեբանի սենյակում

Ինչպիսի՞ տեսք ունի հոգեբանի սենյակը և ինչպիսի՞ խաղեր են առկա այնտեղ: Նախ, պարզ կահավորանք պետք է լինի՝ սեղան, աթոռներ, լավ կլինի հատակին գորգ լինի, գետնին խաղալու համար, բաց դարակներով պահարաններ, որ երեխաներին հասանելի և տեսանելի լինեն բոլոր խաղերը և նյութերը: Նյութեր ասելով նկատի ունենք մատիտներ, ներկեր, թղթեր, սուսինձ, մկրատ և այլն: Կախված հոգեբանի կողմից հաճախ կիրառվող տեխնիկաներից՝ կարող են լինել կավ, պլաստիլիններ և այլ ստեղծագործական նյութեր: Ցանկալի է լինի ավազի ավազան չոր ավազով և ջուր՝ անհրաժեշտության դեպքում թրջելու համար:

Կարևոր տեղ է զբաղեցնում տիկնիկի տնակը՝ կահույքով, տիկնիկներով, դրանք կարող են լինել տարբեր մատների տիկնիկներ կամ փոքր չափսի տիկնիկներ՝ ընտանեկան իրավիճակներ խաղարկելու համար: Սենյակում պետք է լինեն տարբեր կենդանիներ, նաև վախենալու՝ սարդեր, օձեր, դինոզավրեր՝ երեխայի վախերը խաղարկելու համար: Ցանկալի է ունենալ տարբեր մանր խաղալիքներ՝ հիմնականում ավազաթերապիայի համար, որոնք կարող են օգտագործվել այլ իրավիճակներում ևս: Հոգեբանի սենյակում կարևոր տեղ են զբաղեցնում «կովարար խաղալիքները»՝ զինվորիկներ, ասրճանակ, թուր, բոքսի տանձիկ և այլն՝ ագրեսիայի հետ աշխատանքի համար: Առկա են նաև տարբեր մեքենաներ, բժշկական խաղալիք պարագաներ (և այլ դերային խաղալիքներ), ձեռնածու տիկնիկներ, փափուկ խաղալիքներ, երաժշտական խաղալիքներ, սեղանի խաղեր, փազլներ: Իհարկե, շատ են կիրառվում տարբեր կառուցողական խաղեր՝ լեգոներ, խորանարդիկներ, երկրաչափական պատկերներով խաղալիքներ: Սրանք շատ կարևոր են թերապևտիկ տարբեր փուլերում, նախ՝ առաջին հանդիպմանը կարող են դիագնոստիկ բնույթ ունենալ. չէ՞ որ մենք տեղյակ չենք մեր փոքրիկ այցելուի մտավոր և հուզական զարգացման մասին, և նմանատիպ կառուցողական խաղալիքներով խաղալիս կարող ենք դուրս բերել տարբեր խնդիրներ: Դրանց շնորհիվ կտեսնենք, թե ինչպե՞ս են երեխաները ընկալում գույները, ձևերը, հարաբերությունները: Եվ, իհարկե, դրանց

շնորհիվ կարող ենք կառուցել այն բոլոր միջավայրերը, որոնք չկան մեր սենյակում, օրինակ՝ դպրոցի շենքը, մանկապարտեզը, բակը, խաղահրապարակը և այլն: Այսինքն՝ մեզ անհրաժեշտ են բոլոր այն խաղերն ու խաղալիքները, որոնք թույլ կտան ստեղծել որոշակի միջավայր և այնտեղ պետք է ունենանք հնարավորինս շատ կերպարներ, որոնք այդ միջավայրում կստեղծեն կոնկրետ իրավիճակներ:

Խաղալիքներ ընտրելիս շատ կարևոր է ուշադրություն դարձնել մի քանի պայմանների՝ դրանք պետք է լինեն անվտանգ, առանց սուր, վնասող ծայրերի, կոտրված խաղալիքները պետք է հեռացվեն սենյակից, ցանկալի է լինեն անվտանգ նյութերից պատրաստված (փոքր տարիքի երեխաները կարող են տանել դրանք բերանը):

Մասնագետները կիրառում են նաև որոշ մասնագիտական նյութեր և խաղալիքներ, որոնք ստեղծվել են հենց երեխաների հետ աշխատող մասնագետների կողմից՝ լուծելու կոնկրետ խնդիրներ: Օրինակ՝ հույզերը սովորեցնող խաղեր և գործիքներ, կամ զարգացման խնդիրների պարագայում՝ չափ, ձև, գույն, ժամանակ, կանոններ և այլ բաներ սովորեցնող խաղեր: Նմանատիպ խաղալիքները սովորաբար ունենում են կիրառման հրահանգ, թե ինչի՞ համար են դրանք նախատեսված, ո՞ր տարիքի համար են, ինչպե՞ս կարող է մասնագետն այն օգտագործել: Իհարկե, մենք կարող ենք գտնել նաև հրահանգում նշվածից բացի այլ կիրառություններ, որն արդեն կախված է մասնագետի և, ինչու ոչ, նաև փոքրիկ այցելուի ճկունությունից և երևակայությունից:

Այս բոլոր խաղալիքները կարող են նաև լինեն երեխայի տանը՝ բացառությամբ հատուկ մասնագիտական խաղերի: Հաճախ ծնողները նշում են, որ իրենց տանն էլ կա նույն խաղալիքից, և իրենց տանն էլ կարող են խաղալ դրանցով, էլ ինչու՞ բերել հոգեբանի մոտ: Պարզ է, որ հոգեբանը դրանք ավելի մասնագիտորեն է օգտագործում, հոգեբանի ձեռքում խաղերը ձեռք են բերում վեկտոր, և դրանք կիրառվում են շատ թիրախային՝ հաշվի առնելով երեխայի խնդիրը, տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 3. ԴԵՊՔԵՐ

Դեպք 1

Արմենը 6 տարեկան է: Մայրիկը դիմել է հոգեբանին, քանի որ Արմենը տագնապային է, չի բաժանվում մայրիկից անգամ դպրոցում, ամեն անգամ լաց է լինում դպրոց գնալիս: Հոգեբանի սենյակում հանգիստ է, երբ մայրիկը կողքին է, հենց մայրիկը փորձում է սենյակից դուրս գալ, լաց է լինում:

Դեպք 2

Անահիտը 4 տարեկան է: Ծնողները դիմել են հոգեբանին, քանի որ վախեր ունի: Շատ ակտիվ է: Սենյակ մտնելուն պես սկսում է անկաշկանդ վերցնել տարբեր խաղալիքներ, հանում է դարակներից, թափում է, արագ անցնում է մյուս խաղալիքին:

Դեպք 3

Արթուրը 7 տարեկան է: Ծնողները դիմել են, քանի որ կարծում են, որ նա ունի ինքնավստահության խնդիր: Շատ կաշկանդված է, կարծես վախենում է ինքնուրույն շարժվել հոգեբանի սենյակում: Հոգեբանի հարցին, թե ինչով կցանկանա խաղալ, անընդհատ պատասխանում է, որ չգիտի: Աթոռից վեր չի կենում ողջ ընթացքում:

Դեպք 4

Վարդուհին 5 տարեկան է: Ծնողները բերել են հոգեբանի մոտ, քանի որ փոքր եղբոր ծնվելուց հետո նկատել են, որ Վարդուհին իրեն ագրեսիվ է պահում, փորձում է վնասել եղբորը, մայրիկից բաժանվելուն տագնապային է վերաբերվում:

Դեպք 5

Դավիթը 7 տարեկան է, ծնողներն ամուսնալուծված են: Ծնողների ամուսնալուծությունն անընդհատ ուղեկցվել է կռիվներով երեխայի աչքի առաջ: Երեխան դրսևորում է ագրեսիա երկու ծնողների նկատմամբ, ունի շփման խնդիրներ:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 4. ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԲՆԱԿԱՆՈՆ ԸՆԹԱՑՔՆ ԸՍՏ ՏԱՐԻՔԱՅԻՆ ԽՄԲԵՐԻ

	2-3 տարեկան երեխա	3-4 տարեկան երեխա	4-5 տարեկան երեխա	5-7 տարեկան երեխա
Շարժողական հմտություններ	<ul style="list-style-type: none"> Վազելիս շրջանցում է խոչընդոտները: Կանգնում է մեկ ոտքի վրա: Հրում, քաշում և վարում է անհիվավոր խաղալիքներ: Ինքնուրույն իջնում և բարձրանում է աստիճաններով: Բռնում է իրեն նետած գնդակը: Փորձում է վարել եռանիվ հեծանիվ: Բարձրանում է աստիճաններով՝ ամեն աստիճանին դնելով մեկ ոտքը: 	<ul style="list-style-type: none"> Վազելիս շրջանցում է խոչընդոտները: Կարողանում է 5-10 վայրկյան մեկ ոտքի վրա հավասարակշռությունը պահել: Ցատկոտում է մեկ ոտքի վրա: Հրում, քաշում և վարում է անհիվավոր խաղալիքներ: Ինքնուրույն իջնում է 4-6 աստիճաններից՝ ոտքերը փոխեփոխ դնելով: Բռնում է իրեն նետած գնդակը: Վարում է եռանիվ հեծանիվ: Կարողանում է ետ ու առաջ գլուխկոնձի տալ: 	<ul style="list-style-type: none"> Քայլում է դեպի հետ/ ոտնաթաթ- կրունկ/: Տասն անգամ ցատկում է դեպի առաջ՝ առանց ընկնելու: Ծանր գնդակը մեկ ձեռքով նետում է մեկից երկու մետր հեռավորության վրա գտնվողին: Բռնում է մոտ մեկ մետր տարածությունից նետված թենիսի գնդակը: 	<ul style="list-style-type: none"> Փայտածողի վրա քայլում է հետ/ կրունկ-թաթ/: Ցատկելով կարող է անցնել երկու մետր: Կարողանում է խաղալ ցատկապարանով: Ճոճվում է առանց ուրիշի օգնության: Կարողանում է գնդակով կատարել երկու բարդ գործողություն /նետում, վարում-բռնում, փայտով հարվածում/:
Մանր շարժողական հմտություններ	<ul style="list-style-type: none"> Խզբզում է մատիտով կամ մարկերով: Շրջան է նկարում: 	<ul style="list-style-type: none"> Նկարելիս ընդօրինակում է խաչը: Աշխատում է կավի հետ 	<ul style="list-style-type: none"> Կարողանում է մկրատով շարունակաբար կտրել նշված գծի ուղղությամբ: 	<ul style="list-style-type: none"> Կտրատում է պարզ ուրվագծեր: Արտանկարում է

	<ul style="list-style-type: none"> • Գունավոր մատիտով հորիզոնական գիծ է նկարում: • Կարողանում է երկու ձեռքով պարզ գործողություններ կատարել(կափարիչը բարձրացնել, ինչ-որ բան վերցնել և այլն): 	<p>(օր. պատրաստում է գնդակներ, օձեր, «թխվածք»):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կարողանում է երկու ձեռքով պարզ գործողություններ կատարել(կափարիչը բարձրացնել, ինչ-որ բան վերցնել և այլն): • Մկրատով թուղթ է կտրատում: • Միացնում է կետագծերով նկարի գծերը: 	<ul style="list-style-type: none"> • Արտանկարում է քառակուսին: • Կարողանում է գրել մի քանի տպատառ մեծատառեր: • Մատնախաղերի ժամանակ կարողանում է կատարել մատների տարբեր շարժումներ: • Նկարում է պարզ, ըմբռնելի նկարներ: • Կարողանում է աշխատել կաշուն ժապավենով և սոսնձել: 	<p>Եռանկյունի:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Տպատառերով պարզորոշ գրում է իր անունը: • Արտանկարում է մեկից տաս թվանշանները: • Ներկում է գծից ներս ընկած հատվածները: • Մատիտը բռնում է մեծահասակին հատուկ ձևով: • Ունի կայուն ձեռնօգտագործում / այսինքն ձախլիկ է կամ աջլիկ/:
<p>Հաղորդակցման հմտություններ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ըմբռնում է պայմանական եղանակով արտահայտված նախադասությունները: • Պատմում է անցյալում կատարված իրադարձությունների մասին: • Հասկանում է, երբ ասում են. «Ե՛կ 	<ul style="list-style-type: none"> • Ըմբռնում է պայմանական եղանակով արտահայտված նախադասությունները: • Պատմում է անցյալում կատարված իրադարձությունների մասին: • Հասկանում է, երբ ասում են. «Ե՛կ ձևացնենք, որ...»: 	<ul style="list-style-type: none"> • Հետևում է երեք տարբեր հրահանգների՝ պահպանելով ճիշտ հերթականությունը: • Հասկանում է համեմատական բառերը /փոքր, ավելի փոքր, ամենափոքր/: • Խաղի ընթացքում ընդունում է տրված խորհուրդները: • Հասկանում է գործողությունների 	<ul style="list-style-type: none"> • Ցուցաբերում է հոգատար վերաբերմունք՝ ակնկալելով դրական արձագանք: • Մասնակցում է մեծ և փոքր խմբերով կազմակերպված խաղերին: • Սկսում է խոսակցությունը, հարցերով դիմում է ծանոթ մեծահասակներին: • Տարբեր շրջապատներում ունի ընկերներ /մանկապարտեզում, բակում, և այլն/:

	<p>ձևացնենք, որ...»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Գիտի կենցաղային շատ առարկաների կիրառական նշանակությունը: 		<p>հաջորդականությունը / նախ պետք է գնանք խանութ, ապա տորթ պատրաստենք, իսկ վաղը այն կուտենք/:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կարող է մատնացույց անել վերև, ներքև, գագաթ, հատակ, միջառարկայական տարածությունները /արանք/: 	
<p>Բանավոր խոսք</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Խոսում օգտագործելով 2-3 բառերից կազմված նախադասություններ: • Կապակցում է բառերը: • Խոսքում զարգացնում է երևակայությունը: • Իր մասին խոսում է՝ օգտագործելով ես կամ ինձ բառերը: • Կարող է անգիր ասել առնվազն մեկ մանկական ոտանավոր կամ երգ երգել: 	<ul style="list-style-type: none"> • Խոսում օգտագործելով 4-5 բառերից կազմված նախադասություններ: • Օգտագործում է անցյալի պարզ ժամանակային ձևերը: • Իր մասին խոսում է՝ օգտագործելով ես կամ ինձ բառերը: • Կարող է անգիր ասել առնվազն մեկ մանկական ոտանավոր կամ երգ երգել: • Խոսքը հասկանալի է անձանոթներին, բայց առկա են որոշ 	<ul style="list-style-type: none"> • Տալիս է ե՞րբ, ինչպե՞ս և ինչո՞ւ տիպի հարցեր: • Նախադասությունները միացնում է իրար: • Մեկ նախադասության մեջ միացնում է պարզ մտքեր /ես սիրում եմ կաթ խմել և շոկոլադե գլազուրով տորթ ուտել/: • Խոսում է պատճառների մասին՝ օգտագործելով որովհետև, այդ պատճառով բառերը: • Կիրառում է անկանոն բայաձևեր և գոյականներ: 	<ul style="list-style-type: none"> • Երեխայի և մեծահասակի ուղղախոսության մեջ տարբերություններն առանձնապես մեծ թիվ չեն կազմում: • Դեռևս կարիք ունի սովորելու ենթակայի-ստորոգյալի համաձայնեցման, ինչպես նաև որոշ բայաձևերի օգտագործման օրինաչափությունները: • Կարողանում է մասնակցել խոսակցությունը: • Հաղորդակցման բավարար հմտություններ է դրսևորում

	<ul style="list-style-type: none"> • Խոսքը հասկանալի է անձանոթներին, բայց առկա են որոշ հնչյունային սխալներ: • Տեղեկություններ ստանալու համար օգտագործում է ի՞նչ, ո՞վ, ինչո՞ւ հարցերը: • Բառապաշարը կարող է հասնել 200 բառի: • Պատասխանում է ո՞վ, ինչո՞ւ, ինչպե՞ս հարցերին: 	<p>հնչյունային սխալներ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Տեղեկություններ ստանալու համար օգտագործում է ի՞նչ, ո՞վ, ինչո՞ւ հարցերը: Պատասխանում է ո՞վ, ինչո՞ւ, ինչպե՞ս հարցերին: 	<ul style="list-style-type: none"> • Որոշում է ծանոթ գոյականների իմաստը: • Դրսևորում է լեզվի գործածմամբ բազմազանություն /ինֆորմացիայի ստացում, հաղորդում, կարծիքների արտահայտում/: 	<p>ընտանիքում, ընկերների և անձանոթների շրջապատում:</p>
<p><i>Ճանաչողական հմտություններ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Անվանում է չորս գույները: • Սեփական նախաձեռնությամբ ըստ չափերի՝ շարում է խաղաղեկորները կամ օղակները: • Ճանաչում և կարողանում է ձևակերպել իրեն անհանգստացնող պրոբլեմը: • Ավարտին է հասցնում 	<ul style="list-style-type: none"> • Անվանում է չորս գույները: • Սեփական նախաձեռնությամբ ըստ չափերի՝ շարում է խաղաղեկորները կամ օղակները: • Ճանաչում և կարողանում է ձևակերպել իրեն անհանգստացնող խնդիրը: • Ավարտին է հասցնում 2-3 քայլից բաղկացած 	<ul style="list-style-type: none"> • Բառապաշարը ավարտելու համար գտնում է հանգավորող բառը /գիրք-միրգ/: • Նկարում է մարդուկ՝ կազմված վեց ճանաչելի մասերից՝ գլուխ, մարմին, ձեռքեր, ոտքեր: Կարող է պատկերված մասերը ցույց տալ սեփական մարմնի վրա: • Կարողանում է նշել չորս հակադիր մտքեր/ 	<ul style="list-style-type: none"> • Բավարար ճշգրտությամբ վերապատմում է նկարագարող գրքի բովանդակությունը: • Անվանում է բոլոր թվանշանները/մեկից-տաս/ և գրեթե բոլոր տառերը: • Հաշվում է իրերի քանակը/մինչև 12/ : • Պատասխանում է մինչև հինգը հասնող թվաբանական գործողությունների կատարման հետ կապված

	<p>2-3 քայլից բաղկացած առաջադրանքը:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Հարցեր է տալիս՝ տեղեկություններ ստանալու համար: Օգտագործում է ինչո՞ւ և ինչպե՞ս հարցերը: Նրա կազմած հարցերը պահանջում են պարզ պատասխաններ: • Հաշվում է մինչև 7-առարկա: • Գիտի իր տարիքը: • Անվանում է մարմնի 6 մասերը, եթե դրանք բնութագրվում են ըստ գործողությունների: • Ջարգանում են առարկաների նշանակության և խմբավորման հասկացությունները (օր.՝ ի վիճակի է ճիշտ տեղադրել տիկնիկի տան կահույքը, նկարները խմբավորել 	<p>առաջադրանքը:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Հարցեր է տալիս՝ տեղեկություններ ստանալու համար: Օգտագործում է ինչո՞ւ և ինչպե՞ս հարցերը: Նրա կազմած հարցերը պահանջում են պարզ պատասխաններ: • Հաշվում է մինչև 7-առարկա: • Գիտի իր տարիքը: • Անվանում է մարմնի 6 մասերը, եթե դրանք բնութագրվում են ըստ գործողությունների: • Ջարգանում են առարկաների նշանակության և խմբավորման հասկացությունները (օր.՝ ի վիճակի է ճիշտ տեղադրել տիկնիկի տան կահույքը, նկարները խմբավորել ըստ տեսակի): • Սկսում հասկանալ ներկան ու անցյալը, 	<p>սառույցը սառն է, կրակը տաք է/:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կանխագուշակում է դեպքի կամ պատմության իրատեսական ավարտը: • Անվանում է որոշ տառեր և թվեր: • Գիտի իր փողոցի և քաղաքի անվանումները: • Ուշադրության կենտրոնացումն ավելի երկարատև է: Սովորում է մեծահասակների լսելով, ինչպես նաև հետազոտության միջոցով: Ուշադրությունը հեշտորեն շեղվում է: • Ժամանակի ըմբռնումը ընդլայնվում է. երեխան կարողանում է խոսել երեկվա կամ նախորդ շաբաթվա, այսօրվա, վաղվա մասին: • Նշում է առարկաների քանակը / 1-5/: • Կարողանում է նշել պատմության երեք 	<p>հարցերին:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Օգտագործում է վերջին, առաջին, բոլոր մեջտեղի մեծ մասը մի քանիսը հասկացությունները: • Կարողում է տասը պարզ բառ: • Ջգալիորեն ընդլայնվում է նրա ուշադրության շրջանակը: Նա սովորում է մեծերի ուսուցման և խաղի ընթացքում: Հետաքրքրված լինելու դեպքում անտեսում է ուշադրությունը շեղող գործոնները: • Ժամանակային հասկացությունները հանգում են անցյալի և ապառնիի ըմբռնմանը / օրինակ՝ նոր տարին գալու է երկու շաբաթից/: • Կարող է ասել, թե ինչով են նման և ինչով են տարբեր առարկաները: • Հաղթահարում է տաս կամ ավելի փոխկապակցված կտորից բաղկացած գլուխկոտրուկներ:
--	--	---	--	---

	<p>ըստ տեսակի):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կարողանում է տեսակավորել ու խմբավորել առարկաները՝ ըստ որևէ հատկության (գույնի, ձևի, չափի): 	<p>օրինակ՝ «Երեկ գնացել էինք այգի: Այսօր հյուր ենք գնում»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կարողանում է տեսակավորել ու խմբավորել առարկաները՝ ըստ որևէ հատկության (գույնի, ձևի, չափի): 	<p>հիմնական փաստերը:</p>	
<p>Մեփական անձի մասին հոգայու հմտություններ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Օգնում է, երբ իրեն հազցնում են շորերը: • Փոքր սափորից ջուր է լցնում: • Ինքնուրույն լվանում է ձեռքերը: • Ինքնուրույն ուտում է՝ օգտվելով գդալից, պատառաքաղից և բաժակից: • Ինքնուրույն հանում է կոշիկները: • Ինքնուրույն մաքրում է թափված հեղուկը: • Ինքնուրույն հավաքում է խաղալիքները: 	<ul style="list-style-type: none"> • Կոճկում և արձակում է իր հագուստի կոճակները: • Փոքր սափորից ջուր է լցնում: • Ինքնուրույն լվանում է ձեռքերը: • Ինքնուրույն օգտվում է գուգարանից: • Ինքնուրույն ուտում է՝ օգտվելով գդալից, պատառաքաղից և բաժակից: • Ինքնուրույն հագնում է կոշիկները: • Ինքնուրույն մաքրում է թափված հեղուկը: • Կարողանում է ինքնուրույն ջուր խմել 	<ul style="list-style-type: none"> • Դանակով կտրում և բաժանում է իրարից փափուկ կերակրատեսակները: • Կապում է կոշիկների քուղերը: Ինքնուրույն հագնվում է: • Մեկ հիշեցումից հետո մաքրում է քիթը: • Մեծահասակի ուղղորդմամբ խոզանակով մաքրում է ատամները: • Ինքնուրույն բերում, տեղն է դնում իր օգտագործած առարկաներն ու նյութերը: 	<ul style="list-style-type: none"> • Հագնվում է առանց օգնության: • Կապում է կոշիկների քուղերը: • Ինքնուրույն մաքրում է ատամները: • Կարողանում է զգուշորեն հատել փողոցը: • Շիլան կամ բրդուճը ուտում է ինքնուրույն: • Ինքն է սանրում իր մազերը:

		<p>ծորակից:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ինքնուրույն հավաքում է խաղալիքները կամ նյութերը: 		
<p>Մոցիալական հմտություններ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Նախաձեռնում է մտերմիկ փոխազդեցություն ուրիշ երեխայի կամ մեծահասակի հետ: • Հաճախ ագրեսիվ վարք և զգացմունքներ է ցուցաբերում: • Իր խաղալիքներից, նյութերից կամ ուտելիքից բաժին է հանում նաև ուրիշ երեխաներին: • Կարող է սպասել իր ցանկության իրականացմանը կամ հետաձգել այն 3 րոպեով: • Հետևողականորեն ենթարկվում է տան սահմանված 2-3 նորմի(կոշիկները դնել որոշակի 	<ul style="list-style-type: none"> • Նախաձեռնում է մտերմիկ փոխազդեցություն ուրիշ երեխայի կամ մեծահասակի հետ: • Իր խաղալիքներից, նյութերից կամ ուտելիքից բաժին է հանում նաև ուրիշ երեխաներին: • Սկսում է դերային խաղը՝ լիովին պատկերացնելով դեկորացիաները (օրինակ՝ ճանապարհորդելը, տուն-տունիկ խաղալը, կենդանիներ ձևանալը): • Ուրիշին պատկանող խաղալիքը կամ իրը վերցնելուց առաջ թույլտվություն է խնդրում: • 10-15 րոպե մասնակցում է փոքր խմբային 	<ul style="list-style-type: none"> • Խաղում է սեղանի պարզ խաղեր: • Դերային խաղն ավելի մոտ է իրականությանը, ուշադրություն է դարձնում մանրամասներին, ժամանակին և տարածությանը: • Օգտագործելով փոխարինելու, համոզելու կամ բանակցելու ունակությունները՝ ի վիճակի է լուծել խաղընկերների հետ առաջացող պրոբլեմները: • Նշում է ընկերոջ այս կամ այն տրամադրության պատճառը: • Հետևողականորեն փորձում է հաղթահարել 	<ul style="list-style-type: none"> • Ինքնուրույն ընկերանում է մյուս երեխաների հետ: • Տարբեր իրավիճակներում ձգտում է լուծել դժվար խնդիրներ: • Մասնակցում է մրցութային խաղերին: • Մյուս երեխաների հետ ընդգրկվում է խմբային որոշումներ, դերերի բաշխում, արդարության պահանջող խաղերում: • Գովում, սատարում կամ քաջալերում է մեկ այլ երեխայի: • Կարծիք է հայտնում սեփական ինքնատիպության և ունակությունների մասին: • Քսան րոպե կարող է ինքնուրույն զբաղվել որևէ գործով:

	<p>տեղում, խաղալուց հետո խաղալիքները դնել իրենց տեղում և այլն) :</p>	<p>գործունեությանը:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կարող է սպասել իր ցանկության իրականացմանը կամ հետաձգել այն 5 րոպեով: • Հետևողականորեն ենթարկվում է տան սահմանված 2-3 նորմի(կոշիկները դնել որոշակի տեղում, խաղալուց հետո խաղալիքները դնել իրենց տեղում և այլն) : 	<p>իր մակարդակին համապատասխանող խնդիրները:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Զգուշությամբ է վերաբերվում ուրիշներին պատկանող իրերին: • Մեկ դիտողությունից հետո դադարեցնում է իր ոչ պատշաճ գործելակերպը: 	
--	--	--	---	--

Ներկայացում 2



«Մովորենք խաղալ, որ կարողանանք զարգացնել» ծրագիր

*Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝
դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու
կարողությունները զարգացնող դասընթաց*

Այս ծրագիրն անցկացվում է Ամերիկայի ժողովրդի աջակցությամբ՝ ԱՄՆ Միջազգային զարգացման գործակալության միջոցով, «ՀԿ Դեպո - Հասարակական կազմակերպությունների զարգացման ծրագրի» շրջանակում: Ստեղծված նյութերի բովանդակությունը կամ արտահայտված տեսակետները միմյանց Մանկական զարգացման հիմնադրամի և Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամի նն և պարտադիր չէ, որ արտահայտեն ԱՄՆ ՄԶԳ կամ ԱՄՆ կառավարության տեսակետները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 5. ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ԽՆԴԻՐՆԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Վաղ մանկական աուտիզմ

Վաղ մանկական աուտիզմը դիտվում է որպես զարգացման ընդհանուր խանգարում, որը դրսևորվում է մինչև 3 տարեկանը: Որպես զարգացման ընդհանուր խանգարում՝ այն ենթադրում է փոփոխություններ հոգեկանի բոլոր ոլորտներում՝ պահանջմունքային, ճանաչողական, հուզական և վարքային: Աուտիզմ ունեցող երեխան ունի սոցիալական ադապտացիայի և միջանձնային հարաբերություններ ձևավորելու դժվարություններ: Այս երեխաները շրջապատող միջավայրը ընկալում են որակապես այլ ձևով, նրանք ապրում են այլ աշխարհում, որտեղ ամեն ինչ անփոփոխ է և փակ բոլորի համար: Այն, ինչ գտնվում է այդ աշխարհից դուրս, նրանց մոտ առաջացնում է անհաղթահարելի վախ և մերժում: Կախված արտահայտման ձևերից՝ երեխայի մոտ կարող է վառ արտահայտվել հետևյալ ախտանշանները.

- Տեսողական կոնտակտի հաստատման դժվարություններ,
- Դիմախաղով, ժեստով, հնչերանգով հաղորդակցվելու և համագործակցելու դժվարություններ,
- Հուզական վիճակներն արտահայտելու և ուրիշների հուզական վիճակն ընկալելու դժվարություններ,
- Հուզական կապեր ստեղծելու դժվարություններ,
- Հասակակիցների հետ հարաբերվելու դժվարություններ,
- Վարքի կրկնողություն՝ ստերիոտիպություն,
- Անընդհատ նույնականությունը պահպանելու /իրավիճակի, կյանքի ճանապարհի և այլն/անհանգիստ վիճակ,
- Միօրինակ խոսքային և շարժողական գործողությունների՝ ճոճ, ձեռքերի թափահարումներ, ցատկեր, միանման հնչյունախմբեր, վանկերի, բառերի կրկնություններ,
- Միևնույն առարկաների հանդեպ հետաքրքրություն և դրանց հետ կատարվող մանիպուլացիաների միօրինակություն՝ թափահարել, պտտել, պատռել, ծծել և այլն,
- Ստերիոտիպային հետաքրքրություններ՝ խաղ, նկարչություն, գրույց,
- Ագրեսիա, ինքնաագրեսիա, ինքնավնասող վարքագիծ,
- Մենդի հարցում ընտրողական վերաբերմունք,
- Խոսքի թերզարգացում կամ խոսքի զարգացման խանգարում, որը կարող է արտահայտվել հետևյալ կերպ՝ խոսքի բացակայություն կամ մուտիզմ, ձևավորված խոսք, որը չի կիրառում հաղորդակցման նպատակով, էխոլալիաներ, դերանունների կիրառման դժվարություններ, հատկապես առաջին դեմքի, խոսքի շտամպային բնույթ, երբեմն նույնիսկ զարգացած խոսքի դեպքում, խոսքի արտասովոր տեմպ, ռիթմ, մեղեդայնություն, առոգանություն, հարալեզվական միջոցներ /ժեստեր, դիմախաղ/ կիրառելու անկարողություն

ՎՄՍ ունեցող երեխաների հետ կիրառվող մեթոդներն են՝

- Աֆոտերը
- Վարքի դրսևորման վերլուծությունը՝ ABA-ն
- TEECH-ը
- Թումաթիսի մեթոդը
- MAKATON մեթոդիկան

ՎՄՍ ունեցող երեխաների հետ կիրառվում են մի շարք թերապիաներ՝ խաղաթերապիա, հոլդինգ թերապիա, զութերապիա, արտթերապիա, զգայական, սոցիալական և բժշկական թերապիաներ:

Մտավոր հետամնացություն

Մտավոր հետամնացություն առաջանում է գլխուղեղի օրգանական վնասվածքի պատճառով, որի դեպքում դիտվում է ճանաչողական գործունեության կայուն խանգարում:

Մտավոր հետամնացության գնահատման չափորոշիչները հետևյալն են.

1. Գլխուղեղի կենսաբանական թերզարգացումը, ինչը որոշվում է հոգեկան զարգացման սոմատիկական և ներոլոգիական առանձնահատկություններով:
2. Հոգեկան գործունեության /հատկապես մտածողության/ կայուն խանգարումը և անձի թեր զարգացումը:
3. Դրական, տարբեր աստիճանների հոգեկան զարգացման հապաղումը:

Մտավոր հետամնացության ծանրության աստիճանները

Մտավոր հետամնացության ծանրության աստիճան	Մտավոր կամ ինտելեկտի գործակից (IQ)	Կոդ (ICD-10) ¹	Հիվանդ չափահասի ինտելեկտուալ տարիք
Թեթև	IQ = 50-69	F 70	9-12 (16) տարեկան
Չափավոր	IQ = 35-49	F 71	6-9 տարեկան
Ծանր	IQ = 20-34	F 72	3-6 տարեկան
Խորը	IQ ≤ 20	F 73	< 3 տարեկան
Առանց դասակարգման /այլ չճշտված/	IQ ?	F 78, F 79	-

Մտավոր հետամնացություն ունեցող նախադպրոցական (ն/դ) տարիքի երեխաների մտավոր դաստիարակության շտկողադաստիարակչական աշխատանքներն ուղղված

են զարգացնելու նրանց ուշադրությունը և հիշողությունը, ձևավորելու ընկալումը և խոսքը, ինչպես նաև դաստիարակելու անձնային որոշակի որակները: Այս աշխատանքները պետք է իրականացվի ամեն օր՝ շրջապատի հետ ծանոթացման ժամանակ, մանկական գործունեության բոլոր ձևերի գործընթացում և հատուկ պարապմունքների ժամանակ (խոսքի զարգացում, տարրական մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորում, խոսքի ուսուցում, ինքնասպասարկում և այլն): Անհրաժեշտ է ուսուցման հենց սկզբից անցկացնել պարապմունքներ (խաղեր և վարժություններ), որոնք կնպաստեն ուշադրության և հիշողության զարգացմանը: Տեսողական հիշողության զարգացման համար կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը (առարկաների տեղափոխությունը տարածության մեջ): Առարկաների փոփոխությունը, տեղափոխությունը պետք է դանդաղ անել, որպեսզի երեխաները հետևեն շարժումներին: Ն/դ տարիքում ճանաչողական գործունեության հիմքը հանդիսանում է զգացմունքային ճանաչումը՝ ընկալումը և դիդակտիկ մտածողությունը: Մտավոր հետամնացություն ունեցող երեխաներին բնորոշ է ընկալման զարգացման թերզարգացումը, որը նրանց մոտ ավելի ուշ է ձևավորվում: Այդ պատճառով որքան հնարավոր է շուտ պետք է ձևավորել երեխայի ընկալման զարգացումը, որը ընթանում է շատ դանդաղ: Դրանից ելնելով երկրորդ խնդիրը երեխայի ընկալման տեմպի արագացումն է: Երրորդ խնդիրը զարգացման խանգարման հաղթահարումն է՝ մի դեպքում՝ շտկումն է, մյուս դեպքում՝ փոխհատուցումը: Որպեսզի երեխաների ընկալումը և պատկերացումը հաջող զարգանա, անհրաժեշտ է օգտագործել հատուկ մեթոդիկա: Առաջին հերթին պետք է համադրել ուսուցման խոսքային և դիդակտիկ մեթոդները: Ուսուցման սկզբում չի կարելի կիրառել առանձին խոսքային հրահանգներ, քանի որ նրանք շատ բառերի իմաստը դեռ չեն հասկանում՝ հատկապես որակ, հատկություն և առարկաների հարաբերություններ նշանակող բառերը: Հաճախ չեն հասկանում բառակապակցությունները, մոռանում են հրահանգները, «կորցնում են» դրանք առաջադրանքը կատարելու ժամանակ: Խոսքային մեթոդներն անհրաժեշտ է համադրել պրակտիկ և դիդակտիկ մեթոդների հետ: Բայց նաև դիդակտիկ մեթոդներն անհրաժեշտ է ճիշտ ընտրել: Ընկալման զարգացման աշխատանքների ժամանակ անհրաժեշտ է օգտագործել նմուշ (գործողություն, ընտրություն նմուշով), ընդօրինակում, ժեստային հրահանգ, մեծահասակի և երեխայի համատեղ գործունեություն: Ուսուցման սկզբում ընկալման և պատկերացման զարգացման պարապմունքները պետք է անցկացվեն ոչ միայն խաղային ձևով, այլ խաղային մեթոդով: Ընկալումն իր մեջ ներառում է հետազոտման գործընթաց և հետազոտման արդյունքի համադրում, ընդունված նմուշների հետ: Նմուշները հնարավորություն են տալիս ճանաչել բոլոր առարկաները, հատկությունները՝ ձևերը, գույնը, մեծությունը և այլն: Առաջին հերթին պետք է երեխաներին սովորեցնել տարբերել և ընկալել

Մանկական ուղեղային կաթվածը (ՄՈՒԿ)

Մանկական ուղեղային կաթվածի ժամանակ խանգարվում է մարմնի մկանների վերահսկողությունը: Այն ի հայտ է գալիս կյանքի առաջին տարիներին: Մանկական ուղեղային կաթվածը ոչ թե մկանի կամ նյարդի հիվանդություն է, այլ ուղեղի անկարողությունն է ճիշտ վերահսկելու և կառավարելու, այլ կերպ ասած՝ ճիշտ շարժումներ կատարելու անկարողությունն է:

ՄՈՒԿ ունեցող երեխաներն ի վիճակի չեն խոսել, ուտել կամ քայլել այնպես, ինչպես մյուս երեխաները: Նրանք ունենում են դժվարություններ փոքր շարժումների, ինչպես, օրինակ՝ գրել կամ մկրատով կտրել, դժվարանում են պահպանել հավասարակշռությունը կամ քայլել, չեն կարողանում կառավարել ձեռքերի ոչ կամային շարժումները կամ թքարտադրությունը: ՄՈՒԿ-ի ծանրության աստիճանը տարբեր է յուրաքանչյուր երեխայի համար: Որոշ երեխաներ ունենում են շատ թեթև խնդիրներ, մինչդեռ մյուսները կարող են ունենալ բավական ծանր բարդություններ և երկրորդական բժշկական խանգարումներ, այն է՝ ցնցումներ կամ մտավոր զարգացման հետամնացություն: ՄՈՒԿ-ն առաջանում է գլխուղեղի վնասվածքի պատճառով, որը կարող է տեղի ունենալ հղիության ընթացքում կամ ծնվելուց անմիջապես հետո: Շատ դեպքերում, ոչ ոք չի կարող նշել ուղեղի վնասման իրական պատճառները կամ թե ի՞նչ պետք է անել այն կանխելու համար: Ուղեղի վնասման կարող են հանգեցնել վաղաժամ ծննդաբերությունը, պտղի ցածր քաշը և դժվար ծննդաբերությունը: ՄՈՒԿ-ի ժամանակ առկա է հոգեկան դիզոնոտոգենեզի յուրահատուկ ձև: Առկա է դեֆիցիտային զարգացում, այսինքն՝ առկա է մեկ կամ մի քանի անալիզատորների համակարգերի խանգարումներ: Առաջնային արատն իր հետևից բերում է մի շարք երկրորդային արատներ, որոնք անմիջապես կապված են առաջնային արատի ֆունկցիայի հետ, ինչպես նաև առաջ են բերում միջնորդավորված խանգարումներ: Առաջնային հոգեկան ֆունկցիայի խանգարումներն առաջ են բերում ողջ հոգեկանի զարգացման դանդաղում: Առաջանում են շարժողական, սենսորային, կոգնիտիվ, սոցիալական դեպրիվացիաներ, ինչպես նաև հուզականային ոլորտի խանգարումներ: Զարգացման հնարավորություններն այս դեպքում երեխայի մոտ կախված են հենաշարժողական համակարգի խանգարումների ծանրությունից: Այնուամենայնիվ, վճռական նշանակություն ունի ինտելեկտուալ ոլորտի պահպանվածությունը: Երեխայի օպտիմալ զարգացումը հնարավոր է միայն ճիշտ և հետևողական ուսուցման, շտկողազարգացնող աշխատանքի պայմաններում: Այս երեխաների մոտ դեֆիցիտային դիզոնոտոգենեզն առաջացնում է հոգեկան, շարժողական և խոսքային զարգացման խանգարումներ: ՄՈՒԿ-ի ժամանակ մտավոր խանգարումների դիապագոնը չափազանց մեծ է՝ հոգեկան զարգացման նորմալ մակարդակից մինչև մտավոր հետամնացության տարբեր աստիճաններ: ՄՈՒԿ-ով երեխաների համար հոգեկան թերզարգացմանը զուգընթաց բնորոշ է գլխուղեղային համակարգերի վաղաժամկետ ախտահարում և դրանց տոնալ թերզարգացում: Մտավոր ֆունկցիաների թերզարգացումն ուղեկցվում է սենսոր-պերցեպտիվ ֆունկցիաների խանգարումներով, ինչն արտահայտվում է ընկալման կայունության և առարկայնության խանգարմամբ, առարկաների ճանաչման դանդաղ տեմպով, սենսորային կամ զգայական ազդակների ընդհանրացման դժվարություններով: Մուկ-ով երեխաների ընկալումն էապես տարբերվում է բնականոն զարգացում ունեցող երեխաների ընկալումից, անգամ առկա է տարիքային նորմատիվներից քանակական հապաղում, իսկ որակական տարբերությունն ակնհայտորեն իր հետքն է թողնում ողջ հոգեկան կերտվածքի վրա: Տեսողական և լսողական ընկալման կողմնորոշումը շատ ուժեղ վնասված է: Ամենաառաջինը՝ այդ երևույթը կարող է սկսվել զգայության մակարդակում և ազդեցություն թողնել ավելի բարձր ըմբռնման ժամանակ: ՄՈՒԿ ունեցող երեխաները դժվարությամբ են կարողանում շարժել գլուխը, իսկ որոշ երեխաների մոտ կողմնորոշիչ ռեակցիաների փոխարեն սկսում են

դրսևորվել պաշտպանական ռեակցիաներ՝ լաց, վախ, տարբեր պաշտպանական պաթոլոգիկ շարժումներ:

Զգայական ֆունկցիաների խանգարումներից են՝ տեսողության, լսողության, հոտառության, շոշափելիքի, վեստիբուլյար ֆունկցիաների, հպման, ցավային, ջերմային ու այլ տեսակի զգացողությունների խանգարումներ և ցավային համախտանիշ: ՄՈՒԿ-ով երեխաների իմացական պրոցեսների խանգարումները բավականին բարդ են: Ընկալման թերզարգացման մեջ մեծ դեր են խաղում ոչ միայն շարժողական կինեսթետիկ համակարգի խանգարումները, այլև զգայական, մտավոր և խոսքային արատները: ՄՈՒԿ-ով երեխաների մոտ մեծ դժվարություններ են դիտվում տարածական վերլուծության և համադրության առումով մարմնի սխեմայի խանգարումները, տարածական հարաբերությունները, բառերով ձևակերպելու դժվարություններ: Առանց հատուկ ուսուցման ՄՈՒԿ-ով երեխաներն առարկայի ձևի և մեծության հատկանիշները չեն կարողանում յուրացնել:

ՄՈՒԿ-ով շատ երեխաների մոտ կարող է խանգարված լինել տակտիլային զգացողությունը: Մատների ծայրերով առարկայի շոշափումից ինֆորմացիայի ստացումը կարող է լինել շատ ոչ հստակ, և դա կարելի է համեմատել այն երևույթի հետ, երբ մենք հաստ ձեռնոցով փորձում են զգալ առարկաները: Տակտիլային ընկալման անլիարժեքությունն էապես դժվարացնում է գրելու հմտության յուրացումը, այդ իսկ պատճառով հաճախ անհրաժեշտ է լինում այս երեխաների մոտ տակտիլ զգայարանների զարգացման համար անցկացնել հատուկ խաղվարժություններ: ՄՈՒԿ-ի ժամանակ շարժողական խանգարումների առանձնահատկությունները ոչ միայն այս կամ այն շարժումը կատարելու դժվարությունները կամ անհնար լինելն է, այլև այդ շարժումներն զգալու թուլությունը, ինչի պատճառով երեխայի մոտ չեն ձևավորվում շարժումների մասին ճիշտ մտապատկերներ: Սեփական շարժումների թույլ զգացողությունը և առարկաների հետ գործողությունների դժվարությունները պատճառ են դառնում ակտիվ շոշափողական անլիարժեքության համար, որն օգտագործում են առարկաները ճանաչելիս:

ՄՈՒԿ-ի ժամանակ շարժողական ֆունկցիայի թերզարգացումը կամ թուլությունն անդրադառնում է լսողական անալիզատորի գործունեության վրա: Այսպես, կարող են լինել լսողության խանգարումներ կամ իջեցում, ինչը հաճախ լինում է հիպերկինեզների ժամանակ: Հետագայում այս երեխաների մոտ դժվարություններ են առաջանում գրել-կարդալ սովորելիս: Որոշ երեխաների բնորոշ է ֆոնեմատիկ լսողության անլիարժեքությունը. նրանք չեն կարողանում տարբերել նման հնչողությամբ ձայները և ձայնակապակցությունները: Օրինակ՝ կարող են միատիպ ընկալել այնպիսի բառեր, ինչպիսիք են դաս-տաս, դուռ-տուր և այլն: Որոշ դեպքերում երբ լսողությունն իջած է, կարող են լինել անլիարժեքություններ նաև լսողական ընկալման և լսողական հիշողության առումով: Ցանկացած լսողական խանգարում բերում է խոսքի զարգացման հապաղման, իսկ ծանր դեպքերում՝ թերզարգացման:

Սովորաբար ծնվելիս երեխայի մոտ նկատվում են աչքերի չհամաձայնեցված շարժում, բայց երրորդ շաբաթվա վերջում առողջ մանկիկի մոտ արդեն ձևավորվում է 2 աչքերի համաձայնեցված շարժում և կարողանում է առարկային նայելիս համաձայնեցնել աչքերի առանցքները: Աստիճանաբար երեխաները սկսում են հետևել շարժվող առարկաներին: ՄՈՒԿ-ով երեխաների տեսողական ընկալումը կարող է խանգարված լինել աչքի օրգանների, շարժողական վնասվածքների,

հայացքի կենտրոնացման դժվարություններ, տեսադաշտի և տեսողական սրության վատացման պատճառով:

Խոսքի խանգարումներ

Ըստ կլինիկամանկավարժական դասակարգման՝ առանձնացվում են խոսքի խանգարումների 2 խումբ՝ բանավոր խոսքի խանգարումներ և գրավոր խոսքի խանգարումներ:

Բանավոր խոսքի խանգարումներն իրենց հերթին լինում են արտաքին ձևավորման խանգարումներ և ներքին ձևավորման խանգարումներ:

Արտաքին ձևավորման խանգարումները հետևյալն են.

1. Դիսֆոնիա (աֆոնիա) - ձայնառաջացման խանգարում կամ բացակայություն՝ պայմանավորված ձայնային ապարատի պաթոլոգիկ փոփոխություններով:
2. Բրադիլալիա - խոսքի տեմպի և ռիթմի պաթոլոգիկ դանդաղեցում:
3. Տախիլալիա - խոսքի տեմպի և ռիթմի պաթոլոգիկ արագացում:
4. Կակազություն - խոսքի տեմպի և ռիթմի խանգարում՝ պայմանավորված խոսքային ապարատի ծայրամասային բաժնի ջղաձգումներով:
5. Դիսլալիա - մայրենի լեզվին բնորոշ հնչարտաբերման խանգարում է կենսաբանական լսողության և խոսքային ապարատի պահպանված նյարդավորման պայմաններում:
6. Ռինոլալիա կամ ռնգախոսություն - ձայնի տեմպի և հնչարտաբերման խանգարում՝ պայմանավորված խոսքային ապարատի ծայրամասային բաժնի անատոմոֆիզիոլոգիական փոփոխություններով:
7. Դիզարտրիա (անարտրիա) - հոդաբաշխ խոսքի խանգարում՝ պայմանավորված խոսքային ապարատի անբավարար նյարդավորմամբ:

Ներքին ձևավորման խանգարումները հետևյալն են.

1. Ալալիա-խոսքի թերզարգացումը կամ բացակայությունը՝ պայմանավորված ներարգանդային զարգացման կամ երեխայի զարգացման վաղ շրջանում գլխուղեղի խոսքային գոտիների օրգանական ախտահարմամբ:
2. Աֆազիա-խոսքի լրիվ կամ մասնակի կորուստ՝ պայմանավորված գլխուղեղի լոկալ ախտահարմամբ:

Գրավոր խոսքի խանգարումներին են դասվում.

1. Դիսլեքսիան (ալեքսիան), որը կարդալու գործընթացի մասնակի խանգարում է՝ պայմանավորված կարդալու գործընթացին մասնակից բարձրագույն հոգեկան ֆունկցիաների մինիմալ դիսֆունկցիայով:
2. Դիսգրաֆիան (ագրաֆիան), որը գրելու գործընթացի մասնակի խանգարում է՝ պայմանավորված գրելու գործընթացին մասնակից բարձրագույն հոգեկան ֆունկցիաների մինիմալ դիսֆունկցիայով: Տարբերում են նաև դիսկալկուլիա (ակալկուլիա), որը հաշվողական կարողությունների մասնակի յուրահատուկ խանգարում է:
3. Խոսքի ընդհանուր թերզարգացում, որի ժամանակ տուժած են խոսքային համակարգի ընդհանուր բաղադրիչները՝ խոսքի հնչյունային կողմը, բառապաշարը,

քերականական կողմը: Այս դեպքում պահպանված է լինում ֆիզիկական լսողությունը և ինտելեկտը:

Ըստ խոսքի ձևավորման ախտահարման աստիճանի՝ առանձնացնում են ԽԸԹ-ի երեք մակարդակ: ԽԸԹ-ի առաջին մակարդակում երեխայի մոտ առկա է կամ խոսքային հաղորդակցման միջոցների բացակայություն, կամ կիրառում է հաղորդակցման հարալեզվական ձևեր, կամ արտաբերում է առանձին հնչյուններ և հնչյունախմբեր, ձայնարկումներ, առկա են որոշ թոթովանքային և ճիշտ արտաբերվող բառեր, որոնք հաճախ ուղեկցվում են ժեստերով և միմիկայով: ԽԸԹ-ի երկրորդ մակարդակը բնութագրվում է համեմատաբար ավելի ծավալուն խոսքային միջոցների կիրառումով: Երեխան օգտագործում է բայեր, անձնական դերանուններ, գոյականներ, սակայն օգտագործվող բնութագրվում են ոչ ճիշտ իմաստով և հնչունային ձևավորումով: Այս մակարդակում թեև հարստացել է բառապաշարը, միննույն է դարձյալ կատարվում են բառի փոխարինումներ: ԽԸԹ-ի երրորդ մակարդակում խոսքը դառնում է ավելի ծավալուն, բացակայում են կոպիտ բառաքերականական խանգարումները, հարստանում է երեխայի ակտիվ բառապաշարը, կիրառում է ծավալուն նախադասություններ, սակայն առկա է ագրամատիզմներ, հնչունավանկային աղավաղումներ և հնչարտաբերական խանգարումներ: Երեխաները ԽԸԹ-ի երրորդ մակարդակում օգտվելով կապակցված խոսքից՝ դժվարանում են, երբ օգտագործում են պատճառահետևանքային կապով, տարածական իմաստով նախադասություններ:

Մասնագիտական աշխատանքները սկսելիս պետք է հաշվի առնել հետևյալ սկզբունքները.

- Հնարավորինս շուտ սկսել մասնագիտական աշխատանքը:
- Երեխայի համար ստեղծել բարենպաստ պայմաններ. առաջին հերթին բացառել սոցիալական միջավայրից եկող բացասական ազդակները, հաճախ երեխային մոտ գտնվող մարդը երեխային վերաբերվում է ոչ ճիշտ՝ նրա ներկայությամբ քննարկում են խնդիրը, անհաջող կատակում են երեխայի խնդրի շուրջ, երեխայի չհասկանալով կարող են ձեռքը թափահարեն ու հեռանան, որի արդյունքում երեխան սկսում է գիտակցել իր խնդիրը և աստիճանաբար առանձնանում է արտաքին աշխարհից:
- Ապահովել խոսող երեխաների միջավայրով՝ անխոս երեխայի տարիքից ավելի ցածր ցենզով:
- Պետք է հաշվի առնել օնտոգենետիկական սկզբունքը/թոթովանք, բառ, բառակապակցություն և այլն/:
- Միաժամանակ հարստացնել երեխայի բառապաշարը, հնչյունային արտաբերությունը, ձևավորել քերականական համակարգը, ձևավորել կապակցված խոսքը:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 6. ԽԱՂԵՐԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Խաղերի տեսակները բազմազան են, և որպեսզի հասկանանք այդ տեսակների առանձնահատկությունը, նշանակությունը և կարևորությունն ընդհանրապես, ինչպես և մասնագիտական համատեքստում, հարկավոր է անդրադառնալ թերապևտիկ նպատակներով խաղի ծագման և օգտագործման պատճառներին՝ պատմության ընթացքում: 20-րդ դարի առաջին կեսին, երբ մշակվեց հոգեվերլուծության տեսությունը, հենց հոգեվերլուծողների կողմից խաղն առաջին անգամ սկսվեց կիրառվել թերապևտիկ նպատակներով: Նրանք առաջինն էին, որ խոսեցին խաղի՝ որպես երեխայի առողջ զարգացումն ապահովող գործիքի մասին:

Ֆրոյդը գտնում էր, որ խաղը հանդես է գալիս որպես երեխայի հետ հուզական շփում հաստատելու կարևորագույն գործոն և ծառայում է իբրև երեխայի ազատ ինքնարտահայտման միջոց: Համաձայն Ֆրոյդի տեսության՝ խաղը մարդուն բնորոշ գործունեություն է՝ պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Կ. Յունզի մեմուարներում նույնպես խոսվում է խաղի կարևորության մասին՝ ներքին կոնֆլիկտների լուծման, լիցքաթափման տեսանկյունից: Նրա հուշերում ներկայացված է այն իր համար ծանր ժամանակաշրջանը, երբ նա փորձում էր հաղթահարել ներքին կոնֆլիկտները, որոնք ծագել էին իր և իր մոտ գործընկերոջ՝ Ֆրոյդի միջև տեղի ունեցած մասնագիտական բախման և բաժանման հետևանքով: Նա գրում է, որ այդ ժամանակ հանկարծ կարիք զգաց ինչ-որ պարզ զբաղմունքի, որպեսզի մեկուսանա, ինքն իր հետ մնալով՝ ի մի բերի բոբբոքվող հույզերն ու իրեն կաշկանդող մտքերը: Եվ առաջինն ինչ ծագեց նրա մտքում, դա նրա հուշերն ու հաճելի զգացողություններն էին՝ կապված մանկության տարիների սիրելի խաղի հետ, երբ նա կլանված, երկար ժամերով խաղում էր խորանարդներով, կառուցում ամրոցներ դրանցով, ավելացնում շերտ և այլ նյութեր՝ շինությունն ավարտին հասցնելու համար: Հետագայում կառուցման նյութը դարձան քարերը, ցեխի շաղախը կամ ավազը: Ավելի ուշ այս միջոցը հիմք հանդիսացավ ավագախաղի ներմուծմանը մասնագիտական դաշտ և մինչ օրս ակտիվ կիրառվում է խաղաթերապիայի մասնագետների կողմից:

Մասնագիտական առումով խաղը որպես թերապևտիկ գործիք պատմության մեջ առաջին անգամ սկսվեց կիրառվել մանկական հոգեվերլուծության մեջ Մ. Կլայնի և Ա. Ֆրոյդի կողմից: Քանի որ այս մասնագետներին բավարար չէին այն հոգեվերլուծական միջոցները, գործիքները, որոնք կիրառվում էին մեծահասակների հետ աշխատանքի ընթացքում, առաջացավ անհրաժեշտություն խաղն օգտագործել որպես գործիք (երեխայի հետ հուզական կապ հաստատելու, նրա հետ երկխոսության մեջ մտնելու միջոց)՝ երեխաների հետ հոգեթերապևտիկ աշխատանքն հնարավոր դարձնելու համար: Մ. Կլայնը գտնում էր, որ այն թույլ է տալիս ուսումնասիրել, դիտարկել երեխայի խնդիրներն՝ ազատ խաղի պրոցեսում, որտեղ նա կաշկանդված չէ մեծահասակի կողմից՝ թելադրանքով, արգելքներով կամ ճնշմամբ: Որտեղ երեխան կարող է ազատ արտահայտել ներքին կոնֆլիկտները, վախերը, անգիտակցական բոլոր մղումներն ու պոռթկումները: Առանց անգիտակցականից վեր հանված այս նյութի, որն ընձեռում է խաղը, հնարավոր չէր թերապևտիկ աշխատանքի ընթացքը: Սրանից ելնելով՝ հետագայում ծագեցին խաղային թերապիայի նոր տեսություններ,

որոնք ուղղված էին երեխայի հոգեկան և ֆիզիկական զարգացման տարբեր բնագավառներին: Այսպիսով՝ խաղը երեխային զարգացնում է համակողմանի՝ հոգեֆիզիկական փոխազդեցության տեսանկյունից: Նախադպրոցականի խաղային գործունեության միջոցով իրականացվում են հետևյալ հիմնական խնդիրները.

- **Զգայական (սենսոր) խաղերը** նպաստում են զգայական համակարգի զարգացմանը (գույնի, ձայնի, ձևի, որակի, ծավալի մեծության ընկալմանը), որն էական նշանակություն ունի նախադպրոցական տարիքի համար, երբ երեխան դեռ չի գիտակցում շրջակա օբյեկտների տարբերիչ հատկությունները, տեսողական, լսողական, շոշափելի ողջ զգայական համակարգի շնորհիվ ուսումնասիրելով և համեմատելով նրանց որակները՝ բնորոշում է դրանք բառերով, որը նպաստում է նաև խոսքի զարգացմանը: Այս ամենի շնորհիվ ձևավորվում են զգայական էտալոններ, որոնք հիմք են հանդիսանում շրջակա միջավայրի և իրականության ընկալման համար:
- **Դիդակտիկ խաղերը** նպաստում են ճանաչողական պրոցեսների զարգացմանը (ընկալում, երևակայություն, հիշողություն, մտածողություն, ուշադրություն):
- **Ֆիզիկական-շարժողական խաղերն** ուղղված են շարժողական ապարատի զարգացմանը, ֆիզիկական առողջության, շարժողական կենսաբանական կարիքների բարելավմանը՝ նպաստելով ընդհանուր մոտորիկայի, կողմնորոշման, ճկունության զարգացման առաջընթացին:
- **Դերային-սյուժետային խաղերի** շնորհիվ երեխան զարգացնում է իր շփման, սոցիալական հմտությունները: Դրանք նպաստում են վարքային բացասական դրսևորումների կարգավորմանը, հարաբերությունների ստեղծման, հմտությունների զարգացմանը և հասարակության մեջ ինտեգրվելու կարողություններ ձեռք բերելուն, ինչպես նաև ես-ի ընդունման և այն ձևավորելու հնարավորություն են ընձեռում:
- **Ստեղծագործական խաղի** ընթացքում դրսևորվում են երեխայի հակումներն ու հետաքրքրությունները: Այն նաև ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը:
- **Ազատ խաղն** ինքնաճանաչման և ինքնահաստատման ասպարեզ է: Խաղի միջոցով են ձևավորվում հույզերն ու զգացմունքներն ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները, զարգանում անձի հուզական, կամային, բարոյական որակները:



USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՐԴՑ



ԵՎՐԱՍԻԱ
ԸՆԿՈՐԹԱՎՈՒԹՅՈՒՆ
ՀՈՒՆԱՐԿԱՅ



«Սովորենք խաղալ, որ կարողանանք զարգացնել» ծրագիր

Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու կարողությունները զարգացնող դասընթաց

Այս ծրագիրն անցկացվում է Ամերիկայի ժողովրդի աջակցությամբ՝ ԱՄՆ Միջազգային զարգացման գործակալության միջոցով, «ՀԿ Դեպո - Հասարակական կազմակերպությունների զարգացման ծրագրի» շրջանակում: Ստեղծված նյութերի բովանդակությունը կամ արտահայտված տեսակետները միմիայն Մանկական զարգացման հիմնադրամի և Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամի են և պարտադիր չէ, որ արտահայտեն ԱՄՆ ՄԶԳ կամ ԱՄՆ կառավարության տեսակետները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 7. ԽԱՂԻ ԵՎ ԽԱՂԱՅԻՆ ԹԵՐԱՊԻԱՅԻ ՏԵՍԱԿՆԵՐԸ

Կյանքի առաջին ամիսներից երեխան փորձարկում է իր ռեֆլեկտոր զգայական համակարգը **ռեֆլեկտոր խաղերով**՝ խաղալով ոտքերի կամ ձեռքերի հետ՝ օգտագործելով մատները, փորձում է զարգացնել իր չորեքթաթ շարժվելու (չոչ անելու), ոտքերով հրելու ռեֆլեքսը, բռնելու կամ կառչելու ռեֆլեքսը, շոշափում կամ օգտագործելով զգայարանները՝ հաճախ օրալ ճանապարհով, գնում, ուսումնասիրում է իրեն հետաքրքրող իրերն միջավայրը: 1-2 տարեկանում սկսվում է **ֆունկցիոնալ խաղերի** շրջանը, որտեղ երեխան փորձում է տարբեր առարկաներով մանիպուլիացիաներ կատարել. մի առարկան դնում է մյուսի մեջ, փորձում շարել կողք-կողքի կամ միմյանց վրա դասավորել, միացնում-հեռացնում, կամ վերից վար նետում: 2-3 տարեկանը **սիմվոլիկ խաղերի** շրջանն է, որտեղ երեխան սկսում է կիրառել առարկաներն, տալով դրանց այլ նշանակություն, օր.՝ թռչկոտելով փայտի վրա, տալիս է նրան ձիու նշանակություն: 3-4 տարեկանից երեխան անցնում է **դերային խաղերի** փուլ, որտեղ ընդօրինակում է մեծահասակների վարքը, խաղի ընթացքում օգտագործելով սոցիալական դերեր՝ հոր, մոր, բժշկի, պահակի, վաճառողի և այլն: 4-5 տարեկանը **կանոններով խաղերի** շրջանն է, երբ երեխան ընդունում է հրահանգները և պայմանավորվածությունն՝ խաղի ներքին պայմաններին հետևելու կարգով:

Խաղային թերապիայի ձևերն ըստ հոգեբանության տեսության ուղղությունների

✓ Հոգեվերլուծական խաղային հոգեթերապիա (Մ. Կլայն, Ա. Ֆրոյդ)

Համաձայն այս տեսության՝ խաղն օգտագործվում է որպես վերլուծության միջոց, քանի որ թույլ է տալիս ներթափանցել երեխայի անգիտակցական դաշտ, օգնում վեր հանել նրա ներքին հակասությունները, ճնշված ազդակները՝ արտահայտվող խաղային խորհրդանիշերով (սիմվոլներով), որոնք վերլուծվում, մեկնաբանվում և վեր հանվելով՝ բերվում են երեխայի գիտակցություն:

✓ Ոչ դիրեկտիվ խաղային հոգեթերապիա կենտրոնացված դեպի երեխան (Գ. Լենդրետ)

Համաձայն այս տեսության հումանիստական սկզբունքների՝ խրախուսվում են երեխայի սպոնտան (անմիջական) խաղային գործունեությունը մասնագիտական ապահով միջավայրում, որտեղ երեխան իրեն շրջապատող միջավայրի կողմից կարող է լիարժեք ընդունված զգալ և ապահովել իր ներուժի զարգացումն ու արդիականացումը:

✓ Վարքաբանական (behaviorial) խաղային հոգեթերապիա (Ֆ. Սկիններ)

Թերապևտի հիմնական խնդիրը երեխայի վարքի շտկումն է՝ համաձայն այն սոցիալական դերերի, որոնք նա իրականացնում է:

✓ Լիցքաթափող (освобождающая) խաղային հոգեթերապիա (Մ. Լեվի)

Համաձայն այս տեսության՝ խրախուսվում է մասնագիտական կադրում կառուցել խաղային այնպիսի իրավիճակներ, որտեղ երեխային հնարավորություն է տրվում կրկին վերապրել կոնֆլիկտային կամ տագնապահարույց իրավիճակներ, որը թույլ են տալիս թոթափել լարվածությունը մասնագիտական փոխազդեցության սահմաններում:

✓ Ստրուկտուրավորված խաղային հոգեթերապիա (Գ. Քեմբրիջ)

Թերապևտի կողմից երեխային առաջարկվում է արդեն իսկ կառուցված խաղային իրավիճակներ, որոնց օգնությամբ հնարավոր է լուծել կոնկրետ խնդիրներ:

✓ Հարաբերությունների կառուցման խաղային հոգեթերապիա (Օ. Ռանկ)

Այս ուղղությունը կենտրոնացված է մասնագետի և երեխայի հարաբերությունների վրա «այստեղ և հիմա» սկզբունքով՝ առանց երեխայի կյանքի նախկին դեպքերի մասնակի մեկնաբանության փորձի:

✓ Ինտեգրող-էկլեկտիկ (ներգրավող-ընտրողական) խաղային հոգեթերապիա

Այս ուղղությունն իր մեջ միացնում է միմյանց փոխլրացնող վերը նշված ուղղություններն:

Խաղային թերապիայի տեսակները ըստ մեծահասակի գործառույթի

Դիրեկտիվ

Ոչ դիրեկտիվ

Խաղային թերապիայի տեսակները ըստ գործունեության կազմակերպման

Անհատական

Խմբային

Խաղային թերապիայի տեսակները համաձայն օգտագործվող նյութի

Ստրուկտուրավորված (համակարգված) նյութերով

Ոչ ստրուկտուրավորված (չհամակարգված) նյութերով

Բաժանվող նյութ 2. Խաղային թերապիայի տեսակներն ըստ հոգեբանության տեսության ուղղությունների

- ✓ **Հոգեվերլուծական խաղային հոգեթերապիա (Մ. Կլայն, Ա. Ֆրոյդ)**

Խաղն օգտագործվում է որպես վերլուծության միջոց:

- ✓ **Ոչ դիրեկտիվ խաղային հոգեթերապիա կենտրոնացված դեպի երեխան (Գ. Լենդրետ)**

Խրախուսվում է երեխայի սպոնտան (անմիջական) խաղային գործունեությունը մասնագիտական ապահով միջավայրում:

- ✓ **Վարքաբանական (behavioral) խաղային հոգեթերապիա (Ֆ. Սկիններ)**

Հիմնական խնդիրը երեխայի վարքի շտկումն է՝ համաձայն այն սոցիալական դերերի, որոնք նա իրականացնում է:

- ✓ **Լիցքաթափող (освобождающая) խաղային հոգեթերապիա (Մ. Լեվին)**

Հնարավորություն է տրվում կրկին վերապրել նախկին բացասական փորձը, որը թույլ է տալիս թողափել լարվածությունը մասնագիտական փոխազդեցության սահմաններում:

- ✓ **Ստրուկտուրավորված խաղային հոգեթերապիա (Գ. Քեմբրիջ)**

Առաջարկվում է արդեն իսկ կառուցված խաղային իրավիճակներ, որոնց օգնությամբ հնարավոր է լուծել կոնկրետ խնդիրներ:

- ✓ **Հարաբերությունների կառուցման խաղային հոգեթերապիա (Օ. Ռանկ)**

Կենտրոնացված է մասնագետի և երեխայի հարաբերությունների վրա «այստեղ և հիմա» սկզբունքով՝ առանց երեխայի կյանքի նախկին դեպքերի մասնակի մեկնաբանության փորձի:

- ✓ **Ինտեգրող-էկլեկտիկ (ներգրավող-ընտրողական) խաղային հոգեթեր**

Միավորում է միմյանց փոխլրացնող վերը նշված ուղղությունները:

Բաժանվող նյութ 3. Զարգացնող խաղերի առանձնահատկությունները

- **Զգայական (սենսոր) խաղեր**

Նպաստում են զգայական համակարգի զարգացմանը (գույնի, ձայնի, ձևի, որակի, ծավալի մեծության ընկալմանը):

- **Դիդակտիկ խաղեր**

Նպաստում են ճանաչողական պրոցեսների զարգացմանը (ընկալում, երևակայություն, հիշողություն, մտածողություն, ուշադրություն):

- **Ֆիզիկական-շարժողական խաղեր**

Ուղղված են շարժողական ապարատի զարգացմանը, նպաստում են ընդհանուր մոտորիկայի, կոորդինացիայի, ճկունության զարգացման առաջընթացին):

- **Դերային-սյուժետային խաղեր**

Զարգացնում են շփման, սոցիալական հմտությունները: նպաստում են վարքային բացասական դրսևորումների կարգավորմանը, հարաբերությունների ստեղծման հմտությունների զարգացմանը, հասարակության մեջ ինտեգրվելուն, ես-ի ընդունման և այն ձևավորելու հնարավորություն են ընձեռում:

- **Ստեղծագործական խաղեր**

Լիցքաթափում են, նպաստում են երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը, կրեատիվ մտածողության զարգացմանը:

➤ **Ազատ խաղեր**

Ինքնաճանաչման և ինքնահաստատման ասպարեզ են: Ձևավորվում են հույզերն ու զգացմունքներն ինքնուրույն կարգավորելու ունակությունները, զարգանում անձի հուզական, կամային, բարոյական որակները:

ՀԱՎԵԼՎԱԾ 8. ԱՐՏ-ԹԵՐԱՊԻԱՆ ՈՐՊԵՍ ԽԱՂԱՅԻՆ ՀՈԳԵԹԵՐԱՊԻԱՅԻ ՈՒՂՂՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղային թերապիայի տեսական ուղղություններից մեկն է համարվում նաև արտ-թերապիան, որն իրականացվում է ստեղծագործական մեթոդի միջնորդությամբ՝ չստրուկտուրավորված նյութի զուգորդման համակարգում:

Երբ խոսում ենք արտ-թերապիայի մասին՝ որպես արվեստի և հոգեբանության սինթեզի, ապա ենթադրում ենք մարդու ողջ ներաշխարհը բնորոշող երկու կարևորագույն բաղադրիչների՝ հոգեկան աշխարհի կառուցվածքի և նրա ստեղծագործ, արարող բնույթի միավորումը: Գիտական առումով առաջին անգամ արտ-թերապիա տերմինը կիրառվել է բրիտանացի նկարիչ Ադրիան Հիլի կողմից 1938թ.-ին, իր աշխատություններից մեկի ժամանակ(լատ. arte - արվեստ, therapeia - խնամք, բուժում), որը վերաբերում էր տուրբերկույրոզով հիվանդներին: 1958 թ.-ին Մարգարիտ Նաումբուրգը Միացյալ Նահանգներում դարձավ առաջիններից մեկը, որ սկսեց զբաղվել արտ-թերապիայով և իր գործունեությունը ծավալեց Նյու-Յորքի մանկական հոգեբուժարաններից մեկում: Նրա աշխատությունները հենվում էին Ջ. Ֆրոյդի այն մտքի վրա, որ մեր առաջնային մտքերն ու ապրումները, որոնք ծագում են մեր ենթագիտակցության մեջ, հաճախ արտահայտվում են պատկերների և խորհրդանիշների (սիմվոլների) ձևով, ոչ վերբալ եղանակով: Ըստ նրա՝ արվեստի շնորհիվ գեղարվեստական պատկերներն արտահայտում են ենթագիտակցական պրոցեսի բոլոր տեսակները՝ վախերը, կոնֆլիկտները, մանկական արտամղված հիշողությունները, երազանքները, մղումները, այսինքն այն բոլոր ֆենոմենները, որոնք ուսումնասիրվում են թերապևտների կողմից վերլուծության ժամանակ: Սեփական ապրումները և երազանքները գիտակցելու դժվարությունը կայանում է հենց նրանում, որ կարիք ունի այդ պատկերներից բառերի, խոսքի թարգմանության:

Թեկուզ Ջ. Ֆրոյդը հաստատում էր, որ անգիտակցականն արտահայտում է իրեն սիմվոլիկ պատկերներով, սակայն անձամբ չէր կիրառում արվեստը որպես թերապիայի միջոց: Ի տարբերություն նրա, նրա աշակերտ Կ. Յունգը (որը նույնպես գտնում էր, որ մեր ներքին «Ես»-ն արտացոլվում է վիզուալ ֆորմաներով այն պահից, երբ մարդը սկսում է սպոնտան նկարել), հաճախ պնդում էր իր այցելուներին արտահայտել իրենց անգիտակցական ապրումները և երազները նկարելով, որը և թույլ էր տալիս որպես հետազոտման միջոց օգտագործել նկարչական նյութը :

Արտ-թերապիան հնարավոր է դարձնում առավել լավ հասկանալ հոգեկանի այն շերտերը, որտեղ խոսքերը չեն բավականացնում արտահայտել ապրումների ամբողջ խորությունը: Նկարելով, խեցեգործությամբ կամ գրականական ոճով սեփական խնդիրը կամ տրամադրությունը նկարագրելու ժամանակ՝ մարդը կարծես ստանում է

կողավորված հաղորդագրություն ինքն իրենից՝ սեփական ենթագիտակցությունից: Թերապևտիկ զրույցն օգնում է վերախմաստավորել այդ ինֆորմացիան, ինչը հանգեցնում է խնդրի գիտակցմանը և լուծմանը: Այսպիսով՝ կարելի է սահմանել, որ արտ-թերապիան ստեղծագործական պրոցեսի թերապևտիկ կիրառումն է (թերապևտի և պացիենտի միջև)՝ մասնագիտական փոխազդեցության սահմաններում: Արվեստի թերապևտիկ կիրառման շնորհիվ մարդը ձեռք է բերում իր ներքին ապրումների հետ կոնտակտի փորձառություն, այն օգնում է գիտակցելու մեր ներքին իրականությունը և այն արտաքին աշխարհում ավելի լիարժեք արտահայտելուն. գիտակցել անձնական նախընտրությունները, տեսնել սեփական սահմանները կամ ձևավորել դրանք, ճանաչել մյուսների սահմանները, ճիշտ վերաբերվել և կարողանալ կիրառել հոգեմարմնական հնարավորությունները նրա համար, ինչն իրոք ավելի կարևոր է և բավարարվածություն է ապահովում: Շփումն ինքդ քեզ հետ հեշտացնում է շրջապատի հետ շփումը և դարձնում է այն ավելի ռեսուրսային՝ թե՛ մեր, թե՛ միջավայրի համար: Այսօրվա հասարակության հիմնախնդիրներից մեկն էլ այն է, որ կոնտակտը մեր ներքին իրականության հետ բավական աղավաղված է, և այսօրվա մարդը կարծես կորցրած լինի ինքնադեկավարումը և հաճախ դժվարանում է գտնել ինքնակայացման իր սեփական ուղիները: Բառերի և սոցիալական վարքային սխեմաների մակարդակում մենք հայտնվում ենք արհեստականորեն աղապտացված մեր ընտանիքներին, հասարակությանը, երկրին: Այսպիսով՝ ստեղծագործական պրոցեսն օգնում է դուրս գալ, դուրս նայել արհեստականորեն սարքված վարքային ռեակցիաներից և սխեմաներից, ազատվել և լիցքաթափել ավելորդ լարումներից, գտնել կոնտակտն ինքդ քեզ հետ, հասկանալ և ճանաչել այն որակները, որոնք թույլ կտան ստեղծել հեռանկարներ:

Այս մեթոդի ֆենոմենալությունն ու օգտակարությունը կայանում է նրանում, որ այն՝

- ընձեռում է սոցիալապես ընդունելի հնարավորություն անձի բացասական հույզերի դրսևորման համար, լիցքաթափում և թոթափում դրանք:
- արագացնում է թերապիան և պրոգրեսիվ դարձնում այն. ներքին անգիտակցական ապրումները՝ երազանքները, կոնֆլիկտները, զգացմունքները, հույզերն ավելի հեշտությամբ են արտահայտվում տեսողական պատկերների շնորհիվ, քան խոսքի միջոցով. ոչ վերբալ կոմունիկացիայի վիզուալ ֆորմաները կարող են մեծ հավանականությամբ խուսափել գիտակցության ցենզուրայից խոսքայնացման ժամանակ, ի հակառակ նրան, որ նկարելուց դրանք ավելի սպոնտան են արտահայտվում:
- հիմք են դառնում ինտերպրիտացիայի և ախտորոշման համար. արդեն իսկ ստեղծված աշխատանքը փաստարկող նյութ է, որը չի կարող հերքվել պացիենտի կողմից: Այդ նյութի բովանդակությունն ու ոճը ծավալուն ինֆորմացիա են հաղորդում թերապևտին, որը կարելի է քննարկել և որին կարող են միանալ նաև այցելուի վերլուծություններն իր իսկ աշխատանքի վերաբերյալ. այն ավելի ռեսուրսային է դարձնում աշխատանքը. սեփական ինտերպրիտացիան թույլ է տալիս ավելի լավ հասկանալ խնդիրը և ավելի մոտենալ դրան:
- հնարավորություն է տալիս աշխատել այն զգացմունքների և մտքերի հետ, որոնք թվում են անարտահայտելի և անհաղթահարելի. ոչ վերբալ մեթոդները

հնարավորություն են տալիս բացահայտել, պարզեցնել զգացմունքներն ու համոզմունքները՝ վիզուալիզացնելով դրանք:

- նպաստում է թերապևտիկ հարաբերությունների ամրապնդմանը դառնում կրեատիվ մեդիատոր թերապևտի և պացիենտի հարաբերությունների միջև, խմբային աշխատանքների ընթացքում արվեստն ամբողջացնում է միմյանց հանդեպ ապրումակցումն ու միահյուսում դրական զգացմունքները: Խմբային աշխատանքի ժամանակ հնարավոր է դառնում լուծել կոնֆլիկտներն ու նպաստել ներքին հարմոնիային:
- նպաստում է ներքին վերահսկողության, կարգապահության և դիսցիպլինայի զգացողության առաջացմանը:
- զարգացնում և ուժեղացնում է սեփական զգացմունքների և զգացողությունների հանդեպ ուշադրությունը՝ նպաստելով ինքնաճանաչմանը:
- ուժեղացնում և ամրապնդում է սեփական անձնային արժեքների զգացողությունը՝ բարձրացնելով գեղարվեստական կոմպետենտությունը, ինքնագնահատականը. թերապիայի լրացուցիչ արդյունք է հանդիսանում նաև բավարարվածությունը, որն առաջանում է ներքին ունակությունների և նրանց բացահայտման շնորհիվ: Ստեղծագործությունը հնարավորություն է տալիս նաև սուբլիմացիայի համար: Բազմապատկելով այս տվյալները՝ մասնագետները եկել են եզրահանգման, որ այս մեթոդը օգնում է հետազոտել մարդու երևակայությունն ու ֆանտազիաները:

Արտ-թերապիայի ուղղությունները

- Արտ-թերապիայի զարգացման ընթացքում այն ծավալվելով իր մեջ ներառեց նաև արվեստի մյուս ուղղությունները: Դասական արտ-թերապիան ներառում է ստեղծագործության միայն վիզուալ ձևերը՝ գրաֆիկա, նկարչություն, լուսանկարչություն, խեցեգործություն, սակայն, ժամանակակից արտ-թերապիայում օգտագործվում են շատ ու շատ այլ մեթոդիկաներ, որոնց հիման վրա առանձնացնում են տարբեր թերապևտիկ ուղղություններ՝ երաժշտաթերապիան, պարային թերապիան, հեքիաթաթերապիան, ավագաթերապան, կավագործություն, քանդակ և նման այլ ուղղություններ, որոնք այսօր համարվում են արտ-թերապևտիկ մեթոդի ճյուղերը և կիրառվում են որպես առանձին ուղղություններ: Մակայն, դրանց միջև քարացած անջրպետներ չկան, և մի ուղղության մեթոդները կարող են ներթափանցել մյուսի մեջ, կարող են կիրառվել միասին՝ զուգորդված, դրանով իսկ ավելի հարստացնելով թերապևտիկ աշխատանքը: Ներկայումս մշակվել է նաև աշխատանքի համակարգված մեթոդ՝ արտ-սինթեզաթերապիա, որն իր մեջ ներառում է զանազան մեթոդիկաներ, որոնք ուղղված են կոնկրետ այցելուի խնդրի հետ աշխատանքին և վերաբերում են արտ-թերապիայի տարբեր ուղղություններին:
- Գոյություն ունի արտ-թերապիայի երկու ձև՝ պասիվ և ակտիվ: Պասիվ ձևի դեպքում այցելուն «օգտագործում» է պատրաստի գեղարվեստական ստեղծագործությունները, դիտում է նկարներ, երաժշտություն լսում, կարդում: Ակտիվ ձևի դեպքում մարդն ինքն է ներգրավվում ստեղծագործական աշխատանքում և ստեղծում իր անձնական արվեստի նմուշներն:

Այսպիսով՝ արտ-թերապիան և դրա մյուս ուղղությունները վաղուց են օգտագործվում սահմանափակ հնարավորություններով, հոգեկան կամ ֆիզիկական այլ խնդիրներ ունեցող մեծահասակների և երեխաների առողջության վերականգնման նպատակով, սակայն այս ուղղության բոլոր մեթոդներն էլ ստեղծագործական պրոցեսի ընթացքում ներթափանցում և համակցվում են՝ միմյանց հետ փոխազդելով մարդու ողջ հոգեկան աշխարհի, նրա իմացական, զգայական հնարավորությունների և պոտենցիալի հետ: Առաջին անգամ գործիքային երաժշտական հոգեթերապիայի հաջող փորձը հնարավորություն տվեց հոգեթերապևտ Վ. Էկինին ստեղծել իր սեփական մոդելը, որը սիթեզում է երաժշտության, գույնի, խոսքի, և պատկերի՝ փսիխոդիագնոստիկ և հոգեթերապևտիկ փոխլրացնող հնարավորությունները: Այս մեթոդի առանձնահատկությունը կայանում է նրանում, որ այն, օգտագործելով անհատի ստեղծագործական ամբողջ պոտենցիալը, ոչ միան թույլ է տալիս վեր հանել արտամղված խնդիրներն ու իր բազմակողմ ռեսուրսայնության շնորհիվ հաղթահարել դիմադրությունը, այլ նաև օգնում է կառուցել միջանձնային մտերիմ հարաբերություններ, այլև նպաստում է ինքնաբացահայտմանը, ներքին զգացողությունների ճանաչմանը, հնարավոր է դարձնում պրոյեկտել և դիտել սեփական ներքին խնդիրները կողքից և գտնել, ստեղծագործել էլքեր՝ դժվար իրավիճակներից, զարգացնել ստեղծագործական հնարավորություններն ու վերափոխման ներքին մեխանիզմները: Ներկայումս մշակվել է նաև աշխատանքի համակարգված մեթոդ՝ արտ-սինթեզ թերապիա, որն իր մեջ ներառում է արտ-թերապիայի տարբեր ուղղություններն (երաժշտություն, նկարչություն, ծեփ, փսիխոդրամա, պար, բանահյուսություն և այլն) համակցող զանազան մեթոդիկաներ, որն էլ արագացնում է թերապիայի ընթացքը և այն դարձնում առավել ռեսուրսային: Մեթոդների այս համադրումը թույլ է տալիս գործարկել անձի ապրումների, վարքի, կոգնիցիայի, մոտիվացման ողջ պոտենցիալը, որի շնորհիվ այն միաժամանակ կատարում է ինչպես դիագնոստիկ, այնպես և թերապևտիկ դեր. օգտագործելով անհատի ստեղծագործական նախահիմքը՝ իր ռեսուրսիվության շնորհիվ այն նպաստում է բազմաթիվ կոնֆլիկտային ապրումների ազդակների արտահայտմանը, հույզերի կարգավորման և ստեղծագործական հմտությունների զարգացման հաջորդիվ՝ բարդ իրավիճակներից նոր էլքեր գտնելուն:

Բաժանվող նյութ 4. Արտ-թերապիան որպես խաղային հոգեթերապիայի ուղղություն

Արտ-թերապիայի ֆենոմենալությունն ու օգտակարությունը կայանում է նրանում, որ այն՝

- ընձեռում է սոցիալապես ընդունելի հնարավորություն անձի բացասական հույզերի դրսևորման համար, լիցքաթափում և թոթափում է դրանք.
- արագացնում է թերապիան և պրոգրեսիվ դարձնում այն. ներքին անգիտակցական ապրումներն ավելի հեշտությամբ են արտահայտվում տեսողական պատկերների շնորհիվ.
- հիմք են դառնում ինտերպրետացիայի և ախտորոշման համար.
- հնարավորություն է տալիս աշխատել այն արտամղված զգացմունքների և մտքերի հետ, որոնք թվում են անհաղթահարելի.
- նպաստում է թերապևտիկ հարաբերությունների ամրապնդմանը, դառնում կրեատիվ մեդիատոր թերապևտի և պացիենտի հարաբերությունների միջև.

- նպաստում է ներքին վերահսկողության, կարգուկանոնի զարգացմանը.
- զարգացնում և ուժեղացնում է սեփական զգացմունքների և զգացողությունների հանդեպ ուշադրությունը՝ նպաստելով ինքնաձանաչմանը.
- ուժեղացնում և ամրապնդում է սեփական անձնային արժեքների զգացողությունը՝ բարձրացնելով գեղարվեստական կոմպետենտությունը, ինքնագնահատականը. թերապիայի լրացուցիչ արդյունք է հանդիսանում նաև բավարարվածությունը.
- հնարավորություն է ընձեռում սուբլիմացիայի համար:

Արտ թերապիայի ուղղությունները

- ✓ Երաժշտաթերապիա
- ✓ Պարային թերապիա
- ✓ Հեքիաթաթերապիա
- ✓ Ավագաթերապիա
- ✓ Կավագործություն
- ✓ Քանդակ
- ✓ Դրամաթերապիա

Այլ ուղղություններ այսօր համարվում են արտ-թերապևտիկ մեթոդի ճյուղերը և կիրառվում են որպես առանձին ուղղություններ:

Պասիվ(ռեցեսպիվ) և ակտիվ արտ-թերապիա

- պատրաստի գեղարվեստական ստեղծագործություններ ներգործությամբ
- ստեղծագործական աշխատանքի մեջ անձնապես ներգրավմամբ (ստեղծում իր անձնական արվեստի նմուշները)

Արտ-սինթեզ թերապիա

Ստեղծագործական աշխատանքի համակարգված մեթոդ, որն իր մեջ ներառում է արտ-թերապիայի տարբեր ուղղությունները (երաժշտություն, նկարչություն, ծեփ, փսիխոդրամա, պար, բանասիրություն և այլն) համակցող զանազան մեթոդիկաներ, որն էլ արագացնում է թերապիայի ընթացքը և այն դարձնում առավել ռեսուրսային:

Մեթոդների այս համադրումը թույլ է տալիս

- ✓ ինտեսիվ ներգործել զգայական և ինտելեկտուալ ոլորտների վրա, գործարկել անձի ապրումների, վարքի, կոգնիցիայի, մոտիվացման ողջ պոտենցիալը, որի շնորհիվ այն միաժամանակ կատարում է ինչպես դիագնոստիկ, այնպես և թերապևտիկ դեր.
- ✓ օգտագործելով անհատի ստեղծագործական ողջ նախահիմքը՝ իր ռեսուրսիվության շնորհիվ այն նպաստում է բազմաթիվ կոնֆլիկտային ապրումների ազդակների արտահայտմանը, հույզերի կարգավորման և ստեղծագործական հմտությունների զարգացման հաջորդիվ՝ բարդ իրավիճակներից նոր ելքեր գտնելուն.
- ✓ նպաստում է երեխայի զգայարանների ակտիվացմանը, ներքին զգայությունների ճանաչմանը, ինչպես նաև մտածողության, հիշողության, երևակայության զարգացմանը, որով և խթանում է երեխայի ազատ

ինքնաարտահայտումը, միջավայրի հետ փոխըմբռնումը, համագործակցությունը և սոցիալ-հուզական վարքի շտկումը:

Բաժանվող նյութ 5. Խաղի ծնունդը

- ✓ Ո՞ր զարգացման խնդրի հետ աշխատելու ընթացքում ծնվեց խաղի գաղափարը:
- ✓ Ո՞ր տարիքային խմբի հետ աշխատելու ընթացքում ծնվեց խաղի գաղափարը:
- ✓ Ի՞նչ խառնվածքի տեր երեխայի հետ աշխատելու ընթացքում ծնվեց խաղի գաղափարը:
- ✓ Ի՞նչ միջավայրում և ի՞նչ մեթոդներով աշխատելու արդյունքում ծնվեց խաղի գաղափարը:
- ✓ Երեխայի որ՞ դրսևորումը հանգեցրեց հենց այս խաղը ստեղծելու գաղափարին:
- ✓ Ինչու՞ հենց այս պայմաններում ծնվեց հենց այս խաղի գաղափարը:
- ✓ Ինչպե՞ս եք պատկերացնում խաղը (դրա տեսքը, ձևը, գույները և այլն) և ի՞նչ զարգացման խնդիր է թիրախավորելու խաղը:

Ներկայացում 4



USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՐԴՅՑ



ԵՎՐԱՍԻԱ
ԸՆԿՈՒՆԵՐՈՒԹՅԱՆ
ԿԵՆՏՐՈՆ



«Սովորենք խաղալ, որ կարողանանք զարգացնել» ծրագիր

**Երեխաներին մասնագիտական ծառայություններ մատուցող մասնագետների՝
դիդակտիկ նյութերով և, մասնավորապես, խաղերով աշխատելու
կարողությունները զարգացնող թիմային քննարկում**

Այս ծրագիրն անցկացվում է Ամերիկայի ժողովրդի աջակցությամբ՝ ԱՄՆ Միջազգային զարգացման գործակալության միջոցով, «24 Դեպո - Հասարակական կազմակերպությունների զարգացման ծրագրի» շրջանակում: Ստեղծված նյութերի բովանդակությունը կամ արտահայտված տեսակետները միմիայն Մանկական զարգացման հիմնադրամի և Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամի են և պարտադիր չեն, որ արտահայտեն ԱՄՆ ՄԶԳ կամ ԱՄՆ կառավարության տեսակետները:



USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՐԻՑ

csodepo
ՀԿ զարգացման
ծրագիր



ԵՎՐԱՍԻԱ
ԸՆՏԱԳՈՐԾԱԿՈՆՈՅՈՒՆ
ՇՆՆԱՐԱՄ

ՄԱՆԿԱԿԱՆ
ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ
ԳՐԱՆՈՐԿ
CHILD
DEVELOPMENT
FOUNDATION



Այս մոդուլը ստեղծվել է Ամերիկայի ժողովրդի աջակցությամբ՝ ԱՄՆ Միջազգային զարգացման գործակալության միջոցով, «ՀԿ Դեպո - Հասարակական կազմակերպությունների զարգացման ծրագրի» շրջանակում: Ստեղծված նյութերի բովանդակությունը կամ արտահայտված տեսակետները միմիայն Մանկական զարգացման հիմնադրամինը և Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամինն են և պարտադիր չէ, որ արտահայտեն ԱՄՆ ՄԶԳ կամ ԱՄՆ կառավարության տեսակետները: