



ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒ ՍՈՒՑՉԻ

ՉԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Չետագոտության թեման՝

***Աշակերտների մոտիվացիայի բարձրացումը խաղային
տեխնոլոգիաների միջոցով***

Չետագոտող ուսուցիչ՝ Աիդա Վոլոդյայի Սահակյան

.....

Արմավիրի մարզի Մեծամոր քաղաքի թիվ 1 հիմն. դպրոց

.....

Մենթոր ուսուցիչ՝ Ա.Անտոնյան

ԱՐՄԱՎԻՐ - 2022

Բովանդակություն

Նախաբան

Գրական ակնարկ

Յետազոտության ընթացք

Եզրակացություն

Օգտագործված գրականություն

Նախաբան

Հանրակրթական դպրոցում խաղի միջոցով առարկայի ուսուցման հիմնական նպատակը մոտիվացիայի բարձրացման միջոցով աշակերտներին մտածել սովորեցնելն է: Անվիճելի և անփոխարինելի է մոտիվացիայի բարձրացման դերը աշակերտի զարգացման գործում:

Կրթության կարևոր արժեքներից մեկը սովորողի ինտելեկտուալ զարգացումն է, որի բաղադրիչներից մեկը խոսքային—տրամաբանական մտածողության զարգացումն է: Այս է պատճառը, որ տրամաբանության դասընթացը դառնում է տարրական կրթության անհրաժեշտ մաս:

Դասապրոցեսում խաղը որպես ակտիվ ուսուցման կազմակերպման ձև ակտիվացնում է երեխաներին: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում

Է երեխաների մոտիվացիան, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխաներին, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխային հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իր մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակում երեխան դառնում է առավել գործունև ու նշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տրված հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություններ ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշումներ կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու

անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի

համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում

կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման և դաստիարակության գործում: Ըստ հոգեբանների՝ այդ տարիքն է առանձնանում որպես անհատականության ձևավորման առաջին աստիճան, և զարգացման հենց այդ շրջափուլի գործունեության հիմնական տեսակը, ուսուցման հետ զուգահեռ, շարունակում է մնալ խաղը: Այդ տարիքում խաղն անձի ձևավորման կարևորագույն միջոց և գործոն է: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում խաղի դերին և ուսուցմանը խաղի միջոցով: Խաղը՝ որպես տարրական դպրոցում կիրառվող տեխնոլոգիա, ուսուցչի աշխատանքի կարևորագույն բաղադրիչներից

է: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է: Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության համակարգում կարևոր նշանակություններ ունեն խաղերը: Երեխան խաղում է և սովորում: Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն առավել հեշտությամբ են ընդունում: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում:

Աշակերտների մոտիվացիայի բարձրացումը տարրական դասարաններում ուսուցչի կողմից խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն է, որոնք, չնայած իրենց բարդ իրականացման ձևերին, շատ արդյունավետ ու

5

նպատակային են ուսուցման գործընթացում: Վերջիններս ունեն հարբեր նպատակներ և յուրովի լուծում էին ուսումնական տարբեր խնդիրներ: Խաղերը նպաստում են ուսումնական գործընթացը ավելի հետաքրքիր ու աշխույժ դարձնելուն: Բացի աշակերտների մոտ գիտելիքներ ձևավորող խաղերից, կազմակերպեցի այնպիսի խաղեր ևս, որոնք միջոց հանդիսացան աշակերտների մեջ ձևավորել ու զարգացնել որոշակի կարողություններ ու հմտություններ: Թեմայի շուրջ աշխատելիս իմ նպատակներն էր՝

- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը, հիշողությունը,
- տարբեր իրավիճակներում հասակակիցների և մեծերի հետ շփման կարողությունների ձևավորում,
- միմյանց հարգելու, ձեռք մեկնելու կարողության զարգացում,
- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ զարգացնել երեխաների տրամաբանական մտածողությունը,
- սովորեցնել գնահատել ընկերների գործունեությունը և դրանք համեմատել իր սեփական քայլերի հետ,
- խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:

Նպատակներս իրագործելու համար պետք է հաղթահարեի հետևյալ խնդիրները՝

ծանոթանալի խաղային տեխնոլոգիաներին, հավաքագրելի բազմազան խաղեր,որոնք կհամապատասխանեն իմ առջև դրված խնդիրների լուծմանը, պլանավորելի արդյունավետ դասեր:

Ջետազոտության մեթոդները՝ գիտամեթոդական գրականություն ուսումնասիրում, համեմատական, համադրական, վերլուծական մեթոդների կիրառում,արդյունքների գրաֆիկական վերլուծություն, հետազոտության արդյունքների հավաքագրում ,մշակում և ամփոփում:

ԳՐԱԿԱՆ ԱԿՆԱՐԿ

Մանկավարժության տեխնոլոգիաները կարողանում են ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը վերարտադրել, խաղարկել և դրա հետ միասին երաշխավորել ուսումնադաստիարակչական աշխատանքների կամ մանկավարժական խնդիրների լուծման բարձր որակ: Ժամանակակից դիդակտիկայում կան տարաբնույթ տեխնոլոգիաներ, քանի որ յուրաքանչյուր հեղինակ և դասավանդող մանկավարժական գործընթացի մեջ ներմուծում է ինչ-որ նոր և անհատական գիծ:

Խաղը կյանքի մոդել է, որի միջոցով երեխաները ճանաչում են աշխարհը, ձևավորում և զարգացնում աշխարհայացք: Երեխայի համար 'գրավիչ ու հետաքրքիր' զբաղմունքը խաղն է: Դրա համար պարտադիր չէ ստիպել երեխային հաշվել, վարժություն և խնդիր լուծել՝ նրան զրկելով խաղից:

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հատկացրել **Ա.Ս.Մակարենկոն**: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել: Նա միշտ կրկնում էր. Սիրում եք երեխային՝ խաղացե՛ք նրա հետ, խաղացե՛ք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան [3]: Հայ մեծ լուսավորիչ, գրող, մանկավարժ Խաչատուր Աբովյանը մշտապես ընդգծում էր խաղի դաստիարակչական նշանակությունը՝ համոզված, որ երեխան կյանքի և բնության վերաբերյալ առաջին և հավաստի տեղեկությունները ստանում է խաղի միջոցով:

Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: **Հովհ. Թումանյանի**

ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դոլումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»): Թումանյանի՝ մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում»:[1] Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում:

Համաձայն **2. Ֆրոյդի** տեսության՝ խաղը մարդուն բնորոշ գործունեությունն է՝ պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Խաղը ոչ միայն երեխային զարգացնում է համակողմանի, այն նաև զարգացնում է երեխայի հոգեկան գործընթացները:

Խ. Աբովյանը պահանջում էր չզրկել երեխային «անմեղ խաղերից»: Իր բնական զարգացման ընթացքում՝ առօրյա կյանքում, ամենօրյա գործունեության ընթացքում երեխան ամենից առաջ առնչվում է խաղին: Իսի գիտելիքներ

շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին: Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: 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»:

4. ՈՒՇԻՆՍԿԻՆ բարձր է գնահատել խաղի դերը՝ որպես երեխաների ինքնուրույնության ու ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է 'Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի ուշադրության 10 րոպե: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ :

Երեխաների անհատական առանձնահատկությունները և բնավորության գծերը վառ արտահայտվում են խաղի բնույթի և այն դերի միջոցով, որը իր վրա վերցնում է երեխան ընդհանուր խաղերում: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է:

ՀԵՏԱԶՈՏՈՒ ԹՅԱՆ ԸՆԹԱՑՔԸ

ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՀԱՄԱՏԵՔՍ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխան ամեն օր առնչվում է նոր առարկաների և երևույթների հետ: Ռուս մեծ գրող Լև Տոլստոյը այս տարիքի մասին ասել է. «Մի՞թե այդ տարիքում ձեռք չեմ բերել այն ամենը, ինչով ես այժմ ապրում եմ. թերևս ձեռք եմ բերել այնքան, որ հաջորդ տարիների ընթացքում կուտակածս դրա մեկ հարյուրերորդ մասն էլ չի կազմում»>>:

Սակայն առանց համապատասխան ղեկավարման և համակարգման՝ գիտելիքների նման կուտակումը կարող է լինել

մակերեսային, հաճախ նաև սխալ: Դպրոցական մանկավարժության խնդիրներին են՝ հետևողականորեն հարստացնել երեխաների գիտելիքների պաշարը, համակարգել դրանք, ձևավորել ու զարգացնել նրանց մոտիվացիան դասին: Դպրոցական տարիքում իր առանձնահատուկ հետաքրքրության շնորհիվ երեխան կուտակում է ահռելի քանակությամբ գիտելիքներ, որոնց համակարգման ճանապարհը դրանց համընթաց տրամաբանական մտածողության՝ համեմատելու, կռահելու, ընդհանրացնելու, վերլուծելու, համադրելու, հակադրվելու և այլ կարողությունների զարգացումն է:

Ճիշտ է ասված՝ չկան անընդունակ երեխաներ պարզապես վատ հասկանալու, չըմբռնելու պատճառը ոչ բավարար մտավոր դաստիարակությունն է: Նշված հիմնախնդրի լուծումն իրականացվում է մաթեմատիկայի, կերպարվեստի պարապմունքների, զբոսանքների, դիդակտիկ խաղերի նաև դիտումների ընթացքում: Երեխաների տրամաբանական մտածողության զարգացումն իրականացվում է տրամաբանական խնդիրների, դիդակտիկ խաղերի, հանելուկների լուծման, մաթեմատիկական բովանդակությամբ թատերականացված միջոցառումների, ազատ զրույցների, միջառարկայական կապերի հաստատման միջոցով:

Դեռևս նախապատրաստական փուլում աշակերտների ,մեջ ձևավորվում են տարրական հաշվողական

հմտություններ, տարածական պատկերացումներ, առարկաների և դրանց խմբերի միջև հարաբերություններ ստեղծելու կարողություններ՝ նկարագրել, համեմատել, վերլուծել և այդ հիմքում ընկած է մոտիվացիա: Դասավանդման հիմքում դնում ենք մտածողության զարգացման խնդիրը՝ հաշվի առնելով աշակերտների անհատական առանձնահատկությունները: Ուսուցման արդյունավետ մեթոդները համադրելով խաղային գործունեությանը և ստեղծագործաբար մոտենալով դասագրքի առաջադրանքներին՝ խթանում ենք աշակերտների մտածողությունը: Այդ կերպ դասավանդումը դառնում է գրավիչ, հետաքրքիր և տրամադրող:

Հետազոտությունը կատարել էմ Արմավիրի մարզի Մեծամորի թիվ 1 հիմնական դպրոցի Լիսսարանում, որտեղ սովորում էին 34 աշակերտ՝ 18 աղջիկ, 16 տղա:

Երեխաների տրամաբանական մտածողության և կռահունակության զարգացման տեսանկյունից կարևոր նշանակություն ունեն **ոչ ստանդարտ եղանակով լուծվող խնդիրները**: Դրանց լուծումը կապված չէ բարդ գործողությունների կատարման հետ, սակայն լուծման համար անհրաժեշտ է տրամաբանություն և ուշադրություն: Այդ խնդիրները մարզում են միտքը, ընդլայնում մտահորիզոնը: Օրինակ՝ գերանը պետք է բաժանել չորս մասի: Քանի՞ տեղից պետք է սղոցել այն:

Այս խնդիրը լուծելուց առաջ երեխաներից մեկին առաջարկում եմ մկրատով գուլը բաժանել երկու մասի, մյուսին՝ երեք մասի, երրորդին՝ չորս մասի: Այնուհետև հարցնում եմ երեխաներին <<Քանի՞ կտրումով գուլը բաժանվեց երկու մասի, երեք մասի, չորս մասի>>: Պատասխաները ստանալուց հետո երեխաների ուշադրությունը հրավիրում եմ հետևյալ հանգամանքին. մեկ կտրումով բաժանվում է 2 մասի, 2 կտրումով՝ 3 մասի, 3 կտրումով՝ 4 մասի: Այսինքն՝ ամեն անգամ մասերի թիվը մեկով ավելանում է կտրումների թվից:

Հաջորդ դասին առաջարկում եմ այսպիսի խնդիր՝ գերանը սղոցել են երեք տեղից: Քանի՞ մասի են այն բաանել:

Այս խնդիրների լուծման առաջին փուլի արդյունքում զարգանում է երեխայի ինդուկտիվ մտածողությունը, երկրորդ փուլում՝ դեդուկտիվ մտածողությունը:

Բերեմ այս տիպի խնդրի ևս մեկ օրինակ՝

Տատիկը թռռների համար գործեց չորս ձեռնոց: Քանի՞ թռռնիկ ունի տատիկը:

Սյս խնդիրը լուծելուց առաջ երեխաների մոտ ամրապնդում եմ <<զույգ>> հասկացողությունը:

Նրանք արդեն պետք է կարողանան համեմատել առարկաների խմբերը զույգեր կազմելու միջոցով:

Այժմ ներկայացնեմ մի այսպիսի քարտային աշխատանք, որը ես կատարել եմ իմ առաջին դասրանում: Բաժանում եմ քարտեր՝ յուրաքանչյուր սեղանին մեկ քարտ, որի վրա պատկերված են տարբեր երկրաչափական պատկերներ՝ եռանկյուն, քառակուսի, շրջան: Այս պատկերներով երեխաները կազմում են զույգեր: Քարտերն այնպես եմ կազմել, որ գոնե մեկ պատկեր կենտ լինի և այն պետք է զույգեն աշակերտները՝ պատկերների միջև կրկնողմանի համապատասխանություն ստեղծելով: Աշխատանքի ավարտից հետո աշակերտները պետք է ներկայացնեն իրենց քարտերը բացատրելով ինչ ունեին, ինչ են ստացել և քանի զույգ է կազմվել:

Այնուհետև լուծում են խնդիրը: Երեխաներն արդեն գիտեն, որ մեկ զույգ ձեռնոցը դա երկու հատ ձեռնոցն է, հետևաբար չորս ձեռնոցը երկու զույգ է, և քանի որ տատիկը գործել է չորս ձեռնոց՝ երկու զույգ ու թոռնիկներից յուրաքանչյուրն էլ ունի երկու ձեռք, նշանակում է տատիկն ունի երկու թոռնիկ:

Տարրական դասրաններում մաթեմատիկական կրթության ամենահիմնական միջոցները են մաթեմատիկական խնդիրները: Մաթեմատիկական խաղերի նպատակը միայն զվարճություն պատճառելը չէ: Դրանք հետապնդում են ուսումնական նպատակներ: Խաղերը հաղորդակից են դարձնում մաթեմատիկական գիտելիքներին և ընդհանուր հետաքրքրություն առաջացնում մաթեմատիկայի նկատմամբ:

Բացի այդ դպրոց ընդունվող երեխան միանգամից չի փոխում իր խառնվածքը, նա կարիք է զգում խաղի, և ուսումնառության առաջին օրերը պետք է լինեն հետաքրքրի ու գրավիչ: Երեխային շատ հարազատ է խաղը, նա մեծ սիրով է մասնակցում խաղային իրադրություններում առաջադրված հակադրությունների վերլուծությանն ու պարզաբանմանը:

Խաղային իրադրությունների առանձնահատկությունն այն է, որ խաղն ու լուրջ աշխատանքը մաիծուված են, և դրանով հնարավոր է դառնում սովորողներին պահել մտավոր աշխույժ գործունեության ոլորտում՝ իրականացնելով ուսումնական նպատակներ:

Աշակերտների մոտ ամրապնդվում է այն ուսումնական նյութը, որը ստիպում է նրանց զարմանալ: Նա զարմանալով ձգտում է միանալ՝ ինչումն է գաղտնիքը, այսինքն մոտիվացիան ապահովված է: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների հետաքրքրությունների առաջացման մեջ: Խաղի արդյունավետությունը պայմանավորված է նրա ճիշտ և ժամանակին կազմակերպելու և անցկցնելու հմտությամբ: Դասի ընթացքում մաթեմատիկական խաղերը կազմակերպվում են՝ նոր նյութի հաղորդմանը նախապատրաստելու, անցածն ամրապնդելու և ամփոփելու, գիտելիքները ստուգելու նպատակով: Դիդակտիկ և շարժական խաղերը հաշվային

զվարճալիքներն ու տրամաբանական խնդիրները նպաստում են սովորողների գիտելիքների խորացմանն ու ամրապնդմանը:

Եզրակացություն

Կրտսեր դպրոցականի ուսումնառության ընթացքում մշակվում են բազմաթիվ հմտություններ ու սովորույթներ, որոնք աշակերտի հետագա կրթության ու դատիարակության հիմնաքարն են դառնում: Ուստի աշակերտների ընդունակությունների զարգացման, նրանց մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորման համար անհրաժեշտ է մտահոգվել դպրոց ընդունվելու առաջին իսկ օրից:

Ուսուցչի համար անհրաժեշտ խնդիրներից մեկը դպրոցը փոքրիկների համար սիրելի դարձնելն է, այսինքն մոտիվացիայի բարձրացումը դասին ապահովվելն է: Դա այն օջախն է, որը նրանց առջև բացելու է կյանքի և գիտելիքների աշխարհի գեղեցիկ դռները: Չէ՞ որ փոքրիկները մեծ սպասելիքներ ունեն այդ <<զարմանահրաշ>> դպրոցից:

Ուսումնասիրությունը հնարավորություն տվեց հանգելու հետևյալ եզրակացությունների՝ խաղի նշանակությունը չի կարելի գնահատել միայն ժամանցային հնարավորություններով, դրանում է խաղի հզորությունը, այն երեխայի համար կարող է դառնալ ոչ
17

միայն ժամանցի ու հանգստի կազմակերպման միջոց, այլև հիմք հանդիսանալ նրանց տրամաբանական մտածողության և արագ կողմնորոշվելու ունակությունների զարգացմանը,

- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ՝ ցանկացած նյութ երեխաների համար դառնում է ավելի հասկանալի ու հաճելի,
- խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ստեղծում է ազատ և անկաշկանդ մտածելու հարմար միջավայր,
- խաղային տեխնոլոգիաների նպատակային կիրառումը նպաստում է սովորողների ակտիվ մասնակցությունը դասապրոցեսին:

Դպրոցականների համար մեծ հետաքրքրություն է ներկայացնում կատակ ու հանելուկ խնդիրները, մաթեմատիկական հնարամտությունները, և ընդհանրապես այնպիսի առաջադրանքներ, որոնց լուծումը կապված չէ բարդ գործողություններ կատարելու հետ, սակայն լուծումն այնքան էլ պարզ չէ և անհրաժեշտ է ուժեղ տրամաբանություն և կռահունակություն:

Կատարելով մի շարք ուսումնասիրություններ, կարդալով խոշորագույն մանկավարժների, հոգեբանների և մաթեմատիկների գործերը և հիմնվելով իմ սեփական փորձի ու

պրակտիկայի վրա՝ եկա այն եզրակացության, որ ապագա սերնդի ներկայացուցիչների վաղվա օրը մեր՝ մանկավարժներիս ձեռքում է:

Չետևաբար մեր նպատակը պետք է լինի խաղերի, հանելուկ — խնդիրների, կատակ հարցերի, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքների միջոցով նպաստել կրտսեր դպրոցականների մաթեմատիկական հետաքրքրությունների ձևավորմանը, նրանց բազմակողմանի զանգացմանը, մշակել երեխաների ընդունակությունները, զարգացնել նրանց տրամաբանական մտածողությունը և ընդլայնել նրանց պատկերացումների շրջանակը:

Եվ քանի որ մենք ենք այն անհատները, ովքեր պետք է տանեն կրթական համակարգի ծանր, բայց հաճելի բեռը, գտնում ենք, որ պետք է առանցքային տեղ տալ տրամաբանությանը և հատկապես տրամաբանական մտածողությանը:

Այսինքն՝ եթե յուրաքանչյուր ուսուցիչ ուսումնական ծրագրով և չափորոշիչներով նախատեսված նյութի հետ մեկտեղ ուսումնական գործընթացում գոնե 10 րոպե տրամադրի այս խնդիրներին, ապա ոչ միայն կխթանի մոտիվացիան, այլև դասերը կանցնեն ավելի հետաքրքիր և աշխույժ:

Օգտագործված գրականություն

1. Թուրունջյան Յ. Մ. <<Կրտսեր դպրոցականի հոգեբանական նիհմնական առանձնահատկությունները>>, 216էջ
2. Հակոբյան Ա., Խրիմյան Ն, Տրամաբանական խաղեր: Դասագիրք հանրակրթական դպրոցի համար. - Եր: <<Մակմիլան – Արմենիա >> 2000. -200էջ
3. Մաթեմատիկա : Տասներկուամյա հանրակրթական դպրոցի 1-ին դասարանի դասագիրք – տետր (Վ. Հովհաննիսյան, Վ. Սարգսյան): Եր.: <<Արևիկ >>, 2007թ.:
4. Մաթեմատիկա : Տասներկուամյա հանրակրթական դպրոցի 1-ին դասարանի դասագիրք, 2-րդ մաս (Վ. Հովհաննիսյան, Վ. Սարգսյան, Ռ. Հովսեփյան): Եր.: <<Արևիկ >>, 2006թ.:
5. Պերելման Յ. Ի./ <<Աշխույժ մաթեմատիկա >>
6. Նախաշավիղ 3-4 2004թ, 2. 2001թ, 1-2 2004թ, 1-2 2007թ, 3. 2007թ
7. Մակարենկո Ա. Ս. , Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին
8. Սուխոմլինսկի Վ. Ա. <<Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին>>. Երևան, Լույս 1977թ.

